



Pour INS/MV ou Deadlands

(par Ghislain Thiery)

Le cirque du Dr Hermès

Un cirque propose des numéros avec des animaux fabuleux, est-ce une escroquerie ? On constate que des disparitions et des faits anormaux apparaissent après chaque représentation...

Anselme Redmouth, capitaine du glory star, aborde, après avoir essuyé une tempête, sur une île où survivent des créatures de la mythologie grecque. Il décide de les ramener aux U.S.A. et de monter un cirque avec elles.

Les spectateurs, après chaque représentation, semblent en état de choc. De sombres bacchanales se jouent dans les rues des villes traversées :

Des femmes sont enlevées et violées par des être mi-homme et mi-cheval, des battues sont organisées pour les retrouver. Une femme magnifique armée d'une lance et d'un bouclier fait la chasse aux hommes, un homme nu se promène et semble propager des maladies, la peste est de retour ! On parle d'un aigle gigantesque qui enlève les jeunes garçons, une jeune fille dit s'être fait agresser par un cygne géant. Un géant armé d'une massue et vêtu d'une peau de lion casse les bars de la région et libère les animaux des enclos des fermes. Les femmes sont comme prises de frénésie, on parle

d'accouplements sauvages dans les rues avec des hommes déguisés en chèvre. Des chevaux ailés ont défoncé les toits des maisons en y faisant leur nid ?..

La partie des joueurs

Les joueurs découvriront petit à petit les dangers de ce cirque et devront mettre fin aux agissements de ses locataires . Il est possible que le Dr Hermès demande de l'aide car ses créatures le dépassent de plus en plus. C'est peut-être des parents qui désirent qu'on retrouve leurs enfants ; des maris, leur femme.

Pour INS/MV : les créatures ont été ramenées d'une île où l'intervalle entre la terre et la marche de la grâce antique (voir Deus Ex Machina) était faible. L'existence des monstres ravive la foi grecque ! Les PJs sont envoyés pour examiner la situation, et régler le problème.

Pour l'Appel de Cthulhu

(par Ghislain Thiery)

Un jour au cirque

Des enfants poissons vendus à un cirque vont être à l'origine d'une indicible terreur venue des profondeurs.

Le contexte

Un jour, alors qu'il changeait une roue à son véhicule sur une route de bord de mer, un dresseur d'animaux raté, reconverti dans le trafic d'espèces exotiques, tombe sur un couple de jeunes profonds qui batifolaient dans les vagues. Il les capture avec l'aide de SMARTY son fidèle homme de main pour les vendre au magic feary circus. Ce cirque est spécialisé dans des numéros où se produisent nains et géants difformes. Sa ménagerie est également exemplaire tant dans la monstruosité que dans le mauvais goût. On y trouve les animaux habituels d'un cirque : éléphants taciturnes et butés, lions et tigres neurasthéniques qui rêvent de dévorer un vrai bout de viande bien chaud. Mais on y trouve également l'homme tronc, la femme serpent (une vraie ?), Les soeurs siamoises (un peu sorcières ?), la femme à barbe taillée comme un sapeur du désert, l'homme hippopotame énorme, difforme et la tête grosse comme un tonneau. Et bien sûr les enfants poissons ou tritons qui sont le clou de la ménagerie. Ils baignent dans un immense aquarium sous le regard perplexe des badauds. Ils sont gardés en permanence par Georg et Eronfist un géant bardé de chaînes et un nain en canotier qui surveille, assis sur une caisse, les allées et venues des visiteurs.

La situation

Bartholomé Swingweaver , le vendeur de créatures, vient de se faire assassiner. Son homme de main est en fuite. On pense que c'est lui le meurtrier. On imagine qu'une rixe entre deux larrons peu recommandables est à l'origine du meurtre. Ils étaient recherchés pour escroquerie et recel d'animaux volés. Ils travaillaient pour des cirques peu regardant sur l'origine de leurs achats. Ces individus peuvent être connus par les joueurs s'ils incarnent des personnages travaillant au cirque, par des policiers ou des journalistes qui ont infiltré le MAGIC FEARY CIRCUS qui vient de s'installer à proximité des docks de New York.

En fait « BARTH » à été tué par des profonds et pris de terreur Smarthy a fui et va vouloir libérer les enfants des profonds pour ne pas être lui-même réduit en pâté pour la pêche au gros. Il tentera de les racheter, mais ils rapportent de trop au cirque pour que le directeur, Antony Borinaldi, ne les revende. Une altercation entre le directeur et Smarthy éclate dans la roulotte d'Anthony. Smarthy se fait jeter tel un malpropre du cirque. Celui-ci jure qu'il se vengera. Cela se passe devant tout le personnel dont les joueurs font partie.

Une nuit des cris, une ombre en fuite (Smarthy) et le corps du directeur sans vie, la gorge tranchée. Les gardiens de quart, cette nuit là, ont été drogués.



De plus le bassin des enfants poissons a subi une tentative d'effraction. On voit Smarthy rôder dans les environs. Tout le cirque est sur les dents. Le soir du troisième jour une tempête éclate, le chapiteau est arraché, le public balayé, les cages des fauves éventrées et les enfants poissons disparus. C'est la pagaille, la panique souffle sur la foule, les fauves enfin libres cherchent de la viande fraîche.

Les faits

Un couple de profonds en voie de mutation s'est fait engager pour s'occuper des animaux. Ils attendent le bon moment pour libérer les enfants. Un soir, ils droguent les gardiens et se glissent dans la tente des enfants. Là, ils tombent sur le directeur qui les surprend en train de forcer le lourd cadenas du bassin. Alors ils lui tranchent la gorge à l'aide d'un crochet.

Smarthy qui rôde dans le secteur et cherche un moyen de voler les enfants est témoin de l'assassinat. Il fuit, paniqué à l'idée d'être la prochaine victime.

Le meurtre du directeur oblige les profonds à être prudents. Ils vont invoquer Père Dagon avec l'aide d'une sorcière qui joue du trapèze dans le

cirque pour déclencher une tempête et ainsi reprendre à leurs ravisseurs les enfants.

L'invocation se fera dans un hangar sur les docks de NY. Pour cela, la sorcière doit séduire un quidam et le sacrifier à DAGON. L'eau envahira les docks et emportera le cadavre. Une atmosphère de sourde terreur appesantit l'atmosphère humide des lieux. Alors montera une rumeur et le vent se mettra à souffler violemment, emportant tout sur son passage, des vagues de dix mètres s'écraseront sur les docks. Puis, le silence. Un brouillard épais montera de la mer, des ombres menaçantes se détacheront du fog. Des profonds dégouttants d'eau viendront semer la terreur au milieu des débris du cirque balayé par la tempête et repartiront avec les enfants.

La part des joueurs

Les joueurs devront être amenés à se douter de quelque chose. Ils se seront pris d'affection pour les créatures marines et essaieront de les protéger. Smarthy devra pour un temps être considéré par les joueurs comme un danger. Les joueurs incarnent des artistes du cirque. Cependant, journalistes et enquêteurs pourront avoir infiltré le Magic Feary Circus.

La piste étoilée

Ce matin là, Ankh Morporck s'est réveillée au son des trompettes. Les habitants, stupéfaits, ont découvert sous leurs fenêtres la parade très colorée du cirque « la piste étoilée » : un nain en habit militaire bleu et rouge lance un drapeau aux reflets d'or en l'air et le rattrape avec aisance, des trolls grimés comme des femmes du quartier des Ombres poussent des cris et lancent des rouleaux de papiers colorés au-dessus des toits des chaumières. On peut voir aussi ces animaux étranges du pays de Klatch qu'on appelle des « nez-laid-faons ». Des donzelles bien en chair sautillent sur le dos de puissants chevaux blancs. Une grande rousse bardée de cuir moult rugit de conserve avec des lions et des tigres qu'elle tient en laisse comme de vulgaires toutous. Une sorte de magicien vêtu d'une cape noir doublée de rouge flamboyant fait apparaître des pigeons. Ceux-ci s'empressent de s'installer sur la tête de la statue du maire qui préside la grande place de la ville.

Après le passage de la parade, les rues de la ville sont tapissées de tracts et d'invitations gratuites pour les enfants. Un des papiers publicitaires vante le mérite du célèbre « presque-digitateur » Alto Griot qui de ses mains fait apparaître et disparaître moult choses. Il n'en fallait pas moins pour attirer toute l'Université Invisible curieuse de voir ce phénomène et aussi pour découvrir les trucs du « magicien », car il y a toujours un truc comme chacun le sait. C'est ainsi que tous les mages, le doyen en tête, se retrouvent le jour des enfants, car c'est moitié prix, sur les bancs de la piste étoilée. Les mages ont dévalisé le stand de grains sauteurs et s'empiffrent

également de petits pains aux saucisses douteuses de « Je-me-tranche-la-gorge ».

Ils commentent tous les numéros pour le plus grand déplaisir des autres spectateurs. Arrive alors Alto Griot dans un nuage de fumée bleue et enveloppé dans sa cape noire. « Facile » disent les mages. Mais ils apprécient tout de même la qualité de la mise en scène. Tout est question de mise en scène. Suivent les numéros des pigeons dans un chiffon, du lapin dans un chapeau, des fleurs dans l'oreille d'un spectateur, de la femme découpée dans une boîte et transpercée par des sabres dans une autre? « PFFFF ! » Disent les mages. Soudain, Alto demande un volontaire. Le doyen lève la main. Le magicien du cirque l'enferme dans une caisse avec des chaînes, des cordes, un nain vérifie la solidité des liens et que la boîte n'est pas truquée. Et ABRACADABRA ! Le doyen doit se retrouver derrière ce beau rideau bleu. Et bien pas du tout ! Avec angoisse on ouvre la caisse : pas de doyen. Glups !

Il a disparu. Les mages se regardent en essayant de deviner qui a fait le coup. Mais force est de constater qu'aucun n'y avait pensé. Cependant le spectacle continue. On se dit que le mage finira bien par revenir. Quand les spectateurs quittent le cirque, leur ville a changé, elle semble presque propre. Des nuées de pigeons sillonnent le ciel de la cité. La statue du maire est remplacée par celle d'un roi en couronne. Les habitants se font des politesses. Aux portes de la ville on peut voir une pancarte qui dit : «Ankh la lumineuse vous accueille dans la joie. Visitez ses musées et ses restaurants. Ankh ville



calme et prospère. Les trolls, les nains et les mages ne sont pas acceptés. »

Les joueurs se trouvent parmi les spectateurs du cirque et décident de tirer cette affaire au clair. De plus un jeune mage féru de nouvelle doctrine soulève un vent d'angoisse quand il annonce : « on a changé la réalité de ce côté du multivers ! Si cela continu nous allons tous disparaître et être dévorés par les créatures des basses-fosses ou pire elles vont profiter d'une brèche dans le continuum du temps et détruire ce plan ! » Les personnages décident de chercher l'origine de ce changement. Ils découvriront que ce n'est autre que le doyen qui, bloqué sur un

monde parallèle, a décidé de changer « sa » vie, du moins celle de son double, celui du plan où il vient d'arriver sans trop savoir comment. Cela a pour effet de perturber la réalité des autres plans parallèles. Car, comme chacun le sait, l'univers rectifie toujours les petits bouleversements pour rétablir un équilibre.

Les personnages vont devoir aller sur ce monde parallèle et faire en sorte que tout redevienne comme avant. Ils rencontreront leur double. Ils feront des rencontres romanesques. Il y aura de la passion et de l'action. Mais les créatures des basses-fosses veillent et attendent les personnages au tournant.

Pour Stormbringer/Elric

(par Christophe Osswald)

Du Sang et des Vivats pour mon Seigneur !

Mise en place

L'action débute à Dhakos, premier port et capitale du Jharkor. Elle s'adresse à des personnages d'allure solide, dont on attend du muscle, une grande gueule, et du bon sens, mais sans excès. Il ne faut pas non plus qu'ils semblent être de trop fervents adorateurs de la Loi. Mieux vaudrait qu'ils ne soient pas trop avancés dans leurs carrières d'aventuriers, et qu'ils soient intéressés par l'argent, car tel est le premier moteur de leur implication dans l'aventure.

Ils sont recrutés comme mercenaires indépendants, ou comme enquêteurs privés. Si le terme peut être choisi librement, le métier ne le peut pas. L'homme qui les engage se présente comme Escado Khalnn, banquier. Il est à la recherche d'un de ses clients qui lui a fait faux bond. Le gage que celui-ci lui a laissé, prétend-il, ne couvre pas le dixième du montant du prêt, aussi son retour à Dhakos est-il urgent.

En effet, le mauvais client, Peren Karnsfeld, a quitté la ville dans la direction de Thokora, à l'ouest, deux semaines plus tôt. Khalnn donne une description précise de l'homme, mais ne donne pas de renseignements sur son métier. Il décrit celui qui l'accompagne par le déguisement qu'il porte, sans préciser sa vraie nature. La vie de Karnsfeld est importante, et aucune récompense ne sera versée s'il est mort. Aucune condition n'est placée sur celui qui l'accompagne.

En fait Karnsfeld est prêtre des Chardros, important dans la hiérarchie de Pan-Tang, et un démon déguisé l'accompagne pour le protéger, et Khalnn en est bien conscient. Toutefois il ne veut pas essuyer un refus des PJs, ni risquer de devoir déboursier une fortune. Un autre groupe, mieux renseigné, les suivra.

L'employeur

Khalnn n'est pas non plus celui qu'il prétend être. Il est Kras T'aasren, prêtre de Chardros et Maître du temple de Dhakos. Peren Karnsfeld est un envoyé de Pan-Tang, et avait affaire à Thokora, mais aurait dû être de retour depuis près d'une semaine. Le démon qui l'accompagne lui permet de rester en

contact avec l'église de Chardros, et lui sert de garde du corps. Il n'est toutefois pas très discret, et porte un épais déguisement de vêtements de toile. Le démon est injoignable depuis plusieurs jours et T'aasren s'inquiète.

T'aasren placera (discrètement), un petit démon dans l'équipement d'un PJ. Celui-ci servira à Thorn pour les suivre.

Khalnn tient officiellement boutique en association avec Lanro Bellena. Celui-ci confirmera leur engagement aux PJs, mais il leur sera impossible de revoir Khalnn. Bellena fournira des excuses plausibles et passablement invérifiables pour justifier son absence, si besoin était.

Peu après, T'aasren envoie un autre groupe sur la piste de Karnsfeld. Celui-ci est mené par Leif Thorn, un Pan-tangien nouvellement promu à la prêtrise de Chardros. Il est accompagné par Lailo Tell, un initié originaire de Jharkor, et Kiniv, un assassin Dharijorien.

Ce qui est arrivé à Karnsfeld

L'envoyé de Pan-Tang ne s'est pas enfui. Il est entre les griffes de Iann Brisco, Agent de Baloo, et directeur des arènes de Lulhor, une petite ville du centre du Jharkor, peu éloignée de Shazaar.

Brisco fait du grand spectacle en obligeant les innombrables concurrents de son Dieu à s'affronter. Il lui arrive assez souvent de capturer des agents du Chaos ou de la Loi qui voyagent incognito, et qui sont donc bien incapables de prouver leur statut d'hommes libres. Il dispose de cellules bien équipées pour recevoir ce genre de prisonniers. Pour se fournir en prisonniers de moindre valeur, il dispose de plusieurs troupes qui traquent les esclaves en fuite à la frontières de Shazaar. Lulhor est une antique arène, mais depuis l'arrivée de Brisco, trois ans plus tôt, elle vit une nouvelle jeunesse, et attire une foule toujours plus nombreuse. La population de Lulhor lui est fidèle et les commerçants et aubergistes le bénissent.

L'un de ses jeux favoris est de libérer un démon de son lien au milieu de l'arène, face à quelques gladiateurs, voir à deux groupes de combattants



ennemis si le démon est faible. Un autre de ses plaisirs est d'opposer un agent du Chaos à un agent de la Loi. Il vient de capturer Lorkon Mhy, un agent de, un géant tonitruant qui vient de Lormyr. Il entend bien que son combat se passe bientôt, face à Karnsfeld.

Le démon de Karnsfeld est toujours vivant, mais il porte désormais un casque qui annule son pouvoir de communication avec le temple de Chardros. Il se trouve dans un cellule sous l'arène, prêt à devenir un piège pour les combattants (comme les tigres dans Gladiator). Si les PJs venaient à le combattre dans l'arène, ils pourraient le reconnaître : il porte encore une bonne part de ses vêtements. Ils pourraient éventuellement négocier avec lui avant de le renvoyer en enfer. Il ne s'agit pas d'un démon de combat, et le nom de Karnsfeld lui rappellera des obligations encore vivaces.

Brisco est bien conscient du lien de Karnsfeld avec l'église de Chardros, et s'est préparé à recevoir une tentative pour le libérer. Thorn va essayer de faire capturer les PJs pour qu'ils soient en position de combattre dans les geôles et dans l'arène pour sauver Karnsfeld. Lui et ses compagnons seront dans les gradins.

L'enquête

Les PJs devront suivre la piste de Karnsfeld jusqu'à sa rencontre avec les hommes de Brisco. Durant l'enquête ils apprendront de nombreux éléments sur le commerce d'esclaves, et sur le cirque du Lulhor. Kiniv, l'assassin, n'est jamais très loin, et cherche à avoir les informations dont disposent les PJs. Si jamais ils piétinent, il les remettra discrètement sur la voie, en leur donnant des

renseignements qu'il a pu glaner lui-même. Thorn et son apprenti restent plus en retrait. S'ils sont découverts, ils seront honnêtes, et tâcheront de fondre leur groupe dans celui des PJs, se révélant une bonne source d'information.

En trois ou quatre jours, les PJs doivent arriver au cirque de Lulhor. L'édifice est imposant ; il peut accueillir quelques 20.000 personnes. La porte des geôles est bien protégée, dans les deux sens, et ses abords sont piégés, surtout le premier couloir. Les gardes à l'entrée ne sont que deux, et s'enfuiront face à une menace supérieure. Ils savent que les intrus n'iront pas bien loin à l'intérieur, et qu'il feront de bonnes recrues pour Brisco.

Kiniv n'hésitera pas à faire accuser les PJs d'un crime imaginaire, qu'il montera lui-même, s'ils ne se font pas capturer par Brisco. Les arènes sont une peine populaire à Lulhor, surtout lorsque les criminels sont des étrangers.

Combat final

Pendant le combat, la plupart des gardes seront au niveau de l'arène plutôt que des geôles, car les combattants risquent de faire appel à des forces surnaturelles importantes. Kiniv, aidé par les sortilèges de Thorn, entrera dans les geôles discrètement pour libérer les PJs, puis les entraînera vers l'arène. Ces couloirs seront assez déserts.

Bien que Karnsfeld dispose d'une arme-démon, l'Agent de la Loi a le dessus. Il ne restera plus qu'aux PJs à dégager le prêtre de son adversaire, puis à se frayer un chemin à travers les gardes pour se retrouver à l'extérieur.

Thorn est en mesure de les récompenser grassement, bien au-delà du contrat initial. Karnsfeld pourrait bénir quelque équipement au nom de Chardros.