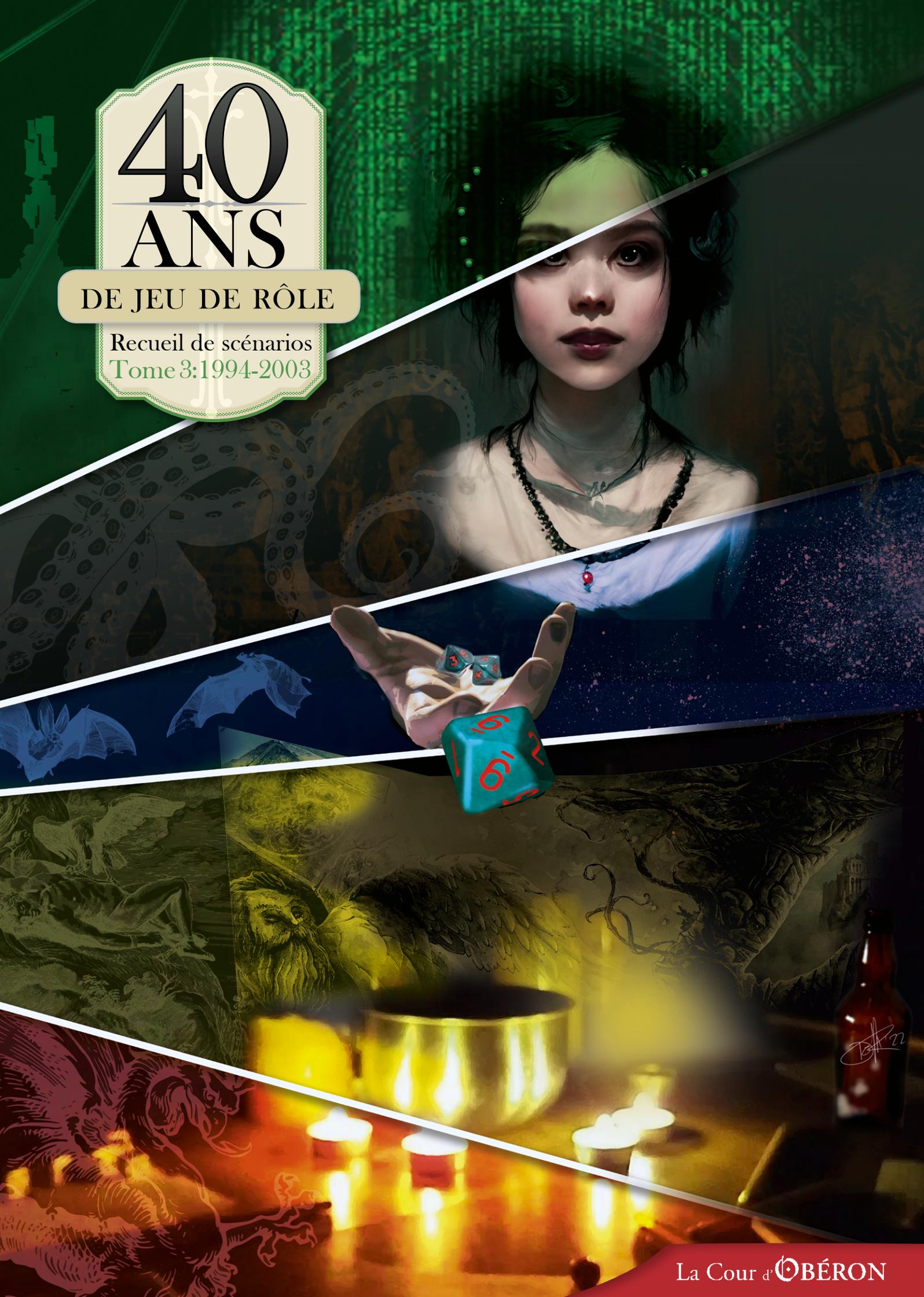


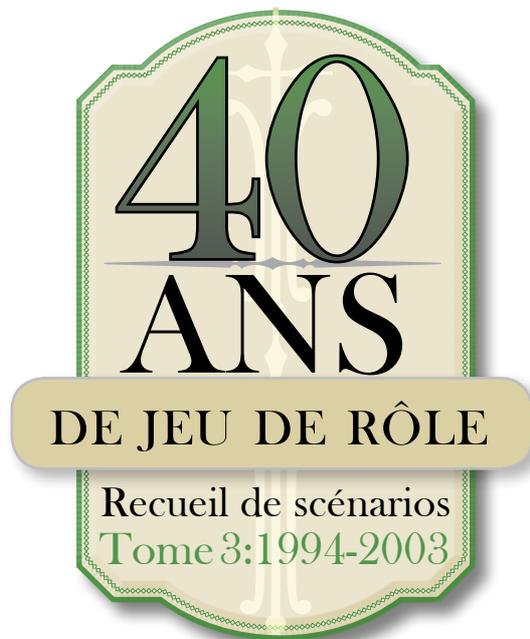
40 ANS

DE JEU DE RÔLE

Recueil de scénarios
Tome 3: 1994-2003



La Cour d'OBÉRON





LE MOT DE L'ÉDITEUR

Autour d'une table garnie de bougies d'ambiance, des individus louches réunis en Camarilla écoute *Dead Can Dance*. Je caricature à peine ce qu'était un groupe typique de la décennie 1994-2003, dans un loisir alors marginalisé qui se prêtait à des paniques morales, lesquelles ont traumatisé toute une génération.

Faut-il lier ces paniques avec le désir de légitimité artistique et littéraire qui pointe alors dans le loisir ? L'aspiration à « l'art du Conteur » de Mark Rein•Hagen se généralise dans les mille déclinaisons du Monde des Ténèbres, tandis que Stéphane Adamiak et Frédéric Weil signent le « Manifeste pour le 10e Art » (*Casus Belli*, 1997).

Dans cette quête où la frontière entre le grandiose et le ridicule est parfois difficile à tracer, les scénarios deviennent plus écrits et s'étoffent encore, à mesure que les systèmes de jeu s'allègent et sont dépréciés. Les grands blocs de statistiques sont classés espèce en voie de disparition, tandis que le moindre aventurier débutant reçoit un historique de quatre pages, voire un journal intime dans le cas de *Château Falkenstein*. C'est l'époque où *Casus Belli* publie des campagnes-fleuves comme « L'héritage Greenberg » et « Le Réseau divin », bien au-delà de son format Grand Écran, en lieu et place des modules urbains qui avaient fait sa fortune.

Et puis soudain, le jeu de rôle est mort, quelque part entre Tergnier et Amiens, comme Goldorak. On n'accuse pas le delco, mais, pêle-mêle, le Docteur Abgrall, *Magic*, le jeu vidéo et, chez les initiés, l'éclatement de la bulle numérique. En France, *Casus Belli* mord la poussière en octobre 1999, suivi quelques années plus tard par la prolifique Multisim.

Comme tous les grands incendies, il forme un terreau propice à de nouvelles expérimentations. La fin de ce recueil porte la marque de la CJDR, grande convention d'amateurs réunis par le désir de faire vivre le loisir au-delà du déclin de son industrie. Internet favorise la diffusion de ces créations et donne à cet esprit fanzine un écho qu'il n'avait jamais eu auparavant. Ce recueil en est l'héritier direct, à plus d'un titre. Certains de ses auteurs, à commencer par l'auteur de ses lignes, ont alors brisé leurs premières lances. Mieux encore, Hikaki a fondé la Cour d'Obéron qui l'a vu naître autour de créations amatrices issues de cette mouvance.

Il était impensable de ne pas leur rendre hommage et je ne peux que me réjouir que des scénarios *Tiers-Âge* et *Imperium* figurent dans ce recueil, d'autant plus que c'est avec le second que je me suis pour la première fois essayé à l'écriture d'un supplément de jeu de rôle, ayant trouvé à la fois un jeu viable dans l'univers de Dune et les outils pour animer une campagne politique.

À la fin de cette décennie, nous bricolions tous avec les moyens du bord, un peu d'OVH et une connexion ADSL. Nous n'avons pas cessé, d'autres ont pris la relève et leurs voix se mêlent aux nôtres, à moins que nous ne mêlions nos voix aux leurs.

Benjamin Kouppi

Directrice de rédaction

Lactitia « Hikaki » Jaworski

Coordinateur

Benjamin « Macbesse » Kouppi

Rédacteurs

Benjamin « Macbesse » Kouppi, François-Xavier « Xaramis » Cuende, Gabzéta, Hervé « Cuchulain » Bourgade, Jean-Baptiste « Ohtar-Celebrin » Maistre, Kakita Inigin, Khelren, Mayeul alias Kylm, Michael Janod, Nicolas « Snorri » Dessaux, Xavier « Motseu » Alix.

Illustrateur de couverture

Julien de Jaeger

Illustrateurs

Benjamin « Macbesse » Kouppi, Gaëlle Maistre, Guillaume Tavernier, Jean-Baptiste « Ohtar-Celebrin » Maistre, Khelren, Lunart, Maeva Wéry, Michael Janod, Monsieur le Chien, Stéphane Sabourin.

Conception graphique

Gwenaël « Moustrap » Houarno

Maquettiste

Khelren

Relecteurs

Benjamin « Macbesse » Kouppi, Frédéric « Contrepointe » Pourcel, Gaëlle « Kianna » Maistre, Nicolas « CCCP » Swiathowski, Grégoire « Qui Revient de Loin » Macqueron, Jean-Baptiste « Ohtar Celebrin » Maistre, Khelren, Laurent « FaenyX » Lepleux, Léo, Mana, Marcello, Olivier Legrand, Orlov, Paul-Henri « Pitche » Verheve, Romuald Liné.

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 III :

Septembre 2022

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 déraisonnée

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

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

Prime à la primo-édition

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

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

Tentations historiennes et réécritures

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

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

Pré-tirés d'appropriation ludique

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

A hand holding several dice against a dark, starry background. The dice are white with black pips. One die shows a 3, another a 6, and another a 1. The hand is white and appears to be holding the dice. The background is dark with many small white dots, suggesting a starry sky or a galaxy.

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 avons choisi Reporters Sans Frontières pour soutenir la liberté d'informer et la lutte contre la cybercensure.

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

Ce troisième tome est l'occasion de soutenir la Tulipe Noire. Très active actuellement 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 ».



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*, *Wurm* 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*) 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*. On peut avoir un aperçu de l'étendue de son talent sur son site (<http://gwenael.houarno.free.fr/>).

Enfin, c'est à **François-Xavier Cuende** que revient l'honneur d'avoir émis l'idée de ce défi fou. Fasciné par les ombres et les lumières du XVIIIe siècle, l'homme manie la rapière tant sur table qu'en salle d'escrime. 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. Avec une affection tout particulière pour la gamme de *Té Deum pour un massacre* et le chantier de sa relance.



LES PARTICIPANTS

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

Julien de Jaeger, l'auteur de la couverture, est graphiste depuis le début du millénaire. Il a participé à de nombreux jeux de rôle en tant qu'illustrateur, maquettiste ou directeur artistique tant chez les mastodontes (*L'Appel de Cthulhu*, *Nephilim*, *Pathfinder*, *LNS/MV*, *Vampire*, *Dishonored*...) que chez les indépendants (*Ryuutama*, *Feng Shui*, *Fate*, *Flash Gordon*, *Berlin XVIII*...), mais aussi dans l'édition littéraire (Mnémos, Leha, Dunod) ou les jeux de plateau (Iello, CMON, Ludi-concept). Après avoir réuni une équipe de choc, il a été rédacteur en chef de *Di6dent* (<http://www.di6dent.fr/>) durant sept ans et il se dit qu'il ne serait pas au bout de ses projets éditoriaux inavouables...

Benjamin Kouppi revient au générique et se plonge avec nostalgie dans *Château Falkenstein*, qui a joué un rôle matriciel dans sa démarche créative. Il lui doit notamment l'attention portée à l'engagement des personnages-joueurs, dans ce que nos amis d'outre-atlantique appellent le scénario « *character centered* », et un goût prononcé pour les règles simples et articulées à la proposition de jeu. Suivant cette logique, il se confronte ensuite à *Nobilis*, avec un scénario entièrement dessiné suivant les attentes des joueurs et les actes des personnages avant même le lever de rideau.

Xavier « Motseu » Alix est d'abord un testeur de jeux, qu'il pousse dans leurs derniers retranchements depuis *Empires & Dynasties*. Des jeux comme *Imperium*, *The Sprawl*, *Magistrats & Manigances* ou encore la v4 de *Berlin XVIII* ont ainsi bénéficié de ses conseils avisés. Motseu n'aime pas travailler seul, car il aime le verbe plus que l'écrit. Ses productions sont donc toutes des collaborations, et le scénario *Château Falkenstein* qu'il présente ici ne fait pas exception.

Midjourney, automate intelligent (AI) né dans l'Empire de l'Étendard de l'ours, a illustré le scénario *Château Falkenstein* en interprétant les commandes de l'auteur. Les humains ont joué les petites mains correctrices, dans une curieuse inversion du processus créatif qui pose question.

Khelren partage l'ouverture du recueil avec une lettre d'amour à *Planescape*. Il n'est pas très étonnant qu'il soit devenu depuis l'éditeur de la VF de *Sig : la Cité des Lames*, hommage appuyé à la cité des plans. Ce recueil permet presque de retracer toute ses publications ultérieures : on retrouve le traducteur de *Undying* derrière le scénario *Vampire : l'Âge des Ténèbres*, qu'il situe dans sa ville d'adoption. Plus frappant encore, derrière le scénario de mariage pour *Imperium*, on devine les réflexions qui l'ont mené à écrire *Dominion : Jeux de pouvoir et Maisons nobles*.

Monsieur le Chien 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* entre deux albums. Après les clubs échangistes et les poussins candides, il se consacre principalement à la série du *Petit théâtre des opérations*, des recueils de hauts faits et d'anecdotes militaires incongrues. Parallèlement, il détourne les contes bretons dans ses *Bretonneries*, et poursuit *L'Homme au masque de jute*. Dans ce recueil, il met sa veine réaliste au profit de *Deadlands* et son goût pour la *fantasy* au profit de *Planescape*.

Mayeul « Kylv » Macé est un passionné d'histoire et de géographie, qu'il enseigne. Avec toute la rigueur nécessaire au chercheur, il livre une enquête sociologique méthodique et précise sur les sociabilités des bourgs ruraux de la France des faibles densités pour *Raouil, le jeu de rôle qui sent sous les bras*, et une analyse fine des pratiques de dévotion et de la sotériologie dans l'Ouest américain du second XIXe siècle pour *Deadlands : l'Ouest étrange*.



LES PARTICIPANTS

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 aussi éclectique que généreux, si bien que ce recueil est presque un artbook de sa main, avec des illustrations pour les scénarios *Raouïl*, *Tiers Âge*, *Imperium* et *Le livre des cinq anneaux*, où l'on retrouve de manière flagrante son tropisme nippon. Il est possible de voir plus d'illustrations ici : <http://samael1103.deviantart.com/>.

Nicolas « Snorri » Dessaux, archéologue à la ville comme à la scène rôliste, est un membre actif du mouvement OSR. Il est, entre autres, l'auteur d'*Epées & Sorcelleries*, d'*Aventures fantastiques* et du monde du *Dodécaèdre*, édité sous le label « Frightful Hobgoblin » (<http://hobgoblin.fr/>). Il a récemment publié du matériel pour *Héros & Dragons*, *Donjons et compagnie*, *Old-School essentials*, et les *Pièges de Grimtooth*. Son micro-système *Searchers of the Unknown* a fait l'objet de nombreuses adaptations, dont *La lune et les douze lotus* et *Coureurs d'orage*. Il contribue à la revue *Knock*. Dans ce recueil, il publie un scénario *Miles Christi* initialement rédigé pour le livre de base.

Guillaume Tavernier est illustrateur. Après avoir publié quelques bandes dessinées aux éditions Petit à Petit, Delcourt ou Soleil, il s'oriente vers l'illustration de jeu de société et de jeu de rôle. Il a collaboré avec Black Book Editions, Stygian Fox, Evil Hat, Studio H, Atalia... Il consacre maintenant la plus grande partie de son temps à sa maison d'édition, De Architecturart (<https://www.dearchitecturart.com>).

Lunart est auteur et illustrateur de jdr. Il se définit d'abord comme créateur d'univers, aime l'évasion, surtout lorsque celle-ci nous emporte vers les songes imaginatifs d'histoires fantastiques. Il espère que ses illustrations sauront vous faire voyager et vous seront d'agréables compagnes. Dans ce recueil, elles nous emmènent dans le Prague de la peste noire de *Vampire : l'Âge des Ténèbres* et les abstractions de *Nobilis*. Pour en voir davantage, il suffit de suivre ce lien : <https://www.lunart.fr/>.

Maëva Wery est graphiste et illustratrice, une touche à tout à l'aise avec les médiums classiques (aquarelle, acrylique, fusain, stylo bille) et numériques. Du portrait de votre bien-aimé(e) à celui de votre animal de compagnie, de la création d'un logo à l'aboutissement d'une ligne graphique pour votre communication, elle s'essaie également dans le domaine de la photo et de l'érotisme avec des textes et des illustrations personnalisables. Elle a notamment orné de son très délicat dessin au trait une grande partie de *Chiaroscuro* et les archétypes de *Dominion : Jeux de pouvoir et Maisons nobles*. On retrouvera ses créations en suivant ce lien : <https://maeva.zumproductions.com/>.

Yannick « Kakita Inigin » Buty a découvert le jdr il y a 25 ans avec *Terres de Légendes* mais n'a vraiment mais n'est vraiment sorti des LDVELH qu'avec le livre jaune qu'on associe à la première édition du *Livre des Cinq Anneaux* et ne l'a plus quitté depuis. Toutes ses activités rôlistes tournent encore autour de ce jeu, que ce soit dans l'association *La Voix de Rokugan*, les campagnes qu'il mène, les scénarios qu'il écrit, et bien sûr dans l'hommage qu'il rend dans ce recueil. Il a également commis une aide de jeu pour *Wastburg* que l'éditeur a eu la gentillesse de publier et laissé quelques empreintes de doigts dans les rouages de la FFJdR.

Michaël Janod est auteur de jeux, notamment *Pirates!* et *La route du maître* (2021), jeu de sabreurs errants en quête de perfection. Il aime les jeux un peu déjantés et le troisième degré, ce dont témoigne ses contributions pour *Unknown Armies*, *Dying Earth* et *Wushu*, qu'il a en prime illustrées.



LES PARTICIPANTS

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 rend hommage à deux écrivains qui l'ont marqué, Tolkien et Jean-Philippe Jaworski, en publiant un scénario pour *Tiers-Âge*, le jeu qui dans les ténèbres les unit.

Gabzéta surfe sur sa première vague rôlistique à la fin des années 80, initiant de force ses petits frères à *D&D*, tout en compulsant fébrilement des exemplaires de *Cthulhu*, *Zone* et *Stormbringer*. La tempête retombe mais à partir de 2010, grâce à CasusNO et à la hype lyonnaise, le vent est à la poupe et amène ses florilèges de *Cortex*, *Fate* et compagnie. Il ne dédaigne ni l'OSR ni l'Apocalypse, mais ne s'est toujours pas mis au jeu en ligne. Cet éclectisme l'amène à proposer un scénario foutraque pour *Donjon : Clefs en main*.

Lewis Trondheim nous a permis d'utiliser des illustrations tirées de sa gigantesque série *Donjon*, dont il a tiré un jeu de rôle. Il est peu de dire que son univers, comme celui de son compère Joann Sfar, doit beaucoup à notre loisir, et cette publication sonnait alors comme un retour à la source.

François-Xavier « Xaramis » Cuende est non seulement un auteur de scénarios prolifique, mais il est aussi un escrimeur redoutable. Le siècle d'or espagnol de *Capitàn Alatrisme* et ses épées mercenaires ne pouvaient que le séduire. Il lui incombaît donc de mettre à l'honneur ce jeu dont le public français n'a hélas pas pu profiter.

Gaëlle « Kianna » Maistre est une rôliste de l'ombre et des ténèbres depuis quelques décennies, ayant découvert le jeu de rôle avec *Vampire : la Mascarade*. Brillante éminence grise de Jean-Baptiste, il lui est redevable de la plupart de ses créations. En bonne amatrice d'histoire et d'histoires, elle prend ici le crayon pour illustrer le scénario *Capitàn Alatrisme*.

Hervé « Cuchulainn » Bourgade est tombé dans le jeu de rôle à douze ans. Il hésite entre l'hérité et l'environnement familial dans la responsabilité de sa passion pour l'histoire, le pulp, l'heroic fantasy, le fantastique, les arts martiaux orientaux comme européens, les comics et les félins. Il a écrit pour les Douze Singes dans le supplément *1918* pour *Skull & Bones* et le recueil *Lieux d'Aventures*, mais il est surtout l'auteur du jeu de fantasy celtique *Ynn Pryddein : « la Terre des Forts »* qu'il porte depuis presque quinze ans et doit publier à l'orée de l'année 2023.

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

Les princes du volant Scénario pour <i>Château Falkenstein</i>	12	La Loi de l'Anémone Scénario pour <i>Nobilis</i>	92
L'oubli Scénario pour <i>Planescape</i>	22	Égarés ! Scénario pour <i>Tiers Âge</i>	100
Les quarante ans de Dédé Scénario pour <i>Raoul</i>	34	Opération Grogro Scénario pour <i>Donjon : Clefs en main</i>	110
Le Templier Lépreux Scénario pour <i>Miles Christi</i>	40	Les Bâtons Scénario pour <i>Dying Earth</i>	116
La mort en face Scénario pour <i>Deadlands</i>	50	Ce que femme veut Scénario pour <i>Capitán Alatriste</i>	122
Praha nocturny : quarante années de peste Scénario pour <i>Vampire : l'Âge des Ténèbres</i>	62	Le Cygne et le Loup Scénario pour <i>Imperium</i>	130
La Garde des Dignitaires Campagne pour <i>Le Livre des Cinq Anneaux</i>	74	La nuit tous les chats sont gris Scénario pour <i>Angel</i>	144
Les Fils du Duke Scénario pour <i>Unknown Armies</i>	84	Quarante bandits Scénario pour <i>Wushu</i>	152



Un scénario de **Benjamin Kouppi** et **Xavier Alix** • Illustrations de **Midjourney**

Les princes du volant

pour *Château Falkenstein*

Pour célébrer le premier anniversaire du Second Pacte, le Roi de la Cité naine du Gouffre du Destin organise une course de véhicules terrestres allant de Paris à Vienne à travers tous les pays signataires. Aristocrates, seigneurs de la vapeur, savants, politiques et criminels se pressent pour remporter ce qui s'annonce comme l'événement mondain de la saison, d'autant plus que le Roi offre le « Diamant énergétique », qu'on dit capable de fournir une puissance extraordinaire, au vainqueur. Un tel trésor ne doit pas tomber entre de mauvaises mains.

L'ORGANISATION DE LA COURSE

Le scénario combine quatre récits. S'entremêlent une compétition sportive, un défi scientifique incluant la conception du véhicule, les chausse-trappes de la vie mondaine et les enjeux politique de la Nouvelle-Europe.

L'Hôte dispose de 14 équipes, définies par leurs objectifs et réparties en quatre groupes : les Dames et Gentils-hommes, les Gredins, les Savants et les Politiques. À chaque groupe correspond une gamme d'actions, à laquelle l'objectif de l'équipe donne un sens. Lors d'une rencontre avec un concurrent, l'Hôte peut déclencher une action et prendre l'initiative ou s'en servir en réaction.

La mise en scène fait alterner Course et Étapes. Les PNJ et le décor disposent d'actions spécifiques pour chacune. Les scènes de Course ne sont pas exemptes d'enjeux mondains : allez-vous vraiment laisser ces dames accidentées au bord du chemin pour gagner quelques précieuses minutes ? Durant les scènes d'Étape, il s'agit bien sûr de réparer les véhicules, mais les enjeux sociaux sont primordiaux. Le concurrent malmené se venge, des amitiés et des amours se nouent, des alliances se concluent et se rompent. En outre, tout cela n'est pas toujours facilement conciliable avec les impératifs de la course. Comment faire de l'esprit après dix heures de course effrénée ? Comment conduire son automobile après une nuit passée à la table de whist du

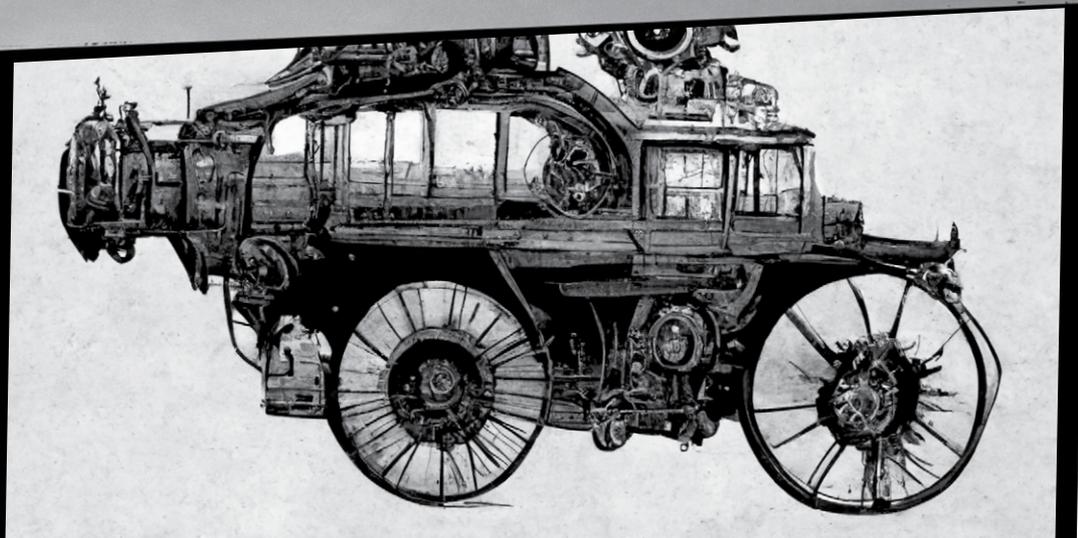
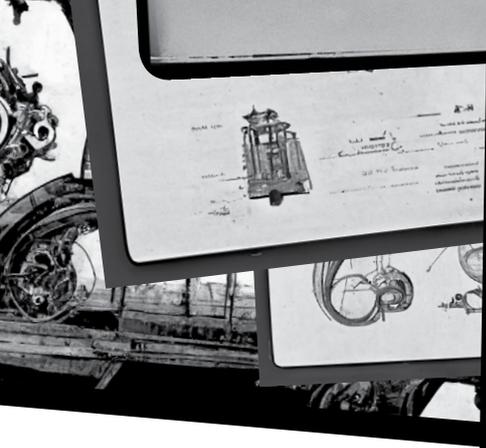
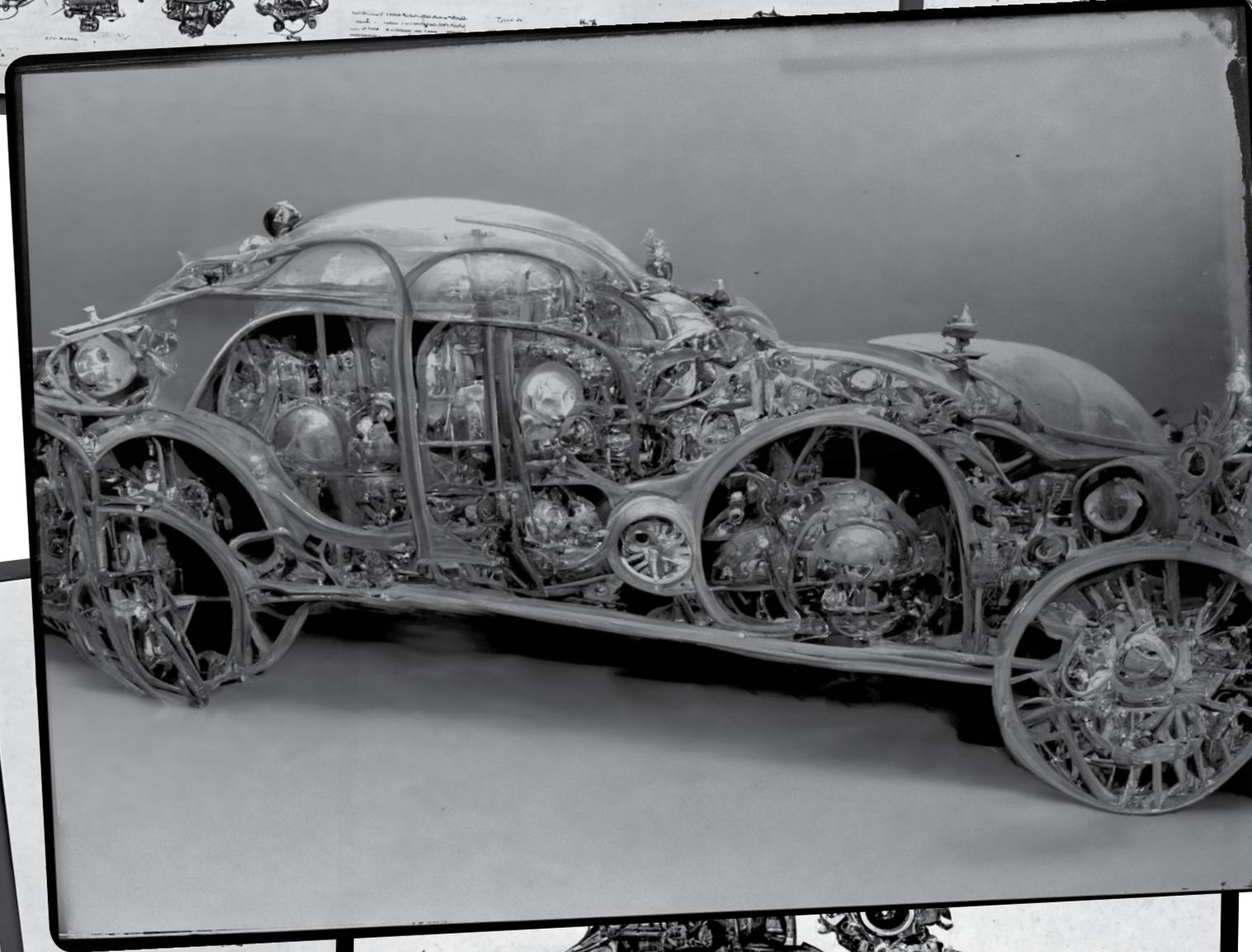
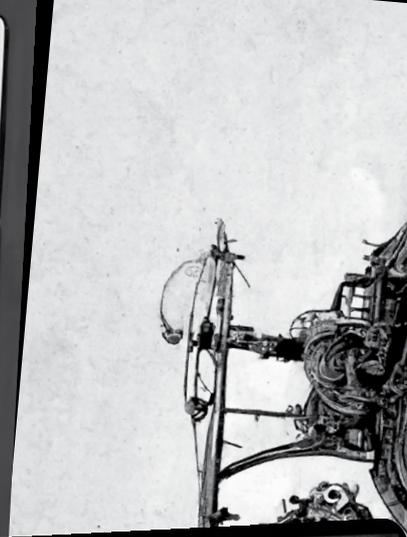
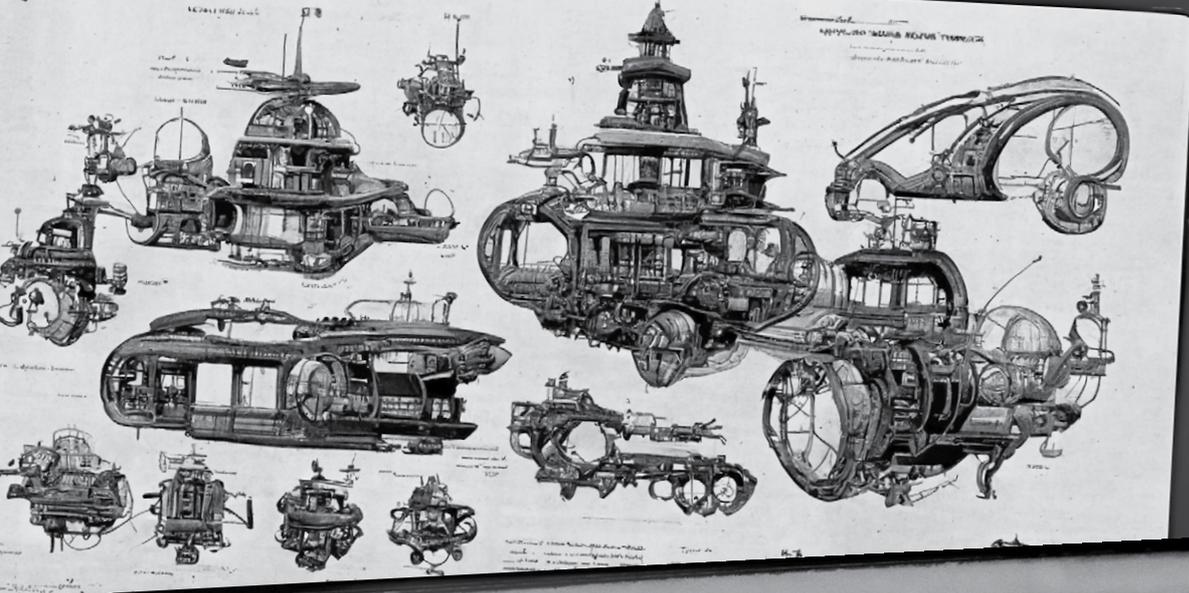
Après avoir exploré le premier le genre cyberpunk en jdr, Mike Pondsmith faisait à nouveau œuvre pionnière avec **Château Falkenstein**, le premier jeu steampunk, explorant les mêmes thèmes dans un style radicalement différent et plus optimiste. Bals à minuit, savants fous, machines infernales, fées et dragons sur fonds de société victorienne idéalisée laissent la place à l'aventure, à l'altruisme, au drame et à la romance. Il est peu de dire que le jeu tranchait singulièrement avec la production de son temps, jusque dans sa feuille de personnage, rédigée à la manière d'un journal intime, ou au système de résolution utilisant des cartes, les dés étant considérés comme vulgaires.

Arrivé trop tôt, il n'avait eu à l'époque de sa sortie qu'un succès d'estime, mais il était resté cher au cœur de nombreux joueurs et l'éditeur a continué à enrichir modestement la gamme. Les Lapins Marteaux lui ont fait bénéficier d'une réédition en français en 2022, et il a enfin atteint le succès mérité.

Fiche Grog :

<https://www.legrog.org/jeux/chateau-falkenstein>

Prince de Galles ? Quand réparer les dégâts subis alors que Winnaretta Singer-Polignac vous a demandé d'être son cavalier au bal de ce soir ?



LA COMPÉTITION

Où les personnages prennent connaissance du règlement, publié au *Journal officiel* de tous les pays signataires du Second Pacte.

RÈGLEMENT

1. Sont autorisés les véhicules terrestres et les véhicules amphibies.
2. Sont proscrits les véhicules volants. Est considéré comme volant un véhicule ne laissant pas de traces sur une longueur de cinq mètres au moins.
3. Le nombre de membres d'équipage est compris entre une et trois personnes humaines ou non-humaines.
4. L'usage de la Thaumaturgie et de l'Ingénierie thaumaturgique est autorisé.
5. Les dommages matériels occasionnés aux véhicules ne doivent pas s'accompagner d'atteintes physiques ou morales aux concurrents et aux tiers.
6. En cas de dommages matériel, la réparation doit être faite dans un délai d'une semaine.
7. Tout dommage matériel à l'étape vaut disqualification.
8. Les concurrents sont autorisés à se prêter mutuellement assistance.
9. L'aide matérielle d'un tiers, hors ravitaillement et cas de force majeure, vaut disqualification.
10. Les commissaires aux courses sont sélectionnés parmi les cités naines signataires du Second Pacte et garantissent le respect des règles. Aucun nain originaire de ces cités n'est autorisé à participer à la compétition.

Une série de questions est alors posée aux joueurs :

- Pourquoi vas-tu participer à cette course ?
- Qu'est-ce qui pourrait motiver tes amis à y participer ? Tes ennemis ?
- De quel véhicule rêverais-tu ? Comment vas-tu le fabriquer ou te le procurer ?

Servez-vous de ces réponses pour introduire de nouvelles équipes et choisir celles que vous mettrez le plus en lumière.

Conception du véhicule

Les équipes ont trois mois pour s'équiper. En l'absence d'un Savant ou d'un Ingénieur dans l'équipe, il sera nécessaire de passer commande (prouesse de Relations et de Fortune). Construisez le suivant les règles et posez les questions suivantes :

- En quoi ce véhicule est-il novateur ?
- Quels sont ses atouts et faiblesses ?
- Quelles sont les armes et défenses prévues ?

Il est temps de faire monter la pression :

- Un(e) ami(e) annonce sa participation et lance un défi ;
- Une équipe concurrente vient visiter le chantier ;
- Une équipe adverse vient saboter la construction du véhicule ;
- Des journalistes demandent un entretien : faut-il briller ou préserver les secrets ?

Itinéraire

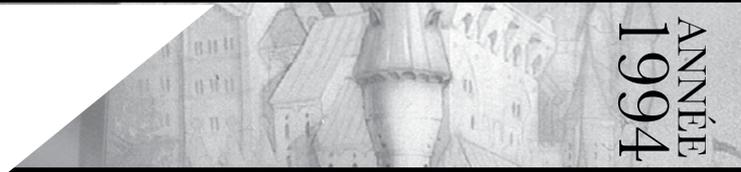
Les capitales des états signataires du Second Pacte constituent les étapes les plus importantes. Chaque tronçon comporte ensuite de quatre à six points de contrôle, où les concurrents doivent obligatoirement s'arrêter et signer. Ils permettent aux commissaires aux courses d'assurer le bon déroulement de la course. Leur emplacement est rendu public la veille du départ.

L'aéronavale bavaroise surveille la course et transporte le matériel des concurrents d'étape en étape. Sur le tronçon, elle n'intervient qu'en cas de danger imminent et ne livre pas de matériel. Les réparations lourdes sont donc plus difficiles.

Chaque tronçon comporte de deux à quatre péripéties, en fonction de sa longueur (une après-midi pour Venise-Trieste, une journée pour les autres). Les tronçons Munich-Venise et Trieste-Vienne sont des épreuves d'endurance et comportent une scène de nuit pour les retardataires. Elles concernent les personnages si les deux premières péripéties leur font perdre du temps.

Itinéraire

Paris	→	Bruxelles	→	Francfort	→	Munich	→	Venise	→	Trieste	→	Vienne
		300 km		400 km		400 km		500 km		150 km		500 km



Les péripéties de course sont de trois natures :

- Confrontation avec un concurrent : ces interactions sont fréquentes au départ, à l'arrivée et aux points de contrôle, mais feutrées. Elles sont plus rares au cœur de la course, mais potentiellement moins fair-play. En fonction du concurrent, jouez l'action de Dame/Gentilhomme, de Gredin ou de Politique appropriée.
- Dilemme : l'équipe a le choix entre prendre de l'avance, agir conformément à ses principes (devoir d'assistance, *noblesse oblige*, charité, convictions politiques), ou bénéficier d'une opportunité qui n'a rien à voir avec la compétition.
- Confrontation au paysage : le paysage est considéré comme un acteur à part entière de la course. Il présente des difficultés de franchissement ou peut offrir des opportunités, comme des raccourcis ou des occasions de briller. Comme les concurrents, il dispose d'actions.

L'événement mondain

La course est l'événement mondain de la saison : l'élite néo-européenne se presse à chaque étape pour admirer et mettre à l'épreuve les héros des temps modernes. Pour les personnages, les étapes sont riches en choix difficiles, mais aussi en occasions d'étoffer sérieusement leur carnet d'adresse, de nouer de solides amitiés et de trouver l'amour.

L'appât du gain

La course attire une foule d'individus peu recommandables : escrocs, ruffians, arnacœurs et croqueuses de diamants, ou tout simplement concurrents dépourvus de morale, prêts à tout pour gagner, même à mettre en danger des innocents ou à salir leur honneur. Ce sont les Gredins.

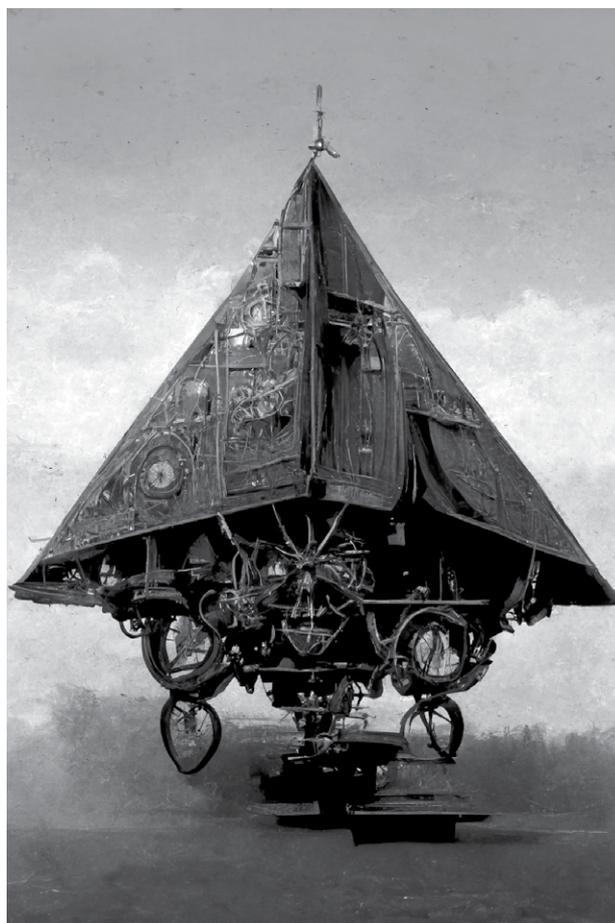
Les nouveaux Prométhée

La course est le laboratoire où sont testées les technologies de demain. Jules Verne lui-même, le ministre français des Sciences, préside au comité scientifique et observe avec intérêt les innovations portées par ses confrères ainsi que leur usage. Les Savants rivalisent d'audace et d'invention, battent des records et repoussent les limites de l'esprit humain. Au milieu de la bonne société, certains sont pareils aux albatros, leurs ailes de géant les empêchent de marcher, tandis que d'autres, plus habiles, cherchent le mécène qui financera leur grand-œuvre.

La course des nations

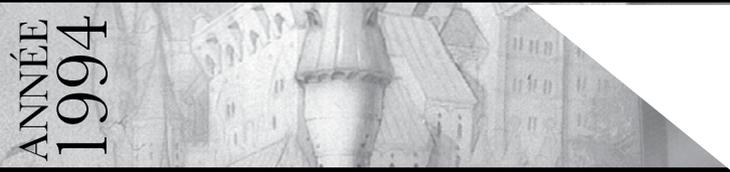
Un an après la victoire des forces du Second Pacte à Königgrätz, les tensions sont très fortes entre les différentes nations. La Prusse rêve encore d'achever à son profit l'unité allemande, la France espère une nouvelle victoire qui viendrait rehausser le prestige impérial, tandis que l'Autriche s'acharne

à maintenir son empire. La défaite prussienne a eu d'autres conséquences qui distinguent la Nouvelle-Europe de notre monde. Dans la mesure où l'Autriche-Hongrie a évité le désastre, elle n'a pas dû céder Venise à l'Italie et cette situation est vécue comme une occupation. Enfin, les Seigneurs de la Vapeur britanniques ont subi un revers qui exacerbe l'agitation des mouvements nationalistes irlandais – les Fenian. Ils préparent la révolution, tandis que des mouvements anticolonialistes commencent à émerger, soutenus par des personnalités dissidentes comme le Prince de Galles.



UN NOUVEAU RECORD !

Les kilomètres à parcourir et les vitesses n'ont qu'une seule fonction : être écrasés et battus. Avant la course, le record de vitesse, tenu par la Serpollet Steamer 9HP, est de 120 km/h. Les bons modèles approchent tous cette vitesse. La dépasser implique une Prouesse d'Invention pendant la conception et une prouesse de Pilotage pendant la course. Tous les modèles performants ont une vitesse de croisière proche de 80 km/h, ce qui permet de lancer d'autres défis comme « Paris-Bruxelles en moins de trois heures ! ».



Actions de Paysage

Course

- Désorienter (par la monotonie, la densité, le manque de visibilité ou la complexité)
- Donner l'occasion de montrer sa valeur morale (enfant perdu, femmes harcelées, train attaqué)
- Laisser voir un raccourci utile mais dangereux
- Offrir la possibilité d'une folle accélération
- Offrir une opportunité sans rapport avec la course (trésor, vestige, rencontre)
- Présenter un obstacle mobile (troupeau, foule)
- Présenter une difficulté de franchissement imprévue (éboulement, inondation)
- S'effondrer

Étape

- Désorienter (petites ruelles, éclairage faible)
- Donner des informations sur le futur tronçon
- Éprouver la valeur morale
- Faire apparaître une tête couronnée
- Faire ressurgir une vieille connaissance
- Offrir une cachette
- Présenter des pièces détachées à fort potentiel
- Présenter un cadre enchanteur
- Gêner les réparations
- Offrir un divertissement inattendu

Actions de Dames et de Gentilshommes

Course

- Attaquer avec fair-play
- Être en panne ou en grave danger
- Être attaqué(e) par un Gredin
- Porter secours à des inconnus
- Prêter assistance à un concurrent en difficulté
- Rendre la pareille
- Soutenir une belle tentative de record
- Tenter une action folle avec panache
- Tenter un dépassement à la corde

Étape

- Commencer un flirt
- Faire la fête jusqu'au bout de la nuit
- Lancer un défi
- Mettre à l'épreuve (savoir ou manières)
- Proposer une partie de cartes / une valse
- Proposer une alliance
- S'afficher au bras d'un(e) rival(e)
- Témoigner sa gratitude
- Transformer une vécille en affaire d'honneur

Actions de Gredins

Course

- Attaquer sournoisement / mettre en danger
- Contourner le règlement
- Détruire pour barrer la route (pont, arbre)
- Marquer et ajuster pour doubler au finish
- Mettre en danger des passants
- Prendre / faire courir des risques inutiles
- Profiter d'un secours pour faire un mauvais tour
- Tendre un piège
- Tenter un dépassement brutal

Étape

- Droguer / blesser un concurrent
- Dissimuler de fausses preuves de triche
- Étaler sa richesse / Se montrer arrogant
- Importuner / diffamer une Dame
- Menacer de représailles
- Saboter le véhicule d'un concurrent
- Voler une technologie
- Voler un objet précieux
- Utiliser des gros bras

Actions de Savants et de Sorciers

Course

- Accélérer brutalement dans un nuage de fumée
- Activer une arme étrange
- Déclencher une catastrophe
- Rompre le règlement sans le vouloir
- Tenter un dépassement « scientifiquement calculé »
- Tester une technologie nouvelle *in situ*
- Tester un nouveau sortilège

Étape

- Charmer par son érudition
- Chercher un mécène
- Espionner ou faire parler un pair
- Faire une démonstration (catastrophe !)
- Rompre l'étiquette sans s'en apercevoir
- Se déclarer victime d'un vol de technologie
- Tester ou ridiculiser un pair

Actions des Politiques

Course

- Attaquer un ennemi de la Cause par opportunité
- Attaquer méthodiquement l'ennemi de la Cause
- Faire de la propagande (banderoles, chants)
- Faire sauter un élément de décor (pont, roc)
- Recevoir l'aide secrète ou spontanée de militants
- Provoquer involontairement un conflit
- Profiter de la course pour viser un autre objectif
- Provoquer un incident entre militants

Étape

- Accuser publiquement et faire scandale
- Corriger publiquement un ennemi de la Cause
- Demander protection et assistance
- Épier les ennemis de la Cause
- Saboter une machine ennemie
- Sensibiliser à la Cause
- Rare : assassiner secrètement un ennemi
- Voler un ennemi de la Cause



CONCURRENTS

Chaque concurrent a ses propres objectifs ; son type d'actions vous indique la manière dont il cherche à les atteindre. À chaque interaction avec les personnages, choisissez une action issue de sa gamme qui le rapproche d'un objectif. Sauf mention contraire, les véhicules sont à vapeur.

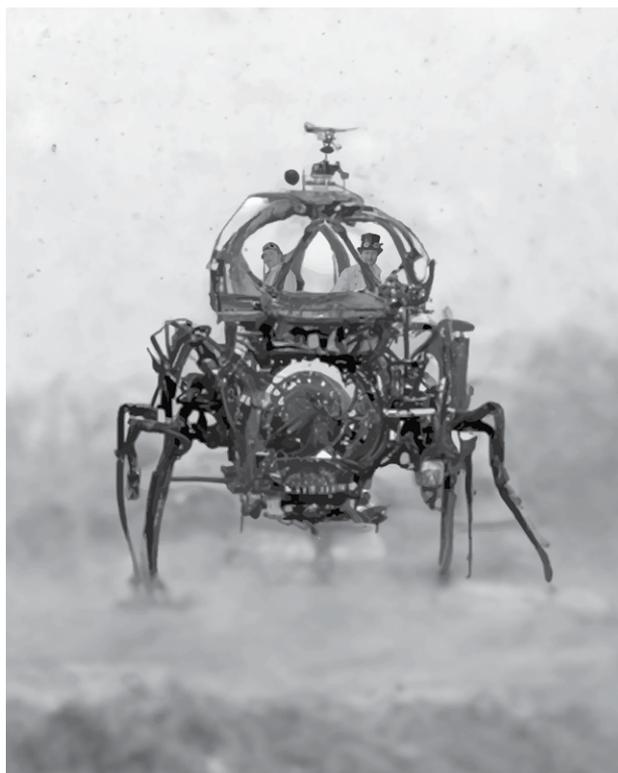
Les équipes sont définies par une valeur globale de course. Prenez un jeu de cartes du destin spécifique et tirez pour chacune une carte à chaque étape, hormis pour les PJ, dont vous estimez la performance en fonction de l'issue des péripéties. Tenez le compte pour déterminer l'équipe gagnante à la fin de la course.

La couleur tirée vous donne l'interprétation des péripéties rencontrées par l'équipe, la valeur l'issue :

- Trèfle : Confrontation entre équipes
- Cœur : Relations amoureuses et amicales
- Carreau : Confrontation avec le paysage
- Pique : Relations sociales

N'hésitez pas à faire des paires. Par exemple, si une équipe a obtenu un Carreau de valeur élevée, l'autre un Carreau de valeur faible, vous pouvez déclarer que ces deux équipes se sont affrontées et conclure à la victoire de la première. L'étape n'en sera que plus pimentée.

Pour plus de précisions, une fiche d'équipes est en ligne sur la Cour d'Obéron et détaille les véhicules et personnages : http://couroberon.com/site/QuaranteAns/fiches_equipes.pdf



The Spider Queen [EXP]

Équipage : Lord Burden (Escrime EXC, Finances EXC, Jeu BON, Pilotage BON) et Lord Eaglemoore (Finances EXP, Tir EXC, Aisance sociale BON, Escrime BON, Jeu FAI), seigneurs de la Vapeur, Anthracite (Bricolage EXP, Invention BON, Aisance sociale FAI), ingénieur nain aigri

Véhicule : une araignée mécanique surarmée

Type : Gredin / Gentilhomme (Lord Burden)

Objectifs : Gagner, à tout prix

L'Honneur du Marlborough Club [EXP]

Équipage : Le Prince de Galles (p. 169), Lord Kelvin, Sir Francis Richard Burton (p. 169)

Véhicule : une fine automobile fuselée

Type : Politique / Gentilhomme

Objectifs : Empêcher la victoire d'un ennemi des forces de progrès

La Voix de Râ [EXP]

Équipage : Lady Ada Lovelace (p. 170, Conduite EXT tant que le casque est actif), ingénieure et programmeuse de légende, et Amset, Maître de la Loge Mystique du Temple de Râ (Sorcellerie EXP)

Véhicule : une automobile à traction avant dont toute la partie arrière, en forme de pyramide, est en lévitation ; elle est équipée d'un casque de réalisme virtuel

Type : Savant

Objectifs : Exposer son éclatante supériorité intellectuelle et montrer la Vraie Voie

Les Walkyries [EXP]

Équipage : Winnaretta Singer, Princesse de Polignac, héritière d'un empire industriel et mécène mélomane (Finances EXP, Aisance sociale EXP, Culture EXC, Conduite BON) Sophie, la jeune Princesse de Hollande (Relations EXP), et Madame Bonnemay, duègne bricoleuse (Perception EXC, Bricolage BON)

Véhicule : une automobile électrique d'un aérodynamisme parfait et à quatre roues motrices

Type : Dames

Objectifs : Mener une vie d'aventure, plus vite, plus fort

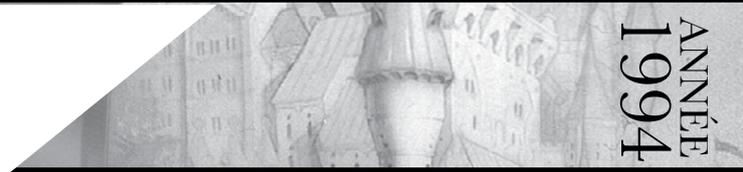
Les Fils de Mercure [EXC]

Équipage : le Duc de la Tremoille et le Prince d'Agrigente, membres éminents du Jockey Club

Véhicule : Une automobile équipée de chenilles pour prendre des raccourcis fous

Type : Gentilhomme

Objectifs : Vivre la course avec panache ; lancer des défis



La Machine itérative [Spécial : 16, -2 à chaque étape]

Équipage : Julie Leroy, conceptrice de génie (Invention EXT, Bricolage BON), et le Professeur Louis Kumbovicz, physicien (Physique EXP, Sciences naturelles EXP, Charisme BON, Bricolage FAI)

Véhicule : une machine programmable, se répliquant elle-même pour se propulser et s'adapter à tous les terrains.

Type : Savant

Objectif : Gagner, très loin devant tous les autres (trois premiers tronçons) ; Finir la course sans déchoir (après Venise) ; Séduire Julie Leroy (Louis Kumbovicz), faire enfin comprendre à Gilles Saint-Just qu'elle veut plus qu'une amitié (Julie Leroy)

Le Phaéton [EXP]

Équipage : Hubert de Maurbois, grand voyageur (Aisance sociale EXC, Pilotage BON, Escrime BON, Relations BON), et Gilles Saint-Just, ingénieur pragmatique (Bricolage EXP, Invention BON)

Véhicule : une nacelle suspendue entre deux immenses roues adaptables à tous les chemins de fer

Type : Gentilhomme, Savant

Objectif : Battre des records, relever des défis, gagner le cœur de la Princesse de Polignac (Hubert), regagner l'amitié perdue de Julie Leroy, son ancienne camarade de labo (Gilles)

Le Grand Guillaume, L'Aigle mécanique et Le Vent paraquet [BON]

Équipage : trois équipes de trois officiers ingénieurs étudiant respectivement au Cadre Équestre de Berlin (Escrime EXC, Bricolage BON), au château de Karlsberg (Invention EXC, Tir BON) et à Saint-Cyr (Bricolage EXC, Pilotage BON).

Véhicule : respectivement une automotiv blindée comme une forteresse d'assaut / bardée de gadgets / équipée d'un second jeu de roues pour faire de folles embardées

Type : Gentilhomme, Gredin

Objectifs : Rivaliser entre eux ; montrer leur vaillance et leur ardeur

La Sérénissime [MOY]

Équipage : Deirdre O'Finneagan, chanteuse et sorcière irlandaise, Marie Dormont, chanteuse d'opéra, et Novalis von Stern, jeune fille de bonne famille très motivée par la Cause.

Véhicule : une automotiv de bonne facture capable de déployer de larges banderoles et dotée de haut-parleurs fort utiles quand on chante des arias de Verdi

Type : Politique

Objectifs : Promouvoir la liberté de Venise par la force de l'art

La Fin du Limmerick [BON]

Équipage : les « Gars de Kilkenny », soit deux selkies, Oleigh O'Hara, pilote, Colan Mc Lean of Limmerick, ingénieur et saboteur, et Nymphéane, sylphe et déroutante figure de proue.

Véhicule : un clipper à pales monté sur roues

Type : Politique, Gredin

Objectifs : Financer la guerre contre le Royaume-Uni ; éviter une victoire anglaise

La Troisième Couronne [MOY]

Équipage : les « Jeunes Tchèques », c'est-à-dire trois espions autrichiens

Véhicule : Une automotiv en apparence de bric et de broc mais pleine de gadgets

Type : Politique, Gredin

Objectif : Surveiller les nationalistes (surtout tchèques) et les ennemis du Second Pacte

Le San Gabriel [BON]

Équipage : Trois franciscains espagnols

Véhicule : une automotiv en forme d'église, avec l'ange Gabriel en figure de proue

Type : Gentilhomme

Objectif : S'assurer que le Diamant ne tombe pas en de mauvaises mains

Le Don de la Lune [BON]

Équipage : le professeur Whateley et sa fille Jane

Véhicule : Une motocyclette au sélénium équipée d'un sidecar

Type : Savant

Objectif : Trouver les fonds pour une expédition au centre de la Terre

La Lone Star [BON]

Équipage : Mickey Tubbs IV, éleveur de l'Étendard de l'Ours, et son mécanicien Bob

Véhicule : Automotiv clinquante en électrum

Type : Gredin

Objectif : Gagner ; étaler sa fortune

DÉCORS

Paris-Bruxelles

Course

Départ : À une heure, l'Impératrice Eugénie donne le départ sur les Champs Élysées en lâchant un foulard rouge du haut de la Tribune Impériale. Ils sont partis !

- Les Grands Boulevards, vidés mais laissant voir un raccourci par une rue étroite
- Les plaines d'Île-de-France, où les paysans s'affairent à la moisson
- La flèche d'une cathédrale à l'horizon des trompeuses tourbières de la Somme
- Les routes terreuses de la Forêt de Cateau-Cambrésis, à l'heure d'or
- Des villages-rues serrés contre le coteau d'une colline de Wallonie
- La roseraie de Sint-Pieters-Leeuw, où de galantes dames viennent encourager les concurrents et leur faire porter leurs couleurs

Arrivée : La place de Brouckère, bordée de tramways en marche !

Étape

Les concurrents sont reçus par sa Majesté le Roi Léopold II de Belgique. Un dîner est organisé en leur honneur. La tension est palpable. Qui évoquera le premier à table la question du Congo et des atrocités commises sur les indigènes ?

- Le Salon Bleu du Palais Royal et son ordre de préséance inintelligible
- La boutique d'un inventeur solitaire et méconnu
- Une balade romantique et chocolatée aux Sablons, douce à en oublier le temps qui passe

Bruxelles-Francfort

Course

Le Roi Léopold II donne le départ à 10 heures devant le palais royal de Bruxelles, d'un coup de pistolet. Les échafaudages des restaurations de l'aile ouest tremblent. Ils sont partis !

- Le campus de l'université de Louvain et ses turbulentes confréries étudiantes
- D'étroits ponts au-dessus des nombreux canaux de la Meuse, près de Maastricht
- Les carrières de lignite de Morneschich sous l'orage
- Le point de contrôle du parvis de la cathédrale de Cologne au son fracassant des cloches et des demandes d'autographe
- Les hautes dunes des rives de la Mer Intérieure



Arrivée : l'extrémité de la Buchgasse, dans le plus vieux quartier de la ville libre de Francfort, Altstadt, puis une grande place sur laquelle les véhicules peuvent parader en cercle.

Étape

Les concurrents sont reçus à dîner par le Bürgermeister Karl Konstanz Viktor Fellner, les notables de la cité, dont les sénateurs de la petite république, et les grands industriels et banquiers rhénans. Pour l'élite nobiliaire, cette étape paraît terne, voire vulgaire. Pour les Prussiens, qui savent la résistance opposée par la ville à leur armée, c'est une humiliation. Pour qui recherche des fonds, en revanche, cette étape est une aubaine (+1 niveau de réussite).

- La salle du conseil du Römer, bardée d'emblèmes républicains et de statues d'empereurs
- Le Premier Salon de l'Automotive, où se pressent les investisseurs et les badauds
- Une visite de la maison de Goethe, véritable épreuve d'érudition

Francfort-Munich

Course

Le vent s'est levé et la Mer Intérieure apporte un air chargé d'embruns tandis que la fille du Bürgermeister, déguisée en fée électricité, coupe le ruban sur le Romerberg. Ils sont partis ! L'étape commence par une descente dans les rues de Francfort.

- Les routes côtières couvertes et découvertes en alternance par la Mer Intérieure déchaînée
- Les contreforts de la Forêt Noire, recelant de sombres mystères
- Le racing-club de Stuttgart en pleine sortie
- Les plateaux caillouteux et meurtris du Jura Souabe, peuplés d'une population déshéritée mais pleine d'espoir en l'avenir.

Dans Munich, aussi brillante qu'exubérante, l'arrivée se fait Place royale dans une atmosphère de fête. Pour s'accorder au décor antique, le peuple est habillé de toges et lance des couronnes de lauriers aux concurrents.

Étape

La capitale de la Bavière est inextricablement liée au Second Pacte. Cette étape est le moment de sa célébration la plus ostensible. Toute tentative de nouer des contacts politiques reçoit un bonus d'un niveau.

- Un grand défilé en l'honneur du Second Pacte sur la luxueuse Maximilianstrasse
- Une réunion informelle présidée par Tom Olam à la Résidence des Ducs de Bavière

- Une fête très arrosée au Biergarten
- Une excursion à Bayreuth, pour assister à l'inauguration de l'opéra et à la première de *L'Or du Rhin*

Munich-Venise

Course

Le départ est donné Place Royale par Marianne, qui abaisse son sabre d'un geste martial.

- Innsbrück et ses autorités impériales maniaques, mais courtoises
- Un pont au-dessus de l'abîme, franchissement idéal du col de Brenner
- Les routes sinueuses et traîtresses du Haut-Adige
- La lagune de Venise au couchant, couverte de frères esquifs et de gondoles

La ligne d'arrivée est tracée devant le Palais des Doges. Un bac est prévu pour les véhicules non amphibies. Il reste la possibilité de contourner par le pont ferroviaire mais les trains circulent et il faut ensuite rouler dans des ruelles étroites et bondées.

Étape

Les autorités impériales sont discrètes, comme si elles craignaient quelque-chose, et laissent les doges organiser un carnaval. Après une rapide collation, elles laissent vaquer les concurrents à leurs occupations.

- L'envol de l'ange du carnaval, un ange de la science moderne
- Une soirée musicale dans le palais de Winnaretta Singer, en compagnie de Charles Widor et Gabriel Fauré
- Des ruelles marquées de signes cabalistiques

Venise-Trieste

Course

À l'occasion de ce départ, le pont ferroviaire qui relie Venise à la Terraferma est aménagé pour les automobiles. La course commence donc par une magnifique ligne droite. L'ange du carnaval sonne le départ dans une trompette. Ils sont partis !

- Le pont ferroviaire reliant Venise à la Terraferma, une magnifique ligne droite aménagée pour les automobiles au trafic suspendu.
- Des centaines de paysannes courbées, ramassant le riz, et derrière elles, les charrettes de la récolte s'appêtant à dévaler le coteau

La ligne d'arrivée est placée Piazza Grande, au bout d'une très longue promenade comme suspendue au-dessus du golfe de l'Adriatique.

Étape

Les autorités impériales tentent de se rattraper, sachant les précautions prises à Venise. Hélas, elles en font trop.

- Un banquet aussi long qu'ennuyeux en compagnie des autorités impériales et de l'aristocratie locale
- Les rumeurs d'une apparition de la Vierge à Trévise
- Une réunion politique en pleine rue et en cinq langues différentes
- Des fâcheux s'en prenant à une demoiselle – ou un damoiseau – en détresse près du port

Trieste-Vienne

Course

Le vent se lève et la bora, le vent froid venu du nord, frappe la région. Le départ a lieu dans des conditions difficiles, qui ne cessent d'empirer pendant la première moitié du trajet.

- Des enfants bloqués sous un éboulement causé par la tempête
- L'immense réseau de grottes de Postojna : refuge, raccourci ou impasse ?
- Un goulet d'étranglement où le vent accélère et envoie des projectiles
- La montagne slovène, ses routes trouées et ses immenses troupeaux
- La splendeur baroque de Graz dans la nuit

Le final consiste en un tour complet de la Ringstrasse. Sous les feux d'artifices, les concurrents rivalisent d'audace sous les acclamations tandis que les badauds se pressent. Il se pourrait même qu'un enfant imprudent traverse...

Étape

Après la remise des prix, présidée par sa Majesté l'Empereur, au cours de laquelle le Roi de la Cité du Gouffre du Destin remet le prix en personne au gagnant, un grand bal est organisé à la résidence impériale. Si vous n'en avez pas eu assez, c'est le moment d'organiser une dernière tentative de vol.





Un scénario de **Khelren** • Illustrations de **Monsieur le Chien**

L'oubli

pour *Planescape*

SYNOPSIS

Emprisonnés dans un Dédale par la Dame des Douleurs pendant quarante années, les PJ sont finalement relâchés sans la moindre explication. Au sortir, ils se rendent compte que plus personne ne connaît la Dame et que la cité de Sigil est menacée de sombrer dans le chaos.

PRÉSENTATION

Ce scénario propose de moderniser *Planescape* à plusieurs égards.

Tout d'abord, loin d'un *dungeon crawling* traditionnel, ce scénario repose sur les intrigues politiques et personnelles. Il fait la part belle aux jets sociaux ; les personnages pré-tirés sont construits en ce sens et très peu vers le combat ou la magie. La difficulté est malgré tout épique. Des jets à 25 ou 30 comme seuil de réussite ne sont pas à redouter : les PJ ne sauvant rien moins que Sigil, ils peuvent avoir à parlementer avec un Balor, contrer des manigances au niveau du multivers ou renverser le chef d'une faction.

Quarante ans s'étant écoulés pour les PJ, alternez scènes présentes et retours sur des événements passés, comme autant de courts interludes laissés librement à l'imagination des joueurs. Creusez alors l'historique des personnages, explorez les motivations de leurs actes. Bombardez de questions les PJ durant ces scènes. Par ailleurs, les pré-tirés comprennent des questions auxquelles les joueurs sont susceptibles de répondre au cours de ce scénario ; vous y veillerez.

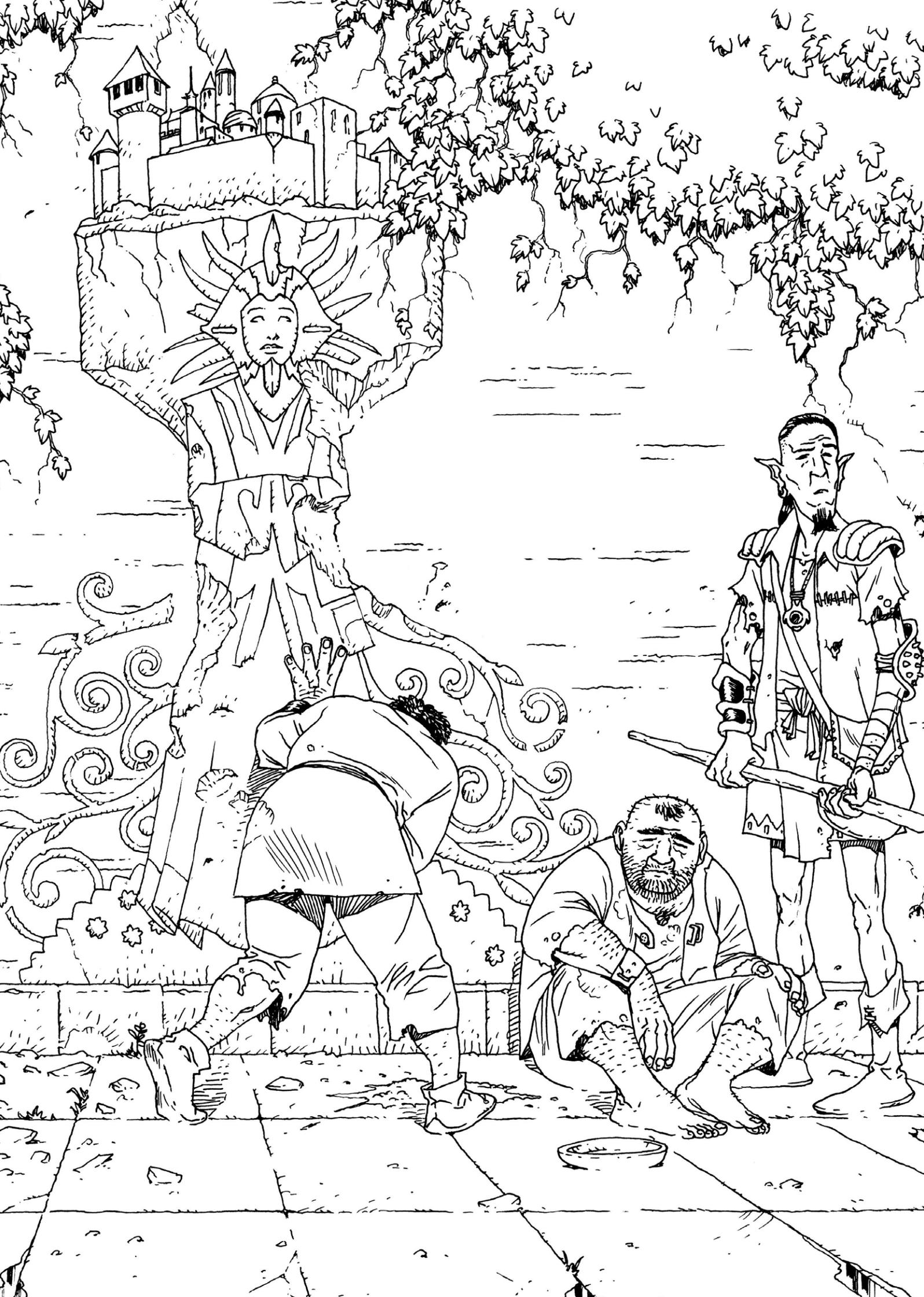
Ensuite, sa structure n'est pas linéaire : les intrigues sont ici représentées sous forme de fronts et de menaces. Si l'évolution des circonstances, un échec ou une réussite des PJ font logiquement progresser ou reculer un front, ajustez-le en conséquence.

Enfin, ce scénario utilise la version 3.5 des règles de *Donjons & Dragons*.

Paru en 1994 pour *AD&D 2e édition*, **Planescape** sert de lien entre les autres univers publiés afin de créer un multivers riche, exotique, étrange et inspirant, porté par les magnifiques illustrations de Tony DiTerlizzi. Pourtant, il ne survivra pas à l'arrivée de la troisième édition de *Donjons et Dragons*. Il convient de nos jours de se tourner vers l'adaptation en jeu vidéo (*Planescape: Torment*) pour avoir la chance d'arpenter Sigil et l'Outreterre, et comprendre pourquoi de nombreux fans citent *Planescape* comme l'un des meilleurs et plus originaux cadres de campagne du « Dungeonverse ». La version française de la boîte de base paraîtra en 1997, sans que le suivi soit assuré par Jeux Descartes.

Fiche Grog :

<http://www.legrog.org/jeux/ad-d-planescape>





PRÉ-TIRÉS

Joril Valdek

Autrefois tu étais un preux chevalier, béjaune comme pas un, sur ton plan d'existence. Quand tu es arrivé à Sigil, pour survivre, tu as dû te faire larron. Tu as fini par prendre la tête d'une guilde de voleurs influente sur une partie du **quartier de la Ruche**. Tu as ainsi pu secourir de nombreux péquins, nourrir, protéger, et offrir de justes conseils aux biges qui erraient sans but et qui auraient sinon mal fini. C'était le bon temps et tu es fier de ce que tu as accompli.

Mais tu as toujours détesté la Dame des Douleurs et la considère comme une créature néfaste depuis le jour où tu l'as vu lacérer un pauvre bougre. Tu as tenté de lui nuire, et elle l'a remarqué... Tu aurais pu finir inscrit au Livre des Morts toi aussi, mais elle a choisi de te condamner à vivre dans un Dédale.

C'était il y a quarante ans... Tu es désormais un vieillard et tu pensais passer l'arme à gauche dans ce lieu maudit. Mais, un beau jour, tu as été libéré avec tes compagnons, sans avertissement, sans explication.

À ta sortie, tu t'es naturellement baguenaudé dans ton quartier. Fais un jet de Renseignements, difficulté 25, pour découvrir le sort de ta **guilde** :

- En cas de réussite, ta guilde n'existe plus mais ton nom fait encore sonner quelques cloches (jets sociaux à +2 dans la Ruche).
- En cas d'échec, ta guilde existe encore mais il faudra jouer des coudes comme un cador pour la reprendre en main, d'autant que personne ne se souvient de toi.

Dans tous les cas, ton influence bénéfique sur la Ruche a disparu. À ton plus grand désespoir, tout va à vau-l'eau : où que ton regard porte, tu ne zicutes que misère, famine et perte...

Tu as néanmoins dégotté quelques **contacts** utiles. Choisis-en un parmi la liste suivante :

- **Melgad Pattefolle**, un tavernier bariaure qui peut fournir une base d'opération sûre et secrète ;
- **Arlan Rodhe**, un usurier cambion qui prête d'importantes sommes mais qu'il vaut mieux rembourser si tu tiens à tes genoux ;
- **Bok**, un slaade gris dont les connaissances mystiques sont inégalées mais qui en demande un prix souvent désagréable.

Enjeux :

- Reprendras-tu la tête de ton ancienne guilde ? Et sauveras-tu ainsi ton quartier ?
- Comprendras-tu l'importance de la Dame pour Sigil, la même que la tienne pour ton quartier ?



Joril Valdek

Humain primaire Roublard 3 / Paladin 3, Loyal Bon, Vieux

Initiative : +0

Toucher : +5

Dégâts : 1d8 (19-20/x2)

*CA : 10 + 0 (dex) + 5 (armure) + 3 (bouclier) + 1 (anneau) = 19
(20 avec arme Gardienne)*

PV : 26

For 8, Dex 10, Con 8, Int 18, Sag 18, Cha 18

Vigueur +8, Réflexe +8, Volonté +6

Compétences principales : Diplomatie +17, Intimidation +17, Bluff +15, Contrefaçon +15, Renseignements +15, Fouille +15, Psychologie +15, Désamorçage +15, Conn. (locale) +13, Perception auditive +13, Détection +13.

Dons : Fin limier (Renseignements +2, Fouille +2*), Négociation (Diplomatie +2*, Psychologie +2*), Persuasion (Bluff +2*, Intimidation +2*), Expertise du combat.*

Talents : Aura de Bien, Détection du Mal, Châtiment du Mal 1/jour, Grâce divine, Imposition des mains, Aura de bravoure, Santé divine ; Attaque sournoise +2d6, Esquive totale, Recherche des pièges, Sens des pièges +1.*

Équipement notable : Épée longue +1 Gardienne, Cotte de mailles elfique, Écu en acier +1, Anneau de Protection +1, 1 potion d'Invisibilité, outil de cambrioleur de qualité supérieure (Désamorçage +2).*

(: ce bonus a déjà été comptabilisé)*

Parshal Œil-de-Corbeau

Toute ta vie s'est déroulée au sein du Dédale, le lieu où ta mère, enceinte, a été exilée par la terrible Dame des Douleurs. Elle y mena une vie recluse, sans parler à ses compagnons, et tu y as grandi, enfant unique, unique enfant, dans la vénération des histoires qu'elle te contait.

Elle te parla de votre peuple, de sa fierté, de ses légendes, de son sang mêlé aux Dieux ; elle t'éduqua dans le **respect de la parole** donnée, quel qu'en soit le prix ; elle te transmit son savoir et l'espoir, un jour, de sortir de cette prison. Ce qui advint au bout d'une quarantaine d'années, à toi et à ces gens qui t'ont vu grandir et que tu as finis, à la mort de ta mère, par appeler tes amis.

Aussitôt sorti, tu souhaites trouver trace de ton **peuple**. Fais un jet de Savoir bardique, difficulté 22 :

- En cas de réussite, le solstif de ta matrone est que ses histoires sont inventées de toutes pièces ; ton peuple n'existe pas réellement. C'était simplement là le meilleur moyen pour forger le matois qu'elle voulait que tu deviennes. Dès lors que tu suis une promesse faite, tu effectues tes jets à +2.
- En cas d'échec, tu retrouves trace de ce peuple malgré les « libertés poétiques » prises par ta mère et même le portail menant à leur plan d'existence : il s'agit de Baator et d'infâmes fiélons. Il vaut mieux bazarder tout ça si tu tiens à rester en vie !

D'une manière ou d'une autre, ton héritage n'est pas innocent. Un **fiélon** t'a contacté et te propose son aide future ; le prix à payer sera de devenir Loyal Mauvais. Choisis maintenant de quel Baatezu il s'agit :

- D'un **Cornugon**. Un terrifiant adversaire qui remportera avec certitude un combat.
- D'un **Hamatula**. Un gardien à la vigilance inflexible, pour protéger ou surveiller un lieu ou un objet.
- D'une **Érinnye**. Une beauté tentatrice qui obtiendra socialement n'importe quoi.
- D'un **Abishai**. Un canalisateur de puissance magique illimitée, qu'un mage azimuthé saura utiliser.

Enjeux :

- De quel héritage te feras-tu le héraut : celui, mensonger, de ta mère, ou celui, véridique, des Baatezus ?
- Pardonnerez-tu à la Dame ton supplice et celui de ta mère ? En comprendras-tu les raisons ?



Parshal Œil-de-Corbeau

Tieffélin planaire Barde 5, Loyal Neutre, Âge moyen

Initiative : +3

Toucher : +3

Dégâts : 1d8 (19-20/x2)

CA : 10 + 3 (dex) + 4 (armure) + 2 (bouclier) = 19

PV : 18

For 9, Dex 16, Con 10, Int 20, Sag 10, Cha 16

Vigueur +1, Réflexe +4, Volonté +4

Compétences principales : Estimation +15, Décryptage +15, Discrétion +15, Bluff +13, Diplomatie +13, Conn. (mystères) +13, Conn. (histoire) +13, Déplacement silencieux +13, Représentation +13 (8 rangs), Évasion +11, Renseignements +11.

Dons : Meticuleux (Estimation +2, Décryptage +2*), Discret (Discrétion +2*, Déplacement silencieux +2*).*

Talents : Vision dans le noir, Ténèbres 1/jour, Résistance feu 5 / froid 5 / électricité 5 ; Musique du barde, Savoir bardique (1d20 + 12), Contre-chant, Fascination, Encouragement +1, Inspiration.

Sorts par jour : 3 sorts de niv. 0, 4 sorts de niv. 1, 2 sorts de niv. 2

Sorts connus : 0. Berceuse, Détection de la magie, Son imaginaire, Lumière, Message, Prestidigitation. 1. Alignement indétectable, Charmepersonne, Déguisement, Feuille morte. 2. Détection de pensées, Invisibilité, Suggestion.

Équipement notable : Épée longue +1, Chemise de mailles en mithral (échec de sort +10%), Écu en mithral (échec de sort +5%), Instrument de musique de maître (Représentation +2), Cor du Bien/Mal (création de cercle de protection contre l'alignement opposé à celui du porteur, 1/jour, durée 1h).*

(: ce bonus a déjà été comptabilisé)*



Theldrael le Grand

Tu as toujours été ambitieux. Sigil, pour toi, une cible de conquête. Ta principale ennemie à ce jeu-là était la Dame des Douleurs. Et elle t'a percé à jour avant que tu ne lances ta tentative de **putsch** : plutôt que de te tuer, elle t'a envoyé cagner dans l'un de ses Dédales.

Quarante années ont passé et tu as bien vieilli, malgré ton sang elfique, mais grâce à lui, tu demeures encore vivace. Aujourd'hui tu es à nouveau libre, comme tes autres compagnons d'infortune, sans savoir pourquoi. Prêt à reprendre le combat là où tu t'étais arrêté. Mais, minute papillon, rien n'est si facile...

Certes, tu rentres dans la partie rapidement et te fais de nouveaux **alliés**. Fais un jet de Diplomatie, difficulté 28 :

- En cas de réussite, tu obtiens un loyal compagnon, un matois du nom d'**Edeldrain** (Elfe Chaotique Bon, Roublard niv. 5, compétences de cambrioleur/athlétisme à +10, de discrétion à +8). De plus, tu as attiré six gueusards qui sont tes oreilles et tes yeux dans Sigil (Roublard niv. 1, compétences d'espionnage à +6).
- En cas d'échec, tu es parvenu à recruter ces compagnons, non sans avoir malheureusement rendu méfieux de nombreux lascars. Le front « Notre-Dame oubliée » escalade d'un cran.

À un niveau plus personnel, tu as également retrouvé ta femme, **Gweyndalis**. Tu peux la décrire brièvement ; puis choisis une des possibilités ci-dessous :

- Elle s'est remariée avec un homme exceptionnel et, pas folle la guêpe, elle ne t'aime plus ; votre enfant te voue une haine sincère et son beau-père l'a éduqué pour mener une vie qui est en total désaccord avec ce que tu souhaitais. Décide en quoi.
- Elle s'est remariée avec un homme puissant mais, te pensant mort, ton retour la trouble ; votre enfant, qui n'a aucune idée de ton existence, mène une vie qui risque de lui attirer des ennuis.

Enjeux :

- Regagneras-tu l'amour de ta femme et de ta famille ?
- Poursuivras-tu tes rêves de conquête de Sigil et en deviendras-tu un de ses grossiums ou préféreras-tu la protéger des périls qui la menacent avant tout ?





Theldrael le Grand

Demi-Elfe planaire Roublard 2 / Sorcier 4, Chaotique Bon, Âge moyen

Initiative : +3

Toucher : +7 (avec Botte secrète)

Dégâts : 1d6+1 (15-20/x2)

CA : 10 + 3 (dex) + 5 (armure) = 18

PV : 16

For 10, Dex 16, Con 8, Int 16, Sag 8, Cha 20

Vigueur +1, Réflexe +4, Volonté +4

Compétences principales : Diplomatie +18, Renseignements +16, Équilibre +14, Bluff +14, Vol à la tire +14, Crochetage +14, Acrobaties +12, Déplacement silencieux +10, Discrétion +8.

Dons : Immunité au sommeil, bonus de +2 contre enchantements, Vision nocturne ; Botte secrète (rapière), École renforcée (diff. +1 pour jet de sauvegarde Enchantement), Prestige.

Talents : Attaque sournoise +1d6, Esquive totale, Recherche des pièges.

Sorts par jour : 6 de niv. 0, 8 de niv. 1, 4 de niv. 2.

Sorts connus : 0. Hébètement, Lumière, Manipulation à distance, Message, Ouverture/fermeture, Signature magique. 1. Charme-personne, Hypnose, Sommeil. 2. Idiotie.

Équipement notable : Rapière +1 Acérée, Cotte de mailles elfique, Outils de cambrioleur de qualité supérieure (Crochetage +2), Habit de noble, 1 potion de Splendeur de l'aigle, 1 Philtre d'amour.*

(: ce bonus a déjà été comptabilisé)*



Erître

Tu es né à Sigil et, l'amour étant folie, l'objet de ton affection n'était autre que Notre-Dame des Douleurs. Sa majesté t'aveuglait, sa beauté étrange te troublait. Mais que voilà une amante farouche ! Alors que tu la priais telle une **déesse**, ton sort fut celui de tous ceux qui s'en sont faits l'amoureux ou le prêtre : elle te condamna à errer dans un de ses Dédales. Pendant quarante ans...

Tu en es ressorti plus vieux et peut-être plus sage. Il faut dire que tes nuits étaient peuplées de rêves abominables, de visions de fiélons se déversant dans Sigil. Lorsque tu as été libéré avec tes autres compagnons d'infortune, sans la moindre explication, Sigil semble comme jamais sur le point de tomber sous leur joug et l'absence de la Dame n'y est sans doute pas anodin.

Tu es un Changeforme, une créature habile à prendre l'**identité** de puissants quoquerets, aussi fais un jet de Déguisement, difficulté 25 :

- En cas de réussite, tu es parvenu à t'immiscer parmi les hautes sphères de la faction des Marqués. Tu as l'oreille de leur factol, le **duc Rowan Sombrebois**, et peut influencer ses décisions (nécessite un jet de Diplomatie, diff. variable), ce qui te permet de partiellement bénéficier de l'aide occasionnelle d'hommes relativement loyaux ou de prêt d'équipements.
- En cas d'échec, cette faction t'est devenue hostile et te mettra des bâtons dans les roues. Par contre, tu es entré au sein des Sensats, une autre faction qui leur est opposée depuis peu, et tu es apprécié de son factol, la **prêtresse Érine Flambenoire**, ce qui te permet de bénéficier des mêmes avantages que ci-dessus.

Si tu décides de prendre une autre identité pour bénéficier d'un bonus de +10 sur ce jet, tu dois décrire de qui il s'agit : simplement, c'est un important lascar et il est encore vivant. Cela peut te causer des problèmes...

Quoiqu'il en soit, tes **rêves** se sont révélés prémonitoires : quelle serait l'origine de ces visions soudaines, si ce n'est la Dame ? D'ailleurs, au sein du Dédale, en suivant de sibyllines indications, tu as déniché l'un de ces artefacts :

- Le **Phylactère du croyant** qui permet en se concentrant, tu en es certain, de connaître les actions qui offenseraient la Dame avant de faire l'erreur de les commettre ;
- Un **Cierge de vérité** qui établit une zone de vérité le temps qu'il brûle (Volonté diff. 13) ;
- Une **Poudre de disparition** rendant invisible créature ou objet.

Enjeux :

- Parviendras-tu à empêcher les fiélons de s'emparer de la Cité des Portes ?
- Retrouveras-tu la Dame des Douleurs ? Et, sacrifiant ton fol amour, en deviendras-tu le sauveur ?

Erître

Doppelganger planaire Clerc 2, Neutre Bon, Âge moyen

Initiative : +1

Toucher : +8

Dégâts : 1d8+2 (x2)

CA : 10 +1 (*dex*) + 4 (*armure naturelle*) + 5 (*armure*) + 2 (*bouclier*) = 22

PV : 37

For 14, *Dex* 12, *Con* 15, *Int* 20, *Sag* 22, *Cha* 14

Vigueur +4, *Réflexe* +4, *Volonté* +7

Compétences principales : *Perception auditive* +13, *Détection* +13, *Déguisement* +13 (+10 si changement de forme, +4 si détection des pensées), *Premiers soins* +13, *Bluff* +11 (+4 si détection des pensées), *Diplomatie* +11, *Psychologie* +11, *Conn. (noblesse)* +10, *Conn. (religion)* +10, *Conn. (plans)* +10, *Connaissance des sorts* +10, *Conn. (locale)* +8, *Concentration* +7.

Dons : *Vision dans le noir*, *Immunité au sommeil et charme* ; *Vigilance* (*Détection* +2*, *Perception auditive* +2*), *Attaque spéciale renforcée* (*diff.* +2 pour jet de sauvegarde contre *Détection des pensées*), *Magie de guerre* (*Concentration* +4 en combat).

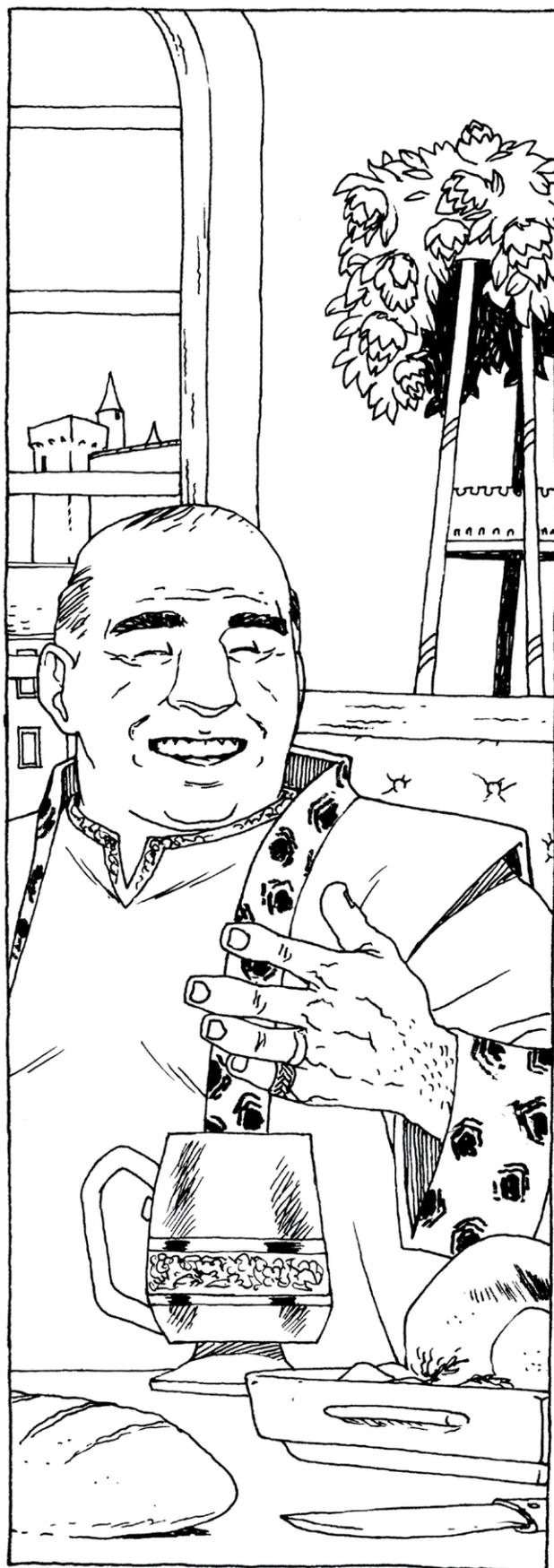
Talents : *Change-forme*, *Détection des pensées* ; *Renvoi de morts-vivants*.

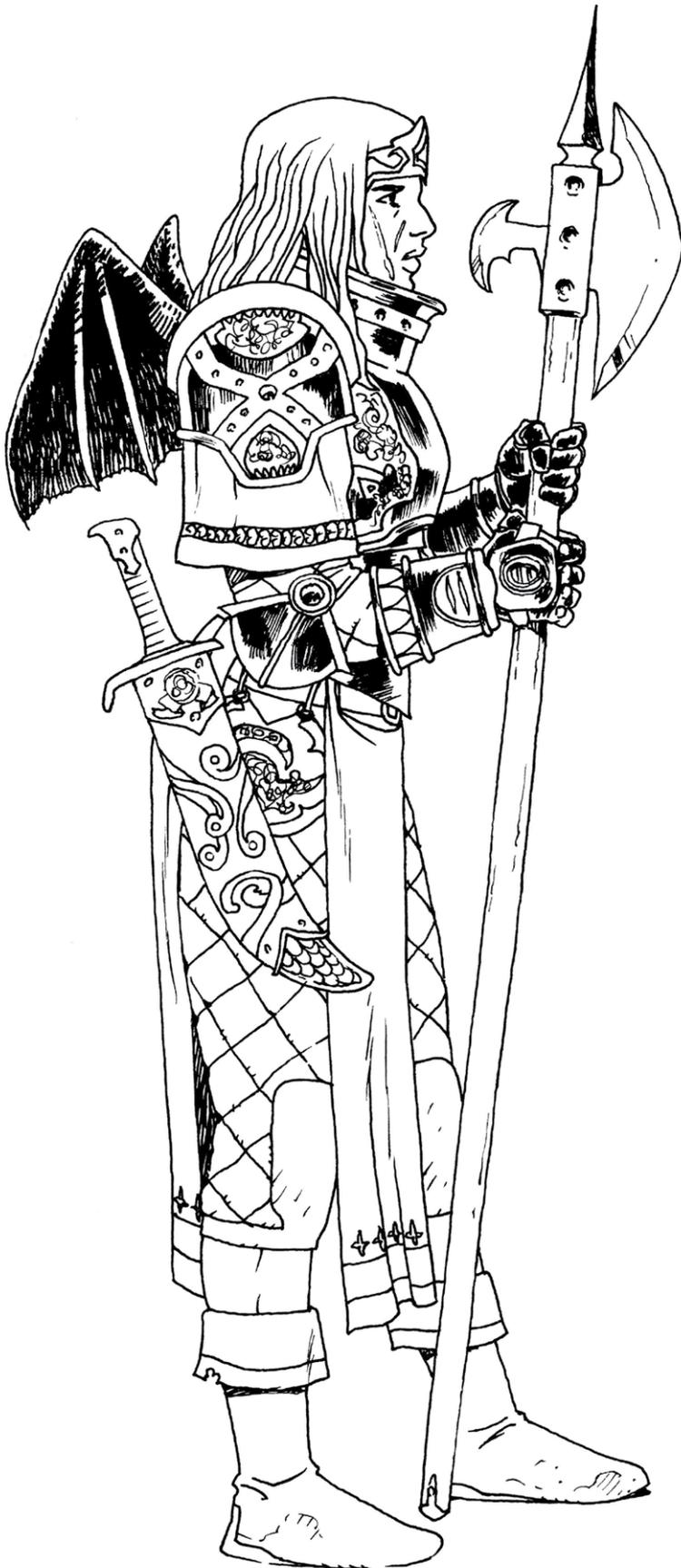
Sorts par jour : 4 de niv. 0, 4+1 de niv. 1. *Domaines* : *Connaissance et Protection*.

Sorts préparés : **0.** *Détection de la magie*, *Lumière*, *Réparation*, *Soins superficiels*. **1.** *Anathème*, *Arme magique*, *Brume de dissimulation*, *Sanctuaire*, *Soins légers*.

Équipement notable : *Masse d'armes lourde de maître*, *Cuirasse*, *Écu en acier*, *Trousse de déguisement* (*Déguisement* +2*), *Trousse de premiers soins* (*Premiers soins* +2*), 5 *potions de Soins légers*.

(* : ce bonus a déjà été comptabilisé)





FRONT PRINCIPAL : NOTRE-DAME OUBLIÉE

Contexte

Sortis du Dédale, les PJ sont les seuls à se souvenir de l'importance de la Dame pour Sigil. Il convient de comprendre l'origine de sa disparition, de la retrouver, puis de lui faire regagner sa place, sans quoi la Cité des Portes sera détruite. Car, en Outreterre, des deux côtés de l'Aiguille, se massent Tanar'ris et Baatezus, impatients d'en découdre dans ce lieu qui leur était jadis inaccessible.

Silennelys, un Illithid, a juré la perte de Sigil. Pour ce faire, il intrigue pour décrédibiliser la Dame des Douleurs. N'intervenant jamais directement et faisant preuve d'une infinie patience, il a toujours su rester hors de sa portée et l'a affaibli lentement mais sûrement. Son influence est grande et vaste : il a favorisé des plans comme Eberron, Toril ou même Ravenloft et a fait sombrer dans l'oubli Sigil. Il dispose au sein de la Cage de hordes de râts-crâne comme espions et il y envoie de nombreux agents ; leur durée de vie est pour le moins courte, la Dame les contrant de toute sa sévérité.

Menaces

Therelion d'Oniré, principal agent à Sigil de Silennelys qu'il ne connaît que de nom et serait horrifié de découvrir qu'il s'agit d'un Illithid.

- Espionner par le biais de râts-crâne ;
- Atteindre par son réseau n'importe qui, n'importe quoi, et le corrompre ;
- Envoyer des sicaires assassiner les PJ.

Gark'bar, un Abishai rouge commandant une armée d'un millier de Lémures. Quelques Barbazus forment le corps d'élite baatezu. **Sireya Khirron Khar**, une Alu-fiélonne à la tête de l'armée tanar'ri composée de Mânes et de Dretches. Un groupe de Bar-Lguras servent d'éclaireurs.

- Semer chaos et destruction au sein de Sigil.

Les habitants de la Cage ne croient plus en la Dame et n'en ont même plus le souvenir. Branler du râtelier sur la Dame provoque incompréhension ou moquerie de leur part ; il est difficile de leur imposer le respect la concernant ou leur faire admettre qu'elle existe.

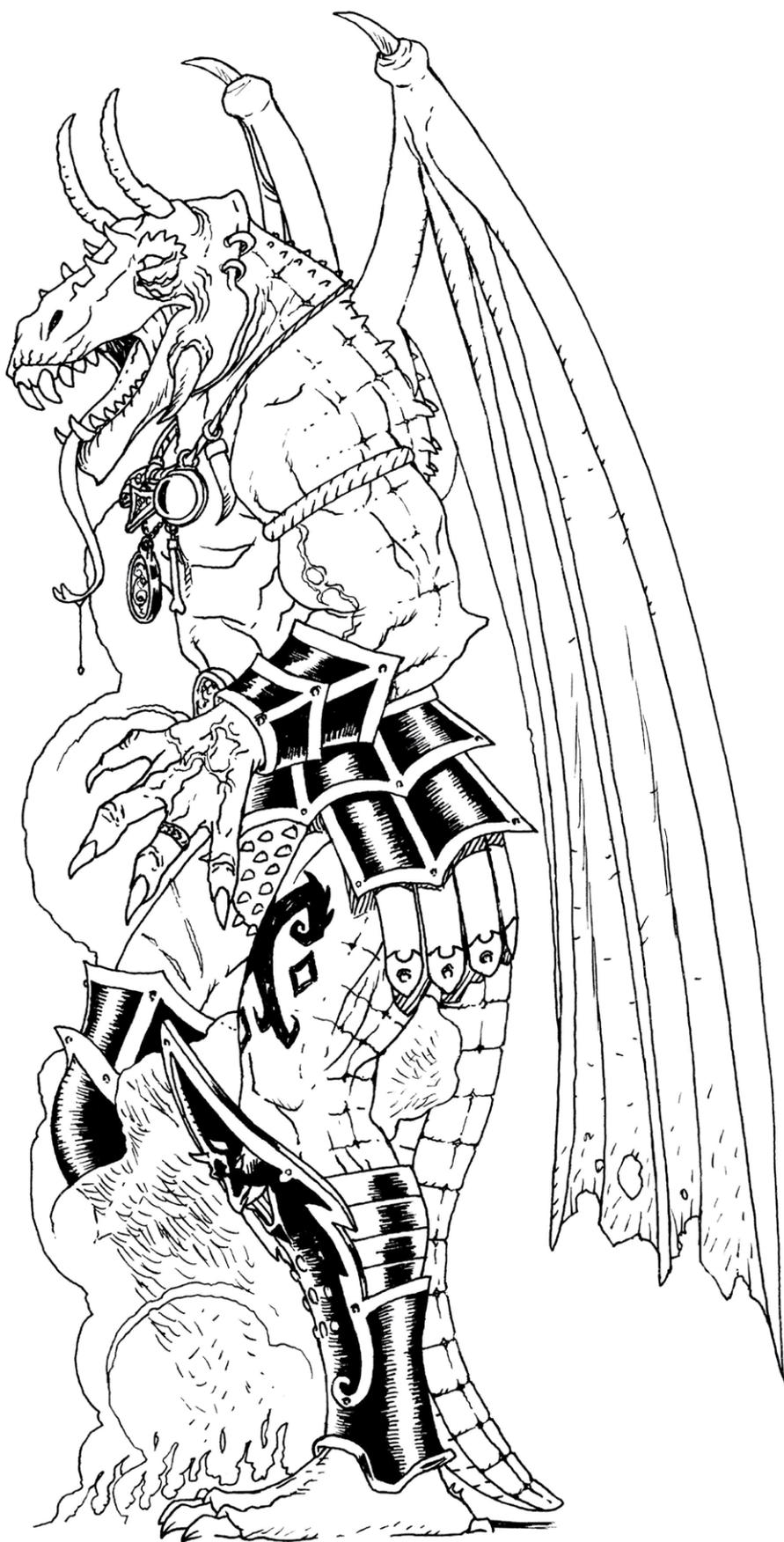
- Tourner en ridicule la Dame ;
- Déroutier les PJ.

Scènes

- Un bibard bien imbibé braille un air traitant la Dame de catin.
- La chanson veut que la Dame, en vérité, ce soit trois Halfelins montés sur les épaules les uns des autres, bien déguisés, et auxquels on aurait jeté un sort de lévitation.
- Un Athar affirme que la Dame ne serait qu'une vulgaire Tanar'ri qui aurait volé les pouvoirs d'Aoskar, le dieu des portails. C'est un affranchi qui déblatère sur les dieux morts et connaît le moyen d'atteindre le Plan Astral où ils dérivent.
- Si la sécurité de la guitoune des PJ laisse à désirer, leurs affaires sont fouillées voire dérobées.
- Un message d'avertissement anonyme enjoint les PJ de quitter Sigil. Des indices permettent d'identifier le phrasé et l'arrogance d'un Illithid.
- Des Githzeraïs proposent de s'allier aux PJ pour lutter contre un puissant flagelleur mental.
- Le corps de la Dame, inconsciente, flotte au sein du Plan Astral. Il est impossible physiquement de la déplacer : il faut que les habitants de Sigil croient à nouveau en elle et la voient comme leur protectrice pour qu'elle y réapparaisse.
- Un groupe de félons pénètre au sein de Sigil. De nombreux bougres finissent gravés dans le marbre.

Escalade

- 1 – La Dame des Douleurs n'apparaît plus au sein de Sigil ;
- 2 – La Dame est moquée ou considérée comme une pure invention, une simple légende ;
- 3 – Les Dabus disparaissent, Sigil n'est plus entretenue ;
- 4 – Les portails ne fonctionnent plus ;
- 5 – Les armées baatezu et tanar'ri pénètrent dans Sigil et y poursuivent leur Guerre Sanglante, mais finissent par être repoussées ;
- 6 – Les armées félonnes pénètrent dans Sigil et la dévastent entièrement.





FRONT SECONDAIRE : DES PHILOSOPHES ARMÉS DE MASSUES

Contexte

Sans Dame des Douleurs pour servir de garde-fou, la tension entre les différentes factions monte de plus en plus. La guerre idéologique est à son comble : l'ordre, le bien, le mal, le chaos ou la neutralité vont-ils dominer dans les mœurs des habitants de Sigil ?

Menaces

Le **changement de plan** ferait basculer Sigil sur un plan correspondant à l'alignement de la croyance de la majorité de ses habitants. Le multivers en serait changé à tout jamais. Il s'agit d'une crise sans précédent et la situation ne permet pas de rester neutre.

- Forcer un PJ à prendre parti pour un camp ;
- Faire disparaître temporairement un proche ou un allié d'un PJ sur un autre plan d'existence ;
- Rendre une faction alliée méprisable ou une faction hostile digne de soutien.

Les **factions** sont prêtes à tout pour changer de plan d'existence vers un alignement proche de leur philosophie. Ils deviennent des caricatures d'eux-mêmes, poussés aux extrêmes, sans le moindre compromis possible.

- S'attaquer à une faction dont un PJ fait partie ou au quartier général d'une faction lorsque les PJ s'y trouvent ;
- Contrer l'influence d'un PJ si son action va à l'encontre des intérêts de la faction ;
- Faire basculer idéologiquement des habitants de la Cage, créant des antagonismes entre eux et les PJ ou précarisant leurs alliances.

Scènes

- Un orateur enflamme la foule. Il s'en prend à un individu en particulier, celui-là même dont Erître a revêtu l'apparence.
- L'Harmonium impose avec violence la paix dans la Ruche ; les PJ sont injustement garrottés parce qu'ils traînaient dans le coin à moins de décaniller vite fait. D'anciens compagnons de Joril n'ont pas la chance de s'enfuir.
- Un innocent va jouer de la corde, on ne parle que de ça. Les Rectifieurs sont hués mais ils ne font qu'exécuter la sentence. Il s'agit d'un parent de Parshal.
- Un Adorateur de la Source parvient à convaincre en masse des gens de le vénérer tel un dieu sauveur ; parmi eux, Gweyndalis.

Escalade

- 1 – Des débats idéologiques incessants se terminent toujours en bagarres ;
- 2 – Des actions terroristes visent des bâtiments des factions représentant l'ordre comme la Cour de Justice des Greffiers, la Caserne de l'Harmonium, la Chambre des Orateurs des Seigneurs ou la Prison des Rectifieurs ;
- 3 – La Libre Ligue disparaît ;
- 4 – Gardes Fatals, Xaositectes, Anarchistes et Mornés livrent dans les rues de Sigil une guerre sans merci aux Têtes-en-Bois, Greffiers et Rectifieurs. Chiffonniers, Marqués, Seigneurs et Sensats se sont alliés pour se défendre des deux autres camps ;
- 5 – Sigil est en passe de basculer sur un Plan Extérieur, ceux qui sont en désaccord avec l'idéologie majoritaire ont le temps de fuir ;
- 6 – Sigil bascule sur un Plan Extérieur.

ANNÉE
1994

FRONT SECONDAIRE : REVENIR À LA VIE

Contexte

Les personnages ont été absents durant une quarantaine d'années. Très peu se souviennent d'eux ; encore moins leur ont laissé une place dans leur vie. S'il faut sauver le multivers, il faut également sauver leurs relations personnelles !

Menaces

Dans le vieux temps, une vie criminelle comme celle de Joril s'associait malgré tout avec une once d'honneur. Les **valeurs** sont ce qu'il y a de plus sacré chez un homme. Tout se perd...

- Faire ressortir le mauvais côté des gens pour qui Joril se bat ;
- Révéler qu'un allié est un salaud et que commercer avec lui occasionne son lot de maux ;
- Réduire à néant les efforts de Joril ou rendre vains ses objectifs.

Theldrael est un homme de **pouvoir**, un homme fort ; pourtant, il s'avoue ému face à sa femme ou à cet enfant qu'il connaît si peu. De tels liens asservissent à autrui... et rendent heureux ?

- Frapper en représailles les proches ;
- Négocier l'accomplissement d'un objectif au prix d'horreurs à commettre ;
- Placer un proche sur le chemin du pouvoir comme obstacle ou ennemi.

Parshal paie le prix de son héritage fiélon et des mensonges maternels mais la **vérité** est toujours désagréable. C'est ainsi qu'en se découvrant sans fard, on devient libre...

- Échanger puissance contre vertu, sans tromper mais sans offrir d'échappatoire ;
- Forcer Parshal à renier sa parole pour le bien de son peuple ;
- Révéler une vérité sur la nature de Parshal, toujours et encore plus sombre.

Erître vole des **visages** mais ne connaît rien à la vie. Il est comme un acteur, superficiel ; tel un enfant, égoïste. Ses visions pourvoient à son éducation ou à sa folie.

- Révéler l'imposture, faire surgir la personne dont Erître prend les traits ;
- Annoncer à l'avance l'issue d'une scène, demander un sacrifice important pour la changer ;
- Forcer Erître à révéler son vrai visage pour protéger ce à quoi il tient.

Scènes

- De jeunes recrues de la guilde de voleurs commettent des actes foncièrement mauvais ; l'actuel maître de la guilde est un ennemi juré de Joril, cruel ou maléfique ;
- L'injustice et la corruption règnent au sein de la Ruche, les puissants oppriment les plus faibles ; la misère y est intolérable, les habitants voués à la bassesse pour survivre ; Joril rencontre un bige qu'il aidé jadis ;
- Une conversation importante entre Theldrael et Gweyndalis est interrompue par son nouveau mari ; un sombre secret concernant ce dernier est découvert ;
- Un rival politique menace la vie de l'enfant de Theldrael ;
- Parshal découvre des bribes concernant la vie passée de sa mère, rencontre une personne l'ayant connue ;
- Parshal prend contact avec son peuple ; les contes de sa mère correspondent à un passé glorieux et oublié de son peuple ; Parshal est pris pour celui qui pourra les mener sur la voie de la rédemption ;
- La personne dont Erître a pris l'apparence a une famille et celle-ci, dans le besoin, s'entiche de lui ; quelqu'un tombe amoureux de lui ;
- Un cauchemar se reproduit en réalité, un personnage meurt si Erître n'intervient pas ; par rapport à sa vision, les actions d'Erître ont modifié la réalité, en pire.

Escalade

- 1 – Les PJ se sentent vieux et dépassés : Sigil ne correspond pas à leurs souvenirs ;
- 2 – Les PJ se font estamper ou traiter d'enfumés ; leurs noms n'évoquent rien à personne ou sont négativement connotés ;
- 3 – Des alliés empaillent les PJ, des contacts les oublient ;
- 4 – Les PJ atteignent un état de vieillesse plus avancé (« Âge moyen » passe à « Vieux » -2 aux caractéristiques physiques et +1 aux mentales, « Vieux » passe à « Vénérable », -3 aux caractéristiques physiques et +1 aux mentales) ;
- 5 – Les PJ meurent de vieillesse après ce scénario mais achèvent leur vie dans un dernier moment de gloire ; leur légende demeure ;
- 6 – Les PJ meurent de vieillesse.



Un scénario de **Mayeul**, alias **Kylm** • Illustrations de **Stéphane Sabourin** et **Khelren**

Les quarante ans de Dédé pour Raoul

SYNOPSIS

Les Raòuls ont décidé de faire un anniversaire-surprise à leur pote Dédé, patron de l'Armageddon, une petite boîte de la Creuse. Après des retrouvailles au bar « La Taverne » de Guéret, les Raòuls sont bien décidés à faire la fête. Ils rejoignent leur pote, qui n'a pas l'air très emballé de les voir. Résultat : les Raòuls vont aller faire la fête sans lui dans un petit manoir occupé par une troupe de rôlistes organisant un GN.

C'EST QUOI TON HISTOIRE ?

Dédé, c'est mon pote, mon poto, mon amigo à la vie à la mort ! Avec lui, on a fait les 400 coups et on les a pris aussi. Dédé, c'est le patron de l'Armageddon. C'est la meilleure boîte de la Creuse, que dis-je, du monde ! Avec les potos, on s'était donné rendez-vous vendredi soir place Bony, enfin place Bonnyaud, mais nous, avec les copains, on dit toujours place Bony. On devait se retrouver vers 15 h histoire de commencer l'apéro, ensuite on devait débarquer chez Dédé et poursuivre la fête jusqu'à pas d'heure.

Je suis descendu avec Gégé. Gégé, il est cool, y a toujours la musique à fond dans son 4x4 et roule sur la RCEA (Route Centre Europe Atlantique) avec Michel Sardou à fond, c'est l'éclate ! Comme on était pressés, on a dû doubler pas mal de camions et d'Audi. Les Audi, c'est comme les hémorroïdes, y a que les trous du cul qui en ont. Comme on était pressés, on s'est pas arrêtés pour voir les putes mais c'est pas grave, on fera ça au retour.

Raoul c'est la quintessence du *roleplay*. Le must, le Monsieur Plus du jeu de rôles. Des règles carrées, un univers sombre et mystérieux où les personnages évolueront dans un délice intellectuel tout en finesse et en nuances. Mais encore plus que ça c'est un croisement de GN et de belote, une expérience interactive HORS DU COMMUN.

Dans le scénario qui suit, vous découvrirez comment il est possible de marier avec adresse et bon goût un château, un groupe de rôlistes de GN, monsieur Dédé et des Raoul prêts à refaire le monde à chaque seconde. De la cuisse, du ventre, une arrière bouche gouleyante de fruits rouges, bref un excellent cru pour célébrer dignement 40 années de jeu de rôles (et donc de pizzas, car comme tout rôliste le sait, il existe une équation ultime qui dit $p = hdj*j$ soit « le nombre de pizzas à commander pour une partie est égal au nombre d'heures de jeu fois le nombre de joueurs impliqués ». À noter que la bière est absente de l'équation car, comme on dit souvent et à juste titre il faut consommer avec modération).

Plongez dans l'aventure, buvez bio et amusez vous bien.

Patrice Larcenet

Fiche Grog :

<http://www.legrog.org/jeux/raoul/raoul-fr>



Arrivés à Guéret, on a retrouvé les copains et on a commencé l'apéro. Manu était furax car il venait de se faire carotter par des petits wesh-wesh à casquette locaux. Ils lui ont refilé des Carambar à la place de son shit. Avant d'arriver à « La Taverne », on est tombés sur un groupe de filles qui enterraient la vie de célibataire d'une de leurs copines. Comme on est des gentlemen, on les a invitées à boire l'apéro avec nous.

Là, on a continué l'apéro en regardant le match de foot. Nous, on était enthousiastes comme d'habitude, seulement là, le patron et les habitués ils ne devaient pas être du même bord car ils ont commencé à nous regarder bizarre. Mais bon, peut-être aussi parce que Gégé, il était en train d'emballer la petite fiancée qui allait se marier. Toujours est-il que l'on a vu débarquer une bande de cowboys jaloux qui nous ont embrouillés et c'est là que Manu a reconnu le fils de p*** qui l'avait caroté. C'était le fiancé !

Finalement, on n'a pas regardé la fin du match et on s'est barrés pour aller rejoindre Dédé. Je suis remonté avec Gégé et la petite fiancée et là, on a tracé la route pour rejoindre Dédé. Dédé, il habite dans un chouette coin à côté d'un parc avec des loups. D'ailleurs on a croisé un loup solitaire. On s'est un peu perdus mais on est finalement arrivé chez Dédé.

Mais là, grosse déception, car Dédé, ça n'avait pas l'air de lui faire plaisir de nous voir débarquer chez lui. On est arrivés alors qu'il était en train de jouer aux boules avec sa petite famille. Au départ, il était limite cordial, mais bon c'est un grand sentimental et comme tous les sentimentaux, il cache ses sentiments. On a dû insister pour qu'il nous propose un coup à boire. Sa rombière, elle avait l'air moins jouasse par contre. Et puis elle n'arrêtait pas de reluquer le 4x4 de Gégé (ou peut-être la petite fiancée qui était restée avec Gégé dans le 4x4). Comme sa régulière n'arrêtait pas de faire la gueule, Dédé, il a changé de ton et il nous a demandé de partir.



Comme il se faisait tard, on n'a pas voulu aller trop loin et là, la petite fiancée, elle a eu une super idée. Elle nous a parlé d'un château, enfin d'un gîte qui n'était jamais occupé où on pourrait passer la fin de soirée avant d'aller à l'Armageddon, où peut-être Dédé sera plus détendu. Le château était juste à côté, cela tombait bien. On n'a pas eu trop de route à faire.

On est allé voir le château. C'était super mais il y a eu un petit problème. Il n'était pas vide mais il était occupé par une bande de geeks habillé façon médiéval avec des armures et des épées, y avait même un dragon. Ils parlaient sans cesse de trucs comme le JDR et le Meuporgue. Comme on avait la dalle, avec les copains on les a fait dégager. Vers vingt-trois heures, on était maîtres du château.

On a commencé à manger et à picoler. Et pis on a vu Dédé revenir. Il n'avait pas l'air content et puis il n'était pas tout seul, il était avec plein de mecs. Y en avait un, il me disait quelque-chose. C'est là qu'il nous a présenté Kevin, et bah Kevin je l'ai reconnu tout de suite : c'était le cocu !

Le problème, c'est que Kevin, eh bien c'était le fils de Dédé et donc la copine de Gégé, c'était sa fiancée. Bon, eh bien là on a dû commencer à s'expliquer et c'est à ce moment-là que les geeks sont revenus pour reprendre leur château. Qu'est-ce qu'on s'est marré ! Qu'est-ce qu'on a picolé ! Qu'est-ce qu'on s'est mis !

Voilà, monsieur l'agent, pourquoi je me suis retrouvé ce matin à poil à faire du stop à proximité du Mc Do de Guéret.

IMPLICATION DES RAÔULS

Les P.J. se connaissent tous. Ils ont en commun le souvenir de quelques soirées très arrosées à l'Armageddon. Ils peuvent être Creusois ou bien Parisiens en vacances. Au cours de ces soirées, ils ont sympathisé avec Dédé, le patron, qui récompensait leur entrain et leur goût pour la fête à coup de tournées générales.

PNJ

Dédé

C'est un Raoul qui va sur ses quarante ans. Très coquet, il fait tout pour dissimuler les ravages du temps. Il traque sans pitié toute trace de l'âge qui avance. Les cheveux et les poils sont régulièrement teints et son visage tartiné de nombreuses crèmes antirides.

Il existe deux Dédé : l'un est le roi de la fête, le patron de l'Armageddon, impeccablement vêtu de costumes aux couleurs vives qui mettent en valeur sa chemise blanche toujours ouverte au niveau du col. Il porte aussi une gourmette et une chaîne en or.

Le second Dédé est moins glamour. Il aime traîner en jean, marcel blanc et tatanes, la barbe mal rasée et des cernes comme des valises.

Coté caractère, Dédé il est entier ! Si tu le cherches, tu le trouves.

Caractéristiques : Gras 2 / Moelle 3 / Culot 3 / bagout 1 / mauvaise foi 3 / belote 5 / conduire 5 / conso alcool 1 / opinion politique 6 / pétanque 5.

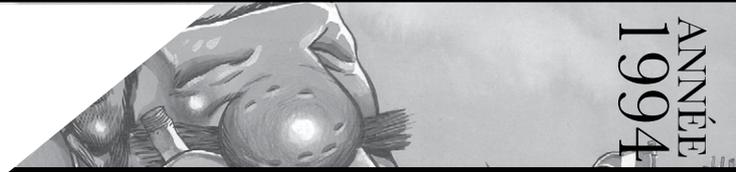
Compétence personnelle : **T'es en basket, désolé soirée privée, tu rentres pas !** Dédé c'est un physionomiste, il sent les gens et il remarque les faiseurs d'embrouille. Dédé a la capacité de mettre dehors n'importe qui. (Cette compétence ne marche que pour 1 personne / scène.)

Kevin

C'est le fils caché de Dédé et de Monique. Personne ne le connaît à l'Armageddon. Son père lui a interdit de venir. Le problème de Kevin, ce sont ses copains qui, d'après son père, ne sont pas très fréquentables. Kevin a une vingtaine d'année et passe de longs après-midis place Bony à glander avec ses copains et à dealer. Kevin porte en permanence une veste Adidas et une casquette retournée qui sert à masquer son crâne rasé. Kevin, c'est un jaloux, il n'aime pas partager. Il va bientôt se marier et il commence à avoir des doutes sur la fidélité de Maéva.

Caractéristiques : Gras 1 / Moelle 3 / Culot 4 / bagout 2 / mauvaise foi 1 / belote 6 / conduire 2 / conso alcool 5 / opinion politique 6 / pétanque 4.

Compétence personnelle : **Tiens c'est de la bonne.** Kevin est capable de faire passer pour de la drogue n'importe quel produit. Pour contrer cette compétence, le Raoul doit avoir un score de 2 (ou inférieur) en Moelle.



Maéva

Maéva elle est gentille, elle est très gentille. C'est un joli brin de fille qui aime faire la fête. D'ailleurs aujourd'hui c'est la fête. Dans une semaine, Maéva épouse Kevin alors ce soir, avec toutes ses copines, Maéva va faire la chouille de sa vie. Tout est permis. Il n'y a pas d'interdit et comme Maéva ne tient pas l'alcool, il va y avoir du sport. D'ailleurs, ça a déjà commencé, ses copines ont débarqué avec un déguisement de cupcake rose et bleu et l'ont lâchée place Bony. Elle doit vendre des capotes ou se faire payer des coups à boire. Le problème c'est qu'à Guéret place Bony à 15 h, il n'y a pas grand monde.

Caractéristiques : Gras 1 / Moelle 5 / Culot 2 / bagout 2 / mauvaise foi 2 / belote 6 / conduire 6 / conso alcool 5 / opinion politique 6 / pétanque 6.

Compétence personnelle : **J'connais un coin sympa**. Maéva possède un immense carnet d'adresses et une absence totale de savoir vivre. Cette compétence lui permet d'avoir l'impression d'être partout très à son aise.

Monique

C'est la femme à Dédé. Monique ne brille ni par son physique ni par ses capacités intellectuelles. Faut pas compter sur elle pour gagner une partie de Trivial Pursuit junior. Par contre, à la pétanque ou à la belote, c'est une reine. Monique, elle est contente, car elle a préparé un anniversaire-surprise à Dédé. Elle a invité tous ses copains, les vrais, pas les traîne-savates qu'il rencontre au boulot. Bon, tous ses copains, c'est-à-dire ses frères à elle, ses oncles et ses tantes.

Monique, par contre, elle a un problème. Elle adore son fils Kevin mais elle déteste sa belle-fille. D'ailleurs, si le mariage pouvait ne pas se faire...

Caractéristiques : Gras 4 / Moelle 5 / Culot 4 / bagout 6 / mauvaise foi 2 / belote 1 / conduire 3 / conso alcool 6 / opinion politique 4 / pétanque 1.

Compétence personnelle : **Toi j't'aime pas**. Monique, elle sait les reconnaître les croqueuses de diamants. Résultat, elle déteste automatiquement toutes les filles célibataires. Si l'équipe de Raôuls comporte une fille, Monique se passera régulièrement les nerfs dessus (sauf si Maéva apparaît, auquel cas c'est elle qui prend tout).

Les rôlistes

Les rôlistes n'ont pas de caractéristiques et n'ont que des compétences spéciales. Ce ne sont pas des Raôuls, ce sont des anomalies dans la vie des Raôuls. Face aux Raôuls, tous les coups sont permis. Pour incarner ces héros, le G.C. peut ouvrir n'importe quel livre de JDR et en extraire des archétypes ou alors reprendre les archétypes habituellement utilisés par ses joueurs. Ces archétypes seront les rôlistes. Pour leur description physique, le G.C. utilisera les spécimens qu'il côtoie habituellement à sa table. Le chef des rôlistes s'appelle Gary et parle avec un accent américain à couper au couteau.

Côté équipement, les rôlistes possèdent des ordinateurs, des smartphones, des bouquins, tout un arsenal d'armes de GN en mousse avec l'équipement défensif usuel, un énorme stock de bières, de pizzas et de junk-food et un petit dragon mécanique crachant de l'eau.

SCÈNES

La RCEA

La Route Centre Europe Atlantique est un ensemble de routes traversant la France d'Ouest en Est. Le tronçon qui nous intéresse pour ce scénario relie la Souterraine (Creuse) à Montluçon Allier (R.N. 145). Cette route est l'une des plus dangereuses de l'Allier et de la Creuse. Elle est empruntée par de nombreux camions étrangers profitant de sa gratuité pour traverser la France.

Depuis 2011, elle est en 2x2 voies entre la Souterraine et Montluçon. Par contre, le tronçon Montluçon – Mâcon est toujours en travaux et comporte de nombreux goulets d'étranglement rendant tout dépassement très difficile. Pour doubler, les Raôuls devront obligatoirement réussir un test de conduite (niveau 2 Waooh le mec). En cas d'échec, les Raôuls devront remplir un constat avec un conducteur étranger parlant une langue de pas de chez nous.

Décors : de grandes lignes droites avec de nombreux camions, un paysage vallonné avec des petits champs bordés de haies ou de grandes traversées de forêt. Des villages scindés en deux par la nationale avec des maisons aux murs gris et aux volets fermés, dans une bonne ambiance de plein milieu de la diagonale du vide.

Si les Raôuls s'ennuient sur la route, ils pourront toujours s'arrêter dans une station-service forcément glauque à la limite de l'abandon : 1 ou 2 pompes à la peinture défraîchie, une machine à café qui ne fonctionne pas, un ventilateur qui tourne...

Les Raôuls peuvent aussi décider de s'arrêter pour visiter les dames qui exercent le plus vieux métier du monde et qui garent leur camionnette hors d'âge sur de petites aires de repos afin d'apporter un peu de réconfort aux routiers.

Un beau-gosse (niveau de conduite 5 Rooh j'ai un pote qui fait mieux) en Audi pourra également provoquer les Raôuls à la course.



Guéret et la place Bony

Guéret est la préfecture de la Creuse. Cette cité administrative de 13 000 habitants se trouve en plein cœur de la ruralité et de la diagonale du vide. Guéret est une ville dynamique avec un fort tissu associatif et culturel. Au cours de leur balade en ville, les Raôuls ont de grandes chances de croiser un notaire, un avocat, un professeur, un élu, des fonctionnaires ou des agriculteurs en goguette.

L'action de cette scène se déroule au cœur de la ville place Bonnyaud. La couleur qui domine la place est le gris clair, celui des bâtiments massifs de l'administration construit au XIXe siècle en granit local ou bien le gris sale des bâtiments construits dans les années 70. Autour de cette grande place en partie occupée par un immense parking gratuit, on peut trouver l'hôtel de ville, le palais de justice, la poste centrale, l'office du tourisme et une école. En bas à gauche de la place, on trouvera la fontaine des trois Grâces. C'est à cet endroit que se trouvent Maéva et ses copines. Kevin et sa bande zonent à l'autre bout de la place, assis sur un banc.

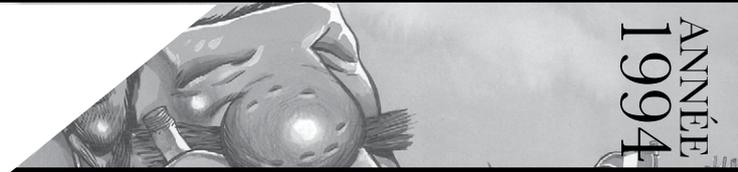
« La Taverne » se trouve sur la place Bonnyaud, à côté du palais de Justice. Son Patron, Jackie, est un grand échalas au crâne rasé et au bouc brun fourni. Il porte en permanence une chemise blanche et un pantalon noir. Il quitte

très rarement son comptoir. Le service est assuré par Paulot, un petit trapu lui aussi vêtu de noir et blanc. « La Taverne » dispose d'une terrasse d'une dizaine de tables abritées par des parasols et, à l'intérieur, d'une vingtaine de tables. Un écran géant est constamment branché sur Eurosport. La couleur dominante est le vert.

Quand les PJ débarquent à Guéret, ils sont abordés par Kevin qui tente de refiler du shit à l'un d'entre eux. Avec un niveau de Moelle de 3 ou inférieur, le Raoul se rend compte qu'il est en train de se faire rouler. Dans ce cas, Kevin et ses copains s'enfuient en courant.

Après le départ de Kevin, Maéva fait son apparition légèrement éméchée avec son costume de cupcake rose et bleu, entourée de ses copines. Très rapidement, elle s'amourache de l'un des Raôuls (sûrement celui qui a le score de Gras ou de Culot le plus bas). Elle propose ensuite aux Raôuls d'aller boire un coup à « La Taverne », un petit bar sympa à proximité puis d'aller finir la soirée dans un petit château peinard qu'elle connaît bien.

Quand l'ambiance commencera à prendre, Kevin et ses copains feront une apparition à la Taverne. Ils intimeront l'ordre à Maéva de les rejoindre et Kevin fera une grande scène de jalousie. Avant que la situation ne dégénère, Jackie intimera l'ordre à tout le monde de partir et prévendra la police.



Chez Dédé

La maison de Dédé est située à proximité de Guéret, au cœur de la forêt de Chabrières, dans les monts du Guéret. À proximité de la maison se trouve le parc animalier des monts du Guéret. Ce parc abrite une cinquantaine de loups en semi-liberté et l'un des plus grands labyrinthes végétaux de France.

La forêt de Chabrières est située à une altitude de 600 mètres. Le point culminant est le mont de Chiroux. C'est une région fortement granitique de moyenne montagne composée de paysages de semi-bocages et de massif forestiers. Les Raòuls pourront se perdre dans ce parc ou utiliser les loups pour faire une Raòulerie de leur choix. Le loup peut aussi être un cadeau digne de l'anniversaire de Dédé. Le loup sera forcément solitaire car il s'agit d'un clin d'œil au fameux Livre dont vous êtes le héros.

La maison de Dédé est un pavillon moderne isolé au milieu de la forêt. La maison de plain pied est clinquante et dégouline de marbre et de luminaires. Elle possède une piscine et un terrain de boules privé. Un petit chemin permet d'accéder à l'Armageddon, dont le parking se situe à 500 mètres de la maison. Le gazon très vert est taillé à l'anglaise et une petite allée de gravillons conduit aux garages.

L'Armageddon est un immense hangar maquillé en forteresse médiévale. Un immense laser pointé vers le ciel guide les fêtards vers cette Mecque du bon goût. À l'intérieur, tout est toc, dont le bar doré en faux zinc. Des banquettes en skaï orange bordent deux pistes de danse aux ambiances différentes.

Dédé ne s'attend pas à la venue des Raòuls. Il est en famille et en tenue décontractée. Quand les Raòuls arrivent, il est sur le terrain de pétanque privé et dispute une partie en famille. Maéva fait son possible pour rester discrète (malgré son déguisement de cupcake rose et bleu). Monique fera obligatoirement la tête devant l'arrivée des Raòuls. Dédé sera tout d'abord surpris et réagira plus ou moins brutalement en fonction de l'arrivée des Raòuls. Toute atteinte matérielle à sa maison, à l'intégrité de son gazon ou de l'allée de gravillons déclenchera son hostilité. Toute apparition de Maéva provoquera l'évacuation des Raòuls. À ce moment-là, Maéva invitera les Raòuls à finir la soirée dans un château de sa connaissance.

Le château

Il est occupé par les rôlistes. C'est un petit manoir renaissance de dix pièces avec une tour, un perron extérieur et un escalier d'honneur à l'intérieur. Les salles ont été rénovées récemment. Les pièces du rez-de-chaussée comportent des plafonds à la française, des tentures sur les murs et des cheminées monumentales. Le manoir se trouve au milieu d'une cour entourée d'anciens bâtiments à usage agricole transformés en dortoir ou en salle de réunion. Ce petit bijou est perdu au milieu de la campagne creusoise. On y accède par une petite route puis une allée bordée d'arbres. Les Raòuls peuvent apercevoir à proximité des champs et des bois quelques vaches et chevaux qui paissent paresseusement dans ce paysage bucolique.

Les rôlistes ont loué le château pour organiser un GN bon enfant. Ils ont en réserve une grande quantité de bières, de pizzas et de junk-food. Cette réserve représente leur trésor. Elle est stockée dans la cuisine. Un immense gâteau-surprise à la crème se trouve également dans la cuisine. Il peut accueillir une personne de petit gabarit. Sur le gâteau est écrit en lettre bleues et rouges « Joyeux anniversaire D&D » avec un petit dragon crachant du feu en sucre.

Les Raòuls vont se retrouver dans ce château par hasard ou sur une suggestion de Maéva. Ils auront la surprise de découvrir que ce château qu'ils croient inoccupé est en fait bourré de rôlistes. La rencontre peut se faire petit à petit dans le style « Boucle d'or et les trois ours ». Dans ce cas, les rôlistes sont en train de jouer dehors et ils reviennent pour découvrir que les Raòuls occupent le château.

La rencontre peut être frontale. Dans ce cas, elle se produit dans la cour. L'idéal est de la gérer comme un PMT « Porte – Monstre – Trésor ». Les Raòuls entrent dans une pièce, découvre des rôlistes et une partie de leur stock, puis les font déguerpir et s'attaquent à la pièce suivante. Si les Raòuls se montrent agressifs ou envahissants, les rôlistes se défendront. Si, au contraire, les Raòuls sont bon enfant, les rôlistes les accueilleront avec plaisir.

Au bout de quelques heures de cohabitation avec les rôlistes, Dédé, Kevin et leur bande de copains vont débarquer afin de récupérer Maéva et venger l'honneur bafoué de Kevin. Ils arriveront en Golf GT et 205 Turbo tunée dans un nuage de fumée et un déluge de son. Le G.C. se retrouve donc à gérer une action classique avec un dragon défendant son trésor (les rôlistes et leur stock de bouffe en l'occurrence), des héros (les Raòuls dans le cas présent) et un adversaire (Dédé, Kevin et leurs copains). Toutes les combinaisons sont possibles et la réalisation de cette scène épique est laissée à la libre appréciation du G.C.

L'objectif pour les Raòuls étant de venger l'affront que leur a fait Dédé, conserver Maéva et s'empiffrer de bières et de pizzas. Kevin et Dédé voudront récupérer Maéva et se montreront rapidement agressifs. Les ordinateurs et autres smartphones des rôlistes pourront attiser leur convoitise. Les rôlistes voudront conserver leur château et leur bouffe afin de terminer paisiblement leur G.N.

Toutes les fins possibles sont imaginables. Dans le cas où la situation resterait confuse et qu'aucun camp n'arrive à prendre le dessus, le G.C. pourra introduire un car de gendarmes afin de mettre tout le monde d'accord, par exemple en cellule de dégrisement par exemple.

Cette scène doit se clore par un immense festin. Les participants et le lieu dépendront de la résolution de la lutte finale et de la bonne disposition des Raòuls. Le jour se lève sur un paysage à la fois bucolique à base de rosée perlant sur les prairies et les bois alentours et les restes de la bagarre homérique de la veille. Ce week-end restera longtemps gravé dans la mémoire des Raòuls (et des rôlistes).



Un scénario de **Nicolas Dessaux** • Illustrations de **Guillaume Tavernier**

Le Templier Lépreux

pour *Miles Christi*

Ce scénario a été écrit en 1995, pour figurer dans le livre de base de *Miles Christi*. Il fait partie du matériel qui n'a finalement pas été retenu [NdE : mais il est très bien quand-même].

LA MISSIVE DU CHEVALIER LÉPREUX

Le Commandeur a reçu une missive de Frère Quentin, un Templier valeureux, que Dieu a décidé d'éprouver en lui envoyant une lèpre qui le défigure hideusement et qu'aucune prière ne saurait guérir. Frère Quentin est entré dans l'Ordre de Saint-Lazare, qui s'occupe des lépreux. Sa grande foi dans l'épreuve l'a amené à veiller sur les destinées de la Ladrerie de Jérusalem, dont il est devenu le Prieur. Mais les Lépreux ne cessent d'affluer et leur nombre croissant met en péril la petite Communauté, fort pauvre. Frère Quentin soupçonne une entreprise du Malin, mais il est incapable de lutter seul. Le Prieur fait alors appel à ses frères du Temple pour l'assister dans cette nouvelle épreuve. Le Commandeur lui délègue donc une petite équipe de Templiers, avec ordre de ne pas revenir dans les murs de la Ville Sainte avant d'avoir résolu cette affaire, d'avoir prié toute une nuit aux sources du Jourdain et de s'y être baigné pour se laver de toute impureté. Désobéir à cet ordre sera un manquement au vœu d'Obéissance. Par contre, s'ils le font effectivement, ils seront purifiés de leurs péchés. Ils pourront dégriser un carré (ou deux demi-carrés) de leur choix parmi leurs péchés.

➤

Miles Christi fut un événement dans le jeu de rôle francophone, à la fois par son parti pris graphique (ses illustrations au fusain dans un style pompier) et par l'approche du contexte historique (des textes destinés à mettre dans l'ambiance, plutôt qu'une sèche énumération de faits). Bien qu'il n'ait pas été un véritable succès, il reste régulièrement cité en référence comme l'un des jeux au background historique les mieux développés. Pour avoir participé à la rédaction dudit background, ça reste un grand motif de fierté. Na !

Fiche Grog :

<http://www.legrog.org/jeux/miles-christi>

◀

Qu'est ce que la lèpre ?

Le texte qui suit offre une description clinique de la maladie. Elle permettra au Maître de mieux faire ressentir aux joueurs toute l'horreur de la condition du lépreux médiéval, qui est encore celle de millions d'hommes et de femmes dans le monde, bien qu'elle puisse désormais être évitée et soignée.

La lèpre est une maladie infectieuse et contagieuse. La contagion se fait par contact de la peau, mais surtout de manière indirecte par contact avec des draps, de linge, d'objets ayant été en contact avec un malade. Elle ne peut infecter qu'à travers une plaie ou un frottement. Aussi, on peut vivre au contact des malades sans contracter la maladie. Elle est donc faiblement contagieuse, à condition de connaître son mode de transmission, ce qui n'est pas le cas au douzième siècle. L'isolement complet, inutile et inhumain, a été la seule mesure sanitaire employée.



Le sujet contaminé peut de plus développer une immunité et dans ce cas, la maladie n'a pas d'évolution maligne. Les enfants, moins protégés, sont les premières victimes. L'incubation dure plusieurs années. La première lésion passe souvent inaperçue. Elle atteint la peau, le nez et la bouche, les yeux, pouvant aller jusqu'à rendre aveugle. Les extrémités (doigts, orteils, puis mains et pieds) deviennent insensibles, puis se blessent et s'infectent. Les membres s'atrophient, se paralysent et se déforment. Les os s'ulcèrent et se perforent, ce qui peut entraîner des mutilations. Malgré l'insensibilité, des douleurs se manifestent

fréquemment par des sensations de brûlure. Certains organes internes sont touchés. L'évolution alterne entre phases de stabilité et épisodes aigus, mais mène rarement à la mort.

Dans les pays francs, celui qui en est frappé est considéré comme mort civilement, déchu de ses biens et rejeté de la communauté humaine par une cérémonie, la *separatio leprosororum*. Il est tenu de vivre à l'écart, dans une ladrière ou au mieux, un lazaret, c'est à dire une maison de l'Ordre de Saint-Lazare.



LE LAZARET

Frère Quentin

Frère Quentin a servi l'ordre du Temple pendant dix années. Il a été un chevalier renommé et un frère dénué de vices. Dieu a choisi d'éprouver la vigueur de sa foi en lui imposant une terrible épreuve, la lèpre, maladie redoutée. Ses doigts et ses orteils partent maintenant en lambeaux, la peau de son visage se détache par plaques, sa vue est à peine soutenable. Mais il met un point d'honneur à porter toujours une robe de bure impeccable, à parler de manière châtiée, comme s'il voulait prouver que son âme reste pure malgré son corps honteusement dégradé. Il est juste, parfois sévère, toujours miséricordieux. Il parle d'une voix haute et claire, jamais plus qu'il ne le faut. C'est avec ardeur qu'il mène la vie de sa petite communauté, veillant à ce que la règle soit respectée et que tous soient présents aux offices. Dans la maison, il entend être respecté, y compris par les Templiers et ne pardonnera aucune incartade. Il lui arrivera même de manquer de diplomatie et de risquer perdre l'aide précieuse des personnages.

Farid ibn Yazar

Farid est un Sarrazin né à Damas. Il a contracté la lèpre voici trois ans. Son visage et ses mains se couvrent de taches hideuses. Il a quitté sa ville et son métier de tabletier pour vivre de la mendicité en allant de village en village. Il est finalement arrivé ici voici deux mois. Frère Quentin a tenté de le convertir à la foi chrétienne et romaine, avec un succès mitigé. Tentant de concilier sa foi et celle des chrétiens, il s'est persuadé que Muhammad était le frère cadet de Aïssa (par imitation des chrétiens, il prononce « Djézou »). Passionné par la figure de la Vierge, il a conçu une véritable exaltation de Amina, la mère de Muhammad, morte peu après la naissance du Prophète. Pour lui, c'est une véritable aubaine que de rencontrer des Templiers. Il passera son temps à les suivre, à les questionner sur les vies de Saints et celle de la Vierge et à leur parler de Amina, mère du Prophète, au point d'en être insupportable. Pourtant, il pourrait être détenteur d'informations fort importantes pour les joueurs.

Les autres moines

La maison ne compte que quatre moines pour vingt-deux malades.

Frère Guerrick est un Flamand d'Ypres. Bénédictin, il est entré dans l'Ordre de Saint-Lazare après avoir contracté la lèpre lors d'un pèlerinage en Terre-Sainte. Il est très mécontent d'avoir quitté son ordre opulent et son abbaye confortable, ainsi que son travail de copiste, pour une laderie misérable. Il est bourru et taciturne, mais considère l'austérité comme un zèle suspect. Comme c'est lui qui tient les comptes de la maison, les repas sont aussi copieux que le permettent les maigres finances. Il est court sur

pattes, bedonnant et boîte légèrement. La lèpre a commencé à lui ronger les doigts et les yeux, ce qui le handicape dans son travail et ajoute à son amertume.

Frère Damien est à la fois le chapelain et le médecin de la léproserie. C'est un Picard, accueillant et bienveillant avec tous. Barbier et chirurgien à Arras, il est entré volontairement dans l'ordre à la suite d'une déception amoureuse qu'il n'a jamais oubliée. Il est le seul dans la maison à n'avoir pas contracté le mal. Il ne se plaint jamais, est tout entier dévoué à soulager les douleurs et les malheurs de chacun. C'est un petit homme mince. Il arbore un petit sourire toujours égal et une grande courtoisie. Sa connaissance médicale est limitée, mais suffit à résoudre les maux quotidiens.

Frère Sigismundo est un ancien marchand pisan. C'est lui qui a financé largement la création de cette maison, voici quinze ans, lorsqu'il a contracté la terrible maladie, avant de rentrer dans l'ordre de Saint-Lazare. Il a toujours refusé d'y détenir quelque charge que ce soit, par humilité. Depuis, il est tombé dans une sorte d'apathie bercée par les doux rêves de sa jeunesse menée dans le luxe et l'abondance. Il est maigre et décharné, miné par le mal ; sa figure horrible contraste avec la chaleur de sa voix. Il quitte assez peu la chapelle durant la journée, car il y trouve la fraîcheur de l'ombre. Il voit à peine, respire bruyamment et a perdu l'usage du bras gauche.

Les autres lépreux

Le Lazaret abrite actuellement vingt-deux malades d'âges divers en plus des quatre moines. C'est beaucoup plus qu'il n'est possible pour sa taille. Les douze derniers arrivés, parmi lesquels deux fillettes, sont là depuis les trois derniers mois, car ce sont les victimes d'Esmorcechief. Neuf hommes et deux femmes forment les « anciens ». Ce sont eux les plus durement atteints. Ils sont soit grabataires, soit impotents, soit amputés d'un membre, parfois aveugles, tous défigurés. Les autres présentent simplement des signes sur le visage, les doigts et les mains, mais leur maladie, d'origine démoniaque, se développe plus rapidement que celle des autres.

Une haine bien explicable oppose les « anciens » aux « nouveaux », se manifestant par de petites perfidies, par des échanges d'insultes, par une séparation nette des uns et des autres. Malgré les sermons de Frère Damien et Frère Quentin, rien n'y fait. La promiscuité, le manque de place, la frugalité des rations causée par l'augmentation soudaine de la population, sont autant de facteurs de division. La plupart des « nouveaux » sont également persuadés que les « anciens » sont responsables de leur état et qu'ils ont empoisonné les puits. Cette opinion transparaîtra d'abord dans les conversations discrètes, et plus ouvertement après l'émeute (voir *événements*). Le Maître devra essayer de mettre en scène cette ambiance tendue de manière subtile, mais insistante, pour ajouter au malaise des frères et les obliger à agir au plus vite.



Les « nouveaux » ont tendance à cacher leur mal le plus possible, alors que les « anciens » n'en ont souvent plus guère le souci. Bien que les caractères soient des plus variés, la plupart sont plongés dans une certaine apathie car ils acceptent difficilement leur sort. Les autres sont révoltés et ne s'en cachent pas. Ce sont hélas eux qui commettront les pires mesquineries à l'égard des autres.

Les hommes et les femmes vivent séparés, mais les couples qui étaient mariés en entrant au Lazaret sont autorisés à se voir durant la journée. Le repas et les offices sont communs, mais les deux sexes sont séparés dans l'espace. Les hommes sont à droite et les femmes à gauche. Il leur est permis de parler, mais pas de se rapprocher.

La vie dans le Lazaret

Les Templiers auront à partager la vie des Lépreux pendant quelques jours peut-être. C'est une épreuve difficile, qu'ils devront vivre chrétiennement et sans rechigner. Ils ne devront jamais oublier que le Christ lui-même a guéri un lépreux sans crainte de la maladie.

Ils dormiront dans la maladrerie, avec les moines et les ladres. Ils partageront leurs repas, qu'ils verront préparés par les lépreux. Ils proposeront certainement leur aide à frère Damien pour panser les plaies des malades et leur appliquer des cataplasmes apaisants. Le Maître devra insister sur ces aspects quotidiens, sans leur épargner les détails les plus sinistres : crise de douleurs intenses, impotents et grabataires alités à laver, plaintes des uns, crises de démence des autres, disputes et mesquineries, haines et jalousies au sein d'une communauté vivant repliée sur elle-même. Tout commentaire déplacé, toute expression de dégoût sera considérée comme un péché d'intention contre le Vœu de Pauvreté. Tout refus de cohabiter avec les lépreux, de participer à leurs repas constituera un péché grave contre ce même vœu. Au demeurant, la règle ne prescrit pas de tâches hospitalières. Les frères auront donc tout à loisir d'occuper leur temps à leur enquête dans le lazaret.

Aucun des frères ne contractera la lèpre, quels que soient les risques qu'il ait pu prendre, à condition qu'il se soit comporté de manière charitable envers les malades ou ait confessé ses péchés en cette matière.

ÉVÉNEMENTS

L'Ombre du péché

Dès qu'un frère sera isolé, il se sentira épié, suivi, voire menacé de manière inexplicable. Il lui semblera voir une ombre, qui se défilera à son approche. C'est l'ombre de ses péchés. Elle est animée par un démon, *Esmorcechief*. Si le frère tente de la combattre, elle apparaîtra sous une forme mouvante et changeante, qui lui rappellera quelques-uns

de ses péchés passés. Chaque frère rencontrera cette ombre une seule fois, mais le Maître est encouragé à faire varier son intervention. Seul le Frère atteint voit l'Ombre. Si d'autres interviennent, ils ne verront rien, ou verront leur Frère combattre dans la vide et ne pourront pas l'aider.

➔

L'Ombre a un score initial en Corruption et en Vigueur égal à :

- Zéro si le frère n'est pas en état de péché (aucune case grisée sur la feuille de personnage)
- Deux s'il est en état de péché d'intention non confessé.
- Quatre s'il est en état de péché grave non confessé.
- Six s'il est en état de péché mortel non confessé.

Sa somme des cartes est égale à douze plus son score en Corruption. Elle n'a aucune compétence ; ses scores d'attaque et de défense sont égaux à son score en Corruption.

Ces scores augmentent de un point chaque fois que le frère commet un péché en la combattant (par exemple dégainer une arme sans autorisation, fuir le combat, jurer...). Quelle que soit l'arme que le frère utilise, et cela inclue la prière ou la récitation de psaumes, c'est son score en Moine qui lui servira à combattre la créature. Les dégâts qu'il encaissera seront en partie fictifs et tout sera récupéré en une bonne nuit de repos. Si le frère tombe à zéro en vigueur, il sera seulement évanoui et devra se reposer.

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

←←

L'émeute

Alors que les frères sont dans la ladrerie, ils auront à affronter un grave problème. Une cinquantaine d'habitants des faubourgs de Jérusalem, pour la plupart de pauvres artisans et ouvriers, mais aussi des pèlerins de toutes sortes, arrivent armés de pierres et de bâtons. Ils désirent lapider et battre les *meseaux* qu'ils accusent d'avoir empoisonné les puits et d'être complices du Malin. Ils sont menés par Gaubert le Pauvre, un ermite violent et fanatique. S'ils sentent une résistance de la part des Frères, ils reculeront, mais seront menaçants. Il ne faut pas oublier que les templiers n'ont pas le droit de frapper des chrétiens, ni de lever l'épée sans autorisation du gonfanonier. Il faudra donc être fermes, mais diplomates s'ils veulent éviter que les malades ne soient molestés. Frère Gaubert menacera de revenir, et le fera effectivement si les frères tardent à résoudre l'affaire. Par ailleurs, les autorités de la ville ne feront rien pour aider des ladres.



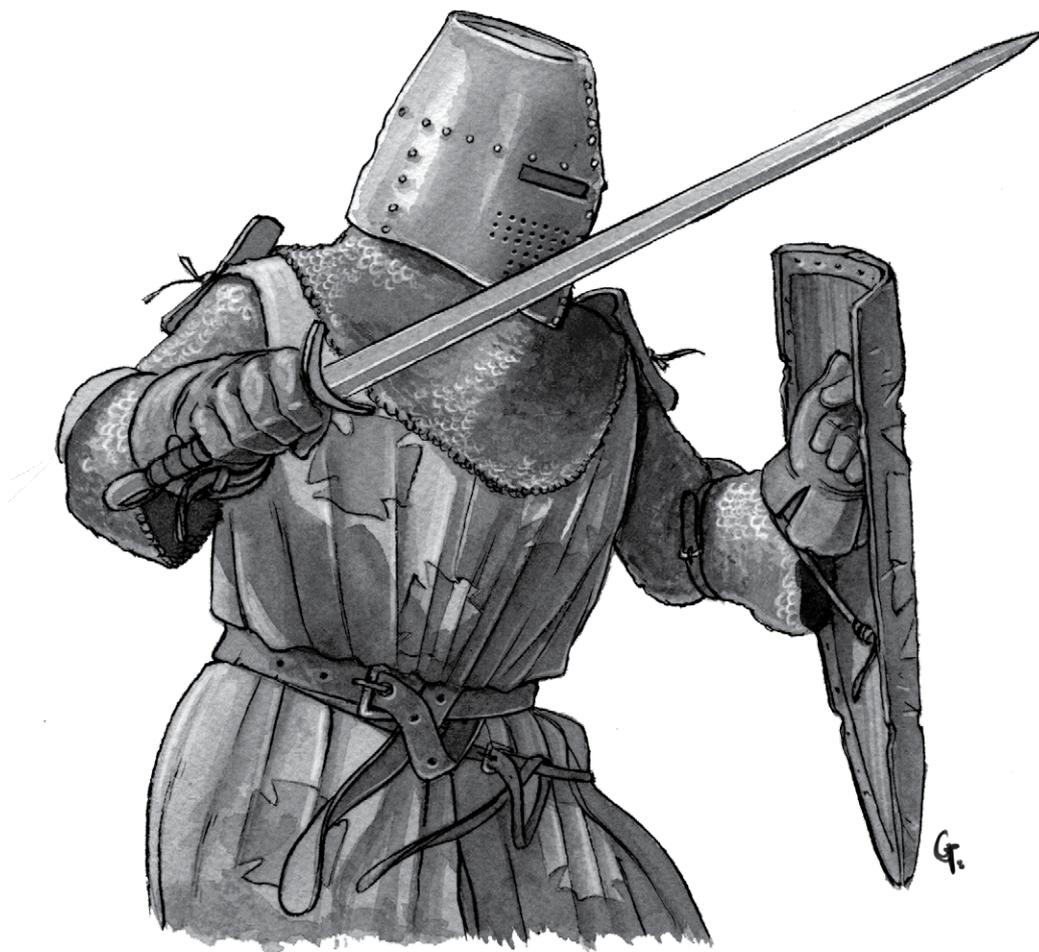
Les indices

Lorsque les Frères seront près du puits, ils verront un homme tirer de l'eau et jeter quelque chose hors de la jarre. S'ils regardent, ils verront qu'il s'agit d'un lézard égorgé, qui doit séjourner dans l'eau depuis quelques jours. Si les Frères posent les bonnes questions, ils apprendront progressivement que tous les « nouveaux » ont contracté la maladie un mardi au matin. Éventuellement, si les frères pensent à cette question, ils confirmeront avoir bu de l'eau d'une fontaine ou d'un puits peu avant les premiers signes. Le Maître ne doit pas oublier que, hors de leurs trances, les ladres ne se souviennent absolument pas de leurs agissements nocturnes. Ils auront les mêmes informations s'ils interrogent les villageois alentour. Il s'agit pour la plupart de chrétiens de rites orientaux. Ils se méfieront beaucoup de frères trop fureteurs, surtout s'ils apprennent qu'ils viennent de la ladrerie. Ce peut être également l'occasion d'une nouvelle confrontation avec Gaubert le Pauvre.

S'ils interrogent les deux fillettes, ils apprendront que la petite Javotte, âgée de huit ans, rêve parfois qu'elle est assaillie par un meneau à queue de serpent, qu'elle nommera Esmorcechief, dans sa langue picarde. Celui-ci l'oblige à égorger un lézard avec les dents. Elle en a très peur.

S'ils questionnent habilement Farid ibn Bazar, supportant sa conversation, il leur fera promettre avant toute révélation de prier pour son salut à Bethléem dès qu'ils s'y rendront. Bien sûr, il ne pourra vérifier l'exécution de la promesse, mais ce serait un péché contre la Vertu de Loyauté que de ne pas la réaliser un jour prochain. Il fera confiance à la sainte réputation des Templiers. Il révélera alors s'être réveillé une nuit, entre matines et laudes. Il s'est alors aperçu que de nombreux malades avaient disparu, et il a senti une forte odeur de soufre qui semblait venir de la cour. Il s'est senti épié, suivi et a sorti son poignard. Alors, il a vu apparaître un lépreux rencontré jadis, à qui il avait refusé l'aumône alors qu'il était riche et en bonne santé. Ce lépreux semblait être un spectre, mais il le frappait violemment à l'aide d'un bâton. Alors, Farid a tenté de se défendre, quand un coup l'a assommé. Au matin, tout semblait étrange. Il n'a jamais révélé cela. Si on l'interroge, il confirme que c'était un lundi.

Il est fort probable que les frères comprennent quel jour a lieu le rituel tard dans la semaine, peut-être même dimanche, et s'ils tardent trop à agir ou ne trouvent rien, la nuit fatidique viendra les surprendre, démunis et même endormis.





Le Démon

Esmorcechief est un démon de petite envergure, mais particulièrement retords. Ses dernières interventions dans ce monde furent piètres, mais il en garde de vifs souvenirs. Son meilleur est d'avoir été chassé d'un lépreux qu'il avait envoûté par le Christ lui-même, voici douze siècles. Il en garde une grande fierté. Il est très conscient de sa mission, qui consiste avant tout à éprouver la foi des hommes par des épreuves, et non à leur causer du tort par plaisir. Cependant, il déteste que des importuns, des Templiers par exemple, viennent lui compliquer la tâche. Il est capable de projeter sur eux l'ombre de leurs péchés, d'apparaître dans leurs rêves pour les menacer mais il ne peut intervenir physiquement que s'il est invoqué par le rituel.

Il apparaît alors sous la forme d'un lépreux ignoblement défiguré, rongé et purulent, de stature imposante, vêtu de haillons et couvert en partie de bandelettes de tissu souillé. De son manteau déchiqueté dépasse une longue queue de serpent, dont il peut se servir en combat. Il possède également des griffes, mais il leur préfère son fouet aux lanières gluantes, qui inflige des douleurs terribles.

Périodiquement, à la suite du rituel, il se manifeste physiquement. Il erre dans les faubourgs ou les villages proches durant la nuit et souille de ses excréments ignobles un puits ou une fontaine. Ceux qui boivent l'eau de la première jarre puisée au matin sont infectés par une lèpre surnaturelle, dont les premiers signes apparaissent en quelques heures. Il est possible qu'un frère buvant cette eau contracte la maladie, auquel cas, il ne sera soigné que lorsque le Démon aura été banni de ce monde. Seuls les Justes ayant un score en Âme supérieur à la Corruption d'Esmorcechief (soit 5) sont immunisés.

Le Rituel est employé par les « nouveaux » lépreux pour invoquer Esmorcechief. Il apparaît en rêve, chaque lundi entre matines et laudes, à « ses » lépreux. Les envoûtés se lèvent, dans une sorte de somnambulisme, alors que les autres, moines compris, sont maintenus par le démon dans un sommeil profond. Ils se rendent alors dans la cour et font cercle autour du puits, puis incantent dans une langue ancienne qu'ils ne comprennent pas eux-mêmes. Ensuite, ils s'agenouillent, tandis qu'une fillette nue, la petite Javotte, debout sur la margelle, égorge avec les dents un lézard et répand son sang dans l'eau. Alors, de la fumée jaune à l'odeur de soufre se diffuse dans toute la cour et Esmorcechief apparaît devant le puits. Il renvoie les lépreux, toujours en sommeil hypnotique, se recoucher paisiblement. Ils se réveilleront à l'aube, sans aucun souvenir de la nuit. Pendant ce temps, il arpente les rues des faubourgs et commet ses immondes profanations, puis revient vers le lazaret. Il ne peut franchir les murs de la Ville Sainte. Le puits lui sert également à repartir, car il doit impérativement quitter ce monde avant l'aube. L'odeur de soufre et la fumée disparaissent instantanément en même temps que lui.

Il est possible de réveiller les lépreux et les moines endormis mais la vision du rituel risque de les effrayer et de semer la plus grande confusion. Par contre, il n'est pas possible de réveiller les victimes du démon. Si les frères interviennent pour interrompre le rituel, ils seront en butte à l'opposition des lades, qui tenteront de les empêcher d'approcher du puits. Il ne faut pas oublier qu'ils restent des chrétiens, même sous l'emprise du démon. C'est donc un manquement à la règle que de les attaquer. Si les frères parviennent à empêcher le rituel, Esmorcechief ne pourra apparaître que sous la forme d'un spectre et sera réduit à l'invective. Il sera incapable de leur nuire, mais les frères ne pourront pas non plus l'atteindre, sauf s'ils utilisent un prodige pour l'exorciser. Si les frères ont réussi à faire en sorte que le rituel n'ait pas lieu, Esmorcechief attendra son heure. Il a le temps, lui. Il devra cependant trouver d'autres moyens d'agir.

Si les frères attaquent directement Esmorcechief, il sera aidé des lépreux s'ils sont présents. Il pourra également susciter l'ombre des péchés contre tous les frères qui ne l'auront pas encore rencontré, pour limiter le nombre de ses adversaires. Ils peuvent également le combattre en dehors du Lazaret lors de sa tournée. Notez que les chevaux sont effrayés par son odeur et se cabrent en sa présence, interdisant toute charge ou combat monté. Qu'il soit défait par les armes ou un prodige, il sera banni de ce monde pour mille ans, ce qui lui laisse largement le temps de ruminer sa vengeance. Les lépreux victimes de sa malédiction seront aussitôt guéris et pourront, après avoir reçu l'accord des autorités ecclésiastiques, retourner chez eux et reprendre leurs droits. Les autres continueront hélas leur vie misérable, mais leurs souffrances seront apaisées pour un an, car Notre-Dame est miséricordieuse et remet nos péchés.

ESMORCECHIEF

Corruption 5
Somme des cartes 17
Vigueur 12
Protection 5
Fouet 11 (dégâts +1)
Griffes 10
Enserrer avec la queue de serpent 9

PRÉ-TIRÉS

Frère Boivin

Orgueilleux (5), progressiste (10) et brave (3)
Cheval / Thésée / Gawain

Boivin était le fils turbulent et bagarreur d'un seigneur poitevin. Bon compagnon, il ne rêve que de se mettre au service des autres, s'engageant corps et âme dans la bataille. Il n'était guère fait pour être templier, lui qui aime les banquets bien arrosés, les cœurs à conquérir et l'atmosphère des tournois. Pourtant, son envie de servir la chrétienté et de vivre de grandes aventures l'a emmené en Orient, où il s'est révélé un piètre moine, mais un bon serviteur de l'Église.

Templier 1

Chevalier 6

Le corps 6

Force 9

Vigueur 8

Souplesse 7

Figure 6

Sens 8

Les armes 8

Le soldat 8

Épée 10

Lutte 11

Équitation 10

Le couvent 8

Moine 3

L'âme 2

La volonté 5

L'amour 2

L'intelligence 1

Le livre 3

Les arts libéraux 3

Discourir 4

Les arts sacrés 3

Le siècle 5

Vœux monastiques 3

La pauvreté 2

La chasteté 3

L'obéissance 2

Vertus chevaleresques 6

La loyauté 6

La prouesse 9

La courtoisie 6



Frère Gillain

Chien / Jason / Perceval
Naïf (7) Charismatique (4) Joyeux (7)

Fils d'un chevalier désargenté, frère Gillain doit à son suzerain la grâce d'avoir été fait templier pour le sauver de la misère. Il faut dire que sa candeur, sa bonne humeur et son entrain en faisaient une bonne recrue, facile à intégrer, dévoué à l'ordre et à la règle. Il est très heureux d'être arrivé en Terre sainte et multiplie les efforts pour connaître ses habitants.

Templier 1

Chevalier 6

Le corps 7

Force 7

Vigueur 7

Souplesse 7

Figure 8

Sens 10

Les armes 6

Le soldat 6

Épée 7

Chasse 7

Écu 7

Arbalète 7

Le couvent 8

Conroi 9

Moine 3

L'âme 3

La volonté 5

L'amour 6

L'intelligence 5

Le livre 3

Les arts libéraux 3

Discourir 4

Les arts sacrés 2

Le siècle 4

Parler l'arabe 4

Cité 4

Us et coutumes 4

Vœux monastiques 3

La pauvreté 3

La chasteté 3

L'obéissance 4

Vertus chevaleresques 6

La loyauté 7

La prouesse 6

La courtoisie 6



Frère Josselin

Licorne / Thésée / Lancelot

Malin (4) / Téméraire (6) / Pessimiste (8)

Né en Orient, Frère Josselin connaît bien ses habitants, sans les aimer. C'est un beau garçon à la peau mate, aux yeux sombres et au corps musclé. Il sait, au fond de lui, que les croisades sont sans espoir et il est prêt à affronter la défaite et la mort dans l'honneur. Sous des dehors flamboyants, c'est une brute sournoise, toujours à l'entraînement pour se préparer à l'ultime bataille, bon chrétien mais fort mauvais moine. Son tempérament est difficile à cerner, parfois imprévisible entre son égoïsme et ses élans de sacrifice.

Templier 1

Chevalier 7

Le corps 7

Force 7

Vigueur 6

Souplesse 7

Figure 9

Sens 7

Les armes 7

Le soldat 7

Épée 8

Écu 7

Lutte 7

Chasse 7

Lance 9

Équitation 7

Le couvent 7

Conroi 7

Moine 3

L'âme 2

La volonté 2

L'amour 3

L'intelligence 1

Le livre 4

Les arts libéraux 4

Discourir 5

Les arts sacrés 4

Le siècle 4

Parler l'arabe 5

Us et coutumes 7

Cité 6

Renommée 7

Vœux monastiques 2

La pauvreté 2

La chasteté 3

L'obéissance 2

Vertus chevaleresques 6

La loyauté 6

La prouesse 7

La courtoisie 8





Frère Alban

Agneau / Jason / Galaad

Rêveur (8) Charismatique (4) Humble (10)

Dès l'enfance, Frère Alban rêvait de croisades, malgré sa peur des monstres, du noir, de l'inconnu. Il s'est entraîné dur pour surpasser sa silhouette fluette et sa petite taille, jusqu'à devenir le chevalier idéal, sans jamais surmonter ses appréhensions. Il a voyagé seul depuis ses Flandres natales, prêchant la croisade aux chevaliers qu'il rencontrait en chemin. C'est un chrétien sans failles et sans excès, réfléchi, sobre et humble, qui ne demande qu'à mettre sa foi et son épée au service du Temple.

Templier 1

Chevalier 7

Le corps 7

Force 7

Vigueur 7

Souplesse 7

Figure 8

Sens 7

Les armes 7

Le soldat 7

Épée 9

Chasse 7

Écu 7

Lance 8

Équitation 7

Le couvent 6

Conroi 7

Moine 3

L'âme 3

La volonté 4

L'amour 4

L'intelligence 4

Le livre 4

Les arts libéraux 4

Lire et écrire 5

Discourir 5

Les arts sacrés 4

Le siècle 4

Parler la langue d'oc 5

Vœux monastiques 3

La pauvreté 4

La chasteté 5

L'obéissance 5

Vertus chevaleresques 6

La loyauté 8

La prouesse 8

La courtoisie 7

Sœur Mechtilde

Abeille / Orphée / Le Cid

Guerrière (5) Mythomane (4) Persévérante (9)

Sœur Mechtilde est née en Espagne, d'un lignage de barons Spicards engagés dans la *Reconquista*. Toute petite, elle a manifesté son dédain pour le monde des femmes. Elle a passé son temps auprès des chevaliers de son père, à apprendre comme si elle était un page. Cette manie, tolérée avec amusement dans l'enfance, lui a été brusquement interdite quand, en grandissant, elle commença à attirer la convoitise de ces grossiers hommes d'armes. Tout en multipliant les incartades, elle dut se résoudre à vivre dans un monde imaginaire où elle serait chevalière, au point d'avoir parfois du mal à démêler elle-même le vrai et le faux dans ses propos. Lorsqu'elle apprit que l'Ordre du Temple acceptait des femmes, elle mit un grand entrain à se préparer à ce glorieux destin, et ne tolère aucune mise en doute de ses capacités.

Templier 1

Chevalier 3

Le corps 3

Force 3

Vigueur 4

Souplesse 4

Figure 5

Sens 3

Les armes 4

Le soldat 4

Épée 5

Masse turquoise 5

Équitation 6

Le couvent 4

Moine 6

L'âme 6

La volonté 8

L'amour 6

L'intelligence 6

Le livre 6

Les arts libéraux 7

Mémoire 8

Les arts sacrés 6

Église 7

Démonologie 7

Lire et écrire le latin 7

Le siècle 4

Parler espagnol 5

Vœux monastiques 6

La pauvreté 5

La chasteté 6

L'obéissance 7

Vertus chevaleresques 3

La loyauté 3

La prouesse 4

La courtoisie 2



Un scénario de **Mayeul**, alias **Kylm** • Illustrations de **Monsieur le Chien** et **Khelren**

La mort en face

pour *Deadlands*

SYNOPSIS

Le scénario prendra tout son sel si l'un des PJ est atteint d'un mal incurable, comme la tuberculose, la syphilis... ou la transformation en loup-garou : la progression du mal établit une course contre la montre et pose un dilemme aux PJ. Pour ce faire, il est préférable de s'entendre avec les joueurs dès la création de personnage pour qu'un PJ prenne le handicap « Malade » : les pré-tirés comportent une pistoleta robuste, mais gravement atteinte de la tuberculose. Dans le cas où les joueurs refuseraient cette option, une attaque de loups-garous offre une opportunité de contamination.

PROLOGUE

Il y a une dizaine de mois, c'était l'été dernier je crois, avant la mort de notre ancien médecin, Franz Smithy. Le pasteur de notre petite communauté, est tombé gravement malade. John Lagrange était un homme respecté et très pieux. Il était marié à la discrète Leslie Lagrange. Elle n'était pas du pays, mais de la Côte Est. C'était une femme très belle, au regard charmant et intimidant. Elle était aussi très pieuse et partageait son temps entre la prière, l'étude et les œuvres de charité.

John Lagrange est tombé subitement malade. Le mal progressait rapidement. Franz Smithy, notre médecin, n'arrivait pas à trouver de remède. Il a diagnostiqué une tumeur au cerveau, un mal incurable. Le diagnostic de Leslie Lagrange était très différent et les relations entre l'épouse du pasteur et son médecin se sont rapidement envenimées. Leslie Lagrange était persuadée que le mal dont souffrait son époux était envoyé par le Très-Haut pour mettre à l'épreuve sa foi et celle de ses proches. Les disputes entre l'épouse du pasteur et le médecin se faisaient chaque jour plus violentes. Un soir, à la suite d'une dispute plus emportée que les autres, le pasteur a congédié le médecin et pris le chemin de son temple.

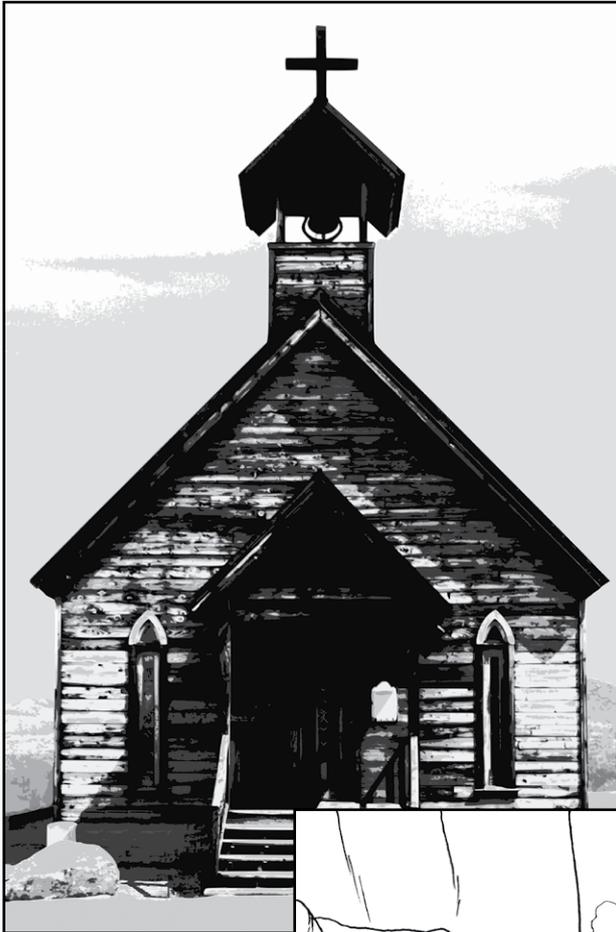
Prenez le Far-West, ajoutez une pincée d'esprits déchaînés par des shamans indiens, une bonne louche de morts-vivants et un doigt de gadgets délirants, et vous obtenez **Deadlands**. Plus facile d'accès que *Château Falkenstein* dans la veine *steampunk*, à mi-chemin entre les *Mystères de l'Ouest* et les westerns désabusés teintés d'humour noir comme l'époque les affectionnait, le jeu a aussitôt rencontré son public et s'est étoffé d'une gamme pléthorique, ajoutant à la recette sauce soja, cuisine cajun et poutine.

Les déboires de Multisim ont hélas vite interrompu sa traduction en français, mais BBE a repris le flambeau et publié l'édition *Savage Worlds* en 2012. L'univers y perd un peu de richesse, le système son mélange savoureux de jets de dé et de poker, mais il gagne peut-être en stabilité.

Fiche Grog :

<http://www.legrog.org/jeux/deadlands>





John Lagrange s'est enfermé dans son temple, refusant toute visite. Il consacrait ses journées à la prière, au jeûne et à la méditation. Leslie Lagrange l'accompagnait dans ses prières. Elle passait toutes ses journées à ses côtés. Elle aussi s'est coupée du monde. Le soir, elle regagnait leur maison et s'enfermait à double tour. Elle semblait aussi veiller très tard. Au bout d'une semaine, touché par la grâce, John semblait guéri. Cependant il gardait des stigmates de son épreuve : il avait perdu la vue. Sa foi et celle de Leslie en étaient sorties renforcées. John Lagrange, qui avait toujours été jovial et savait parfois se montrer tolérant avec les interdits, avait changé. Il se montrait désormais intransigeant. Quant à Leslie Lagrange, elle était devenue hostile envers tous ceux qu'elle désignait comme des mécréants. C'est à peu près au même moment que Franz Smithy est décédé de mort violente et brutale.

Depuis, le pasteur semble avoir développé un don. De bons croyants fréquentant notre église ont guéri dans des circonstances que l'on peut qualifier de miraculeuses. Des hommes et des femmes particulièrement pieux comme Audrey Henry, Julie Barrett, Isaac Thinker, ou Louis Johnson ont été guéris.

Peu à peu, la renommée de notre pasteur miraculeux a franchi les limites de notre comté. Les murs de notre temple sont devenus trop petits pour accueillir tous les fidèles en quête de rédemption et de guérison miraculeuse. Le pasteur a fait installer une grande tente à côté de sa maison. Il y célèbre jusqu'à deux offices par semaine. À chaque fois, il y a une guérison.

La propriété du pasteur est devenue un véritable village de toiles. Les pèlerins viennent en quête d'un miracle, accompagnés de leurs familles. Avec l'aide du shérif, Leslie Lagrange se charge de l'accueil de tous ces éclopés. C'est elle qui reçoit les malades et leurs familles. Elle s'entretient longuement avec eux. Tous peuvent accéder aux offices, mais à chaque fois, un seul est élu et appelé à prendre place aux côtés du pasteur.

Le shérif Thomas Filthy et ses adjoints Francis Burke, Ross Neal et Derek McKinney se chargent de maintenir le calme et d'éloigner les indésirables et les charlatans. Depuis quelque temps, le pasteur semble attirer les sceptiques. Helene Smithy, la fille du médecin décédé, a entrepris de dénoncer les guérisons miraculeuses. Elle prétend que le pouvoir du pasteur n'est pas d'origine divine mais démoniaque. À mon avis, elle ne va pas faire de vieux os.



ACTE 1 : DANSE AVEC LES LOUPS-GAROUS

Niveau de terreur : 2

Mauvaise rencontre

Notre histoire commence dans les grandes plaines, au sud du Kansas, à deux journées de cheval de Dodge City, en plein milieu de l'été. Si jamais les PJ ne se connaissent pas, le bivouac peut être l'occasion de lier connaissance.

Décor : morne plaine, lune haute

Le paysage est particulièrement plat et monotone. La piste serpente au milieu de la plaine. L'herbe est haute. Il est facile de se dissimuler. Quelques arbres squelettiques forment des obstacles à la vue et renforcent le sentiment d'immensité et de solitude. La nuit tombe, elle commence par un joli clair de lune, mais de lourds nuages annonciateurs de pluie font leur approche. Les hurlements de quelques loups en quête de nourriture troublent la quiétude de la plaine.

Enjeux : animation, ou contamination

Le bivouac ne pose en lui-même aucune difficulté, d'autant plus que la piste est régulièrement empruntée. Se nourrir est facile mais il n'existe aucun point d'eau à proximité. Cette scène a pour fonction de contaminer un PJ si aucun d'entre eux n'a pris le désavantage « Malade ». Sinon, vous pouvez vous contenter d'attaques par griffe.

Jet de Survie (5) : trouver à manger.

Jet de Détecter (5) : voir des traces de pas rejoignant la piste, des herbes couchées laissant à penser que des prédateurs ont pu s'embusquer.

- **(un degré) :** repérer des ossements humains rongés et éparpillés sur un petit promontoire à l'écart du campement, des traces de pas humains s'arrêtant brutalement et des traces animales commençant tout aussi brutalement.

Durant la nuit, des loups-garous attaquent le camp par surprise !

Jet de Détecter (7) / (5) si les PJ sont sur leurs gardes : repérer l'approche des loups-garous.

Les loups-garous rompent le combat dès que l'un d'eux est grièvement touché mais harcèlent les PJ jusqu'au petit matin et restent en chasse. Une éventuelle morsure, souhaitable si aucun PJ n'est atteint d'une maladie chronique, occasionne un **jet de Vigueur de difficulté (9)**. En cas d'échec, le PJ se transforme à son tour en loup-garou. La transformation est effective au bout de quarante heures, soit en un peu moins de deux jours.

Profil des loups-garous : le premier a le poil très noir et les yeux injectés de sang, le second des taches de poils gris.

Mental : Perception 2D12, Connaissances 1D4, Charisme 3D10, Astuce 1D6, Âme 1D6.

Physique : Agilité 2D14+4 (Esquiver 4D12+4, Combat : bagarre 6D12+4), Force 2D12, Rapidité 4D12+4, Vigueur 2D10, Dextérité 2D8, Taille 6, Terreur 9.

Panser ses plaies

À la suite de l'attaque, d'éventuels PJ mordus, blessés et fiévreux, ont besoin de soins, et le gang a l'opportunité de se réapprovisionner dans la petite ville de Traveller's Oak, à moins de trois heures de cheval du bivouac.

Décor : Traveller's Oak

Niveau de terreur : 2

Située à une demie journée de cheval de Old Eagle Town, la bourgade compte près de trois cents habitants et offre quelques services de base. La pluie commence à tomber plus dru. Les éclaircies sont rares. La ville respire surtout l'ennui et la poussière.

La maison du Docteur Jeffrey McDonald : Jeffrey a une cinquantaine d'années, les cheveux blancs, de petites lunettes rondes en fer. Il est frêle et sa voix chevrotante. C'est un scientifique rationaliste pur et dur. Il est un ancien collègue et ami de Franz Smithy, le médecin de Old Eagle décédé voilà un an. Il vit avec son épouse Éléonore, une femme sans âge, toujours vêtue de noir, qui fait office d'infirmière. Elle se montre discrète et attentionnée à l'égard des patients.

Sa maison est composée de deux parties : un lieu de résidence à l'étage, interdit aux visiteurs, et, au rez-de-chaussée un petit cabinet, une salle d'attente, une salle de consultation, un petit laboratoire et une pharmacie ainsi qu'une grande salle de repos avec quatre lits isolés par des rideaux.

Le drugstore : son patron, Pat O'Lary, est un rude gaillard toujours vêtu d'une blouse grise et d'un crayon posé sur l'oreille. Il connaît tous les ragots des environs car c'est chez lui que les fermiers viennent s'approvisionner. En présence d'une dame, il est charmeur et essaie de vendre les quelques dessous chics qu'il cache dans son arrière-boutique. C'est la seule fantaisie de cette boutique petite et sombre. Hors de l'outillage agricole et des sacs de semence, il est possible de trouver des munitions pour la chasse.

Le saloon du « Crotale enragé » de William et Henriette Powell : saloon traditionnel en bois, avec chambres à l'étage. La literie est propre (1,50 \$ les deux chambres simples et 0,75 \$ le dortoir cinq places). Il offre aussi la possibilité de prendre des bains (0,50 \$). Quelques clients sont accoudés au bar ou dispersés dans la salle. Le piano et la petite scène où Henriette faisait parfois le tour de chant prennent la poussière.



La photographie d'une femme pulpeuse, barrée d'un bandeau noir, surplombe le bar. William est un grand gars bourru et chauve. Dans sa chemise à carreaux, il porte le deuil de sa femme récemment décédée.

Le Bureau du Shérif Erik Flanagan : c'est un homme placide d'un âge avancé. Il se plaint du départ de ses adjoints. Il ne semble pas débordé. Le comté est très calme, du moins il l'était. Parfois, quelques voleurs de poules, un ivrogne ou des affaires d'adultères, jusqu'à ces morts inexplicables et ces attaques de loup. Son bureau est vide et sale. Une petite pièce attenante a été aménagée en prison.

L'église du révérend Jonathan O'Connor : petite église en bois peinte à la chaux. Elle contient 1D4 vieilles rombières. Elle est préparée pour accueillir un enterrement. Le pasteur, un jeune homme récemment installé, s'affaire aux préparatifs. Il est aidé par la très pieuse veuve O'Brienn. C'est une dame d'une quarantaine d'années qui porte encore le deuil de son époux, méfiante à l'égard des étrangers.

Enjeux : Prendre la température du bain d'eau bénite

Cette scène permet aux PJ d'apprendre des informations utiles à la suite de l'aventure. Les PJ mordus se rendent compte qu'ils ont été infectés par une saloperie incurable : ils sont atteints par de fortes fièvres et voient, de jour, leurs forces diminuer lentement. La nuit, des transformations commencent et sèment la terreur.

La piste n'est pas sûre depuis quelques semaines. Le shérif a observé une recrudescence des attaques et des disparitions. Il se passe des choses bizarres sur la piste. Les loups et les horreurs sont plus nombreux, les pluies sont plus fortes. Cela rend le bétail malade. Ce n'est peut-être qu'une coïncidence, mais cela a commencé peu après la mort d'Henriette Powell.

Henriette Powell menait une vie dissolue. Elle avait la réputation d'être une femme peu farouche. Elle ne fréquentait jamais l'église et s'était disputée avec la veuve O'Brienn à propos de sa conduite. C'était cependant femme sympathique et appréciée. Elle est morte, dit-on, d'une insuffisance respiratoire. Sur un **jet de Scruter (9)**, les PJ apprennent qu'Henriette est en fait morte de la syphilis. Il est curieux qu'elle ait pu en cacher si habilement les symptômes.

Le vieux Sam vient de mourir, d'une attaque cardiaque. Sa mort est une surprise pour tout le monde car il était en pleine forme. Il n'est pas regretté : c'était un abominable radin. Il y a peu de temps, il avait éconduit Leslie Lagrange, venue faire une collecte dans la paroisse.

Le pasteur de la ville voisine d'Old Eagle est un saint homme capable d'accomplir des miracles. Il s'agit du pasteur John Lagrange. Il est aveugle et mène une vie très saine. Il a d'ailleurs accompli un miracle. Il a guéri la vieille Émilienne O'Brienn. Sa capacité à faire des miracles est de plus en plus reconnue. C'est un saint homme apprécié

de tous, qui a lui-même réussi à guérir par la prière. Sa femme Leslie Lagrange est aussi une sainte femme très pieuse, très savante et très charitable. Elle vient parfois dans la paroisse pour faire des quêtes.

Émilienne O'Brienn est une femme très pieuse. Son mari, qui l'a sûrement trompée avec Henriette, était un abominable noceur. Il est mort d'une maladie vénérienne, qu'il lui avait transmise. Elle en a été guérie par le pasteur Lagrange. Il s'agit d'un miracle.

De plus en plus de personnes se rendent à Old Eagle pour bénéficier des miracles du pasteur. Les adjoints du shérif Flanagan ont été recrutés pour faire face à l'afflux de population.

ACTE 2 : LA CITÉ DE DIEU, LA PART DU DIABLE

Niveau de terreur : 4

Décors : Old Eagle Town, ville pieuse

Old Eagle Town se trouve à quelques heures de cheval de Traveller's Oak. La pluie tombe sans discontinuer. Le ciel est gris dans la journée. Il est très rare qu'un rayon de soleil perce. Le sol est détrempé. Le bois est gorgé d'humidité. Les vêtements, même les plus imperméables, en sont imprégnés. Il fait froid. La piste est depuis peu infestée de tiques des prairies et de ronces sanglantes.

Old Eagle Town est une petite cité qui ressemble beaucoup à Traveller's Oak. Les miracles du pasteur John Lagrange ont quadruplé sa population. Les nouveaux arrivants s'entassent dans une ville de toile un peu à l'écart du bourg. Celui-ci s'est développé suivant deux axes perpendiculaire. À l'entrée de la ville, les PJ peuvent apercevoir les ruines calcinées du « Miracles Court » Saloon, qui a été détruit après un incendie provoqué par la Ligue de la Tempérance. La ville baigne dans le mysticisme, la pudibonderie et le puritanisme. Les habitants portent tous des tenues strictes et sévères. Il est impossible de trouver dans la ville un saloon, une table de jeux, une goutte d'alcool ou des prostituées. Les trois principaux bâtiments de la ville sont le siège de la Ligue de la Tempérance, le salon de thé et l'hôtel, le bureau du shérif et la prison.

Le bureau de la Ligue de la Tempérance est décoré d'affiches appelant à la sobriété, à protéger la vertu, à promouvoir les bienfaits de la tempérance et de la fidélité, ainsi qu'à combattre le vice, l'alcool et le jeu. On y trouve en permanence une vieille fille revêche et 1D8 membres reconnaissables à leur tenue noir et blanc ornée d'une croix blanche. Ses membres sont tous de respectables paroissiens. Ils se chargent de l'accueil et de l'encadrement des pèlerins. À l'occasion, ils peuvent se transformer en milice populaire.

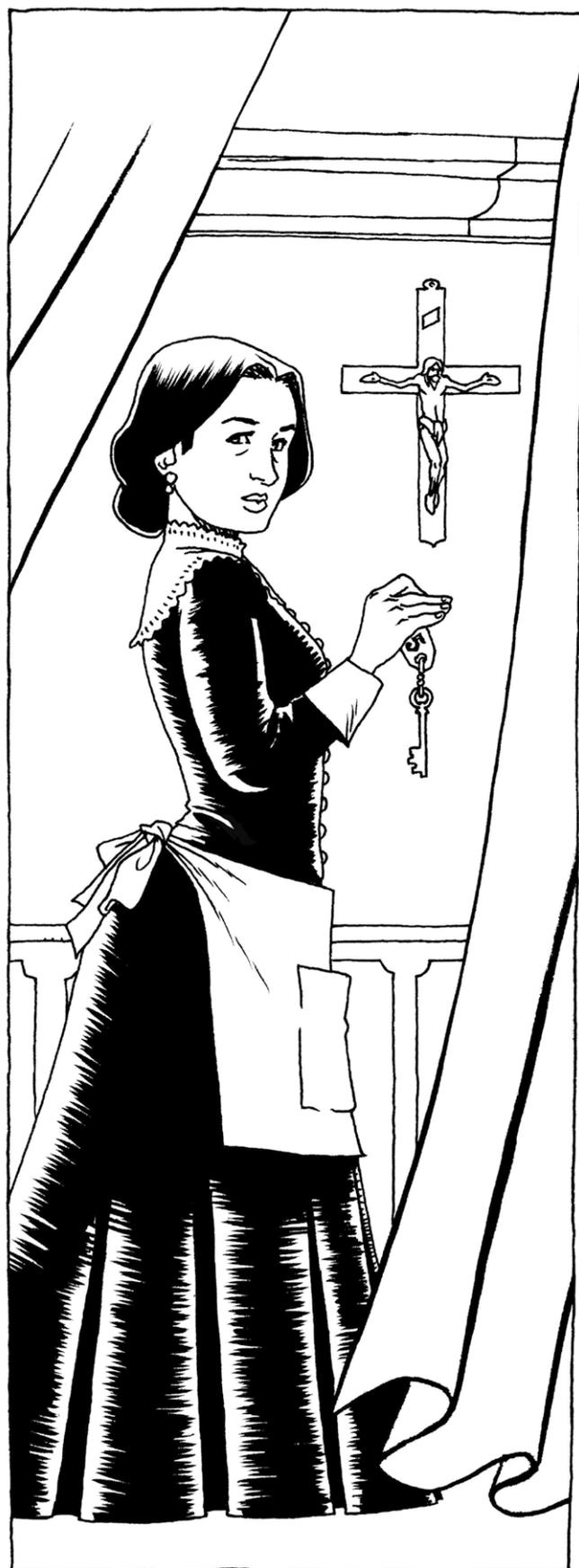


Le « God is good » : salon de thé et hôtel de grand luxe tenue par Jennifer Perry, une ancienne prostituée du « Miracle Court », touchée par la grâce. Les PJ peuvent y trouver en permanence 1D4 consommateurs, des chambres individuelles avec salle de bain et repas pour 2 \$, deux repas chauds et un lit pour 1,50 \$. C'est un ancien saloon qui a été transformé en salon de thé. Les tables de jeux ont été masquées par des nappes à carreaux, les anciens tableaux aux scènes un peu lestes ont été censurés. Il est impossible d'y trouver de l'alcool ou d'y pratiquer les jeux de hasard. Le personnel est composé d'anciennes prostituées rendues à la vie civile. Elles sauront se montrer farouches si les PJ sont trop entreprenants.

Le bureau du shérif Sanchez : il est le bras séculier de la justice à Old Eagle Town. Assisté par une petite douzaine d'adjoints, il fait régner la loi d'une main de fer. Deux patrouilles de trois miliciens tournent en permanence dans la ville, deux à proximité des camps de pèlerins et deux montent la garde au complexe du pasteur Lagrange. Ils peuvent être secondés par les membres de la Ligue de la Tempérance en cas de grabuge. La prison est rudimentaire : deux bat-flanc, de la paille, un pot d'eau croupie.

Le camp des pèlerins : c'est un village de toile où s'entassent une grosse centaine de pèlerins, à la périphérie de la ville. Il est organisé par les membres de la Ligue de la Tempérance, qui y distribue gratuitement une soupe chaude matin, midi et soir aux pèlerins. Quelques rondins, des fagots de bois et des bottes de paille surnagent dans les rues boueuses. Les PJ peuvent y planter leur tente pour 0,50 \$. Deux adjoints du shérif sont en permanence chargés d'y faire régner l'ordre.

Le complexe du pasteur Lagrange : un peu à l'égard du bourg et du camp des pèlerins, il est composé de la nouvelle église, qui n'est rien d'autre qu'une grande tente de toile, de l'ancienne église, désormais laissée à l'abandon car trop petite pour accueillir tous les pèlerins, et de la maison des époux Lagrange. Deux adjoints du shérif y assurent la sécurité. La nouvelle église peut accueillir une centaine de croyants. Une petite estrade, une croix latine et des bancs de bois mal dégrossis forment l'ensemble du mobilier. Les PJ peuvent observer au plafond des béquilles et d'autres ex-voto. La maison des époux Lagrange est située à quelques dizaines de mètres de l'ancienne église. C'est une maison à trois niveaux. Sur le côté se trouve une trappe qui permet d'accéder à la cave. L'accès extérieur est fermé et il n'est pas possible d'y accéder discrètement en plein jour. Au rez-de-chaussée, le bureau-bibliothèque de Leslie contient de nombreux ouvrages anciens. À l'étage se trouvent les appartements privés du couple.





Enjeux : Plaider sa cause

La Ligue de la Tempérance est composée des nombreux bien-pensants de la ville. Au début, ils ne sont pas hostiles aux PJ, mais ils ne laisseront rien se dire ou se faire contre le pasteur et ils sont omniprésents. 1D4 ou 1D6 membres de la ligue à proximité peuvent être comptés au minimum dans chaque lieu public.

Le propriétaire du saloon, Harold Slachminguer, est mort d'une attaque cardiaque en prison. Il avait refusé de cesser de vendre de l'alcool dans son saloon et de faire cesser la prostitution. Il a été arrêté après une rixe organisée par la Ligue. Il est mort en prison avant son procès. Sa maîtresse, Jennifer Perry, a été moins bornée et a redécouvert la foi.

Les PJ entendent parler d'une dizaine de miracles. Les miraculés sont tous des personnes reconnues comme très pieuses et respectueuses des commandements de l'Église. Ce sont aussi des personnes amoureuses et fidèles. Pour se situer dans le temps, les interlocuteurs peuvent parfois faire référence à des décès qui ont eu lieu un peu après les miracles.

Si les PJ commencent à troubler l'ordre public ou à adopter une conduite immorale, les adjoints du shérif ou les adeptes de la Ligue de la Tempérance les remettront dans le droit chemin.

- Premier manquement : rappel à l'ordre poli mais ferme.
- Deuxième manquement : rappel à l'ordre plus menaçant et une double amende (5,00 \$), sous la forme d'une pénalité et d'un don volontaire à l'Église (la paroisse de John Lagrange en fait).
- Troisième manquement : une nuit en cabane et l'expulsion du comté des fauteurs de troubles. Ils sont fermement raccompagnés aux limites de la ville.

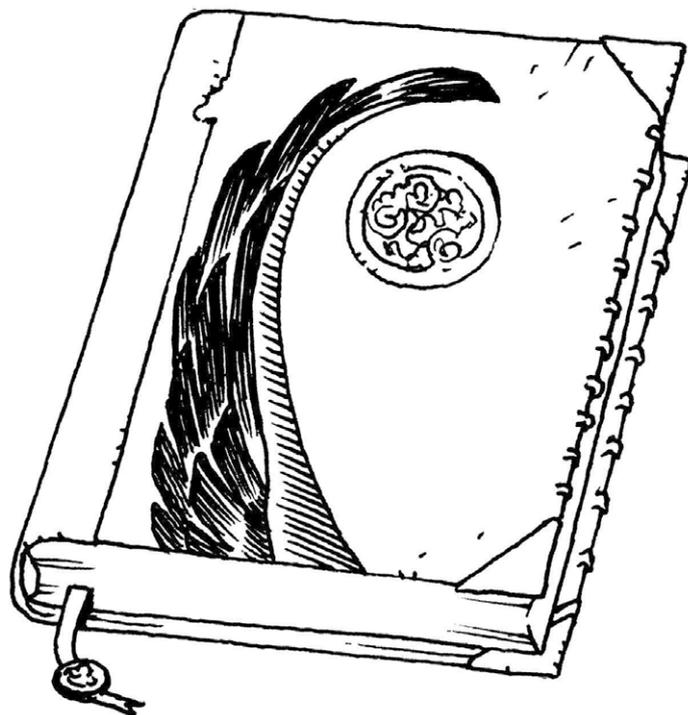
Les PJ peuvent facilement rencontrer le pasteur et son épouse. Il accueille tous les matins les pèlerins qui viennent demander un miracle.

Jet de Détecter ou de Dénicher (5) : voir que beaucoup d'ouvrages de la bibliothèque sont consacrés à la théologie de l'Église chrétienne primitive, à la religion et plus généralement au sacré. Il permet aussi de distinguer combien la croix copte que porte Leslie est particulière.

- **(un degré) :** repérer que *Le livre de Saint-Christophe* est le livre le plus souvent consulté.

Jet d'Occultisme ou de Théologie (7) : comprendre que tous ces livres sont en réalité consacrés à l'étude de l'occultisme, de la magie noire et blanche et du culte vaudou. En cas d'échec, les personnages ont tout de même le sentiment que ces références ne sont pas canoniques mais doivent prendre le temps de les consulter en détail.

- **(un degré) :** comprendre que *Le livre de Saint-Christophe* est un manuel de magie noire qui explique comment contrôler la Faucheuse.



La personne à convaincre est Leslie Lagrange. C'est elle qui décide qui est digne de bénéficier du miracle. John se contente d'écouter et de commenter de platitudes. Son épouse peut se montrer particulièrement inquisitrice. La violence est sans effet, la menace peu efficace. Si les PJ se montrent particulièrement éloquentes et qu'ils insistent sur leur vertu, la difficulté du jet peut être diminuée.

Jet de Foi à (5) : réduire la difficulté de 2.

Intimider / Bluff à (11), ou Persuader / Éloquence à (9) : être sélectionné.

Si les PJ se montrent convaincants, ils peuvent être l'objet du prochain miracle. À la fin de la conversation ils sont invités à assister au prochain office. En cas d'échec, Leslie les met à l'épreuve et exige que le demandeur s'humilie publiquement et confesse ses péchés devant toute l'assemblée avant de reconsidérer sa demande. En cas de plantage, elle les fait surveiller.

Avant la cérémonie, les PJ assistent à un esclandre entre Helene Smithy et les adjoints du shérif. Cette dernière harangue la foule et qualifie le pasteur de charlatan. Elle appelle les fidèles à renier cette foi trompeuse et à adorer de nouveau Dieu. Elle est écartée du complexe sans ménagement par les adjoints du shérif.



La cérémonie se déroule toujours de la même façon :

- 1 – John Lagrange pénètre dans le temple de toiles, accueilli par les chants des fidèles. Il se concentre et prie, puis invite l'heureux élu à le rejoindre.
- 2 – Ce dernier est conduit par Leslie Lagrange sur l'estrade au côté du pasteur. Elle rejoint alors sa place, debout, à côté de l'harmonium.
- 3 – Le pasteur commence son sermon. Il appelle les fidèles à faire confiance à Dieu. Le public entre en transe.
- 4 – Leslie Lagrange commence son invocation, qui dure 3 rounds.
- 5 – Le sujet voit apparaître un vieillard imberbe au visage ridé, habillé de noir. Il pose sa main sur lui (l'heureux élu, malade). La victime de Leslie voit apparaître un personnage identique. Elle peut essayer de résister

avec un **jet de Tripes (9)**, mais à chaque réussite, elle ne gagne qu'un délai d'un round.

- 6 – Au moment où la victime perd la vie, le malade est guéri. Toutes les montres, pendules et horloges et même les sabliers à proximité du malade et de la victime s'arrêtent.

Jet de Détecter (5) : voir que la robe d'Helene Smithy a été déchirée lors de l'altercation.

Jet de Scruter (9) : voir que Leslie fait une invocation.

Jet d'Occultisme ou de Théologie (9) : permet de comprendre la nature de l'invocation.

À la fin de cérémonie le pasteur est extrêmement fatigué et part se reposer, accompagné de sa femme, dans ses appartements privés. Les pèlerins regagnent la ville ou le camp.





ACTE 3 : L'ORIGINE DU MIRACLE

L'appel à l'aide

Peu de temps après la fin de la cérémonie, l'une des femmes de chambre du salon de thé est morte, d'un accès de fièvre foudroyant. Il s'agit de Laura Carter. La rumeur affirme qu'elle continuait à se livrer à la prostitution et que Dieu s'est vengé. Cette rumeur est fautive. Il s'agissait de la compagne d'Helene Smithy. Les PJ peuvent voir la dépouille de Laura Carter chez son amie, qui tente de déterminer les causes du décès.

Jet de Scruter à (7) : permet de voir que la robe de Laura Carter a été déchirée et qu'il y manque un morceau d'étoffe. Tous les symptômes montrent qu'elle est morte d'une septicémie.

Helene Smithy est mise à l'écart de la ville. Elle est de contact et d'accès facile mais s'approcher d'elle est considéré comme un acte hostile à l'église. Elle apprend aux PJ l'histoire de son père, ses motivations pour dénoncer le pasteur et les menaces qui pèsent sur elle. Si elle choisit de demander de l'aide, elle peut promettre de l'argent, tenter de les convaincre ou demander leur protection, en fonction des valeurs qu'ils montrent.

Jet de Furtivité à (7) : ne pas être vus avec Helene Smithy.

La cérémonie du lendemain a Helene Smithy pour victime.

Jet de Furtivité à (5) : pénétrer dans le complexe durant la cérémonie sans être repéré.

Jet d'Occultisme ou de Théologie à (9) : comprendre le mécanisme du sort et l'arrêter.

Pour empêcher la mort d'Helene Smithy, il est possible de troubler la cérémonie et d'empêcher Leslie Lagrange

d'accomplir son rituel. La destruction de l'autel le rend plus difficile, mais pas impossible (Leslie doit réussir un **jet de Tripes à 9**). Le vandale s'attire immédiatement l'hostilité de Leslie, qui change ses priorités et le choisit comme prochaine victime.

Si les PJ perturbent la cérémonie, ils sont éloignés sans ménagement du complexe. La Ligue étant non-violente, ils ne sont pas mis en prison, mais écartés. La sanction est la même s'ils sont surpris à l'intérieur de la maison.

C'est la lutte finale !

La cave du complexe cache l'autel maléfique de Leslie. Il s'agit d'une table de bois recouverte d'ossements et de sang humains. Les murs sont couverts de pentacles et de signes cabalistiques. Au milieu de l'autel, au-dessus d'une bougie allumée et empalée sur une croix copte identique à celle que porte Leslie, se trouve le portrait de la victime et un morceau d'étoffe qu'elle a porté.

Si les PJ se sont mis la Ligue ou Leslie à dos, l'un d'entre eux est condamné à mourir. Le seul moyen de le sauver définitivement est de tuer Leslie. Si jamais ils parviennent à briser la croix copte qu'elle porte, la Faucheuse est libérée. Cette action entraîne inmanquablement la mort du dernier détenteur de la croix. À la destruction de la croix et à la mort de Leslie, la pluie cesse et toutes les abominations de la région disparaissent, dont les loups-garous.

Les PJ peuvent tenter de s'emparer de la croix et de l'utiliser à leurs propres fins. Encore faut-il être en possession de l'ouvrage *Le Livre de Saint Christophe*.





PRÉ-TIRÉS

L'équipe a été tirée à la régulière, avec un tirage de cartes aléatoire, mais les résultats sont plutôt chanceux, voire très chanceux. Tout n'est pas parfait cependant. Hélas pour le huckster, le présent scénario utilise l'édition originale des règles, il a donc autant de compétences que de sorts.

Martha Miles, « l'Intombable », pistolera sur le retour

De coup fumant en coup fumant, tu as nargué la faucheuse pendant des années et ils ont tous l'air bien palots à côté de toi. Pourtant, tu n'en mènes pas large. Avec la tuberculose qui te ronge, chaque souffle pourrait être le dernier. Tu voulais faire un dernier gros coup, partir sur un feu d'artifice, et puis tu as entendu parler d'un pasteur touché par la grâce et de guérisons miraculeuses. Tu n'as pas fait que du bien dans ta vie, mais qui sait, le Seigneur t'accordera peut-être une dernière danse ?

Passé mystérieux : Zones d'ombre

Perception 4d6 / *Détecter* 2

Connaissances 1d12 / *Explosifs* 2

Charisme 2d10 / *Autorité* 3 / *Intimider* 4

Astuce 2d12 / *Connaissance de la rue* 2 / *Dénicher* 1

Âme 2d10 / *Tripes* 3

Dextérité 3d12 / *Crocheter* 1 / *Recharge rapide* 3 / *Tirer : Pistolet* 5 / *Tirer : Fusil* 2 / *Ventiler* 3

Agilité 3d6 / *Combat : Couteau* 3 / *Équitation* 2 / *Nager* 2

Force 2d8

Rapidité 3d10 / *Dégainer* 5

Vigueur 4d12

Souffle : 32

Atouts : Nerfs d'acier (1), Renommée (3), Solide comme le roc (5), Vétéran du Weird West (0, événement mystérieux : zones d'ombre)

Handicaps : Malade (5, tuberculose – mortelle), Manie (1, jurons), Recherchée (3, Sud)

Équipement : deux Colt .44 simple action dont un dissimulé, quatre barilletts chargés, une Winchester 73, un cheval, quatre bâtons de dynamite, 250 dollars – et peut-être beaucoup plus mais où ?

Relations

- Georges, tu en as besoin pour laisser une mémoire après ta mort. Il te pose des tas de questions et ça te confronte à tes trous de mémoire. C'est désagréable, mais ça t'aide, et tu parviens à raconter tes histoires.
- Ohanzee, enfin James, tu as du mal à le situer, avec sa manie d'alterner le costume trois pièces et les gris-gris chamanique. Tu as besoin qu'il se livre un peu avant de lui faire confiance.
- Xian est comme ta fille, tu lui en demandes toujours beaucoup mais tu en es fière.

Georges G. Gelt, Journaliste-écrivain

Dès l'université, tu as fait parler de toi en révélant un scandale financier impliquant des politiques et une fraternité étudiante. Tu pensais que c'était aussi un cercle de hucksters, mais d'après ton meilleur ami James Elliott qui l'a infiltrée pour toi, c'était une fausse piste. Tu aurais eu l'air idiot ! Depuis, tu as décroché un beau contrat avec l'éditeur Penguin pour un reportage au long cours sur Martha l'Intombable. Elle est malade à crever. Avec un peu de chance, tu assisteras à sa fin, et tu en feras une légende de l'Ouest. Vous cheminez vers une cure miraculeuse auprès d'un mystérieux pasteur. Voilà qui fera une bien belle histoire de péché et de repentir.

Perception 3d10 / *Détecter* 2 / *Scruter* 5

Connaissances 2d12 / *Carrière : journaliste* 4

Charisme 1d10 / *Éloquence* 2 / *Persuasion* 3

Astuce 3d12 / *Conn. de la rue* 2 / *Dénicher* 2

Âme 3d8 / *Foi* 1 / *Tripes* 1

Dextérité 2d6 / *Tirer : pistolet* 2

Agilité 3d8 / *Combat : Boxe* 3 / *Esquiver* 3 / *Furtivité* 2

Force 4d6

Rapidité 4d6 / *Dégainer* 2

Vigueur 4d8

Souffle : 16

Handicaps : Curieux (3), Héroïque (3)

Atouts : Amis haut placé (2, Penguin édition), Voix apaisante (1), Money money (3)

Équipement : une grande malle pleine de bric-à-brac, deux derringers .45 bien planqués dans tes poches, des vêtements élégants, un monocle, une machine à écrire, 1000 dollars d'avance (et 2000 à réception du manuscrit).

Relations

- Martha est aussi fascinante qu'exaspérante. Son histoire a un potentiel énorme mais il faut déployer une énergie énorme pour en obtenir davantage qu'une description vague.
- James est ton frère juré, what else ? Tu es très reconnaissant qu'il ait accepté de t'accompagner, mais il est clair qu'il te cache des choses.
- Lucy a sûrement plein d'histoires à raconter sur Martha, tu essayes de faire ami-ami mais tu la sens distante.



Ohanzee, aka James Elliott, huckster entre deux mondes

Tu as vécu les guerres indiennes comme apprenti du vieux shaman Bison Rapide. Tu as connu ton lot de massacres et d'abominations, alors quand ta tribu a obtenu par traité la paix et des privilèges, tu as saisi l'opportunité d'aller vivre chez les Blancs. Parmi les premiers Indiens admis à l'université, tu as fait ton droit, mais tu as appris bien d'autres choses. Ton ami Georges Gelt t'a fait entrer dans une fraternité étudiante qui s'est révélée un cercle de hucksters, et tu as été initié. Tu as juré le secret, et tu n'as rien dit à Georges. Aujourd'hui, ton vieil ami a besoin que tu lui protèges le dos pour accompagner une pistolera dans un nid de culs-bénis. Tu ne peux décemment pas lui dire non. En outre, il semblerait que ta tribu ait quelque chose de spécial pour toi. Raison de plus pour repartir vers l'Ouest.

Passé mystérieux : Héritage (+)
 Perception 3d12 / *Scruter* 2
 Connaissances 4d10 / *Carrière : droit* 2 / *Universalis : occultisme* 4 / *Déguisement* 2 / *Langues : Sioux* 2
 Charisme 3d6 / *Éloquence* : 2
 Astuce 2d10 / *Bluff* 2 / *Jeux* 3
 Âme 2d12 / *Tripes* 2
 Dextérité 3d10 / *Passe-passe* 2 / *Pistolet* 2
 Force 3d6
 Agilité 3d6 / *Esquive* : 2
 Rapidité 3d8 / *Dégainer* 2
 Vigueur 2d8
 Souffle : 18
 Sorts : Doigts spectraux (5), Âme foudroyée (3), Le geste qui sauve (4), Loupé ! (3), Coup de pouce (3)
 Atouts : Arcane : Huckster (3), Mœurs locales Visage pâle (2), Vétéran du Weird West (0 : Héritage)
 Handicaps : Loyal (3), Têtu (2)
 Équipement : plusieurs costumes trois-pièces sur mesure, des vêtements de shaman indien, des gris-gris, un Colt 36 Navy, deux boîtes de cartouche, plusieurs jeux de poker, 250 dollars.

Relations

- Martha a vécu en hors-la-loi et vous mène certainement au-devant d'une mort certaine. Tu espères qu'elle fera preuve d'un peu de finesse.
- Georges t'a fait entrer dans la fraternité étudiante où tu as appris le jeu de Hoyle. Il espérait en tirer un scoop, mais tu as juré le secret lors de ton initiation. Tu as une double dette envers lui et tu comptes bien t'en acquitter.
- Lucy a l'air d'une fille de ferme, mais tu es bien placé pour éviter de juger les gens sur leur apparence. Tu es curieux de ce que ça cache... d'autant que son cheval a une bonne gueule de Joker.



ANNÉE
1996

Lu Xian, aka Lucy

Plus qu'aux gens, qui te rejettent, tu parles aux bêtes, surtout à ton cheval, Longma. Faut dire qu'en plus d'apparaître et de disparaître étrangement, il est très intelligent. Tu l'as rencontré la nuit où la bande de Martha a fait sauter la mine de ghost rock ou tu trimais avec d'autres migrants chinois. Toi la pousseuse de wagonnets, tu es devenue la reine de la forêt. Cinq ans plus tard, tu as recroisé Martha. Seule survivante de sa bande. Alors tu l'as rejoint. Elle est malade, et vous cheminez vers un pasteur qui promet une cure miracle. Tu veux y croire. Ce n'est pas que tu aies la foi, mais c'est le seul espoir qu'il te reste de garder ce qui te tient lieu de famille.

Passé mystérieux : Empathie animale
 Perception 2d12 / *Détecter* 3 / *Pister* 5 / *Scruter* 2
 Connaissances 2d8 / *Chinois* 2 / *Langage des signes indiens* 1 / *Médecine : vétérinaire* 2
 Charisme 4d6
 Astuce 1d10 / *Ridiculiser* 1 / *Survie* 3
 Dextérité 3d8 / *Tirer : Fusil* 3
 Agilité 3d10 / *Équitation* 3 / *Esquive* 3
 Force 4d6
 Rapidité 4d6 / *Dégainer* 1
 Âme 4d10 / *Tripes* 3
 Vigueur 4d8
 Souffle : 18
 Handicaps : Expatriée (3), Illettrée (3),
 Atouts : Aux aguets (3), Possessions (3, cheval étrange – intelligent, distord l'espace et le temps)
 Équipement : une Winchester 73, deux boîtes de cartouches, un nécessaire de survie, Longma le cheval-esprit, 250 dollars, quelques pépites de ghost rock.

Relations

- Martha t'a sortie du néant. Tu lui dois tout, mais tu sais te rebeller à l'occasion.
- Georges est un gars de la ville. Il est malin, mais il ne connaît pas la vie d'ici. Il peut gagner ton respect, passé l'épreuve du Weird West.
- Ohanzee est à l'aise dans des mondes trop différents. Il te fait peur, mais tu l'envies. Tu aimerais qu'il te montre comment on s'y prend, pour vivre avec les Blancs.



Un scénario de **Khelren** • Illustrations de **Lunart** et **Maeva Wéry**

Praha nocturny : quarante années de peste

pour *Vampire : l'Âge des Ténèbres*

SYNOPSIS

1350 : Prague, la troisième ville la plus peuplée d'Europe, connaît un véritable âge d'or sous l'impulsion de Karel IV (Charles IV). Mais pendant quarante ans, la peste noire fait des ravages ; pendant quarante ans, les vampires dirigeant cette ville luttent dans l'ombre pour que Prague conserve son importance.

PRÉSENTATION

Ce scénario propose de jouer sur plusieurs périodes : d'abord les premières manifestations de la peste (1350), puis un court répit (1360), jusqu'au climax de la maladie (1380), suivi en manière de clôture par une période de bilan (1390).

Le but est de se concentrer sur les scènes d'importance, pas sur le quotidien des vampires nuit après nuit, et de gérer la ville de Prague par le biais de scores en Volonté, en Humanité et d'un niveau de Santé. La ville débute le scénario avec 6 en Humanité et en Volonté, et elle est Indemne.

Lorsque les PJ échouent, retirez un point au score le plus approprié selon les circonstances. Au contraire, en cas de réussite *exceptionnelle*, vous pouvez lui faire regagner un point.

Si, à n'importe quel moment, le score d'Humanité atteint 0, la tension éclate, la ville s'enflamme. L'influence religieuse de Prague devient nulle.

Si le score de Volonté atteint 0, la ville périclité, les gens s'enfuient ou délaissent leurs activités. Plus rien n'a de sens à leurs yeux ; toute influence culturelle disparaît.

Si le niveau de Santé atteint Incapacité, la ville est réduite à une poignée de pauvres hères. Prague perd toute son influence politique.

Premier *spin-off* de la série paru en 1996, **Vampire : l'âge des ténèbres** abandonne la modernité de son grand-frère pour situer son décor à l'époque du Moyen-Âge. Le Monde des Ténèbres a toujours voulu présenter l'Histoire comme écrite par des éléments surnaturels, quoi de plus normal donc que d'y transporter les joueurs ? Les vampires y gagnent, en puissance, sans le moindre doute, mais surtout en intérêt : le jeu est l'occasion de recentrer le thème du vampire face à la foi, à la superstition, et à s'interroger, pour de vrai cette fois promis juré, sur son humanité et sa monstruosité.

Ce scénario étire à bras-le-corps le pouvoir politique vampirique que les joueurs sont censés incarner et placent les personnages face à un événement historique majeur mais surtout face à de grandes décisions.

Fiche Grog :

<http://www.legrog.org/jeux/vampire-l-age-des-tenebres>

La ville et ses acteurs sont décrits par des phrases-clefs, plutôt que de longues descriptions. De même, plutôt que de fournir un scénario linéaire, des scènes sont proposées avec indication de la difficulté entre parenthèses et éventuels rebondissements.



PRÉ-TIRÉS

Libuše

Prague ? J'en suis le Prince. Je l'ai fondée. Je vois de grandes choses inscrites dans les astres la concernant. Je donnerai ma non-vie pour elle.

Mes souvenirs ? Flous. Voilés. Je suis sortie de torpeur voilà un siècle. Des limbes de ma mémoire restent à la limite de ma conscience pour me narguer. Je croise des gens qui me connaissent et qui m'évoquent une impression de familiarité. Tout cela est effrayant...

Les mortels ? Je ne les comprends plus. Ils vont tellement vite, leur mode de vie m'est étranger. Jadis, j'étais comme eux ; j'étais leur chef, sage et juste. Ils croient en un Dieu qui n'est plus le mien. Mais mon âme est au peuple tchèque, j'en suis sa protectrice.

Prokop ? C'est un vieil homme, un érudit retiré qui ne vit que pour ses recherches. C'est un bon conseiller et un homme loyal. Les deux sont rares à trouver.

Anežka ? Elle est jeune, elle respire l'idéalisme, certains diront la sainteté. Son aide est précieuse : son réseau s'étend sans limite parmi les mortels. Là où j'inspire le respect, elle sait convaincre ; là où je lève la main, elle ouvre la bouche.

Jetřich de Buzic ? L'ancien Prince de Prague, un Gangrel. Il m'a cédé sa place, sans effusion de sang, sans un mot. Comme s'il n'était qu'un régent. Pourquoi ? Il ne m'est pas inconnu mais je n'arrive pas à me souvenir...

Prokop de Sázava

Libuše ? C'est une légende de retour parmi nous. Elle a repris sa place de Prince de Prague qu'elle occupait jadis. Elle m'a fait l'honneur de me choisir comme conseiller depuis près d'un siècle et elle sait qu'elle peut compter sur mon indéfectible loyauté. Elle est sage et juste, mais je me demande : ses jugements ne deviennent-ils pas archaïques ? Ne fait-elle pas montre d'autoritarisme ?

Anežka ? Elle a fait sien de guider sur la voie de Dieu. Ou bien utilise-t-elle ce moyen pour asseoir son autorité sur tant de gens ? Jadis, j'ai été moine mais ce n'était qu'une étape. J'ai été ermite, j'ai pratiqué l'ascèse. Mais toujours je gardais au fond de moi des questions...

Mes recherches ? La Mort. Que sommes-nous, vampires, à la limite des deux mondes ? La peste arrive : voilà un sujet d'étude magnifique ! Existe-t-il un pan occulte à cette maladie ? Si nous, vampires, ne sommes pas touchés par le fléau de Dieu, est-ce à dire que Dieu ne souhaite pas nous punir ?

Les mortels ? Je ne suis pas un mondain. Quand il s'agit d'exercer la médecine, je suis certes heureux de sauver des vies et je dispense des bons soins à ceux que je croise la nuit. Ce sont les luttes d'influence entre clans qui me répugnent en vérité. Heureusement, ce nouvel empereur est un érudit et un occultiste qui nous mènera vers un âge d'or intellectuel.

Anežka de Prague

Libuše ? Le Prince de Prague. Une de mes ancêtres přemyslides. Quelle figure majestueuse ! C'est une païenne certes mais une servante de son Dieu : je ne peux la haïr pour cela. Elle a besoin de mon influence au sein des mortels et malgré nos différences, j'ai beaucoup à apprendre d'elle.

Prokop ? Un vieil homme un peu fou mais un esprit brillant. Ses expériences avec la religion semblent plus pratiques qu'intellectuelles. Et j'avoue penser que ses recherches morbides bafouent Dieu. N'hésite-t-il pas à piller des sépultures ?

Mon ancienne vie ? J'étais une Přemyslida, fille de roi, fiancée à un roi. L'engagement fut rompu. On me promit alors à un autre roi. J'entrai dans les ordres religieux, exaspérée d'être ainsi manipulée. J'étais enfin maîtresse de mon sort.

Les mortels ? Je n'arrive pas à les voir comme différents de moi. Il est vrai que je n'atteins pas le siècle de non-vie. Ce sont mes prochains, porteurs des mêmes fautes que moi qu'il faut expier par la mortification et la prière. Avec les pouvoirs reçus lors de l'Étreinte, je peux désormais les guider : quand je parle, ils n'ont d'autre choix que de m'écouter. Oui, je suis la voix de Dieu.

SOCIÉTÉ VAMPIRIQUE

Les alliés

Le Prince compte sur une dizaine de sympathisants, dont Prokop et Anežka.

Bavor de Nečtin. Cappadocien 10e. Même lorsqu'il n'était qu'un abbé, Bavor a toujours su marier les finances et la foi ; il supervise l'éducation dispensée à l'Université par ses moines. *Traits* : Auspex, Sénéchal, Érudition. *But* : chasser le clan Tzimisce de la Bohême. *Refuge* : Monastère de Břevnov.

Jetřich de Buzic. Gangrel 9e. Une légende connue sous le nom de Bivoj, un héros à la force surhumaine. *Traits* : Protéisme, Puissance, Vrai amour (Libuše). *But* : faire retrouver ses souvenirs à Libuše.

Žibřid de Bruncvík. Gangrel 10e. Intrépide chevalier au lion, son épée serait magique. *Traits* : Endurance, Animalisme, Mêlée. *But* : protéger le peuple tchèque.

Kunhuta de Bohême. Nosferatu 10e. Noble fort pieuse, elle fut promise de son vivant à un prince païen et a prié pour devenir laide. *Traits* : Occultation, Furtivité, Réseau d'espions. *But* : lutter contre l'influence de Hory Kutné.

Eliška de Rožmberk. Ventrue 10e. De son vivant, offerte en mariage puis très jeune veuve, elle n'eut aucun enfant ; par l'Étreinte, elle a su devenir influente. *Traits* : Domination, Politique, Étiquette. *But* : combattre la germanisation de la Bohême.

Les Infâmes

Cette secte représente une alliance désorganisée d'une dizaine de vampires.

Ibrahim ibn Ya'qub. Brujah 9e. Un vieux Juif, originaire de Tolède qui a parcouru toute l'Europe et ne fait à Prague qu'une escale de quelques années. *Traits* : Présence, Commerce, Influence (Juifs). *But* : mettre en place un réseau marchand traversant toute l'Europe. *Refuge* : Vieille Synagogue.

Tereza. Ravnos 9e. Princesse des voleurs à la langue de vipère justement crainte, elle œuvre comme contrebandière. *Traits* : Présence, Chimérie, Influence (bandits). *But* : blesser par le sarcasme quiconque se croit supérieur, assassiner quiconque menacerait son contrôle des bas-fonds. *Refuge* : les Sept Diables, une auberge sur le Ruisseau du Diable.

Mathieu d'Arras. Toréador 9e. Venu de France, c'est un maître-maçon réputé. *Traits* : Présence, Auspex, Artisanat. *Refuge* : Cathédrale Saint-Guy. *But* : remodeler l'apparence de Prague selon ses critères esthétiques. *Goule* : Petr Parléř, bâtisseur officiel de la cathédrale Saint-Guy et du Pont de Prague.

ANNÉE
1996

Cosmas de Prague. Ventruée 9e. Noble, voyageur, historien, prêtre, ce touche-à-tout a surtout soif de liberté ; il fait ou défait les réputations d'un mot, propage ou met un terme à n'importe quelle rumeur. *Traits* : Présence, Expression, Subterfuge. *But* : séduire Anežka. *Refuge* : Maison à la cloche de pierre, Place de la Vieille Ville.

Balthasar Eggenberger. Ventruée 10e. Issu d'une riche famille marchande de viticulteurs autrichiens, il finance les nobles dans le besoin. *Traits* : Présence, Commerce, Politique. *But* : accroître l'influence germanique en Bohême.

Indépendants

Mikuláš de Lobkovice. Brujah 10e. Poète et essayiste, il revient d'un pèlerinage en Terre Sainte qui l'a transformé à plus d'un titre. *Traits* : Présence, Expression, Théologie. *But* : atteindre le Golconde.

Mikuláš de Kadaň. Tremere 10e. Obnubilé par la construction de l'Horloge astronomique de la Place de la Vieille Ville, perfectionniste et aveugle. *Traits* : Thaumaturgie, Auspex, Occultisme. *But* : faire de l'Horloge une merveille d'occultisme. *Refuge* : l'Horloge.

Burián et Gábor Benyoi-Benyovszky. Tzimisce 10e. Ces deux frères originaires de Hongrie à la beauté surnaturelle sont chevaliers... ou plutôt mercenaires. *Traits* : Vicissitude, Mêlée. *But* : devenir riches et aimer toutes les femmes de Prague.

Záviš de Falkenštejn. Ventruée 9e. Ambitieux, ce noble du clan Vítkovci est aussi un grand guerrier aux mœurs chevaleresques ; de nombreuses phobies, notamment des chats ou de l'orage, comptent comme sa plus grande faiblesse. *Traits* : Endurance, Présence, Mêlée. *But* : conquérir le cœur de Libuše et devenir Prince à ses côtés.

Autarkis

Il existe quelques Autarkis au sein de Prague : une nuisance incapable de ravir le pouvoir.

Adalbert de Prague. Cappadocien 10e. Issu de la défunte Maison de Babenberg, il s'est fait le serviteur de Morana, la majestueuse et glaciale déesse païenne de la mort, après avoir découvert une de ses statues cachée au sein du monastère Emmaüs, construit sur la nécropole oubliée des princes tchèques légendaires. *Traits* : Mortis, Auspex, Occultisme. *Refuge* : Monastère Emmaüs. *But* : lever un cortège de morts avec l'aide de Morana et déposer le Prince de Vyšehrad.

Černín de Chudenice. Malkavien 10e. Enfant, il échappa au massacre de sa famille sur ordre du roi en se cachant dans un fourneau ; vampire, sa rancune ne s'est pas tarie, et il est devenu un agitateur particulièrement véhément qui ne dort jamais au même endroit. *Traits* : Occultation, Aliénation, Subterfuge. *But* : faire chuter les puissants, aujourd'hui Karel IV, demain Libuše.

Rusalka. Nosferatu 9e. Telle une ombre sous les flots de la Vltava, elle tient de la légende urbaine. *Traits* : Occultation, Athlétisme, Furtivité. *But* : que rien ne navigue sur la Vltava sans son accord.

Caitiff

Lazare. Malkavien 11e. De Sire anonyme, cet enfant des rues juif dégage une inquiétante apparence de normalité. *Traits* : Aliénation, Furtivité, Survie. *Refuge* : Cimetière juif.

Dědek. Nosferatu 13e. Un petit être barbu et poilu. *Traits* : Occultation, Furtivité. *But* : obtenir des offrandes des mortels contre de menus travaux domestiques.

Václav de Bohême. Tzimisce 8e. Pacifiste, bienveillant, et surtout chrétien, il a été rejeté par son clan. *Traits* : Auspex, Domination, Érudition. *Sire* : Ludmila de Bohême.

PRAGUE

Histoire

Dans les anciens temps, la Bohême était tenue par les Gangrels. Avec l'essor des cités, les Ventruées les ont remplacés ; Libuše est en ce sens une anomalie qui vit ses derniers instants : la majorité croissante des vampires praguais sont ventruées. La lutte se déroule désormais avec les Tzimisce, de plus en plus proches de Prague. Ce conflit a débuté par l'évangélisation de la Bohême : Cyrille, un Ventruée, imposa la foi catholique, tandis que Méthode, un Tzimisce, prônait la foi orthodoxe.

La dynastie des **Přemyslides** a longtemps régné sur la Bohême ; elle a été fondée par Libuše de son vivant et le roi Přemysl. Par la suite, durant la torpeur de Libuše, de nombreux Přemyslides furent étreints par des Ventruées, dont Anežka.

Le second clan le plus important était celui des **Slavníkov**. Bien que composé de Ventruées, il s'opposait aux Přemyslides. Puis le clan des **Vršovci** : alliés des Přemyslides, parfois en défaveur, ils cachaient en leur sein des Tzimisce païens avec qui il était malgré tout possible de s'entendre. Et enfin, les clans des **Vítkovci**, des **Drslavici** et des **Markvartici**, Ventruées aux alliances fluctuantes.

Désormais, Prague est régie, par ordre d'importance, par les maisons : de Luxembourg, Vchynský, de Rožmberk, de Vlašimě, de Lobkovice et de Valdštejn.

Acteurs

Karel IV. Empereur du Saint-Empire romain germanique. Maison de Luxembourg, occultisme, numérologie, polyglotte, éducation chevaleresque, mécène des arts, pacifiste, atteint de goutte.

Arnošt de Pardubice. Premier conseiller de l'Empereur et archevêque de Prague. Diplomate, chancelier, docteur en droit et en théologie, universités de Bologne et Padoue.

Dětrich de Portic. Archichancelier du Saint-Empire, en charge des finances. Riche, malchanceux.



LIBUŠE

Lhiannan 7e
 Nature : Survivant
 Attitude : Juge
 Refuge : Vyšehrad
 Sire : Niva, également
 mère de Libuše, une
 autre femme de légende
 du peuple tchèque

Port royal (+2)
 Réputation (+2)
 Inoffensif envers les
 animaux (+2)
 Confusion (-2)
 Rival prestigieux (-5) :
 Ludmila de Bohême
 (Tzimisce, 7e)

<i>Force</i>	2	<i>Charisme</i>	6	<i>Perception</i>	1
<i>Dextérité</i>	4	<i>Manipulation</i>	3	<i>Intelligence</i>	2
<i>Vigueur</i>	2	<i>Apparence</i>	3	<i>Astuce</i>	4

<i>Commandement</i>	4	<i>Animaux</i>	4	<i>Linguistique</i>	1
<i>Empathie</i>	3	<i>Étiquette</i>	3	<i>(vieux-slave, tchèque)</i>	
<i>Expression</i>	3	<i>Survie</i>	3	<i>Occultisme</i>	1
<i>Intimidation</i>	4			<i>Politique</i>	5
<i>Subterfuge</i>	1			<i>Sagesse pop.</i>	5

Disciplines	
<i>Animalisme</i>	4
<i>Présence</i>	5

Avantages	
<i>Conscience</i>	4
<i>Maîtrise de soi</i>	5
<i>Courage</i>	3
<i>Voie : Humanité</i>	6
<i>Volonté</i>	9
<i>Réserve de Sang</i>	20 (5pts/tour)

Historiques	
<i>Âge</i>	4
<i>Génération</i>	5
<i>Statut</i>	5



PROKOP DE SÁZAVA

Cappadocien 8e
 Nature : Solitaire
 Attitude : Innovateur
 Refuge : Chapelle de Tous-les-Saints
 Sire : Kostěj, un vieillard osseux qui aurait placé son cœur au sein d'un phylactère, devenant ainsi immortel

Savant obsessif (+2) : Médecine
 Sans danger (+1)
 Contrôle institutionnel (+3) : un hospice dans la Vieille Ville
 Cœur sensible (-2)
 Inoffensif envers les animaux (+2)
 Confusion (-2)
 Rival prestigieux (-5) : Ludmila de Bohême (Tzimisce, 7e)

Disciplines

<i>Auspex</i>	3
<i>Mortis</i>	3

Avantages

<i>Conviction</i>	3
<i>Maîtrise de soi</i>	4
<i>Courage</i>	3
<i>Voie : Chevalerie</i>	7
<i>Volonté</i>	7
<i>Réserve de Sang</i>	15 (3pts/tour)

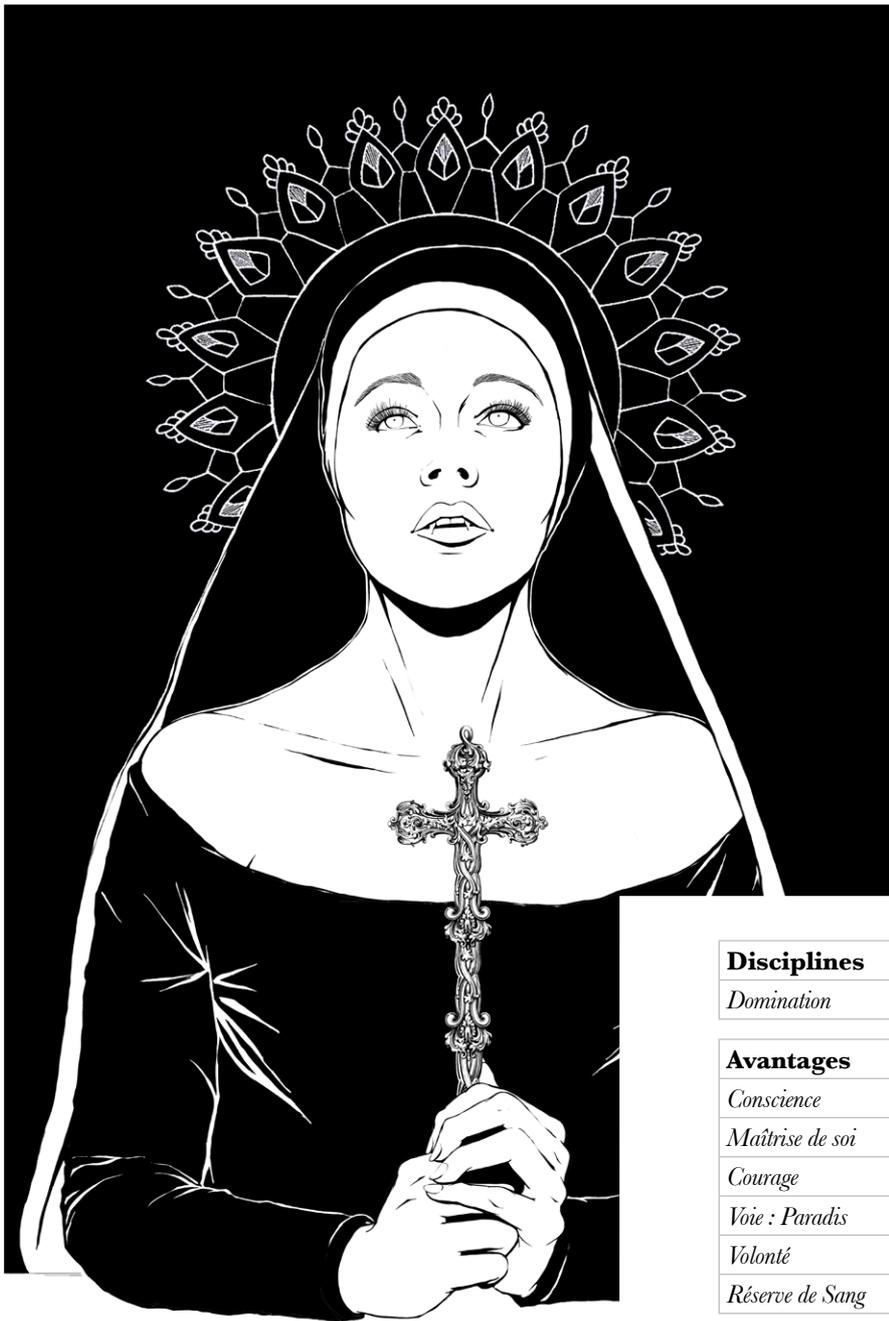
Historiques

<i>Âge</i>	2
<i>Génération</i>	4
<i>Ressources</i>	4
<i>Serviteurs</i>	3

<i>Force</i>	2	<i>Charisme</i>	2	<i>Perception</i>	5
<i>Dextérité</i>	2	<i>Manipulation</i>	3	<i>Intelligence</i>	5
<i>Vigueur</i>	4	<i>Apparence</i>	2	<i>Astuce</i>	2

<i>Empathie</i>	3	<i>Étiquette</i>	2	<i>Érudition</i>	5
<i>Subterfuge</i>	3	<i>Furtivité</i>	3	<i>Investigation</i>	4
<i>Vigilance</i>	3			<i>Linguistique</i>	2

(tchèque, vieux-slave, allemand)
 Médecine 5
 (spé. : Maladies +1d)
 Occultisme 4
 Théologie 2



ANEŽKA DE PRAGUE

Ventruée 9e
 Nature : Autocrate
 Attitude : Ange gardien
 Refuge : Couvent du Saint-Sauveur
 Sire : Claire d'Assises, abbesse en Italie, infante de François d'Assises

Humeur sanguine (+2)
 Charge ecclésiastique (+3) : abbesse du Couvent du Saint-Sauveur
 Réseau d'espion (+2)
 Dévotion fanatique (-3) : règle de Saint-Augustin

Disciplines

Domination 5

Avantages

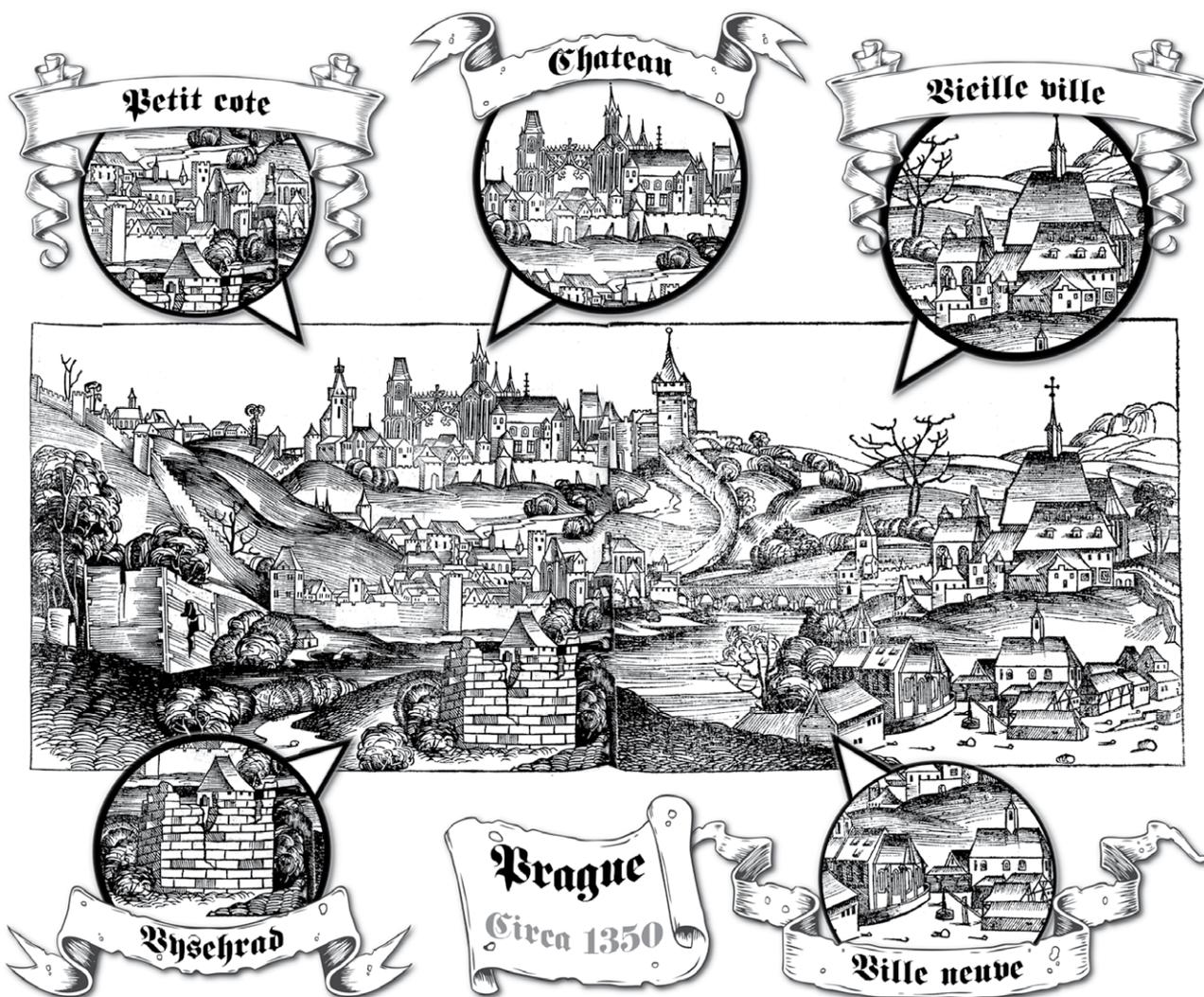
Conscience 5
Maîtrise de soi 3
Courage 3
Voie : Paradis 9 (Aura : sainteté)
Volonté 8
Réserve de Sang 14 (2pts/tour)

Historiques

Âge 1
Alliés 3
 (ordre des Chevaliers de la Croix et de l'étoile rouge)
Contacts 5
Génération 3
Influence 3
Ressources 3
Serviteurs 5
Troupeau 2

<i>Force</i>	1	<i>Charisme</i>	4	<i>Perception</i>	2
<i>Dextérité</i>	2	<i>Manipulation</i>	5	<i>Intelligence</i>	2
<i>Vigueur</i>	3	<i>Apparence</i>	2	<i>Astuce</i>	4

<i>Commandement</i>	4	<i>Commerce</i>	4	<i>Érudition</i>	3
<i>Empathie</i>	4	<i>Étiquette</i>	3	<i>Linguistique</i>	2
<i>Expression</i>	1			(tchèque, allemand, français)	
<i>Intimidation</i>	4			<i>Sénéchal</i>	4
<i>Subterfuge</i>	4			<i>Théologie</i>	4



Plan

Municipalité de **Hradčany** (le Château). Oppidum, défenses naturelles, pentes abruptes, peuplée de nobles, maisons romanes et gothiques, remparts, rue pavée.

Château de Prague. En pierre, aspect militaire, construction romane, embellissements gothiques, accès par la Porte Noire, barbacane.

Cathédrale Saint-Vít. Siège de l'archevêché, à moitié achevée, murs temporaires, toit en bois, travaux lents, assemblage d'innovations architecturales et de rigidité géométrique, gothique, toute en verticalité, crypte funéraire des rois de Bohême, reliques.

Basilique Saint-Jiří. Chapelle mortuaire des souverains, sépulture des Přemyslides, sobre, austère, pierre blanche, reliques.

Couvent Saint-Jiří. Cloître bénédictin, proximité du château, influence politique.

Chapelle de Tous-les-Saints. Construction romane, autel sombre.

La **Ruelle d'Or.** Ruelle d'un mètre de largeur, maisons des archers du roi, prison pour femmes, artisans, fonctionnaires.

Municipalité de **Malá Strana** (le Petit Côté). Peuplé d'Allemands, commerçants, artisans, noblesse.

Église Notre-Dame-sous-la-Chaine. Monastère fortifié, austère, basilique romane, Hospitaliers, tours gothiques, catacombes.

Čertovka (**Ruisseau du Diable**). Canal artificiel, moulins.

Colline de **Petřín.** Mur de la faim : ouvrage défensif, bastions, ouvriers pauvres. Couvent de Strahov : ordre des Prémontrés, reconstruit après un incendie, gothique, en bois et en pierre, immense bibliothèque de cartes et manuscrits.



Municipalité de **Staré Město** (la Vieille Ville). Peuplée de Tchèques, fortifications, artisans riches allemands ou juifs.

Place de la Vieille Ville. Palais. Hôtel de ville. Beffroi. Maison à la cloche de pierre. Horloge astronomique : hermétique, en cours de construction.

Couvent du Saint-Sauveur. Couvent de clarisses, mausolée des femmes de la dynastie přemyslide, gothique, ordre des Chevaliers de la Croix et de l'étoile rouge, hôpital.

Église de Notre-Dame de Týn. Gothique, inachevée.

Karolinum. Dortoirs, collège, étudiants de l'Université.

Municipalité de **Nové Město** (la Ville Neuve). Fondée récemment par Karel IV, les murs de la ville sont peu fortifiés, grandes rues, peu densément peuplée, peuplée d'artisans tchèques pauvres.

Marché au bétail. Place immense. Hôtel de ville : conseil d'administration opposé à celui de la Vieille Ville. Chapelle Corpus-Christi : lieu de pèlerinage, les bijoux de Bohême y sont exhibés une fois par an.

Marché aux chevaux. Marchands adjacents : maréchaux-ferrants, chaudronniers et ébénistes.

Marché au foin.

Monastère Emmaüs et église Notre-Dame et des Saints-Patrons-Slaves. Cloître de moines bénédictins slaves, centre liturgique et spirituel, vieux-slave.

Université de Prague. Immense bibliothèque, cartes du monde, professeurs monacaux, érudits juifs, droit.

Forteresse de **Vyšehrad.** Abandonnée, imposantes tours de guet. Église Saint-Petr-et-Saint-Pavel : en reconstruction, incendie, gothique, toute en verticalité, architecture évoluant plantes et arbres.

Quartier du **ghetto juif.** Cimetière juif : amas de tombes. Nouvelle Synagogue : intérieur sombre, seuls les hommes sont admis, salle secrète inaccessible, manuscrits hébreux, expériences kabbalistiques. Vieille Synagogue : architecture espagnole, Juifs de Byzance.

Fleuve **Vltava.** Affluent de l'Elbe, crues, on trouve le long de ses berges de nombreux artisans (pêcheurs, tanneurs, teinturiers et briquetiers).

Pont de Prague. Tours défensives, gothique, long de 600 mètres, large de 12 mètres.



Aux alentours

Château de **Karlštejn**. À 30 kilomètres de Prague, gothique, retraite de l'Empereur, fortifié, promontoire escarpé, garnison, pont-levis, chasse, réception de visiteurs, joyaux de la couronne de Bohême. Châtelain : **Vitus de Bítov**.

Hory Kutné. En compétition avec Prague, mines d'argent, frappe du Gros de Prague, nombreux travailleurs allemands, imposantes fortifications.

1350-1361 : PREMIÈRES ÉRUPTIONS

Après les rats et les chiens, les premiers morts de la peste sont découverts. Il faut **prévenir la panique**.

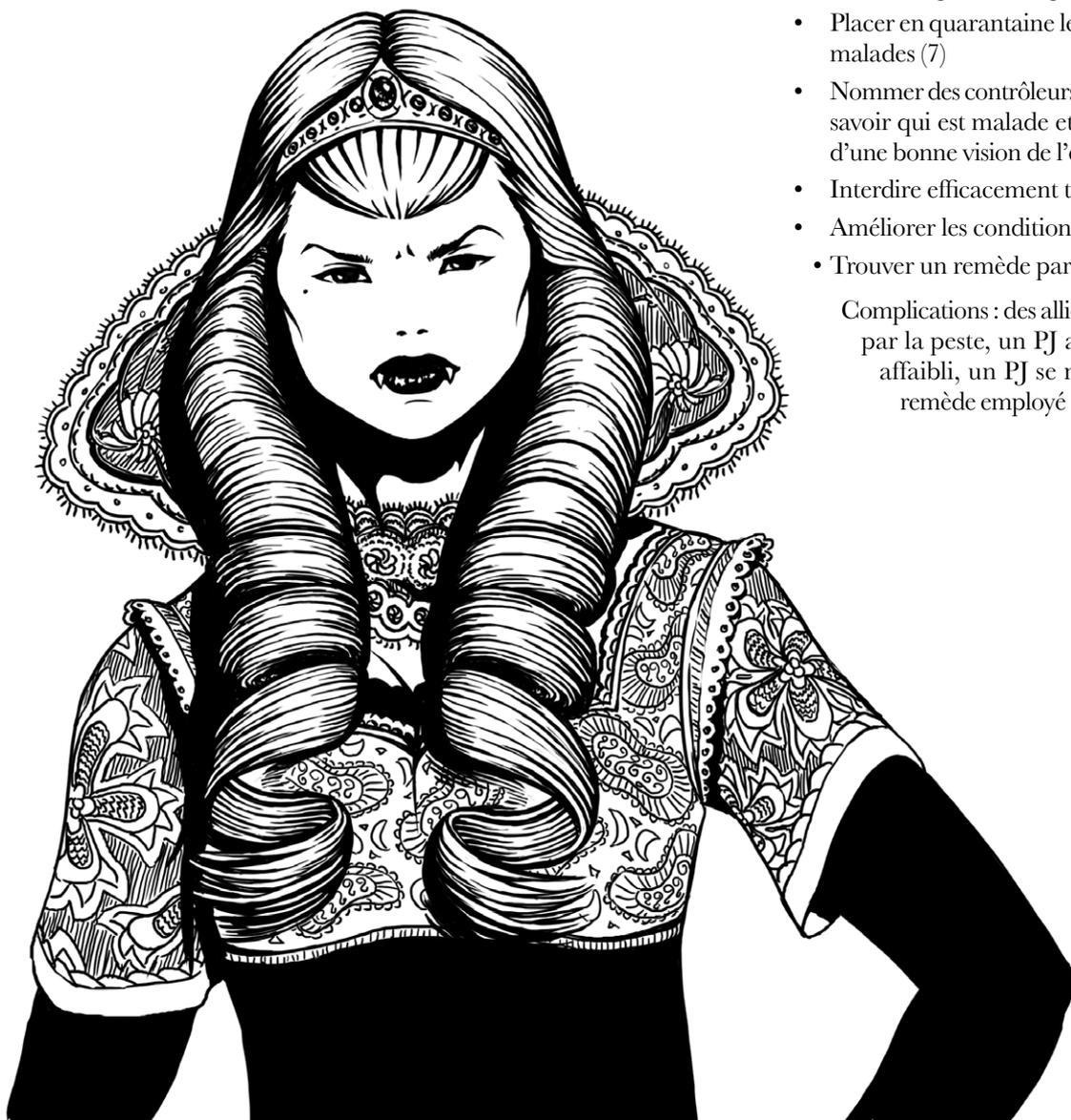
- Fermer la ville afin d'empêcher les gens de s'enfuir (7)
- Convaincre les gens de ne pas quitter la ville (9)
- Cacher l'état de peste à la population (8)
- Révéler l'état de peste en restant confiant de contrôler la maladie (8)

Complications : un Vampire allié s'enfuit de la ville, un important PNJ mortel succombe de la peste, la peste touche même les régions alentour.

Des mesures doivent être prises pour **empêcher la propagation de la maladie**.

- Mettre en place une quarantaine efficace (7)
- Placer en quarantaine les membres de la famille des malades (7)
- Nommer des contrôleurs de rue et de quartier afin de savoir qui est malade et qui ne l'est pas et disposer d'une bonne vision de l'étendue de la maladie (8)
- Interdire efficacement toute forme de réunion (8)
- Améliorer les conditions sanitaires (9)
- Trouver un remède partiel à la maladie (10)

Complications : des alliés mortels des PJ sont atteints par la peste, un PJ attrape la peste et se trouve affaibli, un PJ se nourrit sur un pestiféré, un remède employé se révèle inefficace voire pire.



1362-1367 : RÉMISSION

Certains vivent bien en ces temps de peste : les **criminels** s'y complaisent car leurs affaires prospèrent ; au contraire le **commerce** s'effondre car les marchés ne sont plus approvisionnés.

- Lutter contre la contrebande (8)
- Prendre le contrôle des principaux réseaux clandestins (9)
- Assurer un ravitaillement minimum à toute la population (8)
- Assurer un ravitaillement en favorisant certains et en défavorisant d'autres (7)
- Assurer ce même ravitaillement sans que cela provoque des émeutes (9)
- Obtenir une réduction des taxes versées à la couronne en raison du fléau (9)
- Rester un carrefour économique européen majeur (10)

Complications : les réseaux clandestins des PJ sont renversés, les bijoux de la couronne de Bohême sont volés, une famine éclate, une partie de la population se soulève.

La peste modifie les forces en présence : les **jeux d'influence politique** deviennent chaotiques.

- Conserver son indépendance face à l'influence germanique (8)
- Prévenir l'exode de la population vers des cités allemandes épargnées par la peste (9)
- Demeurer la principale ville de Bohême (8)
- Se prévenir d'une incursion tzigane (9)
- Se prévenir d'une incursion tzigane sans combattre (10)

Complications : des Vampires allemands s'emparent de positions d'influence, des alliances se forment contre le Prince, Hory Kutné gagne de l'importance face à Prague, l'armée d'un pays voisin assiège Prague, des Tziganes s'installent en ville et occasionnent d'horribles débordements, Karel IV meurt avant d'être remplacé par un roi faible incapable de prévenir la dissension.



1368-1380 : MAGNA PESTILENCIA

Soudain, durant la nuit, **un incendie se déclare**.

- Organiser les secours (7)
- Contenir l'incendie (8)
- Prévenir les pillages de maisons ou de magasins (8)

Complications : le vent favorise l'incendie, l'incendie piège les PJ, des bâtiments d'importance sont détruits, le Refuge d'un PJ brûle, un allié est grièvement blessé.

La rumeur gronde puis éclate : les Juifs attirent la peste ! En pleine nuit, le ghetto juif est la cible d'**un pogrom**.

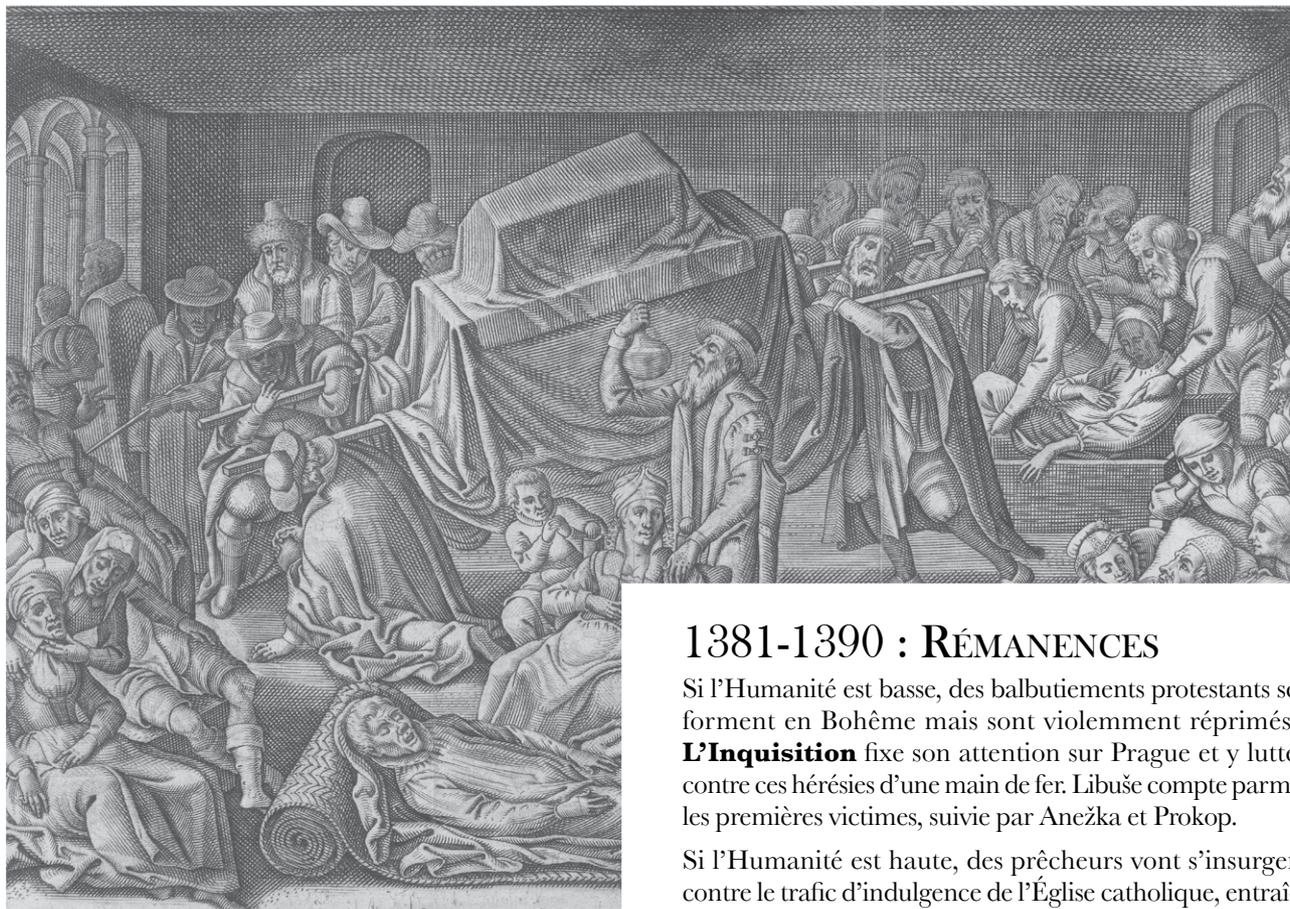
- Calmer la population (8)
- Calmer la population sans que de nombreuses vies soient perdues (9)
- Utiliser le pogrom comme exutoire afin d'apaiser sur le long terme les tensions (9)

Complications : un Mage juif crée un Golem pour protéger le ghetto, le sang inonde les rues provoquant la frénésie des vampires de faible volonté.

Les mortels s'organisent pour lutter contre la peste : leur principale arme contre le fléau de Dieu est la **prière**.

- Organiser une semaine de prière pour remonter le moral de la population (7)
- Demeurer dans Prague alors que la Foi rend désagréable ce séjour (8)
- Provoquer une Réforme pour contrer la religiosité grimpeuse (8)
- Provoquer une Réforme sans que celle-ci ne rende à terme l'ambiance encore plus religieuse (9)
- Empêcher la perte du statut d'archevêché de Prague (8)

Complications : des fanatiques massacrent ceux qu'ils considèrent hérétiques, les PJ subissent des blessures aggravées dues à la Foi ambiante, des chasseurs de vampire s'installent en ville, une hérésie reposant sur le souhait d'être touchée par la peste car elle est d'origine divine accroît le nombre de morts.



Face à l'ampleur de la maladie, il convient d'**adopter des mesures plus sévères** pour tenter d'endiguer le fléau.

- Limiter les fausses nouvelles (7)
- Mettre en place un couvre-feu (8)
- Interdire toute correspondance de et vers l'extérieur (9)
- Ordonner aux gardes d'abattre les fuyards (7)
- Ordonner aux gardes de capturer les fuyards (8)
- Prévenir la corruption des gardes en doublant les postes de garnison (9)
- Dissoudre les ordres et autres regroupements car la peste s'y répand aisément (8)
- Dissoudre les ordres à l'exception de que les PJ contrôlent sans que cela soit éventé (9)

Complications : une révolte éclate, la population a tellement diminué que les Vampires se concurrencent sur leurs terrains de chasse, une alliance se forme pour destituer le Prince, un groupe d'alliés des PJ est décimé par la peste.

1381-1390 : RÉMANENCES

Si l'Humanité est basse, des balbutiements protestants se forment en Bohême mais sont violemment réprimés. **L'Inquisition** fixe son attention sur Prague et y lutte contre ces hérésies d'une main de fer. Libuše compte parmi les premières victimes, suivie par Anežka et Prokop.

Si l'Humanité est haute, des prêcheurs vont s'insurger contre le trafic d'indulgence de l'Église catholique, entraînant au final le pays dans une guerre de religion. **Leur influence sur la Réforme est néanmoins cruciale.**

Si la Volonté est faible, la noblesse tchèque est battue lors de la guerre de Trente Ans à la Bataille de la Montagne Blanche ; les dirigeants des plus grandes maisons nobles sont décapités. **La langue et la culture tchèques disparaissent.**

Si la Volonté est forte, Prague demeure une **capitale impériale** durant de longs siècles, diffusant ses innovations culturelles et son élite intellectuelle à travers tout l'Empire. Prokop mène à bien ses recherches avant la disparition de son clan.

Si la Santé est faible, Libuše tombe en torpeur et le royaume de Bohême tombe aux mains des **Habsbourg**. Prague perd de son importance ; les vampires allemands dominent leurs rivaux tchèques. Les conseillers ou alliés de Libuše sont obligés de s'enfuir ou de la trahir.

Si la Santé est bonne, les Tzimisces ne parviennent pas à s'emparer de Prague. **Ludmila**, la rivale tzimisce de Libuše, se retrouve même en son pouvoir.

Dans tous les cas, le sort de Libuše, Anežka et Prokop doit être éclairci.



Une campagne de **Kakita Inigin** • Illustrations de **Stéphane Sabourin**

La Garde des Dignitaires

pour *Le Livre des Cinq Anneaux*

Cette campagne met en scène des membres de la Garde des Eaux et de la Garde Grise dans la cité de Sunda Mizu Mura. Idéalement, ils sont répartis à égalité parmi les joueurs. Les PJ servent la Famille Yasuki au sein de la Kokan no Shinken, la Garde des dignitaires dont ils ont été les premiers membres et dont ils constituent la section d'élite (la Keigo no Shinken). Chaque PJ dirige une escouade d'une dizaine d'hommes rattachés, tout comme eux, à la Garde Grise ou à la Garde des Eaux. Quand seule l'escouade est impliquée, il interprète le rôle d'un de ses gardes.

Cette campagne est destinée à un groupe de quatre à six joueurs du *Livre des Cinq Anneaux*, et à un MJ expérimenté. Elle met en scène des combats débridés, une franche bonne humeur et l'exploration d'endroits insolites. Connaître la boîte *Sunda Mizu Mura* est utile, mais pas indispensable.

La campagne comporte quatre scénarios, structurés en scènes, certaines optionnelles :

- 1 – **Prologue** : « **Vous êtes seuls** » est optionnel ; il met en scène l'attaque du dojo des personnages, alors jeunes samourais, par des créatures issues de l'Outremonde. À la suite de cette attaque visant une invitée de marque de passage au dojo, les PJ sont invités à former une nouvelle unité de protection des personnalités.
- 2 – **Exposition** : « **Vous avancerez seuls** » met aux prises les personnages, quelques années plus tard, avec les loisirs peu avouables de leurs protégés et une série de meurtres mystérieux qui dégénère.
- 3 – **Développement** : « **Vous ne pouvez pas changer le passé** » pousse les personnages à enquêter sous la surface, à découvrir un groupe déterminé à se venger de Yasuki cruels. Des pistes orientent les recherches vers le Clan du Scorpion et leur en fait découvrir les nuances.
- 4 – **Épilogue** : « **Carnets de Massacre** » voit la Balance mettre son plan à exécution et déferler sur Sunda Mizu Mura.

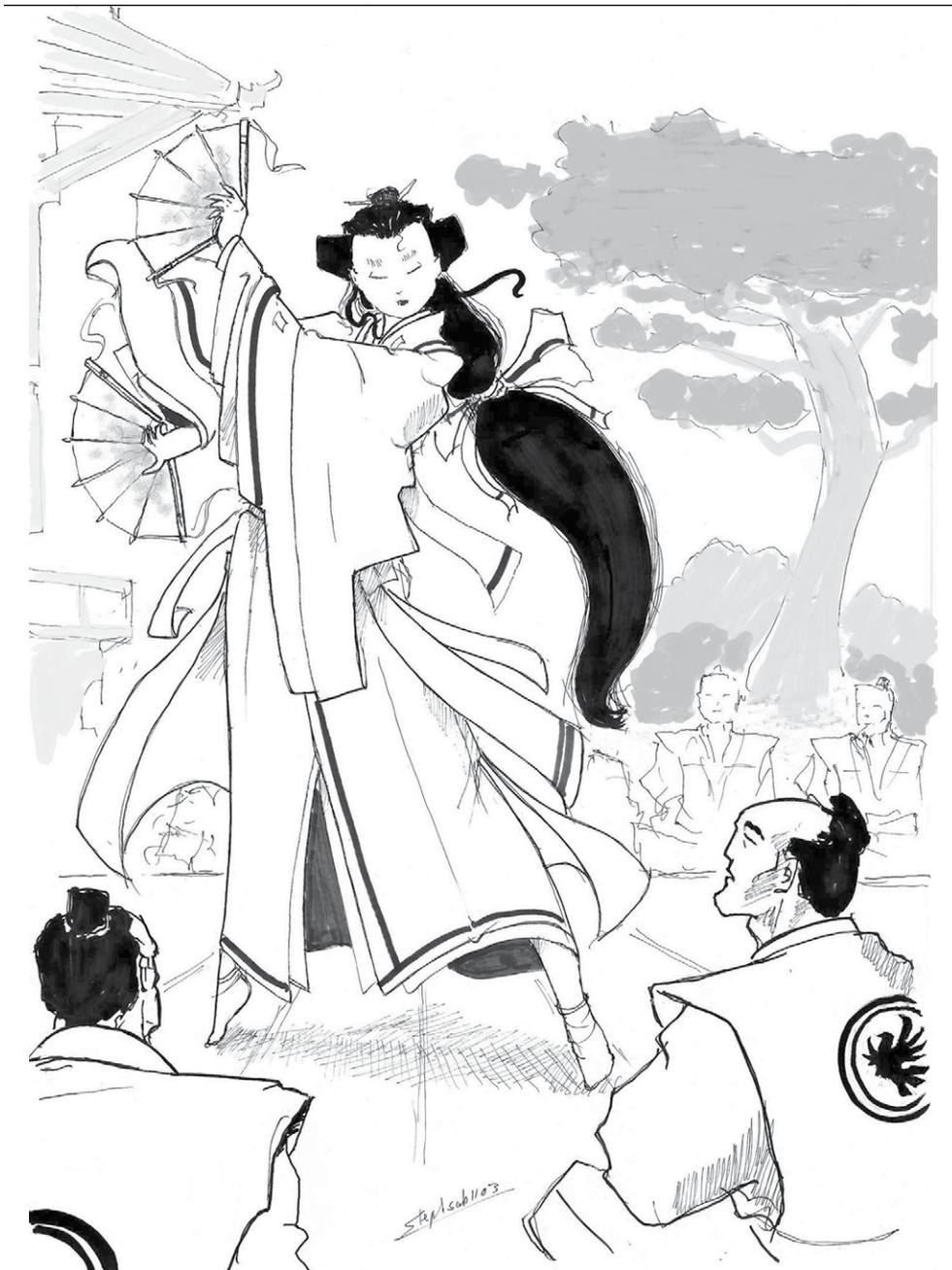
➔

Le Livre des Cinq Anneaux est un jeu de rôle médiéval-fantastique japonisant dans lequel les joueuses interprètent essentiellement des samourais. Les intrigues mettent en scène des dilemmes moraux déguisés en enquêtes, duels, combats contre des nécromanciens et démons maléfiques, et en jeux de cour. Il prend le parti, qui se veut libérateur, de situer son action dans un archipel imaginaire peuplé de clans archétypaux, Rokugan, où tout ce que l'on croit savoir sur le Japon est valable. Après cinq éditions, un mythique supplément d'enquêtes dans la cité des mensonges et une version D20, il reste le jeu asiatissant le plus populaire aux États-Unis comme en France.

Le présent scénario met à l'honneur une création française, la très commerçante cité crabe de Sunda Mizu Mura (<https://www.voixrokugan.org/download/sunda-mizu-mura-carte-de-la-cite-de-leau-pure/>), créée pour le fanzine *La Voix de Rokugan* par Aldo Pappacoda et Olivier Sanfilippo.

Fiche Grog :
<https://www.legrog.org/jeux/legende-des-cinq-anneaux>

➔



PROLOGUE : VOUS ÊTES SEULS

Scène 1.1 À la veille du Gempuku

Situation initiale : Les PJ et leurs condisciples sont rassemblés par leurs sensei dans la cour principale du dojo. On annonce que les épreuves théoriques de leur gempuku commenceront le lendemain, en présence de Yasuki Yumiko, l'épouse du daimyo Yasuki Taka. L'épreuve pratique, la très dangereuse expédition dans l'Outremonde caractéristique de l'école Hida, se déroulera une semaine plus tard.

Enjeux : Anticiper les épreuves prévues.

Moyens : Il suffit de poser des questions pour obtenir une réponse générale sur « des épreuves intellectuelles, physiques, des épreuves d'armes », puis en insistant : Culture des samouraïs, Culture Crabe, Bushido, Course, Nage en armure, Corps à corps, Kenjutsu, Tir, Armes lourdes. Ces épreuves ont une dimension pratique mais se déroulent dans l'environnement protégé du dojo et de la cité.

Scène 1.2 La grande fête des conscrits

Situation initiale : Les camarades des PJ organisent une fête pour célébrer la fin des jeux d'enfants et le début des choses sérieuses.

Enjeux : S'enivrer et s'amuser, car ce pourrait être la dernière fois ; créer des liens.

Moyens : Apporter des boissons fruitées, du saké, des bonbons et des *manyu*, des jeux de balles ou encore un recueil de poésie... les PJ et les PNJ s'amuse. La fête se déroule dans le *honmaru* principal ceint du chemin de ronde : remparts, voûte, arcades, bacs à fleurs et tonnelles en font un endroit calme, isolé de la rumeur nocturne de la ville, propice aux apartés à l'ombre des pilastres de pierre.

Scène 1.3 Au jour du Gempuku : la visite de l'épouse du daimyo

Situation initiale : Arrivée de la *daimyo-gozen*, visiblement enceinte, accompagnée de deux Gardes du Conseil bedonnants. Le shugenja ventripotent de la famille Yasuki prononce un discours dans le *honmaru* principal.

Enjeux : Combattre les oni ou mettre à l'abri la dame dans une salle de pierre du dojo dont il faut fermer la porte alors que le *maho-bujin* vient l'enfoncer.

Moyens : Pendant ce discours, les PJ peuvent remarquer que certains de leurs condisciples semblent mal, importunés par la chaleur ou l'alcool de la veille. Ils ont le teint cireux et les orbites creusées. Des PJ courtois peuvent les inviter à se mettre à l'ombre sous les arcades.

À un moment, le prêtre s'interrompt, puis vomit un flot de sang. Une excroissance s'agite sous ses robes, puis un démon orné de griffes et de crocs émerge de son kimono, projetant le sang du malheureux partout : il a perforé la peau ! Il est vite tué, mais les malades rejettent leur déguisement. Ce sont des oni. La peau livide se détache des os et vole autour d'eux comme des pièces de kimono. Ils massacrent les élèves. Un homme en armure sort de l'ombre et attaque le *yojimbo* de la dame. Son épée et ses yeux luisent d'une lueur glauque et sombre.

SIX KOMMEI NO ONI (EdE, p. 159)

Air 5, Terre 5, Feu 3, Eau 3
Initiative 7g4, Attaque Griffes 7g3 (simple), Dégâts 6g3 (griffes), ND armure 25, Réduction 10, Blessure 20 : +5, 40 : +10, 60 : +15, 80 : mort.
Souillure 6, Comédie 5, Courtisan 4, Étiquette 4, Sincérité (Tromperie) 5.
Vision 360°, Articulation double (se redresse gratuitement), Peur 3 (Volonté vs ND 20), Métamorphose, Vampirisme spirituel, Intersion des âmes.



Scène 1.4 Le yojimbo du Maho Tsukai

Situation initiale : Les PJ reprennent contenance après avoir vu la porte voler en éclats, quand le serviteur du Sombre Seigneur déclare : « Je suis seul, encerclé, et vous vous croyez en sécurité ? C'est vous qui êtes seuls enfermés avec moi. Considérez ma puissance ! ».

Enjeux : Surmonter sa terreur ; triompher d'un combat âpre et mortel où périssent la plupart de ses condisciples, valider brillamment son *gempuku* et devenir *yojimbo*.

Moyens : Au cours du combat, le *maho-bujin* tente de terroriser les PJ et de les pousser à considérer la force que donne la Souillure pour qu'ils le rejoignent ou renoncent.

Après leur éventuelle victoire, le daimyo Yasuki Taka, amoureux de sa femme et plein de sollicitude et d'angoisse à l'idée d'avoir manqué perdre son héritier, est très ouvert à des suggestions permettant de renforcer la sécurité et amène les PJ devant le Conseil de la Ville. Il soutient désormais leur carrière en tant que yojimbo dans l'une des deux Gardes.

« DAIDOJI » NEKO

Air 3, Terre 4, Feu 4, Eau 3, (Vide 3) Souillure 6
ND armure = 25 (réduction 3), Grand
Armes d'Hast (Naginata) 4 (8g4+1g0 en Attaque, 10g4), Art de la Guerre 4, Comédie 6, Courtisan (Manipulation) 4, Défense 5, Iaijutsu 3 (7g4+1g0 en Attaque, 10g3), Iujutsu 4, Kenjutsu (katana) 5 (9g4+1g0 en Attaque, 10g3).
Garde : le bénéfice dure 1 round de plus, bonus ND armure augmente de 5
6 augmentations maximum
Attaque supplémentaire pour 2 augmentations au lieu de 5, Attaque en action simple pendant posture d'Attaque.

EXPOSITION : « VOUS AVANCEREZ SEULS »

Les années ont passé. Les PJ ont servi dans la Garde Grise ou la Garde des Eaux puis ont été affectés à une unité de prestige : la Garde des Dignitaires. Ils ont en général un commandement actif mais sont ponctuellement rassemblés dans une unité de protection des personnalités.

Il convient de demander aux joueurs de tenir le compte de leurs équipes : initialement de dix hommes chacune, remplacées par les autres joueurs (qui jouent avec leurs fiches, quand même), les escouades subissant des pertes au fur et à mesure des opérations.

ANNÉE
1997

Scène 2.1 La montée des périls

Situation initiale : Nouvelle mission et montée des périls car Yasuki Taka présente la ville à un haut dignitaire Grue, le général Daidoji Hideoshi, accompagné de deux diplomates et de sa fille de seize ans.

Durant leur visite, une série de meurtres défigure la ville : des samourais de tous les Clans sont assassinés alors qu'ils se rendent dans les quartiers réservés, leurs cadavres abandonnés avec des papiers marqués tantôt « Pureté » ou « Justice », et leur coiffe-panier retrouvée ensanglantée et ouverte en deux, d'un coup de sabre vertical, dans leurs appartements. La mission des PJ est dès lors simple : pas de dégâts et un calme absolu durant les intermèdes entre les négociations en cours.

Enjeux : Accompagner un dignitaire Grue dans ses pérégrinations. Doji Akiru est un débauché, Doji Urisu un homme cultivé et délicat, et la fille Daidoji Yoshiko une peste. Hideoshi est finalement le plus facile à vivre : marqué par les combats et les incursions dans l'Outremonde, il en a retiré une sagesse profonde et une grande bienveillance.

Moyens : Scène de courtoisie. Les Grues, Daidoji Hideoshi surtout, demandent à être domiciliés dans le dojo de Nobunaga Heihachiro (p. 41). Ce dojo est exceptionnel, car ouvert aux ji-samourais, c'est-à-dire aux samourais paysans, et même aux heimin dont les parents fortunés veulent assurer à leur descendance une chance de devenir un jour samourai ou, au moins, de s'en approcher.

Scène 2.2 Des protégés difficiles

Situation initiale : Les diplomates présentent des demandes délicates.

- Doji Urisu se rend aux maisons de geishas (Demeure de Dame Keiko, p. 31), mais les malfrats augmentent après coup le prix du spectacle. Comment réagissent les personnages ? Complication : si les PJ tuent les intermédiaires, un groupe de rôlins (les Écailles de la Carpe) cherche à se venger.
- Doji Akiru se rend aux maisons qui glissent (Havre de Momoru, p. 47) sur sa demande, scène de violence. Doji Akiru demande à être fouetté par sa partenaire mais la douleur le met en colère au lieu de l'exciter, alors il la frappe et commence à la blesser – que font les PJ ? S'ils l'arrêtent, le dignitaire les chasse et dit vouloir poursuivre seul, ce qui présente un risque majeur pour sa sécurité et celle de la jeune femme.
- Daidoji Yoshiko demande à visiter les quartiers des marchands, fait des achats dispendieux, commande et fait livrer des œuvres d'art. Elle reçoit également deux visiteurs : Hida Yashin, le shireikan, peu insistant bien qu'il soit le fiancé officiel de la demoiselle, et Yasuki Bayuri, lequel la courtise activement et lui offre des cadeaux somptueux. D'abord une ombrelle

richement ornementée, une estampe, et finalement un cheval ! Ce présent constitue l'équivalent d'une demande en mariage au vu et au su de tous. Yoshiko l'accepte et le monte dans l'instant.

- Daidoji Hideochi est une Grue de Fer. Il a servi vingt ans sur le Mur et parlera volontiers forteresse, pièges et techniques Kaiu.

Situation finale : Selon les actions des PJ, la réputation des Grues a pu être ternie définitivement ou les apparences maintenues. En particulier, si Bayuri a pu mener ses opérations de séduction à bien, le Conseil considère favorablement les personnages (+1 augmentation gratuite à leurs interactions avec les membres du Conseil), mais la Garde Grise n'est plus disposée à défendre les Grues.

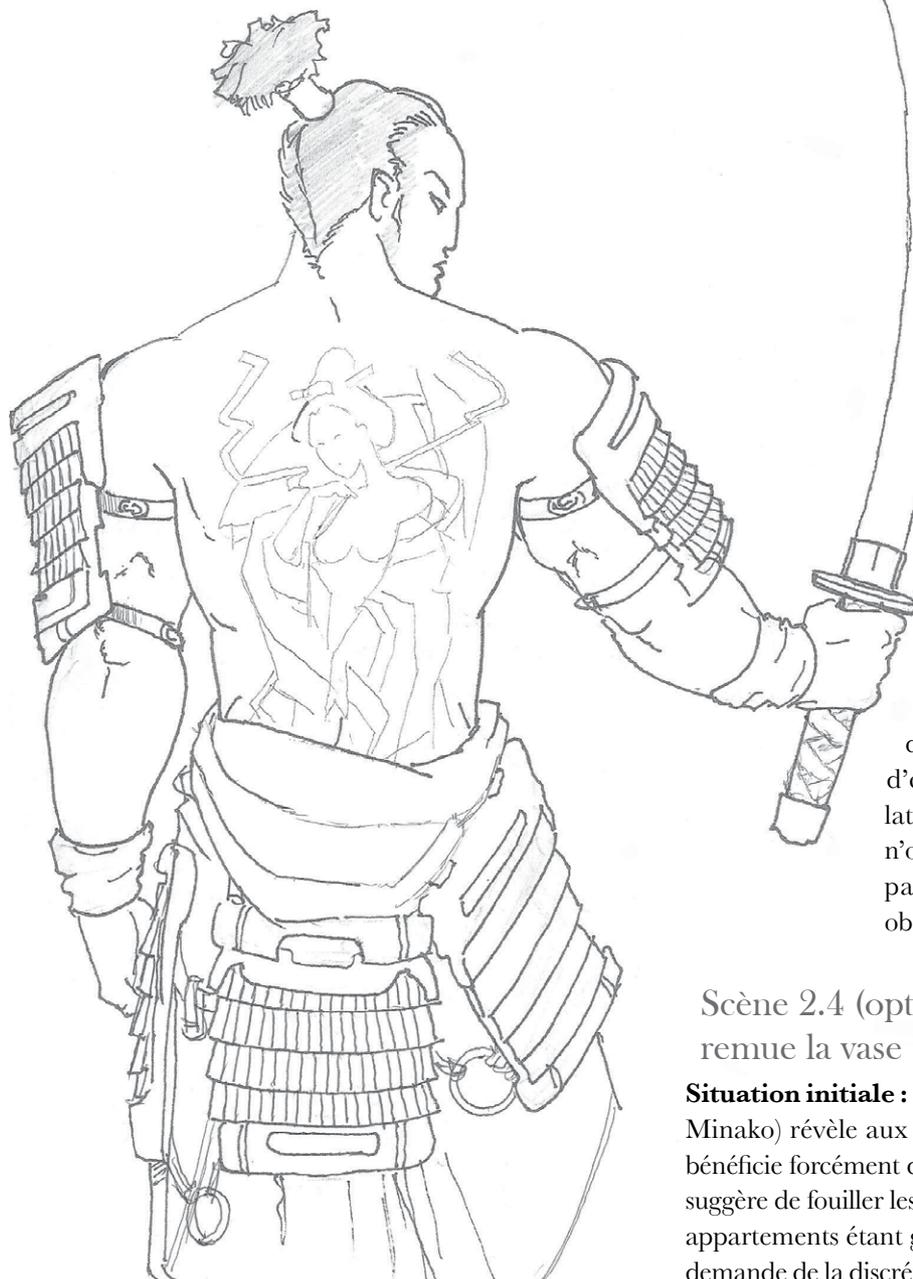
Moyens : Les PJ peuvent tempérer les actions de leurs protégés, réduire les effets destructeurs de leur comportement, refuser des visites trop pressantes de Bayuri (ou les appuyer), ou encore courtiser Yoshiko pour le compte de Yashin, par exemple en lui offrant des cadeaux en son nom.

Scène 2.3 Des protégés en danger

Situation initiale : Une réunion devait rassembler les invités le lendemain mais Doji Akiru est absent ; parti seul pour une maison close de la Sinueuse, il n'est jamais revenu.

L'enquête chez la victime, au Dojo de Nobunaga Heihachiro, révèle qu'il est reparti au Havre de Momoru (p. 47). L'accueil, après la violence dont a fait preuve Doji Akiru quelques jours auparavant, ne peut être chaleureux. Personne n'a vu le Grue, mais sans mandat, les PJ ne peuvent sonder les murs et certains endroits leur demeurent inaccessibles. Par contre, leurs contacts dans la Garde Grise peuvent leur amener une garde tsuba manifestement issue du Clan de la Grue. C'est bien celle du wakizashi de Akiru. Un papier où est écrit « Pureté » est placé sur la porte de Akiru. Le tsuba retrouvé mène à de fausses pistes, en fonction du lieu où il a été retrouvé : dans le lit de Hideoshi, il laisse penser à une menace de mort, chez Yoshiko, à une liaison clandestine, etc.

Dans le même temps, Yasuki Minako est attaquée et grièvement blessée. L'un de ses assaillants laisse un mot, préparé à l'avance, où est écrit « Liberté ». Les PJ en sont alertés par un contact (Intuition / Connaissance de Sunda Mizu Mura). Le premier garde est mort, l'autre meurt de ses blessures sauf exploit médical, car il a reçu un coup horizontal d'estoc dans la trachée (un « coup de bambou »). Minako est étendue au sol, le corps taillé de deux coups dits de « grande robe de prêtre ». Elle risque la mort si elle n'est pas prise en charge. Cependant, de très nombreuses augmentations révèlent, par la nature des attaques et le niveau des techniques, qu'elle est elle-même le commanditaire probable de cette opération et qu'il s'agit d'une dangereuse mise en scène.



cité, gérer des relations avec le Clan de la Grue plus que compliquées et les pressions exercées sur le gouverneur Yasuki Toroboshi pour qu'il accepte que le jeune Bayuri soit fiancé à Yoshiko à la place de Hida Yashin. Si la disparition de Akiru pouvait passer pour une vengeance de la communauté de la Sinieuse (ou une vengeance de Hida Yashin), les attentats récents créent un climat de paranoïa chez les Yasuki tandis que les Hida boudent. En outre, du fait de l'atonie de la Garde Grise, la ville paraît encore moins sûre, bien que la réduction du nombre de rônins simplifie le travail de tout le monde.

Moyens : Les personnages n'ont dans un premier temps pas de mandat d'enquête officielle et manquent de latitude, d'autant plus que les cibles n'ont pas d'ennemis connus, ne veulent pas en révéler et que les assassins obéissent à des objectifs indécélables.

Scène 2.4 (optionnelle) Quand on remue la vase

Situation initiale : Un des membres du Conseil (Yasuki Minako) révèle aux PJ que le Tueur à la coiffe-panier bénéficie forcément de complicités au sein du Conseil. Il suggère de fouiller les appartements de ses collègues. Ces appartements étant gardés en permanence, l'opération demande de la discrétion, des compétences d'escalade ou éventuellement une grosse diversion (et le chaos que cela implique permet à Bayuri d'enlever Toroboshi).

Enjeux : Découvrir que Bayuri a des accointances avec une organisation nommée « la Balance », éviter d'être arrêté ou de mourir.

Moyens : Pour entrer dans les appartements des membres du Conseil dans le Palais, tous les moyens sont bons. Assommer les gardes, les droguer, les tuer, les éloigner de leur poste (départ de feu, etc.), passer par la fenêtre, utiliser les faux-plafonds, se déguiser, profiter d'une demande d'audience pour prendre la mauvaise porte...

Le magistrat (Kuni Hayesu, p. 71) confie l'enquête aux PJ et leur ordonne d'arrêter au plus vite les assassins, baptisés « Tueurs à la coiffe-panier », et ce quels que soient les moyens employés. Un groupe de rônins chargé de la protection de riches marchands (le Dojo des Vagues) leur offre leur aide : Makami, leur chef, demande en échange un bâtiment vaste pour héberger ses équipes et les marchandises de ses clients. Cela revient à une exemption des taxes pesant sur les entrepôts contrôlés par les Yasuki.

Enjeux : Risquer qu'un protégé ne meure sous leur garde, essayer une tentative d'assassinat sur une dirigeante de la



DÉVELOPPEMENT : « VOUS NE POUVEZ CHANGER LE PASSÉ »

Scène 3.1 Approfondir l'enquête

Situation initiale : Visite nocturne du Havre de Momoru. Si les personnages ne vont pas spontanément fouiller le Havre, il peuvent être alertés par un vagabond qui a vu un assaillant de Minako se diriger vers le quartier de la Sinueuse. Visite des salons privés, passage, taches de sang, découverte d'une salle d'exécution cachée dotée d'une trappe, d'une salle inondée communicant avec la baie et de sorties annexes. On peut trouver des cheveux blancs dans la salle d'exécution. Si les PJ décident de ne pas bouger, leurs adversaires continuent leurs exactions et tuent Doji Urisu de façon spectaculaire : le chef de la section qui fait le tour des gardes postés trouve la porte ouverte, deux jeunes élèves la gorge ouverte, et dans les appartements du courtisan, d'immenses taches de sang maculent les murs. Un papier où est écrit « Justice » est placé sur le corps de Urisu.

Une fouille accrue des autres issues révèle un accès à l'Ambassade du Scorpion (p. 53). L'ambassadrice (Bayushi Chohime p. 77) offre son aide : elle se montre d'autant plus attentive que Minako a été blessée et que, même si elle ne le dit pas, elle est potentiellement une cible. S'ils acceptent, les PJ montent une surveillance dans un pavillon des jardins de la villa du Clan du Scorpion pour voir qui utilise l'ambassade comme point d'entrée ; ils repèrent un secrétaire de l'ambassadrice. Le combat est violent (Bayushi rang 3) mais il n'est pas souillé. Il révèle la cachette centrale des assassins, située sous le Temple des Huit Pétales (p. 44).

Moyens : La solution vient des Scorpions. Si les personnages ne l'obtiennent pas, suivre les couloirs sous la cité qui relie le Havre de Momoru, le Temple d'Amaterasu, le Dojo de Nobunaga Heihachiro et les anciens égouts. Des PJ curieux peuvent aussi s'alarmer de la diminution du nombre de rônins en ville : le recrutement est en cours.

Situation finale : Ils savent où est l'ennemi !

SECRÉTAIRE (AMBASSADE CLAN DU SCORPION)

Air 4, Terre 3, Feu 5, Eau 3, Vide 4

Comédie 4, Discrétion 6, Iaijutsu 5, Kenjutsu (katana) 5
S'enfuit dans les étages, se cache dans les recoins, attaque par surprise.

Initiative 8g4, Attaque 10g5, Dégâts 6g2, ND 25+5
contre initiative inférieure, Niveau de blessure
15/21/27/33/39/45/51/57

Feinte (p. 86) coûte une augmentation

Si touche, cible fatiguée (voir technique p. 129 et condition Fatigué p. 89).

Scène 3.2 Augmenter les enjeux

Situation initiale : Fouille des anciens égouts. Rats, Rônins embusqués (Initiative 6g3, niveaux de dégâts 57-HC, Air 3, Feu 4, Kyujutsu 3, puis Kenjutsu 4), vieillards séniles en travers du passage, puanteur et excréments.

Découvert dans la cachette centrale sous le Temple des Huit Pétales, le leader Nikumizu explique ses antécédents. C'était un marchand honnête qui a refusé de servir des pots de vin et qui a encouragé ses confrères à refuser les dîmes exorbitantes de la Famille Yasuki, raison pour laquelle il a été arrêté et torturé. Le but qu'il s'est fixé est de détruire la Famille Yasuki, de révéler le chaos que les apparences de l'étiquette masquent et de laisser un nouveau régime émerger des ruines. Ainsi la ville sera purifiée de ses tares de naissance. Malgré l'apparence irréaliste de ses exigences, ses projets sont bien avancés, et un mouvement inexorable est en route. Cette fois, ce sont les membres du conseil qui vont mourir, avant Taka et toute la cité. Nikumizu explique qu'il tue tous les hauts personnages de la ville qui l'enlaidissent par leurs pêchés et que le meurtre de Akiru n'a d'autre but que de jeter la honte sur les Yasuki.

Enjeux : Découvrir le plan de la Balance ; arrêter son leader.

Moyens : Exploration des sous-sols, combat.

Situation finale : Combat contre des sbires qui couvrent la fuite du leader. S'il meurt, les plans de la Balance sont tout de même mis à exécution, mais ils sont nettement moins bien coordonnés.

QUATRE SBIRES

Initiative 6g3, niveaux de dégâts 57-HC, Air 3, Feu 4, Kenjutsu 4

ÉPILOGUE : CARNETS DE MASSACRE

Scène 4.1 Six pour les Seigneurs Yasuki du Conseil

Situation initiale : Les membres du Conseil subissent des attaques ciblées.

Des ninjas (Toroboshi, Sobuju, Akunshin) font irruption et s'en prennent aux Seigneurs du Conseil, protégés par les PJ et leur garde - à l'exception d'Akunshin qui a demandé la protection du Dojo de la Vague. Suivent trois tentatives d'assassinat par leurs secrétaires, yojimbo (équivalent Bushi Bayushi rang 3), qui attaquent en présence d'au moins un PJ.

Enjeux : Protéger les membres du Conseil d'assassins retors.

Moyens : Combat acharné contre des adversaires dissimulés. Compter les Seigneurs à 4 dans tous les Traits et 2 dans toutes les compétences de combat.

Situation finale : À moins que les PJ ne repoussent les assassins, tous les seigneurs meurent, à l'exception de Bayuri, lequel est en fait un pion de la Balance.

PAIRE DE NINJA (ÉQUIVALENT TUEURS DE LA FORÊT)

Air 3, Terre 3, Feu 4, Eau 3, Vide 4
Comédie 3, Discrétion 4, Kenjutsu (katana) 4
Initiative 6g3, Attaque 8g4, Dégâts 5g2 +3, ND 25,
Niveau de blessure 18/27/36/45/54/63/72/81

ASSASSIN SOUS COUVERTURE

Air 4, Terre 3, Feu 5, Eau 3, Vide 4
Comédie 4, Discrétion 6, Iaijutsu 5, Kenjutsu (katana) 5
Attaque dans les étages, toujours par surprise, et se cache dans les recoins.
Initiative 8g5+5, Attaque 7g3 Dégâts 5g2 ND 25+5 contre initiative inférieure, Niveau de blessure 15/21/27/33/39/45/51/57
Feinte (p. 86) coûte une augmentation.
Si touche, cible fatiguée (voir technique p. 129 et condition Fatigué p. 89).



Scène 4.2 Castle in Fire

Situation initiale : Le daimyo est réfugié dans le Palais du Conseil, les PJ et ce qui reste de leurs escouades s'y retranchent.

Tous les PJ doivent réaliser trois test de Perception / Discrétion ND 25, 30, 35. Si 3 jets (parmi tous les PJ) sont des échecs, des Seconds couteaux entrent dans le château et y mettent le feu. Si deux jets seulement (ou moins) réussissent, le dernier PJ à avoir raté son jet découvre une escouade de six Seconds Couteaux et entre en combat. Si le feu se déclenche, les PJ doivent évacuer le daimyo et son épouse (une escouade est chargée d'évacuer le daimyo, les autres combattent le feu).

Enjeux : Protéger Taka et le faire sortir d'un château en feu.

Moyens : Plusieurs options sont ouvertes aux personnages pour fuir le château, à savoir la porte et l'escalier (exposés aux volées de flèches), les terrasses, puis les sentiers de montagne (jets d'Athlétisme ND 20, Agilité ND 15, Escalade ND 20), ainsi qu'un passage secret (sonder les murs ND 45).

Situation finale : Les personnages et leurs protégés se retrouvent dans la cité qui subit une invasion militaire.

SECOND COUTEAU

Air 3, Terre 2, Feu 3, Eau 2, Vide 3, Kenjutsu 4
Initiative 5g3, Attaque 7g3, Dégâts 5g2, ND 25,
Niveau de blessure 49

Scène 4.3 Stalingrad

Situation initiale : Invasion de la ville par des troupes irrégulières, massacre dans les rues de toutes les gardes, la garnison Crabe de la cité restant dans ses baraquements. Les personnages et tous ceux qui ont réussi à sortir du palais du Conseil doivent emmener le daimyo en un endroit sûr.

Moyens : Le dojo de Sunda Mizu Ryu est le seul édifice en hauteur qui ne soit pas en flammes. L'autre option est la garnison, où le shireikan se complaît dans sa bouderie mortifère. Des groupes de combattants les interceptent à différents emplacements sur le chemin ; partout dans la ville les maisons sont attaquées, les habitants tués, les combattants encerclés, désarmés, achevés. Les têtes roulent au sol ; le sang inonde les ruelles, rues et avenues, et se déverse dans le fleuve.

Situation finale : Les personnages sont morts ou en sécurité, probablement au dojo.

SBIRES

Initiative 6g3, niveaux de dégâts 57-HC, Air 3, Feu 4, Kenjutsu 4



Scène 4.4 Ministry has fallen

Situation initiale : Combat final dans le dojo de Sunda Mizu Ryu, au milieu des salles et cours familières. Si les personnages se sont réfugiés là, ils sont attaqués. Nikumizu a fait du dojo son centre des opérations.

Enjeux : En finir !

Situation finale : Les personnages ont vaincu ou la ville est tombée. Ce peut être bien sûr une occasion de prolonger la campagne dans la reconstruction de la ville, avec de nouvelles responsabilités.

NIKUMIZU, CHEF DE LA BALANCE

Tous les Traits à 4

ND armure = 25 (réduction 3), Grand

Art de la Guerre 4, Comédie 4, Courtisan (Manipulation) 4, Défense 4, Iujutsu 4, Kenjutsu (katana) 5 (9g4+1g0 en Attaque, 7g2).

Garde : le bénéfice dure 1 round de plus, bonus ND armure augmente de 5.

Attaque en action simple pendant posture d'Attaque.



CONSEILS ET RESSOURCES

Groupes et factions

La Balance : Secte d'assassins

Leader charismatique fou furieux et vengeur

- Inspiration : Bane (*Batman: The Dark Knight Rises*)
- Mots-clés : marchand honnête, refus de la corruption, prisons Yasuki

Objectifs

- Renverser la famille Yasuki par le chaos
- Faire émerger un clan mineur providentiel

Moyens

- Jeunes garçons formés pour le meurtre
- Financement par réseaux commerciaux
- Base avancée sous maison de geisha qui sert de rabattage aux meurtres
- Base centrale dans un puits d'eaux bouillantes

Le dojo des Vagues

Groupe de rônin yojimbo, voir *La Voix de Rokugan* n°18

Objectifs

- Fonder un clan mineur
- Faire main basse sur les ressources commerciales et financières de la cité

Moyens

- Affiliés en secret à la Balance

En l'honneur du défi des Quarante ans

Dosez les combats pour que les PJ rencontrent 40 adversaires : un oni par PJ puis Daidoji Neko dans le Prologue (5-7), 2 malfrats dans l'exposition, 1 secrétaire, des rônin embusqués, 4 sbires dans les égouts du développement (6-n), des ninjas, des assassins sous couverture, des seconds couteaux, Nikumizu... et au moins 24 adversaires pour illustrer l'idée d'une vague ininterrompue d'ennemis qui envahissent la cité.

Construction des PJ

Les PJ devraient tous disposer des compétences utiles suivantes (à répartir parmi eux, sachant que Connaissance de l'Outremonde devrait être de base dans leurs écoles) : Athlétisme, Discrétion, Diplomatie, Connaissance de l'Outremonde, Connaissance de la maho, Courtisan, Enquête.

Dans les pages suivantes, vous trouverez deux types de personnages-joueurs et des descriptions minimales. Il s'agit de leur vision initiale de la cité et de la situation. À ce titre, elles apparaissent sur leur feuille de personnage.



**Bushi de la Garde des Eaux, Officier de la
Kokan no Shinken (Keigo no Shinken)**

Bushi Hida Rang 2, Bushi Garde de Sunda Mizu Mura
rang 1

Vos missions en tant que membre de la Garde des Eaux :

- Contrôler les marchandises (contrebande de jade, de fer, d'opium, d'artefacts souillés...).
- Faire acquitter la taxe portuaire.
- Arrêter les criminels sur les navires, sur les quais, dans les entrepôts portuaires, et seulement là.

Votre mission en tant que membre de la Garde des Dignitaires :

- Protéger la vie et l'honneur des dignitaires confiés à votre charge.

Ce que vous pensez de la Garde Grise : des brutes épaisses, dont l'incompétence a manqué coûter la vie et celle de leurs camarades sur le Mur, et qu'on vous a renvoyés comme des déchets à enfouir dans les ruelles isolées.

Concepts applicables :

- La diplomate sérieuse – c'est elle qui a négocié la création de cette garde.
- Le type futile et soucieux de son apparence.
- Le charismatique qui a plein d'amis.



Bushi de la Garde Grise, Officier de la Kokan no Shinken (Keigo no Shinken)

Bushi Hida rang 2, Berserker rang 1, Souillure 0.3, Réserve de jade

Vos missions en tant que membre de la Garde Grise :

- Assurer l'ordre public (protection des nobles, des bâtiments publics, des temples).
- Réprimer les troubles et faire respecter les lois de la cité.
- Arrêter les criminels dans les rues de la ville (hors quais, entrepôts et navires).

Votre mission en tant que membre de la Garde des Dignitaires :

- Protéger la vie et l'honneur des dignitaires confiés à votre charge.

Ce que vous pensez de la Garde des Eaux : ce sont des hommes corrompus, avides de se remplir les poches en paradant avec des sabres de samouraï. Pouah !

Concepts applicables :

- Le gros sensible, membre de la famille de la garde du conseil.
- Le lâche qui se donne l'air sûr de lui.
- La professionnelle prudente.

Ressources et conseils

Les parties jouées avec ce scénario l'ont enrichi de conseils :

- Mettez en scène des détournements d'argent, par exemple dans la gestion de l'hôpital des invalides pour mettre en lumière la pourriture de la ville.
- Tentez les PJ de la Garde des Eaux et proposez des travers à la création en échange d'avantages : opium, dettes et habitudes de jeu, contacts avec des dealers et souteneurs.
- Hida Yashin peut participer à la conspiration et envoyer ses hommes arrêter les membres du Conseil accusés de trahison ou Minako. Si elle est dans le Temple du Soleil, les prêtresses résistent, sinon ce sont les Scorpions qui la protègent.

Cette campagne fait l'objet de parties enregistrées et d'une extension sur la jeunesse des personnages, parues sur le forum de *La Voix de Rokugan* (<http://www.forum.voixroku-gan.org/viewforum.php?f=73>).



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

Les Fils du Duke

pour *Unknown Armies*

TRENTE RECETTES POUR FAIRE PÉTER LE MONDE

Dead Gulch

Dead Gulch, un patelin paumé du désert américain. La petite ville dort écrasée sous le soleil et l'ennui, couverte d'une chape de poussière. Des radios crachotent de la country ici et là, la gare délabrée ne voit passer qu'un ou deux trains par jour, tandis que des camions passent à longueur de journée sur une route nationale qui évite soigneusement ce trou perdu. Un vieux fait grincer sa chaise à bascule sous un porche tout en rêvant au bon vieux temps, celui où on savait s'amuser avec un bout de corde, une branche et un étranger. Les PJ sont un peu en décalage avec ce petit monde, parce qu'ils ont formé une société magique secrète. Quand ils étaient gamins, l'un d'eux avait trouvé un vieux bouquin à la bibliothèque du vieux McManny, bibliothèque où personne n'allait ; *Trente Recettes pour faire Péter le Monde* qu'il s'appelait, le bouquin. Avec des dessins.

Ils avaient essayé plusieurs de ces recettes, avec un succès mitigé, obtenant tout de même quelques effets rigolos comme le banjo de Bud qui lui a fondu entre les doigts ou le troisième œil apparu à la place de la truffe de Rototo, le vieux chien débile de Zachary. Le lendemain la ville était en émoi et la courte carrière de Rototo-aux-trois-yeux s'achevait sur un vilain coup de tromblon en pleine face, suivi d'une belle flambée. Bud est mort quelques jours plus tard quand un voisin lui a tiré un coup de tromblon dans le dos, à ce #[]@! de fils de Satan, avant de mettre le feu à sa maison. Les PJ ont pris ça comme un avertissement : leurs concitoyens ne sont pas prêts pour le surnaturel – le scénario est joué au niveau « urbain ». Ainsi ils ont appris la discrétion et une ribambelle de codes secrets ; ils se retrouvent chaque jeudi soir près de la mare aux coyotes et discutent philosophie et fin du monde autour d'une bonne bière, tout en essayant de décrypter d'autres passages du livre. Et ce jeudi soir, leur réunion ne se déroulera pas comme d'habitude...

Avec **Unknown Armies**, les prolifiques Greg Stolze et John Tynes s'attaquaient à l'occulte contemporain dans une optique déglinguée qui aurait sûrement plu à Bukowski. Plutôt qu'évoluer dans des ordres bien rangés à l'histoire secrète millénaire et aux pouvoirs propres, les initiés de cet univers sont des marginaux qui étirent la réalité dans ses aspects les plus crades, mais avec méthode, pour atteindre l'illumination. Par un comportement archétypal, un Avatar va ainsi chercher à devenir l'incarnation de son principe, souvent trash, tandis qu'un Adapte tire sa magie des tabous qui rendent son mode de vie paradoxal et le relègue inmanquablement dans l'*underground*. Bien que très radical, le jeu a trouvé son public et Atlas Game l'a décliné en trois éditions. La magie post-moderne à l'américaine a eu plus de mal à s'implanter dans l'Hexagone, où seule la deuxième a bénéficié d'une édition, chez le 7e Cercle en 2004. On peut se consoler en se disant que la troisième est illustrée de photographies de notre compatriote et ami Ben Felten, dont on peut admirer le travail ici : <http://benoitfelten.com/?cat=1648>.

Fiche Grog :
<http://www.legrog.org/jeux/unknown-armies>



Au rendez-vous des Tordus

Eugene Reynolds et sa bande de clowns vouent un véritable culte au défunt John Wayne. Ils ont réussi à glaner des objets ayant appartenu au Duke — surnom de John Wayne — et à présent ils veulent organiser une petite sauterie dans un désert perdu pour organiser le quarantième anniversaire de sa mort. Oui car selon eux John Wayne n'est pas mort en 1979 mais en 1975, juste avant sa rencontre avec Hirohito. Il aurait été remplacé par un sosie. Ils vont faire une grande fête avec du whisky et de la coke, et des plumes d'indien aussi, pour entrer en osmose avec l'esprit de leur idole et crier leur adoration tout en copulant sous les étoiles. Ils n'ont aucune notion de magie, ce sont juste des fans hardcore qui se font du mal. Ils s'installent donc non loin de Dead Gulch, montant un petit campement, faisant quelques sauts au patelin pour faire des courses.

Parmi les objets ayant appartenu au Duke, un gobelet en fer blanc dans lequel il sirotait son café froid dans le film *Cent Dollars pour un Shérif*. Cet objet intéresse beaucoup **Diana Burke**, une dipsomancienne qui va arriver peu après la troupe, par le train.

Terry Curtis et son petit frère **William** arrivent en voiture, à peu près au même moment. Terry conduit, tandis que William, assis à la place du mort, lui indique la direction. Le truc, c'est que William est vraiment mort. Il pourrit sur son siège, saucissonné dans sa ceinture de sécurité, un pack de bière posé sur les genoux, et l'odeur est immonde. Mais Terry discute toujours avec lui, nullement impressionné par l'état de décomposition de son frère, et il l'entend distinctement lui parler. William l'a guidé jusqu'à Dead Gulch pour assister à un événement dont Terry ne sait rien.

« **Randy** » est un Démon. Il zone dans la région depuis bien longtemps, il s'est déjà incarné dans un corps humain dans le passé : le livre *Trente Recettes pour faire Péter le Monde* lui appartenait. Il a la ferme intention de le récupérer et de l'utiliser, mais d'abord il doit prendre possession d'un nouveau corps humain. Il est à l'origine de plusieurs phénomènes étranges enregistrés dans la région : apparitions, voix à la radio, possession ratée...

Bobby Banks — dit « Nounours » — est normalement shérif adjoint, mais son chef, **Sandra Sanders**, va se faire descendre par Terry Curtis, et Bobby va se retrouver avec les clés de la maison. C'est le moment où jamais pour lui de faire ses preuves, de montrer que shérif, c'est un boulot de mec, et il est bien décidé à remuer la merde, à commencer par cette bande de hippies venus foutre le souk sur son territoire.

PRÉ-TIRÉS

Zachary Payne, vider

Personnalité : gros bras au grand cœur

Obsession : les tueurs en série

Rage : les abrutis qui klaxonnent

Peur : (Impuissance) les piqûres

Noblesse : les femmes qui ont besoin d'aide

Corps 80 (muscle & gras) — athlétisme 20, péter des tronches 60

Vitesse 65 (ne tient pas en place) — initiative 32, esquive 50, conduite 30, flinguer des trucs 30

*Esprit 45 (regard vif) — éducation 25, *remarquer 45, dissimuler 15, crimes médiatisés 30*

Âme 30 (lourdingue) — charmer 20, mentir 20

Dean Evans, éleveur de serpents

Personnalité : vieux fou solitaire

Obsession : la chaîne alimentaire

Rage : la corruption

Peur : (Impuissance) les gros camions

Noblesse : la protection de la Nature

Corps 45 (décati) — athlétisme 25, bagarre 15

Vitesse 50 (nerveux) — initiative 50, esquive 35, conduite 20, pétoire 25

*Esprit 50 (parle seul) — éducation 15, remarquer 15, dissimuler 15, *animaux 45, chasse 30*

Âme 75 (yeux lumineux) — charmer 15, mentir 55, religions 20

Emily Horton, dentiste

Personnalité : cul-béni

Obsession : la propreté

Rage : la grossièreté

Peur : (Violence) être menacé

Noblesse : vaincre la saleté



*Corps 40 (petite) — athlétisme 15, bagarre 15, *endurance 40*

Vitesse 55 (athlétique) — initiative 27, esquive 25, conduite 15

Esprit 65 (éduquée) — éducation 45, remarquer 15, dissimuler 15, médecine 40, poker en ligne 20

Âme 60 (jolies yeux) — charmer 35, mentir 25, convaincre 40

Chad Fox, mécano

Personnalité : ouvrier salace

Obsession : les armes à feu

Rage : les insultes

Peur : (Violence) les armes tranchantes

Noblesse : la compétition

Corps 30 (maladif) — athlétisme 15, bagarre 35

*Vitesse 80 (svelte) — initiative 60, esquive 35, conduite 35, *flingues 60*

Esprit 60 (curieux) — éducation 25, remarquer 15, dissimuler 15, mécanique 40

Âme 50 (souriant) — charmer 30, mentir 15

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Eugene Reynolds, fan du Duke

Résumé : chef exalté d'un groupe de fans hardcore de feu John Wayne

Personnalité : Johnny Depp dans *Las Vegas Parano*

Obsession : John Wayne, sa vie, son œuvre

Rage : ceux qui se moquent du Duke

Peur : (Soit) la lucidité. Ces petits instants de doute durant lesquels il se demande si tout ça, c'est pas juste des conneries, si ceux qui le traitent de bouffon pourraient avoir raison

Noblesse : les situations similaires à celles de films où le Duke aidait la veuve et l'orphelin

Corps 60 (surfeur empâté) — athlétisme 20, bagarre 15, danse de la bière 20

Vitesse 30 (vitesse) — esquive 25, conduite 15, initiative 15, flinguer son prochain 25

Esprit 50 (inspiré) — dissimuler 15, éducation 35, remarquer 25, drogues 25, *vie et œuvre du Duke 40

Âme 55 (amical) — séduire 35, mentir 15, cérémonie mystique 30

Violence : Fragilisé 1, Endurci 1

Surnaturel : Fragilisé 2, Endurci 0

Impuissance : Fragilisé 0, Endurci 0

Solitude : Fragilisé 0, Endurci 0

Soi : Fragilisé 0, Endurci 3

ANNÉE
1998**Notes - Matos - Magie**

- PCP, ecstasy, coke... Tout le matos pour s'éclater
- un mini-bus tout droit sorti des années '70
- un chapeau, un ceinture, un gobelet de fer blanc et une botte (gauche) utilisés par John Wayne dans ses films
- une trentaine d'adhérents de son club Les Fils du Duke
- .9 mm (17/50)
- camping car

Manalagenna Diaz, gourou

Résumé : vieil aborigène obèse recyclé en gourou californien. Il est le conseiller et le mentor d'Eugene.

Personnalité : Gandalf shooté à la marijuana

Obsession : le mysticisme

Rage : être contredit

Peur : (Surnaturel) les esprits de ses ancêtres

Noblesse : les gens qui cherchent son conseil



Corps 65 (obèse) — athlétisme 15, bagarre 15
 Vitesse 20 (toujours allongé) — esquive 15, conduite 15, initiative 10, tirer 20
 Esprit 45 (enfumé) — dissimuler 15, éducation 15, remarquer 15, *mysticisme 40
 Âme 60 (impressionnant) — séduire 55, mentir 55, voir les auras 30

Violence : Fragilisé 0, Endurci 2
 Surnaturel : Fragilisé 4, Endurci 1
 Impuissance : Fragilisé 1, Endurci 0
 Solitude : Fragilisé 0, Endurci 0
 Soi : Fragilisé 0, Endurci 0

**Notes - Matos - Magie**

- «Jeanine», un shotgun Mossberg 5500 cal.20 (2/70)
- collier porte-bonheur en os (artefact mineur), +10 sur une action, une fois par jour

Fils du Duke Typique

Résumé : un jeune gogo désœuvré qui brûle la chandelle par les deux bouts

Personnalité : roi du bal. Il veut s'amuser plus fort que les autres, être plus cool que les autres, il parle trop fort, il pense tout connaître.

Obsession : avoir l'air cool

Rage : quand on le rabaisse

Peur : (Impuissance) le travail

Noblesse : le Duke



Corps 50 (vaguement musclé) — athlétisme 15, bagarre 15, encaisser l'alcool 20
 Vitesse 40 (un peu mou) — esquive 15, conduite 15, initiative 20, faire un truc cool 20 (au choix parmi jongler, danser, surfer, grattouiller une guitare)
 Esprit 50 (je-sais-tout) — dissimuler 15, éducation 15, remarquer 15
 Âme 55 (abruti) — séduire 35, mentir 15

Violence : Fragilisé 0, Endurci 0
 Surnaturel : Fragilisé 0, Endurci 0
 Impuissance : Fragilisé 1, Endurci 0
 Solitude : Fragilisé 0, Endurci 3
 Soi : Fragilisé 0, Endurci 0

**Diana Burke, Dispomancienne**

Résumé : jeune dipsomancienne et toxicomane

Personnalité : Ripley dans Alien

Obsession : fonder une famille et avoir des enfants

Rage : les mâles arrogants

Peur : (Impuissance) être entravée

Noblesse : les loques humaines



Corps 40 (sèche) — athlétisme 15, bagarre 30, se relever encore 35, encaisser l'alcool 25
 Vitesse 50 (frissons) — esquive 15, conduite 25, initiative 45, armes à feu 35
 Esprit 55 (obstinée) — dissimuler 15, éducation 15, remarquer 15, suivre une piste 40
 Âme 65 (intense) — séduire 15, mentir 15, *adepte: dipsomancie 55, faire pitié 40

Violence : Fragilisé 3, Endurci 4
 Surnaturel : Fragilisé 2, Endurci 2
 Impuissance : Fragilisé 3, Endurci 0
 Solitude : Fragilisé 0, Endurci 1
 Soi : Fragilisé 1, Endurci 3

**Notes - Matos - Magie**

- Colt Viper .38 Special (6/50)
- Antique longue-vue
- Dipsomancie (p. 126)

Terry Curtis, Psychopathe

Résumé : frère dévoué et psychopathe

Personnalité : Tuco, dans *Le Bon, la Brute et le Truand*

Obsession : toujours rester avec son petit frère William

Rage : manquer de respect à son frère

Peur : (Solitude) perdre son frère

Noblesse : l'agonie. Ce gars est capable de vous torturer, de vous zigouiller pour un rien, mais ensuite vous pouvez compter sur lui pour vous offrir une dernière clope, vous jurer fidélité et vous faire de belles promesses tandis que vous baignez dans votre sang.



Corps 65 (incroyable) — athlétisme 25, jouer du couteau 45, chuis pas encore mort 30

Vitesse 55 (nerveux) — esquive 25, conduite 30, initiative 35, défourailler 40

Esprit 40 (cligne trop souvent des yeux) — dissimuler 35, éducation 15, remarquer 20, guérilla 30, j'ai l'alcool mauvais 35, être gravement déçu par son meilleur ami 30

Âme 50 (bel homme) — séduire 15, mentir 15, causer avec William 45, devenir ton meilleur ami 30

Violence : Fragilisé 3, Endurci 8

Surnaturel : Fragilisé 2, Endurci 5

Impuissance : Fragilisé 0, Endurci 0

Solitude : Fragilisé 1, Endurci 2

Soi : Fragilisé 0, Endurci 0



Notes - Matos - Magie

- une vieille Camaro '69, rouillée et rafistolée, qui fume comme c'est pas permis
- cran d'arrêt (+3) dans sa poche
- .44 magnum dans son dos (6/80)

Quelque part dans sa voiture :

- shotgun (2/70)
- hache de pompier (+9)
- .22 Long Riffle (15/35)

William Curtis, Corps Sans Âme

Ok, William est mort, mais ce n'est pas sa seule particularité. En général le corps n'est que le réceptacle de l'esprit, mais dans son cas c'est le contraire : ce corps est une intelligence, un être, et s'il lui faut un esprit — ou une âme, ou je-ne-sais-quoi — c'est juste comme une étincelle de vie pour remettre son corps en marche. Il est en panne d'essence, quoi. Cependant il arrive à communiquer avec son



frère Terry, et il a senti la présence d'esprits non loin de Dead Gulch. Il va essayer de capturer Randy pour retrouver la vie.

Les données ci-dessous ne seront utiles que s'il parvient à capturer un esprit.

Résumé : un corps intelligent

Personnalité : Rutger Hauer dans *Blade Runner*

Obsession : l'immortalité

Rage : ceux qui s'interposent entre lui et son objectif.

Peur : (Solitude) perdre l'esprit. Ça ne veut pas dire qu'il devient fou, mais qu'il se retrouve à l'état de carcasse en décomposition, incapable de communiquer avec qui ce soit, à part cet idiot de Terry.

Noblesse : respecter les cadavres. Il faut montrer du respect aux morts, on ne plaisante pas avec eux. Il faut leur offrir une sépulture décente, dans un cadre agréable, avec des voisins pour discuter.



Corps 90 (décomposé) — athlétisme 25, bagarre 35, encaisser 50, être encore vivant* 70

Vitesse 40 (boiteux) — esquive 15, conduite 15, initiative 20

Esprit 60 (rusé) — dissimuler 15, éducation 15, vision périphérique 45

Âme 45 (indéchiffrable) — séduire 15, mentir 45, sentir les esprits 40, dissimuler son aura 30

Violence : Fragilisé 1, Endurci 6

Surnaturel : Fragilisé 3, Endurci 5

Impuissance : Fragilisé 3, Endurci 4

Solitude : Fragilisé 4, Endurci 2

Soi : Fragilisé 0, Endurci 0



Bobby « Nounours » Banks, Shérif Adjoint

Résumé : un shérif adjoint, gros et stupide, ex-gamin martyrisé par ses copains

Personnalité : le p'tit gros dans *Police Academy*

Obsession : faire ses preuves, être respecté à Dead Gulch

Rage : parler de son zizi. Il fait un complexe sur la taille de son organe.

Peur : (Soi) que tout le monde apprenne qu'il a un petit zizi.

Noblesse : ceux qui lui parlent avec le respect dû à un shérif.

ANNÉE
1998

Corps 70 (grassouillet) — athlétisme 15, bagarre 45, faire pencher la voiture 35

Vitesse 30 (deux mains gauches) — esquive 15, conduite 15, initiative 15, armes à feu 10, laisser tomber des objets 20

Esprit 40 (borné) — jouer les Indiens 25, éducation 15, remarquer 20, enquête 30

Âme 50 (bonne tête) — séduire 25, mentir 20

Violence : Fragilisé 1, Endurci 0

Surnaturel : Fragilisé 0, Endurci 0

Impuissance : Fragilisé 0, Endurci 2

Solitude : Fragilisé 0, Endurci 0

Soi : Fragilisé 0, Endurci 0



Notes - Matos - Magie

- menottes, .9mm (17/50), shotgun (2/70)
- voiture de police
- jumelles

AGENDA

Eugene Reynolds

Eugene veut accomplir une simple cérémonie d'adoration de John Wayne. Tout ce qu'il en attend, c'est une bonne fête avec de la drogue, du sexe et du rock 'n' roll ; cependant il enrobe tout ça d'un habillage mystique histoire de combler les attentes de ses ouailles. Si on le lui demande, il jurera haut et fort que cette cérémonie aura des effets bénéfiques. Soigne ton karma, mon frère.

Il débarque à Dead Gulch avec sa petite troupe : une procession de camping cars et de mini-bus, quelques voitures, la musique à fond. Ils traversent Dead Gulch et vont s'installer cinq miles plus loin, aux portes du désert, dans un coin rocheux : la mare aux coyotes. Ils arrivent tout droit de Las Vegas et vont camper ici plusieurs jours. La fête est prévue pour le lendemain soir de leur arrivée, et ils comptent repartir d'ici trois ou quatre jours. Eugene a conseillé à ses fidèles de ne pas aller faire chier les autochtones, cependant ils peuvent aller faire en ville des courses et prendre quelques photos.

Bien entendu leur arrivée sera le sujet de conversation de toute la communauté. Les joueurs peuvent croiser Eugene en ville, à l'épicerie. La troupe s'est installée sur leur lieu de rendez-vous à eux, donc il est plus que probable que les joueurs aillent traîner dans ce coin.

Terry Curtis

Il a traversé le désert dans sa vieille Camaro '69, avec son frère à ses côtés. Dans la voiture l'odeur est suffocante, lorsqu'il roule ça va à peu près grâce aux fenêtres ouvertes mais sinon c'est difficilement tenable. Le shérif Sandra Sanders va l'intercepter sur la route — conduite suspecte — et aura tôt fait de remarquer William, à la place du mort. Ses remarques n'ont pas dû plaire à Terry, qui l'a égorgée aussi sec. Ensuite il l'a regardé agoniser, en lui caressant les cheveux et en lui susurrant des paroles réconfortantes : « Tu savais pas, c'est pour ça, c'est pas vraiment de ta faute, allez. T'inquiètes pas chuis sûr que mon frère a compris. Hein William, que t'as compris ? »

Ce meurtre a lieu le lendemain de l'arrivée d'Eugene et sa troupe, qui seront immédiatement suspectés. Cela laissera le temps à Terry de faire un peu de reconnaissance dans la région, son frère cherchant à trouver des indices sur Randy, l'esprit qu'ils sont venus chercher. D'une façon ou d'une autre, William fera peut-être le lien entre le livre *Trente Recettes pour faire Péter le Monde* et Randy, et aussi le lien entre les PJ et le livre. Aussi il est possible que Terry aille fouiller chez un ou plusieurs PJ.

Boddy « Nounours » Banks

Nounours se retrouve catapulté shérif lorsque Sandra Sanders se fait assassiner. On retrouvera le cadavre de celle-ci en fin de matinée, le jour de la cérémonie, et Nounours ira presque aussitôt mener l'enquête à la mare aux coyotes, gonflé de sa nouvelle importance. Il n'obtiendra pas grand-chose sur place — forcément, ils sont innocents — mais il ne manquera pas de leur indiquer qu'ils ne sont pas les bienvenus et qu'il les a à l'œil. C'est d'ailleurs ce qu'il va faire par la suite : il va jouer les Indiens et se tapir à portée de vue pour observer tout ce qui se passe au campement. De temps en temps il fera un aller-retour en ville, pour casser la croûte ou pour vérifier s'il n'a pas reçu un fax à propos des infos qu'il aurait pu demander sur Eugene, ou sur des plaques d'immatriculation.

Diana Burke

Diana arrive elle aussi de Las Vegas, mais à bord d'un train de marchandise, comme passager clandestin, une journée après les Fils du Duke. Le gobelet en fer blanc — relique du Duke — lui a échappé de peu lors d'une vente aux enchères, mais elle est bien décidée à s'en emparer.

Elle va d'abord débarquer en ville, où on ne manquera pas de la remarquer, puis cherchera un moyen de se rendre à la mare aux coyotes. La marche à pied n'est guère dans ses cordes, et elle est prête à embobiner quelqu'un si ce dernier peut la conduire là-bas. Eugene l'a remarquée à la vente aux enchères, et elle sait qu'il va devenir très méfiant s'il l'aperçoit, aussi elle essaye de rester discrète, en attendant une occasion de voler le gobelet. Elle ne sait pas trop ce qu'ils sont venus faire dans ce trou perdu.

Les joueurs peuvent la voir sortir du train en douce, rôder autour de la gare puis plus tard en ville. Bien sûr elle ira faire le plein au drugstore. Ensuite elle cherchera un moyen de localiser la mare aux coyotes puis de s'y rendre : peut-être demandera-t-elle l'aide d'un des personnages-joueurs.

Manalagenna Diaz

Manalagenna est vieux et fatigué, il n'a plus toute sa tête. Durant la fête il va péter un plomb et sortir Jeanine, son fusil à pompe, pour se livrer à un joyeux massacre : « bande d'enfoirés de yuppies de mes deux, j'veis vous apprendre, moi, à manquer de respect à mes ancêtres ! »

Il est probable que les autres arrivent à le maîtriser, mais avant cela il aura sans doute blessé une demi-douzaine de personnes.

William Curtis

Il ne fait rien, si ce n'est donner des directives à son frère Terry. Il veut mettre la main sur Randy, un esprit particulièrement coriace qui devrait lui donner une bonne vitalité. Il peut sentir l'esprit de très loin, mais n'a que de vagues indications sur sa localisation exacte, aussi il va quadriller la région avec son frère pour se faire une idée plus précise de la localisation de Randy, en jouant à « tu chauffes, tu refroidis. » Il remarquera rapidement que Randy traîne beaucoup du côté d'un certain livre...

Il est capable de dissimuler son aura particulière pour ne pas effrayer l'esprit et ainsi s'en approcher. Lorsqu'il est à proximité de l'esprit, il peut se rendre visible, très visible, et l'esprit sera attiré vers lui comme un moustique vers la lumière. Une lutte Âme contre Âme pourra avoir lieu entre les deux, si William l'emporte, il absorbe l'esprit et revient à la vie, avec sa propre personnalité.

Randy

Randy traîne généralement aux environs du livre, essayant de trouver un moyen de prendre possession d'un des PJ. Il n'a quasiment aucun moyen de se manifester, si ce n'est par de brèves suggestions durant le sommeil des PJ : c'est comme ça qu'il a réussi à leur faire faire quelques cérémonies, qui n'ont pas donné grand-chose malheureusement.

Eugene est une aubaine pour lui : durant la fête il va invoquer un pseudo-esprit de John Wayne, et Randy pense parfaitement pouvoir jouer ce rôle. Si on lui en laisse l'occasion, Randy va prendre possession du corps d'Eugene, puis il cherchera à récupérer le bouquin avant de filer d'ici.

S'il détecte William Curtis, Randy va commencer à paniquer. Cela peut lui donner un surcroît d'énergie qui lui permettra de communiquer avec les PJ — en écrivant sur le sable, en soufflant quelques mots dans le vent... — afin d'essayer de leur faire éliminer William, ou du moins de le tenir à l'écart.







Un scénario de **Benjamin Kouppi** • Illustrations de **Lunart**

La Loi de l'Anémone

pour *Nobilis*

Troublés par l'odieux sentiment d'amour, les Nobilis ont violé le Code Fidelatis du Seigneur Entropie et offensé la Création. Dans sa grande clémence, le Tribunal des Sauterelles leur accorde un sursis pour réparer et compenser les dommages qu'ils ont causés, au Septuple de la faute ainsi que le dispose la Loi.

LA LOI DE L'ANÉMONE

TU N'AIMERAS POINT.

L'amour est mensonge : il se dit beauté, mais il n'y a pas d'amants au Paradis.

L'amour est une faiblesse : il offre aux Tourmenteurs une prise sur votre âme.

L'amour éternel survivra à la Création... mais rien ne peut y survivre, et rien n'y survivra.

L'amour éphémère n'est point l'amour.

L'amour est donc un mensonge, une faiblesse et une contradiction.

Dans **Nobilis**, les personnages sont les incarnations d'un concept (que ce soit les Cercles, la Renaissance ou le Numérique) et les dépositaires d'un fragment de la Création. Seuls à exister conjointement sur la Terre Prosaique et dans le Monde Mythique, ils mènent une lutte acharnée contre les Tourmenteurs, des forces nihilistes qui leur promettent l'éternité.

Parue en 1999, cette œuvre de R. Sean Borgstrom se distinguait par la rencontre entre la poésie épique et le monde moderne, le tout dans un tourbillon de fleurs. Après une première publication chez Pharos Press couronnée par un Diana et un Origin Award, le jeu a connu trois éditions.

Le présent scénario s'appuie sur la plus diffusée, la deuxième, appelée par la communauté « Le Grand Livre blanc », et traduite en français par 2d Sans Faces en 2001. Il met en scène le conflit entre le devoir, le désir et la nécessité, au cœur de la vie des Nobles, et s'inspire à la fois de la structure de la campagne *Perfidie* et des mécanismes du jeu *Apocalypse World*.

Fiche Grog :

<http://www.legrog.org/jeux/nobilis>

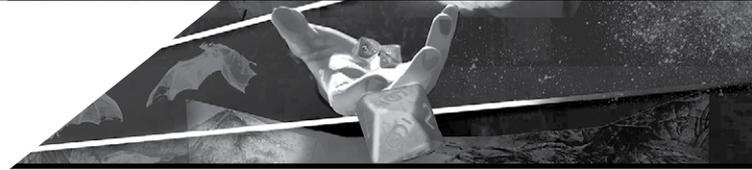


ÉNONCÉ DES CHARGES

Les Puissances du Médan, traditionnellement en charge de la justice, ont été reléguées à la fonction d'auxiliaire et le Seigneur Ténébreux préside le Tribunal des Sauterelles. Il est en effet le premier offensé et tient à ce que l'innocence puisse être prononcée au cours de ce procès, sans quoi la Loi des Cœurs Solitaires n'aurait aucune valeur. C'est une chance pour les Puissances, qui comparaissent pour sept chefs d'accusation. Chacune sera cependant reconnue coupable d'au moins deux crimes. Le procès ne fait pas partie de l'aventure, il a pour fonction d'en poser le cadre.

Joktan, le Prince du Mépris, procède d'abord l'énoncé des charges. Chaque joueur choisit alors les crimes dont est reconnue coupable la Puissance qu'il incarne, qu'elle l'ait commis ou non. Pour chacun, elle reçoit **2 points de Miracle** (comme lors de l'activation d'une Restriction).

Cet énoncé obéit à des règles strictes. Avant l'énoncé de la première charge, le premier joueur est tiré au sort. Il choisit la culpabilité ou l'innocence pour son personnage, puis passe la parole au joueur à sa gauche (qui devient le premier joueur au tour suivant, et ainsi de suite). Si une Puissance est reconnue coupable d'un crime, la Divine Rose Trémière (DRT) ouvre la jauge de progression des conséquences. Pour chaque Puissance supplémentaire reconnue coupable du même crime, elle fait avancer la jauge d'un cran et intègre les conséquences dans son scénario.



PREUVES D'AMOUR

Le Tribunal ne peut pas sonder les cœurs. Aussi les crimes manifestement commis sous l'emprise de l'amour sont-ils en eux-mêmes les preuves dont il dispose pour montrer que la Loi de l'Anémone a été enfreinte. Pour chaque crime sont indiquées les conséquences, qui s'aggravent avec le temps, accroissant la dette des personnages et leur rendant la tâche plus difficile. Sont également indiquées des réparations. Il ne s'agit que de suggestions pour le cas où les joueurs manqueraient d'idées.

Locus Sophrosyne profané

Locus Sophrosyne, sanctuaire de l'Abstinence, de la Tempérance et de l'Inhibition, a été ravagé par les ébats du Noble. L'influence du Désir y est d'ordinaire neutralisée. Seul l'amour ou la haine ont pu donner au Noble la force de s'adonner au plaisir, et les mines réjouies du Noble et de son partenaire permettent d'écarter facilement la seconde hypothèse.

L'offensé : Locus Sophrosyne est sous la garde de Lady Taylor, Princesse de l'Abstinence (Code des Ténèbres), Marc Aurèle, Marquis de la Tempérance (Code de la Lumière), et de Pavlov, Duc de l'Inhibition (Code de l'Étrange). Les allées rectilignes du sanctuaire s'entremêlent, les habitants autrefois mesurés sont parcourus de soubresauts épileptiques et s'adonnent à de stupéfiantes bacchantes autour de la source d'eau pure flétrie par le gin. Le centre médical moderne (mais d'architecture classique) qui constitue le cœur du Sanctuaire n'y peut rien. Il ne peut plus non plus apaiser la souffrance de Tachnek, son colérique Imperator. Ses maux augmentent ainsi que sa colère et il pourrait causer la destruction du sanctuaire.

Plaies : les fantômes des cobayes, une écharde de métal noir dans la nuque de l'Imperator (il est convaincu que la retirer le tuera), un tonneau de gin d'infinie contenance (à la fois partout et nulle part), Cassandre en crise.

Réparations : ramener le sanctuaire à la raison, panser définitivement ses plaies, le renforcer.

Progression :

- 1 – Les Puissances du Sanctuaire sont méfiantes et testent la Puissance mais sont coopératives ;
- 2 – Alors qu'elle cherche à le retirer, Lady Taylor tombe dans le tonneau de gin et en ressort aussi alcoolique que vindicative ;
- 3 – La Fleur du Sanctuaire se flétrit ;
- 4 – Le Duc de l'Inhibition prépare un « remède » pour les pulsions du Noble ;
- 5 – Tachnek abat toute Puissance à vue.

Entropie provoquée

Le Noble a affiché publiquement sa relation amoureuse à la Cour du Seigneur Ténébreux. Mots d'amour, regards langoureux et embrassades en public n'ont pas été à son goût.

Réparations : rompre en public dans la peine et les larmes, faire la promotion de la distance la plus glacée entre Nobles, réussir à faire la révolution.

Progression :

- 1 – La Cour est calme, comme dans l'expectative ;
- 2 – Des pamphlets et des poèmes amoureux attribués au Noble circulent à la Cour d'Entropie. Le nom d'un amour secret d'Entropie, réel ou supposé, y figure ;
- 3 – Un couple de Nobles demande à être caché dans le Sanctuaire ;
- 4 – La Cour conteste ouvertement la Loi de l'Anémone. La Chasse attaque le Noble à la première occasion ;
- 5 – La Cour est au bord de la révolte. Malahdi (l'incarnation de la Septuple Vengeance, p. 88 du LdB), traque le Noble pour lui infliger la Septuple Vengeance avant terme. Le Noble gagne la Restriction « Condamné ».

Aube captive

Pour passer plus de temps avec son amour (soit par caprice, soit que son amour ne puisse apparaître de jour), le Noble a retenu captive Dame Eos, Marquise de l'Aube. Depuis, elle ne se lève plus et la nuit ne peut plus céder la place au jour.

L'offensée : jadis maudite par la Puissance de l'Amour, Dame Eos est condamnée à aimer perpétuellement. Dans la mesure où elle n'est pas responsable de ses sentiments, ses errances ne tombent pas sous le coup de la Loi des Cœurs Solitaires. Les mauvaises langues disent qu'elle en profite pour multiplier les liaisons. Pourtant, il semble qu'elle prenne généralement soin de faire porter son amour sur ses Ancres. Elle suit le Code des Anges.

➤➤

Aspect 2 / Royaume 0 / Domaine 3 / Esprit 3

Dons et Vertus : Éternel, Forme élémentaire, Magnifique

Limites et restrictions : Éternelle amoureuse (restriction), Cérémonial du lever du Jour (restriction)

◀◀



Réparations : Libérer Dame Eos, lever la malédiction qui pèse sur elle.

Progression :

- 1 – Noumayos, ancre de Dame Eos et vétéran de la guerre du Liban, défie le Noble. Le vaincre n'est pas difficile. Le vaincre sans le tuer l'est bien davantage.
- 2 – Dame Eos refuse de sortir de sa prison. Par folie, par amour, par vengeance ?
- 3 – Dame Eos n'est plus là où le Noble l'avait cachée.
- 4 – Les mortels se rendent compte que le jour ne se lève pas.
- 5 – Dame Eos se suicide et s'éteint.

La Camorra affaiblie

Le Noble a inspiré l'amour au Docteur Deer, un membre influent de la Camorra spécialisé dans la corruption des médecins et des experts de l'Union Européenne pour le compte des lobbys du tabac, de l'agro-alimentaire et des laboratoires médicaux. Depuis, il commet de graves entorses au code de la Camorra. Il est même allé jusqu'à faire campagne pour la diffusion gratuite du traitement contre l'Hépatite C et a transféré le miracle « Corne d'Abondance » du siège de la Camorra à l'entrepôt d'une ONG.

Réparations : rendre un « service » à la Camorra, lui rendre sa Faveur et lui en accorder une nouvelle en compensation (un miracle permanent).

Progression : la Camorra est âpre au gain et la patience n'est pas sa première vertu. Elle fera tout pour recevoir sa juste rétribution la première. La DRT fera avancer sa jauge de progression de manière prioritaire.

- 1 – Ludwik de Velde, dit Ludo, parrain de la mafia des hormones, sollicite un entretien amical avec le Noble concerné.
- 2 – L'ancre à laquelle le Noble est le plus attaché reçoit un message (tête de cheval, rat en brochette ou lourds ennuis administratifs).
- 3 – La Camorra obtient d'un Noble, par concussion ou chantage, qu'il pratique un Rituel de l'Ortie sur ses Liens.
- 4 – L'ancre menacée est liquidée de manière horrible.
- 5 – La Camorra fait diversion en agressant les ancres restant tandis que les Puissances ennemies de la Familia Caelestis du Noble attaquent le Sanctuaire.

Étrange étranglée

Le Noble a aveuglé Evandir, Imperator de l'Étrange, d'amour et l'a entraîné dans un chantage affectif. Il a cessé d'agir à sa guise et le Frêne a tremblé. La secousse a décalé la Terre Mythique de la Terre Prosaique le temps d'une respiration ; des dizaines de milliers d'humains ont aperçu

la Terre Mythique et sont entrés en *dementia animae*. Depuis, l'Imperator chante en boucle des chansons mélancoliques qui font pleurer les miroirs d'amertume. C'est moins grave, mais ridicule et salissant.

L'offensé : Evandir est l'Imperator décrit avec les pré-tirés, dont il est l'Imperator. Si vous jouez ce scénario avec d'autres personnages, ils sont d'excellents antagonistes.

Complément à l'audition :

- Que voulait obtenir le Noble d'Evandir ?
- Quelle était la menace brandie par le Noble ? Le suicide ? La rupture ? L'adultère ou quelque-chose de plus subtil ?
- Que l'a-t-il forcé à faire ?

Réparations : briser l'amour de l'Imperator sans le blesser, le renforcer en ses Domaines, retrouver la Pierre d'Ovsanna la Douce.

Progression :

- 1 – Evandir est prêt à pardonner.
- 2 – Ovsanna la Douce intervient pour gêner toute médiation et les empêche de voir Evandir.
- 3 – De désespoir, Evandir cherche à s'enfermer dans le foyer central.
- 4 – Ovsanna la Douce invoque une Fielleuse. Ce petit être très convaincant susurre de bien vilaines choses à propos du Noble.
- 5 – Evandir pratique le rituel des Déchus sur le Noble. Si le Rituel du Feu est retenu, le fragment de la Création est implanté en Ovsanna la Douce.

Variante : Evandir absorbe Ovsanna la Douce. De Passionné, il devient Froid puis adopte un nouveau Code, l'exact opposé du Code de l'Étrange : « La soumission est le plus haut principe », « Le rire et la désinvolture sont des prisons ». L'opération provoque une série de secousses sans précédent et le Frêne menace de tomber.

Amour blessé

Engagé dans une relation amoureuse passionnelle, le Noble, en proie au désespoir, a ourdi un complot contre l'Amour. En l'offrant à l'odieuse Lame d'un Tourmenteur, il espérait ne plus souffrir. L'Amour a survécu mais a été grièvement blessée et a perdu ses ailes. Elles ont été remplacées par deux petits moignons, semblables à de ridicules ailes de poulet racornies. Un jus noir qui dévore de haine celui qui le touche commence à en suinter.

L'offensé : la Puissance de l'Amour est un Vrai Dieu. Sa chevelure infinie cache de minuscules aiguillons (d'Aspect 7) ; le simple contact de ses ailes couvertes de plumes iridescentes rend – ou plutôt rendait – amoureux de la première personne rencontrée. Elle suit le code des Anges.



Réparations : trouver de nouvelles ailes à Amour, ou tout autre moyen lui permettant de toucher les cœurs.

Progression :

- 1 – Amour est facile à soigner ; les habitants du Sanctuaire mettent en place un réceptacle pour éviter la contamination par le fluide noir.
- 2 – Un habitant qui manipule le réceptacle est blessé. Il est arrêté après un *amok* sanglant. Réparation est exigée pour cette mort, à l'amiable et sans recours au Tribunal.
- 3 – Amour est atteint d'une maladie dégénérative qui s'étend à tout le corps depuis ses ailes coupées.
- 4 – Le fluide noir engluie le Sanctuaire et ses habitants s'entre-tuent. Le Tribunal est averti. En outre, le Tourmenteur est en prime un Trompeur ; il prend l'apparence d'Amour.
- 5 – Amour est dévoré par son propre fluide, puis le fragment de la Création qu'il porte se dissout et le concept disparaît avec lui.

Le Frêne saccagé

Par jalousie, le Noble a saccagé le Frêne. L'être aimé et son amant s'étaient réfugiés dans le Bois d'Acmonion, dont ils avaient fermé l'accès. De dépit, le Noble a coupé la branche à l'aide d'une Arme Odieuse, Kottos, « empruntée » à Ada Willamette. Le Monde erre désormais dans le vide, à la dérive vers les Terres d'Au-delà de la Création, attendant d'être régénéré par le contact avec l'Arbre.

Réparations : ramener Acmonion, détruire l'Arme Odieuse, détruire un Tourmenteur, introduire des amants en Paradis (la Loi de l'Anémone y perd sa légitimité et Acmonion n'est plus nécessaire car la nature de l'Amour en sort changée).

Progression :

- 1 – Le Frêne présente un petit rejet et des signes évidents de vitalité.
- 2 – Acmonion commence à se racornir, menaçant les Anges et Démons qui y sont réfugiés.
- 3 – Lady Ada Willamette crie vengeance et défie l'emprunteur.
- 4 – La Plaie commence à s'étendre et rampe le long de la branche.
- 5 – Acmonion quitte l'orbite du Frêne et se perd dans les Terres d'Au-delà de la Création.

AUDITION DES ACCUSÉS

Une fois les crimes reconnus, ils sont détaillés un par un. La DRT aura soin de consigner sur le procès-verbal l'essentiel des déclarations des prévenus afin de les réincorporer dans la partie. La Puissance fait d'abord devant la Cour l'aveu de ses forfaits. Par les questions du Seigneur Entropie et des Puissances du Médan, la DRT peut orienter le récit et aider le joueur à le structurer. Si l'aveu est contraire à la psychologie du Noble, qui se contente d'un silence stoïque et de hochements de tête, le joueur est tout à fait libre de faire le récit du point de vue de l'offensé, du Tribunal, ou encore sous la forme d'un monologue intérieur.

Au cours de cette audition, l'être aimé est défini par une série de questions. En intégrant des personnages déjà cités ou tirés de la liste des Liens dans ces questions, la DRT aura soin de créer des triangles amoureux entre les Puissances. Voici quelques exemples de questions simples à poser :

Puissance :

- C'est la Puissance dont est aussi amoureux _____ ?
- C'est la Puissance dont l'Ancre est aimée par _____ ?
- De quelle manière son Code est-il contraire à celui de votre Sanctuaire ?
- Comment la relation a-t-elle interféré avec la politique de l'Imperator ?
- Est-elle aussi inquiétée ? De quelle manière ?
- Qui dans sa Famille te considère comme son ennemi ?

Ancre (la sienne ou celle d'un autre) :

- C'est l'Ancre dont est aussi amoureux _____ ?
- C'est l'Ancre de la Puissance dont est amoureux _____ ?
- Comment a-t-elle été changée par la relation ?
- Comment et à quoi a-t-elle survécu ?

Tourmenteur (+1 point de Miracle) ou Ancre de Tourmenteur :

- Comment et par qui a-t-il été repoussé / démasqué / vaincu ?
- C'est le Tourmenteur qui a éradiqué _____ ?
- C'est le Tourmenteur dont était amoureux _____ ?

Pour finaliser le cadre, on pose la question de l'adéquation du jugement avec les faits. Chaque écart peut fournir une intrigue secondaire.

- Pour chaque crime reconnu : as-tu vraiment commis ce crime ? En cas de réponse négative : Qui pourrait te faire porter le chapeau ? Pourquoi étais-tu connu comme l'ennemi de cette Puissance ? Quelles sont les preuves contre toi ? Connais-tu un Noble qui aurait besoin de masquer une relation amoureuse ?



- Pour chaque crime dont le Noble est innocenté : es-tu vraiment innocent ? En cas de réponse négative : comment as-tu camouflé ton crime ? Qui a été accusé à ta place ? Quelle a été la sanction retenue ?

En cas d'innocence, élucider le mystère et trouver le véritable coupable n'est d'aucun secours, du moins devant le Tribunal, qui ne revient jamais sur ses décisions. Les Nobles le savent. Ces choix sont destinés à moduler le ton de la partie.

QUARANTE JOURS, QUARANTE NUITS

Les personnages ont quarante jours et quarante nuits pour réparer leurs forfaits. Empêcher le soleil de se lever n'est pas un moyen valable pour prolonger le délai : la nature de la Terre Prosaïque est telle que l'écoulement du temps est rétroactivement corrigé. Pour simuler cette pression et obliger les Puissances à définir des priorités, la DRT fait avancer ou reculer une jauge de progression des conséquences de son choix d'un cran quand :

- Les Puissances stagnent, tournent en rond, hésitent ou sont retardées.
- Les Puissances échouent une action importante.
- Les Puissances prennent le temps de réparer un crime et réussissent.

Chaque seuil des jauges de progression correspond soit à une difficulté croissante, soit à une action. L'action s'accomplit forcément en présence des personnages (par exemple à leur arrivée), de telle sorte qu'ils puissent intervenir.

Une fois que la réparation est satisfaisante, la jauge est fermée. Par contre, si toutes les jauges atteignent leur maximum, le temps imparti est écoulé. Les Puissances sont désormais condamnées.

LE FRÉMISSEMENT DES SAUTERELLES

À la fin de la partie, les Puissances sont à nouveau convoquées devant le Tribunal.

- Elles ont réparé la quasi-totalité des dommages : l'immersion dans les sauterelles est courte et sans danger, seulement déplaisante.
- Elles ont réparé une part significative des dommages : le Tribunal laisse les Sauterelles leur dévorer une partie du corps. Il en résulte une séquelle. La guérir sera l'objet d'une autre quête.
- Elles n'ont réparé qu'une part minimale des dommages : elles sont dévorées.
- Elles n'ont rien réparé, voire ont empiré la situation : leur cœur et leur foie sont retirés et elles sont condamnées à une éternité de dévoration.

PRÉ-TIRÉS

Le scénario n'est pas conçu pour des Puissances fraîchement anoblies et les pré-tirés ont reçu des points de création supplémentaires. Les Liens peuvent servir d'inspiration pour les relations amoureuses lors de l'énoncé des charges, mais ce n'est pas obligatoire. Inversement, les relations amoureuses inventées sur le moment doivent être ajoutées à la liste.



Barbara, Ange du Désespoir

Barbara, la *prima donna* de la chanson française, n'est autre que le plus beau tour que l'Ange du Désespoir ait jamais joué aux Tourmenteurs : une vie de mortelle toute entière, au cours de laquelle il a beaucoup appris de ses longues insomnies et déjoué la conspiration du Trompeur Kaïm. L'Ange choisit généralement pour ancres des musiciens qu'elle admire, mais depuis qu'elle a connu l'amour, il lui arrive d'ancrer ses conquêtes, dont elle finit toujours par se désintéresser.

Apparence : une belle femme au regard noir d'une trentaine d'années, au teint blafard, maquillée et habillée de noir.

Aspect	2	Légendaire	PM : 5
Domaine	4	Duchesse	PM : 5
Royaume	0	Citoyenne	PM : 5
Esprit	2	Incandescence	PM : 5

Affiliation : Code des Anges

Dons et Vertus : Magnifique (2), Imitation parfaite (4), Immuable (1), Baronne de l'Insomnie (1), Vertu : Compatissante

Limites et Restrictions : Focus – Chant (2), Influence faible (2) Ne peut tuer, Subtile

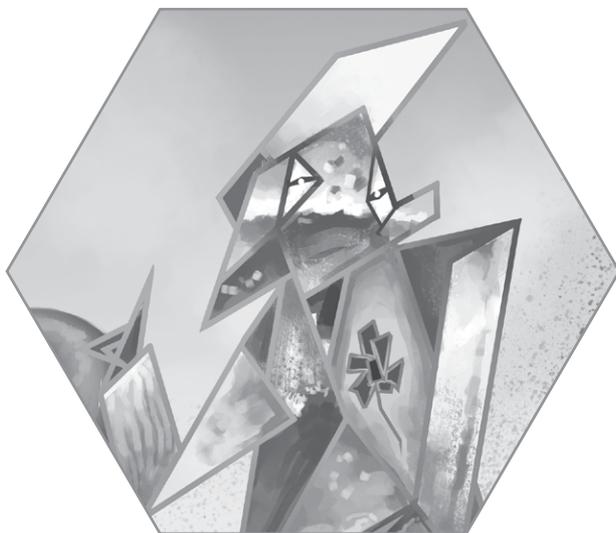
Niveaux de Blessure : Légères 2 / Graves 2 / Mortelles 2



Ancres et Liens :

- Le Square des Batignolles (4)
- L'Aigle Noir, Création Majeure de Désespoir (4)
- Raphaël M., auteur-compositeur interprète et ancre (4)
- Les pianos noirs (2)
- Les *Lettres à un jeune poète* (2)
- Manuel Calaferte, guitariste, amant et ancre (2)
- Senokos Theophilakis, armateur, amant et ancre (2)

Armoiries : cinq pétales de rose noirs, disposés en étoile



Kossok, Baron des Reflets

Il dit qu'il fut le verrier vénitien Caspar Jacobi, qui perdit la raison au cours de ses recherches sur le reflet infini, il dit qu'il fut pêcheur de spath d'Islande et qu'il s'est perdu en mer, il dit qu'il fut photographe de mode et que son Leica M3 le tua net, il dit qu'un love hotel lui brisa le cœur, il dit encore qu'il est aussi vieux que la Création, qu'il est né le jour où le ciel a voulu se mirer dans l'océan. Jamais il ne raconte la même histoire.

Apparence : Kossok n'a pas de forme fixe. Il aime à prendre l'apparence de son interlocuteur et à lui montrer le reflet de son âme au fond de ses yeux. Quand il est seul, sa forme se trouble et prend des contours vagues et mélancoliques.

Aspect	4	Inhumain	PM : 5
Domaine	2	Vicomte	PM : 5
Royaume	2	Cœur de Royaume	PM : 5
Espirit	1	Brasier	PM : 5

Affiliation : Code de la Lumière

Dons et Vertus : Forme Élémentaire (2), Éternel (3), Vertu : Téméraire

Limites et Restrictions : Manifestation (2), Incohérent (2), Double : Carac, Puissance des Glaces

Niveaux de Blessure : Légères 3 / Graves 3 / Mortelles 2

Ancres et Liens :

- Dame Eos (4)
- L'île de Murano (4)
- Les usines Leica (4)
- Les mines d'Helgustadir (3)
- Shinjiku (2)
- Alice Mardirossian, exploratrice des fonds marins, ancre (2)
- Ellijah Fork, célèbre architecte, ancre (1)

Armoiries : quatre narcisses blancs disposés suivant les axes de symétries



Vik', Marquis des Liens

Vik' était encore il y a peu un astrophysicien qui travaillait sur la théorie des supercordes. C'est la raison pour laquelle Evandir l'a choisi pour devenir la Puissance des Liens mais l'implantation du fragment de Création eut sur lui des effets singuliers. L'accélérateur de particules du LHC tomba en panne, faisant aussitôt douter son entourage, à tel point que son Imperator envisagea un remplacement rapide. Cependant, dans le même temps, Vik' avait gagné la capacité de créer des trous de ver et des espaces de Calabi-Yau à volonté et Evandir choisit de le conserver. Son Domaine le pousse à dépasser ce champ physique pour interroger toutes sortes de liens, qu'ils soient physiques, sociaux ou amoureux. D'après le code qu'il s'est choisi, Vik' se doit de faire en sorte qu'ils ne soient pas une entrave à la liberté.

Apparence : un homme d'une quarantaine d'années, très ordinaire, portant lunettes à monture d'écaille et veston à renforts de coude.



Aspect	1	Méta-Humain	PM : 5
Domaine	3	Marquis	PM : 6
Royaume	1	Rayonnant	PM : 5
Esprit	2	Incandescence	PM : 6

Affiliation : Code de l'Étrange

Dons et Vertus : Arpenteur de mondes (6), Vertu : Artisan

Limites et Restrictions : Terne (1), Incapable d'utiliser la technologie moderne, Amitié des fumeurs

Niveaux de Blessure : Légères 2 / Graves 2 / Mortelles 1

Ancre et Liens :

- Ovsanna la Douce (6)
- Le LHC (4)
- Evandir (4)
- Pr. Dr. Victoria Chamoiseau, chercheuse en physique des particules, épouse et ancre (3)
- « Belleriane », medium tendance Bugarach, sœur et ancre (2)
- Victor Bertun, édile peu scrupuleux (détesté) et ancre (1)

Armoiries : un iris formant une boucle

Evandir, Imperator du Désespoir, des Reflets et des Liens

Dons : Passionné (1), Tortueux (1), Grande Moisson (2)

Evandir s'enquiert sans cesse des progrès des Puissances mais leur laisse une pleine liberté sur la gestion du domaine. Il les conseille moins par l'emploi de la raison que par des associations d'idées fructueuses et difficiles à suivre, ce qui le rend difficile à comprendre mais aussi difficilement prédictible.

Locus Bédalyatiel

Dons : Magie (3), Invocation (1), Habitants magiques (2)

Limites : Passage vers un sanctuaire ennemi (4), Eru Gardien, sénéchal agressif à 9 PM (3)

Accès : tous les miroirs du monde

Locus Bédalyatiel est un monde de miroirs, de transparences et de reflets souvent trompeurs. Chaque habitant y a son jumeau exact, à un détail près. Tous entrent et sortent librement des miroirs. Ils évitent soigneusement le foyer central car dans ce complexe officie Ovsanna la Douce, qui y piège les créatures des Terres d'Au-delà de la Création et tout être suffisamment inconscient pour s'en approcher. Les reflets de Kossok y passent parfois, comme pour rappeler au Sénéchal du Royaume qu'elle n'est pas la maîtresse du lieu. Pour autant, en vertu du code d'Evandir, Ovsanna comme Kossok sont tenus de ne pas retenir de captifs dans les miroirs. Peut-être les habitants craignent-ils finalement davantage ce qui pourrait sortir du foyer ?

Enfin, Locus Bédalyatiel n'est pas fermé et communique dans ses marges avec Locus Ophel, royaume de Baâl, Imperator des Jouets, des Glaces et de la Consommation.

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

Un vieux contentieux oppose Evandir et Baâl, qui manqua se retrouver sous le chevalet des Inquisiteurs par sa faute. Une glace parfaitement perméable surmontée d'une arche rose bonbon forme la frontière entre Locus Bédalyatiel et son sanctuaire, Locus Ophel, le sanctuaire aux miroirs brisés, un inquiétant parc à thème accessible par les chemins déserts.

Ce dernier est sous l'autorité d'Adrien (voir LdB, p. 122), Seigneur des Jouets (*Aspect 2 / Domaine 1 / Royaume 3 / Esprit 1 ; Forme élémentaire*), de Carac, Seigneur des Glaces (*Aspect 4 / Domaine 3 / Royaume 0 / Esprit 1 ; Résistant, Domaine limité, Double*), et de Tom Gas, Seigneur de la Consommation (*Aspect 1 / Domaine 2 / Royaume 2 / Esprit 3 ; Imitation parfaite 2*). Ils suivent le code des Ténèbres.

Ovsanna la Douce, Sénéchal agressif

De la même manière que les anciens grecs appelaient les furies les Bienveillantes, les habitants du royaume appellent leur Sénéchal Ovsanna la Douce. Elle n'a rien d'un dirigeant cruel, mais elle est inflexible et mène la vie dure aux habitants comme aux Puissances, qui doivent composer avec son autorité et ses règles absurdes. Maîtresse des arts de l'invocation, elle peut invoquer des êtres venant des Terres d'Au-Delà de la Création pour se faire entendre ou obéir. Les traits de son visage sont perpétuellement tendus, ce qui lui donne l'air d'un masque de cire, mais Ovsanna la Douce a la beauté des statues. Peut-être, après tout, en est-elle une.

Elle se montre particulièrement odieuse envers Vik', c'est pourquoi l'Ange du Désespoir affirme qu'elle transcende ses sentiments dans la dureté du diamant et que cette alchimie lui confère ses pouvoirs et la grâce. Kossok, qui a toujours été là, affirme quant à lui qu'Ovsanna fut jadis la Puissance des Liens et que l'étincelle de la Création lui a été retirée. Au lieu de la tuer, le rituel lui aurait pétrifié l'âme et son cœur aurait été donné en pâture aux sauterelles. Les sauterelles n'auraient pas voulu de cette pierre et elle servirait aujourd'hui encore de pilier au sanctuaire du Désastre. Kossok dit aussi qu'elle suit le Code Fidelitatis jusqu'à l'absurde dans l'espoir de montrer à Evandir qu'elle est digne de devenir (il ne dit pas redevenir) une Puissance et que sa dureté n'a d'égale que sa propre souffrance. Enfin, il dit qu'Ovsanna est née d'un fragment d'Evandir dont il s'est détaché pour se libérer de tout désir de domination. Mais Kossok dit beaucoup de choses.

Scénario **Jean-Baptiste Maistre** • Illustrations **Stéphane Sabourin** et **Jean-Baptiste Maistre**

Égarés !

pour *Tiers Âge*

SYNOPSIS

En TA1981, les PJ enquêtent sur la disparition de Nimrodel et de ses suivantes, parties vers Edhellond pour faire voile vers Aman.

CONTEXTE ET PERSONNAGES

Contexte

- Lond Ernil, [Port-du-Prince] futur port de Dol Amroth, six ans après la chute du Roi Sorcier d'Angmar.
- Azraphazân [Prince de la Mer] est seigneur de Lond Ernil, son fils Imrazôr sera le père du premier prince de Dol Amroth.

Présentation des personnages

Izinduroth : Rôdeur Dúnadan d'origine noble né à Lond Ernil, déchu durant la campagne d'Arthedain. Pour se racheter, il protège les marches du Gondor. Il manie l'arc, pratique Thaumaturgie Royale et Magie Naturelle.

Nardumagân : Chevalier Dúnadan de Lond Ernil, a gravi les échelons hiérarchiques grâce à sa noblesse et sa maîtrise de l'épée. L'honneur guide ses pas, la gloire le récompense. Il pratique la Thaumaturgie Royale.

Faëllarya : Chevalier Noldo, né à Edhellond. Il espère trouver la sagesse durant sa lutte contre les Ténèbres, de peur de s'y perdre lui-même. Manie la hache, pratique les Sacrements d'Aman et la Haute Magie.

Linnafael : Ménestrel Elfe-Sylvain, née en Lothlórien. Passionnée par les arts, elle ne se laisse pourtant pas enfermer dans sa bulle. Manie l'arc avec une délicatesse meurtrière et les Tours d'elfe avec aisance.

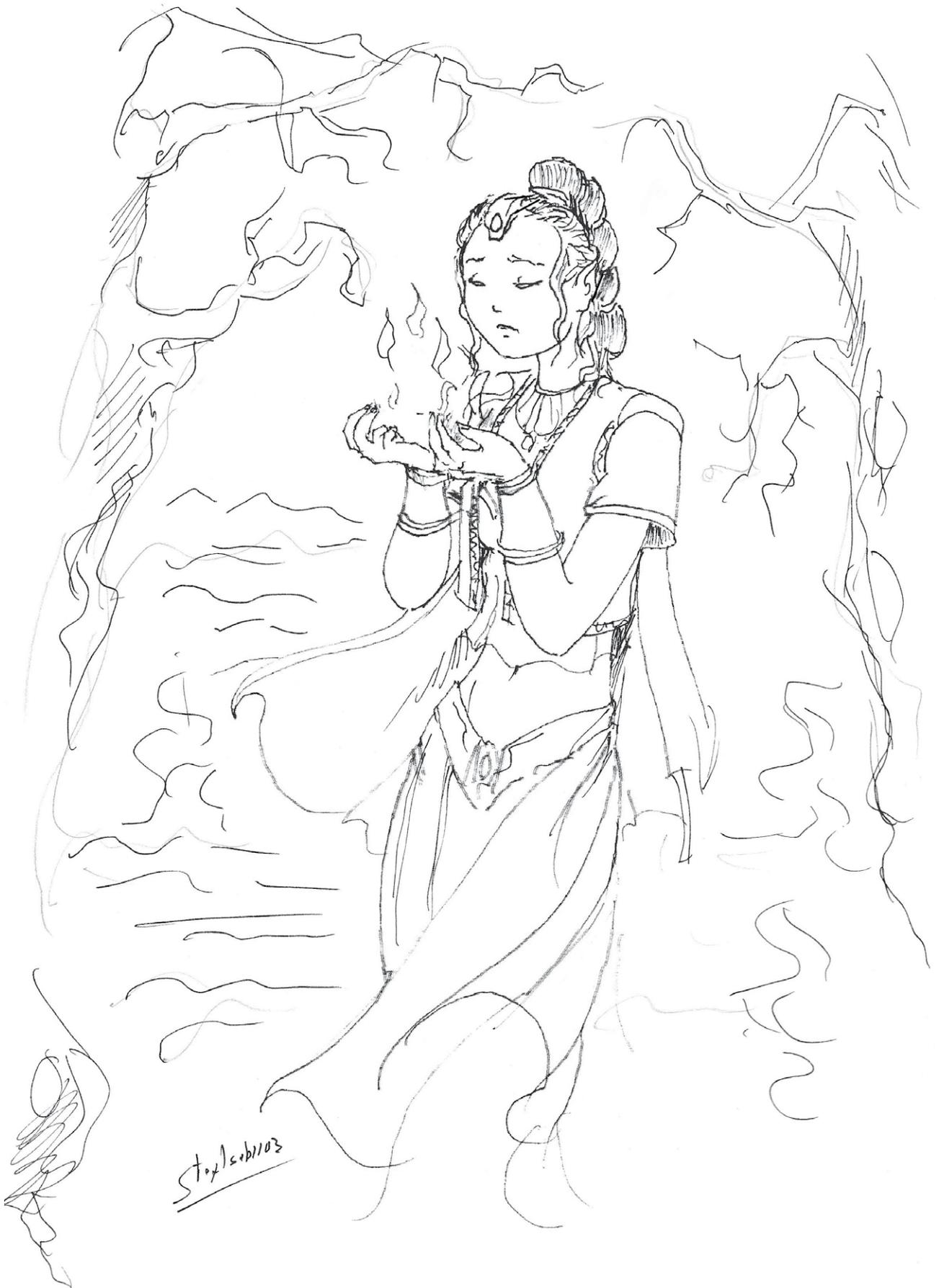
➤➤

Tiers Âge est un jeu de rôle amateur écrit en 2000 par Jean-Philippe Jaworski, lequel signait alors Usher sur les Salons de la Cour d'Obéron et n'était pas encore un écrivain majeur de la fantasy française. Ce jeu prenait le parti de restituer la poésie et l'ambiance si particulière du Tiers Âge en Terres du Milieu à travers un système de jeu sur mesure. Il propose notamment une conception très particulière de la magie, laquelle attire l'attention de Sauron, ainsi qu'une création de personnage originale qui met l'accent sur le rapport des PJ avec leur monde.

Fiche Grog :

<https://www.legrog.org/jeux-amateurs/tiers-age>

◀◀



LES PRÉ-TIRÉS

Izinduroth [Écume de vérité]

Naissance : TA1940

Historique

Dúnadan issu de la noblesse de Lond Ernil et cousin d'Imrazôr, il a grandi dans son entourage. Destiné à une carrière militaire, ce joyeux jeune homme est parti avec enthousiasme aux côtés des princes héritiers de Gondor et de Lond Ernil lors de la campagne d'Arthedain. Il ne s'y est hélas pas illustré. Pris dans un mouvement de foule, blessé, il s'est débandé. S'il y a perdu son honneur, sa joie de vivre et sa place dans la société, il y a gagné la haine féroce des Orcs et le mépris des honneurs. La fuite du Roi Sorcier devant Glorfindel l'a rendu perpétuellement inquiet.

De retour en Gondor, il se marginalise, s'éloigne de sa famille et du pouvoir. Il parcourt les marches du pays, retourne en Arthedain, remonte le cours de l'Anduin et explore les terres sauvages, pistant inlassablement les Serviteurs de l'Ombre. Cette vie d'errance et de traque, parfois chasseur parfois proie, lui a appris les vertus d'une discipline de fer. Parvenu à s'adapter et à se fondre dans les contrées sauvages, il devient un rôdeur chevronné doté d'un solide instinct de survie.

Physique

Grand, aux muscles secs et noueux, barbe et cheveux dorés par le soleil. Yeux noirs, vifs, toujours à l'affût.

Mental

De nature solitaire, Izinduroth n'en apprécie pas moins une bonne compagnie, ce qui implique franchise et débrouillardise. Durant la campagne d'Arthedain il a perdu ses illusions, ses principes et a gagné une intolérance aux ordres et une grande indépendance. Il rêve de pouvoir s'établir pour une vie paisible mais n'y croit pas, se sachant trop inquiet pour déposer son arc, trop lucide pour les promesses d'amour éternel.

Désespoir

À force d'errer loin de la civilisation, le rôdeur s'aigrit et se désintéresse de la population insouciant installée dans un confort qu'il méprise. Ainsi, au lieu d'une saine émulation, la proximité de Nardumagân qui lui rappelle ses faiblesses, risque de tourner à la compétition en dépit du bon sens.

Implication

Lors d'une maraude près des méandres de l'Anduin, Izinduroth rencontre Linnafael, il se propose de la guider jusqu'à Edhellond proche de Lond Ernil.



Que pense-t-il ?

- De Nardumagân : « C'est la gloire de Lond Ernil, celui que j'aurais pu être. Mais il tient bien mieux cette place que j'aurais pu le faire. Quelle farce ! »
- De Fallênarya : « Noble seigneur elfe, son aisance témoigne de sa nature ! Pourquoi semble-t-il si étranger à cette terre ? »
- De Linnafael : « Sous ses airs de jeune femme fragile se cache une âme millénaire. Elle aurait tant à m'apprendre ! »
- De lui-même : « Tu prétends détester les massacres ? Combien ont péri sous tes traits ? Sois honnête avec toi-même ! »

Objectif

Prouver que sa discrétion vaut mieux que la vaillance de Nardumagân.

Nardumagân [Soldat au service]

Naissance : TA1941

Historique

Issu d'un milieu modeste de Lond Ernil, il s'est illustré durant la campagne d'Arthedain. Il est accueilli au sein de l'élite, les chevaliers de Lond Ernil. Durant ces opérations militaires il s'est battu au côté d'Imrazôr, a rencontré Eärnur fils du roi Eärnil de Gondor et croisé certains des Elfes les plus puissants de cette époque.

De retour à Lond Ernil, il ne reste pas en faction au château, il poursuit sa quête de gloire, à la frontière du pays de Dun comme aux confins méridionaux du royaume. Ses compétences martiales et son grand discernement lui valent de diriger de petites unités lors de missions délicates.

Physique

Dúnadan de haute et large stature, aux yeux gris profond et au visage agréable encadré par des cheveux de jais coupés aux épaules.

Mental

Ouvert et joyeux, Nardumagân s'est investi corps et âme dans la défense du Gondor, non par amour du sang, mais par sens du devoir et de l'honneur. Une main ferme guide ses pas. La justice gouverne ses actes et l'accompagne chaque jour de sa vie, selon ses dires. Il ne semble donc jamais douter de sa voie. Revers de la médaille, sous ses airs débonnaires il est exigeant et peu tolérant.

Désespoir

Sans fin, la lutte contre les ténèbres avec la gloire pour seul salaire semble vaine. Le chevalier finit par s'éblouir lui-même, Honneur et Renommée prennent le même visage. Ceux qui ne suivent pas sa route ne méritent aucune pitié.



Implication

Le fier chevalier est mandé par son prince pour mener des recherches, assisté par le rôdeur Izinduroth. C'est une nouvelle occasion de prouver sa valeur en servant son pays.

Que pense-t-il ?

- D'Izinduroth : « Voici la preuve que la bravoure et l'honneur mènent à la grandeur, voyez comme celui qui déchoit marche dans l'ombre ! »
- De Fallënarya : « Voici un modèle ! Pourquoi le roi ne lui ressemble-t-il pas ? Un roi ne devrait pas vieillir. » [En 1981 le roi Eärnil II a presque cent ans et vivra encore soixante ans.]
- De Linnafael : « Vraiment ? Cette jeune fille nous accompagne ? Ce sera mon honneur de la défendre. »
- De lui-même : « J'incarne l'Honneur, je ne dois pas me faire défaut ; pour cela, je ne dois pas faire défaut aux autres. »

Objectif

Montrer à Linnafael que les Dúnedain peuvent égaler les héros d'antan.

Fallënarya [Écume de feu]

Naissance : 40, Second Âge.

Historique

Ses parents fuient Eglarest après Nirnaeth Arnoediad et participent à la fondation d'Edhellond où il naît bientôt. Suivant le conseil de Glorfindel, il sillonne la Terre du Milieu pour surveiller les agissements des serviteurs du Seigneur Ténébreux. Il fait maints voyages entre les différents Havres, séjourne un temps en Númenor qu'il nomme désormais avec nostalgie Mar-nu-Falmar. [Pays sous les vagues].

Proche de Círdan, il participe aux côtés de Glorfindel à la chute du Roi Sorcier. Au cours de ses pérégrinations, il se rapproche des Sages tant aux Havres qu'à Imladris et apprend d'eux les rudiments du Lanu Curuvarina, la Voie des Magiciens, la Haute Magie.

Physique

Noldo de haute et noble allure, tout en grâce elfique.

Mental

D'un tempérament de feu, il se lance à corps perdu dans chacune de ses quêtes et ne recule devant rien. Il poursuit les créatures du Seigneur Ténébreux d'une ire millénaire mais sait que la haine ne doit pas le guider. Selon les Sages, il devra gracier et laisser partir en paix un Orc si celui-ci venait à se rendre et déposer les armes sans combattre. Il redoute et espère le jour où cela se produira car il connaîtra alors sa vraie valeur.

Mélancolie

Le monde d'antan est en déclin, pire encore, ceux qui pourraient le préserver quittent la Terre du Milieu pour Aman. Pourquoi s'attarder alors que le dernier navire quitte Edhellond ?

Implication

Pris de nostalgie, Fallënarya visite sa ville natale. Il n'y trouve plus qu'une poignée de marins préparant le départ du dernier navire d'Edhellond ainsi qu'Amroth attendant désespérément sa promise Nimrodel. Il lui propose d'entreprendre des recherches et, pour cela, demande de l'aide au prince de Lond Ernil.

Que pense-t-il ?

- D'Izinduroth : « Ce Dunadan a bien du mérite de parcourir le monde au lieu de profiter de sa brève vie dans le confort des palais. Preuve d'une certaine sagesse. »
- De Nardumagân : « Vaillance et Renommée ! Nous avons vu tomber tant de ces hommes auréolés de Gloire. Sera-t-il le prochain ? »
- De Linnafael : « Une bien belle dame à la façon rustique des Úmanyar [En quenya, les peuples elfes n'étant pas allés en Aman] mais après tout, moi non plus je n'ai pas vu Aman. »
- De lui-même : « Si je faillis, la malédiction de mes pères retombera sur ma tête, bien que les Valar leur aient pardonné la fuite d'Aman. »

Objectif

Découvrir l'origine du nuage néfaste. Gracier un ennemi.

Linnafael [Dispensatrice de beaux chants]

Naissance : 1720 Second Âge.

Historique

Ménestrel Galadhrim, née en Lothlórien sous le règne d'Amroth père d'Amroth. Amie de Nimrodel, elle ne partage néanmoins ni son ressentiment envers les Sindar et les Noldor, ni sa crainte du monde extérieur. Au contraire, elle fait preuve d'une grande ouverture d'esprit pour ce qui concerne l'art et la beauté. Pour le reste il est vrai, elle est distraite et peu attentive à ce qui l'entoure. Lorsque Nimrodel fuit, effrayée par les troubles de Hadhodrond [bientôt nommée Moria], Linnafael ne la suit pas. Mais bientôt de sombres rêves la poussent à se mettre en route.

Physique

D'une grande beauté, elle arbore une magnifique chevelure châtain et des yeux verts tantôt pétillants de vie tantôt perdus dans une douce rêverie mélancolique. Elle affectionne les robes aux tons d'automne ou printaniers sans redouter les tenues de voyage plus pratiques. Quoi qu'il en soit, elle dégage une élégance discrète tout en charme naturel.



Mental

Dire que Linnafael ne vit que pour la musique est un peu excessif. Elle est animée par la conviction utopiste que la beauté sauvera le monde, qu'au-delà des armes, ce sont la générosité et la beauté pure qui permettent à la lumière de percer les ténèbres. Pour autant, elle ne reste pas inactive à regretter les œuvres passées. La beauté étant toujours menacée, elle parcourt le monde pour en saisir toutes les facettes, et lutter pour la préserver lorsque la nécessité l'impose.

Mélancolie

Chaque perte lui cause une douleur terrible, la beauté s'efface du monde et les belles gens aussi. Mais il existe un pays fabuleux au-delà de Belegaer, l'appel se fait sentir.

Implication

Linnafael a quitté Lothlórien pour s'assurer que son amie Nimrodel soit bien arrivée à Edhellond et fera tout pour retrouver son amie.

Que pense-t-elle ?

- D'Izinduroth : « Cet humain paraît à la fois si fragile et si dur, ne voit-il pas la beauté en lui ? »
- De Nardumagân : « Un fier Dúnadan. Ressemble-t-il à Túrin ou à Tuor ? »
- De Fallënarya : « Ce Noldo a perdu l'arrogance des siens mais brûle d'insatisfaction. Où cela le mène-t-il ? »
- D'elle-même : « Il faut me sortir de mon cocon, ne plus confondre beauté et douillette perfection. »

Objectif

Sauvegarder une parcelle de beauté, physique ou morale.

FIL CONDUCTEUR

(Cf. *CLI 2A* « Histoire de Galadriel et Celeborn » et le chant de Legolas *SDA T1-L2-Ch6*)

En TA1981, poussés par la peur, suite au réveil du Balrog de la Moria, de nombreux Elfes quittent la Lórien, certains pour rejoindre le port elfique d'Edhellond au Gondor et quitter la Terre du Milieu, d'autres pour rejoindre le royaume de Thranduil au nord de la Forêt Noire.

Parmi eux, le roi Amroth et sa promise, la belle Nimrodel, se dirigent vers Edhellond.

Hélas, ils sont séparés aux abords du Gondor. Nimrodel et sa suite sont dispersés et s'égareront. Les actions des personnages détermineront combien de suivantes seront sauvées. Nimrodel ne peut pas l'être. Sa suivante Mithrellas, en revanche, sera la première qu'ils parviendront à secourir car par la suite, mariée avec le prince Imrazôr, elle donne naissance au premier prince de Dol Amroth.

De son côté, Amroth rejoint Edhellond mais la nef dans laquelle il séjourne en attendant Nimrodel est arrachée du port par une tempête. Il se jette à l'eau et ne parvient pas à terre.

L'Aventure

Les PJ sont invités à partir à la recherche de Nimrodel, ils retrouveront peut-être Mithrellas et d'autres suivantes. Le temps leur est compté car les suivantes sont dispersées par un sombre nuage venu de Dol Guldur. Ce nuage les a désorientées et leur a durablement troublé l'esprit. Certaines sont en grand danger. Voici la liste des lieux où elles se sont égarées :

- Deux sont en pays de Dun.
- Une erre en Fangorn.
- Une est morte en traversant les Chemins des Morts
- Une s'est établie sur les rives du lac Nen Hithoel sur l'Anduin.
- Depuis les Terres Sauvages, deux cherchent à rejoindre le royaume de Thranduil.
- La dernière est prisonnière des Orcs, qui la mènent à Dol Guldur où réside un Nazgûl.

Les PJ ne les sauveront pas toutes car le temps joue contre eux. En outre, aucune piste ne mène à Nimrodel et il sera impossible de la retrouver. L'identité des différentes suivantes est laissée à votre appréciation pour faciliter le sauvetage de Mithrellas. En effet, cette dernière joue un rôle dans l'histoire des Terres du Milieu. Elle est donc là où les PJ réussissent leur mission de sauvetage. Si leur échec est total, il s'agit de la suivante qui s'est établie sur les bords du lac, là où le danger est minime. Une fois reposée, elle repart d'elle-même pour le Gondor.

»»

Voici quelques noms : Nimhell, Hallfin, Merenwen, Laeghenn, Sellnoen, Lintyls et Herynael.

SCÈNES-CLEFS

Introduction

Rassemblés dans le Cabinet des Cartes du vieux prince Azraphazân à Lond Ernil, les PJ sont reçus par son fils Imrazôr. Ce Dúnadan, d'une trentaine d'années, porte la noblesse sur lui.

- Izinduroth et Nardumagân le connaissent ; Fallënarya et Linnafael font sa connaissance.
- Linnafael ne connaît pas Nardumagân ; elle a rencontré Fallënarya quelques jours auparavant à Edhellond et a traversé le Gondor guidé par Izinduroth.
- Fallënarya a aperçu Nardumagân lors de la campagne d'Arthedain.
- Izinduroth et Nardumagân se connaissent bien.



Bien que préoccupé – son père est mourant –, le prince accueille chacun d'une phrase aimable, fait les présentations puis en vient au fait : Nimrodel et sa suite ont disparu, le seigneur Amroth de Lórien lui demande son aide pour les retrouver. Il s'apprête à lancer des recherches sous peu mais, comme les deux PJ Elfes souhaitent y participer sans attendre, Imrazôr demande aux deux PJ Dúnedain de les accompagner : « L'un d'eux est un excellent pisteur, il connaît parfaitement le pays et ses marches, il vous prémunira de l'adversité, et l'autre se battra si les précautions du premier s'avèrent insuffisantes. »

Imrazôr fournit aux voyageurs toutes les ressources dont ils auront besoin dans la limite du raisonnable, monture, petite embarcation... mais aucun homme.

Le départ pour la Chasse

La suite dépend grandement des choix des joueurs.

Ce que savent les personnages :

- Le groupe d'Elfes est parti avec Nimrodel de la Lórien. Amroth les a rejointes à l'orée nord de Fangorn et les a convaincues de rejoindre le port d'Edhellond. En route, une brume mauve les a séparés et égarés.
- Amroth est sorti du brouillard près du cercle d'Angrenost où s'élève la forteresse d'Orthanc. Il est parvenu au Gondor par l'Anfalas en franchissant les contreforts occidentaux d'Ered Nimrais. [Montagnes Blanches].
- Une deuxième voie est possible, celle qu'ont empruntée Linnafael et Izinduroth. Il s'agit de longer l'Anduin, de passer près d'Osgiliath, laquelle est alors en déclin mais toujours occupée, puis de Minas Anor, la Tour du Soleil, une résidence royale où culmine la Tour Blanche. De là, on peut rejoindre Pelargir. De là, les voies maritimes ou terrestres permettent de rejoindre Lond Ernil.
- Une troisième voie existe, évoquée en dernier recours et avec frayeur par les Dúnedain, les Chemins des Morts. Il s'agit d'un étroit passage qui relie le Calenardhon au Morthond à la source de la rivière du même nom. Ce passage est réputé hanté, on prétend qu'Isildur a maudit un clan de montagnards pour leur défection lors de la Bataille de la Dernière Alliance et que ceux-ci errent encore entre vie et trépas.

Épilogue

La plupart des Elfes sauvées voudront quitter la Terre du Milieu. Il faudra donc les ramener à Edhellond, ce qui prend du temps. Lors du retour, aucun obstacle n'est à prévoir si ce n'est une forte bourrasque venue du nord qui balaie la région au moment où la compagnie franchit Ered Nimrais. Cette brève trombe surnaturelle emporte tout sur

son passage, souffle les toitures, déracine les arbres et chasse au large la nef elfique comme toutes les embarcations de la baie de Belfalas. Amroth se jette dans l'onde depuis le grand mât et se perd en mer.

Le dernier navire elfique ayant quitté le havre d'Edhellond, Mithrellas rencontre Imrazôr et s'attache à lui. Les autres suivantes veulent rejoindre les Havres Gris. Plus tard, une dame blanche est aperçue sur le quai désert chantant la perte de son amant avant de disparaître dans la nuit.

Poursuivre l'aventure

Vingt ans après cet épisode, Mithrellas disparaît durant la nuit sans laisser de trace. Nul doute qu'Imrazôr fera appel aux PJ pour la retrouver.

PRÉCISIONS POUR LE MJ

Les PJ proposés sont très compétents ayant vécu de nombreuses luttes, cet atout évident entraîne son lot de dangers.

Mélancolie ou **Désespoir** représente l'usure morale du personnage à force de subir peines, pertes et défaites. Toute augmentation infléchira l'état d'esprit du PJ jusqu'à l'abandon de la quête. Chaque fiche comporte des indications à ce sujet.

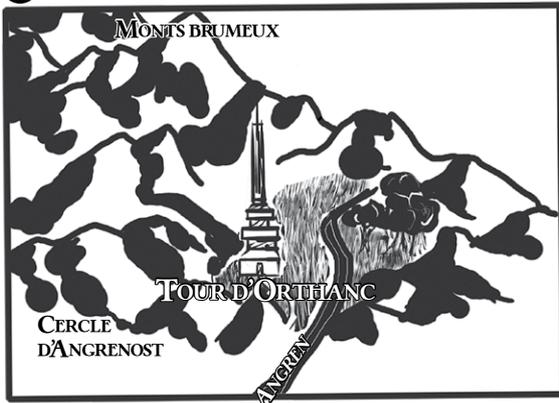
Écho et **Notoriété Magique** représentent la familiarité de Sauron pour la signature magique de chaque PJ. Les PJ usent de magie mais la vigilance de l'Œil est en éveil et les traque.

Ces éléments sont des leviers importants permettant d'enrichir et de complexifier l'aventure.

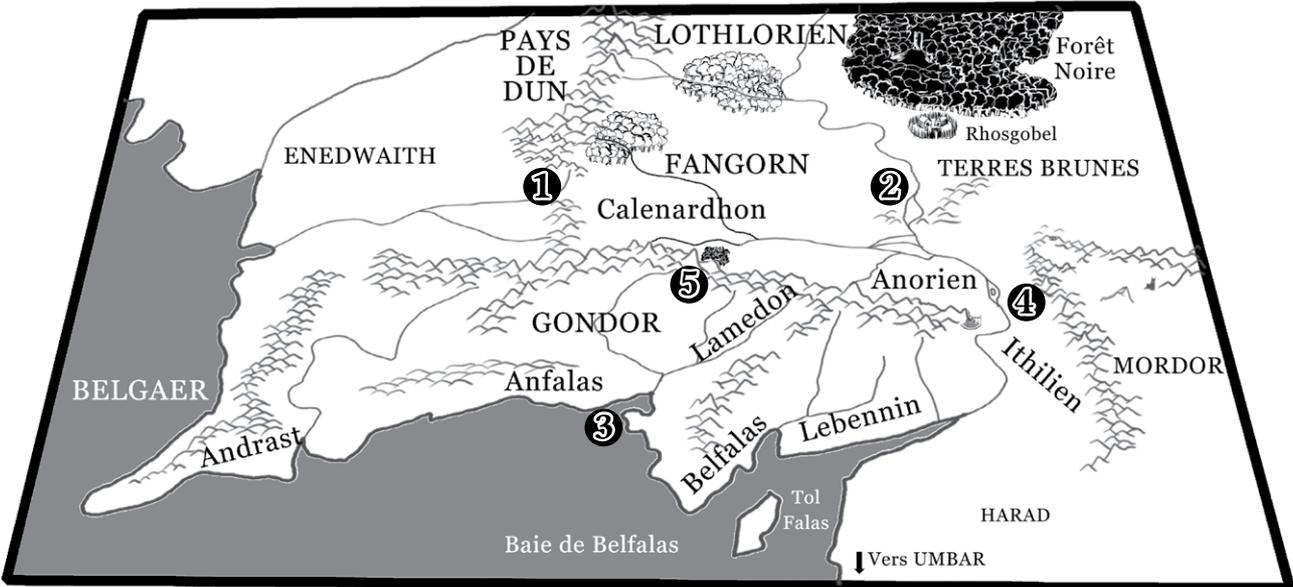
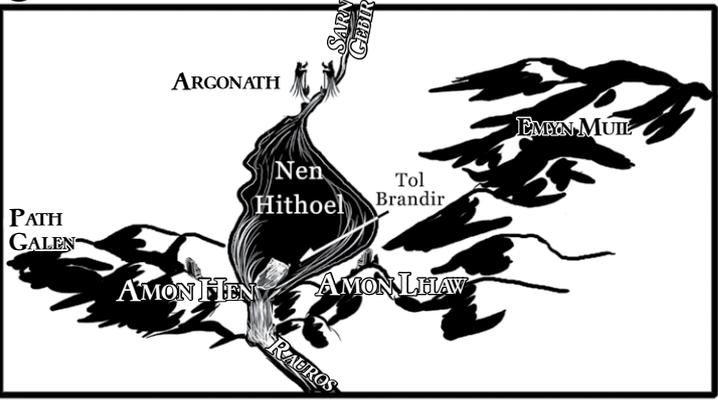
Pour les antagonistes, se référer au *Bestiaire* de *Tiers Âge*.



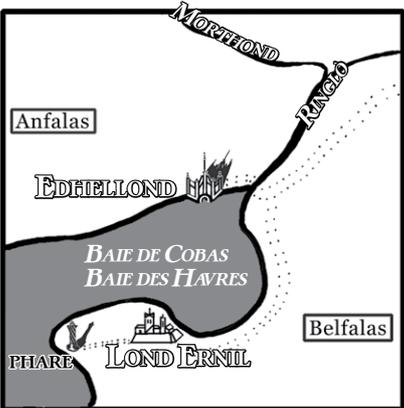
1



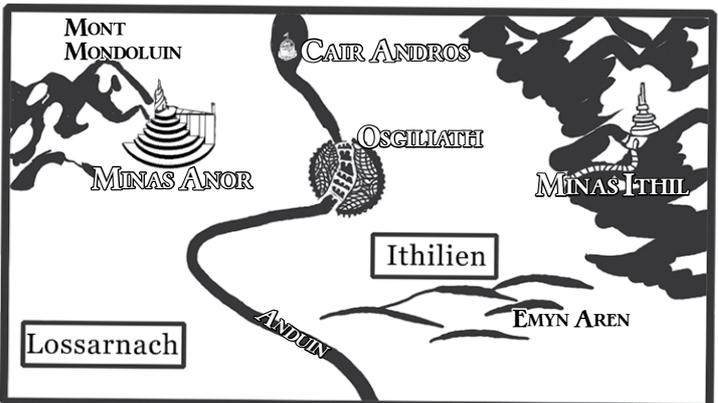
2



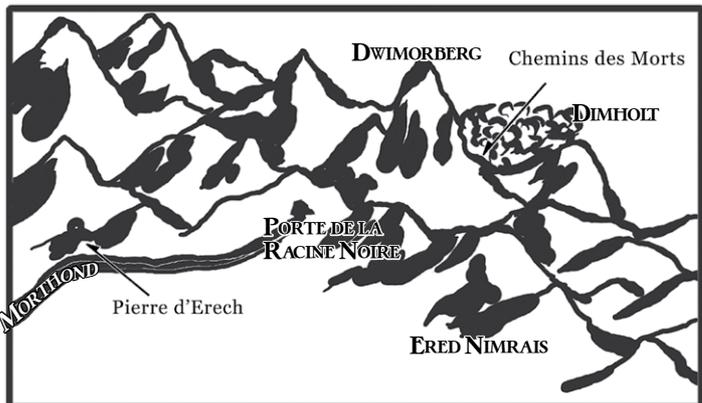
3



4



5



PAYSAGES

Le pays de Dun

Le sort des Elfes

Les deux Elfes perdues en Enedwaith ont décidé de rejoindre le rivage espérant se rendre aux Havres. Dans un premier temps, les autochtones les ont évitées. À l'arrivée de Corsaires d'Umbar, la situation a changé. Pour s'attirer leurs bonnes grâces, certains Dunlendings ont proposé d'aider à capturer les Elfes. C'est ainsi que les deux Galadhrim sont tombés entre les mains des Corsaires d'Umbar. Le capitaine, un Núménoréen Noir adepte des Ténèbres, a décidé de torturer à mort la première Sorcière pour convaincre la seconde de coopérer. Elle est captive sur le navire des Corsaires prêt à appareiller. La compagnie a une journée et une nuit pour la secourir avant leur départ.

L'arrivée de la compagnie

Au-delà des Gués de l'Angren [Isen] et du cercle d'Angrenost [Isengard], occupés par une forte garnison, se situe le pays de Dun en Enedwaith. La garnison renseigne les PJ sur le passage des deux Elfes quelques jours plus tôt. Les Dunlendings, que les Elfes appellent Gwathuirim [peuple ombreux], habitent cette contrée de collines boisées. Ils sont apparentés aux ancêtres des Dúnedain mais sont ennemis depuis la colonisation núménoréenne.

En franchissant les Gués de l'Angren, la compagnie aperçoit un groupe de Dunlendings. Cette famille fuit sa demeure à l'embouchure de l'Angren à la suite de l'incursion de Corsaires venus d'Umbar. Ils sont très difficiles à approcher, craignant visiblement les deux Elfes plus encore que les Dúnedain. Mais si la compagnie parvient à se les concilier, ils apprennent une rumeur à propos d'Elfes. Des sorcières !

En suivant la rivière jusqu'au littoral, les PJ voient un groupe de combattants Dunlendings. Ceux-ci s'enfuient à leur vue, laissant derrière eux le cadavre mutilé d'une Elfe. Ils ne sont pas responsables de son sort mais pourront être des sources de renseignements fort utiles sur les Corsaires.

La forêt de Fangorn

Le sort de l'Elfe

L'Elfe est tant gagnée par la folie provoquée par le nuage qu'elle pénètre chaque jour plus avant dans la forêt. Arrivée en son cœur, elle est persuadée d'être de retour en Lórien et il faudra la persuader du contraire pour la secourir.

L'arrivée de la compagnie

Fangorn est un bois dense et inhospitalier, demeure des Onodrim [Ents]. Ce sont eux ainsi que les huorns qui étaient visés par le sombre nuage pour les souiller ou les détruire. Les Elfes y sont parfois bien reçus mais, en ces temps troublés, le bois se ferme à tous. Les arbres ont acquis un certain état de conscience et tous ne sont pas bien disposés envers ceux qui marchent sur deux pattes. La forêt est toujours plus broussailleuse vers l'intérieur et chaque sente ramène les intrus vers la lisière. Pour rencontrer un Onod et obtenir un droit de passage, les PJ devront réussir un Test Périlleux d'Empathie Sylvestre... ou allumer un feu. Cette rencontre pourrait être primordiale pour retrouver la suivante.

Les Chemins des morts

Le sort de l'Elfe

L'Elfe qui s'est aventuré sur ce chemin périlleux a succombé rapidement. S'introduire dans ce lieu pour y trouver un cadavre apporte un lourd tribut de mélancolie.

L'arrivée de la compagnie

Pour accéder au Chemin des Morts, il faut remonter par une vallée [Harrowdale] jusqu'au Plateau du Sanctuaire [Dunharrow] et traverser une sombre forêt [Dimholt].

Là s'ouvre un ravin. Une pierre levée en garde l'accès et tout mortel doit faire un Test Difficile de Résistance aux Ténèbres ou s'enfuir. Plus loin, la ravine est fermée par un mur troué d'une arche obscure. Pour la franchir, tout mortel doit réussir un Test Périlleux de Résistance à la Sorcellerie ou subir les effets du sortilège Panique ou, en cas d'échec critique Épouvante. Le sépulcral sentier qui s'étend au-delà est peuplé d'esprits fantomatiques qui glaçant le sang de tout mortel. Un Elda peut théoriquement passer, mais il doit alors affronter l'armée des morts.

Les rives de l'Anduin

Le sort de l'Elfe

L'Elfe s'est arrêtée sur les bords du lac pour se reposer et reprendre ses esprits. Elle n'est pas blessée mais reste un peu déconnectée de la réalité. Ses jours ne sont pas en danger et elle partira pour le Gondor d'elle-même une fois remise.

L'arrivée de la compagnie

En remontant l'Anduin, la compagnie arrive aux chutes du Rauros, aux pentes de Parth Galen et à l'île de Tol Brandir sur le lac Nen Hithoel. Ils peuvent scruter l'horizon depuis le Haut Siège d'Amon Hen, la Colline de la Vue ou écouter les murmures venus de loin depuis la Colline de l'Ouïe, Amon Lhaw. Cela les aidera à retrouver les suivantes perdues dans les Terres Brunes ou même en Fangorn. Leur temps n'aura donc pas été perdu.



Les Terres Brunes et Terres Sauvages

Le sort des Elfes

La difficulté pour les deux Elfes comme pour les PJ est d'éviter les serviteurs des ténèbres qui transitent secrètement entre le Mordor et Dol Guldur. Il peut s'agir d'Orcs, d'Hommes mauvais ou de bêtes sauvages servant d'espions. Avec un peu de chance, les Elfes peuvent s'en sortir seules bien qu'une aide soit toujours la bienvenue en ces terres hostiles. Trois Elfes ont fait halte à Rhosgobel quelques temps avant de repartir. Craignant de marcher à l'ombre de Dol Guldur, deux d'entre elles ont choisi de passer à l'est de la Forêt Noire. La troisième a préféré remonter la vallée de l'Anduin.

L'arrivée de la compagnie

Ce sont des contrées inhospitalières à l'Est de l'Anduin où demeure une faible population d'Hommes Communs apparentés aux Éothéod [futurs Rohirrim] ou aux Gens des Chariots. Au nord des Terres Brunes, près de la Forêt Noire se situe la petite bourgade fortifiée de Rhosgobel [Bourg-brun]. Ce bourg de bûcherons, autrefois très actif et vivant, se dépeuple rapidement depuis cinq ans, mais reste un bon refuge. L'Istar Radagast y demeure. Amis des oiseaux, il pourra aider les PJ à retrouver les égarées.



La Forêt Noire et Dol Guldur

Le sort de l'Elfe

En remontant l'Anduin pour rejoindre le royaume de Thranduil, la troisième Elfe partie de Rhosgobel est capturée par une vingtaine d'Orcs. Ils s'enfoncent sous le couvert des arbres vers la forteresse de leur maître. L'opposition sera forte si la compagnie veut secourir cette Elfe, gare à l'Écho magique !

L'arrivée de la compagnie

Les sombres ramures de la Forêt Noire cachent nombre dangers, surtout dans sa partie méridionale. Sur Amon Lanc [le Mont Chauve] se dresse la terrifiante tour de sorcellerie, Dol Guldur. Si la forêt n'est peuplée que d'araignées géantes, les abords de Dol Guldur abritent une horde d'Orcs, et la tour elle-même est le siège d'un Nazgûl. C'est lui qui a envoyé le nuage néfaste dans le but de corrompre ou souiller les Onodrim de Fangorn.



FICHES DES PRÉS-TIRÉS

Nom	Izinduroth	Nardumagân	Fallënarya	Linnafael
Race	Dúnadan	Dúnadan	Elfe Noldo	Elfe Sylvain
Sexe	M	M	M	F
Âge	40	40	5382	3701
Vocation	Rôdeur	Chevalier	Chevalier	Ménestrel
Valeur	4	4	7	6
Fatigue/Blessures	4	6	5	3
Bonus dégâts	-	2	1	-
Actions/tour	3	2	2	3
Initiative	5	4	4	5
Course	5	4	4	5
Désespoir/Mélancolie	1	0	2	1

Nom	Izinduroth	Nardumagân	Fallënarya	Linnafael
Carrure	Robuste (d10)	Massif (d20)	Vigoureux (d12)	Fluette (d8)
Grâce	Véloce (d12)	Adroit (d10)	Adroit (d10)	Véloce (d12)
Éveil	Observateur (d20)	Distrait (d8)	Attentif (d10)	Attentive (d10)
Érudition	Instruit (d10)	Instruit (d10)	Docte (d20)	Cultivée (d12)
Poésie	Terre-à-terre (d8)	Terre-à-terre (d8)	Sensible (d10)	Mystique (d20)
Noblesse	Droit (d12)	Altruiste (d20)	Droit (d12)	Honnête (d10)
Prestance	Insignifiant (d8)	Agréable (d10)	Séduisant (d12)	Rayonnante (d20)
Compétences	Endurance* 4, Archerie 3, Équitation* 4, Esquive* 4, Parade* 1, Poignard* 2, Se Cacher* 4, Chamanisme 2, Orientation* 4, Empathie horticole 2, Empathie marine 2, Mémoriser* 2, Perception* 4, Pister 3, Géographie 3, Légende 2, Lire/écrire 1, Premiers soins 2, Chant* 1, Rêverie* 1, Résistance à la sorcellerie* 4, Résistance aux ténèbres* 4, Sens de l'honneur 3, Sentir le mal 3, Thaumaturgie royale 3, Éloquence* 1	Endurance* 5, Épée 3, Lance 3, Danse 1, Équitation* 4, Esquive* 4, Parade* 4, Poignard* 1, Se Cacher* 1, Orientation* 3, Mémoriser* 3, Perception* 4, Stratégie 3, Tactique 3, Chant* 1, Rêverie* 1, Inspirer confiance 2, Résistance à la sorcellerie* 4, Résistance aux ténèbres* 4, Sens de l'honneur 3, Sentir le mal 2, Thaumaturgie royale 4, Commander 3, Éloquence* 1, Intimidation 3	Endurance* 4, Hache 3, Équitation* 4, Esquive* 4, Parade* 4, Poignard* 1, Se Cacher* 1, Orientation* 1, Mémoriser* 3, Perception* 3, Études ésotériques 3, Géographie 3, Lecture de runes 2, Légende 2, Lire/écrire 2, Sortilèges 3, Chant* 4, Enchantement 3, Rêverie* 4, Résistance à la sorcellerie* 4, Résistance aux ténèbres* 4, Éloquence* 1	Endurance* 4, Archerie 3, Danse 3, Équitation* 3, Esquive* 3, Parade* 1, Poignard* 1, Se Cacher* 3, Orientation* 3, Mémoriser* 5, Perception* 1, Lecture de runes 1, Légende 3, Lire/écrire 2, Chant* 4, Composition musicale 3, Enchantement 3, Instrument de musique 3, Rêverie* 4, Inspirer confiance 2, Résistance à la sorcellerie* 3, Résistance aux ténèbres* 3, Éloquence* 4
Langue maternelle	Adûnaic 3	Adûnaic 3	Sindarin 5	Sylvain 4
Westron	2	2	4	3
Magie naturelle	2			
Pts de communion	6			
Haute magie			4	
Pts de sagesse	1	1	5	2
Magie Elfique				3
Magie d'Aman			3	
Pts de rêve	2	1	6	9
Don thaumaturgie	2	3		
Pts de majesté	5	6	2	0
Charme	0	2	4	7
Écho Magique	60 %	05 %	95 %	10 %
Notoriété Magique	3	1	6	2
	Don thaumaturgique : Feu sacré Imposition des mains	Don thaumaturgique : Feu sacré Immunité Ralliement	Sacrements d'Aman : Cantique d'Elbereth Silence intérieur Chant de Felagund	Tours d'elfe : Chanson de marche Aura elfique Séduction
	Magie Naturelle : Camouflage Sommeil réparateur		Haute Magie : Tourbillon de poussière Croissance du feu Murmure de l'onde Interpr. des empreintes	



Un scénario de **Gabzéta** • Illustrations reproduites avec l'autorisation de **Lewis Trondheim**

Opération Grogro

pour *Donjon : clefs en main*

Grogro, le monstre le plus fort et le plus idiot du Donjon, boude et ne veut plus quitter la salle au trésor depuis quarante jours. Le nécromancien du Donjon, Horous espère régler la situation : pour cela, il affuble les PJ d'une malédiction grotesque à effet progressif. Puis il les missionne pour chercher un Ptigro dans son antre et le ramener vivant... Sinon, pas d'antidote !

NÉMÉSIS, VAUTOUR ET GRANGE BONDÉE

La grange tient lieu d'auberge. À une journée de marche du Donjon, la concurrence entre aventuriers professionnels et amateurs est forte, tout comme l'odeur. Les casse-croûtes sont mis en commun. Dehors, il pleut des cordes. Un des PJ découvre son jumeau maléfique dans la salle, à la tête d'un autre groupe d'aventuriers. L'ennemi juré joue la provocation et implique les PJ dans une bagarre générale.

L'arrivée d'Horous

Éclairs et coups de tonnerre. Un furet trempé entre en hurlant : « C'est l'oiseau de mauvaise augure ! Le suppôt de l'enfer ! Sur son destrier corrompu et faisandé ! ». Un lapin encapuchonné entre et mendie d'une voix nasillarde : « Messieurs, dames... C'est pour accomplir une mission d'aventuriers... À votre bon cœur... S'il vous plaît... ».

Un vautour entre ensuite sur un squelette de cheval. Des voix fusent : « Horous, le nécromancien du Donjon ! ». Tout le monde quitte la salle précipitamment. Le vautour : « Alors lapin, lesquels sont tes élus ? ». Les PJ sont désignés du doigt. « Jeunes héros... Car vous êtes des héros n'est-ce pas ? Vous allez accomplir une mission pour moi et en échange, je vous offre un accès sécurisé au Donjon dont vous souhaitez piller les richesses. Avec mes informations, vous serez à même d'en sortir vivants, peut-être même

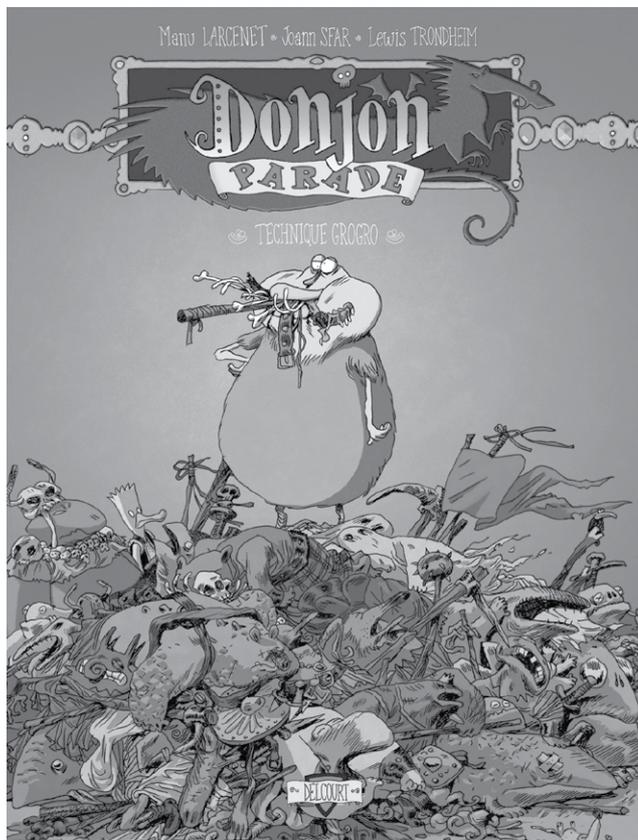
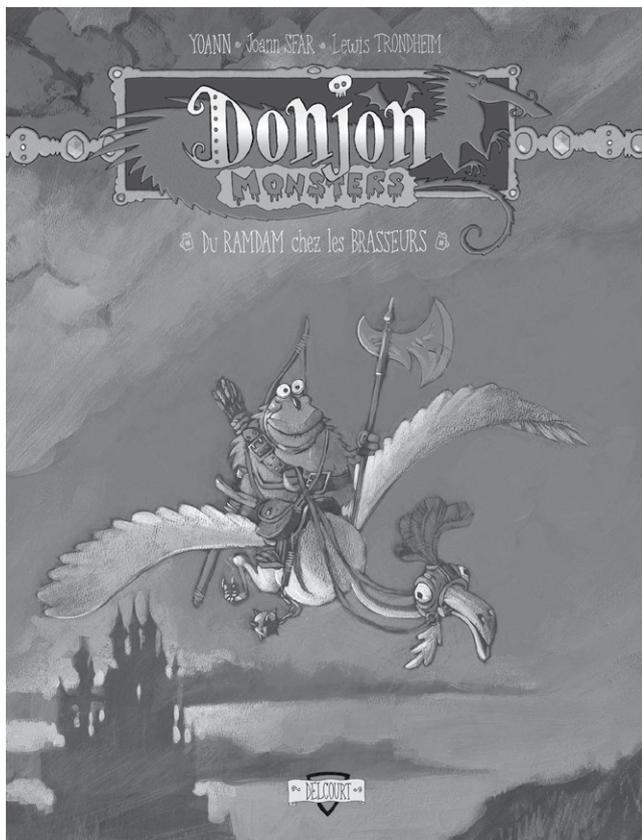
Le jeu de rôle **Donjon : clefs en main** émule l'univers de la BD médiévale fantastique animalière *Donjon* et son ton parodique faussement naïf. On ne trouvera pas de compétence de combat dans ce jeu, mais plutôt de la « Bagarre ». Publiée aux éditions Delcourt par Joan Sfar et Lewis Trondheim, la série développe trois arcs narratifs aux ambiances différentes. Elle laisse entrevoir le projet d'une série pensée d'emblée comme un immense fleuve, où viennent encore s'ajouter les aventures des personnages secondaires écrites ou illustrées par des invités.

Le scénario proposé prend place dans l'arc narratif *Donjon Zénith*, où sont détournés avec humour les clichés des parties de *Donjons et Dragons* et de la *fantasy*.

Fiche Grog :

<https://www.legrog.org/jeux/donjon-clefs-en-mains>

diaboliquement riches ! Par contre je dois être sûr que vous reviendrez me voir... *Pilos ! hasardum ! quotidiane !...* Pour chercher l'antidote ! Ah ! Ah ! Ah ! Les PJ sont ballonnés, des parties de leur corps se déforment dans un concert de flatulences (cf. *Annexe*).



Grogro superstar

La mission

« Vous allez suivre ce lapin jusqu'à son village. De là, vous serez conduits chez les Grogro et vous me ramènerez un Ptigro en parfaite santé ! Je vous laisse une monture volante. Rendez-vous dans quelques jours face au Vieux fossile, à l'orée de la Forêt des Bois carnivores. Voici une mini boule de cristal pour communiquer à distance. Vous pouvez me contacter avec, mais faites-le seulement quand vous serez sur le point d'arriver, j'ai d'autres chats à fouetter !

Le lapin se nomme Bolbi. Son oncle a déjà rendu service au voutour par le passé. Il guide le groupe au-dessus de la Forêt des Bois carnivores, vers les Montagnes Barbelées. Destination : la Garenne-sous-Roche. Un PJ doit piloter le Vanderbeck, une sorte de grosse poule volante. En cas d'échec, les secousses rendent malade et déclenchent la malédiction.

L'ennemi juré a tout entendu ! Avec sa bande, il poursuit les PJ pour accomplir la mission à leur place. À bord d'une monture identique, il tente quelques attaques aériennes avant de disparaître dans les nuages. À l'atterrissage, les PJ risquent de se blesser, de subir la chute des roches et de perdre l'animal, du matériel, ou même de déclencher la malédiction...

LA GARENNE-SOUS-ROCHE

Un grand bassin se trouve au pied d'une falaise percée de centaines de grottes. Régulièrement, un énorme bloc de pierre jaillit de l'intérieur de la cascade. En s'écrasant au sol, les pierres forment des menhirs sous lesquels une population de lapins a creusé ses terriers. En s'écrasant dans l'eau, les roches propulsent des poissons sur les rives et nourrissent le village. Des lapins observent la cascade et annoncent les zones où vont s'écraser les roches : « C5, B4 ! »

Conseil des frères

Bolbi entraîne les PJ sous un dolmen. Une cinquantaine de lapins y sont harangués par six lapins nains encapuchonnés. « Mes frères ! Avec l'anneau du destin lapin, de grands changements arrivent ! » Foule en chœur : « Après la pluie, le beau temps ! » « Nous faisons appel aux plus fanatiques d'entre vous pour former une communauté de l'anneau et aller traquer l'infâme ptigro dans sa tanière ! Lui ouvrir le ventre ! » (Bis de la foule) « Sus au grogro ! » (Bis) « Sus au ptigro ! » (Bis).

Lapin nain

Prévenu par Bolbi, un des lapins nains explique : « Dans le passé, nous avons aidé le vautour à enlever un ptigro, ça nous a bien arrangé... Mais cette fois ci, les choses sont différentes... Le dernier des ptigros a dévoré notre porteur de l'anneau ! Une équipe de nos rangers part à sa recherche afin de l'éventrer et de lui extirper l'anneau ! Comme je crains le vautour, je vous offre l'aide de Bolbi et de ses frères pour vous guider vers son antre, sous la cascade... Mais puissiez-vous échouer ! Bien entendu Bolbi, tu peux te considérer comme banni, ainsi que toute ta famille ! » Bolbi éclate en sanglots et va chercher ses trois frères.

La cascade aux roches

Après une heure de marche, avec des lapins prodigieusement agaçants, voilà le groupe à une des extrémités de la cascade, face à une falaise constellée de grottes. Tout le monde est trempé par les embruns. Grondements, vibrations, sifflements, expulsions spectaculaires de roches... La falaise semble vivante. Les PJ peuvent apercevoir leur Némésis quelques centaines de mètres plus haut, Elle tourne autour du sommet de la cascade sur un Vanderbeck.

La communauté de l'anneau du destin lapin se trouve déjà là, escaladant pour accéder à une grotte à quelques mètres de haut. Bolbi affirme que ces crétins de lapins ne prennent pas la bonne entrée et choisit une chatière au ras du sol. Il sait juste que les grogros occupent les grottes du sommet et qu'il faut prendre les couloirs qui montent. Il hésite souvent et retourne sur ses pas.

Le donjon de la cascade

C'est un labyrinthe de boyaux, d'escaliers et de salles secoué d'explosions. Il est partout percé de larges puits circulaires dans les sols et les plafonds. Ces cinq zones composent une étrange alchimie qui déclenche de violentes expulsions de roches vers l'extérieur.

Zone de champignons géants

Les salles sont occupées par des clans de fungi qui bloquent délibérément les accès une fois les PJ entrés. Il faudra négocier ou utiliser la force pour qu'ils s'écartent des passages vers les couloirs ascendants. Ces créatures postillonent des spores et des gaz toxiques, puants ou hallucinogènes. Ils vivent en famille et en clans rivaux : les râleurs, les rêveurs, les énervés, les cannibales... Grimper sur des champignons permet d'accéder à des puits dans le plafond par où leur gaz s'échappe.



Zone d'araignées claqueuses

Ces salles et ces couloirs sont tapissés d'une mousse spongieuse dans laquelle gisent de gros rochers. On peut éviter cette masse filandreuse et souple en sautant de roche en roche. Régulièrement, des rochers tombent des puits du plafond et s'enfoncent dans la toile, sans la percer. Les claqueuses qui grouillent dans la zone sont fréquemment victimes de ces chutes de pierres. Parfois, ce sont des bombes qui tombent des puits. En faisant exploser le gaz accumulé sous la toile, elles réexpédient violemment les pierres dans les puits ascendants. Il faut grimper dans ces puits pour quitter la zone.

Zone des dynamiteurs

Les couloirs de cette zone sont taillés à l'explosif. Il y fait très humide, de l'eau suinte des plafonds. Les dynamiteurs qui vivent là sont des nabots qui n'utilisent qu'un seul mot pour communiquer : Bomba ! Ils passent leur temps à fabriquer des bombes de leur invention. On peut les croiser en train de courir avant une explosion, ou bien en pause quand ils jettent des pétards dans des feux de camp avec les enfants. Entre deux éboulements, les dynamiteurs versent des rochers dans les puits descendants, puis lancent des bombes dedans. Les explosions renvoient les roches dans les conduits supérieurs. Les dynamiteurs sont en froid avec les lapins car ils n'ont pas été payés après leur avoir excavé la salle secrète où se trouvait l'anneau du destin lapin.

Zone inondable

Au palier supérieur, les explosions des dynamiteurs déclenchent de brutales inondations minutes dans les salles et les couloirs. Des roches jaillissent des trous, entraînées par des geysers et s'échappent dans les cheminées. Il faudra nager et ne pas se faire trop brutaliser – gare à la malédiction – en étant propulsé dans ces conduits glissants.

Zone des grogros

Le sol de cette zone est tapissé d'ossements de lapins. Les pièces sont ouvertes sur la paroi de la falaise, mais recouverte par le rideau d'eau de la cascade. Des pierres surgissent des trous et sont expulsés vers l'extérieur à travers la cascade. Un environnement très bruyant et humide. La mère grogro se repose dans une salle. Le ptigro joue dans les latrines. Les lapins fanatiques surgissent d'un trou en hurlant pour s'attaquer aux grogros. La Némésis des PJ peut débouler au même moment pour compliquer la situation.

Des toboggans ruisselants d'eau sont nombreux et permettent de redescendre volontairement ou non. Ptigro n'hésitera pas à se jeter dans le conduit des latrines pour échapper à ses poursuivants. Il est également possible de se faire projeter à l'extérieur par un rocher, et se retrouver à chuter d'une centaine de mètres dans le lac de la Garenne-sous-Roche. À moins de s'accrocher au Vanderbeck de la Némésis...



Ptigro l'encombrant

Si Ptigro n'a pas été attrapé par les PJ, il se jette dans le conduit des latrines et glisse jusque dans le lac puis s'enfuit en hurlant en direction des bois carnivores. S'il a été attrapé mais n'est pas inconscient, il se débat pour recouvrer sa liberté, croque tout ce qui se trouve à sa portée et hurle à plein poumons. Il faudra régulièrement le nourrir de viande fraîche pour le calmer un peu. Dans tous les cas, il gêne considérablement celui qui le porte, il pèse lourd, plus de 50 kg, et mesure 1,50 m.

REJOINDRE LE LIEU DE RENDEZ-VOUS D'HOROUS

Se rendre au Vieux fossile, point de rendez-vous avec Horous, implique de traverser la Forêt des Bois carnivore. Celle-ci est réputée infranchissable, mais un détour n'est pas concevable, il prendrait des semaines.

Survoler la forêt en monture volante

Chevaucher un Vanderbeck ou une hypra-puce, permet de franchir la forêt sans trop d'encombre. Si les Vanderbecks ont été perdus, un village d'orques à clous est voisin des lapins. Les orques dressent des hypra-puces afin d'expédier des tonneaux de leur bière locale dans divers lieux de la région. Ces orques, au dos hérissé d'épines sont actuellement très occupés par la finale à domicile du tournoi de bloude-boule, il y a donc moyen de s'introduire dans les écuries d'hypra-puces, de les sangler et de s'enfuir en sautant. Il faudra alors compter sur une horde de nouveaux poursuivants : des joueurs de bloude-boule casqués cloutés !

Si les PJ traversent la forêt par les airs, ils peuvent se rendre directement jusqu'au lieu de rendez-vous (cf. section *Rendez-vous avec Horous au Vieux fossile*). S'ils se retrouvent dans les bois, ils croisent la route de la caravane des monstres.

Traverser la Forêt des Bois carnivores

Une portion de la forêt est hantée par le bois carnivore, fruit d'une expérience magique ratée. Si une créature vivante traverse les bois, elle se fait lentement ligoter par des branches et des racines tordues qui pénètrent dans tous ses orifices et la transforme en momie végétale. Les bois carnivores occupent aujourd'hui une grande partie de la forêt et rares sont ceux qui parviennent à la franchir.

La caravane des monstres et le Veneur

Seuls le Veneur et sa caravane des monstres traversent la forêt régulièrement et sans encombre. Cette caravane sillonne le pays et intègre des monstres errants dans sa grande famille. Elle passe régulièrement au Donjon. Elle y laisse

ses monstres les plus asociaux le temps d'un stage de réinsertion et embarque les monstres gentils pour des classes nature. La caravane est donc appréciée et très attendue par les monstres du donjon.

S'ils traversent la forêt, Ptigro et les PJ se font capturer par les bois carnivores. Une fois ligotés et sur le point de mourir, une fouine vêtue d'un chapeau, d'un manteau noir et d'un bâton apparaît. Les branches carnivores semblent s'éloigner sur son passage. La fouine s'approche des PJ qui voient leurs liens se détacher et fuir. « Il s'agit d'une nuit pleine de rencontre... Suivez-moi et vous vivrez. » Le Veneur emporte Ptigro et marche vite, il faut le suivre de près pour ne pas voir les bois se refermer derrière lui. Le Veneur les mène à une clairière où quatre caravanes sont regroupées autour de trois feux de camps. Partout, des monstres crient, piaffent, rient... (cf. *Annexe*).

Le Veneur est un mage puissant. Il a sa propre roulotte où il réside parmi ses artefacts. Il reste enfermé et confie Ptigro et les PJ à l'Initié. L'Initié est le monstre responsable en l'absence du Veneur. Il fait faire la visite aux PJ. « Nous sommes tous un peu pareil ici : une apparence monstrueuse, mais un bon fond ! Patients, généreux, sages, taquins ou tout fous, nous sommes des monstres gentils ! Et ce n'est pas toujours facile à vivre ! »

Les anciens sont appelés chevaliers. Ils font vivre la caravane en faisant les baladins à travers le pays. Ils sont en train de répéter acrobaties et jongleries, ou bien ils sont occupés à dresser les monstres belliqueux. Ils ont un ton assez prétentieux envers les novices.

Les monstres belliqueux sont enfermés dans une roulotte à la cacophonie incessante. Ptigro y est placé. Il est surveillé, materné et mis hors de portée des PJ. Si ceux-ci tentent de se rebeller ou de fuir, ils seront rattrapés dans les bois carnivores et enfermés avec les belliqueux. Là-dedans, c'est manger ou être mangé...

Les novices sont les monstres qui viennent d'intégrer la caravane, mais ne sont pas belliqueux. Ils ont hâte d'être au donjon pour commencer leur stage. Ils s'occupent des corvées de nettoyage et d'épluchage. Ils sont très typés : le niais, le moraliste, le responsable, le pleureur... Ils s'appellent Gentil, Copain, Grincheux... L'Initié insiste pour que les PJ intègrent la caravane comme novices et soient traités comme tels. Le Veneur connaît bien Horous et si celui-ci apprend que les PJ sont avec la caravane, il annule le rendez-vous au Vieux fossile et leur dit de se rendre directement au donjon avec la caravane. Autour du feu avec les novices, il faudra passer un ou deux bizutages grotesques pour manger et pouvoir dormir confortablement, par exemple chanter un air en jappant le cri de son animal totem ou bien montrer que l'on est capable d'apprécier les blagues du cru en riant sur une gamme ascendante et descendante.

EN ROUTE VERS LE DONJON

Il reste une demi-journée de voyage. Les derniers kilomètres sont tendus, car les aventuriers pullulent dans les marécages autour du donjon. Les chevaliers sortent les belliqueux de leurs roulottes et les tiennent au bout de longues chaînes pour débusquer d'éventuels attaquants cachés derrière les buissons. Si les PJ veulent tenir la chaîne de Ptigro, ils auront fort à faire lorsqu'une bande de centaures aventuriers attaquera la caravane.

La caravane entre au Donjon

Les clairons sonnent quand elle franchit la lourde herse. Des dizaines de monstres se précipitent pour les accueillir bruyamment dans les rires et les larmes. « Tous à la cafeteria, SVP » demande le raconteur d'histoire. « La cafète ! La cafète ! » Les PJ sont entraînés dans une farandole de monstres heureux.

Horus hèle les PJ : « Hé les aventuriers ! Malin le coup de la caravane ! Vous me surprenez... Grogro est déprimé, il boude et il ne veut plus quitter la salle au trésor depuis deux semaines. En lui amenant un petit frère, on espère lui redonner la joie de vivre et lui faire quitter cette salle par la même occasion ! Prenez Ptigro avec vous, on y va ! » Il actionne plusieurs trappes dans lesquelles tombent divers passants pour se décider sur celle qui mène au Grimtousse Parc. « Allez ! Tous dans le toboggan ! »

Suite dans la section *Arrivée au Grimtousse Parc*.

Alternative : Rendez-vous avec Horous au Vieux fossile

Au Vieux fossile, il y a des aventuriers en nombre qui traquent du monstre errant et cherchent des entrées secrètes vers le Donjon. Horous contacte les PJ, il ne s'est pas déplacé, mais il leur a affrété un véhicule. « Montez sur le fossile et quand vous verrez une gueule surgir du sol, jetez-vous dedans ! Vous serez menés directement au Donjon ! »

Une fois les PJ entourés d'une multitude d'aventuriers hostiles, le sol tremble et un gigantesque orifice tentaculaire – semblable au museau étoilé d'une taupe – surgit du sol. À l'intérieur, la voix d'Horus se fait lointaine et nasillard. « Vous êtes dans le labyrinthe intestinal ! N'abîmez pas les parois où il aura une réaction de rejet ! Laissez-vous entraîner ! Le labyrinthe effectue toujours le même trajet, vous allez donc être directement conduits au niveau du Grimtousse parc et déféqués sur place ! »

Dans une sorte de hoquet une énorme masse de terre envahit le couloir où se trouvent les PJ, ils vont être entraînés par vagues au plus profond du labyrinthe. Il est difficile de circuler dans cette espèce de tripe géante secouée de remugles et de glissements de terrains. On peut y croiser



des lapins ou des aventuriers perdus, couverts de mucus, coincés dans les murs ou à moitié digérés. Certaines des cavités sont emplies de boues acides ou de grosses bulles de morves. Dans cet écosystème répugnant vivent des gobelins troglodytes, aveugles, palmés et amphibies, et des orques jaunes, mous et rampants car dépourvus de squelettes. Puis lorsque les PJ sont sur le point de se noyer dans la vase, ils se font éjecter par une ultime vague dans un prout retentissant.

GROGO ET PTIGRO AU GRIMTOUSSE PARC

L'arrivée au Parc

Les PJ échouent dans une grande caverne occupée par un lac de lave. De l'autre côté de la rive, une équipe type d'aventurier débat sur la manière de franchir l'étendue brûlante : par le pont en forme d'escalier qui s'arrête au milieu du lac, par l'anneau fixé au plafond, ou par un sentier qui court sur le côté, mais effondré à mi-parcours... « Là-bas ! Des monstres errants ! On fonce ! » hurlent-ils en pointant les PJ du doigt.

S'il n'est pas avec le groupe, Horous les appelle et leur fait signe depuis un balcon en hauteur du lac : « Bienvenue au Grimtousse Parc ! Vous avez en face de vous le célèbre escalier inutile de Grimtousse ! ». Les premiers aventuriers arrivent en haut de l'escalier qui bascule soudain à 180° sur son axe et projette les malheureux dans la lave. Un survivant décide de lancer une corde à l'anneau du plafond puis s'élanche à travers le lac. Mais l'anneau est en fait accroché à une poulie, il se détend et envoie l'infortuné dans la lave. « C'était le mémorial de la jungle, dit Horous. Passez me retrouver en coulisse ! Longez le sentier au bord du lac et franchissez le passage effondré. Le sol est invisible. Arrêtez-vous là où il est écrit « Bienvenue » sur le mur en lettres de sang. Traversez le mur sans vous arrêter, je vous ouvre ! »

Les coulisses du Grimtousse parc

Un escalier en colimaçon encombré d'objets hétéroclites : armes, pièges à loups, squelettes en armures qui montent la garde... Dans les murs, des centaines d'engrenages de toutes tailles tournent lentement dans une mécanique complexe. Horous retrouve les PJ et les enjoint à monter l'escalier : « Grimtousse était un de nos meilleurs ingénieurs. Le gardien lui a donné carte blanche pour créer cette attraction meurtrière à destination des aventuriers. Très inventif Grimtousse ! Trop peut-être... Du coup il n'y a plus grand monde de vivant pour explorer les salles après le parc.



Automates et fourmis de combat

Plus haut dans l'escalier, les engrenages dans les murs de terre sont traversés de nombreuses galeries. « Nous sommes ici dans la partie délicate du parc. Grimtousse a conçu des dizaines d'automates pour entretenir la mécanique, mais depuis la fuite de leur maître, ils ont commencé à prendre leur indépendance. Ça a mal tourné lorsqu'ils se sont mis à creuser dans le domaine des fourmis : elles ont pris cela comme une provocation territoriale et depuis c'est la guerre ouverte. »

Dans un bruissement de ferraille, d'énormes criquets métalliques sortent des trous et s'approchent du groupe. « Moi Horous ! Moi chef ! Moi juste passer avec amis ! Juste passer ! » « La maintenance du parc est devenue très compliquée... »

Les criquets sortent leurs antennes, puis s'excitent et bondissent par dizaines à travers l'escalier, bousculant le groupe au passage. Puis ce sont des fourmis géantes qui sortent des trous et affrontent les criquets dans un violent corps à corps. Les PJ doivent franchir le champ de bataille pour parvenir au sommet de l'escalier.

Au bout de l'escalier se trouve une salle ronde avec des leviers qui déclenchent des trappes-toboggans. « Celui-là mène dans la salle occupée par Grogro. J'y jette des gâteaux pour l'amadouer, puis on y jette Ptigro, ensuite on y va ! Go ! Go ! »

Grogro vs Ptigro

Les PJ atterrissent sur ce qui semble être un gros tas de pièces et de bijoux. Tout le monde est dans le noir. Horous tente en vain de présenter Ptigro à Grogro, ils sont en train de se disputer les gâteaux. Puis Grogro avale la moitié du Ptigro et le croque. Toutes les lumières s'allument par magie et le gardien entre. Il est accompagné de Marvin et d'un énorme dragon. Il engueule Horous et Grogro en leur demandant des explications (Horous a caché toute l'histoire au gardien). Grogro recrache la moitié de Ptigro restante... Un anneau rebondit sur le sol, il luit d'une aura magique... S'il reste encore des lapins fanatiques, c'est maintenant qu'ils déboulent par la trappe en hurlant ! Mais Smauk le dragon les carbonise de son souffle. Le gardien jette l'anneau sur le tas et vire Grogro de la salle pour la confier à Smauk avant d'envoyer les PJ au cachot pour servir de dîner aux zombies. Au moment où les PJ quittent la pièce, un amas de criquets et de fourmis vient s'écraser sur un tas d'or dans un fracas métallique...

CONCLUSION

Les PJ sont au cachot, mais ils ont accompli leur part du contrat. Horous a une dette envers eux, et même si son plan n'a pas eu le résultat escompté, c'est un Vautour d'honneur. Il est probable qu'il finisse par rendre aux PJ leur apparence de départ, à moins qu'ils ne préfèrent changer de vie et rester des monstres au service du Donjon : travail, nourriture et convivialité assurée !

ANNEXES

Malédiction pileuse : sous le coup de fortes émotions, un membre se couvre au hasard de poils, algues, écailles, épines, spores, fleurs... Localisation : oreille, nez, crane, jambes, barbe, bras, dos, fesses, tête, bassin.

Au bout d'un moment les PJ peuvent acquérir un pouvoir de monstre (cf. la caravane).

PNJ types (race, métier, pouvoir)

Centaure : prestance, réflexes fulgurants.

Champignons : bavard, spore hallucinogène.

Chat persan : banquier, prestance.

Claqueuses : toile, poison paralysant.

Criquet métallique : dur à cuire, décharge électrique.

Dynamiteurs : mineur, explosifs.

Dindon : comptable, gros veinard.

Écureuil : bûcheron, santé de fer.

Fennec : cocher, camouflage.

Fourmi : dur à cuire, sécrétions acides.

Furet : chevalier errant, détaler.

Gobelin troglodyte : amphibie, terreur des profondeurs (noyade).

Goéland : cartographe, vol.

Grogro et Ptigro : ennemi naturel des lapins, costaud, dur à cuire, prodigieusement stupide.

Lapins : réflexes éclairs, détaler, prodigieusement agaçant.

Moineau : ménestrel, minus, vol.

Monstres de la caravane : amphibie, apparence de combat, avalement, camouflage, détaler, écailles, élastique, griffes, incroyablement discret, invulnérable au feu, lévitation, minus, odeur, peau oxydable, poison, réflexe éclair, sécrétions acides, survie, terreur des profondeurs, vue nocturne, vol.

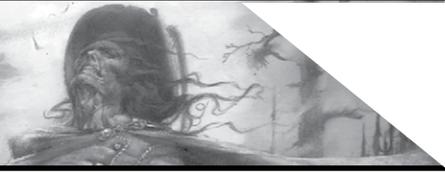
Orque clouté : costaud, épines.

Orque jaune : peau oxydable, avalement.

Renard : spadassin, survie, chasse.

Tigre : gladiateur, dur à cuire.





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

Les Bâtons

pour *Dying Earth*

SYNOPSIS

Les PJ visitent une ville dans laquelle tout ce qui est important chez un personnage est représenté par le bâton qu'il porte : son statut, son métier, son caractère, son âge et même son sexe et son apparence physique ! Il y a donc une très grande variété de bâtons, gros ou fins, grossiers ou finement taillés, décorés de rubans aux couleurs codées et de divers accessoires allant du coquillage à la plus belle des pierres précieuses. Ces bâtons ont revêtu une telle importance qu'on ne regarde plus celui ou celle qui le porte. Un vendeur peu scrupuleux vendra aux PJ des bâtons qui s'avéreront être ceux de quasi-esclaves : il leur faudra mettre la main sur des bâtons plus appropriés pour progresser dans l'échelle sociale et éventuellement pouvoir quitter cet endroit. Au passage, ils remarqueront le formidable joyau qui orne le bâton réservé au maire de la ville et seront peut-être intéressés par ce poste prestigieux, ne serait-ce que le temps de faire main basse sur ce joyau. Malheureusement voler ce joyau ou briser le très fragile bâton du maire mettra fin à une magie ancienne servant à maintenir la cohésion sociale de la ville, plongeant irrémédiablement cette dernière dans le chaos.

L'aventure est conçue pour des personnages de niveau Cugel.

PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Les PJ sont des itinérants, ils voyagent ensemble depuis quelques semaines après avoir été expulsés d'une caravane marchande : leurs incessantes récriminations et chamoilleries ont fini par user la patience de tout le monde.

»

Dying Earth est une création de Robin D. Laws, d'après les romans éponymes de Jack Vance. Dans un avenir lointain menacé par un soleil mourant, des mages médiocres et mesquins ne reculent devant aucune bassesse pour s'approprier les quelques miettes de puissance héritées d'un passé plus brillant. Comme dans la saga de *Cugel l'Astucieux*, la parlotte et la ruse sont ici des atouts maîtres. Le jeu parvient à le rendre grâce à une montée d'expérience dépendant de phrases burlesques à placer durant la partie, mais surtout à un système d'attitudes et de résistances qui permet de joyeusement retourner le cerveau de ses interlocuteurs... Le jeu a fait l'objet d'une gamme, explorant différents niveaux de puissance et d'échelle, la répartie agile le cédant à la puissance. Il a été traduit et publié en français par Oriflam.

Fiche Grog :

<http://www.legrog.org/jeux/dying-earth-la-vieille-terre>

«

Le Prince Vlagaza

Il paraît qu'il est prince dans un pays lointain, qu'un trône l'y attend. Pour l'instant, il visite le monde afin de trouver la sagesse nécessaire à un souverain. Grand et sec, avec le nez un peu fort — « un nez Royal », dit-il —, il aime s'habiller de vêtements très amples et de couleurs très variées.

Aptitudes : Persuasion (Comminatoire) 8, Rebuffade (Contrariant) 8, Attaque (Cautèle) 7, Défense (Esquive) 7, Santé 6, Magie (Audacieux) 5.

Autres : Discrétion 8, Séduction 8, Évaluation 6, Survie 3.

Résistances : Arrogance 4, Goinfrerie 2, Indolence Ω , Lubricité 3.

Possessions : rapière, chapeau extravagant, vêtements de haut rang

Sorts : Le Cataplasme Expédient, L'Enchantement de la Figure d'Autrui.

Hurka la Douce

Elle serait assez jolie si elle n'avait cette énorme tignasse rougeâtre et cet air moqueur. Elle serait assez douce si elle n'avait cette langue si bien pendue et cet inépuisable esprit de contradiction. Elle serait assez bien vêtue s'il elle n'avait cet attrait pour les vêtements jaunes qui piquent les yeux.

Aptitudes : Persuasion (Vobulible) 8, Rebuffade (Vétilleux) 12, Attaque (Finesse) 7, Défense (Feinte) 7, Santé 10.

Autres : Artisanat 5, Pédanterie 8, Perception 8, Imposture 7.

Résistances : Arrogance 3, Indolence 3, Argutie Ω , Lubricité 3.

Possessions : rapière, bâton de feu.

Tomp Padouli

Grand et énorme, il affiche tout le temps un air féroce et ne se sépare jamais de sa hache. Il a une sorte de calotte blindée qu'il enfonce toujours sur ses yeux, renforçant son aspect inquiétant. Sa férocité n'a d'égale que son appétit. Il semble imaginer que des vêtements diaphanes et un peu ajustés mettent son corps en valeur. Il prétend être l'envoyé du dieu Zlortar, dont personne n'a entendu parler.

Aptitudes : Persuasion (Abstrus) 10, Rebuffade (Vétilleux) 7, Attaque (Férocité) 9, Défense (Intuition) 9, Santé 8.

Autres : Athlétisme 5, Monte 3, Sang-froid 5, Séduction 2, Commérage 8, Jeu 8.

Résistances : Indolence Ω , Avarice 5, Argutie 3, Lubricité 2.

Possessions : hache, bestiaire des créatures sauvages.



Maître Sydonc

Ce vieux bonhomme se présente comme un érudit. Sa longue barbe blanche lui donne un air de sagesse, de même que sa longue robe immaculée. On lui donne au moins cent ans mais il a l'air encore vert, pour son âge. Il semble versé en toutes choses et débâtlère des heures durant sur n'importe quel sujet.

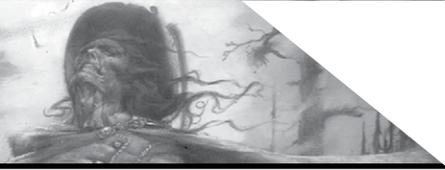
Aptitudes : Persuasion (Éloquent) 8, Rebuffade (Obtus) 8, Attaque (Cautèle) 8, Défense (Aplomb) 8, Santé 7, Magie (Studieux) 7.

Autres : Discrétion 5, Survie 3, Médecine 5, Pédanterie 5, Étiquette 3, Doigts-agiles 3.

Résistances : Avarice 5, Goinfrerie Ω , Argutie 2.

Possessions : rapière, cape chaude.

Sorts : La Libération de la Distorsion, La Munificence de Béhémoth, L'Illusion des Vils Arthropodes.



RÉPLIQUES

Voici quelques répliques à distribuer aux joueurs en début de partie, les règles du jeu prévoyant des récompenses quand un joueur arrive à sortir une réplique à point nommé.

- « Je vais te rompre ton bâton sur le dos, espèce de vieux gredin famélique ! »
- « Et bien soit, je porte vos sous-vêtements, mais n'allez pas croire que ça m'amuse. »
- « Quel est ce potage immonde ? Si je le consomme, c'est vous qui me devrez de l'argent ! »
- « Écartez-vous, badauds. La leçon est terminée, laissez passer le vainqueur. »
- « J'ai enseigné le maniement de l'épée à des princes, vous n'êtes pas à la hauteur. »
- « Je suis magnanime, donnez-moi tous vos terces et je tâcherai d'oublier l'affront. »
- « C'est amusant comme votre nez descend jusque dans votre bouche. »
- « Ce que vous dites là n'a aucun sens. De toute évidence vous n'y connaissez rien. »
- « Ce n'est pas moi ! Et dans l'hypothèse où ce serait quand même moi, sachez que je n'ai pas fait exprès. »
- « Je n'ai pas le temps de discuter : prenez cette piécette, allez vous acheter des friandises et laissez-moi passer ! »
- « Ce n'est pas du tout ce que vous croyez : j'étais ici, il était là, mais pas en même temps, et moi je regardais ailleurs. »
- « Venez mon enfant, allons boire de ce vin dans un endroit douillet. »
- « Admirez ma tenue, mon port, mon esprit. Mais, de grâce, ne vous approchez pas. »

AVENTURE

Les aventures de *Dying Earth* ont un format assez ouvert : on présente un endroit et quelques-unes de ses composantes essentielles comme des usages saugrenus ou des escroqueries astucieuses, et on y lâche des PJ itinérants, avides, prétentieux et prêts à toutes les bassesses. Ça finit généralement par des catastrophes et des PJ qui estiment préférable pour leur santé de reprendre leur voyage plutôt que de s'attarder dans cet endroit plongé dans le chaos. Vous trouverez à la fin de ce scénario une description succincte de la ville, des mets typiques et quelques personnages aux accoutrements variés.

Introduction

Le temps est humide, les PJ voyagent sur une petite route qui serpente au milieu des collines parsemées de vignobles, de bosquets et de petits hameaux. Ces derniers sont bien trop crottés pour attirer de prestigieux voyageurs, aussi les PJ ont-ils préféré se rendre à Codella, la prochaine ville qui leur a été indiquée. Ils sont à présent au pied du rempart de la ville mais trouvent porte close. Un garde sur le chemin de ronde se penche vers eux et demande à voir leurs bâtons puis, lorsque le préposé constate qu'ils n'en ont pas, il leur fait un vague signe en direction de l'étal d'un marchand avant de disparaître à nouveau derrière son rempart. S'ils veulent profiter du confort de cette ville, il semblerait qu'ils doivent se plier aux usages locaux et se procurer un bâton. Le marchand les attend, tout sourire, se frottant les mains devant son étal.

Le marchand

Le marchand est plus prolix que le garde et il explique aux PJ que la coutume à Codella veut que l'on porte un bâton qui reflète le mieux possible celui qui le porte. Il vend et loue de tels bâtons, dans une gamme de prix qui va de l'abordable au très onéreux. Comme les codes colorés sont parfaitement obscurs pour celui qui les découvre, le marchand estime d'abord quel bâton irait le mieux pour chaque PJ. Bien entendu ces derniers veulent en savoir plus sur la signification de leur bâton et seront probablement outrés par le piètre jugement qu'aura le vendeur de leur personne. Ce dernier les écoute se présenter sous un jour élogieux et finit par proposer des bâtons différents aux prix inabornables. À force de marchandages, les PJ finissent par obtenir des bâtons, pas les plus beaux de l'étalage du marchand cependant.

Le chantier

Munis de leurs bâtons, les PJ peuvent à présent entrer en ville, on leur ouvre les portes. Mais sitôt qu'elles se referment, ils sont empoignés par les gardes et emmenés sans ménagement jusqu'à un chantier boueux où des dizaines

de personnes triment sous la surveillance et le fouet de matons dévoués. Apparemment, il a suffi d'un seul coup d'œil aux gardes pour trouver la place qui convenait aux PJ, grâce à leurs bâtons d'Aimables Bénévoles Appréciant La Motivation (comprendre : « aimant le fouet ») et au pire comme des Prisonniers Condamnés Aux Travaux Forcés Et Évadés Depuis Peu. Les bâtons comportent d'autres indications subtiles qui varieront en fonction de chacun (jeune, idiot, fougueux, accent incompréhensible...) Peu importe l'apparence ou l'allure des PJ, ils seront traités avec dégoûts comme des vagabonds répugnants. Ils peuvent tenir un discours éloquent qui déroutera un peu les gardes, mais ce n'est pas parce qu'un vagabond puant parle bien que l'on va lui serrer la main ou l'inviter chez soi, n'est-ce pas ? Il y a donc de fortes chances que les PJ soient obligés de travailler sur ce chantier de construction, traités comme des esclaves, logés à trente dans d'immondes cabanes et nourris de restes. Du moins jusqu'à ce qu'ils fassent ce qu'il faut pour changer les choses...

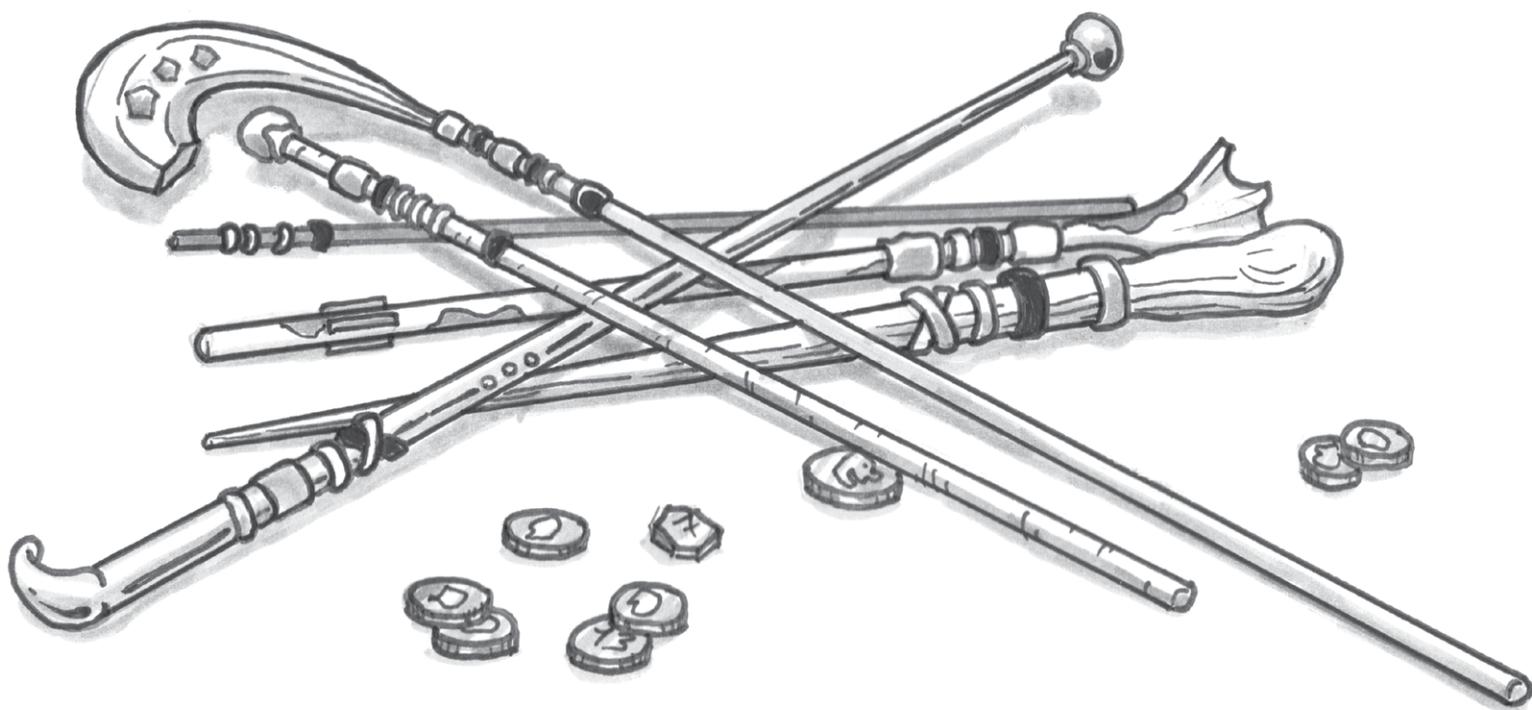
Échelle sociale

La suite du scénario va être une progression sur l'échelle sociale : à force de mentir et de tricher, les PJ vont mettre la main sur des bâtons de plus en plus prestigieux. On l'a vu, les habitants font une confiance aveugle aux bâtons et ne regardent pas qui les porte. Par contre ils ne lâchent guère le leur, donc il faudra feinter pour s'en emparer. Un

habitant dénué de son bâton sera traité comme un rat d'égout et sera désemparé par la perte impensable de son bâton. Un habitant qui se retrouve avec un nouveau bâton sera déstabilisé quelque temps puis se comportera en conformité avec ce qu'indiquent les bandes colorées.

La société est assez précisément découpée en une quarantaine de rangs : le premier rang étant réservé au maire et aux principaux notables, le quarantième rang est le plus bas possible, c'est celui qu'ont les PJ avec les bâtons fournis par le marchand. Comme la ville est cloisonnée en quartiers, par castes, les PJ devront y aller un peu progressivement avant d'avoir accès aux bâtons les plus prestigieux. Ils sont eux-mêmes incapables de déterminer le rang exact d'un bâton, mais l'allure générale de ce dernier donne un ordre de grandeur. Ils peuvent bien entendu demander autour d'eux, discrètement, pour connaître leur rang. Les gardes qui filtrent le passage d'un quartier à un autre se basent sur le rang du bâton pour autoriser ou non le passage.

En théorie, les PJ ont juste besoin de bâtons qui leur donnent un statut suffisant pour quitter librement cette ville — un rang 35 suffit —, en pratique ils résisteront difficilement au luxe et aux égards qu'offrent certains bâtons.





Voici quelques personnages que les PJ pourront croiser et dont les bâtons (décrits entre parenthèses) ne sont pas dénués d'intérêt :

- Flabode, un autre travailleur (« esclave de bas étage, flemmard invétéré qui tire au flanc à la moindre occasion », rang 39)
- Roggo, le maître de chantier (« fonctionnaire de bas étage, replet et sans imagination », rang 37)
- Un vaurien (« énorme brute, effrayante, mine patibulaire, tatouages obscènes », rang 33)
- Un serviteur (« servile, menteur invétéré et un peu chapardeur », rang 32)
- Le jeune architecte (« beau jeune homme, pauvre mais avec un brillant avenir », rang 28)
- Une bonne femme (« dodue, rougeaude, joyeux caractère, formes généreuses », rang 26)
- Un enfant (« petit garçon de bonne famille, sacripant, dents écartées et mains sales », rang 22)
- Un garde (« mari aimant, pas trop scrupuleux, accepte les pots-de-vin discrets », rang 20)
- Un vieillard (« vieux bonhomme croulant, victime désignée pour les larcins, très long nez », rang 17)
- Une belle jeune femme (« ravissante jeune fille de bonne famille, à marier », rang 12)
- Un homme en noir (« espion au service du maire, très discret, trompeur », rang 5)
- Un bourgeois (« gros bonhomme ayant réussi, fort bien vêtu, fortes convictions politiques », rang 3)
- L'adjoint au maire (« enquiquineur de première abusant de son autorité, odeur désagréable », rang 2)

Amusez-vous à décrire la réaction des habitants lorsque l'on porte tel ou tel bâton : un PJ portant celui de la jeune fille à marier se verra courtiser par de jeunes gens, et peu importe que ce PJ soit un quinquagénaire suant, dégarni et avec une moustache de phoque. Assurez-vous que les joueurs aient un peu de difficulté à mettre la main sur tel ou tel bâton, quand ils en ont un, insistez bien sur les avantages pour qu'ils en profitent un peu (un bon repas, un bisou de madame, l'accès au coffre...). Attisez également la concurrence entre les PJ, chacun voulant le meilleur bâton.

Le joyau

Cette progression va les amener à découvrir le maire, un bel homme de bonne prestance et dont le bâton éveille immédiatement leur intérêt : objet magnifique et délicat, ancien, sculpté très finement et surtout surmonté d'un

magnifique joyau. Il n'y a aucune élection en vue avant quelques années mais puisque le bâton fait le porteur, il suffirait qu'un PJ mette la main sur celui du maire pour le remplacer à ce poste. Ou alors ils peuvent simplement essayer de voler le bâton, ou seulement le joyau. En tout cas le bâton est extrêmement fragile ; le maire le manie avec une grande délicatesse. En cas d'altercation, de cabrioles ou d'autres activités mouvementées, ce bel objet se brisera en morceaux et le joyau sera délogé. Avec le bâton, c'est toute la société codellane qui s'effondrera : soit par quelque magie, soit par un schéma social complexe, tout l'ordre social est basé sur le fait qu'à chacun correspond un bâton et que le maire a ce magnifique objet comme symbole de son pouvoir. À présent tout est remis en cause et c'est la panique, la folie. Riches ou pauvres, jeunes ou vieux, les habitants perdent les pédales et manifestent leur malaise par toute une palette de comportements, de la simple apathie à la violence la plus abjecte.

DÉCOR

La ville

Codella est une ville d'assez petite taille, entourée d'un rempart bien entretenu. On peut y accéder par cinq portes différentes, toutes précédées d'un ou plusieurs étals où des marchands proposent des bâtons aux voyageurs de passage. Presque tous sont des escrocs, fournissant de la main-d'œuvre pour les chantiers. La ville elle-même est propre, ses habitants sont énergiques et entrepreneurs : on détruit ce qui est vieux, on reconstruit du neuf, on améliore. En conséquence, les architectes et les ouvriers n'ont pas le temps de s'ennuyer. Les quartiers sont cloisonnés : pour se rendre de l'un à l'autre, il faut passer par des portes surveillées par des gardes qui s'assurent que le bas peuple reste à sa place. Il est possible de passer d'un quartier à un autre par des chemins détournés, par exemple par les toits, si on est un peu aventureux. Les magasins sont nombreux, ainsi que les troquets où ceux qui ont du temps et de l'argent à perdre viennent parler politique et profiter du spectacle de la rue. Les maisons sont assez hautes, la plupart des rues sont assez étroites mais, si on se perd assez facilement au début, on a vite fait de trouver des points de repère.

Un maire est élu tous les six ans, en plus de son bâton personnel, il se voit remettre un bâton d'apparat, symbole de sa fonction. Il est généralement issu de la bourgeoisie. Le maire actuel est Montlio, en poste depuis trois ans. La société est divisée en une quarantaine de rangs, le premier étant le plus élevé et le quarantième étant le pire. Un rang minimum est demandé pour pouvoir entrer et sortir de certains quartiers, donc les bâtons agissent comme des laisser-passer.

Quelques personnages

Montlio, le maire — la quarantaine, replet. La tenue qu'il porte a toute la grâce et le sérieux qu'exige sa fonction : élégant bonnet de soie qu'il laisse pendouiller sur le devant, veste verte à triples jabots, un short d'écailles, des bas mauves et des ballerines jaunes à pompons. Pour tenir le bâton, il emmitoufle sa main dans un délicat gant jaune.

Aptitudes : Persuasion (Direct) 3, Rebuffade (Sagace) 2, Santé 1.

Roggo, le maître de chantier — brute avinée, la peau cuivrée et huilée, le crâne rasé. Il porte juste un pagne en cuir, des sandales de corde à double semelle et un collier de coquillages. Dans l'intimité de sa cabane de chantier, il aime porter un fichu et des pantoufles. Son fouet n'est jamais bien loin et il n'a pas la main tendre avec les ouvriers.

Aptitudes : Persuasion (Comminatoire) 4, Rebuffade (Obtus) 4, Attaque (Force) 5, Défense (Aplomb) 2, Santé 2.

Un jeune architecte — jeune et beau, ambitieux, pas bien riche. Il porte une version un peu passée du costume qu'affectionnent les jeunes gens de bonne famille : gilet de couleur fantaisie, pantalon court, large ceinture en peau ornée de motifs marins, grand chapeau plat à enfoncer sur les yeux, bottines souples montant jusque sous les genoux.

Aptitudes : Persuasion (Charmeur) 2, Rebuffade (Candide) 1, Attaque (Vivacité) 2, Défense (Esquive) 1, Santé 3.

Une belle jeune femme — presque vingt ans, fraîche comme la rosée, prête à marier. Elle fait tourner les têtes dans la rue, marche avec précaution mais en levant le menton et apporte un soin exagéré à sa tenue : robe blanche à froufrous, serrée aux jambes et évasée aux épaules, avec sa traîne rose qui ondule au rythme de ses pas, mitaines de dentelle de Pergole, ceinture diaphane et vaporeuse remontée sous les bras et enserrant légèrement sa poitrine. Ravissante et à marier.

Aptitudes : Persuasion (Charmeuse) 1, Rebuffade (Contrariante) 2, Santé 1.

Un bourgeois — entreprenant, sûr de lui, autoritaire. Cet homme sérieux porte généralement une longue robe sous son manteau de fourrure, avec un bonnet amidonné pour lui donner cette pointe et cet aspect dur caractéristique. Une dizaine de bourses d'apparat pendent tout autour de sa belle ceinture de mailles d'argent, tandis qu'une énorme clef d'or est accrochée à la chaîne non moins dorée qu'il porte autour du cou. Il a une femme, cinq enfants et une belle maison dans laquelle vit tout ce petit monde, servi par une dizaine de domestiques.

Aptitudes : Persuasion (Abstrus) 3, Rebuffade (Contrariant) 1, Santé 2.

Quelques mets

La boisson la plus populaire est le couglu, une sorte de bière un peu piquante fabriquée à base de plantes locales. Dans la haute société, on lui préfère le vin de Pergole, une ville lointaine qui exporte également de la dentelle. Le vin local est une piquette sans nom, réservée aux ouvriers les moins considérés. Les boissons fortes sont peu prisées et presque inconnues.

Les plats sont très variés, on mange principalement de la viande, des légumes et des fruits. Les fruits de mer et poissons sont rares et considérés avec une certaine méfiance. Dans une famille riche, on trouvera à table de la viande grillée arrosée d'une sauce aux prunes et aux olives, du pain blanc piqué d'anis, de la marmelade de légumes sautés saupoudrée d'herbes, de la moutarde au cassis, de la caille au miel farcie aux champignons. En dessert, on sert souvent de la gelée de pastèque sur des biscuits.

Dans un milieu plus modeste, on se contentera de purée au chou, de lentilles, de beignets de seigle et de pâté au raisin.





Un scénario de **François-Xavier Cuende** • Illustrations de **Gaëlle Maistre**

Ce que femme veut

pour *Capitán Alatrisme*

EN PRÉAMBULE

L'histoire en quelques mots

Timbrio Trévelez, un employé de la secrétairerie d'État de la Cour espagnole s'est fait dérober des « papiers importants » par une fille de joie, et un maître-chanteur demande une forte somme pour ne pas divulguer lesdits papiers. Engagés par Trévelez pour récupérer les documents et couper court au chantage, les PJ seront pris dans une toile d'araignée tissée par des clans bien différents les uns des autres, des ruffians des nuits madrilènes aux espions français.

Mais celle qui tire réellement les fils, dans l'ombre, est Beatriz Trévelez ; elle se venge ainsi de son mari qui traîne dans la boue l'honneur de sa famille.

Quels PJ ?

Tous les archétypes proposés dans le livre de base du jeu sont adaptés à cette aventure. La science des armes n'est pas indispensable, mais se révélerait utile ; c'est quand même un jeu de cape et d'épée ! Des PJ familiers des bas-fonds madrilènes – soit qu'ils en soient membres, soient qu'ils en fréquentent la faune bigarrée – trouveront pleinement leur place dans l'intrigue.

Les connaissances du MJ

Le MJ n'a pas besoin d'être particulièrement connaisseur de Madrid au Siècle d'Or. Des éléments tirés de la lecture du livre de base ou des romans de la série écrite par Arturo Pérez-Reverte suffisent amplement.

Dans les Espagnes de Philippe IV, des palais de Madrid aux champs de bataille des Flandres, en passant par les horizons lointains des Indes occidentales, il paraît que c'est le Siècle d'Or. Mais, derrière le flot des richesses du Pérou, la réputation redoutable des *tercios*, les pinceaux virtuoses de Velazquez, la plume mordante de Quevedo, rampent la corruption des employés de l'État, la chasse au sang impur, l'arriivisme éhonté des Grands. Et, tant la rapière des *hidalgos* pétris d'honneur que celle des spadassins à solde, ou le coutelas des brigands, s'invitent au grand bal des aciers. Bienvenue dans le monde du **Capitán Alatrisme**, un univers de cape, d'épée et de plume, théâtre flamboyant et boueux, inspiré de la série des romans d'Arturo Pérez-Reverte.

Fiche Grog :

<http://www.legrog.org/jeux/capitan-alatrisme>



La forme de ce scénario

La forme de ce scénario est sciemment dépouillée, éloignée de la forme classique, pour être directement utilisable. La présentation de chaque scène envisagée indique divers « éléments-clés ». Les « enjeux de contexte » amènent les PJ à découvrir des aspects particuliers de l'univers du jeu ; les « enjeux d'aventure » donnent aux PJ des éléments importants pour comprendre des bouts de l'intrigue et progresser. Sont également pointés les « PNJ marquants », pour les repérer facilement et se reporter à la galerie des PNJ, ainsi que les « lieux marquants », pour le cas où le MJ aurait besoin de les détailler. Enfin, les « débouchés possibles » évoquent des liens vers d'autres scènes de l'aventure, sans que ce soit une liste limitative.



INTRODUCTION – RETROUVEZ MON MAROQUIN !

Cadre de la scène

Enjeux d'aventure : les PJ font connaissance avec l'homme qui veut les engager et leur raconte ce qu'il veut bien leur laisser entendre, entre vérités, omissions volontaires et mensonges effrontés.

PNJ principal : Timbrio Trévelez, qui se présente sous le nom de « Luis Belmonte ».

Lieu principal : la nature du lieu relève du souhait du MJ. Une taverne s'y prêterait très bien, mais un endroit qui sorte des sentiers battus ferait tout aussi bien l'affaire. Le seul élément qui importe est que Timbrio Trévelez n'a pas envie que les discussions de cette première entrevue tombent dans des oreilles indiscretes, ou sous des regards indiscrets ; il propose donc un endroit assez éloigné du quartier du palais royal et de son lieu de travail.

Cœur de la scène

C'est « un ami d'ami » qui a recommandé un des PJ à Luis Belmonte. Ce dernier sollicite les services rémunérés des PJ pour récupérer un portefeuille et les documents qu'il contenait. Ils lui ont été dérobés par une prostituée. Le prétendu « Belmonte » n'est pas totalement honnête dans ce qu'il dit aux PJ sur les tenants et aboutissements de l'affaire :

- il s'appelle Luis Belmonte [faux, son vrai nom est Timbrio Trévelez] ;
- il exerce une profession administrative [vrai], un petit poste auprès d'un notaire civil [faux, il travaille pour l'administration royale] ;
- il a eu recours aux services de cette prostituée après un repas entre amis [vrai], mais ce n'est pas dans ses habitudes [faux], et c'était la première fois qu'il avait affaire à cette fille-là [vrai] ;
- cette prostituée s'appelait Faustina [vrai] et travaillait à la *Taberna del Galeón de Oro* (la taverne du Galion d'or) [vrai] ;
- il faut absolument qu'il récupère le portefeuille et les documents qu'il contient. Cela n'a pas vraiment d'utilité en dehors du cercle notarial [vrai, puisqu'il ne s'agit pas de documents notariaux, mais faux, car ce sont peut-être des documents sensibles sur les affaires du royaume] ; cependant, cela le mettrait dans l'embarras vis-à-vis de son employeur et des clients concernés [vrai, par rapport à l'administration royale].

Débouchés possibles

- scène A : qui est Timbrio Trévelez ?
- scène B : retrouver une fille de joie



SCÈNE A – QUI EST TIMBRIO TRÉVELEZ ?

Cadre de la scène

Enjeux de contexte : entrevoir des éléments de la bureaucratie.

Enjeux d'aventure : pour les PJ, se faire une meilleure idée de leur employeur ; attention, passer du temps dans cette scène revient à laisser refroidir la piste du portefeuille disparu.

PNJ principaux : Timbrio Trévelez ; éventuellement son épouse, Beatriz.

Lieux principaux : le quartier du palais royal (Real Alcázar) et des dépendances de l'administration royale.

Cœur de la scène

Si les PJ cherchent à en savoir un peu plus sur leur commanditaire, il ne leur est pas très difficile de trouver des informations sur sa vie réelle, car « Luis Belmonte » n'est pas vraiment doué pour la clandestinité.

- son vrai nom est Timbrio Trévelez ;
- il est employé à la secrétairerie d'État de la Cour espagnole (aujourd'hui, nous dirions « un fonctionnaire ministériel ») ;
- aux yeux de ses collègues, il a la réputation d'être appliqué [vrai] et d'aimer la bonne chère [vrai] ;
- il est assez discret sur sa vie privée ; tout au plus dit-il qu'il est très attaché à son épouse [vrai dans l'ensemble, faux parce qu'il la trompe avec des filles de joie].

Débouchés possibles

- scène B : retrouver une fille de joie

SCÈNE B – RETROUVER UNE FILLE DE JOIE

Cadre de la scène

Enjeux de contexte : les PJ vont à la rencontre de la faune picaresque de Madrid, prostituées, escrocs, mendicants, joueurs, etc.

Enjeux d'aventure : Faustina, la prostituée qui a subtilisé le portefeuille de Trévelez, a disparu de la circulation. Plusieurs pistes se font jour, dont celle d'un mystérieux Français.

PNJ principaux : Álvaro, le souteneur de Faustina ; Adelaida, une autre prostituée.

Lieux principaux : tavernes et bordels.

Cœur de la scène

Faustina n'a pas reparu depuis quelque temps à la *taverne du Galion d'or*. Quelques éléments pour tenter de la retrouver :

- son souteneur, Álvaro, ne sait pas où elle est, et cela le préoccupe [vrai/faux : il est préoccupé parce qu'il perd une source de revenus, mais il n'a pas envie de se mettre dans des ennuis pour la retrouver] ;
- plusieurs filles de joie ont entendu Faustina insinuer, récemment, qu'elle comptait bien jouer « un gros coup » pour changer de vie [vrai] ; pourtant, d'après elles, Faustina était plutôt coutumière des petits larcins [vrai] ;
- une des collègues de Faustina, Adelaida, sait qu'elle avait un faible pour un « gentilhomme » français [vrai], mais elle ne connaît pas son identité [vrai] ;
- Álvaro et Adelaida connaissent l'adresse de la logeuse de Faustina.

Attention, cette faune interlope est chatouilleuse. Si les PJ sont perçus comme trop fouineurs, une altercation peut mener à un combat : ce ne sera pas un assaut d'escrime entre hidalgos, mais un affrontement de rue ou de taverne, pragmatique et sans règles de bienséance.

Débouchés possibles

- scène C – Un gentilhomme français (fausse piste)
- scène D – Chez la logeuse de Faustina

SCÈNE C – UN GENTILHOMME FRANÇAIS

Cadre de la scène

Enjeux de contexte : le MJ glisse aux joueurs un aperçu de la situation « géopolitique » entre Espagne et France, sans trop s'y attarder. Même en temps de tension entre les deux pays, la présence française en Espagne, et à Madrid en particulier, reste nombreuse, le commerce se poursuit, etc. Les PJ seront surpris par ce paradoxe si, par leurs activités respectives, ils n'ont pas déjà eu l'occasion de s'en rendre compte.

Enjeux d'aventure : ce « Français » est plus que ce qu'il prétend être, mais c'est une fausse piste dans l'affaire Trévelez.

PNJ principal : Fulgence Armentières.

Lieu principal : l'hôpital Saint-Louis des Français fait partie de l'œuvre fondée en 1613 par M. Henry de Saureux, dans le quartier de la calle de las Tres Cruces (la rue des Trois Croix). Elle compte une église où l'on prie en français, une hôtellerie pour les Français démunis vivant à Madrid, et un hôpital d'une demi-douzaine de lits réservés aux Français. Le personnel de l'hôpital est composé uniquement de Français, et M. de Saureux en est le recteur administrateur.



Cœur de la scène

Les Français sont nombreux à Madrid, il n'est donc pas aisé de découvrir qui est le « gentilhomme » français que Faustina rencontrait parfois. D'autant que le docteur en médecine Fulgence Armentières n'est pas un client de la jeune femme, et qu'ils ne se rencontrent pas dans des tavernes ; par mesure de précaution, Armentières la retrouve plutôt dans des jardins sur les bords du Manzanares, là où les Madrilènes aiment à se promener.

Qui plus est, compte tenu des activités secrètes d'Armentières, des recherches trop indiscretes des PJ risqueraient d'éveiller la méfiance de l'espion et de ceux qui le protègent.

Débouchés possibles

Armentières n'est pour rien dans la disparition de Faustina ni dans le vol des documents. À trop vouloir en savoir sur ce Français, les PJ perdraient un temps précieux sur la piste du portefeuille dérobé.

SCÈNE D – CHEZ LA LOGEUSE DE FAUSTINA

Cadre de la scène

Enjeux de contexte : les PJ de basse extraction sont familiers des quartiers populaires de Madrid ; les PJ bourgeois ou hidalgos y seront probablement moins à leur aise.

Enjeux d'aventure : les éléments livrés par la logeuse conduiront les PJ à retrouver la trace de Faustina, à se rendre compte du jeu trouble d'Álvaro, ou encore partir sur la fausse piste du Français.

Cœur de la scène

La logeuse de Faustina, María Emilia Carrasco, croit savoir que Faustina a eu des ennuis du fait de sa mauvaise vie dont elle ignorait tout [faux] jusqu'à ce que des alguazils (gendarmes) viennent la chercher. Si Faustina a été arrêtée pour prostitution, elle est très probablement enfermée à la prison pour femmes de la Galera [vrai].

La logeuse sait aussi que d'autres personnes sont venus s'enquérir de Faustina, ces derniers temps :

- l'une de ces personnes correspond à la description d'Álvaro, le souteneur de Faustina. La logeuse prétend ignorer son identité [faux] et l'occupation qu'il exerce [vrai, elle le prend pour le compagnon de Faustina, puisqu'il lui arrive de lui rendre visite]. Si la logeuse est poussée dans ses derniers retranchements, elle avoue, contre quelques pièces, qu'elle a laissé Álvaro pénétrer dans la chambre de Faustina, d'où il est ressorti quelques instants plus tard ;

- une autre de ces personnes avait un accent étranger, sûrement français. Elle ignore totalement qui cela pouvait bien être [vrai ; elle n'a jamais vu Fulgence Armentières, que Faustina n'avait jamais conduit chez elle].

Si les PJ arrivent à convaincre la logeuse – par le charme, la menace, ou l'appât du gain – de les laisser voir, eux aussi, la chambre de Faustina, ils n'y trouveront rien de particulier, et notamment pas le portefeuille de Timbrio Trévez [c'est Álvaro qui l'a emporté].

Débouchés possibles

- scène C – Un gentilhomme français (fausse piste)
- scène E – Entre les murs de la Galera (aller interroger Faustina)
- scène F – Un taurillon cerné (repartir sur les traces d'Álvaro)

SCÈNE E – ENTRE LES MURS DE LA GALERA

Cadre de la scène

Enjeux de contexte : les PJ qui ne les connaissaient pas encore découvrent les prisons, les geôliers, les prisonniers, etc.

Enjeux d'aventure : les PJ suivent la piste du portefeuille dérobé directement auprès de celle qui l'a subtilisé.

PNJ principal : Faustina.

Lieu principal : la prison pour femmes de la Galera est située au sud-ouest de la ville, près de la porte de Tolède. On y enferme les femmes en attente de jugement qui n'ont pas commis de crime de sang. Les prisonnières de la Galera passent leur temps à filer et à prier, et sont surveillées par de solides nonnes qui manient autant la matraque que le rosaire.

Cœur de la scène

Parvenir jusqu'à Faustina est difficile. Il faudra user de dissimulation, par exemple en se faisant passer pour un membre de la famille, ou pour son « confesseur », ce qui risque d'être peu crédible aux yeux des nonnes-geôlières. User de corruption est délicat : comment corrompre de telles gardiennes ?

Ce que Faustina peut révéler aux PJ, de bon ou de mauvais gré :

- Faustina a été jetée en prison sur des accusations de prostitution [vrai] ; elle pense qu'il s'agit d'une vengeance soit contre elle-même, soit contre son souteneur qui n'est pas toujours loyal avec le roi de la Cour des Miracles [vrai] ;



- c'était bien la première fois que Timbrio Trévelez était son client [vrai], mais ce n'était pas la première fois qu'il venait dans ce lupanar-là [vrai] ;
- elle n'a pas vraiment l'habitude de faire les poches de ses clients [faux], mais celui-là avait un tel air de m'as-tu-vu [vrai] et était tellement saoul [vrai] qu'elle n'a pas pu s'empêcher de lui dérober ses affaires ;
- elle fourgue les objets volés à un receleur, Domingo Fajardo, un marchand ambulancier [vrai] ;
- elle n'a pas eu le temps de fourguer ce qu'elle a dérobé à son client [vrai]. Le portefeuille et les documents doivent donc encore être dans sa chambre chez sa logeuse [vrai/faux : Faustina pense vraiment que les objets sont encore chez elle, mais ils n'y sont plus puisqu'Álvaro les lui a dérobés].

Débouchés possibles

- scène D – Chez la logeuse de Faustina (retourner la voir, si les PJ n'ont pas pensé à fouiller sa chambre lors de leur première visite)
- scène F – Un taurillon cerné (repartir sur les traces d'Álvaro)

SCÈNE F – UN TAURILLON CERNÉ

Cadre de la scène

Enjeux de contexte : la Cour des Miracles n'est pas un royaume uni, et les rivalités sont courantes entre ces gens de sac et de corde.

Enjeux d'aventure : les PJ suivent la piste du portefeuille dérobé, passé de Faustina à Álvaro.

PNJ principaux : Álvaro ; Silerio et ses hommes.

Lieux principaux : le Barrio de la Germanía (le quartier de la Fraternité), dans le quartier nord-ouest de Madrid, où la fraternité de la truanderie a ses attaches.

Cœur de la scène

Les PJ devront suivre la piste d'Álvaro dans les divers endroits plus ou moins fréquentables qu'il hante : tavernes, tripots, parvis des églises, *mentideros* (endroits où l'on échange des ragots).

Quand ils le retrouvent enfin, Álvaro est dans une position difficile : dans une ruelle sombre et fangeuse, le souteneur est pris à parti par plusieurs ruffians vindicatifs.

Si les PJ sauvent Álvaro de ses assaillants, celui-ci acceptera de leur révéler qu'il n'a plus le portefeuille ni les documents qu'il a subtilisés chez Faustina. Des hommes l'ont assailli la veille et lui ont dérobé [vrai]. Les assaillants de ce soir

dans cette ruelle n'ont, d'après lui, aucun lien avec le portefeuille : ils lui reprochaient d'avoir « oublié » de verser une partie de ses revenus au roi de la Cour des Miracles, et étaient chargés de l'en punir [vrai].

Les truands ne cherchent pas à tuer Álvaro. Cependant, dans un combat de rue, un mauvais coup arrive vite ; si Álvaro est tué par inadvertance, les PJ passeront à côté de ces détails.

Dans tous les cas, le portefeuille et les documents leur échappent, du moins pour l'instant.

Débouchés possibles

- scène G – Des nouvelles de Timbrio Trévelez

SCÈNE G – DES NOUVELLES DE TIMBRIO TRÉVELEZ

Cadre de la scène

Enjeux d'aventure : la perspective de nouveaux développements.

PNJ principal : Timbrio Trévelez.

Cœur de la scène

Quelques jours après avoir engagé les PJ (délai au gré du MJ), Timbrio Trévelez reprend contact avec eux :

- il a reçu une lettre anonyme de chantage : s'il ne verse pas une forte somme dans des conditions restant à définir, les documents seront utilisés pour ruiner sa carrière [vrai, il peut leur montrer la lettre] ;
- il s'excuse d'avoir considéré, au début, que ces documents n'avaient pas d'importance [faux, ses excuses n'ont rien de sincère] ;
- il considère urgent de trouver ce maître-chanteur et de le réduire au silence. Il n'entend pas se saigner aux quatre veines pour payer cette rançon [vrai] et prétend n'en avoir pas les moyens [faux].

Débouchés possibles

- scène A – Qui est Timbrio Trévelez ? (si les PJ n'ont pas déjà mené cette « enquête » lorsque le rond-de-cuir les a engagés)
- scène H – Un maître-chanteur bien renseigné



SCÈNE H – UN MAÎTRE-CHANTEUR BIEN RENSEIGNÉ

Cadre de la scène

Enjeux de contexte : plonger directement dans le monde de la truanderie.

Enjeux d'aventure : retrouver la piste du portefeuille.

PNJ principaux : Álvaro, s'il est encore vivant ; Silerio et ses hommes.

Lieux principaux : le Barrio de la Germanía (le quartier de la Fraternité).

Cœur de la scène

Chercher à savoir qui a bien pu s'attaquer directement à Álvaro pour lui dérober le portefeuille amène à comprendre qu'il s'agissait d'une attaque ciblée. Ceux qui ont mené cette attaque ont en effet laissé des traces sur leur passage, en suivant des pistes similaires à celles qu'ont suivies les PJ.

Recouper les indices laissés par ces ruffians dans leur recherche de Faustina et d'Álvaro (des gens qu'ils ont interrogés se souviennent de détails de leur apparence, de leur manière de parler, etc.) les conduit à identifier Silerio, truand notoire, et ses hommes.

Il est peu probable que Silerio accepte de bon cœur de dévoiler les raisons de son implication dans cette affaire. néanmoins, un homme de sa bande, à la loyauté chancelante, pourrait se révéler bavard, et confier que :

- cela fait quelque temps que la bande de Silerio suit Timbrio Trévez, et qu'ils ont découvert ses petits vices [vrai] ; il ignore qui leur a demandé de le suivre [vrai] ; seul Silerio connaît le commanditaire [vrai] ;
- ils ne sont pas intervenus dans l'épisode du portefeuille, dont ils ignoraient tout jusqu'au moment où Timbrio Trévez a engagé les PJ [vrai]. Mais leur surveillance leur a permis de doubler les PJ et de récupérer le portefeuille et les papiers [vrai].
- c'est Silerio qui sait où sont les papiers [vrai] ;
- Silerio avait spécifiquement insisté pour que Faustina et Álvaro restent en vie.

Filer Silerio amène à repérer qu'il est en cheville avec Zenón, le serviteur zélé de Beatriz Trévez, qui sert d'intermédiaire.

Débouchés possibles

- Scène finale – Une dame d'honneur



SCÈNE FINALE – UNE DAME D'HONNEUR

Cadre de la scène

Enjeux de contexte : la notion paroxystique d'honneur est au cœur de la société espagnole, dans son aspect personnel (la *honra*) et son aspect social (la *fama*, la renommée).

Enjeux d'aventure : après avoir compris les dessous de l'intrigue, les PJ devront peut-être choisir entre leur fidélité à leur employeur et leur compréhension pour l'honneur de son épouse.

PNJ principal : Beatriz Trévez.

Cœur de la scène

En voyant clair dans cet imbroglio, les PJ comprendront que le personnage central n'est pas Timbrio Trévez, avec ses petites magouilles et infidélités, mais son épouse, un esprit de fierté derrière un sourire de société. Il est en revanche peu probable que Beatriz Trévez s'épanche auprès des PJ pour leur exposer ses motifs, surtout qu'elle sait pertinemment qu'ils ont été engagés par son mari.

Toutefois, une ouverture est possible, s'il y a, parmi les PJ, un homme ou une femme sincèrement attaché(e) à ces questions, pouvant éprouver une réelle compassion pour l'honneur flétri de Beatriz Trévez. Elle explique alors que c'est bien elle qui, par l'intermédiaire de son serviteur Zenón, a demandé à des coupe-jarrets de mettre son époux en difficulté, et de laisser Faustina et Álvaro en vie pour qu'il y ait des preuves de la vie dissolue du rond-de-cuir.

Les PJ auront alors le choix :

- mener à son terme la mission confiée par Timbrio Trévez, en dévoilant à celui-ci le rôle joué par son épouse. Il est peu probable que Timbrio Trévez prendrait des mesures fortes pour punir son épouse (ce serait très mauvais pour son honneur social) ; il est en revanche plausible que cette aventure l'ait nettement refroidi, au moins temporairement, dans ses envies de courir le jupon ici et là. En tout état de cause, il est probable qu'il évitera de donner de la publicité à cette affaire ;
- mener à son terme la mission confiée par Timbrio Trévez, sans lui dévoiler le rôle joué par son épouse ;
- changer de camp, en quittant celui de Timbrio Trévez pour rejoindre celui de son épouse. Ceci conduira probablement à la ruine de la carrière du *covachuelista* et peut-être même à sa disparition tout court, si son épouse a des desseins plus noirs que la simple restauration de son honneur.

Si les PJ restent fidèles à Timbrio, il n'est pas impossible que celui-ci ait envie que certains artisans de sa déroute momentanée soient réduits au silence définitivement. Les PJ accepteront-ils d'éliminer Faustina et Álvaro, notamment ?



LA GALERIE DES PNJ

Notes sur les termes techniques employés : le jeu *Capitán Alariste* n'a pas fait l'objet d'une traduction officielle en français. Pour le cas où des joueurs voudraient adapter ce scénario à un autre système de jeu, les termes espagnols ont été quand même traduits. Voici les correspondances retenues pour les caractéristiques basiques : *Destreza* / Adresse, *Espíritu* / Esprit, *Fortaleza* / Force, *Ingenio* / Ingéniosité, *Reflejos* / Réflexes, *Brios* / Résistance.

Les profils des PNJ comprennent aussi, le cas échéant, la mention de l'archétype (*clase*) le plus proche du personnage, quelques compétences (*habilidades*) notables, et les avantages (*ventajas*) ou désavantages (*desventajas*).

Timbrio Trévelez, un coureur de jupons dans la panade

Rond-de-cuir de l'administration royale (un *covachuelista*, selon l'appellation familière venant du fait que les secrétaires des ministères se trouvent, à l'époque, dans les caves du palais royal), Timbrio Trévelez n'a aucun scrupule à courir le jupon tarifé et à faire porter des cornes à son épouse Beatriz. Cette fois-ci, l'imprudencence lui a fait perdre des papiers importants, aux mains d'une prostituée indelicte. Timbrio Trévelez n'a aucune intention de révéler aux PJ l'intégralité de sa vie dissolue ni la nature de ce qu'il les charge de retrouver. Qui plus est, même s'il n'est qu'un obscur fonctionnaire, il éprouve un certain mépris pour les gens aux services desquels il recourt, et n'aura pas toujours l'élégance de cacher ce mépris.

Carac. – Adresse 10, Esprit 11, Force 11, Ingéniosité 12, Réflexes 9, Résistance 11

Comp. – Culture locale 13, Diplomatie 12, Étiquette 12, Lois 14

Av./Désav. – Charge (Bureaucrate de palais), Lettré

Beatriz Trévelez, une dame de fer

Beatriz Trévelez est la fille unique de don Antonio Trujillo y Armenteros, hidalgo de vieille souche, de « sang pur » mais désargenté. Le mariage arrangé de Beatriz et Timbrio avait permis à Beatriz, devenue veuve très jeune de son premier mari mort au combat contre les Turcs, de retrouver un époux, et à Timbrio de donner un vernis d'honneur à sa propre extraction médiocre que sa petite richesse de parvenu ne lui donnerait jamais.

Beatriz n'a rien d'une épouse soumise ; particulièrement attachée à l'honneur de sa famille, elle est résolue à ne pas laisser Timbrio le fouler aux pieds.

Possibilité 1 : Beatriz envisage seulement de donner une bonne leçon à son mari, en lui démontrant la fragilité de ses grenouillages et les risques qu'il prend à la tromper. Son seul souhait est de restaurer son honneur.

Possibilité 2 : Beatriz n'est pas motivée uniquement par l'honneur de sa famille. Décidée à faire d'une pierre deux coups, elle projette de faire chanter Timbrio pour lui soutirer une grande partie de ce qu'il a mis de côté, avant, peut-être, de le réduire définitivement au silence.

Carac. – Adresse 9, Esprit 14, Force 9, Ingéniosité 13, Réflexes 9, Résistance 10

Comp. – Détecter les mensonges 15, Feindre 16

Av./Désav. – Charisme, Honneur (Honra)

Faustina, une fille de joie aux mains lestes

Faustina gagne sa vie en vendant ses charmes. Ses clients habituels sont des marchands de passage dans la capitale aussi bien que des fonctionnaires du palais, comme Timbrio Trévelez. Parfois, elle se laisse aller à faire les poches de ses clients, pour en tirer un petit pécule sur lequel elle ne paie aucune commission à son souteneur Álvaro. Il est bien possible que son larcin sur Timbrio soit son dernier... Faustina a aussi de petits arrangements avec un agent de l'ambassade de France ; charmée par ce gentilhomme français qui lui promet monts et merveilles, elle lui glisse, en échange de menus cadeaux, des renseignements qu'elle soutire sur l'oreiller à ses clients imprudents.

Carac. – Adresse 12, Esprit 12, Force 9, Ingéniosité 11, Réflexes 10, Résistance 9

Comp. – Coupe-bourse (Ratear) 13, Séduction 14

Av./Désav. – Intuitive

Adelaida, une fille de joie qui en a vu d'autres

Adelaida travaille elle aussi pour Álvaro. Pour une raison qu'elle ne s'explique pas trop, elle apprécie Faustina, dont elle connaît pourtant les défauts. Elle sera une source d'informations pour toute personne qui lui donnera l'impression de vouloir aider Faustina à sortir des problèmes dans lesquels elle est prise.

Carac. – Adresse 10, Esprit 10, Force 9, Ingéniosité 9, Réflexes 9, Résistance 11

Av./Désav. – Bonne étoile



Álvaro « Becerro », un souteneur qui ne soutient plus rien

Álvaro a beau être surnommé Becerro (le taurillon) du fait de son torse puissant et de ses jambes courtes, il n'a pas le courage d'une telle bête. Tout au plus arrive-t-il à tenir sous la coupe de sa violence quelques jeunes filles qui vendent leur charme et sur les revenus desquelles il prélève sa part. Mais, dès que des ennuis se profilent à l'horizon, que ce soit des menaces envers lui ou envers « ses filles », il prend la poudre d'escampette plutôt que de faire front.

Sa couardise ne l'empêche pas d'avoir un peu de jugeote, et il a deviné le manège de Faustina et de ses petits vols ; il préfère la laisser faire pour l'instant, se disant que cela lui donnera, en cas de besoin, un levier de pression sur elle.

Carac. – Adresse 10, Esprit 9, Force 14, Ingéniosité 9, Réflexes 9, Résistance 12
 Comp. – Charlatanerie 10, Sens de la rue (Callejeo) 11
 Av./Désav. – Couardise

Fulgence Armentières, un espion de lupanar

Le jeune homme est un docteur en médecine qui officie notamment auprès de l'hôpital « Saint-Louis des Français ». Derrière son apparence bonhomme se cache un des agents de l'ambassadeur de France à Madrid ; il a un don particulier pour embobiner, avec son charme, les femmes de toutes extractions et de les utiliser à sa guise. C'est ainsi qu'il manipule Faustina, qui lui fournit des renseignements sur certains de ses clients, hidalgos ou bourgeois. Il est néanmoins étranger à l'affaire Trévelez.

Carac. – Adresse 11, Esprit 12, Force 10, Ingéniosité 13, Réflexes 10, Résistance 11
 Comp. – Diplomatie 13, Médecine 15, Séduction 13
 Av./Désav. – Alliés (réseau d'espions français)

Silerio et ses hommes, des ruffians qui défendent l'honneur d'une dame

Silerio et ses hommes sont entrés au service de Beatriz Trévelez par l'intermédiaire d'un serviteur de la dame, Zenón, qui a quelques contacts dans le monde des ruffians. Silerio et ses hommes sont donc à Beatriz Trévelez ce que les PJ sont à son époux Timbrio : des exécutants à solde,

pas trop regardants. Et quand bien même ils ne sont pas tous des hidalgos, ils ont, à leur manière, le sens de l'honneur ; alors, ils comprennent bien la volonté de Beatriz Trévelez de restaurer le sien.

Carac. – Adresse 12, Esprit 11, Force 10, Ingéniosité 9, Réflexes 11, Résistance 11
 Comp. – Sens de la rue (Callejeo) 12, Argot des ruffians (Habla de germanía) 9, Intimidation 11, Dissimulation (Sigilo) 14, Armes courtes 12
 Av./Désav. – Alliés (certaines bandes de la Cour des Miracles), Ennemis (certaines autres bandes)





Un scénario de **Khelren** • Illustrations de **Stéphane Sabourin** et **Khelren**

Le Cygne et le Loup

pour *Imperium*

SYNOPSIS

La Maison Amaterasu, ancienne et déclinante, accueille en son fief une délégation de la jeune et opportuniste Maison Bassican. L'objectif des deux Maisons est de sceller une alliance par le biais d'un mariage. C'est sans compter sur leurs ennemis et les dissensions internes...

Remerciements : Xavier Alix, Benjamin « Machesse » Kouppi et les joueurs de notre campagne d'*Imperium* (pour la Maison Bassican) et Imhotep et les joueurs et joueuses de la partie en *play-by-forum* de la Cour d'Obéron (pour la Maison Amaterasu).

Adapter le cycle de *Dune* en jeu de rôle relève de la gageure. Comment conjuguer dans le cadre étroit d'une table de jeu politique de haut vol, personnages à l'intelligence surhumaine voire capable de pressentir les possibles futurs, décor baroque aux dimensions de l'univers et mystique cosmopolite ? Last Unicorn Games n'avait pas su apporter de réponse dans sa publication sous licence en 2000, dans un jeu sans charpente ni vision. C'est donc à un jeu amateur, **Imperium**, que revient l'honneur particulier d'être le premier à avoir su traduire en jeu toutes ces perspectives. Pour ce faire, Olivier Legrand, appuyé du canon du cycle et de *The Dune Encyclopedia*, a choisi l'axe fécond du jeu des Maisons. Il obtient la cohérence du groupe et une proposition ludique puissante, centrée sur la politique, appuyée par un système dédié, et les drames familiaux. *Imperium* a bénéficié de quatre éditions, revues, augmentées et illustrées, notamment par Stéphane Sabourin, et d'une gamme étendue couvrant tous les grands acteurs de l'univers et toutes ses problématiques. Il est disponible gratuitement sur le site de la Cour d'Obéron (<http://couroberon.com/site2/imperium/>).

Fiche Grog :
<http://www.legrog.org/jeux-amateurs/imperium>





MAISON AMATERASU

Le Chant du Cygne

Ethos

Culture. La Maison est réputée au sein de l'Imperium pour ses poètes, peintres et troubadours.

Honneur. Les Amaterasu se forcent à être tout simplement meilleurs que leurs adversaires pour ne pas devoir s'abaisser à tricher.

Secrets. La Maison recherche la mythique planète *Lhassa-Lora* dont elle est dépositaire de l'héritage mystique de développement corporel et psychologique. Il s'agit en fait de travaux sur le conditionnement...

Fief

Nabé est un monde enchanteur, très boisé, qui suffit amplement aux visées peu expansionnistes des Amaterasu. Personne n'a le droit de quitter la planète, d'où son surnom de *Planète Interdite*. En réalité, cela concerne surtout *Fu*, sa capitale, et encore existe-t-il nombre d'exceptions ; toutefois l'endroit demeure essentiellement peuplé de dirigeants, gardes et serviteurs.

Histoire

Selon les historiens de la Maison, celle-ci aurait été fondée par une déesse solaire de *Terra*. Un puissant empire aurait jadis été fondé par un de ses enfants dont les Comtes Amaterasu descendraient en droite lignée.

Maison préexistant la bataille de *Corrin*, l'Empereur n'a eu de cesse de l'élever pour d'innombrables faits méritoires jusqu'à son actuel statut comtal. Des Maisons mineures se sont jointes au fil des siècles, créant parfois des rivalités de clan.

Relations

La Maison est une alliée fidèle des Corrino, Moritani et Wallach.

Elle méprise les Nuegri qui le lui rendent bien et rivalise sans cesse avec la Maison Trianna.

Ressources

Influence	4
La Maison se complait dans l'isolement, intervenant peu au <i>Landsraad</i> ; mais lorsqu'elle prend la parole, elle se fait entendre.	
Guerre	2
Issus de la secte <i>Zen Hekiganshu</i> , les Amaterasu rejettent la violence. La prestigieuse <i>Légion Soleil</i> , garde <i>Fu</i> , tandis que la <i>Légion Phénix</i> , un ramassis de brutes, et la <i>Légion Renard</i> , génie militaire et logistique, opèrent à l'extérieur.	
Prospérité	2
Les Amaterasu affichent un mépris total pour l'argent ; ils délèguent à leurs Maisons mineures.	
Prestige	4
L'histoire de la Maison est semée de hauts faits et son honneur légendaire : défendant le faible et le bon droit, sans arrière-pensée, elle jouit d'une solide réputation.	
Intrigue	4
La diplomatie tient de l'art chez les Amaterasu. Leur réseau de renseignements s'occupe plutôt d'opérations de contre-espionnage ou de police politique.	
Niv. tech.	2
La modernité n'intéresse pas les Amaterasu. Ils suivent un mode de vie archaïque, leur plus grande faiblesse...	



MAISON BASSICAN

Les Enfants du Loup Bleu

Ressources

Influence	2
Les jeunes Bassican sont noyés au <i>Landsraad</i> et ne parviennent pas à nouer des alliances solides.	
Guerre	4
La Maison ne forme que des unités d'élite. Les <i>Zibelines de Fer</i> de <i>Mansk</i> s'entraînent en conditions extrêmes. La Maison mineure <i>Volgaddon</i> s'est spécialisée dans la chasse et la pêche de créatures monstrueuses. Enfin, la <i>Horde Stellaire</i> est une redoutable double Légion très mobile.	
Prospérité	4
La Maison a un don pour flairer les investissements juteux. On murmure qu'elle se livre à la contrebande ; toujours est-il que ses activités de mercenariat sont lucratives.	
Prestige	2
Maison récente, ses traditions eugéniques et ses rituels dangereux qui font sa fierté lui valent une réputation de barbarie et d'arrogance.	
Intrigue	3
Les Bassican disposent d'un bon réseau de renseignements, apte aux opérations de sabotage, et d'un important service de propagande. La dureté du climat de <i>Hojj</i> limite les besoins du contre-espionnage.	
Niv. tech.	3
Les Bassican ont développé certaines technologies de pointe pour lutter contre les conditions extrêmes de <i>Hojj</i> , en architecture, géothermie, pharmaceutique et optique de précision.	

Ethos

Gloire. L'idéologie bassicane prône le culte du héros. Les actions d'éclat sont prisées dans tous les domaines, du militaire au commercial.

Profit. Les Bassican visent une place au Directoire de la CHOM ; pour l'instant, ils négocient des sièges dans diverses commissions financières.

Excellence (Survie). Le culte du *Loup Bleu* impose des principes eugéniques sous la forme d'épreuves de survie. Les nobles Bassican sont soumis aux plus dures, et elles sont parfois mortelles. Seuls les plus résistants survivent ; ainsi, la Maison en ressort plus forte.

Fief

La surface de *Hojj*, toundras, steppes et hautes chaînes de montagne, est principalement gelée. L'été est de courte durée. La capitale *Qaraqorum* située près de l'équateur offre un climat doux toute l'année. La deuxième ville *Sarayshik*, importante car plus peuplée, est protégée des vents glaciaux au creux du microclimat d'une caldeira. Enfin, une branche des Bassican réside à *Ourbaliq*, forteresse montagnarde naturelle.

Histoire

Récemment anoblie, il s'agissait auparavant d'une Maison mineure mercenaire inféodée aux Adamir. Ayant souhaité se débarrasser d'un fief inhospitalier, ils l'ont offert à un vassal. Une population d'indigènes y survivaient depuis des millénaires et les Bassican s'y sont naturellement mélangés, adoptant le culte local du *Loup Bleu*. S'en suit deux mille ans sans grands troubles ni hauts faits, seulement marqués par une croissance stable et continue.

Relations

La Maison Wallach compte parmi les seuls alliés des Bassican. Le Bene Gesserit a soutenu à plusieurs reprises les Bassican, qui en ont une opinion favorable, malgré une faible implantation.

Des tensions demeurent avec les Adamir qui voient les Bassican comme des traîtres. La Maison Xali, autre ancienne Maison mineure des Adamir, a longtemps subi le préjudice de leur ascension.



AUTRES MAISONS



Maison Xali : Les Maîtres de l'Eau

Influence	2
Guerre	2
Prospérité	2
Prestige	2
Intrigue	5
Niv. tech.	5

Ethos : Excellence (Technologie), Secrets, Pouvoir.



Maison Adamir : Le Chêne éternel

Influence	4
Guerre	3
Prospérité	3
Prestige	4
Intrigue	4
Niv. tech.	3

Ethos : Culture, Pouvoir, Stabilité.



Maison Nuegri : Force et Courage

Influence	2
Guerre	5
Prospérité	3
Prestige	3
Intrigue	2
Niv. tech.	3

Ethos : Excellence (Stratégie), Profit, Gloire.



Maison Trianna : Le Paon d'Ocpolis

Influence	3
Guerre	2
Prospérité	5
Prestige	5
Intrigue	3
Niv. tech.	3

Ethos : Culture, Gloire, Profit.

PRÉ-TIRÉS

Edo Amaterasu

Edo est le neveu de l'actuel Comte Amaterasu qui a choisi de le nommer comme successeur en raison de ses brillantes capacités. Edo a ainsi été envoyé sur *Arrakis*, ce qui a déclenché l'apparition de son pouvoir de Prescience, et y a adroitement négocié avec des contrebandiers un apport en Mélange pour sa Maison pour une somme inférieure à ce qu'aurait coûté un accord officiel. C'est également un des meilleurs émissaires, celui qu'on envoie face aux Maisons au sens diplomatique redoutable. De plus, c'est l'incarnation de l'ethos familial : versé dans les arts et les sciences, il est fin courtisan mais pas prêt à toutes les vilénies.

À ceci près qu'Edo est aveugle de naissance... Ses yeux sont clos en permanence et des rumeurs prétendent qu'il s'agit là d'une mascarade. Élané et charismatique, Edo est bel homme ; ses conquêtes sont d'ailleurs nombreuses : sans doute sa seule faiblesse. Sa voix forte et ferme bien qu'il sache économiser ses paroles.

Il a pour sœur jumelle Miulin et des bruits de couloir les soupçonnent d'entretenir une relation incestueuse.

Physique 2

Habilité 2

Finesse 5

*Étiquette 8**Observation 8**Politique 8**Rhétorique 7**Subterfuge 9*

Savoir 3

*Histoire 4**Langues 4**Lois 6**Traditions 4*

Discipline 2

Aura 4

*Commandement 7**Expression Artistique 5**Séduction 6*

Karama 3

Résistance 4

Statut 5

Apprentissage : *Éducation Aristocratique (Courtoise, Mystique), Courtisan.*

Privilèges : *Régime d'Épice (niv. II), Serviteur (Kira, les yeux et la canne de son maître), Cône de silence, Contact (Makimili Kupp, archéohistorien impérial), Distrans.*

Relations sociales :

- *Madolen Delambre.*
- *Ana Volff, célèbre Troubadour, ancienne amante.*
- *Anjila Corrino, cousine de l'Empereur, ancienne amante.*



Iruna Amaterasu, la Sorcière blanche

Officiellement, Iruna est une banale courtisane qui se fond dans la masse. Tout cela pour mieux cacher son véritable rôle : sur *Planète Interdite* et surtout au sein du palais comtal de *Fu*, un Maître-Assassin secret officiel. Il s'occupe des affaires internes, du contre-espionnage et des assassinats, bénéficie de prérogatives supérieures au Maître-Assassin officiel et d'un service disposant de moyens plus conséquents. Lourdemment fardée et vêtue de robes blanches, elle est connue et crainte sous le titre de *Sorcière Blanche*. Élevée et éduquée dès son plus jeune âge pour tenir ce poste, Iruna s'est révélée exceptionnelle.

Mais le coût à payer est immense : elle n'a aucune vie et sa dépendance au *Rachag* est totale.

Seuls quelques dirigeants Amaterasu, dont Edo, connaissent son identité réelle.

Physique 2

Habileté 5

Agilité 7

Armes Blanches 6

Armes de Jet 6

Dextérité 7

Discrétion 8

Finesse 4

Déguisement 7

Étiquette 5

Observation 5

Politique 5

Sécurité 8

Subterfuge 6

Savoir 3

Poisons 6

Discipline 2

Aura 2

Commandement 3

Expression Artistique 3

Séduction 3

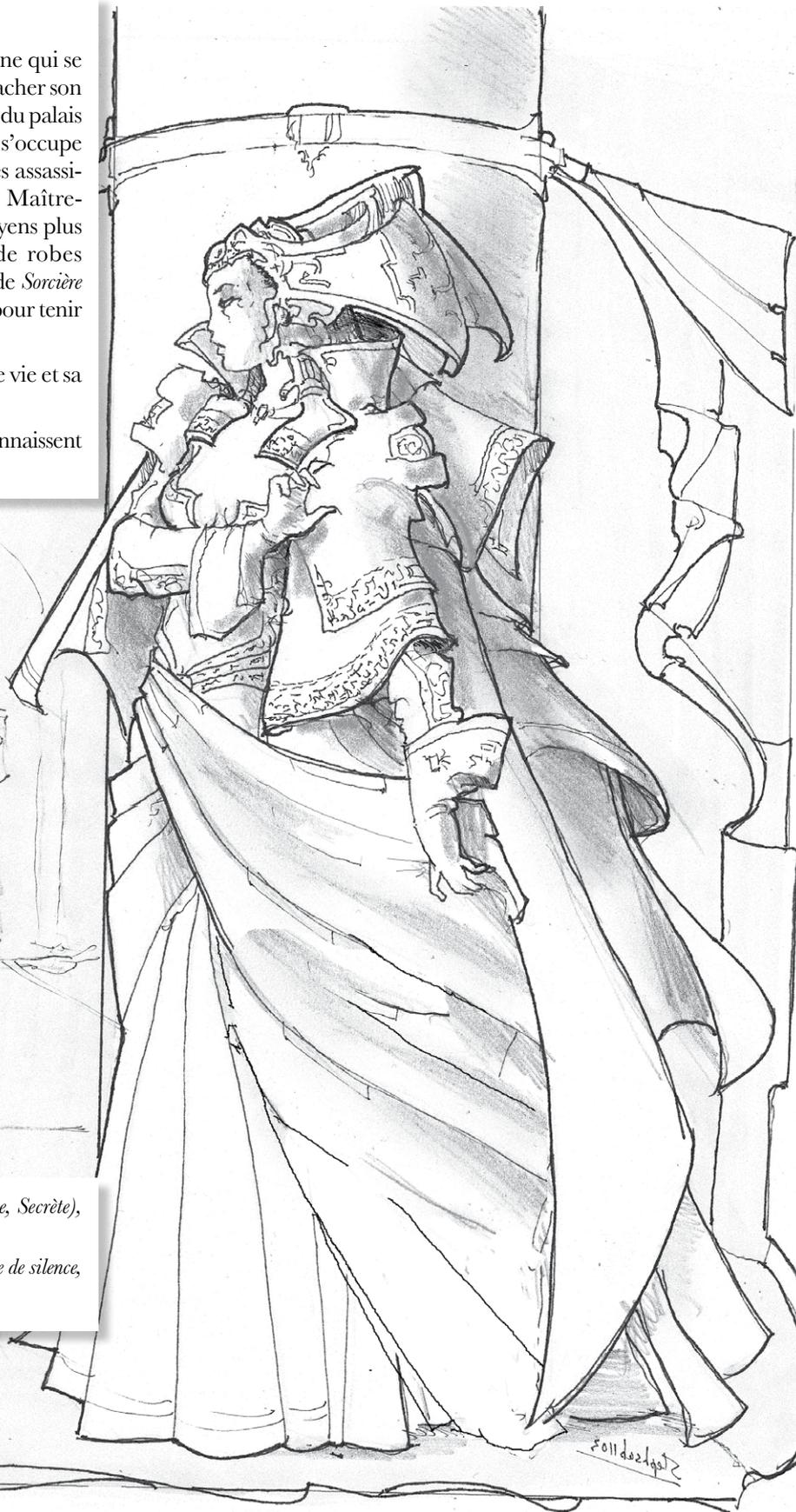
Karama 2

Résistance 4

Statut 5

Apprentissage : *Éducation Aristocratique (Courtoise, Secrète), Assassin.*

Privilèges : *Régime d'Épice (niv. I), Bouclier furtif, Cône de silence, Chercheur-tueur, Vérité.*





Dame Miulin

Miulin est la sœur jumelle d'Edo et on les dit inséparables ; des rumeurs d'inceste circulent évidemment. C'est une jeune femme aux mouvements lents et gracieux qui sait retenir ses émotions y compris dans les moments les plus stressants. Afin de tester sa volonté et son endurance, elle se soumet elle-même constamment à des défis ou à des mortifications.

Avec l'annonce du projet de mariage, le Bene Gesserit a décidé d'envoyer un de ses membres pour étudier la proposition et la valider. Miulin, qui a passé sa vie au sein du chapitre de *Chusuk* depuis qu'elle est entrée dans les ordres, a été naturellement sélectionnée pour cette mission. Cela fera presque dix ans qu'elle n'a pas revu Edo, son frère aimé.

Physique 2

Habilité 2

Finesse 4

Étiquette 6

Observation 7

Politique 5

Rhétorique 5

Subterfuge 7

Savoir 2

Histoire 3

Lois 3

Psychologie 4

Technologie 3

Traditions 3

Discipline 5

Art Étrange 7

Vigilance 8

Voix 7

Aura 3

Karama 2

Résistance 7

Statut 3

Apprentissage : Conditionnement Bene Gesserit, Sœur Bene Gesserit.

Privilèges : Cône de silence, Distrans, Bouclier personnel.



Olga Bassican

Grande et athlétique, Olga est timide en société car elle n'a pas reçu, comme les autres dames de la cour impériale, l'éducation Bene Gesserit. Au contraire, elle est passionnée par la nature et ses forces crues et sauvages.

Récemment, alors qu'elle accomplissait, comme souvent, une expédition dans le Grand Sud polaire, elle a sauvé la vie de son oncle Yevtiki : venu l'accompagner, il a chuté dans une crevasse et elle a porté le blessé sur plus de mille kilomètres. La nouvelle s'est répandue et elle est désormais perçue comme une icône du culte du *Loup Bleu*, l'incarnation de l'ethos familial, voire une sainte. Aussi, elle a attiré quelques fidèles et bénéficie du respect du clergé, en premier lieu de son shaman Toghon le Grand Temur.

Physique 2

Athlétisme 4

Habilité 2

Finesse 3

Étiquette 4

Observation 6

Politique 4

Rhétorique 5

Subterfuge 5

Savoir 5

Histoire 6

Langues 6

Lois 6

Médecine 6

Planétologie 8

Traditions 8

Discipline 4

Survie 7

Vigilance 6

Aura 2

Séduction 3

Karama 2

Résistance 6

Statut 4

Apprentissage : *Éducation Aristocratique (Courtoise, Savante), Planétologue.*

Privilèges : *Régime d'Épice (niv. I), Serviteur (Evna, servante personnelle), Serviteur (Damintri, garde du corps), Contact (Irobb Galad, Planétologue impérial).*

Équipement : *une arme blanche, un Bouclier personnel, une armure légère, un communicateur standard, un medkit.*





Kublay Bassican

Kublay, second fils du Baron, a toujours été destiné à servir de Maître de Guerre et n'a pas reçu d'éducation politique, contrairement à son frère aîné.

Kublay se pose officiellement en fervent traditionaliste, les hommes qu'il commande n'en attendent pas moins ; en réalité, il considère les épreuves qu'il a dû subir et pour lesquelles il se révélait moins doué que son frère aîné comme relevant d'un fanatisme stupide menant inutilement à la mort. Il a d'ailleurs toujours le souci de préserver la vie de ses hommes.

Physique 3

Athlétisme 4

Lutte 5

Habilitété 5

Agilité 8

Armes Blanches 8

Armes de Tir 6

Pilotage 8

Finesse 3

Étiquette 4

Observation 4

Politique 4

Rhétorique 4

Stratégie 6

Subterfuge 4

Savoir 2

Histoire 3

Discipline 2

Survie 4

Aura 3

Commandement 6

Karama 3

Résistance 5

Statut 4

Apprentissage : *Éducation Aristocratique (Courtoise, Martiale), Soldat.*

Privilèges : *Régime d'Épice (niv. I), Cône de silence, Ornithoptère, Contact (Ludvik Delambre, bretteur et fin limier).*



Kallistrat Rand

Kallistrat est un mélange étrange des deux types physiques des Bassican : ses yeux sont bridés mais bleus, et sa chevelure tend vers le roux. Ses lèvres sont teintées de taches rubis indiquant une consommation de Jus de Sapho. Ne se considérant pas comme un homme d'action, il consacre son temps à l'organisation des opérations dont il a la charge.

Ayant reçu un conditionnement Mentat, ni ses facultés ni les finances de la Maison n'étaient suffisantes pour en faire un Conseiller de rang VI ; il est donc devenu Mentat-Assassin. Depuis qu'il a obtenu la charge de Maître-Assassin, Kallistrat se voit au même rang que les nobles Bassican qu'il sert : la réussite lui est montée à la tête et il frôle la faute de protocole. C'est un incorrigible bavard à la langue bien pendue, mais d'une fidélité à toute épreuve ; pour autant il ne perd pas son sens critique et ne manque jamais de se moquer des traditions eugéniques bassicannes.

Physique 2

Habilité 4

Armes de Tir 6

Discrétion 6

Finesse 4

Commerce 7

Observation 6

Politique 7

Sécurité 6

Savoir 4

Poisons 6

Psychologie 6

Technologies 6

Discipline 2

Vigilance 3

Aura 2

Karama 1

Résistance 4

Statut 3

Apprentissage : *Conditionnement Mentat, Assassin.*

Privilèges : *Cône de silence, Bouclier furtif, Tétaniseur à charge lente.*

Point faible : *Hybris.*



DÉROULEMENT

Déclencheurs

Un Déclencheur est un événement qui change pour toujours la vie du PJ. Résoudre la situation qu'il engendre va composer une grande part de la narration.

Edo

J'ai quitté Kaitain où j'étais Émissaire. J'ai fait venir clandestinement ma **maîtresse** Madolen Delambre avec notre fille Erina. Elles sont bien arrivées sur *Nabé* mais l'équipe d'Assassins chargée de les protéger a été retrouvée décimée. Elles sont portées manquantes.

Iruna

Je ne supporte plus ma vie malgré des doses de *Rachag* de plus en plus fortes ; j'ai donc contacté le *Bene Tleilax* et ils m'ont vendu Shaily, un *Danseur-Visage*, pour me remplacer par moments. Mais je viens de découvrir qu'il se considère comme le véritable « **moi** »...

Miulin

Ma Révérende-Mère Dame Kamila m'a chargée de séduire Edo et de lui implanter des ordres mentaux afin que le mariage avantage les Bassican. J'ai obtenu une entrevue en tête-à-tête avec lui. Que faire ? Une faille dans mon conditionnement est connue des Amaterasu : le lien entre jumeaux peut affaiblir ma **loyauté** au Bene Gesserit [coût : 1 point de *Karama*]. Devenir l'alliée de mon frère va néanmoins attirer la suspicion...

Olga

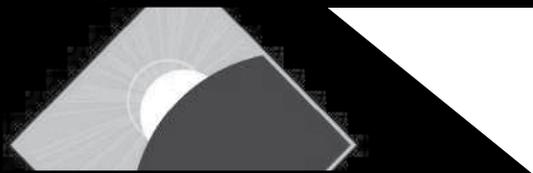
Je suis sortie de ma retraite sur *Hojj* et des bras d'Irobb Galad, un prestigieux Planétologue Impérial dont je suis amoureuse. Il m'a suivie sur *Nabé* et menace de se suicider par amour si je me plie à mes **obligations** plutôt que de m'enfuir avec lui. Il a tout organisé, je n'ai qu'à dire oui. Puis-je refuser de devenir Na-Comtesse ? Et rejeter ma magnifique terre natale ?

Kublay

Agoday, mon frère aîné et Na-Baron, souhaite me rappeler sur *Hojj* sous un prétexte fallacieux : ma présence sur *Nabé* est inutile puisque Yevtiki, l'ancien *sardor* des *Zibelines de fer*, peut superviser le putsch. Agoday souhaite de toute façon privilégier l'option du mariage ; et Gingiss IV, mon père, me traite comme un enfant : je dois lui prouver ma **valeur**. En cas de conquête, il me déléguera ce nouveau fief.

Kallistrat

Double plan : le mariage ou l'invasion. Option militaire : solution la plus bénéfique. Défaite improbable. Surtout si l'on suit mes conseils. Condition : un **casus belli** est indispensable pour attaquer. Analyse : l'assassinat d'un des enfants du Baron par un Amaterasu sera l'événement le plus simple à concrétiser. Pour l'instant, il suffirait de préserver la faille que je viens d'identifier dans notre système de sécurité et laisser faire...



Crises

Le MJ devrait soumettre chaque personnage à une pression croissante grâce à des Crises : une Crise oblige le PJ à faire un choix important, à résoudre un dilemme moral et à appliquer des mesures de plus en plus désespérées. En voici quarante :

Edo

- Tu reçois dans un pli des boucles de cheveux de Madolen et d'Erina. On te demande de désactiver la sécurité d'une porte externe du palais. Tu as une heure pour le faire.
- Depuis la mort de ta mère, ton père abuse de diverses drogues. C'est aujourd'hui l'anniversaire de leur mariage et – intuition presciente ? – il va mourir de tristesse.
- La Maison Delambre a envoyé un Émissaire, Ludvik Delambre, pour te parler. Il s'agit de l'oncle de ta maîtresse, un homme à qui on ne peut refuser une entrevue.
- Impossible de remonter jusqu'aux ravisseurs de Madolen et d'Erina ! Iruna est la seule qui dispose de moyens suffisants pour cela. Va-t-elle réussir à découvrir l'œuvre de la Maison Trianna et prévoir une opération de récupération ? Ou éliminer femme et enfant, comme autant d'éléments gênants ?
- Vision presciente : tu vas te placer comme prévu aux côtés d'Olga Bassican lors d'une festivité. Un cri. Une explosion. Puis la vision s'élargit : une armée conquiert *Fu*. Ce mariage provoquera la chute de ta Maison...

Iruna

- Gaari Hayke est le Maître-Assassin officiel de votre Maison, en charge des opérations externes. Il estime que le mariage Bassican tombe sous sa juridiction et exige de se voir confier la charge des opérations.
- Un groupe d'Assassins bassicans t'a vue sortir d'un passage secret sous ton apparence de simple courtisane. Il est encore temps de les éliminer.
- Tes services t'informent qu'un assassinat est projeté sur Olga Bassican : la piste remonte à la Maison Adamir, ennemie des Bassican, qui n'a pour l'instant aucune inimitié envers vous.
- Alors que tu te faufiles au sein du palais, tu vois ton double parler avec un des servants du Comte Kagen. Ce dernier change alors de visage pour prendre l'apparence du Comte, puis revient à son apparence d'avant. Les Danseurs-Visages projettent-ils de le remplacer ?
- Des Assassins t'arrêtent et te jettent en prison. Ton double commence à t'interroger comme si elle était le véritable Maître-Assassin. Comment la faire douter de son identité ?

Miulin

- Tu croises la servante d'Edo, Kira. C'est une Sœur de Rang Caché, sans doute une Imprégnatrice. Edo ne saurait être libre et vos conversations secrètes tant qu'elle rôde...
- Le Bene Gesserit défavorise la Maison Amaterasu, la considérant comme une lignée « faible ». Ajiro, le cousin du Comte, en est le dernier représentant. Tu te trouves dans un endroit isolé, seule avec lui, sans témoin...
- Ta mère est morte en couches. Tu découvres par hasard dans les archives Bene Gesserit qu'elle vous a eus contrairement à ses ordres. Le Bene Gesserit suspecte qu'elle a été assassinée par un amant éconduit : Eukar Minato.
- Depuis la mort de ta mère, ton père vit avec une concubine. Ils ont eu une fille, Eilsa, que tu considères comme une sœur. Tu vois en elle le potentiel recherché par l'Ordre. Vas-tu l'arracher des griffes des Rectrices ou la laisser devenir leur pantin ?
- Ta Révérende-Mère, Dame Kamila, se déplace en personne pour obtenir un rapport détaillé de ton avancement. Tu devais favoriser les Bassican : l'as-tu fait ? Peux-tu mentir sans qu'elle s'en aperçoive ?

Amaterasu

- Le Maître de Cour Bara est formel : des coupes budgétaires sont indispensables pour se permettre le faste d'un mariage digne de la grandeur amaterasu !
- L'Empereur envoie un Arbitre du changement, Flynn Thawkes, pour valider la proposition de mariage. Il devait arriver dans trois jours mais il est annoncé d'ici quelques heures. Rien n'est prêt !
- Une révolte paysanne s'envenime, fragilisant la production de riz *samé*. Faut-il la réprimer rapidement, sans vagues, avant qu'elle soit récupérée par vos ennemis ? Ou négocier ? Irar, un ancien intellectuel, en est le chef.
- Danji, le fils du Comte, âgé de 14 ans, a assemblé une armée pour forcer son père à le désigner comme successeur.
- Le Comte Kagen, pourtant maître de l'usage du goût-poisons, a été empoisonné. Son espérance de vie se compte en jours. La prochaine festivité demande sa présence...



Olga

- Edo doit subir une épreuve de survie pour être jugé digne du sang du Loup Bleu par les religieux bassicans, dont Toghon le Grand Temur et surtout Olympio Qit, le Passeur kanaaksot en charge de ces rituels. Lors de la réunion, tu dois en choisir les conditions : trop difficiles, Edo risque de mourir ; trop faciles, vos religieux s'opposent.
- La Comtesse Mina t'offre une entrevue privilégiée. Elle te sonde pour savoir quel rôle tu comptes prendre au sein de sa Maison et envers qui tu seras fidèle.
- Ton père le Baron Gingiss IV te convoque : il souhaite savoir si le mariage te convient. Il est prêt à accepter ton choix mais tu vas devoir argumenter sur le gain à prévoir pour les Bassican.
- Dans tes appartements, tu retrouves Irobb, mort...
- Yeviki te propose de maquiller ta mort pour te permettre de t'enfuir et de retourner sur *Hojj*. Là-bas, tu as de l'influence, des fidèles. Ici, sur *Nabé*, tu n'auras qu'intrigues et faufreluches. Pour cela, il faut sacrifier Evna, une de tes servantes qui te ressemble.

Kublay

- Gaari Hayke, le Maître-Assassin amaterasu, te propose une partie de chéops. Tu peux le laisser gagner pour qu'il te sous-estime. Ou te confronter réellement à lui, et si tu gagnes, obtenir un avantage stratégique.
- Mara, la reine des cœurs Amaterasu, semble avoir jeté son dévolu sur toi. Elle t'invite à une promenade dans les jardins. Sans escorte. Un piège ?
- Lors d'un vol en ornithoptère, une des ailes s'arrache. Sabotage ? Tu te crashes. Oseras-tu signaler ta position ? S'il s'agit d'une embuscade, tu facilites la tâche de te localiser.
- Le Condottiere Thiaro Fujira souhaite te parler seul à seul : il devine votre plan d'invasion et propose de vous épauler avec sa troupe. Son aide est précieuse ; il demande en récompense une part de la Maison Amaterasu.
- La Légion *Soleil* effectue une manœuvre qui la rend vulnérable. Le palais est imprenable, une fois l'alerte donnée et la Légion fortifiée. Il faut frapper maintenant et trouver par la suite une excuse diplomatique.

Kallistrat

- Négociations commerciales. Tu es épaulé par votre juriste Marv. Postulat : les Amaterasu n'ont aucune technologie à offrir. Conclusion : avantages politiques à marchander. Négociateur adverse : Umikel de la Maison mineure Onyseon, Intendant.
- Pour faciliter l'invasion, tu dois infiltrer des hommes dans *Fu*. Solution simple : faire éliminer des

individus importants et prendre leur place. Solution délicate : obtenir leur confiance ou acheter leur loyauté. En cas d'échec, le plan serait éventé.

- Déduction : Gaari Hayke n'est pas le véritable Maître-Assassin. Conséquence : une éminence grise agit dans l'ombre. Dilemme : pour la démasquer, il va falloir exposer une partie de tes services. Analyse : plus tu investiras d'hommes, plus tu en apprendras, mais plus leurs chances de survie seront faibles.
- Information : une conjuration vise à faire exploser la partie du palais où vous êtes hébergés. Induction : implication de membres influents amaterasu dont Janro Taban le Maître de Guerre de la Légion *Soleil*. Zone d'incertitude : les Xali, vos pires ennemis, aiment faire endosser les responsabilités à autrui par de faux indices...
- Tu es certain que la Courtisane Aya Amaterasu a des vues sur Edo. Diagnostic : jalousie pathologique. Tu peux facilement la convaincre de s'attaquer à Olga. Si elle tente cet assassinat, qu'il réussisse ou non, cela fournirait un mobile légitime d'invasion...

Bassican

- Un de vos Libres commerçants, Konstati Kirshner, a mené une opération sur *Nabé*. Il n'a eu d'autre choix que de capturer un rival amaterasu, Ori Utach. Il peut vous livrer l'homme, vivant mais en très mauvais état et au courant de vos activités.
- La négociation du contrat de mariage porte sur le rôle politique d'Olga et sur le statut des héritiers. Deux factions amaterasu s'opposent : une ancienne, de conseillers loyaux à l'actuel Comte ; l'autre composée de nobles dévoués à Edo. Ces derniers, menés par Eukar Minato, pourraient proposer un accord plus favorable à Olga mais il faut contrer l'influence des anciens dirigés par le Maître de Cour Bara.
- La Guilde, revenant sur sa promesse, menace de ne pas transporter la Légion censée envahir *Nabé* : arguant d'un prétexte fallacieux, Dierek Hornbach, son Émissaire demande un nouvel accord plus avantageux.
- L'Émissaire Emanue Nuegri – en réalité Maître d'Armes – demande audience et vous menace en faisant fi de toute diplomatie si vous poursuivez votre projet de mariage. Les Nuegri sont une Maison de mercenaires, ennemie des Amaterasu qu'ils voient comme des cul-pincés. Ils pourraient comprendre votre plan secret et même le soutenir.
- La cérémonie du mariage est couplée avec une épreuve de survie bassicane dans les chaînes de montagne amaterasu entre les deux mariés. C'est l'occasion rêvée pour passer à l'assaut et s'emparer d'Edo.



Un scénario de **Hervé Bourgade** • Illustrations de **Benjamin Kouppi**

La nuit tous les chats sont gris

pour *Angel*

AVANT PROPOS

Ce scénario a été placé à New York pour la Fashion Week mais peut être aisément déplacé à Los Angeles tant le concept des « croquettes bio allégées » est compatible avec les excès des habitants de Beverly Hills. Il présuppose que les PJ font partie d'une agence de détectives, à l'instar de « Angel Investigation ».

« Il est difficile d'attraper un chat noir dans une pièce sombre, surtout lorsqu'il n'y est pas. »

(Proverbe chinois)

RÉSUMÉ DE LA SITUATION

Les personnages sont engagés par Abner Allister IIIe du nom, pour enquêter sur des vols mystérieux de ses croquettes pour chats de luxe. Ils découvrent peu à peu que les vols des croquettes AA (pour Abner Allister) ne sont pas isolés et que les épiceries, supérettes et supermarchés du quartier ont été victimes de vols d'aliments pour chats. Les enquêteurs remontent la piste des vols et luttent contre le démon félin Lu-Hy, surnommé « l'Archi-Minou ». Son but premier est de retrouver une armure conçue pour les félins exposée à l'Asia Museum, armure qui lui permettra de retrouver tous ses pouvoirs. Il pourra ainsi lancer un grand rituel visant à exterminer tous les chiens et à faire de la race humaine l'esclave de la race féline, dont il sera le roi incontesté.

SÉQUENCE PRÉ-GÉNÉRIQUE

New York la nuit, vue du ciel : les lumières des grandes rues brillent de mille feux. La caméra avance et zoome sur une ruelle. Elle est sale et encombrée de débris. Ça va des poubelles à moitié renversées aux fluides corporels divers et variés, en passant par des cartons, de la ferraille et du verre cassé. Une porte s'ouvre ; l'homme qui en sort porte un

Personnage secondaire de la série à succès *Buffy the Vampire Slayer*, le vampire Angel a profité du départ de l'héroïne à la fac pour devenir le personnage principal de sa propre série. De la même manière, un an à peine après l'adaptation en jdr de *Buffy*, il avait droit à son propre jeu de rôle. Comme son prédécesseur, ce dernier parvenait avec brio à en restituer les codes, l'action décomplexée et l'humour potache. Cerise sur le gâteau, il comportait déjà une création de groupe, des structures de campagne, de quoi gérer les relations entre PJ et des sociétés secrètes en kit. Peut-être un peu trop innovant pour un jeu à licence ou sorti trop tôt, **Angel** n'est pas parvenu à trouver le public escompté en dépit d'un bel accueil critique, et trois suppléments ont été annulés peu après sa sortie.

Fiche Grog :

<https://www.legrog.org/jeux/angel>



tablier qui à l'origine devait être blanc et une toque de cuisinier. Le cuisinier est visiblement ivre car il sort en titubant, deux grands sacs remplis d'ordures à la main. Il trébuche et laisse tomber les sacs. Les sacs craquent et se répandent sur le sol, un chat famélique s'approche alors et commence à tirer un morceau de viande non identifié hors d'un sac. Se relevant avec peine, l'homme jure et déloge le félin d'un grand coup de pied qui le projette sur un mur. Après un rire gras, il s'apprête à rentrer mais un bruit le fait se retourner.

« T'en veux encore ? » questionne-t-il d'une voix avinée, puis s'approche de la source du bruit, quand une ombre énorme jaillit du tas de débris ! La caméra filme le visage horrifié de l'ivrogne, puis se détourne pour filmer la ruelle, tandis que se font entendre des grondements suivis de hurlements. Fondu au noir : générique.

DÉBUT DE L'ÉPISODE

Un homme de taille moyenne, vêtu en businessman et visiblement très nerveux pousse la porte de l'agence des PJ. Une fois installé et mis en confiance **[Jet d'Intelligence + Influence]**, il expliquera aux détectives du surnaturel pourquoi il vient les solliciter.

Abner Allister, est le président de la société « croquettes AA ». Sa petite entreprise est spécialisée dans la production de croquettes de luxe. Elles sont bio, proviennent des meilleurs morceaux de viandes, et sont réputées pour aider les chats trop gros à maigrir et à garder une grande vitalité jusqu'à un âge avancé. Ses clients sont généralement des people et de riches industriels.



Le business est florissant et tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si depuis quelques jours, les camions qui viennent prendre ses marchandises n'étaient pas tous attaqués. Les chauffeurs ont été retrouvés vivants (bien que sérieusement blessés), mais ils semblent totalement fous. Tous parlent en effet d'une meute de chats sauvages qui se serait jetée sur eux, dont l'un d'eux, particulièrement grand, parlerait avec une voix humaine... Abner s'est plaint à la police, mais visiblement personne ne prend au sérieux cette histoire de vols de croquettes, d'autant que les camions de livraison ne contenaient pas que sa marchandise. Pour les autorités, ce n'est clairement pas la priorité et l'officier lui a répondu « qu'il fallait laisser la police faire son travail et que dès qu'ils auraient du nouveau il en serait le premier informé ». Sauf qu'AA ne peut pas attendre !

D'une part, sa marchandise disparaît régulièrement (même quand il fait venir d'autres transporteurs ou qu'il fait des livraisons impromptues). D'autre part, son plus gros client, le célèbre styliste Carl Legarfield doit venir cette semaine. Bien que très riche, il est particulièrement radin, aussi prend-il livraison d'une caisse de croquettes AA pour son chat Otto chaque année lors de la Fashion Week. Et Carl terrifie littéralement Abner : son fort accent germanique et son éventail, avec lequel il a déjà failli frapper AA lorsqu'une livraison s'était perdue, n'y sont pas étrangers. Il faudra réussir un jet d'**Intelligence + Influence (seuil « Very Good »)** pour lui faire avouer. Si Carl Legarfield est mécontent de ses services, alors non content de lui retirer sa clientèle, il détruira sa réputation. Et il perdra une grande partie de ses clients et ce sera la ruine, la catastrophe, etc. Abner se lamentera et commencera à s'arracher les cheveux en pleurant.

Si le jet précédent était « **Excellent** », les PJ auront l'impression qu'Abner leur cache quelque chose. Pas de secret occulte en jeu, juste une information confidentielle : Carl Legarfield s'apprête à signer un partenariat avec les croquettes AA pour créer une ligne de produits dérivés portant sa « griffe » à l'image de son chat Otto. Plus encore que la ruine de sa réputation, la perte de la clientèle du couturier annulerait cet accord juteux. Le PDG ne souhaite pas confier une information aussi confidentielle à une agence de détectives privés à la réputation douteuse. Si les PJ manquent ce jet, ils auront l'opportunité plus tard de trouver un projet de contrat dans les bureaux des croquettes AA.

Pourquoi Abner Allister vient-il les voir ? Un contact des PJ ou un ancien client les a recommandés.

L'ENQUÊTE

Le but de cette section n'est pas de prévoir toutes les investigations que pourraient mener les PJ. Il s'agit d'une liste des lieux ou événements probables fournie au réalisateur avec les indices que les PJ peuvent récolter.

- Bureaux des Croquettes AA ;
- Domicile d'Abner Allister ;
- Usine produisant les croquettes AA ;
- Bar de 'Tobby l'indic' ;
- Camion transportant les croquettes AA ;
- Galerie exposant l'armure de l'Archi-Minou ;
- Repaire de l'Archi-Minou.

Bureaux des croquettes AA

Un petit immeuble à Downtown Brooklyn. Les croquettes AA occupent les deux premiers étages. On y trouve toute la partie administrative de l'entreprise : commercial, juridique, qualité, informatique (beaucoup de lolcats y ornent les murs), etc.

Même si l'entreprise tente de rendre les lieux chaleureux avec plantes vertes, tableaux d'art modernes, et divers tableaux mettant en scène les produits phares des croquettes AA (sans oublier les photos de célébrités posant avec leurs chats et un paquet de croquettes AA), le tout reste froid et impersonnel. Le bureau d'Abner est décoré avec des photos de sa famille, des statuettes de chats offert par divers clients (dont Carl Legarfield) et quelques tableaux d'art contemporain.

Que peut-on y trouver ?

Les ordinateurs n'ont pas été piratés, il n'y a pas de micros cachés et le personnel interne comme externe (une société de services se charge du ménage) est clean. Une partie de la solution vient des photos de chats. L'Archi-Minou a utilisé un rituel magique permettant de les utiliser pour voir ce qui se passe dans la pièce, comme une fenêtre. Ces photos étant partout dans la société (à part dans les WC), l'Archi-Minou peut obtenir des infos sur la vie de la société chaque fois qu'il le souhaite. Comment a-t-il fait ? L'Archi-Minou a utilisé ses pouvoirs pour subjugué un des gardiens de l'immeuble qui l'a nuitamment emmené dans les bureaux. Il a frotté sa tête contre chaque cadre photo, laissant des poils et des hormones, créant ainsi un lien avec eux.

Comment le trouver ?

Le réalisateur informera les PJ qu'ils se sentent observés, même s'ils sont seuls. Un jet réussi de **Perception + Notice** réussi permettra de remarquer que les yeux des chats semblent les suivre quand ils passent. Avec un niveau de réussite « **Good** » : le PJ verra que les cadres ne sont pas très propres, avec un niveau « **Excellent** » il



remarquera des poils sur les coins. Un jet d'**Intelligence + Science** les identifiera comme des poils de chat. Si l'un d'eux est sensible à la magie (sorcier, démon, demi-démon, etc.) il sentira qu'un sortilège est à l'œuvre dans la société. Ces jets peuvent voir leur difficulté abaissées, voire annulées, si les joueurs détaillent leurs recherches.

Comment s'en débarrasser ?

Un rituel d'exorcisme mené à bien permettra d'annuler l'enchantement mais l'Archi Minou sera alors informé qu'il a été démasqué. Une solution maligne serait de faire passer une entreprise de nettoyage afin qu'elle enlève tout les poils de chats, mais il faudra l'amener subtilement, sinon l'Archi-Minou se doutera de quelque chose...

Peut-on suivre la trace magique de l'Archi-Minou ?

Au réalisateur de voir, mais cela demande un haut niveau de magie, dont les pré-tirés ne disposent pas. Éventuellement pour des joueurs un peu perdus, les poils de l'Archi-Minou peuvent guider vers un endroit où il sera présent (une attaque de camion de croquettes par exemple). En outre, si les joueurs manquent de puissance, les poils leur permettront d'affecter directement l'Archi-Minou, par exemple avec un genre de poupée vaudou féline.

Au domicile d'Abner Allister

C'est une maison cossue du quartier de Brooklyn Heights, se tenant sur trois étages et avec une architecture typique du quartier avec ses « brown stones », une pierre marron chocolat. C'est la maison familiale où vécurent son père Abner Allister Jr. et son grand-père Abner Allister Ier du nom avant lui. Elle est aujourd'hui occupée par sa mère, une cougar totalement déjantée, Margaret Allister, ses deux enfants Albert et Alice. On aime les noms en « A » dans la famille Allister, et si l'on interroge AA, il expliquera que c'est une coutume familiale. Leurs deux chats angoras, Capucin et Capucine, se feront un plaisir de déposer une abondante couche de poils sur les vêtements des PJ, de leur attraper les chevilles avec leurs griffes acérées, et de se mettre dans leur chemin pour qu'ils chutent, etc. Le Réalisateur se sentira libre de rajouter un majordome, une gouvernante, un jardinier et tout le personnel de maison nécessaire.

Que peut-on y trouver ?

Capucin et Capucine sont contrôlés par l'Archi-Minou grâce à des colliers ensorcelés (c'est leur toiletteur habituel qui les a substitués). Les chats ayant accès à toute la maison via des chatières, le démon félin peut leur faire accéder à l'ordinateur portable d'AA. Une surveillance de nuit permettra aux enquêteurs de découvrir les deux greffiers en train de consulter les dossiers du PDG. Un des enfants peut mentionner qu'il a rêvé que les chats utilisaient son ordinateur.

Comment s'en débarrasser ?

Il suffit d'enlever aux chats leurs colliers ensorcelés. Ce qui est facile en théorie et nettement moins en pratique ! Gare aux griffes et aux crocs des félins en furie ! Cela fait, les deux greffiers ne seront plus des agents du démon, juste des sales bêtes ordinaires.

Usine des croquettes AA

Située dans le Comté de Queens, c'est un petit bâtiment tout en longueur d'environ 300 m² surmonté de deux cheminées. Un grand parking juxta l'usine et accueille à la fois les véhicules des employés et les camions venant décharger les matières premières ou charger les palettes de croquettes. L'usine est ouverte de 6 h 00 à 20 h 00 et fermée pendant la nuit. Un service de sécurité plutôt efficace, avec vigiles et chiens de garde, surveille les lieux pendant les heures de fermeture et l'endroit est sécurisé avec badge et contrôle strict à l'entrée. Abner ne plaisante pas avec les secrets de fabrication de ses croquettes !

Que peut-on y trouver ?

A priori rien, si ce n'est des employés pas trop mal payés (vigiles bas du front, ouvriers, contremaîtres, personnel administratif, etc.), de la viande, du poisson, de la farine en grande quantité et les diverses machines nécessaires à la production des croquettes AA. Le Réalisateur pourra s'il le souhaite ajouter un démon gardien, un sorcier ajoutant des ingrédients magiques dans les croquettes secrètement (ou pas), ou des espions envoyés par un concurrent d'AA.

Bar de Toby l'indie'

Un bar ambiance rétro fréquenté par les vampires et les démons (s'inspirer du bar de Willy l'indie' dans la série *Buffy contre les vampires*). Le bar de Toby est situé dans le quartier d'East Harlem (un des plus pauvres de New-York) au fond d'une impasse pourrie. À l'intérieur, un grand comptoir, quelques tables et un juke-box qui a connu des jours meilleurs. L'appareil diffuse en boucle les meilleurs titres de Franck Sinatra avec semble-t-il une préférence marquée pour « *New-York, New-York* » (ne pas hésiter à la diffuser *ad nauseam* aux PJ chaque fois qu'ils iront parler à Toby). Le bar est faiblement éclairé tandis que des vampires dégustent un verre de sang et les démons une nourriture non identifiée. Le mélange d'odeurs est particulièrement insoutenable et il faut réussir un jet de **Constitution** pour ne pas avoir la nausée (et un malus de -2 à toutes ses actions). Toby est un métis hispano-afro-américain de petite taille qui se plaint régulièrement de la « *gentrification du quartier* » lorsqu'on lui demande des infos. Pour le faire parler, les PJ peuvent utiliser la manière douce [**Willpower + Influence**] ou forte [**Strength + Kung Fu**] !



Que peut-on y trouver ?

Des infos sur l'Archi-Minou et pas des moindres. Notamment la raison pour laquelle le démon félin fait « *patte basse* » sur toute la production des croquettes AA. Il y en a en fait deux.

La première et la plus « officielle », c'est que les croquettes lui servent de récompenses pour les chats qui le servent. Contrairement à de la viande fraîche, les croquettes se conservent facilement, sont mesurables et divisibles aisément. Chaque chat qui participe aux opérations de l'Archi-Minou est ainsi nourri une fois par jour avec des croquettes AA. Cette info est donnée aux PJ avec une réussite au minimum « **good** » dans l'un des jets possibles pour faire parler Bobby.

La deuxième info est plus secrète, et les enquêteurs devront faire preuve de persuasion pour l'obtenir (jet au minimum « **excellent** »). La vérité est que Lu-Hy est totalement accro aux croquettes AA ! Depuis qu'il en a goûté par hasard lors de son retour sur Terre, il ne peut plus s'en passer et en consomme d'énormes quantités (depuis son arrivée, il grandit régulièrement : passant peu à peu de la taille d'un lynx à celle d'un puma, puis d'un lion et sa croissance continue) ! Les attaques de chats en furie ne suffisent plus, il envisage de passer aux choses sérieuses avec des démons mercenaires pour attaquer l'usine.

Une dernière info concerne l'armure de l'Archi Minou. Bobby explique que le démon cherche à récupérer un artefact ancien, une armure pour chat fabriquée en Chine il y a bien longtemps et qui lui permettrait de démultiplier ses pouvoirs.

Un camion transportant les croquettes AA

C'est ici plus une scène itinérante qu'un lieu fixe. Sa localisation dépendra sur quel type de livraison les enquêteurs se greffent. Vont-ils se joindre à un gros camion qui livre les épiceries de luxe de l'Upper West Side ? Ou bien à une petite camionnette livrant les clients fidèles ? De leur choix dépendra combien de PJ peuvent se joindre à l'expédition et le nombre de leurs ennemis. Le modus operandi reste globalement le même. Lorsque le véhicule de transport est à l'arrêt : un nombre de chats suffisant pour bloquer complètement la vue sautent sur le pare-brise, le chauffeur sort pour les chasser et il est attaqué par les félins en furie. Il a alors le choix entre défendre sa marchandise au péril de sa vie ou prendre la fuite. L'opération est coordonnée par l'Archi-Minou en personne, qui se joint au combat si le conducteur est particulièrement coriace. Une fois l'obstacle humain passé, la marchandise est répartie dans des chariots attelés à de gros chats et acheminée par les égouts jusqu'au repaire de l'Archi Minou.

Le Musée de l'Asia Society

Il y a plusieurs moyens pour les PJ d'arriver à cet endroit. Le plus simple reste Bobby l'indie, qui leur a parlé de l'armure. Ils peuvent aussi se renseigner sur un démon félin qui parle et peut contrôler les chats. Auquel cas un jet de **Perception + Occultisme** (assorti d'une recherche dans les livres occultes que tout bon enquêteur du Buffyverse se doit d'avoir) leur permettra de trouver des infos sur l'Archi Minou (difficulté « **Adequate** ») et sur les artefacts qui lui sont liés. Il faudra ensuite chercher si de tels objets sont présents à New York. Une simple recherche « armor + cat » sur le Net donnera le site de l'exposition, mais ils peuvent aussi avoir l'info via des collectionneurs.

L'armure est exposée au musée de l'Asia Society, une société promouvant l'amitié entre les États-Unis et les pays asiatiques, situé au 725 Park Avenue à New York. C'est l'une des dernières pièces acquises par le musée et elle va être présentée lors du vernissage d'une expo consacrée aux animaux de compagnie en Asie. C'est durant cette exposition que l'Archi-Minou veut frapper, il y aura beaucoup de monde et la sécurité sera relâchée. La technique employée sera sensiblement la même que pour les camions de livraison : submerger les vigiles par une horde de chats. Ceux-ci arriveront via les conduits d'aération, prévus suffisamment petits pour empêcher des hommes d'entrer, mais pas des greffiers dirigés par un démon ! Selon le moment où les PJ s'y intéressent, Lu-Hy aura plus ou moins de mal à être discret car plus le temps passe, plus il grossit. Il compte profiter de la panique pour s'emparer de l'armure (une statue de chien en bronze exposée juste à côté servira d'objet contondant pour briser la vitrine). Si le démon récupère l'armure, ses pouvoirs seront nettement accrus, bien qu'il lui faille un peu de temps pour arriver au paroxysme de sa puissance.

Repaire de l'Archi-Minou

Il est situé dans une maison abandonnée à Brooklyn dans le quartier d'East New-York, l'un des plus pauvres et des plus dangereux. Barreaux aux fenêtres, portes condamnées, jardin envahi par les ronces et les mauvaises herbes, murs décrépis et débris nauséabonds qui jonchent le sol forment un tableau peu reluisant. On entend au loin des sirènes de police, des cris et parfois des coups de feu. Les chats y accèdent via des trous dans les murs, les fenêtres ou les portes. Lu-Hy quant à lui dispose de son entrée personnelle, une trappe d'accès à la cave, et il est rapidement trop gros pour passer ailleurs, dissimulée dans les broussailles. Elle sert aussi à amener les croquettes AA volées.

L'intérieur contraste fortement avec l'extérieur par son côté douillet. Il fait tiède, sombre, on trouve des tapis, fauteuils et canapés lacérés, des coussins et une dizaine d'arbres à chats, des bols remplis d'eau à l'aide d'une conduite d'eau percée. L'approvisionnement est assuré par des gamelles remplies

ANNÉE
2003

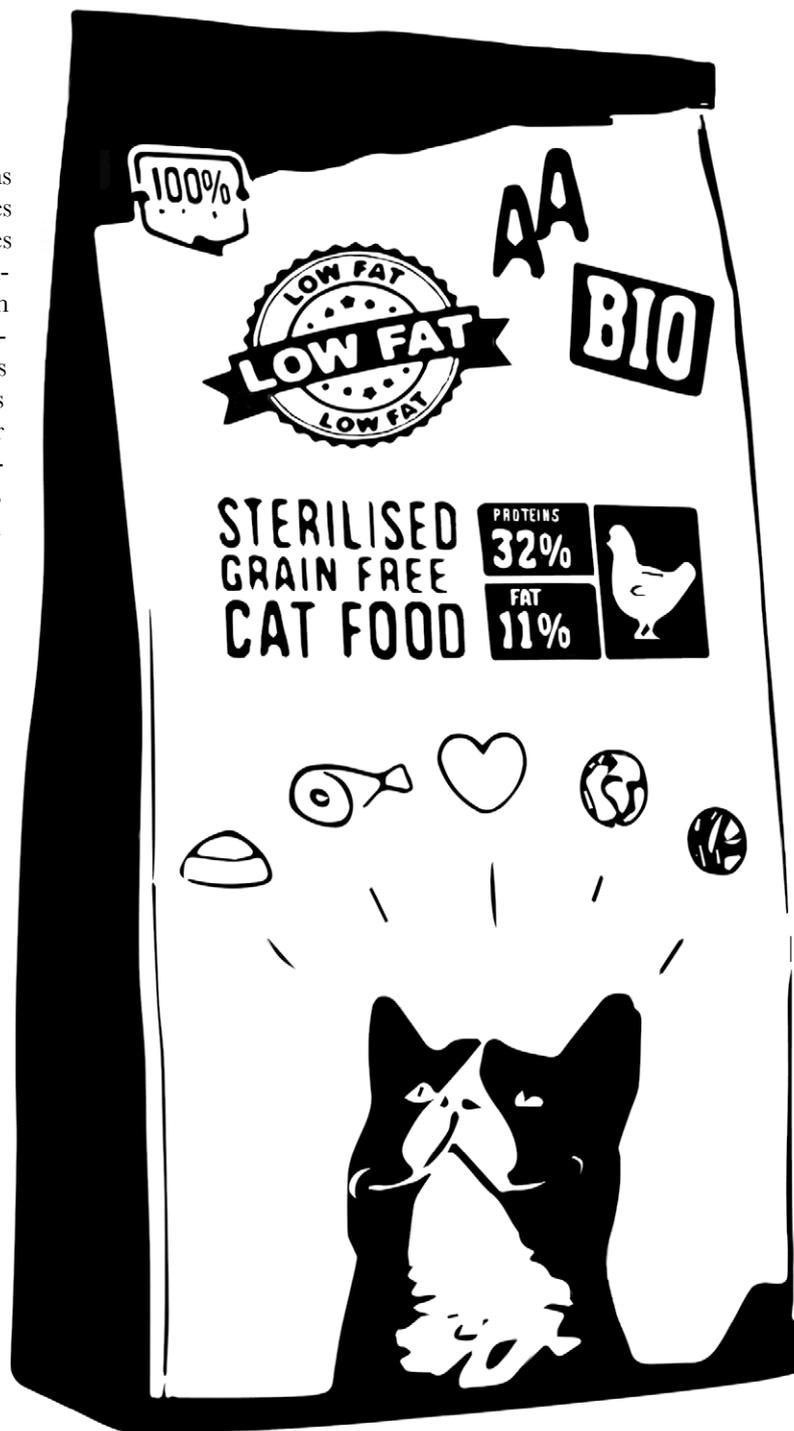
de croquettes à intervalle réguliers. C'est une véritable cérémonie où Lu-Hy déchire solennellement un paquet de croquettes AA grâce à ses griffes acérées et les distribue par télékinésie. Une bonne trentaine de chats de toutes les races et tailles y sont présents de jour comme de nuit. Lu-Hy dispose d'une pièce à part et dort sur un immense tapis, lequel est intact.

AFFRONTER L'ARCHI MINOU

Si les PJ choisissent d'affronter le démon dans son repaire, les chats présents combattront à ses côtés, mordant, griffant et feulant contre les ennemis de leur maître. Ils prendront néanmoins la fuite en cas de blessure grave ou en présence d'un danger important (feu, eau glacée, horde de chiens, etc.). Les enquêteurs peuvent aussi prévoir d'autres moyens plus pacifiques (distribution d'herbes à chats, lâcher de souris, détournement de camion de boucher/poissonnier, etc.) pour écarter les alliés du démon. Si Lu-Hy a pu récupérer son armure, outre la protection qu'elle lui apporte, elle décuple ses pouvoirs (se reporter à sa description) et les chats ne se laisseront plus distraire ou repousser par autre chose que le feu ou des opposants directs.

CONCLUSION

Une fois la menace de l'Archi Minou neutralisée, que ce soit en le tuant, en négociant avec lui ou en le renvoyant dans son plan d'origine, Abner Allister III se fera un plaisir de payer l'agence Bomount et de ne plus jamais en entendre parler. S'ils n'ont pas su se montrer subtils dans leur façon d'éloigner les alliés de Lu-Hy, le Réalisateur peut considérer que les enquêteurs ont désormais le drawback : **Bad Luck (2 pts)**. Il s'agit plus d'un effet cinématique : chaque fois qu'un PJ rate son jet, une catastrophe est provoquée par un chat. Par exemple, **Sport** : le personnage se prend les pieds dans un chat au moment où il allait prendre son élan ; **Crime** : un chat miaule juste au moment où le PJ tente d'être discret, attirant l'attention sur lui, **Influence** : des poils de chats couvrent ses vêtements, ce qui ruine sa crédibilité.



PRÉ-TIRÉS : L'AGENCE BOMOUNT

Spécialisée dans la « résolution des problèmes délicats ou inhabituels », l'agence Bomount a été fondée par Sophie de Bomount voilà trois ans. Elle a acquis une réputation de discrétion et de compétence qui lui assure une clientèle de gens fortunés en butte avec le surnaturel. Un passage secret dissimulé dans le placard à balais donne sur les souterrains de la ville pour traiter directement avec une population nettement moins raffinée.

Sophie de Bomount, la directrice

Directrice de l'agence Bomount, Sophie est une jeune trentenaire de taille moyenne, aux cheveux aile de corbeau, à la peau claire et aux yeux verts affectant une pointe d'accent français, qui se voudrait de Louisiane. Elle fait preuve d'une force surprenante pour une personne de cette corpulence, et pour cause, Sophie est une louve-garou. Elle maîtrise ses transformations, mais, très consciente des dangers qu'elle fait courir aux autres depuis un accident tragique, elle ne l'utilise qu'en cas d'absolue nécessité. Devant ses assistants, elle fait mine de n'être qu'une *fashion victim* préoccupée par la destruction de ses vêtements.



Citation typique

« Me transformer ? 'Mon petit chou' (en français dans le texte), crois-tu que deux misérables vampires valent la peine de déchirer mon tailleur Bloomingdale's ? »

Hero

Attributes

Strength : 4 / *Dexterity* : 4 / *Constitution* : 3 / *Intelligence* : 3 / *Perception* : 3 / *Willpower* : 4

Skills

Acrobatics 1 / *Art* 2 / *Crime* 2 / *Doctor* 1 / *Driving* 1 / *Getting Medieval* 3 / *Gun Fu* 1 / *Influence* 2 / *Knowledge* 1 / *Kung Fu* 5 / *Languages* 1 (Français) / *Notice* 2 / *Occultism* 2 / *Science* 1 / *Sports* 3

Qualities

Werewolf +12 → *Acute senses*

Attractiveness : +2

Hard to kill +5

Fast reaction time +2

Ressources (well-off) +4

Drawbacks

Adversaries (Vampires & Démons) 3

Secret (elle n'est pas d'origine française) -1

Secret (Louve-Garou) -2

Drama points : 10



Billy Utougey

Afro-américain d'une vingtaine d'années, Billy est maigrelet, affiche des dreadlocks et un air geignard. Il passe son temps à se plaindre du « système » mais, à la différence de sa sœur militante, n'a jamais ne serait-ce que mis les pieds dans une manif'. Avant d'entrer à l'agence, il zonait dans les rues en quête « de ses racines » et a bien failli se faire zombifier par un sorcier. Son utilité est contestée par les autres enquêteurs, qui le considèrent comme un pique-assiette. Ses diverses expériences vaudous lui ont procuré le don de parler aux morts et ressent les traces d'usages de magie.



Citation typique

« Non, je ne peux pas demain, je ne sais pas encore ce que je fais, et puis l'énergie n'est pas bonne ici. »

White Hat

Attributes

Strength : 2 / *Dexterity* : 3 / *Constitution* : 2 / *Intelligence* : 3 / *Perception* : 4 / *Willpower* : 2

Skills

Acrobatics 1 / *Crime* 3 / *Doctor* 1 / *Driving* 1 / *Getting Medieval* 2 / *Gun Fu* 1 / *Influence* 2 / *Knowledge* 1 / *Kung Fu* 2 / *Languages* 0 / *Mr. Fix-It* 1 / *Notice* 5 / *Occultism* 2 / *Sports* 3

Qualities

Contacts (zonards, homeless et traîne-savates divers) +3

Hard to kill +5

Spirit Medium +2

The sight +3

Drawbacks

Minority -1

Ressource (below average) -4

Shmuck -2

Drama points : 20

Alberto Suarez dit « Fabio »

Fabio est un trentenaire grand, athlétique et toujours bien habillé. Prétendument « Napolitain en exil » et « témoin sous protection », il est mythomane et s'est, alors qu'il est Portoricain, inventé un passé italien qui change tout le temps pour plaire à ses clientes. Il gagne en effet sa vie comme





escort et loge actuellement dans un appartement prêté par une de ses *sugar mummies*. Sophie l'a sauvé alors qu'il allait servir de déjeuner à une vampiressa qu'il pensait avoir séduite. Il est depuis l'atout charme de l'agence.

Citation typique

« C'est l'inexpugnable arrogance de votre beauté qui m'éblouit, douce amore mio. »

White Hat

Attributes

Strength : 3 / Dexterity : 3 / Constitution : 3 / Intelligence : 2 / Perception : 2 / Willpower : 3

Skills

Acrobatics 3 / Art 1 / Crime 1 / Doctor 1 / Driving 2 / Getting Medieval 2 / Influence 3 / Knowledge 1 / Kung Fu 2 / Languages 1 (Italien) / Mr. Fix-It 1 / Notice 3 / Occultism 1 / Sports 2

Qualities

Attractiveness +1

Hard to kill +5

Good luck +3

Ressources +2

Drawbacks

Adversaries (Vampires & Démons) -3

Covetous (lust) -2

Secret (Portoricain et pas Italien) -1

Drama points : 20



Johnny Lebron

Johnny est le benjamin de la bande, mais aussi le plus responsable. Issu d'une famille de migrants brésiliens modestes, il était promis à un avenir brillant mais a dû renoncer à ses études supérieures, l'argent familial payant les soins médicaux de sa mère. Sa droiture lui a valu de perdre son emploi de serveur et d'être recruté par Sophie au cours d'une sinistre affaire de malbouffe. Depuis, il a tenté de reprendre des études et a participé à un programme d'expérimentations pour les financer. Ce dernier dissimulait un rituel ponctionnant le *chi* des cobayes afin de ressusciter un sorcier chinois mort depuis deux millénaires. Depuis, Johnny est fasciné par la magie. Il lancera son premier sort dès qu'il aura surmonté son irrécupérable complexe de l'imposteur.

Citation typique

« Non mais je vais pas y arriver, je le sens pas... »

White Hat

Attributes

Strength : 2 / Dexterity : 3 / Constitution : 2 / Intelligence : 4* / Perception : 4* / Willpower : 3

Skills

Acrobatics 1 / Crime 3 / Doctor 1 / Driving 1 / Getting Medieval 3 / Gun Fu 1 / Influence 1 / Knowledge 1 / Kung Fu 3 / Languages 1 (Brésilien) / Notice 2 / Occultism 1 / Science 1 / Sports 3

Qualities

Sorcery +2

Nerd +3

Drawbacks

Adversaries (Vampires & Démons) -3

Emotional problems (manque de confiance en lui) -1

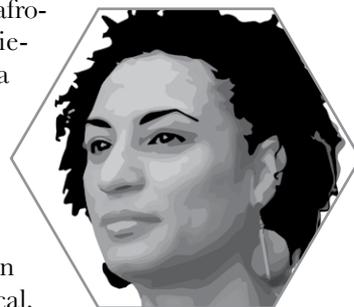
Honorable -2

Minority -1

Drama points : 20

Diana Rocah, dite « Iansa »

Diana est une métisse afro-brésilienne et la demie-sœur de Billy par sa mère. À sa différence, elle est pugnace et passionnée. Après un passage par la mouvance BLM, elle a milité deux ans dans un groupe écologiste radical, jusqu'à ce qu'il soit décimé lors de l'infiltration d'une usine.



Cette dernière émettait bien des déchets toxiques, mais de nature magique, et pour cause, il s'agissait d'un repaire de démons. Elle a depuis rejoint l'agence et traque l'ennemi sans merci. Son surnom lui vient d'une déesse orisha appelée Osha. À son image, elle manie un long couteau en forme de cimenterie, quand elle ne tue pas le vampire à coups de pieu fixé sur une corne de buffle. Elle respecte Sophie depuis que cette dernière lui a collé une raclée lors d'un combat prétendument amical.

Citation typique

« Un loup ne mange pas un loup. » (proverbe brésilien)

White Hat

Attributes

Strength : 4* / Dexterity : 3 / Constitution : 4* / Intelligence : 2 / Perception : 3 / Willpower : 3

Skills

Acrobatics 1 / Crime 3 / Doctor 1 / Driving 1 / Getting Medieval 3 / Gun Fu 1 / Influence 1 / Knowledge 1 / Kung Fu 3 / Languages 1 (Brésilien) / Notice 2 / Occultism 1 / Science 1 / Sports 3

Qualities

Contacts (Militants) +2

Hard to kill +5

Jock +3

Natural toughness +2 (armour 4 pts against blunt attacks)

Attractiveness : +1

Drawbacks

Adversaries (Vampires & Démons) -3

Minority -1

Drama points : 20



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

Quarante bandits

pour *Wushu*

SYNOPSIS

Une aventure pour un à quatre joueurs, plus un MJ.

Au XIX^e siècle à Shanghai, les PJ sont les membres d'une école d'arts martiaux. Ils ont maille à partir avec des bandits, qui vont ensuite ravager leur école et provoquer l'éviction des PJ. Il ne leur reste qu'à se venger et rétablir la vérité. Ce faisant, ils découvriront que le gouverneur lui-même est en réalité à la tête du gang.

PERSONNAGES JOUEURS

Bai Xiao Feng - Élève brouillon

Xiao Feng n'est pas exactement la fierté du maître : il comprend tout de travers, détourne les enseignements et expose des théories fumeuses aux autres élèves, assurant que ce sont les propos mêmes du maître. On ne sait jamais ce qu'il va faire ni pourquoi il va le faire, et s'il nous donne des explications, on en ressort plus embrouillé qu'avant. Malgré tout, il a élaboré une voie très personnelle du kung-fu enseigné par le maître et, à la surprise générale, cette version donne des résultats.

Imprévisible (5) – Personne ne peut prédire ce que vous allez faire, à commencer par vos ennemis.

Kung Fou-fou (4) – Un amalgame de techniques improbables que votre maître refuse de reconnaître.

J'ai compris ! (3) – Vos déductions sont dignes de celles d'un enquêteur mais sont basées sur des indices débiles.

Incompris (1) – Ce n'est pourtant pas faute de leur expliquer.

»»

Wushu est un jeu d'action haut en couleur créé par Daniel Bayn. Le système de jeu pousse les principes explorés dans *Feng Shui* quatre années plus tôt de la manière la plus radicale possible : plus vous décrivez une action et plus vous cassez le décor, plus vous accumulez de dés pour réussir votre conflit. Finis les calculs de pousse-pions poussifs, place au grand cinéma ! En plus de la VF publiée par BP4P en 2005, une version libre est accessible sur le site de l'auteur (<http://danielbayn.com/wushu/>) dont une version française traduite par Pierre Pradal. Cette dernière contient toutes les règles nécessaires pour jouer, y compris quelques précisions indispensables ajoutées après la sortie de l'édition française du jeu.

Fiche Grog :

<http://www.legrog.org/jeux/wushu>

««



fr. 20

Jin Ya Ping - Force de la Nature

Ya Ping est d'une origine très modeste et ça se voit : joues rouges, cheveux en bataille, mauvais vêtements, manque de manières... Bien que trentenaire, il a commencé les cours il y a peu, c'est le seul endroit où ses parents ont trouvé à le placer sans qu'il ne cause trop de casse. Le maître voit un énorme potentiel en lui, mais sa formation commence à peine. Ya Ping a dix ans de plus que les autres élèves mais il est si doux et si gentil qu'on le traite comme un petit frère.

Force incontrôlable (5) – Tout le monde s'écarte quand vous vous entraînez, même les murs.

Rudiments martiaux (3) – Votre formation commence tout juste, il y a encore beaucoup de travail.

Infatigable (4) – Vous pouvez vous entraîner de l'aube au crépuscule.

Doux comme un Agneau (1) – Il en faut beaucoup, beaucoup pour vous provoquer.

Sun Jing - Furie Géniale

Sun Jing est une jeune femme remarquable, artiste martiale de génie et jolie femme, mais dotée d'un caractère épouvantable qui la rend invivable. Les élèves de l'école sont fiers de son talent, certains la côtoient en-dehors des cours mais tout le monde vit dans la crainte d'un nouvel éclat. Le maître l'apprécie à sa juste valeur mais attend désespérément qu'elle apprenne à canaliser son énergie.

Kung Fu Shaolin (5) – Vous êtes une excellente élève, la fierté de votre maître.

Jolie Fleur (3) – Vous êtes bien jolie et savez vous mettre en valeur.

Peau de Vache (4) – Vous êtes capable de déplacer des montagnes pour laver les affronts réels ou imaginaires.

Rage (1) – Pas moyen de vous calmer les nerfs avant d'avoir passé une heure à tout casser.

Wang Guan - Commis Replet

Il n'est pas vraiment un élève de l'école, il travaille aux cuisines. Il a toujours rêvé de faire des arts martiaux mais ses parents le lui ont interdit, alors il se contente de regarder les autres s'entraîner depuis la fenêtre de la cuisine. Là, on le traite de bon à rien et de pique-assiette et on n'aime pas trop quand il fait des combats imaginaires armé d'un radis au milieu des plats bouillants. Les élèves l'apprécient davantage, sauf certains qui le snobent.

Bien nourri (5) – Vous avez une présence... écrasante.

Kung Food (4) – Légumes, os de gigot ou cuillère en bois, entre vos mains ça fait mal.

Cuisine (3) – Vous savez concocter plein de bons plats et connaissez les vertus médicinales de chaque ingrédient.

Insatiable (1) – Vous vous sentez faible si vous n'avez rien croqué depuis une heure.

AVENTURE

Racket au marché

Shanghai, 1857, les PJ sont en train de se promener au marché, au milieu des étals, des cris des marchands et des visiteurs. Festival d'odeurs, de bruits et de couleurs, le marché est tout un spectacle. Tandis qu'ils évoluent au milieu des étals, les PJ observent de l'agitation non loin devant eux, avec déjà des badauds qui s'attroupent. Au centre de l'attraction, deux pauvres paysans édentés se tortillent de peur aux pieds de quelques mécréants venus leur soutirer de l'argent, « pour leur protection ». Que dit toujours Maître Li ? Que le kung-fu ne doit pas servir à des fins personnelles mais à faire le bien autour de soi. Voilà une bonne occasion de le faire !

MÉCRÉANTS

3 points de menace, 1 point de yang par tour.

Ils combattent à mains nues ou à la limite avec un couteau.

Une fois les mécréants proprement chassés, les paysans se confondent en remerciements puis ramassent leurs produits. Ils en offrent quelques-uns à leurs sauveteurs, tandis que la foule applaudit et commence déjà à colporter le récit du combat. Les PJ quittent la place en héros et vaquent à leurs affaires, retournant plus tard à l'école de Maître Li. Ce dernier est en voyage pour plusieurs jours, il a confié l'école aux élèves les plus âgés. La rumeur du combat est déjà parvenue à l'école et les héros sont félicités à leur retour, on leur tape dans le dos et on clame le nom du maître.

Retour de bâton

Quelques jours plus tard, les PJ ont été conviés à une fête organisée au village des paysans qu'ils ont secourus. Lorsqu'ils reviennent le soir, heureux et repus, ils découvrent que leur école a été attaquée et à moitié détruite. Des débris encore fumant jonchent le sol, des élèves couverts de bandages soignent ceux qui ont été plus gravement touchés. Le panneau portant la devise de l'école est brisé, le portrait de Maître Li a été brûlé ainsi que le diplôme que lui avait remis son propre maître une vingtaine d'années auparavant. Les élèves sont très remontés contre les PJ.



Les mécréants mis en déroute font partie d'une bande plus puissante, les Quarante Bandits, un gang connu mais qui jusqu'à présent a toujours échappé aux autorités. Leur chef, Huang Qian, bien décidé à laver l'affront qui a été fait à son gang, est venu en force avec tous ses hommes : ils ont attaqué l'école, blessé les élèves qui voulaient la défendre et détruit tout ce qui pouvait l'être. C'est un coup porté autant au bâtiment de l'école qu'à sa réputation, un message que Huang Qian tenait à faire passer.

Les élèves sont furieux et les acclamations des jours précédents sont à présent oubliées. Bien au contraire, ils blâment les PJ pour leur intervention sur le marché et les chassent de l'école. Difficile de leur en vouloir, les PJ ne sont pas très fiers d'eux et, s'ils n'apprécient guère d'être chassés, ils n'ont pas trop le cœur à rester au milieu des décombres et des élèves blessés, rongés qu'ils sont par la culpabilité.

Notez que les autres élèves ne les chasseront pas par la force : si les PJ veulent rester sur place, ils seront ignorés ou, au mieux, raillés. Dans ce cas, la partie suivante du scénario pourrait très bien se passer dans la cour de l'école ou dans une partie plus isolée de cette dernière.

Attaque nocturne

Honteux et furieux, ils ne savent pas trop où aller. En attendant de trouver mieux, ils peuvent par exemple passer la nuit en un endroit qu'ils affectionnaient étant enfants : sur les toits des maisons, au centre-ville. Là, à la nuit tombée, ils rongent leur frein et s'interrogent sur la conduite à tenir, tout en cuisinant quelques nouilles sur une cheminée. La Lune et les étoiles ne leur sont d'aucun secours.

Mais les brigands n'en ont pas terminé avec eux : en attaquant l'école, ils ont bien vu que les PJ ne s'y trouvaient pas. Aussi ont-ils laissé quelqu'un en planque, qui a assisté à l'éviction des PJ et les a suivis, avant d'aller prévenir ses comparses. Les Quarante Brigands arrivent donc, armés de haches, et attaquent les PJ. Le chef des brigands, Huang Qian, participe mais ne pourra pas être défait durant ce combat : il disparaîtra en temps opportun, à l'arrivée de la patrouille.

QUARANTE BRIGANDS

9 points de menace, 2 points de yang par tour.
Ils combattent à la hache.

Éliminer tous les points de menace ne signifie pas que les brigands sont vaincus mais que le combat est interrompu par la patrouille, alertée par le bruit. Les policiers cernent l'endroit et demandent à ce que les armes soient immédiatement déposées. Les brigands s'enfuient en blessant des gardes. Les PJ ne peuvent pas se permettre de frapper ces

officiels, d'autant plus que ces derniers les ont reconnus – les héros du marché – et qu'ils menacent de fermer l'école et de jeter Maître Li en prison s'ils ne se rendent pas. Difficile de ne pas obtempérer.

Crime et châtement

Les PJ sont jetés en prison – très bas de plafond, barreaux en solide bambou, sol couvert de paille, quelques colocataires pouilleux pour leur tenir compagnie – en attendant de voir le gouverneur le lendemain. Dès l'aube, ils sont conduits et agenouillés dans le tribunal, où ils ont la mauvaise surprise de voir Maître Li face au gouverneur Song. Leur shifu – leur maître – ne leur accorde même pas un regard. Le chef de la patrouille fait un rapport peu élogieux au gouverneur : destruction de biens, nuisance sonore, un voisin blessé dans l'altercation (probablement pas par un PJ mais qui peut le prouver ?), non-respect de la loi sur l'utilisation du kung-fu en dehors des endroits prévus, non-respect du couvre-feu... Si les PJ ont résisté ce sera également retenu contre eux. Le gouverneur se montre sévère et refuse de croire les PJ quand ils prétendent n'avoir fait que se défendre. Il affirme que, grisés par leur petite démonstration au marché, les PJ cherchent maintenant la bagarre à la première occasion et sont un danger public. Il ordonne que dix coups de bâton soient administrés à chacun d'entre eux sur-le-champ, pour leur enseigner l'humilité, et inflige une lourde amende à l'école de Maître Li. Ce dernier accepte la réprimande stoïquement, se voit remettre un papier lui signifiant le montant à payer et quitte les lieux.

La sentence est exécutée par des hommes de la garde rapprochée du gouverneur : visage masqué, ils viennent se poster derrière chacun des PJ, tandis que le chef de la garde observe les opérations. Il échange un signe de tête avec le gouverneur puis ordonne que les dix coups soient administrés. La douleur est cuisante, l'humiliation aussi puisque de nombreux badauds sont présents. Quand c'est enfin terminé, les PJ rajustent leurs habits et quittent le tribunal d'une démarche mal assurée.

Infiltration

Ils sont rouges de honte et de colère, mais l'histoire ne va pas s'arrêter là : l'un des PJ – désigné par le MJ à ce moment-là seulement – n'a pu s'empêcher de remarquer que leurs bourreaux utilisaient une technique de frappe similaire à celle de leurs agresseurs de la veille. Impossible de le prouver cependant, et de plus ils semblent être de mèche avec le gouverneur, aussi il n'a rien dit au tribunal mais à présent il partage sa découverte avec ses amis : et si les Quarante Brigands travaillaient pour le gouverneur ? On n'a jamais trouvé leur cachette, peut-être parce que personne n'a jamais cherché chez le gouverneur lui-même...

Il existe une seule façon de s'en assurer : pénétrer chez le gouverneur et chercher des preuves de sa complicité. Ce sera plus facile de nuit. Ils ont intérêt à faire dans la dentelle s'ils ne veulent pas attirer plus d'ennuis à leur maître. Ils peuvent masquer leurs visages ou se glisser discrètement dans cette troupe de danseurs venus exécuter une danse du dragon – une quinzaine de danseurs tenant des bâtons pour animer un gigantesque dragon de tissu, avec une tête sculptée et articulée –, ou encore se déguiser en gardes. Toute solution imaginative conviendra. Surveiller l'endroit depuis l'extérieur ne donne rien : les brigands entrent et sortent par une issue secrète.

INFILTRATION

2 points de menace par joueur, 1 point de yang par tour.

Passer discrètement, faire danser le dragon, tromper un garde, assommer quelqu'un sans faire de bruit...

Lors d'un échec sur l'infiltration, quelqu'un les repère et ils doivent s'en occuper aussitôt en obtenant au moins 1 point de yin sur le prochain jet, sinon l'alerte est donnée et les PJ doivent alors fuir pour revenir plus tard, ou bien affronter toute une armée et probablement finir morts ou en prison.

TOUTE UNE ARMÉE (EN CAS D'ÉCHEC DE L'INFILTRATION)

13 points de menace, 2 points de yang par tour.
Soldats armés de lances.

Les brigands

Enfin, les PJ atteignent la partie reculée du palais, où se trouve la garde rapprochée du gouverneur, juste avant les appartements de ce dernier. Certains des gardes sont en train de se changer pour un de leurs mauvais coups, revêtant leur tenue de brigand et s'armant de haches. Ceux qui ne sont pas masqués arborent des visages tuméfiés sur lesquels les PJ reconnaissent sans erreur possible les marques caractéristiques des techniques de frappe de l'école de Maître Li : les Quarante Brigands sont bien les hommes de la garde rapprochée du gouverneur. Voilà qui incrimine également ce dernier.

Soit les PJ se sont retrouvés face à face avec les brigands, soit un brigand – parti aux toilettes, ou qui roupillait dans un coin tranquille – surprend les PJ et donne l'alerte. Dans les deux cas, les gardes ramassent aussitôt leurs armes et le

combat commence. Cette fois-ci les PJ peuvent combattre les brigands : si des soldats sont attirés par le bruit, ils voient bien qu'il s'agit du repaire des brigands et se rangent du côté des PJ.

LES QUARANTE BRIGANDS

12 points de menace, 1 point de yang par tour.

Armés d'une ou deux haches chacun, bondissant et faisant mille pirouettes dans cet entrepôt rempli de caisses, de ballots et d'échelles.

Si les soldats sont arrivés en renforts, ils retirent automatiquement un point de menace par tour.

Combat final

Il est temps à présent d'affronter le gouverneur lui-même, la source de tout ce mal. Au choix du MJ, le gouverneur peut intervenir durant le combat contre les Quarante Brigands ou bien attendre dans ses appartements, avec un stoïcisme et un aplomb à faire froid dans le dos. C'est un homme massif qui pratique une version pervertie du kung-fu des moines Shaolin. Il est d'une force et d'une agilité extraordinaires et connaît certaines techniques qui semblent tenir de la magie. Il peut exécuter des bons prodigieux, défoncer les murs, utiliser une poutre comme un javelot, rebondir de mur en mur, enrouler des rideaux et s'en servir comme d'une lance, traverser tout un édifice sans toucher le sol en enchaînant les coups de pied rotatifs en l'air, courir sur les murs... Sa technique ultime est le terrifiant King Kong Palm, un prodigieux coup donné de la paume de la main sur la poitrine de son adversaire : soit le cœur explose aussitôt, soit le malheureux individu voit son sang se corrompre et n'a plus que quelques minutes à vivre. Il n'y a pas d'effet sur les règles, le MJ peut simplement utiliser cet empoisonnement dans la description des attaques du gouverneur. Le cœur qui explose est un effet à réserver aux PNJ.

Le combat final peut avoir lieu dans les appartements du gouverneur pour commencer, puis dériver par exemple dans les jardins, sur les toits, dans un entrepôt. N'hésitez pas à défoncer des murs pour changer régulièrement la scène du décor. Une pluie battante peut se mettre à tomber pour rendre le décor plus saisissant. Les soldats sont impuissants face à lui et seront vite balayés, seuls les PJ peuvent l'arrêter !



GOUVERNEUR SONG

8 points de Chi.

Shaolin Perversi (5) – Goûte de mon King Kong Palm !

Peau de Pierre (4) – Assez résistant pour briser l'arme la plus dure.

Souffle de Feu (3) – Son chi surpuissant lui permet de cracher des flammes.

Épilogue

Si tout s'est passé comme prévu, les PJ ont prouvé que le gouverneur était derrière tout ça et les Quarante Brigands ont été mis hors d'état de nuire. Arrivé sur les lieux avec d'autres élèves de l'école, Maître Li utilise l'acupuncture pour purifier le sang de ceux qui ont été touchés par le King Kong Palm. Les PJ sont à nouveau traités en héros, le chef de la patrouille – autorité temporaire en attendant l'arrivée du prochain gouverneur – invalide l'amende qui a été infligée à l'école et cette dernière est reconstruite. Maître Li pardonne les PJ et la routine reprend ses droits.



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/](http://www.courobéron.com/site2/)

