

EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://www.eastenwest.net>



SCENARIO DD3

La cathédrale des cimes

Quand on a affaire aux puissants, mieux vaut ne pas voir les choses en noir et blanc. On pourrait être forcé de prendre parti avant de connaître les tenants et les aboutissants.

AIDE DE JEU REVE DE DRAGON

Maître Geursaive

Quelques mots sur ces chevaliers des temps modernes qui, plus à l'aise en toge ou une plume à la main n'en contribuent pas moins à faire régner la justice à travers les rêves.

SCENARIO VAMPIRE

Le sacrifice

La fin est proche. Avec des vampires, qui sait quelles obscures querelles ont pu naître après des siècles de non-vie ? Il faut bien s'occuper des cadavres qui traînent dans les armoires.

SCENARIO TSALIAR

Linz la trouble

Opération à risque pour les initiés. Une affaire touchant de près les hautes sphères du pouvoir est un cadeau empoisonné. Quand il s'agit d'interférer avec une culture différente et fière de l'être, gare aux gaffes !

SCENARIO COPS

Légitime défense

Une enquête si banale à première vue. Faire son boulot de flic aide certainement à s'attendre à tout. User de finesse afin d'éviter les manoeuvres de basse politique devient alors une habitude.

AIDE DE JEU DD3

Classe de prestige : justicier

Une nouveauté pour Donjon et Dragon. Le preux justicier saura-t-il utiliser ses dons à on escient ?

Question de plants



© Ghislain Thiery

EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://www.eastenwest.net>

Sommaire

DOSSIER « Les Justiciers »

- 3 **La cathédrale des cimes**
Scénario DD3 par Mario Heimburger
- 24 **Linz la trouble**
Scénario Tsaliar par Benjamin Schwarz
- 82 **Classe de prestige : justicier**
Aide de jeu par Benoît Martin
- 54 **Légitime défense**
Scénario Cops par Gwegan
- 47 **Le sacrifice**
Scénario Vampire par Pascal Rivière
- 80 **Maître Geursaive**
Aide de jeu Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz
- 82 **Le disque de l'alliance**
Mini scénario Méga par Olivier Dupuis
- 84 **Méga**
Jeu méconnu par Olivier Dupuis
- 86 **Inspirations**
Des ouvrages présentés par Armand Buckel et Pascal Rivière
- 88 **Herbier Tome 16**
Aide de jeu générique par Benjamin Schwarz
- 89 **Les Recettes de l'Apothicaire – 12^{ème} recette**
Aide de jeu générique par Benjamin Schwarz

"Justice doit être faite". Une formulation aux accents sinistres et trop souvent trompeurs. Dans le cadre d'un jeu, des règles s'imposent. Certaines sont implicites, pourtant nous y avons recours à un moment ou à un autre.

Trop souvent le bon droit et la légitimité sont invoqués aux côtés des joueurs sans y réfléchir. Entre la recherche des coupables, la vengeance pour une offense et l'application du droit, nombreux sont les exemples où des personnages peuvent se retrouver impliqués.

Dans ce numéro d'Eastenwest, vous trouverez quelques pistes à explorer dans cette riche thématique.

Nous espérons malgré tout vous faire passer un bon moment.

Jean-Luc

Prochain Numéro

« L'Espace et le Temps »

Sortie début 2005

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos propositions d'articles à l'adresse eastenwest@hotmail.com

EastenWest – Le webzine du jeu de rôle
<http://www.eastenwest.net>

Webzine initié par « Les Compagnons d'Elendil », association colmarienne de jeux de simulations.

Rédacteur en chef : Jean-Luc

Ont participé à ce numéro : Armand Buckel, Jean-Luc, Gwegan, Olivier Dupuis, Mario Heimburger, Pascal Rivière, Benoît Martin, Benjamin Schwarz, - *Illustrateurs* : Elisabeth Thiery, Ghislain Thiery, Jean-Luc, Benjamin Schwarz - *Correcteurs* : Olivier Dupuis, Elisabeth Thiery

Techniques utilisées : Microsoft Word 2000 et Adobe Acrobat 5.0 pour la version téléchargeable – Mysql, PHP et Macromedia Dreamweaver 4.0 pour le site – Adobe Photoshop 5.5 pour le traitement graphique.

Tous les articles présentés dans ce webzine restent la propriété intellectuelle de leurs auteurs. N'hésitez pas à nous contacter pour nous raconter comment vous avez utilisé les articles présentés.

Pour participer au webzine, prenez contact avec nous pour connaître les thèmes en cours de préparation.
Contact : EastenWest@hotmail.com

Pour ne manquer aucun numéro, inscrivez-vous sur la liste de diffusion du webzine.



La cathédrale des cimes

Un scénario D&D3 par Mario Heimbürger

Ce scénario plutôt destiné à des joueurs « fins » et à des personnages de niveau 3-4 peut se placer dans n'importe quel « setting », pour peu que l'on retrouve les ingrédients suivants : une frontière montagneuse entre deux nations plutôt tendues, un pouvoir religieux influent et une race naturellement « agressive » comme des orques.

Les personnages seront confrontés à des faits mystérieux qui leur feront sans doute soupçonner un parti innocent, et vont risquer de rater les véritables coupables en payant cette erreur de leur vie.

SYNOPSIS

Chargés par une autorité politique ou religieuse de constater l'état d'avancement de la construction d'un nouveau temple dans un village montagnard isolé, les personnages vont découvrir que le chantier avance moins bien que prévu. Différents sabotages (ainsi que des manifestations étranges) ont quasiment stoppé les travaux, et tous les ouvriers et architectes sont complètement démoralisés.

Le bâtiment étant au centre d'une querelle politique de territoire, les premiers soupçons se dirigeront certainement vers la nation voisine et plus particulièrement vers ses représentants locaux. Mais différents indices viennent contredire cette présomption. L'attitude curieuse des autochtones ainsi que des légendes évoquant un ancien site d'un

culte impie sous les fondations du temple donneront un caractère mystique à l'affaire.

Une attaque coordonnée d'orques et des disparitions inexplicables viennent s'ajouter à la confusion et provoquer le départ des ouvriers vers des lieux meilleurs, à moins que les personnages découvrent la vérité. Même ainsi, il sera sans doute trop tard pour éviter le pire : les villageois appartenant tous à un culte antique de la pierre, contrariés de l'effervescence dont ils sont le centre, ont entrepris de réveiller le **dieu-montagne** pour chasser tous les intrus. Si la peur ne les fait pas fuir, ce sera donc la force brute... sauf si le dieu-montagne peut être apaisé, mais le prix à payer sera bien lourd, et risque de plonger la région dans une instabilité politique...

LES ROYAUMES FRATRICIDES

Le village de **Piemontera** est situé dans une zone au passé agité. Certains pensent que son histoire ne commence que lorsque l'Empire Kurgan mourut, mais en vérité, les racines de ce hameau plongent bien plus loin dans une ère où les dieux arpentaient librement la terre.

♦ Le dieu montagne

On a souvent parlé des nains comme les colons de la montagne, mais ce serait oublier que leur peuple n'a jamais été assez nombreux pour occuper tout l'espace. Les premiers hommes ont également eu l'idée de se réfugier dans des cavernes, surtout lorsque les plaines étaient occupées par des prédateurs redoutables. Là, dans le Massif de Kercy, certains groupes subsistèrent et créèrent les premiers clans, vivant du peu de ressources que le sol rocaillieux pouvait leur offrir.

La ferveur des hommes avait-elle créée le dieu-montagne ? Celui-ci avait-il tout organisé pour les accueillir ? Au fil des ans, la présence du dieu fut de plus en plus évidente et implicitement, chaque humain fit une place dans son cœur pour leur protecteur.

Les siècles passèrent, et les hommes surent de mieux en mieux profiter de la montagne. Certains reconquirent les plaines, mais d'autres comprirent que l'altitude était leur meilleur refuge. Les déluges succédèrent aux guerres, mais les montagnards du Massif de **Kercy** restèrent sereins face aux changements.

Alors arrivèrent les nains. Les montagnards virent en eux des admirateurs de la montagne et accueillirent avec plaisir ces êtres qui semblaient révéler les mêmes choses qu'eux : la pierre, le minerai, le façonnage amoureux de la matière. Les prêtres du dieu-montagne furent indulgents face aux « nouveaux dieux » importés par les nains. Ils se croyaient plus sages, seuls aptes à reconnaître la vraie nature de leur dieu unique, comme des monothéistes qui étudient avec une moue amusée les croyances des animistes.

Mais les nains ne respectèrent pas le dieu-montagne. Bientôt, ils creusèrent ses flancs, et dans leur course effrénée vers la matière, ils arrachèrent à la montagne son cœur de mithril. Alors le dieu-montagne s'ébranla et punit les nains de leur arrogance.



Leurs mines s'effondrèrent, les galeries furent bouchées. Des milliers de nains moururent en quelques secondes.

Les humains ne furent pas non plus épargnés : leur dieu en colère les accusa d'avoir accepté sur leur sol des dieux impies, de n'avoir pas su faire respecter leur protecteur. Ils n'étaient plus dignes de sa confiance et de son aide. La colère de la montagne dura de nombreux jours durant lesquels tout fut démolé. Les montagnards furent chassés et durent fuir dans les plaines, où ils se dispersèrent en de nombreux groupes. Au loin, le grondement du dieu-montagne les suivit jusque dans leurs sommeils et les marqua tous d'un sceau indélébile : ils étaient des enfants de la montagne, et par leur faute, ils étaient en exil.

◆ Grandeur et décadence d'un Empire

Les fuyards furent accueillis partout avec mépris et moqueries : leur attachement à leurs croyances leur valut partout d'être ostracisés, et bien qu'on les accepta au sein de la communauté, ils en occupèrent toujours une place marginale. Dans certaines contrées, ils furent mis en esclavage, dans d'autres, ils firent office d'amuseurs ou de croque-mitaines. Mais ils se raccrochaient à leurs souvenirs, perpétuèrent leur culture, gardant toujours en mémoire leur origine.

Durant des siècles, les innombrables royaumes des plaines se firent la guerre, prospérèrent et moururent. Lorsque les forces gobelinoïdes du nord s'unirent pour balayer la vermine humaine, un homme, **Kurgan**, roi du plus petit et plus fragile royaume, réussit à convaincre ses pairs de s'unir face à la menace. Exsangue par les années de conflits, les royaumes s'en remirent à cet homme, qui se battit durant de nombreuses années et entreprit la quête du **sceptre de Poloby** avant de parvenir à libérer les plaines de la menace. Les gobelinoïdes furent repoussés vers le nord, mais également vers les montagnes du centre, où vivaient autrefois les montagnards.

Il ne fallut pas longtemps toutefois avant que la malédiction du sceptre ne parvienne à bout de la volonté et du bon sens de Kurgan. Corrompu par le pouvoir, il maintint bien plus que de raison son emprise sur les autres rois. Grâce à sa force et à son prestige, il finit bientôt par se proclamer empereur.

Les temples des dieux des plaines avaient soutenu cet homme face à la menace extérieure, mais alors que son pouvoir grandissait, ils commencèrent à se méfier. Leurs tentatives pour contrer son pouvoir furent vaines, et ne servirent qu'à attirer les foudres de l'empereur tout puissant. Mais la vie humaine ne dure qu'un temps, et l'empire, basé sur le pouvoir et la crainte d'un seul homme ne pouvait durer que par l'institution d'une succession basée sur le sang : rapidement, Kurgan nomma son successeur.

Son propre fils, **Decius**, fut formé par son père pour maintenir un pouvoir fort face aux nombreux opportunistes qui se partageaient déjà les morceaux de l'empire. Parmi ces opportunistes, les clergés payèrent un tribut particulièrement fort, car la plupart d'entre eux furent déclarés hors-la-loi.

Comprenant rapidement que tant que l'empire serait uni sous la férule d'un seul homme, l'espoir d'un retour à la raison était vain, le clergé nomma un homme, **Fistule**, et le chargea de s'infiltrer dans la maison impériale. Durant des années, il prépara patiemment l'après-Kurgan en attaquant le point faible de toute cette superstructure : **Aubain**, le fils cadet de Kurgan, dont Fistule devint le précepteur.

Le clerc inculqua patiemment les préceptes de sa foi au jeune fils de l'empereur, et s'attacha à jamais l'amitié d'Aubain. Négligé par son père au profit de Decius, Aubain était un terreau idéal pour la haine et une insatiable soif de justice.

Durant les dernières années de sa vie, Kurgan comprit, mais trop tard, que malgré tous ses efforts, son empire ne lui survivrait pas. Désireux de rendre le travail de ses ennemis le plus difficile possible, il partit cacher le sceptre de Polomy où nul ne le trouverait jamais. Kurgan ne revint jamais.

Tout naturellement, Decius prit le pouvoir. Mais dans l'ombre, les clergés avaient ranimés la flamme de la foi dans le cœur de leurs alliés. Aubain fut mis en avant, toujours conseillé par Fistule. Decius dut faire face à la fronde d'une partie de la noblesse, ceux-là même qui ont vu leur pouvoir diminuer quand Kurgan se proclama empereur.

La guerre civile dura de nombreuses années, durant lesquelles toutes les folies furent perpétrées. Dans les zones reculées, les cultes noirs ressuscitèrent en diffusant de faux espoirs de liberté. Dans les villes, la haine accumulée donna libre cours à des séquences de meurtres et de sabotages.

Partout, les groupes minoritaires comme les montagnards furent encore plus brimés que d'habitude. Fuyant l'ire populaire, ils crurent que le moment était choisi de demander pardon à leur dieu. Ils effectuèrent un pèlerinage durant lequel la moitié de leur population fut assassinée, mais l'autre moitié parvint à se réfugier dans les montagnes où ils fondèrent le village de Piemontera, loin de la folie des plaines.

La guerre dura encore une dizaine d'années avant que ne se dessine les frontières de la nouvelle géopolitique : deux royaumes avait remplacé l'empire. La **Décimie** et l'**Aubaine**.

◆ L'autorité religieuse

Chaque royaume commença par éliminer dans ses propres frontières les traîtres et les dissidents. Encore aujourd'hui, les crimes commis durant la guerre sont sévèrement punis, bien que là encore, la punition dépende de nombreux facteurs.



Les deux royaumes observèrent bientôt un statu quo salubre, renforcé en cela par l'action des clergés (en particulier des dieux bons) qui freinèrent les hostilités de toute part et se placèrent en diplomates entre les deux frères ennemis.

Decius, en mauvaise posture à la fin de la guerre, pu garder ce qui restait de son royaume intact, grâce à l'intercession du clergé. Aubaine fut « officialisé » dans son rôle de roi par ces mêmes prêtres. Le pouvoir avait changé de main : les guerriers et les nobles n'étaient plus que des hommes de paille d'une autorité religieuse qui reconquit rapidement sa place dans le cœur des fidèles.

Aujourd'hui, aucun des deux frères ne peut effectuer la moindre action sans l'assentiment des prêtres, sous peine de voir son royaume se morceler et les conflits internes le destituer. Le clergé s'est juré de ne pas faire la même erreur deux fois, et de maintenir une pression pacifique mais autoritaire sur

tous les nobles. En fait, la seule chose qui inquiète encore les hauts-prêtres est le destin du sceptre de Polomy. Sa réapparition pourrait sans doute réveiller d'anciens souvenirs de puissance, et amener un homme supérieur à la moyenne à revendiquer un pouvoir dangereux.

Cela arriverait au plus mauvais moment, d'autant plus que les orques, qui ont eu le temps de reconstituer leurs forces, grondent à nouveau aux frontières des royaumes frères.

N.B. : si vous placez ce scénario dans un autre univers, il vous faudra évidemment adapter l'histoire à cet univers. Les éléments indispensables sont les suivants : deux royaumes, une chaîne montagneuse qui se trouve à la frontière, une instabilité politique et une autorité religieuse très forte, et crainte par les deux royaumes. Si vous disposez de ces éléments, oubliez simplement ce qui précède...

FROID ET FRISONS

La cathédrale des cimes



© Elisabeth Thiery

Notre histoire commence il y a déjà plus d'un an. Après la guerre qui opposa les deux royaumes, chaque camp compta ses moutons et chercha le moyen de raffermir sa position. Parmi les nombreux points de discorde figurait une petite enclave dans les montagnes frontalières : le Massif de Kercy et le petit village de Piemontera.

La région n'est pas extrêmement riche, et l'affaire aurait donc pu paraître de moyenne importance, mais plusieurs points décidèrent les monarques ennemis à se disputer cette zone : la présence de potentielles mines à exploiter, le souvenir de ruines naines, la position frontalière mais aussi une part non négligeable de fierté et de soif de possession...

Les diplomates entrèrent en action, et durant de longs mois, les propositions furent échangées, sans aucun succès. Certains pensèrent même que la guerre pourrait reprendre, et c'est pour l'éviter que les prêtres tranchèrent : c'est la Décimie qui possèdera le Massif de Kercy, mais à la condition expresse qu'elle prouverait son allégeance aux dieux en construisant un fabuleux temple à leur gloire.

Les frais de constructions sont extrêmement élevés, et le temple n'aura effectivement pas d'autre but que d'être un symbole, dans la mesure où le nombre de fidèles de

Piemontera ne justifie en aucun cas une telle débauche. L'Aubaine se déclara satisfaite de cet accord, heureuse de voir l'adversaire affaibli financièrement, d'autant que les caisses de l'Aubaine n'étaient pas beaucoup plus remplies et n'auraient pas pu supporter une telle dépense.

Depuis une année complète, la construction du temple progressa à Piemontera. Les rapports positifs de l'équipe chargée de la supervision et des ouvriers furent toujours optimistes et chaleureux.

Trop, d'ailleurs : il ne semblait jamais y avoir la moindre difficulté, et pourtant les travaux avançaient lentement.



Le clergé (ou la Décimie) s'inquiète de ces retards sans raison.

Les personnages ont donc été engagés par l'une ou l'autre des puissances pour aller se rendre compte de visu de l'avancée des travaux. Il faut sans doute expliquer grossièrement la situation aux joueurs dans un prologue non joué, et les mettre devant le fait accompli. Le scénario commence réellement quand les personnages arrivent dans le défilé de Barignon, qui mène jusqu'à la vallée de Piemontera.

◆ Dans le défilé...

Le voyage jusqu'à présent a été éprouvant... décrivez les champs de ruine que les personnages ont traversés depuis la capitale, la haine des gens contre les hommes d'armes et les soldats qui ont tout ravagé. Évoquez avec eux des souvenirs de guerre, profitez-en pour expliquer à quel point l'animosité entre les deux nouveaux pays est grande. La suite du scénario n'en sera que plus intéressante.

Les personnages viennent d'arriver à l'entrée du défilé de Barignon. Ils ont déjà progressé pendant plusieurs jours dans un environnement de collines puis de montagnes de plus en plus pénibles à gravir, et savent qu'ils sont encore à une journée de marche de leur destination. Il leur faut une fois de plus établir un campement. Nous sommes à la fin de l'hiver, et le temps est encore très froid. Il reste des plaques de neige un peu partout, et quand il pleut, les gouttes sont légères et fines, presque de la neige.

Cette première scène est destinée uniquement à laisser aux joueurs le temps de prendre en main leurs personnages et de se présenter les uns aux autres... Rien de dangereux n'arrivera, mais les joueurs sont tellement paranoïaques...

Pourtant, alors que cette nuit sans lune est déjà bien entamée, un bruit sourd retentit à quelques mètres du campement. Une pluie de gravillons vient s'abattre sur les personnages, mais heureusement de courte durée et sans aucun impact sur leur santé. Un examen de la zone d'impact permet de voir les restes d'un bloc de pierre qui semble s'être effondré en explosant. Un jet de maçonnerie DD15 ou Détection DD20 permet toutefois de s'apercevoir d'un fait étrange : le bloc en question semble avoir été travaillé par un artisan : un visage hideux semble avoir été sculpté dans la pierre, même s'il n'en reste plus grand-chose...

Impossible de connaître la source de ce bloc et pour cause, il est tout simplement tombé du ciel...

◆ Accueil froid

Il faudra bien reprendre la route, qui s'avère de plus en plus difficile et pénible. Les personnages vont arriver au village de Piemontera dans la soirée, juste avant la tombée de la nuit.

Le défilé s'élargit de plus en plus jusqu'à former une vallée.

Les eaux des glaciers s'écoulent en son centre, et un petit lac naturel s'est formé à une extrémité. C'est non loin de ce lac, légèrement en hauteur, que les derniers rayons du soleil illuminent la cathédrale des cimes, ou plutôt, un bâtiment qui deviendra un jour un temple magnifique.

Il apparaît de manière évidente que la construction est loin d'être achevée. Des échafaudages et des systèmes complexes de treuils sont élevés tout autour. À proximité, les personnages peuvent apercevoir ce qui doit être le camp des ouvriers.

Le village lui-même est situé à quelques centaines de mètres, sur le flanc de la vallée. À cette heure-ci, il est déjà plongé dans l'ombre, mais c'est tout de même le meilleur point de départ pour trouver un logement.

Après encore quelques minutes de marches dans l'agonie du jour, le groupe arrive à Piemontera. À cette heure-ci, la plupart des villageois sont retournés à leur domicile, abandonnant les quelques champs à flanc de colline pour un repas bien mérité. À travers les fenêtres obstruées par des peaux de bêtes, on peut deviner la lumière intérieure. Il n'y a aucun bâtiment qui ressemble de près ou de loin à une auberge, ni à une taverne.

Le village lui-même compte une vingtaine de masures en pierre, dont la plus importante ressemble à un vieux château celtique. Elle est construite au point le plus haut du village, adossé au flanc d'une falaise artificielle, sans doute une ancienne carrière. Entourée d'une palissade de bois, elle sert également de point de défense en cas d'attaque (improbable ?) de Piemontera.

Si les personnages dérangent des villageois, on les dirigera d'une voix bourrue vers le château, demeure du chef du village. Inutile de poser plus de questions : l'autochtone n'est pas bavard, en particulier avec les étrangers. « *Stoneman vous répondra. C'est son rôle* », c'est tout ce qu'on pourra en tirer.

◆ Château-Roc

La montée jusqu'au bâtiment du chef est ardue. Les pierres d'ardoise roulent sous les sabots des chevaux, et les cavaliers feraient mieux de mettre humblement pied à terre s'ils ne souhaitent pas que leurs chevaux soient blessés. Le sentier court serpente en montant, et l'on se sent de plus en plus écrasé par la masse imposante de la falaise.

La porte en rondins de bois est ouverte, et donne sur une cour tout juste assez grande pour accueillir tout le village en cas de problème. La maison en elle-même est massive, mais sa taille ne rivalise pas avec des châteaux de guerre. En fait, il s'agit plutôt d'un grand manoir légèrement surélevé. Partiellement troglodyte, les lieux semblent s'enfoncer un peu dans la paroi, mais comme on le verra ultérieurement, c'est uniquement pour stocker de la nourriture.

Le bruit produit par les roulements de pierres sur le chemin a déjà attiré le propriétaire des lieux hors de la maison. Il se porte à la rencontre des aventuriers dans la cour.

STONEMAN

Son nom lui va comme un gant : massif et sec, son visage taillé à la serpe lui donne un teint proche du roc. Seule sa barbe broussailleuse sombre lui donne un aspect chaleureux. Ses cheveux gris se marient avec l'ardoise qui constitue son domaine. Il parle avec une voix grave, une voix de conteur ou d'acteur de théâtre, et dégage une impression de puissance.

Cette puissance n'est pas imaginaire : Stoneman est aussi fort qu'habile, et il prend son rôle de chef très à cœur. Pourtant, il sera vite évident que la construction de la cathédrale et/ou tous les problèmes qui y sont liés le contrarie fortement. Nous aurons amplement le temps de revenir sur ce personnage.

Le chef du village accueille donc les aventuriers selon les lois de l'hospitalité. Après leur avoir demandé leur identité, et s'être présenté, il propose aux personnages de passer la nuit en sa demeure, mais prévient que son confort est très spartiate. De plus, à son expression, il est évident qu'il est prêt à dépanner les aventuriers pour cette nuit, mais n'est pas enchanté à l'idée de prolonger cet hébergement.

L'intérieur de la maison est très sobre. Les meubles en bois sont rustres, les pièces froides, à l'exception de la salle principale, qui sert à la fois de lieu de vie et de cuisine. On y trouve également une salle d'armes (avec quelques haches de bataille, qui n'ont visiblement pas servi depuis longtemps), quatre chambres (dont deux seulement sont occupées par les habitants) et de grands espaces de stockages où ne figurent que quelques tonneaux (vides) et de rares provisions non périssables.

Dans la pièce principale, deux femmes sont installées. Le maître de maison les présente rapidement. Occupée à repriser des vêtements d'homme récemment déchirés, **Iselda**, la femme de Stoneman salue discrètement les héros, et retourne à son ouvrage. Elle a une quarantaine d'années, et porte bien son âge.

Almia, par contre, une jeune fille de dix-huit ans, dévore les guerriers des yeux...



© Elisabeth Thiery

Stoneman

ALMIA

S'inclinant bien bas devant les « seigneurs » venus en visite, Almia est une jeune fille magnifique, d'une beauté rare. Ses yeux d'émeraude rehaussent un visage déjà enchâssé dans un écrin de blondeur. La finesse de ses traits et un sourire éclatant font de cette femme une merveille.

Son caractère naïf ne manquera pas de séduire les plus durs : élevée dans les règles de sa religion mais aussi dans les légendes de son peuple, elle rêve d'un monde situé au-delà des montagnes et qu'elle ne connaît pas. L'arrivée de ces étrangers (à condition toutefois qu'ils soient présentables) va déclencher ses battements de cœur, et elle ne manquera pas de tomber amoureuse de la première personne qui montrera des sentiments nobles (un paladin, peut-être ?).

Dans l'ordre, sa loyauté va à son père, à sa religion (dont elle ne parlera pas), à sa mère, puis à elle-même. Il faut donc comprendre qu'elle ne trahira certainement jamais son clan, sauf si les personnages font preuve d'un réel amour à son égard, et encore...

Trahir quoi, me direz-vous ? Nous y viendrons, patience...

Dans la maison, on pourra peut-être, plus tard, découvrir les indices suivants :

- dans une des chambres qu'occupent les aventuriers se trouve une malle avec des vêtements d'homme. Compte tenu de leur taille moyenne, ils ne peuvent appartenir à Stoneman, sauf éventuellement dans sa jeunesse.



- Dans la chambre de Stoneman se trouve un morceau de statue d'origine naine. Il n'y a pourtant pas de nains dans ces montagnes, à priori.
- Un prêtre pourra constater qu'on ne trouve aucun symbole religieux dans la maison. Les habitants seraient-ils athées, ce qui est extrêmement rare dans un monde fantastique ?

Il est trop tard pour une réelle discussion : les personnages arrivent après le repas, et sont sans doute fourbus. Ce n'est que le lendemain que les personnages pourront découvrir le reste de la vallée.

Au petit matin, après un solide petit déjeuner pris avec la famille, les aventuriers peuvent décider soit de poser quelques questions, soit d'aller visiter la cathédrale ou le camp de base des travailleurs.

S'ils interrogent Stoneman, celui-ci sera assez évasif : il annonce clairement que la construction de la cathédrale ne le concerne pas, et qu'elle semble avoir attiré le malheur sur le village. Pour le moment, ce sont principalement les artisans et ouvriers qui semblent touchés. Il y aurait eu de nombreuses disparitions, et des sabotages. Mais le village aussi subit des pertes.

À ce moment, Iselda éclate en sanglots et quitte la table. Stoneman prend un air grave, mais refuse d'expliquer cette réaction. Il invite les personnages à se faire une idée par eux-mêmes, et à rejoindre « les leurs » dans le camp. Pour la sécurité de son village, Stoneman souhaite limiter au maximum les contacts entre les étrangers et les autochtones. Il est parfaitement sincère en disant cela, et est réellement préoccupé par les siens.

◆ La Cathédrale

Au petit matin, nos aventuriers auront peut-être à cœur de se rendre sur le chantier, s'attendant sans doute à y rencontrer les ouvriers et l'architecte. Quelle ne sera pas leur surprise de constater que le chantier est totalement à l'abandon...

Si les murs et piliers de la cathédrale ont bien été élevés, on n'est bien loin d'une finition propre. Tout autour du site, on a installé des « ateliers » des différents artisans en charge du projet : maçons, tailleurs de pierres, verriers, sculpteurs, forgerons et même peintres. Mais ces ateliers sont vides, et n'ont visiblement pas servi depuis un moment.

Il fait très froid sur le site. Le vent balaie furieusement le temple, produisant de lourdes plaintes en passant entre des pierres mal ajustées. Bien que les dimensions de l'existant soient cyclopéennes, le malaise sur le site est presque tangible.

Dans l'atelier de sculpture, plusieurs gargouilles sont en cours de réalisation. Il apparaît évident que plusieurs blocs manquent à l'appel. Chez le verrier, des plaques de verre mal dégrossis, de différentes couleurs, sont brisées et couvertes de boue et de poussière. Il a plu récemment, et une coulée de boue a recouvert partiellement la forge.

Bref, insistez beaucoup sur l'impression de puissance et d'abandon. De nombreuses traces d'animaux sauvages émaillent les lieux. De l'herbe a déjà commencé à pousser, en profitant d'un redoux.

Un jet de Détection réussi (DD15) permettra de repérer une pierre visiblement souillée de sang. Impossible d'en connaître la cause, mais une analyse magique permet d'en apprendre plus : c'est à cet endroit qu'un des ouvriers a été projeté avec une force inouïe vers la pierre, destinée à devenir l'autel du temple. Son corps disloqué a littéralement explosé sous le choc. Le corps n'a jamais été retrouvé. Le coupable de ce forfait ne peut en aucun moyen être connu.

◆ Le camp de base

L'ensemble des ouvriers et des artisans se trouve là... Le camp de base ressemble à un campement de soldats en déroute : de grandes tentes ont été dressées selon un schéma indistinct, des cordes sont tendues entre les faîtes et on tente d'y faire sécher du linge. Le vent froid raidit pourtant les haillons, et forment un labyrinthe dans lequel il faut évoluer.

Quelques feux de camps dégagent une fumée blanche là où les affaires éparses des habitants laissaient un peu de place. Des couches ont été installées dans les tentes et autour, et la plupart des gens sont en train de paresser allongés ou accroupis autour des feux. Des ordures et débris traînent un peu partout. Les hommes sont tous mal rasés, mais tentent de garder un semblant de propreté. On remarque quelques infirmes dans cette cour des miracles délirante.

Les ouvriers ont l'air hagard, presque détaché du monde. Ils observent les intrus avec un intérêt lointain, comme s'ils ne se sentaient plus concernés. En fait, presque tous mâchent du **Llamania**, une racine aux propriétés narcotiques, mais qui produit une forte dépendance et un ramollissement du cerveau. On en trouve massivement dans la région, et malgré son goût très amer, beaucoup sont ceux qui ont entièrement succombé à ses vertus apaisantes.

Alors qu'ils s'enfoncent dans cet environnement incompréhensible, les aventuriers avisent une tente qui sort du lot : elle est en effet surmontée par le drapeau d'Aubaine, qui claque au vent. La tente est en meilleur état que les autres, et un groupe à l'air plutôt martial l'occupe.



Ce sont six individus dépêchés ici par le roi Aubain pour contrôler l'engagement de la Décimie dans la construction du temple.

KARLOV

À la tête de ce groupe se trouve un brigand plein de panache et à l'esprit subtil, qui a accepté cette mission en échange d'une amnistie royale sur quelques détournements effectués durant la guerre. Il avait en effet profité de son statut d'officier pour faire disparaître puis revendre une partie des armes et armures des morts. Malheureusement, sa compagne du moment a choisi de le trahir après une infidélité de trop, et Karlov s'est retrouvé dans les geôles royales.

Grand et mince, extrêmement agile, mais fin bretteur, Karlov est particulièrement cynique et moqueur. Sans jamais aller jusqu'à l'insulte, il est exaspérant, surtout s'il sait qu'il se trouve en face de ses anciens ennemis.

Il a réussi à pousser sa chance en exigeant de choisir lui-même son équipe. Il a fait appel à de nombreux bras cassés qu'il a rencontré avant et durant la guerre civile, et ces « soldats » ont parfois plus l'air de vauriens correctement armés.

Karlov est en permanence accompagné d'un faucon dressé d'aspect particulièrement sinistre. Heureusement, en terme de jeu, il n'a aucune incidence...

IGNAS

Le second de Karlov est Ignas, un espion très doué. Capable de se fondre dans la nuit, il n'a aucun scrupule, et fait plus penser à une machine à assassiner. Malgré cela, Karlov le retient fortement et dirige sa conduite. Si Karlov venait à disparaître, il reviendrait rapidement à ses premiers amours et agirait comme un véritable ninja redoutable.

C'est lui qui a eu l'idée de proposer du Llamania aux ouvriers, après que la peur les ait complètement terrassés. Les hommes étaient terrifiés et s'apprêtaient à fuir de la vallée. La drogue les a non seulement calmés, mais retenus ici. Ignas n'a vu qu'un moyen de subordonner tous ces ouvriers, mais Karlov pense que cela servira également l'Aubaine. Si les travaux ne se terminent pas, le royaume pourra revendiquer la vallée de Kerky... et Karlov pourra très certainement en tirer un bénéfice !

À part des provocations à peine voilées, les Aubainiens ne livrent aucune information aux personnages. Ils se contentent de rire de manière cynique et grasse. C'est auprès des rares artisans encore lucides qu'il faudra chercher. Et là aussi, tout le monde désignera à mots couverts un homme, assis, seul, devant l'une des tentes les plus petites.

« C'est l'architecte, chuchoteront-ils... le plus fou de nous tous... »

◆ Récit d'une débâcle...

L'homme vers qui on les dirige ne lève même pas le nez pour accueillir les héros.

« *Je savais que vous viendriez tôt ou tard...* », dit-il d'une voix lente. Il tient dans sa main gauche un couteau et s'entaille la paume de la main droite. Un sang vif en coule bientôt, lentement. L'homme se lève et fixe le meneur du groupe droit dans les yeux. Il lève son couteau, se met en position de combat, et dit « *allons-y* ».

En fait, il est persuadé que les aventuriers sont là parce qu'il a échoué, et que la sentence sera de toute façon la mort. Il est prêt à se battre, car l'issue lui semble évidente : tous les chemins de sa destinée mènent à la mort.

Si les personnages ont une once de diplomatie et calment le jeu, l'architecte sera surpris, et au bout d'un instant de stupeur, ce sont les larmes qui couleront sur ses joues... Il éclate en sanglots, et il vaut mieux laisser passer la crise avant de poser de plus amples questions.

ANATOLE SALT

Loin d'être un combattant, Anatole est avant tout un idéaliste. Après avoir été séminariste et avoir failli entrer dans les ordres, ses supérieurs l'ont jugé trop attaché à la matière, et pas assez au divin. Renvoyé du monastère, Anatole a toutefois gardé de nombreux amis chez les religieux, car sa volonté de chercher le « divin dans la matière » était une attitude secrètement partagée par beaucoup.

C'est grâce à ses contacts qu'Anatole fut appelé à diriger des travaux sur différents bâtiments sacrés, faisant ses preuves. Quand on fit appel à lui pour concevoir et construire un des plus grands temples dans un site remarquable, son enthousiasme était tel qu'il faillit commettre des impairs diplomatiques.

Aujourd'hui, alors que la construction est un fiasco, il attend le moment de sa mort, et a perdu tout espoir. Paradoxalement, c'est également le moment où le divin fait un retour en force chez lui... Sa foi n'a jamais été aussi grande, mais il pense désormais qu'elle se réalisera uniquement dans sa prochaine vie.

Une fois le pauvre homme calmé, on peut tenter d'en apprendre un peu plus sur ce qui se passe dans la vallée : Anatole se défend d'avoir une responsabilité autre que fortuite dans ce qui est en train d'arriver. Il débite d'une voix monocorde une succession d'événements...



« Le site était magnifique : les travaux de terrassement furent très aisés, et l'assise de pierre de la zone choisie était largement assez solide pour accueillir le lourd et massif temple. Les ouvriers sont arrivés les premiers : le campement s'était d'abord établi au village, mais quitte à dormir dehors, autant choisir où. Très rapidement, le camp fut mis en place. En plus, les habitants, habitués à vivre reclus sur eux-mêmes n'étaient ni accueillants, ni chaleureux. Lorsqu'un des ouvriers serra de trop près une des femmes, Garlok, le fils de Stoneman, exigea que tous les ouvriers quittent le village.

C'est à ce moment que les Aubainiens arrivèrent dans la vallée. Ils n'allèrent même pas voir les villageois : ils s'installèrent d'abord à proximité, puis passèrent un certain temps à explorer les environs. Ils m'annoncèrent qu'ils avaient été envoyés pour voir si Decius tenait bien ses engagements, car si la cathédrale ne se construisait pas, le contrat entre les royaumes serait caduc.

Mais les travaux continuèrent à progresser. On posa les premières pierres, et c'est à ce moment que les artisans arrivèrent avec le second ravitaillement. Eux aussi construisirent d'abord leurs ateliers. Tout se passait très bien, et puis, un jour, un pan de mur s'effondra sur deux ouvriers. L'un perdit la vie, l'autre les jambes. L'accident marqua un temps d'arrêt, mais tout le monde connaît les risques, et la paie n'est pas mauvaise.

Il y eut d'autres accidents, mineurs pour la plupart. Et puis, une nuit, un des piliers pourtant solidement soutenu s'effondra sur le camp, tuant une dizaine d'ouvriers durant leur sommeil. Le camp fut alors déplacé plus loin. Les hommes commençaient à murmurer que les dieux n'avaient pas approuvé la construction... Mais je réussis à les discipliner.

Je me souviens d'un jour particulièrement pénible. Une grande fumée noire montait dans le ciel au nord. Nous avons craint qu'il ne s'agisse d'un grand campement gobelin, mais la colonne était trop épaisse. Néanmoins, l'heure était à la prudence.

Et puis, il y a eu ce qui ressemblait à une déclaration de guerre : deux jours après, une des sentinelles que j'ai postées pour prévenir toute mauvaise surprise est venue me quêrir. À l'entrée du camp déambulait un Stoneman, qui avait visiblement abusé de l'alcool. Il pleurait en buvant, et invectivait tous ceux qui faisaient mine de s'intéresser à lui. « *Vous avez tué mon fils, disait-il. À cause de vous il est mort ! Allez*

vous-en ! Tout allait bien avant votre venue ». Il a fallu que deux forgerons le jettent hors du campement, car il devenait agressif.

Le lendemain, je suis allé me renseigner : Garlok avait été tué dans une avalanche. Ils l'ont enterré, et tout le village était là. Il ne faisait pas bon être étranger : j'ai senti tout le poids de la culpabilité, alors que je n'y pouvais rien.

Il y a six mois commencèrent les disparitions. Au début, j'étais persuadé qu'il s'agissait d'ouvriers pris par la peur ou ne supportant plus l'ambiance pesante de la vallée. Puis on trouva du sang. Mais jamais de corps. Mes sentinelles disparaissaient, et bientôt, je n'avais plus de volontaires.

Nous vivions dans la crainte permanente de la mort. La paranoïa s'installa, le manque de sommeil aussi. De plus en plus de gens parlaient de quitter la vallée. D'abandonner le chantier. En tout, nous ne sommes plus que la moitié de notre nombre de départ. J'avais l'espoir que tout finirait par s'arranger, les travaux avançaient malgré tout, mais très lentement. Le ravitaillement nous suffisait, et les chargements supplémentaires repartaient toujours rassurés, car je faisais tout pour ne pas qu'ils puissent voir ce qui se passait réellement.

Et puis est arrivée la drogue. Je ne sais pas exactement d'où elle vient, mais les ouvriers insomniaques l'accueillirent avec plaisir. Moi-même, j'en goûte fréquemment. Bientôt, elle eut raison de notre détermination, de nos peurs aussi. À quoi bon avoir peur quand on sait qu'on va mourir ?

Et maintenant, qu'est ce que vous voulez que je fasse ? »

Ce récit est un moment de bravoure. À lui seul, il devrait permettre de faire comprendre que quelque chose est pourri, et très puissant. Vous pouvez lire ce texte, ou alors le jouer en flash-back inspirés. À moins que vous ne préfériez jouer aux questions/réponses avec vos joueurs...

Quoiqu'il en soit, les personnages sont maintenant les représentants du roi Decius. À eux de décider s'ils vont ordonner la remise en route des travaux ou toute autre décision. Ce sont eux les chefs, maintenant : Anatole démissionne de ses fonctions de meneur, mais si on le motive, il est prêt à garder son rôle d'architecte...

FRAGMENTS DE VERITE

Sans doute faudrait-il exposer les faits objectivement, mais cela risque certainement de caricaturer les motivations, et de conduire à la mise en place de grands archétypes sans âme.

Les extraits suivants décrivent des scènes qui ont eu lieu dans l'année précédente.

Ils permettent de comprendre non seulement ce qui est réellement en train de se dérouler dans le massif de Kerco, mais aussi de mieux comprendre les motivations de certains personnages, ainsi que leurs peurs et leurs douleurs...



◆ Plus jamais ça

(Au début...)

Tout le village était rassemblé dans la cour de château-roc. Les discussions allaient bon train. Par petits groupes, les hommes d'un côté, les femmes de l'autre, les villageois débattaient furieusement.

Assis sur le perron de sa demeure, Stoneman écoutait les recommandations des plus sages de son village. Son visage était grave. Il n'entendit bientôt plus la voix grave et monocorde de ses conseillers. Son regard errait d'un coin à l'autre de la cour, détaillant ses concitoyens et amis. Partout, il lisait peur et colère. Doutes et tristesse. Les torches ne réussissaient pas à dissiper les ombres qui s'étaient déposées sur l'avenir des montagnards. Des ombres toujours en mouvement, indistinctes mais bien présentes. Armet, qui lui enjoignait d'attendre la suite des événements se tut lorsqu'il s'aperçut que son chef ne l'écoutait plus.

Lentement, Stoneman se redressa et avança de quelques pas dans la cour. Sa stature imposante imposa progressivement le silence. Son ombre atteignit les remparts de bois et bientôt, la nuit sembla refermer son étau sur Piemontera. Quand sa voix s'éleva, même la montagne semblait écouter.

« Peuple des montagnes. Voilà ce que nous sommes. Jadis, nous fûmes dispersés, mais nous sommes à nouveau là, sur la terre de nos ancêtres. C'est notre monde. Notre vie.

Nos pères ont connu la honte. Ils ont payé pour leurs fautes. Jusque dans les plus pauvres masures, ils ont courbé l'échine, supportant la fatalité de leur existence. Soumis au destin, ils ont pourtant vécu, courageusement, pour nous donner un jour la chance de vivre dans le bonheur, sous la protection de notre dieu.

L'histoire n'est pas un cycle, mais les épreuves se répètent. Notre peuple a appris de ses erreurs. Autrefois, ce furent les nains qui amenèrent leurs dieux à la conquête de nos terres. Ils trompèrent notre dieu, lui volèrent son cœur. Et la colère de la montagne fut terrible. Il y eut des siècles de souffrance. Notre peuple fut décimé. Sa fierté, brisée. Sa force, émoussée. Mais sa volonté coule encore dans nos veines.

Nos aïeux ne mesuraient pas le danger. Mais nous sommes forts de leurs erreurs.

Je ne veux pas laisser à mes enfants un souvenir de bonheur : je veux qu'ils le vivent pleinement. Mais vous tous, mes amis, mes frères : laisserez-vous ces étrangers détruire notre vie ? Et toi, Belgamine, accepteras-tu de livrer tes enfants à l'exil ? Monat, tu viens d'arriver auprès des tiens. Veux-tu retourner en esclavage chez les nobles des plaines ?

Personne ne peut vouloir cela. Personne ne peut souhaiter que la honte gagne à nouveau notre peuple.

Peuple des montagnes. C'est ce que nous voulons rester. ».

Dans tous les regards brillait une fierté retrouvée. Il n'y eut pas de hurrahs ni d'applaudissements. Mais le silence était plus éloquent que toute effusion.

« Cette nuit, je parlerai à notre dieu. Parlez avec moi. Faites-lui entendre que nous avons besoin de lui dans cette épreuve. Cette fois, nous ne le décevrons pas.

Priez avec moi pour que les montagnes rejettent les dieux conquérants. Priez avec moi pour que les étrangers nous laissent en paix. »

Et toujours en silence, ils prièrent. Le dieu-montagne entendit leur supplique. Son réveil sera terrible.

◆ Il a besoin de force

(Après six mois)

Stoneman était assis, seul, près de l'âtre. Il cherchait de l'inspiration dans les flammes. Au loin retentissait le grondement de la montagne, ce grondement que lui seul comprenait et qui le rappelait à l'ordre. Comme souvent dans cette circonstance, il parlait tout seul...

« Je sais, mon Dieu, je sais. Je n'y arrive pas. Leur foi est forte, mais ils ne croient pas en un dieu, ils croient en eux-mêmes. Ils ne partent pas... ».

La réponse du dieu le remplit d'effroi... Il savait ce que cela aurait pour conséquence. Mais la voix qui s'éleva dans la pièce ne fut pas celle de la montagne :

« J'irai, père. Envoie-moi et j'irai.

Stoneman se retourna rapidement pour contempler le visage dur de son fils. Tellement fort. Tellement beau. Tellement déterminé.

- c'est hors de question, fils.

- Mais père, comment peux-tu dire cela. Ton sang coule dans mes veines, je l'ai entendu aussi : il a besoin de force, et tu sais ce que cela signifie !

Stoneman se leva brusquement.

- Tais toi, Garlok ! Tu l'as dit : ton sang est aussi le mien, et je ne le répandrai pas !

- C'est la seule solution : s'ils ne partent pas, notre peuple est condamné, ce n'est qu'une affaire de mois, ou d'années. Donnons-lui la force de nous aider, puisque nous ne parvenons pas à les chasser nous-même.

- Je ne veux pas ! Une vie, n'importe laquelle, ne vaut-elle pas mieux que notre confort ? Que notre avenir ? Je ne sais plus. Quelle liberté vaut la peine que l'on perde ses enfants, ses amis ?

- Père ! Tu es leur berger. Nos amis te font confiance ! Ton fils te fait confiance ! Tu ne peux pas douter. Tu ne dois pas !

Les larmes coulaient sur les joues de Stoneman, car déjà, son cœur était en train de capituler.



Garlok le comprit et n'insista pas. Lui aussi tremblait et pleurait. Tous deux restèrent ainsi en silence, dans le grondement satisfait de la montagne, mêlé à celui du feu de la cheminée.

- nous partirons demain, n'est ce pas, père ? Nous irons à la pierre. Et là, je me présenterai devant notre dieu, et je le servirai. Tu seras fier de moi.

- Je le suis déjà, Garlok. Oh, comme je suis fier de toi. »

Les deux hommes s'embrassèrent ainsi, au milieu de la pièce, laissant leurs larmes couler pour la dernière fois. Car demain, il faudra être fort, il faudra aller de l'avant sans hésiter. Les montagnards ne comprendraient pas le doute.

Dans le couloir, Almia, le cœur glacé, écoutait la dernière marque d'affection du père pour le fils sacrifié...

◆ Agir ou mourir

(il y a une semaine)

Le conseil de guerre de la tribu Kôôrok était réuni devant la hutte du chef. Entouré de son chaman et de ses principaux guerriers, Kôôrok n'écoutait que d'une oreille. De toute façon, la décision avait déjà été prise, si l'on en jugeait par les armes sorties par tous et posées devant le feu. Les guerriers les affûtaient les uns après les autres, tandis que les femmes rectifiaient et réparaient les rares pièces d'armures disponibles et volées pour la plupart aux voyageurs imprudents.

« Pourquoi on doit se battre ? Demanda Kôôrok pour la troisième fois déjà. Ce n'est pas qu'il avait peur, mais les forces adverses risquaient d'être coriaces et si l'on mesurait la puissance d'un chef au nombre de guerriers de son clan, il allait bientôt perdre du pouvoir...

Le chaman cracha dans le feu, ce qui fit naître un crépitement de mauvaise augure...

Les guerriers l'écoutèrent encore une fois, pour être sûrs d'avoir bien compris.

- La montagne fume. C'est le premier signe. Ensuite, il y a eu les oiseaux qui partent. Ils vont vers le monde des hommes. Nous, on peut pas y aller, sinon, ils nous tuent. Il manque encore un seul signe, et après, la montagne elle se réveille et elle nous écrabouille. Ce sont les hommes du sud qui la réveillent. Si on tue les hommes du sud, la montagne continue à dormir et nous, on continue à vivre.

- T'as qu'à leur lancer un charme pour qu'ils perdent leur esprit, comme tu le fais toujours !

- Non ! répondit le chaman en montrant ses dents. Eux sont trop forts. Ils ont des protections, ils ont aussi un homme-esprit qui appelle les dieux. »

Kôôrok était maintenant convaincu. Il se leva, signifiant la fin du conseil, même si certains guerriers étaient encore dubitatifs. C'était pour lui une marque de pouvoir de ne pas justifier ses décisions. Il ramassa son arme, une grande épée à deux mains enchantée, qu'il avait volée à sa plus belle proie et la brandit en l'air en hululant.

Immédiatement, la tribu entière reprit le cri. La tribu Kôrk était sur le pied de guerre.

◆ Il attend

Dans sa gangue de pierre, au plus profond de la roche, il attend. Le sang des hommes a abreuvé son flanc. Son armée se forme dans les grottes et les anciennes mines naines. Bientôt, il sera prêt à intervenir. Et alors, enfin délivré de sa malédiction, enfin libre de ses mouvements, il attaquera. Le sang des humains le renforcera encore. Bientôt, il aura la force de se lever. Les villes des hommes tomberont sous son pas. Les plaines disparaîtront et les crevasses les remplaceront.

Et alors, le monde sera sien, et son pouvoir ne cessera de croître... Il ne manque plus grand-chose. Un peu de temps, beaucoup de sang...

EVENEMENTS

Ce scénario est relativement libre au niveau du déroulement. Tout dépend des actions des PJ's dans la vallée de Kerky. S'ils se limitent stricto sensu à leur mission, ils peuvent très bien faire demi-tour immédiatement et faire leur rapport à leurs employeurs. Évidemment, dans ce cas, le scénario se déroulera sans eux, et ce ne sera pas à leur avantage.

Ils peuvent également faire leurs rapports de manière magique. Dans ce cas, ils n'ont aucun moyen de le savoir, mais la zone ne pourra jamais dépasser l'étendue de la montagne : le dieu-montagne est suffisamment fort pour créer une zone de blocage magique à la limite de son territoire.

Il est beaucoup plus probable que les aventuriers restent quelques temps dans la vallée pour tenter de découvrir la vérité... Ils peuvent également relancer les travaux s'ils sont suffisamment encourageants et/ou fermes, et continuer leur enquête sur fond de construction de temple...

Les événements et indices suivants leur permettront peut-être de s'approcher de la vérité...

◆ Le grondement dans la montagne

Chaque nuit, les personnages à l'ouïe fine (Perception auditive DD20) entendront un vague grondement qui semble lointain mais modulé.



Il ne dure en général que quelques minutes (une vingtaine tout au plus) et n'est pas assez fort pour réveiller un homme assoupi.

En fait, ce grondement nous évoquerait le passage lointain d'un avion à réaction, mais pour un aventurier, il n'évoque rien de bon. Un jet d'intelligence DD20 permet de deviner qu'il s'agit d'une espèce de langage : on y trouve en effet des intonations et des pauses, mais c'est comme si l'échelle était très grande (une phrase dite au ralenti). Évidemment, le langage utilisé est inconnu, mais un « Compréhension des langues » permet d'en saisir le sens global. Il s'agit d'encouragements et de conseils, d'appel à la foi, d'appel à l'action. Aucun nom n'est cité. Impossible, donc, de dire qui est à l'origine de l'appel, ni qui en est le destinataire...

Cela devrait rendre l'atmosphère encore plus pesante...

◆ Le fils de Stoneman

Les personnages l'ont normalement appris de l'architecte, ou peut-être ont-ils été surpris par les affaires d'homme trouvées dans les chambres de Château-Roc : Stoneman avait un fils...

Immanquablement, ils chercheront à savoir ce qu'il est devenu. Stoneman donnera exactement la version officielle : il est mort dans une avalanche... Interrogé sur les raisons de ses accusations envers les artisans, il répondra très durement que les étrangers ont amené le malheur dans la vallée, et que sa mort est à rapprocher des disparitions d'ouvriers. Les autres villageois ne répondront pas autre chose, et éviteront de rentrer dans les détails.

Peut-être voudront-ils examiner les lieux de l'accident ? En ce cas, après une brève hésitation, Stoneman les guidera lui-même vers un site au sud de la vallée, où effectivement se trouvent les restes d'une avalanche de pierre. Plus de six mois après, il n'y a plus d'espoir de trouver des traces ou des indices, mais un jet réussi de Sens de la nature/DD15 permettra de trouver bizarre que des pierres soient déjà recouvertes de mousse. Bien qu'il soit possible théoriquement que cette plante pousse plus vite en ces lieux, cela ferait plutôt dater l'avalanche à plus d'une année en arrière, ce qui semblerait indiquer que ce n'est pas le site où a eu lieu l'accident.

Stoneman ne dira rien de plus et maintient son explication...

Admettons que les aventuriers soient totalement sans scrupules : ils pourraient souhaiter exhumer le corps (plus de 6 mois après) pour l'examiner. Cette opération ne peut se faire que clandestinement : il faudrait passer sur le corps des villageois avant de pouvoir creuser.

Mais si les aventuriers sont discrets, ils peuvent, de nuit, investir le petit cimetière à l'extérieur du village, et découvrir que... la tombe de Garlok est vide !

Évidemment, impossible de demander à Stoneman ce qu'est devenu le corps, ou alors, ce sera une guerre ouverte entre le village et les aventuriers...

◆ Les disparitions se poursuivent

Pendant toute la présence des personnages dans la vallée, les disparitions d'hommes (principalement des ouvriers ou des artisans) vont se poursuivre.

Il y a deux « scénarios » de disparition : dans le premier cas, la victime quitte le campement pour travailler ou faire ses besoins, se retrouve isolée un moment, puis disparaît. Dans le second cas, la victime disparaît simplement durant la nuit. Dans ce cas, sa couche et ses affaires disparaissent en même temps.

En fait, les disparus sont littéralement avalés par la montagne. Les personnages pourront constater que les disparitions ont toujours lieu soit lorsque la personne se trouve contre une paroi rocheuse, soit lorsque la personne se trouve sur une plaque de rocher particulièrement dure.

Il est quasiment impossible d'assister à une disparition, mais voici ce que l'on verrait : une créature de pierre sortirait sans un bruit de la plaque rocheuse la plus proche, s'approche de la victime et l'assomme ou la projette violemment contre une pierre. La victime inconsciente est alors entraînée dans la pierre à la suite de la créature.

Parfois, il reste du sang, car la blessure occasionnée est toujours très violente. Dans d'autres cas, il reste un ustensile de la victime, un bandeau, un outil, ou autre chose tenu en main au moment de l'agression.

Le dieu-montagne est en train de constituer son armée : la moitié environ des corps enlevés sont pétrifiés, et animés par une parcelle de l'âme du dieu. Ces créatures de pierre sont décrites dans le chapitre « Les mines naines ». Les autres victimes, celles qui ont survécu au premier coup assommant, sont amenées au cœur de la montagne et sacrifiées pour renforcer le dieu et préparer son prochain réveil.

◆ Recherches magiques

Il n'est pas à exclure qu'un magicien dans le groupe décide d'utiliser ses sortilèges pour découvrir certaines choses... Sans une certaine prudence, un sort imprévu pourrait compromettre la bonne exécution du scénario. Il convient donc d'être vigilant avant de permettre à un tel personnage de rejoindre le groupe.



Toutefois, on peut déjà exclure les points suivants.

Détection de l'alignement : Hormis Ignas, le second de Karlov, il n'y a aucun individu mauvais dans la vallée. Les villageois sont croyants, et ne connaissent pas le véritable visage de leur dieu. Ils se battent principalement pour eux-mêmes et sont neutres. Toutefois, aussi bien Stoneman que les montagnards sont d'alignement Loyal. C'est également le cas pour Karlov, Ignas et les soldats de l'Aubaine.

Les ouvriers sont principalement neutres. Quand à Anatole, l'architecte, il est chaotique neutre.

Le cas Stoneman : Stoneman est le prêtre du village, du moins, le représentant élu par le dieu-montagne. En cela, il a bénéficié d'une grâce qui lui accorde un bonus de +10 à tous les JS Volonté pour résister à des sortilèges. De plus, les sortilèges de Divination ne fonctionnent pas sur lui, mais le magicien s'en rend compte. Cela pourra donc lui paraître suspect. Un « détection de la magie » fonctionnera, mais ne révèle aucune magie sur Stoneman, si ce n'est sa masse d'armes quand ce dernier en est équipé.

Chose importante : Almia étant du même sang que Stoneman, la grâce divine s'applique également à elle.

Faire parler les morts : d'accord, mais lesquels ? Une chose de remarquable dans ce qui se déroule dans la vallée semble être que les cadavres disparaissent purement et simplement. Ce ne sont pas les morts du cimetière qui pourront être d'une quelconque utilité... Toutefois, interroger un villageois décédé depuis longtemps permet quand même d'en apprendre plus sur le destin du peuple des montagnes (inspirez-vous de l'introduction). Mais même un esprit mort luttera pour garder le secret de leur dieu !

Psychokinésie : Certains sortilèges permettent de « lire » les événements qui se sont déroulés à un endroit donné... Imparable, cela risque de fonctionner ! Mais en même temps, le fait de savoir que quelqu'un est mort écrabouillé entre deux pierres ne sera pas d'un grand secours. Bref, adaptez les « visions » au cas par cas, mais garder toujours un voile de mystère sur tout ce qui touche de près ou de loin à la montagne : le dieu-montagne dispose en effet de ses propres protections magiques, et s'il est incapable de donner de fausses informations à un personnage, il peut en revanche « masquer » ou « flouter » des aspects...

Le rôle des dieux : La montagne est le territoire du dieu-montagne. Dès lors, les autres dieux y sont affaiblis tant que la cathédrale n'est pas terminée.

Le prêtre qui lancerait un sortilège constaterait que sa réalisation est plus difficile que d'habitude. L'effet reste le même, à moins que vous en décidiez le contraire, mais le temps d'incantation peut être doublé...

Augure et Divination : Enfin, les personnages peuvent tenter de faire appel à la divination. Le résultat est immanquablement le même : un grand danger qui menace (une grande ombre), et la solution se trouve dans la foi. Cette dernière phrase est d'ailleurs à prendre dans un double sens, puisqu'il s'agit bel et bien d'une opposition de deux fois : celle des villageois, et celle des étrangers...

◆ Recherche de traces

Heureusement, il n'y a pas que la recherche magique pour faire avancer l'enquête. Un rôdeur pourrait tenter de trouver des indices à même le sol, près d'un des lieux de la disparition.

Sens de la nature DD15 : Le résultat est très décourageant : on parvient facilement à suivre la piste du disparu jusqu'à une plaque rocheuse, où l'on peut d'ailleurs trouver une flaque d'urine. Le jet semble avoir été interrompu (si l'on en juge par l'éclaboussement contre la paroi), mais aucune trace ne quitte la zone, et seules les traces du disparu sont visibles aux alentours.

Restent deux solutions : le ravisseur peut être venu d'en haut, ou de la pierre... Ne donnez aucun indice permettant de trancher. Si les personnages observent le ciel, ils auront la chance d'apercevoir un jour une nuée d'oiseaux se dirigeant vers l'ouest. Leur nombre est impressionnant. Un Sens de la nature DD15 permettra de dire que cette migration n'est ni normale, ni de saison. Par la suite, aucun oiseau ne sera visible dans la vallée.

Ce n'est qu'avec l'enlèvement de l'architecte (voir plus loin) que les personnages pourront en savoir plus sur leurs assaillants...

◆ Les accidents

Si les travaux ont repris, les personnages pourront être témoins de divers accidents. Tous ont une origine surnaturelle, comme un « détection de la magie » permettra de le confirmer.

Ainsi, un pilier, soudainement fissuré à hauteur d'homme, tombera sur un ouvrier. Ou alors le mortier d'un mur devient sec et granuleux. Ou encore un bloc de pierre en train d'être sculpté libèrera un éclat blessant.



Dans tous les cas, le point commun est très net : l'origine de l'accident vient toujours de la pierre extraite de la montagne.

En terme de jeu, c'est en fait une sorte de malédiction qui pèse sur la cathédrale. Un prêtre peut tenter de purifier le lieu, ce qui fonctionnera au-delà de tous les espoirs. Libre à vous de décider si pour la purification il faut lancer un sortilège de bénédiction, de purification, de protection contre le mal ou s'il suffit d'organiser une prière collective.

Quoiqu'il en soit, dès que la malédiction est écartée, les accidents cessent et le travail reprend de la vitesse !

◆ **Almia**

Il est très probable qu'Almia recherche toutes les occasions possibles afin de passer du temps avec les personnages, et plus particulièrement celui qui lui plaira. En d'autres termes, le plus gentil de tous, pas forcément le plus beau, ni le plus charismatique, même si la caractéristique Charisme pourra servir à départager en cas d'égalité...

L'attachement de la jeune fille est sincère et désintéressé. Il est assez évident qu'elle n'a que très peu de notions du « monde extérieur ». Vous devrez vous servir de ce personnage pour essayer de mieux faire comprendre la philosophie des montagnards, leur complexe de persécution, leur histoire, etc. Elle non plus ne parlera pas de son dieu (c'est un interdit religieux), mais évoquera une appartenance à une même culture, qui a traversé les âges. Aux aventuriers de deviner que culture rime souvent avec religion...

À moins que les personnages ne se montrent soudainement odieux avec Almia, cette dernière pourra servir de guide, de compagne (chaste) ou encore d'apaisement lorsque la paranoïa finira par gagner les joueurs.

Le rapprochement de sa fille et des aventuriers n'est évidemment pas du goût de Stoneman, qui n'hésitera pas à avoir une conversation de père à hypothétique beau-fils avec l'écu d'Almia. La conversation peut rapidement devenir orageuse, dans ce cas, et Stoneman risque en dernière extrémité d'interdire à sa fille de quitter le village. De quoi jouer un petit drame amoureux qui pourra avoir son importance au final...

◆ **Les travaux au village**

Mais pourquoi donc les villageois semblent-ils avoir entrepris de gros travaux de solidification de leurs maisons ? Il est évident à qui regarde que tout le monde semble s'occuper de consolider les toits, et les murs en renforçant l'épaisseur des pierres...

Eux répondent que c'est pour préparer la nouvelle saison, que de toute façon, à la fin de l'hiver, c'est tout ce qu'ils peuvent faire, et que ce moment en vaut un autre.

De plus, l'hiver a été rude, et les toitures ont été endommagées par une épaisse couche de neige glacée, au plus froid de la saison...

Cette explication ne résiste pas à un examen plus poussé... Lire les pensées des villageois renforce l'idée d'un danger imminent. Si le sortilège est très efficace (appliquez des bonus aux JS Volonté des villageois), on pourra même apprendre qu'ils attendent tous un prochain tremblement de terre...

Si les personnages insistent réellement, il est même possible qu'un des montagnards craque et l'annonce lui-même aux aventuriers. Après tout, cela pourrait contribuer à les faire fuir plus vite. Mais si les personnages demandent comment les villageois savent que quelque chose va arriver, ils refusent de répondre... C'est un augure, voilà tout. « *Il y a des signes, qu'il faut savoir reconnaître* ».

◆ **Les Aubainiens**

Les Aubainiens font des suspects tellement évidents qu'il est peu probable que vos personnages y attachent de l'importance. La fausse piste a beau être très visible, il n'en reste pas moins que les « ennemis » sont hautement irritants tout au long de l'aventure.

Les interférences sont nombreuses : Karlov et ses hommes traînent toujours dans les parages, et mènent leur propre enquête. Ils ne sont aucunement responsables des disparitions et accidents (sauf les accidents provoqués par un excès de stupéfiants), mais aider leur « allié invisible » pourrait accélérer leur mission. Toutefois, s'il leur arrivait de découvrir la vérité sur le dieu-montagne, ils prendraient rapidement leurs jambes à leur cou pour se mettre en sécurité le plus loin possible... En fonction de votre envie de réutiliser ce groupe ou non, vous pouvez décréter qu'ils meurent pendant leur fuite (par la main d'orcs ou d'une créature de pierre) ou qu'ils parviennent à s'échapper.

Ignas est sans doute le plus énervant des Aubainiens : utilisant toutes les latitudes que lui laisse son chef, il tentera par tous les moyens de semer la discorde et de s'enrichir, ne serait-ce qu'en continuant le trafic de drogue durant toute l'aventure. Si les aventuriers s'opposent à lui de front, Ignas deviendra un ennemi rancunier. Cela se traduira par des « pièges » destinés expressément aux aventuriers (et aux plus arrogants en premier), voir à des tentatives d'assassinat (poison, dard dans la nuit, etc.).

Si le groupe de Karlov est amené à fuir, Ignas risque alors de rester en arrière car il est hors de question pour lui de laisser un affront impuni. Il se rajoutera à la liste des ennemis de l'ombre, et n'aura de repos que lorsqu'il aura tué sa cible ou qu'il soit lui-même mort.



Les Aubainiens dans leur ensemble représentent une source de désordre : les soldats n'hésitent pas à provoquer les personnages, par des insultes à peine voilées ou par de lourds sous-entendus. Il est probable que des bagarres se déclenchent dans le camp.

À moins de choisir un affrontement direct, il est impossible de les chasser de la vallée, car pour le moment, ils ont autant de droits que les aventuriers d'y rester. Même en cas d'affrontement, il est peu probable que cela aille jusqu'à la mort, car les ouvriers et artisans finiront par séparer les

belligérants. À moins que ce ne soit Almia qui proteste devant une manifestation aussi vive de testostérone...

Bref, servez-vous des Aubainiens pour énerver les aventuriers, et les détourner même temporairement de la menace du dieu-montagne... À l'inverse, si vos joueurs pataugent, Karlov et ses hommes pourraient également découvrir un indice non trouvé par votre groupe, et donner l'information par mégarde ou par moquerie...

LES CHOSES S'ACCELERENT

Si les éléments précédents ont pu être joués dans n'importe quel ordre en fonction des actions des joueurs, les événements suivants vont intervenir pour amener les aventuriers très rapidement vers le final.

Ici se termine la phase enquête pour entrer dans une étape plus orientée action...

◆ La disparition de l'architecte

Faites intervenir cet événement lorsque vos aventuriers auront regagné une certaine confiance devant l'avancée des travaux et qu'ils auront découvert certains indices et bizarreries. C'est en effet à partir de là que les choses vont aller en s'aggravant.

Un matin (ou un autre moment à votre convenance), il faudra quérir l'avis d'Anatole sur un ajustement de maçonnerie qui se révèle plus complexe que prévu. Mais Anatole est totalement introuvable : lui aussi a été enlevé.

Néanmoins, les choses ne semblent pas s'être déroulées comme d'habitude : il y a des traces. Cette fois, la disparition n'a pas eu lieu sur un sol de pierre, et on peut voir autour de la zone deux traces de pas « étrangères »... Sens de la nature DD15 ou Détection DD20 permettent de constater que les ravisseurs sont visiblement de taille humaine (si on en juge par leur pointure), mais pèsent chacun plus de 300 kg, environ. On peut remonter la trace jusqu'à un endroit où gît un des ouvriers, inconscient avec une grande blessure à la tête. Ce fut un témoin de l'enlèvement, qui a subi un coup violent de la part d'une des créatures de pierre. Son état est critique, mais il pourra se remettre en quelques heures (des soins magiques ne diminuent pas le choc et le temps de récupération).

Un peu plus loin, les traces s'arrêtent devant une paroi rocheuse. Aucun passage secret n'est trouvable.

Cet incident a pour but de stopper (ou ralentir beaucoup) les travaux de la cathédrale, et de faire comprendre aux joueurs qu'il y a un dessein derrière les enlèvements. Accessoirement, s'ils sont très intelligents, ils comprendront que la chose qui est derrière ces enlèvements ne veut pas que la cathédrale soit construite, et éventuellement que le côté sacré du temple lui fait peur...

◆ L'attaque des gobelins

Avant que l'ouvrier blessé n'ait pu reprendre ses esprits intervient un événement bouleversant : une alerte est soudain donnée par certains travailleurs du temple. Tout un flanc de la vallée se recouvre très rapidement d'une multitude grouillante de créatures gobelinoïdes.

Attention : on ne parle pas ici d'un petit groupe, mais bel et bien d'une tribu entière, mâles et femelles, qui tente d'arriver le plus rapidement au fond de la vallée pour commencer le carnage. Du coup, l'attaque doit sembler impressionnante : c'est carrément un flanc de vallée qui devient rapidement noir de monde alors que de gros nuages convoqués par les chamans masquent soudainement le soleil.

Les ouvriers et artisans ne sont pas des combattants, et la cathédrale n'offre aucune protection... Les personnages devraient le comprendre rapidement.

ÉTAPE 1 : LA RETRAITE

La meilleure tactique consiste à tenter de fuir et se mettre à l'abri. La « forteresse » du village semble être la seule solution valide, l'union faisant la force...

Dès que les gobelins remarquent la fuite des ouvriers, ils font sonner leurs cors, et quelques éclaireurs montés sur des loups se portent à l'avant pour tenter de ralentir les ouvriers.

Les personnages guerriers ont tout intérêt à se porter à la rencontre de ces guerriers pour tenter de couvrir la fuite des travailleurs. En ce cas, mettez en scène un combat qui doit être grandiose.



Pour chaque combattant, mettez deux loups montés. Pour les non combattants, laissez simplement passer un ennemi (en assénant un coup), puis faites le continuer sur les ouvriers.

Le combat doit être intense, aussi, n'hésitez pas à rajouter des ennemis si cela tourne trop rapidement en faveur du groupe. Et n'oubliez jamais : tout le reste des guerriers à pied ne suit pas de très loin. Oubliez les règles et faites comprendre aux joueurs que s'ils ne se débarrassent pas de leurs adversaires en 4 rounds (ou fuient à ce moment), ils seront ensevelis sous le nombre et mourront à coup sûr.

Si les aventuriers fuient, n'oubliez pas d'appliquer les règles sur les attaques d'opportunité ou sur les fuites.

Au début de l'attaque, les ouvriers sont encore au nombre de 50.

Si les aventuriers organisent la fuite et protègent les fuyards en stoppant les éclaireurs, seuls 5 ouvriers mourront.

S'ils se contentent de donner des ordres de fuite, les éclaireurs feront une dizaine de victimes avant de retourner auprès de leur armée.

Dans tous les autres cas, c'est la moitié des ouvriers qui trouveront la mort avant que les rescapés ne parviennent au village.

Gobelin monté (6) :

PDV : 6, Init +1, CA 15
 Attaque : +3 (masse), dégâts d8
 JS : Réf +1, Vig +2, Vol +0
 Compétences : Perception auditive +3, Détection +3
 Dons : Vigilance, Combat monté

Loup (6) :

PDV : 13, Init +2, CA 14
 Attaque : +3 (morsure), dégâts d6+1
 JS : Réf +5, Vig +5, Vol +1
 Compétences : Détection +4, Perception auditive +6
 Notes : Le loup peut tenter une action « croc-en-jambe » automatique si la morsure porte pour renverser son adversaire (p. 139 Manuel des Joueurs)
 Le loup fuit dès que son maître est tué.

ETAPE 2 : LA FORTERESSE

Les portes se refermeront de justesse sur les fuyards. Les villageois, qui ont disposé d'un peu plus de temps, ont pu rentrer quelques provisions dans la cour du château. La forteresse est bien pleine de tous ces rescapés, et la tension est extrême. Stoneman tente de donner des ordres pour organiser la défense. Tous les hommes sachant tirer à l'arc sont invités à grimper sur des échelles pour empêcher le gros de la troupe d'approcher de la porte.

Les gobelins, après avoir essuyé quelques tirs, rebroussement chemin et se servent des maisons du village comme d'un camp de siège. Les plus hardis s'approchent à portée de fronde pour tenter d'abattre les observateurs et archers.

Pendant ce temps, un conseil de guerre se tient dans la maison, en présence de Stoneman, de ses meilleurs guerriers et éventuellement, des personnages, s'ils se sont montrés humbles envers les montagnards.

La situation est la suivante : l'eau n'est pas un problème, puisqu'une fine cascade coule de la montagne directement dans la cour. Mais les vivres ne suffiront que pour deux jours. Personne ne s'attendait à une telle attaque. Autrement dit, il faudra rapidement décider d'une solution.

Les villageois sont une cinquantaine, dont 25 seulement sont capables de se battre (et encore, pas avec talent).

Stoneman propose d'attendre et de prier. Mais les personnages sont libres de proposer une autre solution. Espérons qu'ils sauront se montrer convaincants et généreux dans leurs propositions, car c'est ici et maintenant que se joue l'attitude de Stoneman envers le groupe, ce qui déterminera beaucoup de choses pour la fin du scénario.

Quoi qu'il en soit, la nuit finira bientôt par tomber...

Gobelin frondeur (8) :

PDV : 5, Init +1, CA 14
 Attaque : +3 (fronde), dégâts d4
 JS : Réf +1, Vig +2, Vol +0
 Compétences : Perception auditive +3, Détection +3, Déplacement silencieux +4, Discrétion +9
 Dons : Vigilance

ETAPE 3 : L'OFFENSIVE

C'est lorsque la nuit est noire que les gobelins vont tenter une offensive, espérant que les humains, créatures diurnes, seront moins efficaces.

Tout semble indiquer pour les personnages que les gobelins sont pressés par le temps. La stratégie la plus intelligente serait en effet d'attendre, mais depuis quand les gobelins sont-ils intelligents ?

En tous cas, c'est lorsque la nuit est avancée que les chamans lanceront leurs sortilèges pour recouvrir la zone de brume. Des guerriers en armure amènent alors des échelles aux angles de la forteresse, soutenus par des attaquants armés de frondes.

Il faudra d'abord détecter l'attaque (Détection DD15, score de 5 si aucun PJ ne monte la garde), puis tenter de la repousser.

Il est probable qu'au moins une escouade parvienne à rentrer dans la place forte et à y commettre un massacre.

Visiblement, les gobelins se battent avec l'énergie du désespoir...



Gobelin guerrier (30) :

PDV : 6, Init +1, CA 15

Attaque : +3 (morgenstern), dégâts d8

JS : Réf +1, Vig +2, Vol +0

Compétences : Perception auditive +3, Détection +3, Déplacement silencieux +4, Discrétion +9

Dons : Vigilance

Chef gobelin (1) :

PDV : 17, Init +2, CA 18

Attaque : +8 (morgenstern), dégâts d8

JS : Réf +3, Vig +5, Vol +1

Compétences : Perception auditive +5, Détection +4

Dons : Vigilance, Attaque en puissance, Science du critique

Chaman gobelin (3)

PDV : 12, Init +1, CA 12

Attaque : +3 (morgenstern), dégâts d8

JS : Réf +1, Vig +4, Vol +5

Compétences : Perception auditive +3, Détection +3, Déplacement silencieux +4, Discrétion +9

Dons : Vigilance

Sorts (Druide niv 3) : Repérage, Soins superficiels, Stimulant, Brume de dissimulation, Convocation d'alliés naturels, Enchevêtrement

ETAPE 4 : LE MASSACRE

Lorsque l'attaque est repoussée, la nuit redevient calme. Trop calme, même. Aucun feu ne brûle dans la nuit. Seuls les gémissements des blessés viennent rompre le silence.

Et puis, vers 3 heures du matin, soudainement, des cris de terreur et des bruits de combat proviennent du village et du camp gobelin. Pendant une dizaine de minutes, c'est l'horreur. Les cris retentissent dans la nuit, les armes se brisent dans l'obscurité, des gargouillis et râles d'agonie terminent ce concert. Et c'est à nouveau le silence...

Au petit matin, il ne restera aucun gobelin vivant... Tous ont été massacrés, écrasés. Visiblement, on a lancé des blocs de pierre, si l'on en croit les 5 blocs éclatés au sol. Un examen attentif révélera des traits humains (doigts sculptés, visages) dans les blocs épars. La plupart des armes gobelines ont été brisées, seules les masses et maillets ont résisté. La mort des peaux vertes fut tellement affreuse, leurs corps disloqués gisant partout, que même les humains auront sans doute pitié.

Il ne reste aucune trace des agresseurs, mais si les aventuriers ne sont pas encore terrifiés, ils devraient commencer à craindre sérieusement cet « ennemi invisible »...

Au matin, s'il est encore vivant, l'ouvrier blessé pourra décrire son agresseur : il s'agissait de Tom, un de ses anciens collègues, un de ceux qui a disparu. Mais sa peau était grise, comme ses vêtements, et là où se trouvaient jadis ses yeux s'ouvraient désormais un gouffre au fond duquel une flamme rouge brûle d'une lueur malsaine.

L'homme est toujours encore choqué, mais il se souvient avoir voulu se défendre, et son bras a été brisé par le bras de son adversaire...

Il ne fait plus de doutes que les disparus deviennent d'une façon ou d'une autre des monstres de pierre... Mais cette information arrive presque trop tard.

◆ Les mines naines

La journée est ensuite consacrée au nettoyage. Les cadavres, d'abord, puis les déprédations des gobelins sur les maisons du village, et enfin, le sang des blessés. C'est donc dans une ambiance de champ de bataille que les personnages devront réorganiser « leur troupe ». Il apparaît en effet de plus en plus évident qu'en l'absence de l'architecte, c'est les aventuriers qui ont été élus « chefs » des ouvriers...

Stoneman a beaucoup réfléchi... il constate les dégâts, et est bien conscient qu'ils auraient été bien pires s'il n'y avait pas eu collaboration entre les PJs et les montagnards. De plus, si les aventuriers ont été justes et ont bien contribué à la défense du village, il commencera à avoir de sérieux doutes sur sa foi et les motivations du dieu-montagne... La façon dont les gobelins ont été tués indique une réelle soif de sang, un désir de mort qui dépasse la simple défense... Et si le dieu-montagne n'était pas le dieu bon et protecteur que l'on croit ?

Quoiqu'il en soit, Stoneman va s'approcher discrètement des personnages pour leur parler en privé. Il a peut-être une piste sur ce que sont devenus les disparus. Il pense savoir où ils se trouvent, dans une ancienne mine naine abandonnée depuis des siècles.

Les joueurs ont le droit de se méfier. L'information est donnée de manière intéressée : Stoneman sait que ces mines ne contiennent pas les personnes enlevées, mais espère que cela donnera suffisamment d'indications aux aventuriers pour qu'ils saisissent le danger et quittent la vallée. Ce faisant, il trahit involontairement le dieu-montagne, qui continue à réclamer des morts et du sang.

L'ACCES

Tout cela ressemble fort à un piège, et l'on testera ici la confiance que les personnages accordent au chef des montagnards. Si vous l'avez bien joué, il donnera l'impression d'être un leader charismatique, efficace, mais secret. C'est le poids de ce secret qui pourra empêcher les aventuriers de rentrer dans le gouffre étroit que Stoneman indique à cinq kilomètres de là. Il accepte de les guider lui-même jusqu'à l'endroit, mais son chemin s'arrêtera là. Selon lui, le gouffre s'enfonce profondément dans la terre, et rejoint plus bas les mines depuis longtemps ensevelies.

Il connaît l'endroit, car certains aventuriers des temps passés sont passés par ici pour piller les territoires nains. Il ne faut donc pas s'attendre au moindre « trésor »...

Dans le goulet qui mène dans les profondeurs, seules les personnes de petite taille se sentiront à l'aise. Les aventuriers de taille moyenne subissent un malus de 4 à toutes les actions physiques en raison de l'étroitesse du lieu. Ce malus peut être augmenté par le meneur si l'équipement porté est disproportionné. Quand aux personnes grandes, malheureusement, le voyage est impossible : elles devront rester à la surface...

Cette première partie est de la spéléologie. Chaque participant, en commençant par le dernier entré, doit faire un jet d'Escalade DD10. Un échec inflige 2 points de malus aux suivants, car le personnage aura perdu prise et menace le personnage situé immédiatement en dessous. Un échec amène également une perte de 1d4 points de vie.

Après ce premier jet, un deuxième jet selon les mêmes modalités devra être fait DD15, car la roche plus dure offre moins de prises, et un filet d'eau la rend glissante. Au terme d'une bonne heure de descente éprouvante, le premier explorateur débouchera dans une cavité dont le fond est situé 5 mètres plus bas... Il vaut mieux poser une corde pour pouvoir remonter, évidemment... un personnage pourra sauter (DD15, 1d4 points de dégâts en cas d'échec), mais la mine n'a plus qu'une seule sortie.

Dernier point : une fois en route, le groupe ne peut plus échanger les places. Il faudra remonter entièrement (Escalade DD15) puis refaire tout le chemin du début... La spéléologie, ça ne s'improvise pas.

LA MINE

Une fois dans le couloir de la mine, il n'y a guère de choix : l'un des côtés est complètement obstrué par un effondrement qu'aucun sortilège ne parviendrait à déblayer (du moins, à faible niveau). L'autre côté est à peine plus praticable. Il faut là aussi crapahuter par-dessus des pierres, se glisser dans des ouvertures assez étroites, ramper, etc.

Puis, ce sont les premiers embranchements, frustrants : la plupart du temps, le choix mène à un ébouli qui bloque tout accès. C'est finalement par

une ouverture étroite que l'on parviendra à poursuivre son chemin. À noter que les torches brûlent mal : l'oxygène est loin d'être correctement réparti.

Pendant le trajet, l'aventurier en queue de peloton pourra tenter un jet de Détection DD15. En cas de réussite, il s'apercevra qu'un bloc de pierre qu'il vient à peine de dépasser semble avoir disparu, comme évaporé. Aucune trace nulle part ne semble indiquer qu'il n'ait jamais existé. Un mystère de plus qui risque de faire trembler les plus claustrophobes.

Enfin, après un temps qui semble incroyablement long (alors qu'une seule heure est passée en réalité), les aventuriers débouchent dans un cul de sac élargi, visiblement déblayé. Ils découvrent alors la tombe de quelques nains, ensevelis ici depuis des siècles.

LE DERNIER REFUGE

Regroupés dans un coin de la pièce gisent un certain nombre de squelettes. Le temps a depuis longtemps fait disparaître la chair, mais les conditions atmosphériques ont quasiment momifié les corps. Il s'agit d'un groupe de 6 nains.

Des outils émoussés semblent indiquer que le groupe s'est retrouvé coincé dans cette pièce pendant l'effondrement de la montagne. Ils ont tenté de se libérer en essayant de dégager des rochers tombés, mais visiblement sans succès. Ils sont morts les uns après les autres, de faim, pour la plupart.

Mais chose beaucoup plus intéressante, il semblerait que ces nains aient laissé un héritage dans la caverne, un témoignage de ce qui leur est arrivé.



© Elisabeth Thiery



Ayant compris ce qui leur était arrivé (ils ont été ensevelis par la vengeance du dieu-montagne), ils ont tenté de laisser un message à ceux qui les trouveraient, non pas en langue naine, persuadés qu'ils étaient que leur race venait d'être maudite, mais sous la forme de scènes gravées grossièrement sur les parois.

Imaginer que ces nains ont travaillé sans relâche pour ces bas-reliefs, sans doute pour oublier leur faim et leur mort prochaine est assez poignant, en particulier si un nain est dans le groupe.

Le temps a lézardé ces gravures, mais l'on parvient tant bien que mal à découvrir les scènes suivantes (de gauche à droite) :

- La première partie montre un groupe de nains (dont un seigneur nain) venir à la rencontre d'un groupe d'humains. Le décor est montagneux, même s'il n'y a que peu de détails visibles.
- Ensuite, on voit le même groupe nain entourant une pierre brillante (des traits sont dessinés pour évoquer l'éclat). Les humains sont à l'écart. L'un d'entre eux montre le sommet de la montagne, d'où s'élève une fumée.
- Le troisième panneau montre les nains et les humains se battant contre des gobelins. La montagne semble cette fois personnifiée par des yeux, sculptés de proche en loin. Dans le ciel, des oiseaux par centaines s'envolent vers la droite du mur.
- Le quatrième panneau montre les nains occupés à fêter leur victoire, tandis que les humains semblent en train de prier et de pleurer. Au milieu de la scène, une faune composée d'animaux de toutes taille semble quitter la montagne (vers le spectateur).
- Enfin, le dernier panneau montre les nains en train de se battre contre des géants aux formes rudes. L'un d'entre eux se dresse face au roi des nains. Il doit mesurer au moins 10 mètres, si la représentation est à l'échelle. Son regard est furieux. Les hommes regardent le spectacle en riant. À l'écart se trouve un nain qui ne participe pas au combat. Il est à genoux et semble prier. Une inscription en vieux nain est gravée à côté de ce personnage : « *Ô, mon dieu, pourquoi n'avons-nous rien vu ?* ».

L'ATTAQUE

À peine les aventuriers ont-ils eu le temps d'observer ces gravures impressionnantes mais mystérieuses, que les murs semblent prendre du relief et se précipiter vers les aventuriers.

Alerté par le bruit des aventuriers, le dieu-montagne a compris que Stoneman désirait aider les étrangers à comprendre le danger qui les menace.

Or, cette alerte ne l'arrange pas du tout, car il ne souhaite laisser aucune chance aux étrangers. Rapidement, il a donc envoyé les deux créatures les plus proches des aventuriers pour les tuer, afin que la tombe des nains soit aussi celle des personnages.

Hasard malheureux, les personnages reconnaîtront rapidement les traits d'une des créatures comme étant ceux d'un des artisans disparus récemment. Le regard des hommes de pierre est noir et inexpressif, tout comme leur visage. Mais leurs coups, portés avec précision et inexorabilité, sont mortels. Le combat risque d'être très rude !

Hommes de pierre (2)

PDV : 60, Init -1, CA 20

Attaque : +10 (poings), dégâts d10+3

JS : Réf 0, Vig +4, Vol +4

Dons : Immunité contre la magie

Il faut absolument que ce combat soit difficile. Les personnages doivent imaginer qu'il reste dans la montagne des dizaines de créatures similaires. La peur doit marquer la fin du scénario...

◆ Le troisième signe

Les personnages, qu'ils aient compris ou non les scènes représentées sur le bas-relief, commencent sans doute à deviner ce que sont devenus tous les ouvriers disparus... et il faudra bien annoncer cette nouvelle au village.

Le retour risque d'être assez périlleux : alors que le groupe grimpe à nouveau par la corde laissée dans le boyau (ils y ont bien pensé, n'est ce pas ?), un tremblement plus fort que les autres vient secouer la montagne. De gros blocs de pierre se détachent de l'étroit passage, se morcellent en rebondissant contre les parois, et risquent sans doute de blesser les personnages (JS Agilité, DD20 ou 1d6 de dégâts).

Quoi qu'il en soit, le passage finit par s'obstruer partiellement : la voie de sortie est bouchée, mais à travers les interstices, on peut voir le ciel à l'extérieur. Du moins, on pourrait voir le ciel s'il n'était pas masqué par des dizaines d'animaux qui semblent passer dans le détroit en désordre, pris d'un vent de panique. Un observateur pourra reconnaître de nombreuses espèces, dont certaines ne devraient jamais se trouver si proche l'une de l'autre si ce n'est dans un rapport de chasseur/proie... La panique qui prend les animaux présage de terribles événements.

Comment sortir à l'air libre ? Un meneur souhaitant accélérer le mouvement pourra tout simplement permettre quelques jets de force pour dégager le passage, mais il serait plus intéressant de laisser monter la panique : la terre tremble de plus en plus souvent, et des bruits étranges filtrent jusque sous la terre : des geignements profonds, des chutes de pierre, etc.



Les joueurs doivent comprendre que quelque chose est en train de se dérouler au-dessus de leur tête, et donc, chercher à partir le plus vite possible, avant d'être enterrés vivants.

Un serpent tombé par un des interstices pourrait montrer la voie : mu par son instinct, il se glisse immédiatement vers une zone de la grotte qui vient de se fissurer montrant un passage qui ne demande qu'à être élargi.

S'ensuit une fuite à travers les corridors à demi éboulés de toute une cité naine. N'hésitez pas à dépeindre les cadavres écrasés de centaines de nains. N'oubliez pas non plus les couloirs débouchant sur des vides sans fond, des portions de galerie qui s'effondrent sur les personnages, le sol qui se dérobe pour laisser apercevoir le scintillement lointain d'une couche de lave, etc. En clair, ne laissez aucun répit aux aventuriers : dès qu'ils semblent se reposer, un nouveau danger vient les secouer.

Il est même possible qu'ils rencontrent l'un ou l'autre mort-vivant, toutefois aussi paniqué qu'eux, ou encore une créature draconique en fuite. Montrez également qu'il existe encore de nombreux trésors sous la montagne, mais faites en sorte qu'ils ne puissent en récupérer aucun (à moins que vous ne souhaitiez lancer un futur scénario en leur faisant ramasser un objet qui aura de l'importance par la suite).

Quoiqu'il en soit, les personnages arriveront bientôt dans un cul-de-sac : une galerie obstruée, et partiellement engloutie. Un jet de Perception DD15 suffira toutefois à reconnaître dans le lac un éclat qui rappelle la lumière du jour : ce lac souterrain n'est en fait que la continuité du lac de la vallée, et un conduit assez large assure le principe des vases communicants.

Il ne restera plus qu'un ultime jet de Natation (DD15 ou 10 si quelqu'un pense à emmener une corde pour aider les suivants) pour se retrouver à l'air libre, à quelques dizaines de mètres de la cathédrale...

LE REVEIL DE LA MONTAGNE

Le spectacle qui s'offre alors aux aventuriers est apocalyptique : la vallée est remplie de créatures de pierre, qui semblent courir après de faibles et pitoyables créatures humaines. Les ouvriers ont depuis longtemps abandonné le combat, et sont en train de courir vers le village. Les personnages auront peut-être compris qu'ils ne devraient guère y trouver d'aide, mais que faire, à part cela ?

Laissez les faire des plans de bataille, et lorsqu'ils auront retrouvé leur assurance, faites leur remarquer une créature qui se détache de la paroi de la montagne, vers le nord de la vallée : ce géant de plus de 10 mètres de haut donne un coup de pied dans un sapin, qui s'abat aussitôt dans le lac. La créature est massive, impressionnante, et chacun de ses pas fait trembler le sol... Le dieu de la montagne s'est réveillé...

La manière dont les choses vont se passer dépendra beaucoup des joueurs, mais s'ils ont été posés et se sont attirés les sympathies de certains villageois, voilà comment devrait se découper cette scène finale.

◆ Rassemblement

La première étape consistera vraisemblablement à se rassembler dans une zone défendable. La cathédrale semble un mauvais plan, d'autant plus que tous les ouvriers l'ont déjà fuie. Le village est la moins pire des alternatives...

La traversée de la vallée doit être périlleuse. Le principal danger pourrait venir d'une gargouille provenant du temple, mais qui a été animée magiquement.

Ses grandes ailes de pierre parviennent à la soutenir en l'air, même si ses manœuvres sont maladroitement et lentes. Quelques piqués devraient toutefois ajouter du piment à la fuite.

Gargouille (1)

PDV : 50, Init +2, CA 20

Attaques : +6 (2 griffes), dégâts d8
+4 (morsure), dégâts d10

JS : Réf +6, Vig +8, Vol +1

Dons : Immunité contre la magie, Attaques multiples
Particularités : si la morsure touche, la gargouille doit faire une deuxième attaque. Si elle réussit, la victime est entraînée dans les airs avant d'être lâchée à une altitude de 8 mètres environ.

La créature ne peut être touchée que par celui qu'elle attaque et ceux qui sont immédiatement à côté.

Les armes perforantes ne peuvent faire au maximum que 3 points de dégâts.

Arrivés devant les portes du village, les personnages se rendront compte que celui-ci est désert : tous les montagnards se sont réfugiés dans la forteresse de Stoneman. Les portes sont fermées... Des ouvriers tentent déjà de les forcer, mais en vain : quelques villageois se tiennent silencieux au-dessus des barricades, dont leur chef. Leurs visages n'expriment rien.

Les créatures de pierre semblent avoir pris du retard. Les personnages peuvent maintenant jouer leur va-tout, leur grande scène mélodramatique dans laquelle ils doivent convaincre Stoneman que sa cause n'est pas juste.



Cela doit être grandiloquent : les blocs de pierre volent, les ouvriers sont paniqués, un vent vient soulever des tonnes de poussière et au loin approche le dieu de la montagne.

En fait, Stoneman ne demande qu'à être convaincu : il commence à se rendre compte que le dieu est moins protecteur et plus conquérant qu'il ne croyait, et les sacrifices consentis lui semblent dépasser la mesure...

◆ Le sacrifice du prêtre

À moins que les personnages aient été particulièrement mauvais, les portes de la forteresse finissent par s'ouvrir... au grand soulagement des ouvriers qui se ruent à l'intérieur, avant de s'immobiliser aussi net : Stoneman fend la foule, et quitte sa demeure pour se porter vers les personnages.

« Il est temps que cette situation cesse de s'aggraver, et que le prêtre parle à son dieu...

Son regard déterminé ne vacillera pas tandis que ses pas le portent à la rencontre du dieu. Entouré de ses créatures de pierre, celui-ci s'immobilise à quelques pas du village.

- Ô Seigneur ! Commence Stoneman. Abrège ton courroux et pardonne aux étrangers de t'avoir dérangé. Comme les nains avant eux, ils ignoraient qu'ils te causaient du tort.

La voix du dieu ébranle alors les cœurs de tous les hommes présents, secouant de ses tons graves les boyaux, et provoquant chez les plus faibles une certaine nausée.

- Ceux qui ne me vénèrent pas doivent se soumettre ou mourir. Ton peuple est le peuple élu.

- Mais Seigneur ! Nous te vénérons car tu nous protèges. Mais les étrangers ne peuvent pas tous mourir : ils doivent apprendre à t'aimer !

- Ils me craindront ou mourront ! Je n'ai pas besoin d'un autre peuple élu. Ne t'oppose pas à mon courroux, et laisse mes enfants se repaître de leur vie !

Le Dieu fait un nouveau pas en direction du village, passant légèrement à côté de Stoneman visiblement épouvanté.

- Alors nous ne sommes que tes esclaves ? dit-il en levant les bras au ciel. Nous avons souffert des années auprès de peuples conquérants pour nous retrouver tes esclaves ? Où est l'amitié qui nous lie ? Où est le pacte entre les montagnards et toi ?

- Tu as protégé mon sommeil, prêtre, mais je suis maintenant éveillé. J'ai besoin de serviteurs, pas d'amis. Tu ne me sers à rien ! »

Et ce faisant, dans un grand geste rageur, le dieu balaie violemment Stoneman.

Emporté par les airs, son dernier envol est accompagné du cri perçant de sa fille, depuis les fortifications. Le corps du prêtre vient s'écraser au bas de la muraille, laissant une longue traînée de sang.

Cela semble également être le signal de l'attaque, car les créatures de pierre se ruent vers les humains, dans le but visible de les détruire jusqu'au dernier...

◆ Almia

Les aventuriers ont seulement quatre rounds avant que l'assaut ne se porte contre les murailles. C'est durant ces quatre rounds qu'ils doivent apprendre comment combattre le dieu et ses créatures... Évidemment, le combat semble perdu d'avance.

Plusieurs personnes peuvent leur livrer la solution :

- Si quelqu'un va voir dans quel état se trouve Stoneman, il s'apercevra que ce dernier s'accroche encore à de dernières bribes de vie. Il les gaspillera d'abord en se reprochant de s'être trompé, et en demandant pardon... mais finira par lâcher que la foi est la seule arme contre un dieu.
- Almia de son côté est déjà en train d'appliquer une partie de la solution : après avoir perdu un peu de temps à pleurer, sa volonté revient à la surface, et ses yeux déterminés n'ont jamais autant ressemblé à ceux de son père, tandis qu'elle exhorte son peuple à renier sa foi, à maudire ce dieu méprisable. Les montagnards ne parviennent pas à changer leur cœur rapidement, mais la mort de leur prêtre respecté achèvera de les convaincre. En l'espace de quelques instants, ils deviennent les ardents ennemis d'un dieu qu'ils ont cessé de respecter et qui a cessé de les protéger...

Mais cela ne suffira pas : même privé d'une partie de son appui, le dieu reste puissant. Il n'a plus guère besoin des humains.

Un prêtre dans le groupe comprendra rapidement que seul un autre dieu peut lutter contre le dieu de la montagne. Mais la foi individuelle n'est pas assez forte pour en appeler un, à moins que cette foi ne soit soutenue par un acte sacré, ou un lieu...

À bien y réfléchir, seule une prière solennelle dans la cathédrale, même inachevée, pourrait appeler l'aide d'un dieu. Et compte-tenu de la situation, cela fonctionnera de même avec n'importe quel divinité, car la cathédrale est un temple panthéonique, consacré aux divinités de Décimie.

Mais il reste un problème : la cathédrale se trouve de l'autre côté de la vallée...



◆ L'ultime prière

Il va falloir faire preuve d'héroïsme. L'objectif est d'amener vivants à la cathédrale un prêtre, un paladin, ou à défaut, un personnage croyant. Peu importe les sacrifices à faire pour y arriver : certaines personnes devront permettre cette fuite en détournant l'attention de l'armée et du dieu lui-même.

Laissez quelques secondes aux personnages pour prendre une décision. S'ils hésitent, montrez de la faiblesse, ou refusent, montrez-leur l'exemple : Almia a quitté la forteresse par une brèche ouverte par les hommes-pierres, et est en train de hurler pour attirer l'attention du dieu.

Sa situation devient rapidement désespérée, mais les personnages comprennent la manœuvre : en courant dans une direction, elle crée une brèche dans le flanc opposé... Les personnages peuvent encore se racheter en tentant de sauver la jeune fille, ou alors la laisser mourir ignoblement.

De toute façon, s'ils ne se décident pas rapidement, ils seront tous morts, submergés par une armée qui a la faculté de passer à travers les murs !

Bref, c'est le grand moment pour les personnages : repérez ceux qui sacrifieront leur vie, et soyez indulgents : qu'ils meurent au moins de manière très héroïque, en détruisant l'une ou l'autre créature avant d'être écrasés par le poing du dieu. Peut-être même parviendront-ils à le blesser, en arrachant un grand bloc de pierre.

Idéalement, il ne devrait rester à la fin que deux personnages vivants : le prêtre, et un ultime défenseur de la cathédrale. Reste à faire une prière pleine de ferveur... Mais cela ne nécessite aucun jet ! Néanmoins, si la prière est bâclée, les conséquences bénéfiques seront moins fortes (voir plus loin).

Hommes de pierre (40)

PDV : 60, Init -1, CA 20

Attaque : +10 (poings), dégâts d10+3

JS : Réf 0, Vig +4, Vol +4

Dons : Immunité contre la magie

Dieu-montagne (1)

PDV : 600, Init +2, CA 25

Attaque : +15 (poings), dégâts : d10+15

JS : Réf 0, Vig +30, Vol +30

Dons : immunités aux magies, aux poisons, aux maladies.

Maîtrise tous les sorts de clercs de la terre et de la destruction, mais ne peut lancer que jusqu'au niveau 6 (il est encore un peu faible après son réveil). De toute façon, il privilégie le corps à corps... c'est plus jouissif d'écraser ces tas de chairs molles...

◆ Compromis

Le reste n'est que légende ou histoire, suivant le crédit qu'apporteront les auditeurs aux récits ultérieurs : la cathédrale des cimes semble bientôt s'illuminer d'une intense lueur qui finira par étourdir tous les témoins.

Tous sentiront une présence emplir la vallée. Les créatures de pierre exploseront toutes les unes après les autres, tandis que le dieu invoqué reprendra les âmes de ses ouailles emprisonnées et corrompues dans la matière minérale. Bientôt, il ne reste que le géant de pierre, et la présence intangible et lumineuse.

Ce qui suit est interprété différemment suivant les témoins : pour les plus guerriers, il s'agit d'un combat. Pour les intellectuels, d'une forte discussion, débouchant sur un compromis. Les termes ne sont pas clairs, mais les conclusions sont sans équivoques.

Quand la lumière décroît et que les sens reprennent le dessus, le géant de pierre n'est plus là. Il a simplement disparu. Le silence s'engouffre dans la vallée, et soudainement, la cathédrale commence à s'effondrer. Au bout de quelques minutes à peine, il n'en reste qu'une masse indistincte.

Si la prière a été pleine de ferveur, les combattants PJs se réveilleront avec d'intenses douleurs, mais vivants. Hélas, les villageois, même repentis de dernière minute, ne se relèveront jamais, et si Almia est tombée, elle expirera sans doute dans les bras de celui dont elle était tombée amoureuse (si cela a eu lieu).

La vallée est chamboulée, mais le calme est revenu. Le dieu de la montagne a été renvoyé.

CONCLUSIONS

Le calme reprend dans le massif de Kerco, et la vie reprend ses droits. Les blessés pansent leurs plaies, on enterre les morts. Les ouvriers se recueillent sur les restes de la cathédrale, pris d'une foi nouvelle... Mais ce seront les personnages qui découvriront une plaque gravée, dans les décombres du temple :

« Et nulle pierre ne tiendra plus debout en ce lieu. Et nulle vie ne sera plus sacrifiée à la pierre ».

La cathédrale ne pourra jamais être bâtie, et cette nouvelle parviendra forcément aux oreilles du royaume d'Aubaine... avec des conséquences encore peu claires, car personne ne saurait plus réclamer un territoire qui appartient si clairement au dieu des montagnes.

Les montagnards repartiront certainement en exil, demandant asile à la Décimie... Quand aux personnages, ils auront rencontré deux dieux, et cela changera peut-être leur vision du monde...



Linz la trouble

Scénario Tsaliar écrit et illustré par Benjamin Schwarz

« Aux dernières lueurs
D'une journée trop courte
La rose coupée
Flétrit et meurt
Laissera- t-on impunie
La main criminelle qui l'a tuée ?
Fut-ce celle d'un dieu ? »

Extrait de la *quatrième southine* de l'Oasis Pourpre

Ce scénario s'adresse à une compagnie pouvant être mandatée par les seigneurs conservateurs.

PRELUDE

La ville de **Linz** est une cité pour la moins particulière, et ce à plus d'un titre. Tout d'abord, c'est un point névralgique à la frontière entre le « monde connu » et le **Shaïmar**, le désert, où dit-on, des milliers de nomades vivent en dehors de la société des initiés. Ville de tous les contrastes, Linz a été édifée en strates superposées dans une faille de dix kilomètres de long. La vie y est franchement différente suivant qu'on vit en haut ou en bas, proche de la lumière ou au contraire loin d'elle. Enfin, Linz est la ville de résidence d'un des personnages les plus influents de la terre du refuge, le général **Ali Al Djarka**. Bien que seigneur et grand maître de sa maison, celui-ci a laissé au brigand **Takar Mérénin** le soin de prendre en main la politique de cette trépidante cité à cheval entre le monde des initiés et le monde des nomades.

L'assassinat en plein jour d'un des personnages influents de la cité sème le trouble parmi la population. Amin Your Ben Shaïd avait une réputation d'homme probe, honnête et droit et était adulé par une bonne partie de la population.

Même sans cela son statut de dey justifierait à lui seul que son meurtre ne reste pas impuni. Mais l'enquête piétine, et pour montrer un signe fort il a été décidé de mander la constitution d'une compagnie afin de résoudre l'affaire. Les personnages-joueurs auront donc la difficile tâche de trouver un coupable à ce meurtre.

S'ils sont fervents serviteurs de la vérité, une fastidieuse enquête les mènera à salir la mémoire du défunt. S'ils sont plus rusés que cela, ils comprendront qu'en définitive ce qu'on attend d'eux ce n'est pas forcément la vérité, mais plutôt un coupable qui satisfasse au mieux les intérêts de tous.





En marge de cette enquête, les personnages trouveront de nombreuses pistes leur permettant de placer des pions dans la ville, de

briller encore plus aux yeux des divers initiés de l'endroit, ou au contraire de faire un faux pas.

ÉLÉMENTS DE BACKGROUNDS

Pour une meilleure interprétation il est conseillé de se référer au supplément "**Les tombeaux d'Osnirm**" où la cité de Linz a été copieusement décrite, je me permettrai juste quelques rappels rapides avant d'introduire quelques additifs.

◆ Généralités

Linz est constituée de huit strates internes creusées sur des centaines de mètres à même les parois de la faille et de cinq strates externes composées de bâtisses empilées les unes sur les autres. Bien évidemment les strates extérieures les plus hautes appartiennent aux plus fortunés.

On dit que la ville s'est constituée au début de l'ère du refuge lorsque les explorateurs du Shaïmar ont trouvé ombre et protection dans cette providentielle faille au beau milieu du désert. Grossie par la sédentarisation de tribus nomades, Linz est une cité résolument tournée vers le désert. Bien qu'ils aient souvent perdu leur savoir nomade, les **Linzari** ont gardé bien des usages de leur passé, et prouver qu'on a des origines nomades est ici une grande fierté.

◆ Organisation politique de Linz

De son édification par les nomades, Linz a gardé le système décisionnel générique des tribus du désert. C'est ainsi que le **dech**, ancien terme générique pour désigner le guide de la tribu, celui qui connaît les chemins et les oasis, est devenu le **dey**, l'intendant de quartier. La ville est ainsi subdivisée en dix quartiers gérés chacun par un dey. Le titre de **pacha** était jadis une marque de déférence que les deys pouvaient décider d'attribuer à l'un des leurs. Depuis qu'il a été attribué à un initié, le titre a cependant pris plus de poids pour signifier officiellement "*dey des deys*".

L'autre personnage influent de la tribu est le **shach** ; il est le guide spirituel et l'intercesseur de la tribu avec les esprits (principalement l'eau, le sable et le vent). En ville il est devenu **shayr** et conserve une grande importance spirituelle bien que ses prérogatives envers les esprits ne soient pas officiellement reconnues.

De fait la position des shayrs est assez délicate, car si certains habitants ont tendance à les voir comme des intermédiaires du monde des esprits, c'est là un sacerdoce qu'ils ne peuvent officiellement revendiquer, le rôle étant tenu par les patriarches et leurs instruits. Pour balayer cette ambiguïté, beaucoup de shayrs se posent clairement en gardien de la tradition, en détenteurs des lois et de la moralité ou en "sages", refusant systématiquement d'assurer toute implication concernant le divin ou les esprits. D'autres shayrs moins scrupuleux entretiennent de bonne ou de mauvaise foi la croyance populaire.

La ville de Linz comporte près de deux cents shayrs dont dix grands shayrs, considérés sages parmi les sages, constituant l'antique **Shaïra** ou "conseil des sages". Un conseil amené entre autres à se prononcer sur la valeur morale des prétendants au poste de dey, une simple indication qui aura beaucoup de poids dans la nomination des deys mais qui impactera aussi beaucoup dans leur exercice du pouvoir. Un individu nommé dey bien qu'ayant une mauvaise appréciation de la Shaïra aura en effet bien du mal à se faire respecter.

La politique linzari repose donc sur un équilibre précaire et une reconnaissance tacite de la limite de ces trois pouvoirs.

Certaines familles anciennes bénéficient de l'estime de la population, généralement pour des faits accomplis par leurs ancêtres, pour leur conduite irréprochable ou plus souvent sans qu'on se souvienne exactement pour quelle raisons. La majorité de ces familles sont riches et "anciennes". Contrairement aux deys, elles n'ont aucun statut officiel mais comme les shayr, le pouvoir que la population leur accorde constitue une position tacite particulière, même envers le pouvoir local. Ces familles constituent **la noblesse linzari**, et il serait fort mal vu de se rendre manu militari chez l'un d'eux. Au pire faudra-t-il arrondir les angles en passant préventivement par les shayr ou les deys.



◆ Linz et l'eau

Linz est couramment appelée la ville argentée en référence à l'eau qui s'écoule de strate en strate et de terrasse en terrasse au travers d'innombrables canaux irrigant piscines, bassins, jardins d'agrément, potagers privés... De fait, un ingénieux système de vannes, de canaux et d'écluse permet d'irriguer la ville, garantissant le plaisir des habitants mais aussi et surtout leur santé et leur hygiène.

On comprendra qu'à Linz le travail de l'eau soit une responsabilité autant qu'un honneur. Les éclusiers ont la charge de l'entretien et de la gestion des installations ; il existe quatre grades d'éclusier, le dernier rendant compte directement au dey de son secteur ainsi qu'à l'arpenteur **Garname**. Outre le prestige de la charge, le salaire est assez conséquent puisqu'il est de 4xVE *moûrns* par jour pour un petit éclusier et qu'il double pour chaque grade supérieur.

◆ Mœurs linzari

Dans le désert les histoires de cœur peuvent ruiner le fragile équilibre des caravanes, aussi les shach éduquent-ils leurs ouailles dans le respect d'une doctrine simple : fidélité des couples et malheur aux contrevenants. En ville sous l'effet de la promiscuité, les mœurs se sont à la fois relâchés et radicalisés.

On a ainsi vu fleurir les **koïs** et autres établissements "galants" cependant que la morale réprovoque leur visite. Certains de ces établissements sont dédiés aux plaisirs raffinés de la poésie de la danse et de la musique ou de la cuisine, les jeunes filles qui y pratiquent sont pures, chastes et parfaitement éduquées et il n'est pas rare qu'elles finissent par trouver un mari parmi la clientèle. Néanmoins ces endroits privilégiés ne sont pas légion et bien que cela ne trompe personne, derrière une façade poétique se cachent généralement des pratiques moins licites.

On prétend par exemple que les établissements les moins bien famés laissent libre cours à des pratiques orgiaques et des spectacles d'accouplement avec des animaux pour le plus grand plaisir d'un public décadent. Les deys sont partagés sur la conduite à tenir envers ces établissements, certains pensent qu'il faut savoir lâcher un peu la bride. Quant aux shays, ils condamnent l'hypocrisie, et certains vont jusqu'à demander la fermeture de tous les établissements sans distinction.

Ce sont les femmes qui subissent le plus la radicalisation des mœurs. Linz est en effet une ville profondément **misogyne** où l'on fait peu de cas de leur volonté et beaucoup de leur fidélité. Le voile, à la fois symbole virginal, protection contre le soleil et le regard des hommes, n'est quitté que dans l'intimité du foyer.

Les Linzari ont conservé les **lois de l'hospitalité** de leur passé nomade. On ne peut refuser l'eau à celui qui la demande, on ne peut mettre un invité à la porte sauf abus flagrant de l'hospitalité (la rumeur se répandra alors rapidement au détriment de l'importun), à table on met toujours un couvert de plus pour le nécessaire. Ce dernier usage est très symbolique car si dans le désert on a pitié du nécessaire, en ville les pauvres dérangent. Les gens riches font néanmoins plus ou moins office de soupe populaire en distribuant leurs restes à la porte de derrière ou pour certains en organisant occasionnellement des repas pour les plus démunis.

Lorsqu'on reçoit quelqu'un on lui sert toujours un **thé** dont la qualité ainsi que celle des mets qui l'accompagnent dépend de la richesse de celui qui invite et de la valeur qu'il accorde à son invité. Pour qui est un minimum perspicace, c'est aussi un bon indicatif du caractère et de l'humeur de l'hôte.

Les Linzari sont des gens très **fiers**. Ils supportent mal qu'on les traite de menteurs ou qu'on s'en prenne à leur honneur d'homme (souvent assimilable à la réputation de leur femme).

◆ Perception des initiés

Contrairement au désert, la société des initiés a pris pied à Linz, mais on pourrait dire qu'elle repose essentiellement sur un accord tacite entre toutes les parties.

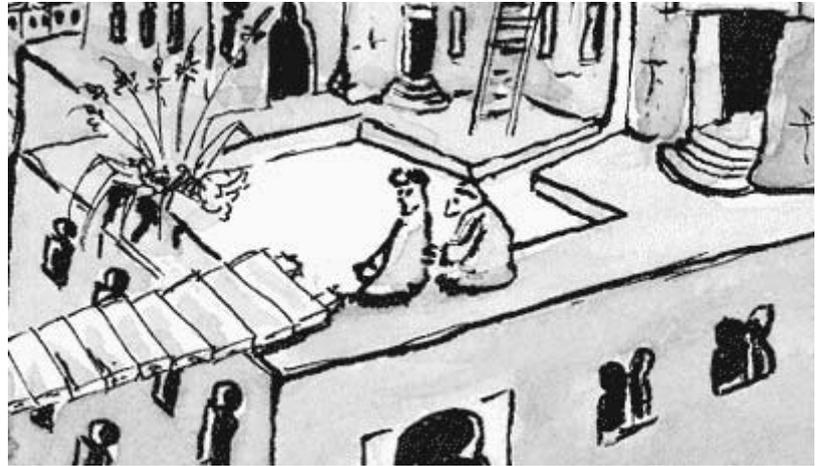
La population accorde beaucoup d'importance à l'habitude et aux rites ancestraux. Le choix du cœur leur fera toujours considérer les nobles, les deys et les shays comme uniques référents. Quant à ces derniers, plus au fait des réalités du monde ils sont généralement conscients de la fragilité de leur position et suffisamment contents de leur pouvoir pour ne pas en abuser. Ils considèrent donc les initiés avec déférence, exhortant le peuple à suivre leur exemple.

De fait, la populace considère généralement les initiés avec crainte plutôt qu'avec respect, car ici le respect est le fruit d'une grande réputation ou doit se gagner par des actes, le reste est mal compris.

◆ Foi et croyances

En ville les cultes du désert ont naturellement évolué, et perdu beaucoup de sens essentiellement à cause de la perte de rôle d'intercesseur divin du shayr. Les croyants se trouvent ainsi seuls face à une foi ancestrale mal assimilée et dans laquelle il n'y a que peu de place pour le panthéon de Tsaliar. Dans le secret des chaumières on prie encore, bien que rarement, le vent ou le sable. Dans les strates basses on peut voir les vestiges de temples bâtis au début de l'édification de la ville, la majorité ont été investis comme habitation, d'autres ont été abandonnés, mais on prétend que des cultes y sont parfois célébrés.

L'eau et la nature tiennent une place prépondérante dans les rites linzaris. Certains shayrs tentent de rapprocher ces croyances diffuses et floues à un culte à la déesse **Ilam**. Ils lui rendent grâce sans toutefois se poser en détenteurs de ses arcanes, une manière de préparer l'avenir en se plaçant et en plaçant le peuple dans l'alignement de la société des initiés.



En ces temps de changements une faction radicale est en train de prendre beaucoup d'ampleur dans la ville, menaçant d'en rompre le fragile équilibre. Conduits par le shayr béni **Yashoar**, les **purs** préconisent un retour vers les valeurs morales strictes du désert. Un bon millier de Linzaris désappointés par la récente guerre des champions ou par la perte des repères engendrée par une récente sédentarisation constitue le cœur du mouvement proche du fanatisme. Quant aux sympathisants et aux tièdes hésitants à franchir le pas, ils sont légion. Le pacha Mérélin n'a pas eu le temps de voir venir le problème et actuellement agir frontalement serait risquer une guerre civile.

AU COMMENCEMENT

Le meurtre en plein jour du dey Amin Your Ben Shaïd le *Secundus Lanum du lapin enflammé* (20/7/672) a semé l'effroi dans toute la ville, et tout fut fait pour retrouver le coupable. Malheureusement, dès le début, l'enquête commandée par Takar Mérélin piétine. À sa décharge, sa position de pacha au sein des deys lui donne une certaine ascendance sur eux mais l'oblige à beaucoup de concessions, lui liant proprement les mains. Des subtilités que le général Ali Al Djarka a bien du mal à comprendre ou simplement à admettre.

Soucieux de régler cette affaire au plus vite il décide de profiter du concile des maîtres et grands maîtres organisé à Espérant par l'archimage Lydrahen et débutant au *primus smaranis du lion enflammé* (1/8/672) pour solliciter les ordres majeurs et demander la création d'une compagnie qui enquêtera sur l'affaire.

Si les personnages viennent de terminer la campagne du Sarinel (« **les Choix de l'archimage** ») il est très probable qu'on décidera de les envoyer eux plutôt que de créer une nouvelle compagnie pour l'occasion.

La solution de faire venir une compagnie a le mérite de convenir à toutes les parties car pour la société linzari elle constitue un signe fort de l'implication des initiés dans l'enquête, et donc une reconnaissance implicite de la gravité du meurtre. Elle permet en outre de décharger Takar et les autres initiés locaux du rôle ingrat d'enquêteur dans leur propre ville.

Pour entretenir l'"*illusion Mérélin*", la compagnie est officiellement formée sur demande de Takar et non du général. Le temps que les missives soient envoyées, les joueurs recevront ordre de se présenter le *tertius jada du dragon enflammé* (26/10/672) à la tour nord de Linz afin de se mettre au service du pacha



Takar Mérénin, quitte à ce que Lydraen permette l'utilisation des ambassades pour que la date soit respectée.

◆ En route pour Linz

À quelques lieux de la ville, la minuscule oasis de **Mékren Linz** (la halte de l'eau) constitue un point de passage quasi obligé pour les voyageurs en transit de linz. Là se côtoient nomades, voyageurs, citadins en loisir ou en pèlerinage. Car Mékren Linz est considéré par beaucoup comme un lieu saint, né du vent de l'eau et du sable. De nombreux Linzaris y viennent en retraite, pour méditer ou simplement aux moments importants de leur existence.

Le *Tertius Aes du Dragon enflammé* (25/10/674) les personnages auront l'occasion d'y observer un attroupement. Une centaine de personnes sont venues de Linz pour assister à l'homélie d'Amin Your Ben Shaïd. Le dey, homme pieux, venait souvent à Mékren Linz, aussi pour que le lieu retienne à jamais sa mémoire son intendant a dépêché un jeune homme pour y chanter les *southines du vent et du sable*. Dans les intervalles entre chaque chant, des gens se relaient pour réciter des poésies ou juste faire l'éloge du défunt avec leurs mots simples. Certains nomades apprenant la mort de l'homme sont visiblement peinés, on voit même d'impressionnantes scènes d'affliction.

Mékren Linz constitue un avant-goût du spectacle qu'offre la plaine de la Maliarbé à celui qui vient de faire un long voyage dans le désert. Du haut d'une dune on a un panorama magnifique sur ce fleuve en plein désert et sur les jardins qui le bordent. On devine aussi la haute palissade qui entoure la faille dans laquelle la ville est construite.

◆ Mandat d'enquête

Dès qu'ils se seront présentés les personnages seront conduits à Takar Mérénin au travers le dédale de passerelles, de terrasses et de tunnels qui constituent les strates les plus élevées de la ville.

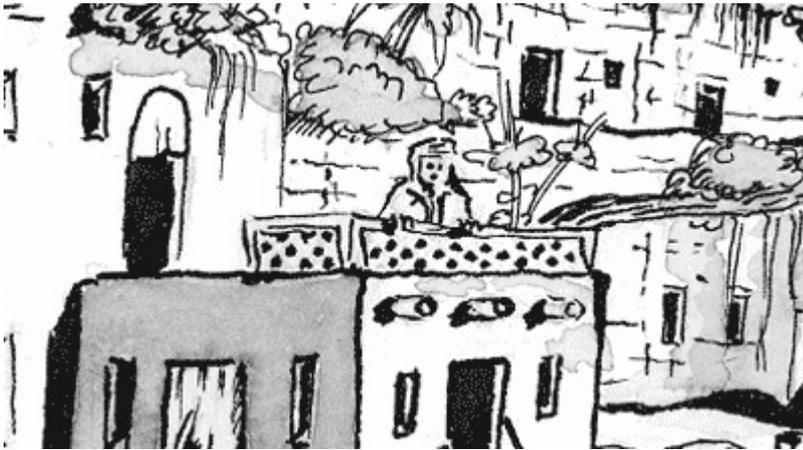
C'est dans un jardin privé que le pacha recevra la compagnie. Il leur expliquera les tenants et les aboutissants de l'enquête devant un thé chaud servi par un homme rat.

Le dey Amin Your Ben Shaïd était un homme très important et très respecté à Linz. Il a été assassiné le *secondus lanum du lapin* (20/7) dans l'heure de midi. On a retrouvé les corps du dey, de son premier fils et de sa première épouse marqués de coups de cimeterre une quinzaine de mètres en contrebas d'une passerelle de surface. Les strates extérieures sont plutôt désertes aux heures chaudes de la journée, mais par chance un jeune homme du nom de Khaleym, attiré par le bruit de la chute a immédiatement donné l'alerte. Cependant lorsque la garde est arrivée les meurtriers avaient déjà fui et on ne les a jamais retrouvés. Le pacha remettra aux personnages cinq perles de jades qu'on a retrouvées à côté du dey.

Takar Mérénin répondra à toutes les interrogations des personnages concernant le drame, à la suite de quoi il leur proposera une rapide présentation de la ville et des rites de ses habitants (rapide résumé des éléments de background). Si la compagnie comprend une femme, Mérénin s'attardera sur la position de la femme à Linz et visiblement gêné laissera entendre que dans certains cas et avec certaines personnes le port d'un voile, "léger artifice vestimentaire sans conséquence", sera apprécié et ouvrira bien des portes. Pour finir Merénin pourra laisser entendre que le général suit l'enquête de très près et qu'il peut être très appréciable pour de jeunes initiés de se faire apprécier d'un grand maître.

Avant de les quitter, le pacha livrera les personnages aux bons soins de **Kamoun**, un jeune homme à peine sorti de l'enfance mais très compétent. Kamoun sera un guide très appréciable, ne serait-ce que pour s'en sortir dans le véritable labyrinthe que constitue cette ville. On prétend que personne n'en connaît tous les dédales, mais s'il devait y en avoir un, à coup sûr ce serait lui. Le jeune homme tentera de communiquer son amour de sa cité aux personnages et si une complicité s'établit il sera capable de prendre des initiatives pour leur être utile au quotidien. Il pourra alors décoder les attitudes des autochtones pour le compte de ses maîtres, ou encore leur faire comprendre le sens caché de certaines réponses. À l'inverse, si les personnages le déçoivent suffisamment, véritable chambre d'écho il ne se gênera pas pour véhiculer des rumeurs. Gare aux ajustements de réputation.

LA VERITE SUR LE DEY



Ce chapitre relate les éléments marquant de la vie du dey d'Amin Your Ben Shaïd et détaille les circonstances de sa mort. Ils pourront être utiles à la compréhension de l'enquête et comportent de nombreux éléments notoires que les personnages pourront glaner auprès de la population.

♦ La vie exemplaire du dey

Fils aîné d'une famille noble des plus anciennes, Amin reçut pour première épouse **Yasmina Ben Khoum**, fille aînée de **Paycha Ben Khoum**, dey respectable d'un quartier particulièrement important de Linz. Une semence trop claire ou un sort peu clément n'offrit à Paycha qu'un unique fils au milieu de seize filles. Or ce fils était déjà promis à la charge de shayr si bien que c'est son premier gendre qu'il proposa à sa succession au poste de dey. Paycha Ben Khoum mourut au service des Libérateurs dans les tous derniers jours de conflit (lors du soulèvement de Linz face au champion Demter), laissant la place à un Amin Your Ben Shaïd au destin déjà très prometteur. Au cours de ses quelques années d'exercice le dey confirma les attentes de tous et renforça l'estime que le peuple lui accordait déjà. Sa justesse, son intégrité, son intelligence et son ouverture d'esprit en firent une référence au sein même des deys. Ses valeurs simples, proches du désert le menaient parfois à Mékren Linz où il puisait les ressources spirituelles qu'il appliquait dans le quotidien. Loin d'être ermite, le dey favorisait aussi les plaisirs du cœur et de l'esprit. Ami des arts il avait approuvé le développement de certains koïs et en possédait lui-même deux (bien entendu, au-delà de tous reproches.).

De sa première épouse Yasmina il eut trois filles et un fils **Moun** qu'il destinait à la charge de dey. C'est ainsi que le *secundus lanum du lapin enflammé* (20/7/672), conformément à la tradition, il se rendait chez le shayr **Ayoub Ben Khoum**, fils de Paycha et frère de Yasmina, afin que le jeune Moun fasse connaître sa volonté de suivre les traces de son père. Mais c'est la mort qu'ils trouvèrent tous les trois.

♦ La chute du dey

Mounia était une jeune femme guépard fort élégante. À 11 ans elle était déjà excellente chanteuse et habile joueuse de cithare. Ses parents – des nomades sédentarisés à Linz depuis la guerre des champions – s'étaient résolus à la vendre au koï de l'Onde pure, établissement détenu par le dey Amin Your Ben Shaïd et grande référence dans le monde des arts et de la poésie. Cette vente permit aux parents de placer **Anouman** le frère jumeau de Mounia dans une bijouterie où il apprit rapidement le métier. Il ne mit pas longtemps avant de se mettre à son compte. De son côté, par ses dons et les enseignements qui lui étaient prodigués dans l'établissement sa sœur jumelle nourrissait un espoir raisonnable de trouver à moyen terme un mari riche si ce n'est intelligent et raffiné. À cet effet elle se parait constamment d'un *talisman de mariage*, propriété de sa famille depuis de longues générations.

Du talisman de mariage

Dans les ethnies nomades on a souvent recours à des talismans. Ces gros colliers sont censés apporter la bénédiction d'esprits divers en fonction de leur facture et des éléments qui les constituent. Ils peuvent prendre des formes diverses, des plus simples et légères aux plus complexes et lourdes. À Linz ces objets font l'objet d'un réel trafic car rares sont ceux qui savent les produire. En outre certains sont considérés comme de vrais objets d'art.

Les plus prisés sont les talismans de mariage, car généralement plus fins et plus compliqués. Portés par les femmes désireuses de trouver mari, leur facture doit repousser le type d'homme qu'on redoute et attirer ceux qu'on espère. Pour qui connaît les arcanes c'est aussi une bonne source d'information sur les attentes de la jeune femme qui porte l'objet. Il n'est pas rare que de tels objets pèsent un kilo, que leur cordon atteigne les deux mètres et leur valeur au marché de Linz quelques tilöks.



Lorsque le *primus aes du chat enflammé* (15/05/672) le dey Amin Your Ben Shaïd se rendit au koï de l'onde pure en début d'après-midi, c'est Mounia qui eut le privilège de lui tenir compagnie. Une matinée particulièrement éprouvante avait conduit le dey au bord de la dépression, un état dont il n'était pas coutumier. Il passa l'après-midi dans un salon personnel et isolé à boire lentement sans jamais rien manger, si bien qu'en début de soirée il était ivre et, cédant à des pulsions qu'il ne se connaissait pas, abusa de la femme guéparde. Bafouée dans son honneur et désespérée de trouver un mari Mounia s'en fût dans sa chambre où elle se donna la mort en se pendant avec son amulette. Regrettant son forfait dès l'instant où il fût consommé, le dey fut profondément mortifié lorsque le lendemain il apprit le suicide de la jeune femme. Après être resté prostré près de deux semaines il partit en retraite à Mekren Linz. À son retour il fit rechercher la famille de Mounia et fit un don anonyme de 14 drâls.

Le suicide de la jeune fille avait passablement secoué le microcosme du koï, mais seules quelques personnes avaient une idée précise des raisons de ce geste. Parmi celles-ci la vieille servante **Hind** qui avait aidé Mounia à préparer le thé de l'hôte d'honneur et qui avait eu les confidences de Mounia quant à l'état d'ébriété du dey.

Lorsqu'Anouman s'était présenté au koï c'est elle qui lui a appris la terrible nouvelle. Prenant le jeune homme en pitié elle s'est occupée à sa place de la gestion des funérailles de Mounia et passa de nombreuses soirées à lui tenir compagnie. Le destin tragique de cet enfant du désert venant de perdre dans un temps si proche d'abord ses deux parents et maintenant sa sœur jumelle, voilà qui avait de quoi faire vibrer l'instinct maternel de Hind. Le jeune homme ne cessant de lui poser des questions la vieille femme qui ne savait pas tenir sa langue finit par lui révéler un peu de ce qu'elle savait de cette macabre soirée. Sous l'insistance enfiévrée du jeune homme elle finit par tout raconter.

Après être entré dans une rage destructrice Anouman resta prostré dans son atelier volets clos pendant quelques semaines puis, servi par le destin, eût simultanément le désir et le moyen de tirer vengeance.

◆ La mort du dey

Le *primus argentum du lapin* (03/7) Anouman reçut la visite d'un individu venant régler une soit-disante dette avec son père. Anouman accueillit l'inconnu dans un état d'hébétude total et accepta sans mot dire ni rien comprendre ces 14 drâls qui, du fait du décès de ses parents lui revenait à lui. Content de quitter la sinistre boutique l'étranger ne mit pas longtemps à partir laissant Anouman à ses sombres pensées. Dans son délire, le jeune homme comprit rapidement que cet argent était un "dédommagement" offert par le monstre coupable, et en conçut encore plus d'amertume. La nuit du *primus aes du lapin* (05/7) il reçut la visite impromptue de deux cambrioleurs elfes. Resté assis sans bouger dans un coin de l'atelier il les avait laissés fourrager quelques temps parmi ses babioles avant de se faire remarquer d'eux et de leur proposer de les embaucher pour satisfaire sa vengeance. Il leur promit l'intégralité de l'argent qu'il venait de recevoir du dey et leur remit 4 drâls d'acompte, bien plus que les deux elfes avaient espéré obtenir en venant là.

La date de la cérémonie de passage du fils du dey avait été proclamée et il fut facile de deviner l'itinéraire que la famille prendrait. L'information fut fournie aux deux voleurs qui organisèrent le guet-apens. C'est ainsi que le *decondus lanum du lapin* (20/07) le dey, son épouse et leur fils furent accueillis par les deux assassins occasionnels. Cachés de part et d'autre d'une passerelle ils en bloquèrent les issues dès que leur proie s'y était engagée et se firent connaître comme les vengeurs de Mounia en jetant au dey le talisman avec lequel la jeune fille s'était pendue. Reconnaisant le bijou, ce dernier fut saisi par l'étonnement et la compréhension. Il mourut sans faire un geste pour protéger sa vie ou celle des siens, leurs corps furent jetés à bas de la passerelle.

En dehors d'Anouman, cette scène fût aperçue par trois témoins dont deux seulement seront détaillés ci-après. À 16 ans, Khaleyem Loudian et Hasmanid Delkivieh travaillent tous deux dans une tannerie du fond de la faille. Ils profitent souvent de ce que les strates hautes soient désertées dans l'heure de midi pour aller se baigner dans les bassins, parfois privés. Trop loin pour entendre, ils n'en ont pas moins nettement assisté à la scène.



S'étant approché des cadavres au bas de la passerelle pour leur faire les poches, ils reconnurent l'identité du dey. Dans l'urgence les deux jeunes gens ne réagirent pas de la même manière. Se sentant moins concerné par la mort d'Amin, Hasmanid vola le talisman retenu dans la main crispée du dey sous le regard incrédule de son ami Khaleyem.

Choqué par ce geste, ce dernier n'en consentit pas moins à laisser son ami s'enfuir avec son butin avant de donner l'alarme. Un temps précieux qui bénéficia grandement aux assassins. Dans sa précipitation à arracher le collier, le jeune Hasmanid laissa toutefois cinq perles dans la main du mort.

INTRIGUES ANNEXES

Ce scénario comporte un grand nombre d'intrigues entremêlées ou parallèles, le MJ et les joueurs pourront y trouver de quoi désigner un coupable mais aussi des éléments de jeu propices à rendre l'enquête plus vivante ou encore des pions à placer dans la cité en prévision de l'avenir.

♦ 1 - Le frère du dey

Au tout début de la guerre des champions, **Kaïn Your Ben Shaïd**, jeune frère d'Amin, bien décidé à se couvrir de gloire n'hésita pas à repousser son mariage avec **Nouana** pour s'engager dans une armée. Il choisit logiquement celle d'**Elena**, seigneuresse championne.

Passé capitaine et initié arpenteur en prévision des prochaines batailles, Kaïn ne comprit pas assez rapidement qu'il se trouvait dans une impasse, et attacha ses pas à ceux de la seigneuresse. Après la prise de Linz par le champion Demter, Kaïn suivit Elena dans sa fuite à Cloris. Cependant, après la cuisante défaite de Kasten, il ne suivit pas Ennery, le successeur d'Elena, et tourna au mercenariat (pillage à l'occasion) plutôt que de se mettre sous le joug d'un nouveau maître, fussent les rebelles. De fait, à la fin du conflit il fut considéré comme initié de guerre et n'eut d'autre choix que de retourner vers son désert d'origine avec ses hommes.

Le retour au désert

Certains nomades sédentarisés ne se font pas à la vie citadine et finissent par reprendre le chemin des caravanes ; on dit qu'ils retournent au désert. Depuis la fin du grand conflit cependant, ce terme englobe aussi ces nombreuses personnes au passé trouble qui voient dans le désert un vaste territoire au-delà du contrôle de la société des initiés.

C'est ainsi que de nombreuses caravanes abritent, parfois sans le savoir, des personnes ayant servi les champions.

Fatigués du désert, Kaïn et ses hommes ont souhaité rentrer à Linz après la Libération, mais la chose était d'autant moins aisée que la ville

était sous contrôle du très conservateur Ali Al Djarka. Profitant du flot des réfugiés Kaïn revint à Linz sous un déguisement. Il y rencontra son frère qui entre temps était devenu dey et avait épousé Nouana pour éviter le déshonneur aux deux familles.

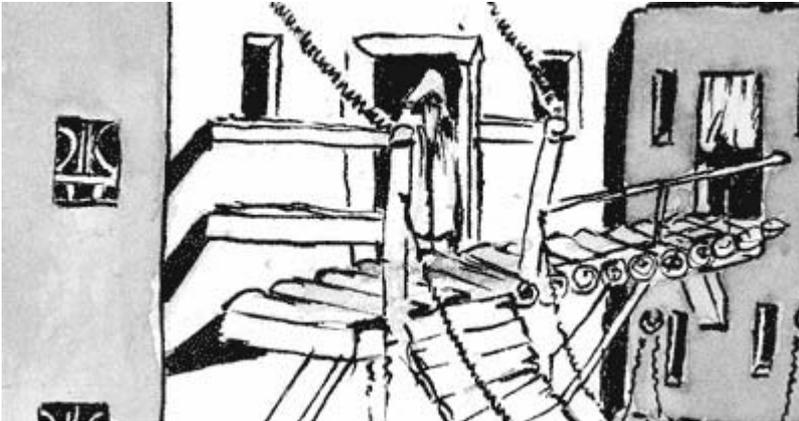
Amin fit comprendre à son frère que le chaos du moment ne donnait pas une assez bonne idée de l'avenir et qu'il était plus sage d'attendre que les choses se tassent, que les chasses aux sorcières et autres purges cessent avant de songer à rentrer. Il proposa même de travailler à la réinsertion de Kaïn et de ses hommes en leur trouvant une couverture au cas par cas. Les deux frères convinrent de se rencontrer aux premières décades des mois du loup et du renard à Mékren Linz où Amin faisait justement retraite chaque année. En attendant, à chacune de leurs rencontres Amin laisserait les portes de son grenier ouvertes le temps de sa présence à l'oasis, Kaïn n'aurait qu'à venir de nuit pour se servir en objets de première nécessité.

Depuis cette première rencontre le dey a réussi à placer deux des hommes de son frère dans une forge, un autre dans une poterie et un dernier, merveille des merveilles à un poste de grand éclusier.

Lors de cette dernière rencontre entre les deux frères le dey avait confessé son crime et son profond remords. Marqué par les exactions dont il avait été témoin à la guerre ainsi que par ses errances nomades, Kaïn analysa la situation avec pragmatisme et conseilla son frère.

"Il est vain de se torturer, mieux vaut chercher le moyen de réparer au mieux et tirer un trait sur le passé. Les morts ne sont plus là mais on peut consoler les vivants. L'argent ne remplace pas la perte de l'être aimé, mais dans l'adversité on est heureux de trouver un peu de réconfort."

Peut-être n'est-il pas inutile de préciser ici que Nouana fut peu convaincue par les prétextes superstitieux avancés par son époux afin de libérer l'accès au grenier à chacun de ses départs pour Mékren Linz. À vrai dire elle eût rapidement une bonne idée de la réalité et voulant s'en assurer se cacha quelques nuits dans le grenier. Elle finit par y surprendre son bien-aimé. Jetons un voile pudique et compréhensif sur la suite des événements et considérons simplement que Nouana est la seule à savoir que son premier né n'est pas de celui qu'on croit. Les deux amants conclurent tacitement de ne plus jamais se revoir avant qu'ils ne puissent célébrer leur union en pleine lumière (bien qu'ils ne sachent pas très bien comment s'y prendre !).



◆ 2 - Le déclin rapide des Képhri

La famille Képhri compte six générations de grands éclusiers, une situation prestigieuse et fort rémunératrice pour des gens simples. Les Képhris sont ainsi devenus propriétaires d'une maison à deux étages en bordure de la faille et possèdent un grand jardin privé muni d'un bassin ainsi que de nombreuses parts dans divers potagers.

Le vieux **Maloun Képhri** voue une véritable passion à l'eau et à son métier, une passion qu'il n'a cessé de transmettre tout au long de sa vie d'éclusier au service de la cité. Respecté de tous pour son travail bien fait et sa gentillesse, il a formé de nombreux éclusiers dont son propre fils **Sounouf** à qui il venait de transmettre sa charge. Le jeune Sounouf devait malheureusement, par sa jeunesse et son impatience ruiner des générations de labeur en quelques instants.

Le **plan de l'eau** est un accord ratifié chaque mois entre le dey et ses grands éclusiers, il

consiste à prévoir précisément les plans d'irrigation des différents canaux et doit être ratifié par le dey. Or pendant le mois du chien (4e) Sounouf estima qu'en raison d'un ensoleillement moindre, il pouvait réduire d'un quart l'apport en eau d'une terrasse de dattiers et ne jugea pas nécessaire d'en avertir le dey. Apprenant cela, Amin Your Ben Shaïd fit porter une lettre de remontrances à la famille Képhri. Maloun en fut peiné et admonesta son fils. Ce dernier, sûr de son droit et ivre de rage se rendit au koï de l'Onde pure où il savait trouver le dey, et le traita publiquement d'incapable. Bien que ce geste lui coûta, le dey ne pu faire autrement que de demander la destitution du jeune homme, demande à laquelle l'arpenteur Garname, lui-même navré de cet incident, mais garant du respect des titres et responsable des éclusiers, accéda le *primus jada du chat* (6/5).

Tout au long du mois du chat la famille Képhri multiplia les rencontres avec le dey et finit par obtenir de sérieux espoirs que le jeune Sounouf soit rétabli dans ses droits. Mais au début du mois du renard le dey "tomba malade" et à son retour de Mékren Linz il fit savoir qu'il avait choisi un nouveau grand éclusier et que le jeune Sounouf ne serait rétabli qu'à un rang subalterne.

Par un concours de circonstances tout à fait extraordinaire la maison des Képhri se trouve à quelques dizaines de mètres du lieu où le dey a trouvé la mort. Plus extraordinaire encore, Sounouf Képhri a assisté au meurtre depuis la terrasse où il ruminait ses sinistres pensées. Il a bien évidemment préféré se taire que d'attirer l'attention sur lui.

◆ 3 - Le retour des armes du Gildagor

La campagne d'Orion nous apprend que juste après guerre une caravane d'elfes transportant des armes entre la Coranie et les îles elfiques a été interceptée sur le territoire du désert. Le général Ali Al Djarka interrogea les elfes sur l'utilisation qu'ils auraient de ces armes et devant leur mutisme les fit emprisonner. Quant aux armes elles furent proprement et simplement détruites.

Cependant **Krim Benfaysel**, capitaine de la garde à la solde du général trouvait qu'il était dommage de réduire à néant une cargaison qui pourrait s'avérer si utile à la défense de la ville.



Il en détourna donc une bonne partie qu'il cacha au plus profond du dédale des geôles de Linz. Désespérant de voir les armes mal entretenues rouiller lentement dans l'attente d'une hypothétique utilisation, il se résolut le *primus aes du renard enflammé* (05/6/672) à les vendre à Isman Kouffin, un forgeron du bas de la faille.

Un hasard malencontreux voulut que parmi les clients du forgeron se trouvent deux elfes venant de toucher une forte somme d'argent pour réaliser un assassinat... Avec un peu de poésie ou de mauvaise foi on pourrait dire que si le dey a financé sa mort, c'est le général qui a fourni les armes. Le côté délicat de l'affaire, c'est que si Benfaysel est un militaire capable et loyal, il a un peu oublié dans cette affaire de demander une permission à Al Djarka pour disposer de ces armes.

◆ 4 - La fulgurante naissance des purs

Il y a une vingtaine d'années une caravane s'arrêta à Linz pour s'y sédentariser. Shach de la petite troupe, le jeune Béni Yashoar devint naturellement shayr, et se fit lentement connaître par ses "prêches" stricts copiés sur ceux pratiqués dans le désert. Son idéal austère n'intéressait alors pas grand monde dans une ville en pleine effervescence. La guerre des champions et les longues privations subies par la population ont cependant donné un nouveau souffle à cet orateur exercé. Un grand nombre de shayrs apprécièrent son œuvre au moment où il convenait de prendre en main une population qui menaçait de partir à tout va, et appuyèrent son investiture à la Shaïra. Moins d'un an après cette reconnaissance ils devaient s'en mordre les doigts devant l'ampleur que le personnage prenait.

Le mouvement des purs fut créé au cours de la seconde année d'investiture de Béni Yashoar, il compte désormais trois gands shayrs dont Béni Yashoar, une cinquantaine de shayrs de quartier et un bon millier de fidèles dont le nombre ne cesse de croître, sans compter les sympathisants et les tièdes.

Avide de pouvoir Béni Yashoar sait que son heure est enfin arrivée et ne la laissera pas passer. Suffisamment intelligent pour comprendre qu'il ne faut pas aller contre la volonté d'initiés il est cependant prêt à mettre le feu aux poudres s'il se sent menacé.

Il faut savoir en outre que la mère Taïa, matriarche de Herd à Osnirm, a trouvé un certain attrait à ses théories et elle envisagerait même de l'admettre comme instruit, voire comme servant. De nombreuses rumeurs ont circulé sur la venue de la matriarche à Linz et sur les entretiens qu'elle a eus avec le shayr les *primus lanum de l'aigle étoilé* (10/09/671) et *secundus smanaris de l'aigle enflammé* (11/09/671). Un fait qui confère un relatif surcroît de légitimité à l'individu. Nul doute que lorsque la matriarche aura bien compris l'importance de l'individu à Linz elle franchira le pas, il sera alors trop tard pour agir...

Un florilège de règles des purs

L'homme a droit de vie ou de mort sur ses femmes. Celui qui renverse un verre d'eau sera fouetté. L'art ne doit servir qu'au divin. L'alcool est le sang du Shaïtan. Le sexe en dehors de sa fonction unique qu'est la reproduction est une voie de perdition pour l'âme simple. L'argent n'est pas un mal tant qu'il n'est pas un but, et le riche, responsable du pauvre se doit de l'aider.

Actuellement les shayrs qui ne font pas partie des purs sont dans une situation délicate. Les purs sont en train d'établir un système parallèle dans lequel ils désignent des guides moraux qui ont l'assentiment immédiat de la populace. Pour les shayrs il n'y aura bientôt plus le choix : ou bien adhérer au mouvement pour avoir voix au chapitre, ou bien disparaître.

Quant à s'opposer en parole, la partie semble déjà perdue, et en actes cela mènera à la guerre civile. Les grands shayrs auront en outre des difficultés à dénoncer celui qu'ils ont eux-mêmes mis au pouvoir. Ce serait prouver leur incompétence en tant que sages. Enfin, s'ils aimeraient se débarrasser de Béni Yashoar, la plupart des shayrs ne tiennent pas pour autant à perdre leurs privilèges. Autant d'éléments qu'il faudra prendre en compte si on tient à avoir leur appui.

◆ 5 - Une goule en liberté

Il n'y a pas si longtemps les fidèles de Béni Yashoar se réunissaient dans la maison même du shayr mais le nombre sans cesse croissant de convertis au mouvement des purs commanda qu'on trouve de nouveaux lieux de réunion où répandre la bonne parole. Or comme la bonne parole se répandait mieux dans les couches basses de la population, c'est dans les strates inférieures de la faille qu'on prospecta pour de nouvelles salles.



Le plus grand lieu de réunion a été inauguré par Béni Yashoar lui-même. Ce temple initialement dédié à un esprit du sable par les premiers colons de la faille a été muré il y a plus de deux siècles lors de l'arrivée en ville des cultes patriarcaux. De fait, honorer de tels esprits serait actuellement considéré comme une grave hérésie. Rouvert et réaménagé le temple accueille maintenant de nombreux adhérents au mouvement des purs. C'est ainsi que les Linzaris défavorisés ont accès quotidiennement aux prêches du grand shayr ou de ses subalternes, généralement en soirée.

Bien que l'événement ait été soigneusement caché, un mystérieux massacre a ponctué les travaux de réfection du temple. Au cours de leur travail cinq malheureux maçons eurent à cœur de briser une dalle de pierre contenant une goule.

Le monstre avait fait office de gardien des lieux pendant les deux siècles de vénération de l'esprit du sable et ne pouvant l'emmener dans leur fuite, les prêtres du sable avaient résolu de l'enfermer sous une dalle de pierre.

Libéré, le monstre ne mit pas longtemps à se réveiller et à mettre les travailleurs en pièces avant de s'enfuir. Le responsable des travaux en comprit suffisamment pour en conclure qu'il serait du plus mauvais effet qu'on apprit qu'il avait lâché un monstre sur la ville. Il convint donc de cacher au mieux la chose. Le fait est que depuis lors un mystérieux meurtrier rôde la nuit dans les rues de la cité agressant sauvagement d'occasionnelles victimes sans jamais laisser de trace. De fait, on déplore une légère recrudescence des disparitions dans un certain quartier bas de la ville. Concrètement, on est passé de deux disparitions l'année précédente à déjà huit cette année.

TOUTES LES PISTES

◆ Ce que disent les perles

À Linz n'importe qui sera capable d'indiquer que les perles retrouvées dans la main du dey devaient orner un bijou, et vraisemblablement un bijou-talisman Ashiarm. Partant de là, les joueurs pourraient avoir l'idée d'initier une enquête parmi les collectionneurs ou faire appel à un réseau d'informateurs. On apprendra relativement facilement qu'un collectionneur a récemment acquis un tel bijou. **Huseym Heynaïm** est un bijoutier des hautes terrasses passionné par la culture Ashiarm, il a acquis ce talisman pour 5 moûrns à un jeune garçon qui est venu le voir le *secundus lanum du lapin* (20/07) au soir. Le bijoutier remettra le collier de bonne grâce et ne voudra pas entendre parler de dédommagement pour un objet volé. Il pourra sans problème décoder la signification des pierres.

Le talisman de Mounia

Un galet plat percé dans le sens de la plus grande largeur et gravé sur une face de lignes courbes parallèles. Un cordon tressé de fils de coton, d'argent, de poils de mouton et de ce qui ressemble à des cordes d'instrument de musique. Un grand nombre de perles de jade et d'ambre portant chacune une marque de protection et d'attraction. Un kilo trois cents grammes et une valeur marchande de sept tilôks sur le marché de Linz.

Ce talisman a visiblement été porté depuis de nombreuses générations et à en juger les marques sur le galet plat (seul apport récent) il a appartenu à une jeune fille désirant trouver un époux doux et cultivé.

Sinon il est probable que les personnages demandent à voir **Khaleym Loudian**, le jeune homme qui a découvert le corps du dey. Mal à l'aise il pourrait commettre un impair laissant entendre qu'il a vu la scène de meurtre... Chose impossible s'il se trouvait quinze mètres plus bas sous la passerelle comme il l'a déclaré aux gardes. Partant de là, le tanneur racontera toute l'affaire. Il ne tardera alors pas à révéler que son ami était aussi présent, et qu'il n'est pas parti les mains vides. Les personnages pourront alors mettre la main sur **Hasmanid Delkivieh**, puis sur le bijoutier et enfin sur le talisman de Mounia.

◆ La demeure du défunt

Cise sur les deux strates extérieures les plus hautes, la demeure du dey présente un modèle d'équilibre, de goût et un sobre étalage de richesses. Quant au jardin qu'on voit déborder du toit, il a reçu l'attention des meilleurs jardiniers. L'intérieur ne démerite pas par son foisonnement de détails sculpturaux, de tentures ou de mobilier raffiné. Et tout cela sans surcharge ni faute de goût, vraiment, le dey était un homme d'art ! Le premier étage de la bâtisse est destiné au public, les salles du second ainsi que les jardins sont privés, de même que les salles creusées dans la paroi et prolongeant le bâtiment sur trois strates internes.



Il s'agit là principalement des greniers, des cuisines et des chambres du petit personnel. Comme on pourrait s'y attendre, toute la maisonnée est actuellement en deuil. Cela se traduit essentiellement par des vêtements noirs et des meubles recouverts.

Les personnages seront accueillis par **Saladin** le vieux majordome de la maison. Homme-rat au poil grisonnant, la famille de Saladin sert fidèlement la famille Ben Shaïd depuis trois générations. Le dey appréciait énormément la discrétion, la promptitude et l'efficacité de ce majordome sur lequel il se reposait plus qu'à son tour. Il fera certainement servir un thé dans le jardin et fera les honneurs des coussins de son maître à ces hôtes de marque, tandis que lui restera debout. C'est l'intermédiaire privilégié pour discuter des affaires du dey, il pourra faire le point sur les possessions et les rentes du dey : quelques bâtisses en haute strates dont deux koïs, des parts dans les jardins extérieurs et une bonne partie des jardins mêmes de la ville.

À la demande des personnages, Saladin pourra faire venir les autres habitants de la maisonnée. En dehors de Saladin, des quatre servantes et de deux serviteurs la maison abrite encore les deux dernières épouses du dey et ses enfants. Petit détail : il serait inconvenant que les personnages demandent à s'entretenir seuls avec ces deux femmes.

Salima est la dernière épouse du dey, fille de nomades lointainement apparentés au dey, elle est arrivée en ville il y a cinq ans pour son mariage convenu bien avant sa naissance. À Linz son seul univers se cantonne à cette maison où elle a su faire ses marques. Peut-être est-ce pour son ingénuité ou bien parce qu'elle est enceinte, mais ici tout le monde l'adore.

Nouana a la trentaine bien tassée, elle a la voix chaude et s'exprime lentement. Seconde épouse du dey elle lui a donné deux enfants, **Nahim** et **Nahouma**. Après les tragiques événements c'est Nahim, actuellement âgé de 5 ans qui à l'avenir devra représenter la famille. Yasmina, la première épouse du dey laisse derrière elle deux filles que Salima a déjà prises sous son aile.

Concernant le dey tout le monde est unanime; il était bon et sage à tel point que d'autres deys venaient parfois s'entretenir avec lui.

Très accessible, il s'entretenait toujours avec les visiteurs venus demander ses conseils à toute heure de la journée. Il aimait aussi beaucoup s'entourer et donnait de nombreuses soirées à thème artistique ou philosophique. Il y avait toujours des gens de marque, des notables et même des initiés.

Homme saint on ne lui connaissait pas réellement de religion mais sa ligne de conduite s'approchait assez de celle qu'on accorde aux gens du désert parmi lesquels il avait d'ailleurs quelques contacts commerciaux. Il se rendait souvent à Mékren Linz pour se recueillir, et y passait généralement une semaine entière au début des mois du loup (1er) et du renard (6e).

À cette occasion on pourra apprendre que Saladin a envoyé le meilleur conteur de la ville à Mékren Linz afin d'y honorer la mémoire du dey. Nahouma, la propre fille du dey, âgée de cinq ans, va elle-même chaque jour y réciter la strophe de la southine de l'oasis pourpre enseignée par sa mère. Pour des raisons de sécurité, Nahim a dû rester à Linz. Cette strophe a été quelque peu modifiée par les soins de Nahima dans le but d'attirer l'attention de Kaïn Your Ben Shaïd et de lui signifier le danger à se rendre à Linz en ce moment.

La jeune fille est très fière de son premier poème appris et le répète à qui veut bien l'entendre. Kamoun ou un autre amateur de poésie pourrait s'étonner de ces modifications :

*Un caillou à la surface de l'eau
La libellule coupe la crête des vagues et se
noie
L'eau de nouveau calme sera meilleure
pour se désaltérer*

Si l'atmosphère s'y prête, les domestiques ou Salima pourront parler des **mystérieuses disparitions dans le grenier** qui se produisaient systématiquement une nuit pendant la retraite du dey à Mekren Linz. Le dey avait demandé à ce que les portes restent ouvertes à chacun de ses départs afin que pendant son absence "l'eau le vent et le sable puisse prélever leur juste part". Il pourra s'avérer compliqué de s'intéresser de trop près à ces "larcins" car le dey avait expressément demandé à ce qu'on ne s'y oppose pas. Néanmoins tout le monde souhaite connaître le fin mot de l'histoire, sauf Saladin qui connaît bien le sens du mot fidélité et a oublié celui de "curiosité".

Quant à Nouana, même si elle a de bonnes raisons d'empêcher les investigations, elle ne s'opposera pas longtemps à la volonté des initiés, d'autant qu'elle a de bons espoirs que Kain ait compris le sens de son message.

On ne connaissait pas d'ennemis au dey, et jamais aucun heurt n'est venu troubler la calme atmosphère de la maison. Saladin pourra tout de même relater quelques contrariétés relatives aux positions d'un shayr très exigeant. Le succès des théories inflexibles de Béni Yashoar avait en effet la singulière propriété d'avoir fait de son auteur une des rares personnes à énerver Amin; ce ne sera bien entendu pas révélé aussi crûment. De son côté, le shayr ne se privait pas de déplorer trop de liberté dans le comportement d'un homme aussi sage, intelligent et influent que le dey. Il lui reprochait en particulier de cautionner l'utilisation des koïs et d'en posséder lui-même deux.

De manière générale personne n'a la moindre idée sur l'identité de l'assassin, on évoque même la ridicule hypothèse du vol. Mounia et Saladin ont envisagé la question en se demandant à qui profite le crime. Le shayr Béni Yashoar n'a-t-il pas appuyé quelqu'un à la succession du dey quelques jours à peine après l'assassinat ? Mais impossible d'évoquer cette possibilité aussi clairement.

À ce sujet Saladin expliquera que tout ce que faisait le dey était en cohérence avec une conception de la vie qu'il souhaitait enseigner au peuple.

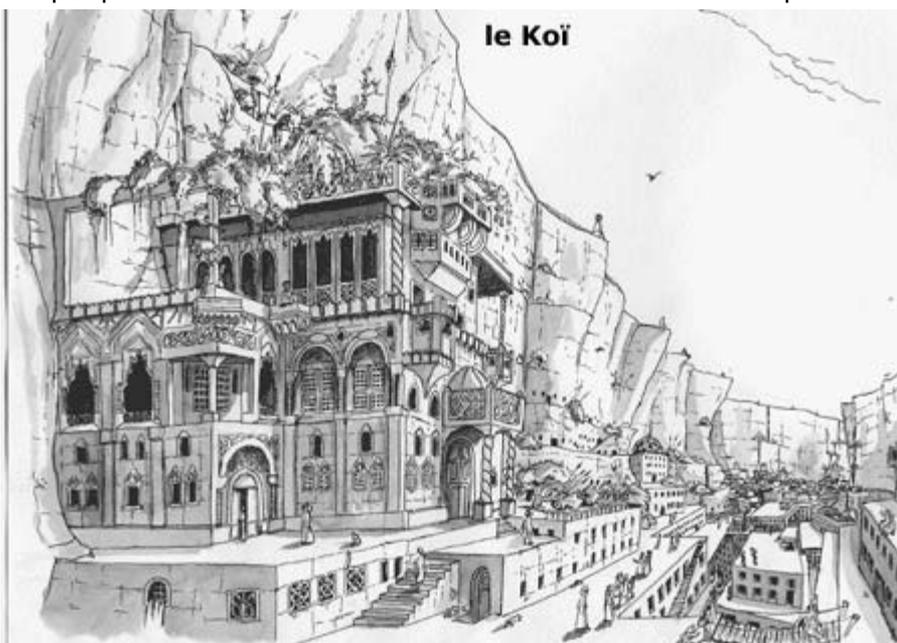
En particulier le koï de l'Onde pure avait pour vocation de faire de Linz un pôle majeur de l'esthétique et de la culture. Quant au koï de la Rose de miel, plus accessible aux gens du commun il avait pour vocation de les enseigner tant dans les dimensions esthétiques que sur les valeurs convenables de la société linzari. Saladin pourra assurer que contrairement à certaines rumeurs, "les affaires de l'amour" y sont traitées dans le cadre de la décence. Le dey était farouchement opposé à tous ces tripots infâmes qu'on peut trouver dans les bas fonds de la ville. Plutôt que de nier le problème de la sexualité dans une aussi grande agglomération, il a voulu la canaliser pour en faire quelque chose de convenable. C'est dans cette optique qu'il faut considérer sa position par rapport aux koïs.

Saladin ne parlera pas spontanément des **Képhri**. Ayant recueilli les confidences de son maître il sait que le dey était très embêté d'avoir à sévir. Il avait d'excellentes relations avec le vieux Képhri et malgré sa jeunesse Sounouf est un excellent éclusier. Saladin pourra difficilement avouer qu'après avoir envisagé de reprendre Sounouf à son service le dey avait préféré le remplacer par un étranger spécialiste des systèmes hydrauliques fortuitement rencontré à Mekren Linz.

Une décision surprenante que Saladin ne se permettra pas de commenter autrement qu'en abondant dans le sens d'un maître qui se trompait rarement sur les choses et sur les gens. D'ailleurs Kartane, l'étranger en question s'est avéré particulièrement bon dans son domaine et fait un excellent grand éclusier.

Personne dans la maison ne sera capable d'identifier les perles si ce n'est la jeune Salima qui les reconnaîtra comme des éléments d'une « amulette pour attraper un mari ». Une chose est sûre, personne n'a jamais vu le dey avec ces perles.

Les joueurs pourront avoir entendu parler de la "maladie" ou de l'abattement du dey à la fin du mois du chat et poser des questions sur le sujet.





On ne répondra rien qui puisse nuire à l'image du dey, mais ses proches ont été très surpris de cette réaction qui ne lui était pas coutumière. Heureusement la retraite à Mekren Linz l'a remis sur pied.

Si on s'interroge sur le sens du déplacement du dey à ces heures chaudes le jour de sa mort, on apprendra qu'il accomplissait là un rite de passage avec son jeune héritier. Comme le veut la tradition, un futur postulant au poste de dey doit se déclarer à un grand shayr qui l'annoncera et défendra son cas à la Shaïra.

*Tu marcheras en pleine lumière
Sous le regard du soleil père de toute vérité
Tu déposeras avec humilité ton fardeau
d'homme
Pour prendre celui plus lourd de tous les
tiens*

En l'occurrence, les deux parents et leur fils se rendaient chez le shayr Ayouf Ben Khoum, le propre frère de Yasmina. Et bien évidemment, l'événement était connu de tous.

◆ Shayr Ayouf Ben Khoum

Le grand frère de Yasmina habite une somptueuse demeure en bordure de strate haute. Il approche la cinquantaine et arbore une barbe blanche du plus bel effet sur sa djellaba noir et or. De ses ancêtres nomades il a gardé le nez busqué et le regard bleu pénétrant. Il s'exprime lentement mais avec fermeté comme s'il pesait chaque mot avant de l'employer, et c'est ce qu'il fait.

Membre de la Shaïra depuis dix ans, c'est un opposant farouche aux théories arriérées de Béni Yashoar et une fenêtre privilégiée sur le système des shayrs pour les personnages. On ne l'a jamais vu élever le ton, ce qui ne l'empêche pas d'avoir son franc parler. Il exposera le fond de sa pensée sans rien cacher, se bornant à des analyses et s'arrêtant avant de porter un jugement.

Pour lui les choses ne sont pas si simples. Le dey et son passage était connu de tous il est donc clair que l'assassinat était prémédité. Le dey par ses activités ne menaçait économiquement personne, au contraire il contribuait au développement de la ville en investissant parfois à perte. Il ne peut s'agir que d'une question de pouvoir. Quelqu'un qui brigait le poste de dey à sa place. Pour l'instant seul Manoufian appuyé par Béni Yashoar s'est déclaré...

Il ne faut pas non plus exclure le cas d'une vengeance familiale ou personnelle. À travers le dey et son héritier c'est peut-être la famille Ben Khoum qu'on a voulu atteindre. On ne leur connaît pas d'ennemis déclarés, mais le nom attise les convoitises et la jalousie. Il y a aussi le cas de ce grand éclusier destitué par le dey après avoir fait un esclandre au koï de l'Onde pure, mais cela semble peu probable.

Interrogé sur Béni Yashoar, Ayouf avouera qu'il ne partage pas ses vues. Bien qu'il ne soit pas loin de le penser, il ne s'aventurera pas à dire qu'il le trouve dangereux pour la ville et se bornera à remarquer que son concurrent a l'aval et l'affection d'une population en manque de repères, et que dans ce contexte le shayr sait très bien les conduire. Pour ceux qui comprennent la différence entre "conduire" et "conseiller" le discours est assez limpide.

◆ Le koï de l'Onde pure

Amin Your Ben Shaïd pensait que l'art et de la culture avaient une importance capitale dans l'humanité, que c'était justement ce qui l'élevait au-dessus de la condition animale. Il a voulu bâtir à Linz un endroit qui abriterait l'ensemble de la culture linzari, conscient que le rayonnement artistique de la ville sur la terre du refuge constituerait une fierté et attiserait l'intérêt des populations locales. Un bâtiment qui symboliserait en quelque sorte l'âme linzari, donnant à ses habitants à la fois un exemple, un repère et les forçant à se niveler eux-mêmes par le haut. Un vaste programme pour lequel il n'avait pas lésiné sur les moyens. L'établissement est assis sur trois strates, comporte de nombreux salons somptueusement décorés ainsi que quelques salles d'eau et des jardins intérieurs et extérieurs. De nombreux initiés se sont impliqués dans cette affaire, du pacha qui a participé pour partie au financement, à l'arpenteur Garname qui a personnellement supervisé les systèmes nautiques et les jardins, en passant bien sûr par les guardians de la brique qui ont participé avec bonheur aux nombreuses réfections et constructions.

Les salles sont hautes et décorées de marqueteries, de mosaïques, de sculptures, toutes typiques de la culture linzari. Les premiers étages sont constitués de grandes pièces destinées aux spectacles ou à la discussion. Des alcôves délimitées par une fine dentelle de pierre permettent de s'isoler quelque peu pour des discussions plus intimes.



Un étage à cheval sur les strates internes et externes abrite des ateliers où des artistes choisis par le gérant de l'établissement peuvent trouver refuge et s'exprimer sans contrainte matérielle. Une petite pension leur est versée, et leurs frais de création sont entièrement gérés par l'établissement. Ils ont en outre la possibilité de faire des "extras" en officiant pour les clients.

Le personnel est composé d'une cinquantaine de personnes, serveuses de salle, cuisinières et eunuques. En dehors des artistes faisant l'objet d'un mécénat, l'établissement "possède" une dizaine d'artistes achetés à leurs familles. Les personnages pourront s'étonner de croiser certaines de ces jeunes filles déambulant très légèrement voilées. Un rite veut en effet qu'à leur entrée dans l'établissement on les marie à une statue de l'établissement de façon à ce qu'aucun mari, présent ou futur, ne puisse être lésé par leur impudicité.

Le pari du dey a en partie réussi car l'établissement fini depuis à peine deux ans est une véritable fierté pour les Linzaris, bien que très peu d'entre eux y aient accès, le prix d'entrée étant en effet prohibitif. Le dey avait d'ailleurs pour projet d'ouvrir mensuellement une partie des salles aux "classes moyennes" qui pour une somme modique pourraient accéder à un spectacle ainsi qu'un repas. Un projet qui risque de tomber aux oubliettes avec sa mort à moins que les personnages n'aient à cœur de rappeler le louable projet. Ils pourraient au passage glaner quelques points de BIE ainsi qu'un point en LOY.

Kéliman Youssaf est le gérant de l'établissement. Jeune homme-guépard, il est habillé simplement mais élégamment d'étoffes écruées et de quelques bandelettes garance ; le moindre de ses gestes est une chorégraphie. Le dey n'appréciait pas forcément cet être maniéré, mais comme homme de goût passionné par sa culture on pourrait difficilement trouver mieux à Linz. Il recevra les PJs dans un salon privé et leur fera les honneurs d'un même thé sobre mais exquis à chaque visite. Il parle lentement, d'une voie enchanteresse, arbore un sourire poli, attend que les gens aient fini pour s'exprimer, et se laisse couper la parole en montrant imperceptiblement une trace d'agacement.

Kéliman partageait les vues d'Amin Your Ben Shaïd en matière d'éducation du peuple par l'exemple et espère bien pouvoir faire de Linz une capitale de l'art malgré la perte de son principal mentor. Il considère par contre que cet établissement est un écrin dans lequel il ne convient pas d'accueillir le commun, après tout le but est de hisser les gens vers les hauteurs, pas d'abaisser la culture vers eux...

C'est Kéliman qui a découvert le corps de Mounia. Il n'a pas mis longtemps à en comprendre la cause et s'obstine à cacher la vérité, plus par intérêt que par loyauté envers le dey. Ce koï est le projet de sa vie et il est prêt à tout pour le protéger de la moindre tâche. C'est d'ailleurs le seul sujet qui pourrait faire perdre son calme à l'homme-guépard.

Le soir même de la découverte du corps Kéliman Youssaf a immédiatement fait remplacer les vêtements déchirés de Mounia par de riches vêtements de deuil et a fait courir le bruit que le suicide était dû à une dépression. La jeune fille ayant mal supporté la mort récente de ses deux parents, le déclin de sa voix ainsi que le fait de n'avoir pas encore trouvé de mari. Ce sera d'ailleurs sa version si les joueurs ont l'idée de l'interroger sur ce suicide. Il fera en outre comprendre que c'est le genre d'événement funeste qui peut nuire à un établissement et demandera la clémence des initiés pour ne pas véhiculer la rumeur plus avant.

Si on lui montre le collier talisman la surprise le clouera quelques instants après quoi il finira par reconnaître qu'il ressemble étrangement à celui que portait Mounia, mais il se peut que ce ne soit que le fruit du hasard, il doit bien exister plusieurs colliers de ce type, d'ailleurs il n'est pas rare que les employées se parent de ce genre d'objets.

Kéliman a donné des ordres stricts pour que l'on ne parle pas de l'événement, mais comment mentir à un initié ? En approfondissant le sujet dans l'établissement on apprendra rapidement que c'est justement avec son collier que la jeune fille s'est pendue. Une servante pourra déclarer l'avoir croisée en larmes et les vêtements déchirés. On apprendra aussi que le jumeau de Mounia était présent à la cérémonie de deuil et que c'est la servante Hind qui s'est occupée des funérailles.



La jeune fille a été rendue au désert à l'extérieur de la ville comme le veut la tradition nomade de sa tribu, et Hind pourra en indiquer l'endroit. Le collier n'est bien sûr pas dans la tombe. Serait-ce l'œuvre de pillards ou bien cette vieille servante un peu trop empressée cacherait-elle quelque chose ? Par peur de réprimande autant qu'à cause de ses sentiments troubles pour Anouman, Hind cherchera à dissimuler le fait qu'elle l'a vu emporter le talisman familial. Consciente que si son protégé s'avérait coupable elle ne serait pas pour rien dans la mort du dey, elle ne parlera que contrainte et forcée. Au mieux, passés quelques jours de réflexion et s'ils ont une réputation de BIE elle se résoudra à aller raconter son histoire aux personnages.

Tout le monde ici se souvient de l'esclandre qu'a fait le jeune éclusier Képhri le *secundus setis du chien* (19/4). « *L'eau est trop précieuse pour être gaspillée. Qui es tu toi pour comprendre ces choses ? Reste donc dans ta maison à t'occuper de poésie et laisse donc travailler sur les terrasses ceux qui savent.* » Qui pourrait oublier une pareille insulte ? Kéliman condamne sans équivoque : comment un individu si peu esthète peut-il avoir de si grandes responsabilités. Les employés sont plus circonspects.

◆ Chez les Képhri

Située en hautes terrasses et à quelques pas du lieu du meurtre du dey, la maison Képhri serait un modèle de simplicité si ce n'était un luxueux jardin en terrasse. Les personnages seront extrêmement bien reçus par Maloud Képhri un vieil homme petit et trapu, énergique en dépit du fait que la goutte lui a volé sa jambe gauche. Heureux de pouvoir plaider sa cause devant de nouveaux initiés, le vieil homme leur fera l'honneur de la terrasse et d'un thé relevé accompagné d'une multitude de sucreries.

En quelques mots il dépeindra son fils comme un jeune étalon plein de fougue mais un grand éclusier parfait, le dey lui-même le reconnaissait. Depuis le limogeage de son fils, Maloud n'a cessé de se battre pour réparer l'erreur. L'histoire est simple :

« Pendant le mois du chien (4e) face à un ensoleillement moindre, Sounouf a fort justement économisé l'eau. Seulement il a fait la bêtise d'outrepasser ses droits en modifiant le plan de l'eau sans en référer au dey.

Ce dernier l'apprenant le *secundus setis du chien* (19/4) nous a aussitôt envoyé une lettre de réprimande faisant très justement remarquer que celui qui n'est pas respectueux dans les petites choses, ne l'est pas non plus dans les grandes. Mon fils irrité par une mauvaise journée prit la chose très mal et eut le geste impardonnable qu'on connaît. Le *primus jada du chat* (6 / 5) nous avons appris l'effroyable nouvelle par l'arpenteur Garname.

Dès lors je n'ai eu de cesse que d'essayer d'infléchir cette décision très compréhensible mais ô combien lourde à porter pour toute notre famille.

Le *primus madreperla du chat* (8 / 5) j'ai eu audience avec le dey, il avait l'air désolé de devoir sévir mais il avait été atteint dans son honneur. J'ai compris que je devais revenir avec mon fils. Le *primus lanum du chat* (10 / 5) je suis retourné avec mon fils. Le dey était très fâché et mon fils n'a pas trouvé les mots du cœur. Quatre jours lui ont suffi pour comprendre dans quel abîme sa bêtise nous avait plongés si bien que le *secundus platinum du chat* (14/5) après des excuses publiques sincères, le dey semblait prêt à pardonner. En quelques jours tu es passé d'enfant à homme, lui a-t-il dit. Toute la famille pensait que c'était bon, mais après cela le dey est tombé malade et puis il est parti en retraite à l'oasis.

Le *primus ambria du renard* (7/6) j'ai été prévenu que le dey était de retour et je suis allé le voir. Il m'a accordé une courte audience et a expliqué que la faute était trop grande pour être totalement pardonnée, qu'il nous appuierait pour reprendre des activités de grand éclusier dans une autre Casbah et que pour l'instant il pouvait prendre un rôle subalterne sous les ordres du nouveau grand éclusier **Kartane** qu'il venait de faire nommer. Naturellement nous avons été très surpris et déçus. »

De fait, n'importe qui connaissait le dey aurait aussi été surpris de ce revirement.

Maloud ne cachera pas son incompréhension. Certes Kartane est bon, étonnement bon pour un inconnu, mais bon tout de même, c'est un étranger ! Cela dit, qui est Maloud pour remettre en question la décision du très sage Amin Your Ben Shaïd ?

S'il n'est pas à la maison Sounouf doit traîner du côté des écluses et des jardins. À dix sept ans, costaud sur le modèle de son père il se présentera humblement aux nouveaux venus.



Sa récente déconvenue semble l'avoir mortifié et maté. Il a compris son erreur et fait montre d'un authentique repentir ne se permettant pas la moindre critique sur la sévérité avec laquelle il a été traité. Ayant assisté au meurtre du dey depuis la terrasse de la maison il s'est bien gardé d'en parler à qui que ce soit de peur d'être suspecté. La venue des personnages lui remettra l'événement en mémoire et il se peut que cette fois il balaie ses scrupules pour parler de ce qu'il a vu : « deux femmes très lestes et rapides ont attendu que le dey soit sur la passerelle pour lui couper la route, une de chaque côté. Elles lui ont jeté une sorte de pendule ou de fil à plomb et ont frappé les trois personnes avec des sortes de cimenterres droites. Ensuite elles ont jeté les corps par dessus le ponton et sont parties en courant vers le sud et vers le bas, tout est allé très vite. » De par leur ossature fluette, un elfe vêtu d'une bourca noire peut effectivement très bien faire illusion. Quant aux katans ils sont très peu utilisés à Linz.

En tout état de cause Sounouf parlera à son père, si bien qu'au pire, quelques jours après leur venue les personnages recevront le témoignage du jeune Képhri.

◆ Des purs

Béni Yashoar est un homme grand et sec à la barbichette blanche clairsemée. À près de cinquante ans son regard perçant en imposerait encore à beaucoup en matière d'autorité. Homme du désert il s'est extrêmement bien adapté à la ville malgré ce qu'on a pu en dire. Il est certain de détenir la vérité mais arrivé aussi haut aussi vite et aussi tard il serait certainement prêt à renier beaucoup de ses croyances pour ne rien perdre de son pouvoir.

Le shayr recevra les personnages, entouré de ses proches et devant un thé sobre accompagné de petits gâteaux secs ou de dattes. La rencontre se fera certainement dans une des nombreuses salles où il officie quotidiennement, ou bien dans son ancien ministère d'affectation qu'il n'a pas encore quitté, dans les strates médianes au sud de la faille. Bien qu'il n'en laisse rien paraître il apprécie beaucoup d'être au centre de l'attention, ce qui va d'ailleurs à l'encontre de ses propres préceptes. Il n'apprécie pas du tout de se faire couper la parole et le fera sentir sans pour autant manquer ouvertement de respect aux initiés.

Pour lui le dey était un homme bon et sage qui s'était malheureusement fourvoyé sur certains points. En favorisant les koïs par exemple, il perdait les âmes simples.

Il condamnera le meurtre et plébiscitera un châtiment exemplaire pour le coupable. Il ne cachera néanmoins pas que la mort du dey est un soulagement. Amin Your Ben Shaïd avait « commencé à exciter les puissants » contre le shayr et le contredisait fréquemment. Certainement un obstacle dressé par Herd (qu'il a étrangement intégré à ses prêches depuis le passage de la mère Taïa) pour tester sa résolution... Béni Yashoar ne sera pas surpris qu'on le suspecte, mais feindra de l'être. Le crime, sauf s'il sert les dieux, est puni ! Et puis il n'avait pas de haine pour lui ; au-delà des mensonges qu'il avait commencé de distiller c'était un homme très sage et très compétent. S'il se sent menacé Béni Yashoar pourra faire des allusions au passage de la mère Taïa afin de laisser entendre, sans jamais le prétendre, que cette dernière le protège.

Quant à **Laman Manoufian** qu'il a appuyé à la Shaïra pour la succession au poste de dey, il lui a fait passer la cérémonie du passage il y a de cela un an et avait de toute façon l'intention de le présenter incessamment. La mort du dey a précipité la chose, car si les puissants peuvent attendre, le peuple, lui a besoin d'être guidé et conseillé tout de suite.

Laman Manoufian est un homme-loup d'une trentaine d'années, il représente la troisième génération d'une famille commerçante ayant quitté Mendelis pour s'enrichir à Linz. Sans totalement renier ses origines, Laman se revendique entièrement de la ville de Linz dont il arbore toujours la djellaba noire et or traditionnelle. Le commerce n'est pour lui qu'un passe-temps dans lequel il excelle, à l'opposée de ses ancêtres son véritable intérêt irait plutôt vers la politique. Dans un souci d'intégration il s'est rapidement intéressé aux peuplades du désert et à leurs rites, et c'est tout naturellement qu'il s'est rapidement intéressé à Béni Yashoar et à ses théories. En dehors du simple intérêt culturel, Laman a vite compris l'envergure politique du shayr et s'est attaché dans son sillon, attendant son heure. De son côté, le shayr n'est pas totalement dupe, mais il sait que Laman sera un pion facilement manœuvrable. En outre, pendant toutes ces années l'homme-loup a toujours aidé à régler les problèmes d'ordres économiques sans jamais regarder à la dépense.

Il sera possible de rencontrer Laman dans une des salles de réunion ou encore chez lui.



Sa maison se trouve dans les strates extérieures élevées, signe indéniable de richesse. L'intérieur en respecte les moindres préceptes des purs : pas de statues, pas de décorations, les salles sont dépouillées. Mais si elles ne contiennent que le strict minimum, c'est toujours en qualité. Laman a été proposé à la Shaira le *secundus pyris du lion enflammé* (12/8/672).

♦ La goule du temple

Cette intrigue peut être envisagée comme un moyen de permettre aux personnages "physiques" de s'exprimer, c'est aussi un moyen de mettre Béni Yashoar dans l'embarras en lui imputant la responsabilité du monstre, quitte encore à le charger en prétendant que le dey a été abattu par cette dernière. Le peuple n'est pas assez savant pour savoir que le monstre n'aime pas la lumière.

Transformée en cellier, la salle principale du temple n'a jamais fait l'objet d'un gros éclairage, si bien qu'un orifice dans le plafond inégal est totalement passé inaperçu. Cette niche discrète a constitué le repaire du mort animé pendant bien longtemps, et elle l'a maintenant retrouvé. En auscultant le cellier on pourra trouver des traces de passage du monstre. Principalement des reliefs de repas. En outre les murs de la salle, mal crépis, ont déjà commencé à s'écailler et on pourra avec bonheur y contempler d'anciennes pictographies qui feront la joie des historiens et des artistes, et le courroux des patriarches. C'est aussi un excellent prétexte pour accuser Béni Yashoar d'hérésie.

Malgré les deux disparitions de gardiens les responsables de la salle ne se doutent pas de la présence du monstre ; après tout, des disparitions il y en a déjà eu cinq autres toutes à l'extérieur et dans les proches environs du temple. La goule a besoin de se nourrir environ une fois par mois, ce qu'elle a fait les *tertius madreperla de l'ours* (28/03/672), *tertius pyris du chien* (22/04/672), *tertius platinum du chat* (24/05/672) (un gardien des purs à l'extérieur du "temple"), *secundus lanum du renard* (20/06/672), *tertius jada du lapin* (26/07/672), *tertius platinum du lion* (24/08/672) (un gardien des purs en ronde à l'intérieur du "temple"), *tertius jada de l'aigle* (26/09/672). Le monstre sévira encore une fois pendant le séjour des personnages.

Cela pourra par exemple se produire la nuit du (28/10) au (29/10) et du côté de la grande salle des purs, histoire d'attirer l'attention.

GOULE

MU : 15 PS : 1 EN : 10 PE : 15 AG : 10 PR : 5
 RP : 0 RS : 14 INT : 0 VIT : 24 ESQ : 0
 Griffes : LA 1 MAI 6 LIM 2 PUI + 3

Ses griffes libèrent un poison violent occasionnant un malus de 1 sur toutes les caractéristiques à chaque fois qu'elle touche. À 0 dans une caractéristique la proie est incapable de se défendre, et le poison est efficace pendant six heures.

♦ Les disparitions dans le grenier

À son arrivée à Mekren Linz le *tertius madreperla du dragon* (28/10) (2 ou 3 jours après le passage des personnages) Kaïn Your Ben Shaïd apprend la mort de son frère et entend la poésie récitée par la petite Nahouma. Il veut savoir s'il peut espérer venger son frère, et de toute façon s'il doit envisager un long séjour dans le désert, il lui faut "emprunter" les denrées et les ustensiles de première nécessité sur lesquels il comptait en arrivant ici. Il se rend donc immédiatement à Linz où, grimé en mendiant il guette les passages de Nouana.

Dans la journée du *tertius setis du dragon* (29/10) Kaïn abat un travail de titan. Tout d'abord, dans la matinée il réussit à avoir un rapide entretien avec Nouana et la convainc de laisser le grenier ouvert cette nuit. Ensuite, traînant dans les bas-fonds à l'affût du moindre potin il entend la dernière rumeur prétendant que les meurtriers seraient deux femmes. Souhaitant remplacer son cimenterre, il entend parler d'Ismann Kouffin à qui il achète un sabre de modèle Orioni. Le forgeron lui parle de ses précédents clients qui ont payé leurs katanas rubis sur l'ongle le *secundus smaranis* (11/07). L'instinct de Kaïn le pousse à s'intéresser à ces deux elfes pourpres que tout le monde appelle les jumeaux de nacre (après tout, les elfes se ressemblent tous). D'après Ismann Kouffin on peut les trouver à la Dague d'os, un coupe-gorge du fond de la faille. Sur place il apprend que les deux elfes ont réglé toutes leurs dettes autour du *primus jada du renard* (06/07) et n'ont pas été revus depuis le *secundus setis du lapin* (19/07). Il en conclut que les deux individus sont bien les assassins, qu'ils ont fui la ville et qu'il n'apprendra pas la suite avant de les avoir rattrapés.



En soirée il se rendra à la maison du dey dont il trouvera bien les portes ouvertes. Conformément à ses précédentes venues, il remplira trois grands sacs de toile qu'il traînera deux cents mètres plus loin où un recul de la palissade en haut de la faille permet à ses camarades de se tenir hors du champ de vision des tours. Si la manœuvre n'est pas éventée par les personnages, les hommes remonteront les trois sacs et leur chef à l'aide de filins et rejoindront leur campement du côté de Mékren Linz. Leurs cinq chevaux quittant la palissade seront aperçus par une patrouille qui n'aura pas le temps de les prendre en chasse. Le chef de patrouille se contentera d'un rapport qui arrivera certainement le lendemain aux oreilles des personnages, via Takar Mérélin.

La petite troupe de Kaïn prendra un minimum de repos à Mékren Linz avant de reprendre la route du désert le *primus platinum du loup d'or* (04/01/673). Se doutant que les assassins de son frère ont dû se joindre à une caravane Kaïn mène son enquête parmi les nomades transitant par l'oasis. Il y rencontre un caravanier faisant la navette entre Linz et Dier qui lui rapporte avoir subi la compagnie de deux elfes pourpres visiblement plein aux as se rendant au Sarinel où ils comptaient s'installer. Inutile de dire que Kaïn prendra la décision de quitter momentanément le désert pour prendre la direction du Sarinel. Très loyaux, ses hommes choisiront de l'accompagner.

Les personnages pourront rencontrer Kaïn le *tertius setis du dragon* (29/10) autour de la maison du shayr, ou peut-être dans la nuit. Si ce n'est pas le cas, peut-être apprendront-ils que les greniers du dey ont encore été visités alors que les portes étaient restées ouvertes sur la demande de Nouana souhaitant honorer une dernière fois la volonté de son mari. Étrangement, les portes ne sont restées ouvertes qu'une nuit et cela a suffi. Nouana ne parlera que sous la torture ou si elle se sent suffisamment en confiance avec un des personnages. Les personnages pourront alors retrouver la trace du petit groupe à l'oasis de Mékren Linz et apprendre leur départ en direction de Dier ou d'Esperant.

Kaïn Your Ben Shaïd est un homme d'une quarantaine d'années. Vêtu d'un turban et d'une djellaba beige.

Mal rasé, le teint hâlé, des yeux d'un bleu profond aux encoignures ridées à force d'être plissés au soleil, il a le regard perçant et fixe des nomades. Homme d'honneur fort, loyal et bon il a été trop fier pour changer de camp lorsqu'il comprit son erreur. Il en paye actuellement le prix. Véritable fils du désert, ses hommes n'auraient jamais survécu après guerre s'il ne les avait guidés sur les pistes de sable. Pour cette raison et pour son caractère sévère mais juste, son petit groupe lui voue une loyauté sans faille. Fidèle (tardif) à la loi des maisons à laquelle il se sent assujetti, et surtout conscient que cela faciliterait une réinsertion, il n'a initié aucun de ses hommes.

La guerre et le désert ont assagi Kaïn, sans compter cette erreur qu'il ne cesse de ressasser. Il tentera d'abord d'éviter les personnages, mais fatigué de fuir il fera rapidement face. Il sait qu'il n'a aucun intérêt à s'opposer aux "vainqueurs de la guerre" et privilégiera le dialogue puis la fuite. Acculé, il défendra chèrement sa peau non sans avoir tenté de mettre en garde ces blancs becs qui n'ont pas connu la guerre et ne font certainement pas le poids.

Pour sauver sa peau et celle de ses hommes Kaïn possède quelques monnaies d'échange. Le trafic d'arme dont il a bénéficié dans Linz. Du matériel visiblement à destination des îles pourpres, ce qui n'est pas sans rappeler cette caravane d'elfes qui avait beaucoup fait rire les nomades au sortir de la guerre. Comment ce forgeron est-il arrivé en possession de ces armes ?

Si les personnages lui parlent de leurs soupçons concernant Béni Yashoar, il se rappellera que son frère appelait le shayr "**tarentule à tête de chien**" et qu'il enrageait de voir l'individu progresser et mettre la ville au bord de la révolte sans que personne ne s'en rende compte. Le dey avait commencé de réveiller les consciences et selon Kaïn il est très probable que ce soit Béni Yashoar qui ait armé le bras de l'assassin. Il pense néanmoins qu'on n'aura pas le fin mot de l'histoire avant d'avoir mis la main sur les assassins qu'il a commencé de poursuivre. Kaïn n'a aucune raison de parler du viol mais si les joueurs mettent la question sur le tapis il en parlera assez librement, faisant état du trouble et du remords dans lequel son frère s'était plongé ainsi que de son conseil de dédommager la famille.



Il ne se résoudra pas à suivre les personnages, connaissant trop bien les sentiments du général pour les initiés de guerre. De fait, amener Kaïn ou n'importe lequel de ses hommes devant Al Djarka revient à signer leur arrêt de mort. Si d'ailleurs le général apprenait que les personnages ont fait des tractations avec un initié de guerre, il y a fort à parier qu'il leur accordera une audience houleuse.

Kaïn Your Ben Shaïd (initié arpenteur degré 37)
 MU : 15 PS : 15 EN : 14 PE : 14 AG : 14 PR : 15
 RP : 18 RS : 17 INT : 0 PUI : + 3 VIT : +1 AG : +1 ESQ : +3 COM : +1
 Pts de vie : 60
 Connaissance du désert : 14, Connaissance des monstres : 10
 Dague: LA 1 MAI 10 LIM 7 PUI +3
 Cimeterre: LA 3 MAI 13 LIM 5 PUI +3
 Lance longue: LA 5 MAI 14 LIM 5 PUI +3
 Arc court : LA MAI +5 LIM +4 PUI +3

Kaïn est entouré de cinq hommes-guépards, de trois humains tous instruits arpenteurs degré 5 et prêts à mourir pour leur chef.

MU : 15 PS : 11 EN : 14 PE : 13 AG : 12 PR : 10
 RP : 10 RS : 12 INT : 0 VIT : 32 ESQ :
 Pts de vie : 32
 Connaissance du désert : 2
 Maîtrise particulière d'une des armes :
 Cimeterre: LA 3 MAI 10 LIM 3
 Lance longue: LA 5 MAI 11 LIM 3
 Arc court : MAI 8 LIM 3

◆ Sur la piste des armes

Au cours de leur enquête, les personnages seront peut-être amenés à rencontrer **Isman Kouffin**, un forgeron homme-guépard du fond de la faille qui écoule lentement un stock d'arme acquis le *primus aes du renard enflammé* (05/06/672). Isman a conscience que la transaction qu'il a eue avec Krim Benfaysel s'est faite dans le dos du général, il se doute en outre de l'origine de ces armes et sait qu'elles sont supposées détruites.

Acculé, il essaiera d'obtenir des garanties pour sa sécurité avant de lâcher le nom de Krim Benfaysel. Il sera en outre capable de produire une liste de ses clients : deux elfes surnommés les jumeaux de nacre le *secundus smaranis du lapin* (11/07), un homme-ours mal léché du fond de la faille surnommé le Kalistanais le *secundus argentum de l'aigle* (13/09) et enfin

un inconnu le *tertius setis du dragon* (29/10). Très physionomiste Isman a reconnu dans Kaïn un probable initié de guerre, et il n'hésitera pas à le signaler à ses interlocuteurs s'il pense que cela pourra le servir. Il pourra aussi indiquer la **Dague d'os** aux joueurs, le tripot repaire des jumeaux.

Les personnages seraient bien inspirés de ne pas ébruiter les débordements de Krim Benfaysel, le général tenant beaucoup à la réputation des subordonnés qu'il s'est choisis.

◆ Sur la piste des assassins

S'ils investiguent sur les ventes de vêtements, les personnages apprendront que les **bourcas noires** du type de celles décrites par Sounouf Képhri sont typiques d'un quartier bas au sud de Linz. Une enquête parmi les fripiers de la casbah leur apprendra que le *secundus samaranis du lapin* (11/07) deux elfes mâles surnommés les jumeaux de nacre ont acheté chacun une bourca à leur mesure. Chacun fait ce qu'il veut, surtout quand on est connu pour sa facilité à jouer du couteau.

À la Dague d'os on apprendra que les jumeaux de nacre sont deux petites frappes qui jouent régulièrement les gros bras pour motiver les mauvais payeurs. Ils ont réglé toutes leurs dettes autour du *primus jada du lapin* (06/07) et on ne les a plus revus à partir du *secundus setis du lapin* (19/07). Tout le monde pense qu'ils ont dû dévaliser une bijouterie ou une quelconque villa bien que rien ne soit encore venu étayer l'hypothèse. Il n'est peut-être pas inutile de savoir que les elfes ont laissé courir la rumeur comme quoi ils avaient servi les libérateurs. Ils ne s'en sont néanmoins jamais trop vantés, de peur qu'on aille vérifier qui ils avaient servi avant.

À Mékren Linz on pourra entendre parler de ces deux elfes pleins aux as qui partaient vers Dier et le Sarinel. À partir du *primus platinum du loup d'or* (04/01/673) on pourra aussi entendre parler de ce nomade qui s'intéressait de près aux deux elfes et semble être parti à leur recherche avec sa caravane de 8 hommes.

Si les personnages sont à ce point motivés qu'ils arrivent à attraper les deux elfes avant Kaïn, ils apprendront l'identité du commanditaire de l'assassinat, à supposer qu'ils ne l'aient pas encore découvert par un moyen plus simple.



Giro et Shagorku (instruits seigneurs rang 5)

MU : 12 PS : 11 EN : 12 PE : 14 AG : 17 PR : 10

RP : 10 RS : 13 AG : +2 ESQ : +4

Pts de vie : 30

katana: LA 3 MAI 16 LIM 2

◆ Les purges

Les joueurs seront peut-être tentés de mettre de l'ordre dans les anciens faits du dey. Ce Kartane qui a remplacé Sounouf Képhri au poste de grand éclusier et qui est si doué ne serait-il pas un initié de guerre comme certains semblent le penser ? Et ces autres pèlerins auxquels le dey avait trouvé des postes, ne seraient-ils pas non plus d'anciens mercenaires à la solde des champions ?

Le grand éclusier Kartane est un humain de 36 ans initié guardian au cours de la guerre pour son génie de la mécanique et non pour son bellicisme. Il a passé une infime partie du conflit dans les armées, occupé à la réalisation d'engins de guerre et a profité de la désertion de Kaïn. Kartane est un passionné de l'hydraulique qui a miraculeusement trouvé sa place. L'arpenteur Guarname est très content de cet élément au passé duquel il n'accorde que peu d'importance, il est néanmoins conscient des positions du général et ne défendra pas Kartane une fois le masque tombé.

À la demande des initiés Saladin pourra exhumer les archives de l'exercice de son maître. On y trouvera les références aux emplois que le dey avait fourni à des pèlerins au retour de ses retraites à Mékren Linz.

Le *primus ambria du loup étoilé* (07/01/671) Alef Kénoufi et Tau Bénousan à la grande forge ouest, le *primus ambria du renard étoilé* (07/06/671) Malik Loued dans une poterie au nord de la faille et enfin, le *primus madreperla du renard enflammé* (08/06/672) Kartane recommandé à l'arpenteur Garname.

Le général Al Djarka appréciera beaucoup ce zèle tant que les affaires sont menées sans salir la mémoire du dey. Les personnages pourront espérer y glaner +1REU +1LOY. S'ils sont clairement associés aux arrestations du point de vue de la population ils pourront en outre gagner +2CON et perdre de la bienveillance si cela se passe mal.

◆ Le vrai coupable

Depuis la mort du dey Anouman a rangé son atelier et s'est remis au travail, mais quelque chose s'est brisée en lui. Le viol et le suicide de sa jumelle, et maintenant les remords concernant son propre acte. Il ne vit plus que comme un pantin, par habitude. Il ne porte même plus le deuil, à quoi bon...

Les personnages n'auront aucun mal à trouver le jeune homme-guépard qui ne quitte guère plus son atelier. Il a le poil terne, les yeux vagues et cernés et considère toute chose avec la même indifférence. Il ne s'accusera pas d'entrée du meurtre du dey, mais ne s'en cachera pas non plus. Si cela devait entrer dans la conversation il pourrait même révéler de lui-même la vérité aux personnages. « *À quoi bon le cacher, c'est moi qui ait fait assassiner le dey. J'ai payé les assassins avec l'argent que cet infâme m'avait fait porter pour mon silence. Je ne regrette rien, à vrai dire, je n'en ai plus rien à faire.* »

RENCONTRER LES INITIÉS

Ce chapitre donne une vision rapide des initiés de la ville et propose quelques interactions avec les personnages. Pour une description plus approfondie on se référera au livre de règles ou au supplément « **Les tombeaux d'Osnirm** ».

◆ Les décideurs

Seigneur de quatrième rang, le général **Ali Al Djarka** est officieusement le véritable chef du territoire. Caricature du conservateur il porte une grande importance au respect de la hiérarchie, de l'ordre et des traditions. Individu peu patient, Al Djarka attend beaucoup des autres initiés.

Il ne faut pas oublier que même si la demande officielle émanait du pacha, c'est le général qui est à l'origine de la venue des personnages. C'est donc lui qu'il conviendra en premier lieu de satisfaire. Le général n'apprécie pas d'être dérangé pour rien, il reste néanmoins accessible tant que les personnages n'en abusent pas ; pour les détails administratifs il faudra voir avec un de ses deux capitaines : Krim Benfaysel et Mourad Al'Pechuen.

Pacha de Linz, le chef brigand **Takar Mérénin** est officiellement le dirigeant politique du territoire.

Un rôle dont il s'acquitte à merveille. Aussi efficace dans le commerce que dans la politique, Takar est un individu très humain qui pourra s'avérer très utile pour les personnages. Il possède entre autre 17 points d'informateurs sur la ville qu'il partagera certainement tant que les personnages n'auront pas la mauvaise idée de le heurter.

◆ Les ouvriers

L'arpenteur Garname a la charge de l'irrigation de la ville. La compétence des hommes qu'il commande pourrait lui assurer un rôle uniquement décisionnel mais il a besoin de s'impliquer physiquement. C'est pourquoi on le trouve souvent en train d'inspecter les canaux ou les jardins. Homme simple et peu bavard il ne s'intéresse pas à la politique.

Il regrette le sort des Képhri qui ont toujours été de bons ouvriers, mais il lui était difficile de ne pas se plier aux règles de fierté de Linz. Et puis, aussi bon soit-il, un subalterne doit apprendre où est sa place.

Garname avait songé à deux autres personnes pour la relève : Mélin Khamal ou les Malaoud Séfid, mais le dey a insisté pour qu'il prenne à l'essai une perle rare qu'il avait déniché à Mékren Linz.. De fait, Kartane est particulièrement bon dans son domaine.

La ville possède une grande richesse qu'elle soupçonne à peine dans la présence de cinq initiés de la brique. **Fédor Palmer, Horace Dagon, Jasper Famaran, Lukas Blemsat, Normas Bakt** ne vivent que par et pour l'architecture; et ils ont déjà commencé à remodeler le paysage urbain.

Aucunement intéressés par la politique ils pourront néanmoins parler de l'impression positive que leur avait faite le dey. Un homme capable d'investir énormément pour le bien de sa ville.

◆ Les boulets

Rencontrer Tam, Viktor, Oria ou Fakar pourra en apprendre beaucoup sur la bêtise humaine.

Les quatre arpenteurs sont officiellement ici pour protéger la population d'hypothétiques créatures monstrueuses, mais ils arpentent plus souvent les tavernes et les rues mal famées de Linz, terrorisant à peine plus les criminels que les honnêtes gens. Le général a dû mettre bon ordre en plaçant leurs quartiers juste sous ses fenêtres.

Les quatre arpenteurs se moqueront ouvertement des personnages, et leur aide, si tant est qu'ils daignent l'accorder tournera au cauchemar pour les personnages qui seront assimilés à leurs probables méfaits. Néanmoins ils connaissent bien les bas-fonds et la pègre de la ville, une bonne source de renseignements pour arriver aux assassins du dey ou au marchand d'armes.

Le magiocrate **Galis** est un individu vantard et de mauvaise foi ne voyant pas plus loin que son profit. Grâce à sa présence dans les rangs des libérateurs (c'est du moins la version officielle, dont il ne démord pas !) il a réussi à se faire octroyer la gestion officielle des jardins extérieurs de Linz. Une charge honorifique dont il laisse le travail aux deys bien plus compétents. Il ne s'intéressera aux problèmes des personnages que s'il y flaire un quelconque moyen de se faire mousser ou de tirer un bénéfice substantiel. Dans ce cas il ne cherchera même pas à connaître la vérité, essayant au mieux de trouver les preuves qui "démontreront" la justesse de son intuition ; de préférence l'hypothèse la plus séduisante du moment.

Quant au guardian intellectualiste **Vlatchir**, il y a peu de chance que les personnages le rencontrent, perdu qu'il est dans le désert et dans des pensées qui ne sont pas moins arides. Mais au fait, quelle est la forme exacte d'un grain de sable ?





UN CRIME, UN COUPABLE

Quelques indications pour le traitement des récompenses accordées aux joueurs.

◆ Faux pas, impairs et bourdes

Dans le contexte tendu de la ville de Linz les occasions de faux pas sont nombreuses. En fonction de la gravité de l'impair la compagnie aura affaire au pacha Takar Mérénin, à Takar Mérénin "sur demande" du général Ali Al Djarka, ou enfin au général lui-même. Inutile de dire que dans ce dernier cas toute récidive sera considérée comme un échec de la mission et donnera lieu à une perte de LOY, un rapport salé aux hiérarchies des personnages, ainsi qu'à une évacuation discrète. Le score de REU sera bien entendu de 0, modulé par la remarque suivante.

◆ Pas de coupable ? Un coupable !

Si les personnages ne parviennent pas à trouver un coupable on s'occupera de le faire pour eux parmi les éternels simplesets prêts à s'accuser de tous les maux. L'individu sera promptement jugé, torturé (il faut bien faire plaisir au peuple) et exécuté en place publique. Pour sauvegarder les apparences, c'est bien évidemment aux personnages qu'on attribuera la capture du criminel, ce qui leur vaudra un bonus totalement factice de +1 REU.

◆ Toute vérité est bonne à taire

Trouver la vérité ne présente d'intérêt pour personne, le général appréciera néanmoins le travail difficile et minutieux de la compagnie. De fait, si les personnages ont la bonne idée de présenter leurs conclusions au général ou au pacha plutôt que de les ébruiter, ils peuvent compter sur un +1 REU (bonne enquête, mais intérêt franchement moindre) +3 HON (il y avait des coupables plus faciles). Le coupable sera dûment châtié et on taira ses vraies raisons car il serait très mal venu d'entacher la mémoire du dey que tout le monde pleure depuis deux mois.

Si d'ailleurs les personnages ont l'imprudence d'ébruiter l'affaire du viol ils seront déconsidérés de la population -3 BIE (malheur au porteur de mauvaise nouvelle) -1 HON (tout le monde ne les croira pas) -1 LOY -2 CON (on attendait d'eux qu'ils préservent le sacro-saint dey), sans compter le fait que cela constituerait une faute grave du point de vue d'Al Djarka. Les personnages les plus impliqués pourront en outre écoper de petits surnoms tels que "le menteur", "la hyène" ou "le vautour"...

Sans parler du cas où ils accuseraient Anouman sans avoir ses aveux publics. Par contre, les personnages seront sans doute très considérés par le Temple du Soleil Blanc, qui ne manquera pas de leur faire appel... si on lui laisse un jour diligenter une affaire !

◆ Du bon choix d'un coupable

De manière générale, tout choix d'un coupable qui se tient rapporte +1 REU. Voici quelques choix de coupables et des indications de rémunération. À la discrétion du MJ.

Les héritiers : L'affirmation des compagnons suffit

L'oncle shayr : L'affirmation des compagnons suffit mais la Shaïra proteste -2 CON

Les Képhri : L'affirmation des compagnons suffit

Des voleurs : L'affirmation des compagnons suffit, +1 CON (Les bonnes gens approuvent)

Laman Manoufina : L'affirmation des compagnons suffira certainement, -1 CON cependant car protestation discrète de la Shaïra et des purs.

Béni Yashoar : Il faut une preuve flagrante (arme retrouvée chez lui, aveux de sa part !? ou attribution de la "paternité" de la goule...) +3 REU (grande satisfaction du général et du pacha, les personnages sont allés au-delà de ce qu'on attendait), +2 COU (la population a un peu peur du shayr). On risque par contre de s'attirer l'inimitié perverse de la mère Taïa.

Kaïn Your Ben Shaïd : Le simple fait de le ramener devant le général signera sa condamnation. Compter +2 REU (le général apprécie), +2 CON (un initié de guerre de retrouvé), +2 COU (l'homme est doué !).

Simplement l'accuser - sans qu'il ne soit captif - ne donnera par contre pas satisfaction à Al Djarka. Si Kaïn venait à mourir il est probable que Nouana décide de l'accompagner dans son dernier voyage. Cette mort donnera lieu à une floraison de petits poèmes niais comme les aime la populace. S'ils sont associés au drame les personnages y gagneront vraisemblablement des ajustements de réputation ainsi qu'un petit surnom.

◆ Les plus

Venir à bout des problèmes supplémentaires sera indéniablement un plus, mais le fait de négliger l'enquête principale pour se disperser dans des enquêtes annexes sera très mal apprécié des décideurs. En particulier, les points de réussite supplémentaires ne seront accordés que si les personnages ont trouvé un coupable acceptable.

Arrêter la goule rapportera +2 COU +2 BIE (les gens avaient peur), +1 REU

Démasquer au moins un "initié de guerre" "infiltré" par le dey +2 CON +1 REU +1 LOY et peut être une perte de BIE en fonction du déroulement des arrestations.

Démasquer les agissements du capitaine Krim Benfaysel posera un petit problème diplomatique aux personnages. Le mieux serait qu'ils aient la bonne idée de passer par Mérénin ou qu'ils s'entretiennent directement avec le général. Dans ce cas-là il leur faudra posséder toutes les

preuves et montrer qu'on comprend bien le caractère délicat de l'affaire. On pourra alors compter sur un bonus +1 REU et +3 LOY. Ou sur une expulsion discrète de la ville avec un -3 CON si on s'y prend mal. Du moment que l'affaire reste privée, Benfaysel sera vertement réprimandé par le général, mais laissé en poste.

En mettant la main sur les jumeaux de nacre les personnages prouveront leur volonté à voir le crime puni. Ils gagneront +1 REU +2 CON à moins de s'être impliqués eux-mêmes dans une longue poursuite, un travail en deçà de leur condition d'initié.



ANNEXES

◆ 1 - Personnages non joueurs

Hasmanid, Khaleym : deux témoins du meurtre, le premier a volé le talisman

Kamoun : guide au service des personnages.

Amin Your Ben Shaïd : le dey assassiné

Yasmina, Nouana, Salima : les trois épouses d'Amin Your Ben Shaïd

Moun : le fils assassiné

Nahim, Nahouma : les enfants de Nouana

Paycha Ben Khoum : père de Yasmina et ancien dey

Ayoub ben Khoum : grand shayr et frère de Yasmina

Salaadin : l'intendant d'Amin Your Ben Shaïd

Kaïn Your Ben Shaïd : frère du dey, initié de guerre arpenteur

Kartane : initié de guerre guardian

Alef Kénoufi, Tau Bénsousan, Malik Loued : iInstruits arpenteurs placé dans la ville par le dey

Béni Yashoar : grand shayr et guide des purs

Laman Manoufian : riche homme-loup commerçant proposé à la succession du dey

Maloud Kephri : ancien grand éclusier

Sounouf Kephri : grand éclusier déchu après avoir insulté le dey, témoin de l'assassinat

Kéliman Youssaf : esthète et patron du koi de l'Onde pure
 Mounia : femme-guéparde, joueuse de cithare suicidée
 Anouman : homme-guépard, bijoutier et frère jumeau de Mounia
 Hind : vieille servante de l'Onde pure, attachée à Anouman

Krim Benfaysel : le capitaine corrompu
 Isman Kouffin marchand d'armes expert en armes
 Giro et Shagorku : (les jumeaux de nacre) assassins du dey

◆ 2 - Dates

Pour faciliter l'utilisation de cette chronologie, les dates ont été préfixées afin de les rattacher à une des intrigues. Un coup de surligneur de couleur pourra tout de même s'avérer nécessaire.

D : Le dey, l'intrigue principale
 K : Kaïn, le frère du dey, ou ses hommes
 B : Béni yashoar ou plus généralement les purs
 G : La goule et les disparitions
 A : Les armes du Gildagor
 S : Sounouf Kephri et sa mésaventure
 M : Ce qui est relatif au meurtre du dey



B	??/?/654	année de cuivre	Arrivée de Béni Yashoar à Linz
D	??/01/???	début mois du loup	Retraites du dey à Mekren Linz
D	??/06/???	début mois du renard	Retraites du dey à Mekren Linz
D	29/10/668	tertius setis du dragon	Le dey rencontre son frère à Mékren Linz

Année de l'étoile

K	07/01/671	primus ambria du loup	Le dey place Alef Kénoufi et Tau Bénousan (forge)
K	07/06/671	primus ambria du renard	Le dey place Malik Loued (poterie)
B	10/09/671	primus lanum de l'aigle	Entretiens entre Béni Yashoar et la mère Taïa
B	11/09/671	secundus smanaris	Entretiens entre Béni Yashoar et la mère Taïa

Année du feu

Mois de l'ours

G	23/02/672	tertius argentum	Massacre des travailleurs (réveil de la goule)
---	-----------	------------------	--

Mois du cheval

B	06/03/672	primus jada	Inauguration de la salle par Amin Your Ben Shaïd
G	28/03/672	tertius madreperla	Disparition (1ère attaque de la goule)



Mois du chien

G 06/04/672 primus jada

Disparition (rien à voir avec la goule)

S 19/04/672 secundus setis

Le dey apprend que Sounouf a modifié le plan des eaux

G 22/04/672 tertius pyris

Disparition (2e attaque de la goule)

Mois du chat (enflammé)

S 06/05/672 primus jada

Garname destitue Sounouf après demande d'Amin Your

Ben Shaïd

S 07/05/672 primus ambria

Incident avec Sounouf au koï de l'Onde pure

S 08/05/672 primus madreperla

Première audience de Maloud Kephri

S 10/05/672 primus lanum

Seconde audience des Kephri

S 14/05/672 secundus platinum

Troisième audience des Kephri

D 15/05/672 primus aes

Viol à l'Onde pure / suicide de Mounia

G 24/05/672 tertius platinum

Disparition chez les purs (3e attaque de la goule)

Mois du renard (enflammé)

D 01/06/672 primus smaranis

Dernière retraite d'Amin Your Ben Shaïd à l'oasis

A 05/06/672 primus aes

Krim Ben Feyssel vend ses armes à Isman Kouffin

S 07/06/672 primus ambria

Dernière audience de Maloud Kephri

K 08/06/672 primus madreperla

Le dey recommande Kartane à Garname

M 21/06/672 secundus smaranis

Anouman apprend l'histoire

G 20/06/672 secundus lanum

Disparition (4e attaque de la goule)

Mois du Lapin (enflammé)

M 03/07/672 primus argentum

Anouman reçoit l'argent

M 05/07/672 primus aes

Les jumeaux sont embauchés

M 06/07/672 primus jada

Les jumeaux règlent leurs dettes

M 11/07/672 secundus smaranis

Les jumeaux de nacre achètent leurs katanas et leurs

bourcas

M 20/07/672 secundus lanum

Assassinat du dey

M 23/07/672 tertius argentum

Départ des jumeaux de nacre

G 26/07/672 tertius jada

Disparition (5e attaque de la goule)

Mois du lion (enflammé)

01/08/672 primus smaranis

Concile à Espérant

B 12/08/672 secundus pyris

Béni Yashoar propose Laman Manoufian à la Shaïra

G 24/08/672 tertius platinum

Disparition chez les purs (6e attaque de la goule)

Mois de l'aigle

A 13/09/672 secundus argentum

Isman vend un katana orioni au Kalistanais

G 26/09/672 tertius jada

Disparition (7e attaque de la goule)

22/10/672 tertius pyris

Mois du dragon (enflammé)

26/10/672 tertius jada

Arrivée des personnages à Linz

27/10/672

K 28/10/672 tertius madreperla

Arrivée de Kaïn Your Ben Shaïd à Mékren Linz

G

Attaque de la goule dans la nuit

K 29/10/672 tertius setis

Kaïn enquête dans Linz

A

Isman vend un katana orioni à Kaïn

K

Vol dans le grenier du dey, Nouana a fait ouvrir les portes

K 30/10/672 tertius lanum

Rapport sur des activités nocturnes à la palissade

Année de l'or

Mois du loup

K 04/01/673 primus platinum

Départ de Kaïn et de ses hommes pour Dier

Le justicier

Une aide de jeu pour Donjon & Dragon 3^e édition écrite par Benoît Martin

CLASSE DE PRESTIGE : JUSTICIER

Certains sont de simples combattants, d'autres se mettent du côté de la justice pour palier à ses nombreuses imperfections. Souvent ces guerriers d'exception entrent dans cette carrière sans y avoir vraiment été préparés.

Ils quittent le monde de la vie paisible pour choisir celui de la défense d'une moralité. Mais pour une tierce personne cette moralité peut être douteuse et absolument pas adaptée au monde et à la civilisation actuelle.

Des justiciers choisissent des causes qui ne sont pas toujours très morales. L'élimination de tous les voleurs, par exemple ; ils ne feront plus de différence entre une jeune femme qui vole un pain pour nourrir sa famille et un racketteur qui tue ses victimes... Mais ces cas sont heureusement rares. La plupart du temps le justicier est apprécié d'une grande partie de la population car il les débarrasse des hors-la-loi que les forces de l'ordre ne peuvent appréhender.

Aucune tâche ne semble trop difficile pour le justicier, son objectif doit être réalisé, quelques soient les dégâts collatéraux...

La plupart des justiciers sont d'anciens guerriers, moines, rôdeurs mais aussi des hommes d'armes, des experts dans de nombreux domaines ou tout personnage ayant subi une forte injustice. Souvent les recours légaux sont inefficaces ou tellement la justice tellement corrompue que le responsable de ce crime ne sera jamais condamné...

Dé de Vie : 10

◆ Conditions

Pour devenir justicier, un personnage doit répondre au critère suivant :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Psychologie : 8 degrés de maîtrise.

Intimidation : 8 degrés de maîtrise.

Renseignement : 5 degrés de maîtrise.

Dons : avoir 2 dons de la liste des dons de guerrier.

Divers : avoir été directement concerné par un crime n'ayant pas été jugé correctement par les autorités judiciaires.

◆ Compétences de classes

Les compétences du justicier (et les caractéristiques dont chacune dépend) sont :

Bluff (Cha), Connaissance (loi) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Renseignement (Cha). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le Manuel des joueurs pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'intelligence.

◆ Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le justicier sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que tous les boucliers. Il sait porter tous les types d'armures.

Vigilance. Vous gagnez un bonus de +2 en Détection et en Perception auditive

Jugement de l'ennemi. Vous repérez la faiblesse des techniques de combats employées par vos adversaires. Vous bénéficiez d'un bonus qu'il vous est possible d'employer soit au toucher de l'adversaire soit aux dégâts que vous lui infligez.

Châtiment du malfaisant. Le personnage peut tenter de châtier un criminel. Il peut ajouter son bonus de Sagesse au jet d'attaque et ajouter son niveau de classe de justicier aux dégâts. Ce pouvoir est un pouvoir surnaturel.

Coup final. Vous pouvez donner un coup de grâce à un adversaire sans défense avec une action simple.

Volonté de fer.



Réaction accrue. Le justicier bénéficie d'un bonus en initiative dans les situations de combat dans lesquelles il s'implique. Cette capacité est cumulable avec la science de l'initiative.

Maîtrise du critique. Vous pouvez augmenter le multiplicateur d'attaque critique de votre arme de +1. Une épée longue a un modificateur de x2. Grâce à cette capacité le modificateur est de x3.

		Jet de sauvegarde			
		Réf.	Vig.	Vol	
1	+1	0	+2	+2	Vigilance, jugement de l'ennemi +1
2	+2				Châtiment du malfaisant 1x/J
3	+3				Réaction accrue +1, coup de grâce
4	+4				Jugement de l'ennemi +2
5	+5				Châtiment du malfaisant 2x/J
6	+6				Réaction accrue +2, Maîtrise du critique
7	+7				Jugement de l'ennemi +3
8	+8				Châtiment du malfaisant 3x/J
9	+9				Réaction accrue +3, Don de guerrier
10	+10				Jugement de l'ennemi +4
11	+11				Châtiment du malfaisant 4x/J
12	+12				Réaction accrue +4, Don de guerrier
13	+13				Jugement de l'ennemi +5
14	+14				Châtiment du malfaisant 5x/J
15	+15				Réaction accrue +5, Don de guerrier



Légitime défense

Scénario Cops écrit par Gwegan et illustré par Jean-Luc

À leur prise de service, les cops sont demandés sur les lieux d'un homicide, un sexagénaire a tué et grièvement blessé deux adolescents qui ont essayé de voler sa voiture dans la nuit. Du fait qu'ils enquêtent sur la bande qui dépouille les petits vieux et que cela se passe dans leur secteur, ils vont devoir reprendre l'affaire.

Genre : Enquête

Quartier : Farmington Centre

Note : À jouer au cour du scénario (Je suis Trop Vieux ...) disponible sur www.shield-co.passion-jdr.com

Additifs : 2 casiers judiciaires + 2 feuilles de découverte de cadavre + 1 feuille d'expert + 2 dépositions de plainte

AMORCE

◆ Les forces en présence sur place :

- Les flics en uniformes ont quadrillé le terrain et commencent l'interrogatoire du voisinage (4 patrouilleurs sont à leur disposition)
- Le sergent du secteur leur passe le relais avec plaisir (une affaire inintéressante et politique). Ils n'ont rien fait de concluant en dehors d'un acte de présence.
- La police scientifique inspecte les lieux depuis une heure et elle pourra faire un rapport préliminaire d'ici peu.

◆ Les faits :

- Un sexagénaire, M. **George Montano**, a tiré sur deux voleurs dans sa propriété alors qu'ils étaient rentrés par effraction et qu'ils s'apprêtaient à voler son véhicule. Il est très altéré par l'évènement.
- Le blessé (**Angel Torléano**, 15 ans) a reçu une décharge de chevrotine dans la cuisse ; il a été admis aux urgences sous surveillance. Il a été retrouvé inconscient à quelques pâtés de maison de là.
- La victime (**Mickael Urgario**, 16 ans) mort au bout de quelques minutes d'agonie dans la pelouse du papi après avoir reçu une décharge en plein ventre.

Le corps est toujours là.

- L'arme du crime et la scène ont été balisée, il leur reste à entendre les protagonistes concernés (les flics de quartier s'occupent des voisins).

PREMIERE PARTIE

◆ La scène du crime :

- Mickael Urgario a été touché en plein ventre, il est en position foetale, les entrailles à l'air, une traînée de sang sur 3 mètres montre qu'il a rampé une fois blessé. Des traces de brûlure sont visibles à l'entrée de la chevrotine (le coup a été tiré à bout portant).
- À son coté une yes-card, et un gros tournevis et ses poches sont vides.
- Le fusil est mis sous scellé, il peut contenir 6 cartouches, trois étuis vides ont été retrouvés sur la pelouse à quelques mètres du corps de la victime.

© Jean-Luc





- Angel Torléano été blessé alors qu'il fuyait par le portail qu'il avait forcé auparavant. La décharge l'a touché à la cuisse, mais il a continué à courir, c'est une patrouille qui l'a intercepté quelques minutes plus tard inconscient sur le jardin d'un pavillon.
- Des impacts de chevrotine sont retrouvés sur le portail.
- La porte du garage a été forcée mais pas ouverte. La maison possède un système de sécurité complexe.

M. George Montano (à son domicile)

« J'ai entendu du bruit dans le garage, avec tout ce qui se dit, j'ai vite compris ! J'ai pris le fusil et je suis sorti par la porte de devant en criant et j'ai tiré en l'air. Puis, juste devant moi le premier gamin part en courant, puis le second qui se retourne avec ce que j'ai pris pour une arme, j'ai tiré... L'autre, bien armé lui a crié "Je vais te shooter sale connard de vieux..." et il s'est mis de côté et je l'ai eu en premier, il a fuit et je suis allé porter secours au gamin (ben oui pas rancunier le gars). » (cf. les annexes « version Montano »)

- Il a du sang sur ses vêtements et sur ses mains qu'il justifie par le fait d'avoir porté secours au mort.
- Il est sonné, il tient sa tête entre ses mains ensanglantées en répétant « mais qu'est ce que j'ai fait... »

Mme Grâce Montano (à son domicile) : « J'étais dans mon lit quand mon mari m'a réveillé en me disant qu'il y avait quelqu'un dans le garage. Le temps que j'appelle la police j'ai entendu des coups de feu. J'ai hurlé. J'ai cru que c'était Georges qui était blessé ! Mais en regardant par la fenêtre j'ai vu un gamin qui gémissait et Georges à son côté. Ça fait trois fois que l'on nous cambriole en 15 jours, on a même changé le système de sécurité ! »

- Elle est réellement choquée, pleure et tremble.
- Elle va contacter l'avocat de son mari, elle trouve que cela sent le roussi.

Angel Torléano a une toute autre version (à l'hôpital)

Il est branché sur de nombreux appareils et deux policiers en uniforme le surveillent. Sa famille attend devant la porte et interceptera les cops pour leur demander le droit de rentrer.

« Alors que mon pot essayait de voler la caisse dans le garage du vieux, je faisais le guet. Je l'ai vu se pointer discrètement par l'arrière de la maison, j'ai crié pour prévenir Mike et je suis parti en courant. Le vieux tire et touche Mickael, puis tire sur moi alors que je me suis arrêté de courir au moment où j'ai compris que mon ami était blessé. Je passe le portail et il retire, me touche et me file au cul... Je cours, je cours et je tombe dans les pommes. Je n'ai jamais eu d'arme avec moi ». (cf. les annexes « version Angel »)

- Un médecin viendra demander aux cops de sortir parce qu'il est trop fatigué. De toute façon il ne parlera pas des défis et de Francis Salters, il en a bien trop peur.

- Sa famille confirmera qu'il ne possède pas d'arme et que les jours où les autres cambriolages ont eu lieu il était chez sa grand-mère en week-end dans un autre quartier, et que pour le deuxième il ne savait pas.

Mickael Urgario (chez ses parents)

- Le corps va donner quelques nouveaux indices qui seront dans le rapport des experts.

- Il faudra qu'ils préviennent la famille. Ses parents habitent dans le quartier dans une zone d'intégration (20 familles hispaniques y vivent). Sa mère se mettra à hurler de tristesse, son père et ses frères et sœurs la suivront.

- Une petite fille de 5 ans (Ignès) leur demandera : « Monsieur, ça veut dire que je le verrai plus... Il est parti où ? J'avais un dessin pour lui. » (un garçon qui tient la main d'une petite fille : elle).

- Si les Cops interrogent la famille sur l'emploi du temps de Mickael les jours des vols : pour le premier il bossait dans le restaurant de son père, et le deuxième il était en famille pour l'anniversaire de sa petite sœur de 5 ans.

Le voisinage (réponses au choix)

- On a entendu un cri et trois coups de feu, puis des cris d'agonie (un peu comme un chien qui hurle à la mort).

- M. Montano est un voisin poli et tranquille. Il est serviable et gentil avec les enfants du quartier.

- Deux fois qu'ils se font voler dans le mois : des voitures, TV..., même en plein jour... alors vous comprenez, dommage pour eux.

- Oh ! C'est malheureux ! Des gamins du quartier ? Ah des métèques ? Ils n'ont qu'à rester chez eux !

Le système de sécurité de la maison (domicile du couple Montano)

Chaque réussite au jet de (Électronique/Éducation) donne droit à une information. Le central de sécurité est situé dans le bureau de M. Montano.

- Le portail extérieur est protégé pas une serrure à carte (performance 5) et un interphone caméra. Il a été croché par une yes-card et la caméra de l'interphone a été déconnectée.

- La porte du garage est aussi protégée par une serrure à carte (performance 5) mais aussi par une alarme silencieuse.

- Des caméras sont dissimulées dans la propriété (7+/Perception (2)) mais elles ne se déclenchent qu'en l'absence d'occupant dans la maison ou manuellement. Elles n'ont pas été déclenchées hier soir (Informatique/Éducation (2)).

- L'alarme silencieuse est active la nuit et protège toute la maison, le code est vocal (l'interphone en est en fait l'un des interrupteurs) (performance 5).

- L'alarme silencieuse réveille les occupants discrètement durant 1 min, puis le commissariat pendant encore 2 min, et pour finir le voisinage. Là, elle n'a pas sonnée (Informatique/Éducation (2)).



Les experts... (par téléphone)

- Il est évident qu'Angel a été touché alors qu'il était de profil et que Mickael était de face.
- Par contre, l'endroit où il a été touché et les impacts des plombs perdus montrent que le vieux est bien passé par l'arrière et a donc dû couper la fuite du deuxième (c'est pour ça qu'il a été de face et si près : 2 mètres).
- Les étuis ont dû être déplacés après, car ils ne correspondent pas à l'angle de tir par rapport aux impacts sur le portail (pour le corps difficile à dire quoi que se soit puisqu'il a bougé, tout seul ?).
- L'arme du gamin est introuvable.
- Le portail a été ouvert proprement à l'aide d'une fausse carte (pas comme les fois d'avant).
- M. Montano a 1,68 g d'alcool dans le sang (il a fait un repas bien arrosé la veille ce qui n'est pas un délit en soi).

La bande de jeunes

- Le voisinage peut laisser entendre que les jeunes latinos traînent en bande dans la rue.
- Les familles des gamins peuvent dire « *Ils passaient beaucoup de temps ensemble, ils étaient comme deux frères... Ils s'amusaient avec leur bande de copains latinos* ».
- La petite sœur de Mike « *Mon frère il était le chef de la bande, qui va nous protéger maintenant ?* »
- Si nos cops essaient d'en savoir plus sur la bande de jeunes, la détachée de la mairie les recentrera sur

l'homicide et ce vol. « *vous aurez tout votre loisir d'enquêter sur les vols par la suite, là il y a un mort* » et bien sûr le capitaine en rajoutera. Il ne faut en aucun cas que le nom de Francis Salters soit cité et il ne faut pas qu'ils rencontrent Jesu.

• Bilan de la première partie

- M. Motano craque au contre-interrogatoire est avoue avoir perdu son sang-froid et reconnaît avoir essayé de surprendre les voleurs par l'arrière, mais après la sommation. Il dit avoir paniqué en croyant le premier gamin armé et qu'il a tiré sur lui et sur le deuxième qui fuyait lui bien armé. Son avocat ne le laissera rien dire de plus.
- Des questions restent sans réponse (Instinct de flic/Perception (2)) : pourquoi a-t-il été réveillé alors que les voleurs ont utilisé du matériel silencieux et avant que l'alarme ne sonne (puisque il a coupé 30 secondes avant les coups de feu) ? Pourquoi Angel Torléano ne cesse de dire qu'ils n'y sont pour rien les fois d'avant ? Pourquoi a-t-on un sentiment de préméditation ?
- Si nos cops veulent approfondir l'enquête, leur supérieur sera réticent en ne leur cachant pas avoir reçu plusieurs coups de fil pour que cette histoire soit discrète et rapide. La représentante du bureau du maire sera opposante, mais ne pourra pas les en empêcher.

DEUXIEME PARTIE

Les autres vols (sur le central ou couple Montano)

- 14 jours avant, 23h00 : Infraction et tentative de vol sur le véhicule alors que la couple était en soirée. La porte du garage et le portail ont été forcés au pied de biche ; la voiture n'a pas pu être ouverte avant que l'alarme ne rugisse (à l'époque pas d'option alarme silencieux, pas de caméras cachées, seulement deux biens visibles qui avaient été détruites).
- 7 jours avant 15h00 : Vol en plein jour durant une réception d'un portable et de l'argenterie.
- 3 jours avant : Mise en place du tout nouveau système de sécurité.

Les alibis pour les vols (divers)

- Angel Torléano a un alibi vérifiable pour le premier car ne nombreux voisins de sa grand mère peuvent le confirmer. Il n'a rien pour le deuxième car il était avec ses potes qui le confirmeront mais ils ne sont pas des témoins recevables.
- Mickael Ugario en a un pour le premier, il est vérifiable auprès du personnel et des clients présents ce jour là au restaurant de son père Pour le deuxième, toute la famille était présente ainsi que la mascotte qui a été embauchée pour l'anniversaire de sa petite sœur.

- Francis Salters : lorsqu'il sera interrogé, il aura un alibi pour le premier, il était chez lui, dans sa chambre avec sa copine jusqu'à minuit, heure à laquelle la voiture de son père (automatique) l'a ramenée chez elle) puis il s'est couché. Pour le deuxième, il était sur place à table avec son père et les autres invités.
- Jesu Salmano : Pour le premier j'étais chez moi dans mon lit, et pour le deuxième j'étais en cour de rattrapage avec un professeur particulier, et le dernier dans mon lit (encore).

Les différences entre les trois vols

- Il sera très facile de voir que les méthodes utilisées sont radicalement différentes (Scène du Crime/Éducation (1)).
- La première fois l'infraction a été faite en force et les voleurs n'ont pas réussi à rentrer dans la voiture.
 - Le deuxième a été commis sans infraction durant un repas, dans le jardin et avec de nombreux convives.
 - Le troisième et dernier a été fait en finesse avec du matériel adéquat.

Le gang des Latinos (des étrangers)

Tous les renseignements ci-dessous sont connus de tous les jeunes et ils n'hésiteront pas longtemps à tout débiller et à les guider à leur repaire.



- Les Latinos sont dirigés par Mikael Urgario (petit délinquant qui a un casier), ils se sont regroupés pour se défendre contre les joueurs de foot racistes. Ils sont une vingtaine de gamins de tous âges qui ne se connaissaient pas avant d'emménager le quartier. Leurs parents ont une bonne situation (commerce, cadre ...).
- Seul deux d'entre eux ont un casier, Mike a fait parti d'un petit gang et a été arrêté pour vol dans des voitures. Jesu Salmano a été arrêté pour vol à l'étalage et racket. (cf. les annexes « casiers judiciaires »)
- Ils ont un repaire qui se situe dans les sous-sols de la salle des fêtes, dans une partie non utilisée. Ils en ont fait un beau coin avec électricité, télévision, canapé et frigo... bref le luxe. Le tout provient de l'étage au-dessus et personne ne s'est rendu compte que cela manquait. C'est Mickael qui a tout organisé.

◆ L'investigation

- Aucun mandat ne sera délivré pour fouiller ou interroger un individu en dehors d'Angel Torléano. Pour la hiérarchie l'affaire est close, mais ils ont toujours jusqu'à la fin de la journée pour taper et enrichir le rapport.

La guerre des gangs selon les Latinos

- « Au début ils nous brimaient mais on s'est uni pour se défendre et on a créé nous aussi un repaire. On s'insultait, se bagarrait puis sont arrivés les défis ».
- **Les défis** : « L'idée vient de Salters, il voulait qu'on mesure le courage des deux groupes. Au début on se lançait des défis du genre : faire un graffiti, pirater l'ordinateur du lycée... puis après sont arrivés les vols. Mickael et Francis se détestaient de plus en plus... C'est Francis qui a donné le défi du vol de la voiture de M. Montano, nous on était pas chaud mais Mickael en faisaient une affaire personnelle. »
- Angel sait pourquoi ils se détestaient autant : « Francis et ses copains avaient ouvert la porte de la douche quand la sœur (14 ans) de Mike était nue et il l'avait prise en photo. Il menaçait Mike de la diffuser s'il se dégonflait ».

Jesu Salmano (chez ses parents ou à la planque)

- Si les flics s'intéressent à lui, ils le trouveront soit chez lui à l'heure des repas, soit à la planque de la bande.
- Il niera toute implication. « J'étais au courant. Le juge m'a laissé une chance de ne pas aller en maison de correction par contre je dois pas faire de connerie jusqu'à ma majorité et réussir mon année. Alors moi je bosse et je ne fais rien d'interdit ».
- Au moment des délits précédents : le premier j'étais chez moi dans mon lit, pour le deuxième en cours de rattrapage avec un professeur particulier, et le dernier dans mon lit (encore).

Le gang des Californiens (des Gringos)

Pour trouver l'autre clan, il suffit d'aller au gymnase et se diriger vers le bruit.

Ils n'accueilleront pas les flics à bras ouvert. Seul Francis Salters leur parlera, les autres ayant bien trop peur (Ricky Lans et Rodolf Monst).

- Les Californiens sont tous issus de l'équipe de foot dont Francis Salters est le capitaine, ils détestent les Latinos parce qu'ils sont « étrangers ». Ils leur arrivent d'en rosser un gentiment. Depuis leur arrivée en classe, ils ont de vrais rivaux qui ne se laissent pas faire et qui n'ont pas peur d'eux (certains ont connu de vrais durs).
- Personne n'a de casier, même si certains ont déjà fait des conneries mais chez les riches cela se règle à l'amiable.
- Ils ont un local bien à eux et connu de tous, c'est un ancien vestiaire du gymnase. Ils y ont télévision dernier cri, frigos, canapés mais aussi ordinateurs, boissons alcoolisées mais pas de drogue.
- Si les cops interrogent Ricky Lans et Rodolf Monst, ils ne diront rien de plus, mais à leur manière.

La guerre des gangs selon les Californiens

- Au début ils sont arrivés et ont commencé à emmerder tout le monde alors on les a calmés. On s'est parfois bagarré, puis peu à peu ils se sont calmés, alors on a joué à se lancer des défis.
- Les défis : c'est une idée de Mike, à chaque défi rempli, le clan gagnait des points, au début c'étais bon enfant comme couper l'eau chaude chez les filles, cacher l'ordinateur des profs... mais un jour Mike a proposé des vols, des dégradations... là on a plus suivi.

Francis Salters (chez ses parents ou au gymnase)

- On peut le trouver soit à son repaire, soit à l'heure des repas chez lui sans ses parents sans personne.
- Il n'avouera pas pour la photo de la sœur de Mikael. « C'est totalement faux, mais s'il ne m'aimait pas c'est à cause de Lauren Cook, ma copine, il en était amoureux et c'est moi qui l'ai eue... Elle ment cette gamine. »
- Il ne reconnaîtra pas les vols : « Des vols, attention messieurs, M. Montano est un ami de la famille ».
- À la question où étiez vous le ... il répond : « et bien je suis mineur et vous ne pouvez pas m'interroger sans la présence de mon père. Mais je veux pas embêter la police, je vais vous le dire » : pour le premier, il était chez lui dans sa chambre avec sa copine jusqu'à minuit, heure à laquelle la voiture de son père (automatique) l'a ramenée chez elle, puis il s'est couché. Pour le deuxième, il était sur place à table avec son père et les autres invités.

Lauren Cook (chez ses parents ou au gymnase)

- On peut la trouver soit avec Francis, soit chez ses parents à l'heure des repas sans eux.
- Elle semble très affectée par ce qui s'est passé (Psychologie/Perception (1)).
- Elle confirmera la version de Francis en ne cessant de le regarder s'il est là.
- Si les cops l'interrogent ou la réinterroge sans Francis (Éloquence ou Rhétorique/Charme ou Éducation (2)) :



« Ce soir-là, il a fait quelque chose de mal, il... il... il a voulu que je le suce... oh c'était pas la première fois et j'aime bien même, mais là il a voulu que j'avale son sperme et m'a obligée à le faire en mettant sa main sur ma bouche. » Mais elle refusera de faire un déclaration écrite « mes parents me tueraient s'ils savaient ça ».

Le couple Montano (en prison et en visite)

– Interroger le couple Montano sur le sujet, va être bien plus délicat maintenant qu'il a un avocat, et surtout au sujet de Francis Salters. « Messieurs, je suis navré, mais là je crois que vous faites fausse route, M. Salters est un de mes très bons amis et je connais très bien le petit Francis. C'est inenvisageable ».

– Sur le fait que Francis Salters soit là le jour du deuxième vol : « Oui il était là, je vous l'ai dit c'est le fils d'un ami. Je ne me souviens pas s'il s'est absenté, et toi chérie... » et Mme Montano : « Si chéri, je l'ai vu en train de revenir de sa voiture avec son portable, il était en train de parler à sa copine ».

M. Jonathan Salters (à son domicile)

– Dès qu'il aura connaissance de cette histoire (2 heures après le premier interrogatoire du petit rejeton) il va entrer en contact avec les cops « Je suis le père de Francis Salters, je suis navré que vous ayez interrogé mon fils sans mon accord ou ma présence, mais je pense que nous allons trouver un moyen de faire progresser l'affaire sans que vous ayez à commettre d'autres erreurs de ce genre. Rendez-vous dans une heure chez moi ».

– À leur arrivée, M. Salters les reçoit, Mme Montano, M. Cook et son fils sont là. « Nous allons tous pouvoir en savoir plus sur cette histoire ».

– Francis se met à parler : « C'est moi qui ai volé le portable et l'argenterie de Mr Montano, c'était le défi, mais je lui ai tout rendu deux jour après, mais c'était

trop tard, il avait porté plainte. Je sais que c'est eux qui ont fait le premier cambriolage, je ne sais pas qui, mais ils me l'ont dit avant de me donner le défi. Après, je leur ai dit que j'arrêtais, que c'était stupide, mais ils ont dit qu'ils allaient nous montrer de quoi ils étaient capables en volant la voiture de M. Montano et qu'ils la garaient devant le commissariat, ils ont même rajouté, le vieux il a intérêt à bien se tenir, on a de quoi le calmer. J'en ai parlé à mon père qui en a parlé à M. Montano, du coup il a changé le système de sécurité chez lui. Puis il s'est passé ce qu'il s'est passé ».

Les cops comprendront très vite que tous se sont mis d'accord pour cette version des faits qui arrange tout le monde (Psychologie/Perception (2)).

– Si les flics tentent de déstabiliser d'une manière ou d'une autre la version énoncée, M. Cooks prendra la parole : « Je suis l'avocat de M. Salters père et fils, ainsi que le représentant de l'avocat de Mme Montano qui n'a pu être présente, vous défendrez votre version devant le procureur si vous le souhaitez. Maintenant cessez d'importuner mes clients ». Reste plus qu'à trouver un moyen de planter toute l'équipe et cela sans soutien des supérieurs.

◆ **Le bilan de la deuxième partie**

– À la fin de la journée, vos cops vont devoir aller se reposer et surtout remettre leur rapport sur le bureau du capitaine (qui est absent et qui ne répond pas au téléphone (idem pour l'adjointe de la mairie). En aucun cas les personnages ne doivent rentrer en contact avec la hiérarchie (capitaine ou détachée de la mairie) après avoir soupçonné Francis Salters ou alors passez directement à troisième partie.

– Les flics doivent rentrer dégoûtés chez eux et persuadés que la partie est perdue et qu'ils ne pourront rien faire de plus.

TROISIEME PARTIE

◆ **Les preuves**

– Il sera impossible aux cops de trouver des preuves matérielles à leur conviction.

– Le lendemain matin, alors que les cops croient avoir bouclé l'enquête, une flopée de mandats les attend ainsi que le capitaine du secteur de Farmington (David Aceveda), le substitut du procureur (Ronald Mac Norris), la détachée du bureau du maire (Mélanie Wicks).

– Les mandats concernent uniquement la famille Salters, rien sur Montano. En réponse à cet état de fait ils auront : « Le dossier Montano est bouclé, les faits sont clairs et votre enquête a prouvé son niveau de culpabilité, mais nous attendons de voir les résultats de la nouvelle enquête sur les vols précédent afin de déterminer la manipulation... »

◆ **Les perquisitions**

Impossible de faire participer les personnages à toutes les perquisitions vu qu'elles sont simultanées.

– Les mandats concernent le domicile des Salters, leurs véhicules, leur maison secondaire, la planque du fils, ses casiers à l'école, les bureaux du père... inutile de dire que cela semble rapidement disproportionné.

– Une équipe de la brigade financière se pointe sans qu'ils l'aient appelée, et avec toutes les autorisations. « On vient pour les comptes de M. Salters » (Psychologie/Perception (2)) pour se douter qu'ils ont quelques chose derrière la tête. (Éloquence/Charme (2)) pour leur faire cracher le morceau. « En fait, on vient chercher des magouilles politiques, Salters est le plus gros financier de la campagne de Parker, l'opposant politique au responsable du district Lannies Kellis.

- Vos joueurs peuvent aussi remarquer des photos de Salters et Parker (Politique/Éducation (1)) pour se rappeler du lien qui les uni. Ou tout simplement en lui posant la question.
- Le capitaine présent suit avec insistance les avancées de la brigade financière.

♦ La confrontation

- À peine 10 minutes après le début des perquisitions, M. Salters, son fils et son avocat demandent à parler aux responsables (cops et capitaine). L'avocat : « *arrêtez tout immédiatement, vos perquisition sont illégales car sans rapport avec l'affaire. M. Francis Salters désire faire des révélations sur ces deux vols et cette sordide affaire* » après quelques discussions avec le capitaine Aceveda, ce dernier va devoir suspendre les perquisitions qui n'ont plus aucune raison d'être (si elles en avaient eu une avant).

- Francis Salters va avouer « *Je sais qui a fait le premier coup, c'est des copains à moi :*

Ricky Lans et Rodolf Monst, ils ont utilisé une barre en fer que vous trouverez dans le garage de M. Lans. Pour le second, c'est moi et je vous l'ai dit hier soir, j'ai tout restitué deux jours après à la famille Montano. On voulait juste que les Latinos portent le chapeau et que la police les prennent en flagrant délit, pas qu'ils meurent (tout en pleurant), Ricky avait monté le coup pour qu'on les vienne du quartier... sniff, sniff, sniff. Les photos de la sœur, c'est pas moi c'est Rodolf qui les a sur son téléphone ».

- L'avocat prend la parole « *mon client coopère et cela devra être mentionné dans le rapport, il a subit*



des pressions de la part de ses camarades impliqués et c'est pour cela qu'il a tardé... ». Il ne fera plus aucune déclaration.

La version de Ricky

- Ils renvoient tout sur Francis, sauf bien sûr le premier délit (la barre en fer porte les trace de la peinture du portail).

La version de Rudolf

- Moi j'ai fait que le guet, et les photos c'est Francis qui m'a emprunté le portable pour les faire.

À SUIVRE...

Les peines (trois scénars plus tard...)

- L'avocat de M. Montano et le procureur vont s'entendre sur un chef d'inculpation (homicide involontaire). 3 ans de prison avec possibilité de remise de peine au bout de 6 mois et une amende de 50 000 \$). Il sortira effectivement au bout de 6 mois qu'il passé dans une cellule individuelle. Son acte sera mis sous le coup de la panique et de l'alcool.

- Angel prendra 6 mois ferme pour récidive de vol et 5 000 \$ d'amende.

- Francis Salters va prendre 3 mois avec sursis, 200 heures de travaux d'intérêt généraux et 10 000 \$ d'amende.

Sa responsabilité dans la mort de M. Urgario n'étant pas reconnu par le tribunal, il sera condamné seulement pour vol et incitation au vol.

- Ricky Lans et Rodolf Monst vont prendre 6 mois avec sursis, 200 heures et 15 000 \$ d'amende.

- M. Salters ne sera pas inquiété, mais seulement discrédité pas la presse à cause de son fils et de ses agissements.

Les récompenses

- Si vos joueurs en restent à la première partie, ils gagneront quelques Xp et le sentiment de n'avoir pas fini le travail.

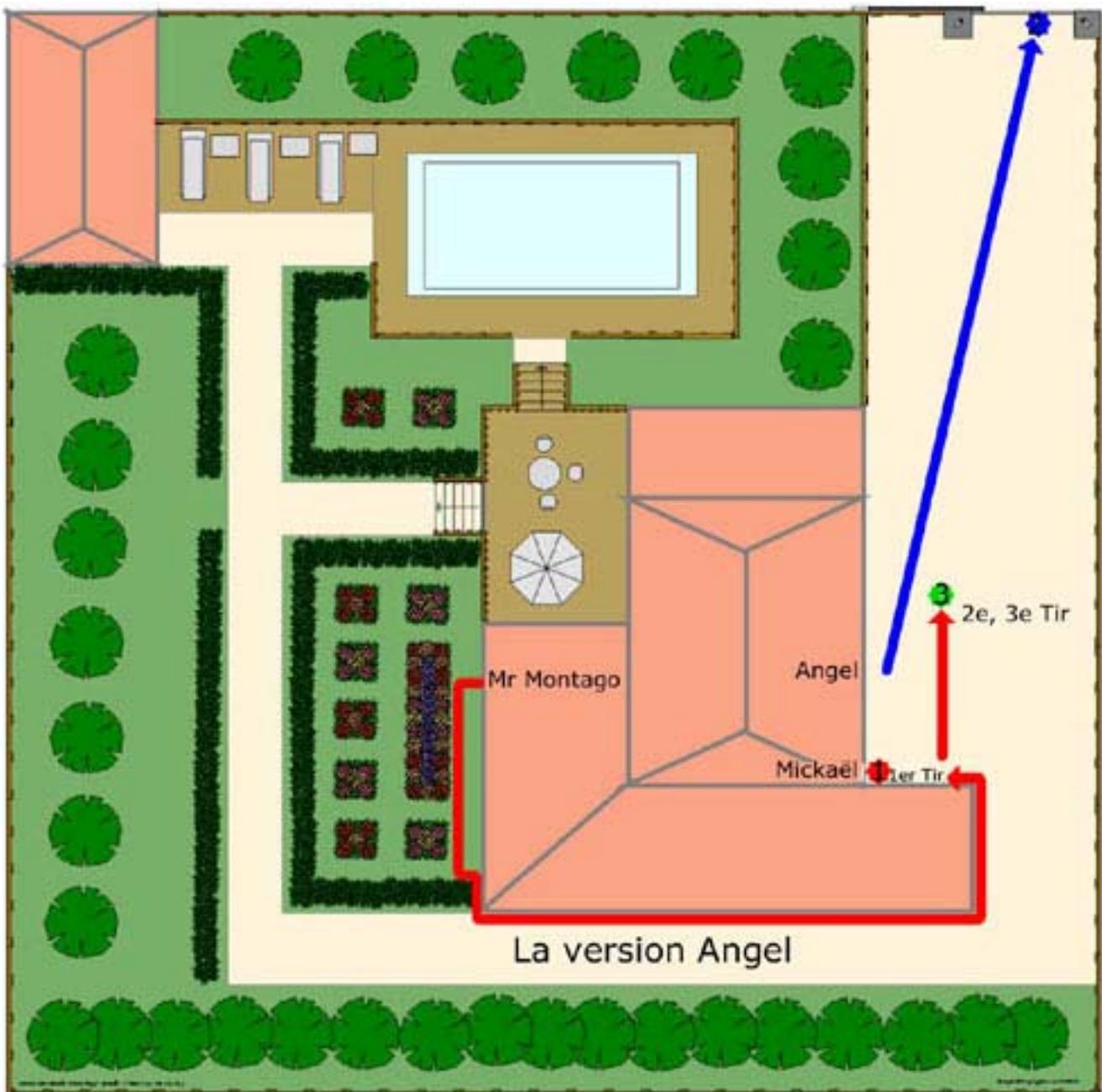
Par contre ils seront bien vu par leur hiérarchie qui saura qu'elle peut compter sur eux et sur leur dévouement. Sinon...

- Le capitaine, le substitut du procureur et la détachée du bureau du maire vont les féliciter pour leur travail et bien sûr leur accepter à tous les stades qu'ils demandent à la fin du scénario (attention cela peut être des stage promis à d'autres personnes du commissariat et ils se les feront sucrer).
- Les Xp pour se scénario sont de 1 par heure de jeux et les relations possibles sont : Mlle Wicks et autres en fonctions du roleplay (mais uniquement s'ils ont fini le scénario).

La presse

- Des articles vont parler de cette histoire et du projet d'intégration des 20 familles Latinos. Nos cops pourront enfin comprendre le pourquoi du comment de toute cette agitation (s'ils ne le savaient pas déjà).
- Des articles seront bientôt à disposition sur le site Los Angels Post (<http://lapost.free.fr>)

NOTES





◆ Ce scénario

– Il se joue au cours d'un autre appelé « **Je suis trop vieux pour...** » et je ne saurais trop vous conseiller de faire interagir les deux en les entretenant (coupez le scénario par des fausses ou vraies pistes de « Je suis trop vieux pour... »). Pour les plus courageux, leur balancer une troisième enquête pour simuler la pression de la hiérarchie.

◆ Les pressions

Durant la première partie :

– Leur supérieur leur demandera la plus grande discrétion et de faire attention parce qu'il marche sur des œufs. M. Montano est un conseiller politique qui connaît pas mal de monde et qui a une très bonne réputation.

– Le bureau du maire va envoyer sur place une personne (Mélanie Wicks) pour superviser l'enquête et aiguiller les cops vers des pistes et les écarter d'autres. Attention, la mairie veut que les cops signent tous les documents à leur nom et il ne faut pas les braquer.

Durant la deuxième partie :

– Les supérieurs ne veulent pas qu'ils continuent, d'un autre côté ils ne veulent pas non plus trop en faire, car ils pourraient mettre leur carrière en péril. Donc pas de mandat, voire une autre affaire en plus.

– La mairie pense que l'affaire est bouclée, et ne se soucie pas des cops.

Durant la troisième partie :

– Tous suivent avec intérêt la perquisition, le capitaine qui est au téléphone avec la détachée du bureau du maire (qui n'a pas voulu venir...).

◆ La vérité sur l'affaire

– M. Fancis Salters a préparé son coup afin de faire porter le chapeau aux Latinos. Il effectue deux cambriolages auprès d'une personne importante qui soutient les Latinos (le couple Montano), cela les agasse (ne pas oublier le climat d'insécurité dans le scénario « Je suis trop vieux ... »). Salters fait pression sur les Latinos pour qu'ils acceptent le défi et prévient son père du risque de cambriolage chez les Montano. Ce dernier après un repas bien arrosé se sent une âme de guerrier et veut protéger ses biens par lui-même (sachant qu'ils seraient armés).

– M. Montano est passé par l'arrière et a tiré sur le premier après l'avoir interpellé (en croyant vraiment qu'il était armé) et sur le deuxième qui fuyait (là, il a fait du n'importe quoi), puis vint le tir de sommation

(là, il se rend compte qu'il est dans la merde). Aucun des gamins n'étaient armés et il le savait fort bien après vérification. Il en avait marre de se faire pourrir la vie et en plus il était bourré. Par la suite, il se rend compte de toute l'horreur de son acte, mais il sait qu'il ne doit pas craquer.

◆ Farmington centre

Le quartier de Farmington centre est détaillé sur le site « Shield & Co » (<http://shield-co.passion-jdr.com/>). Mais en voici la description sommaire :

– Il est situé au nord-ouest dans South Central, juste à côté de l'hôpital. Il comprend l'université de la Californie du sud et le Coliséum (le grand stade de L.A.). Il est très bien surveillé par la police et il n'est pas plus dangereux d'y vivre qu'à Downtown LA.

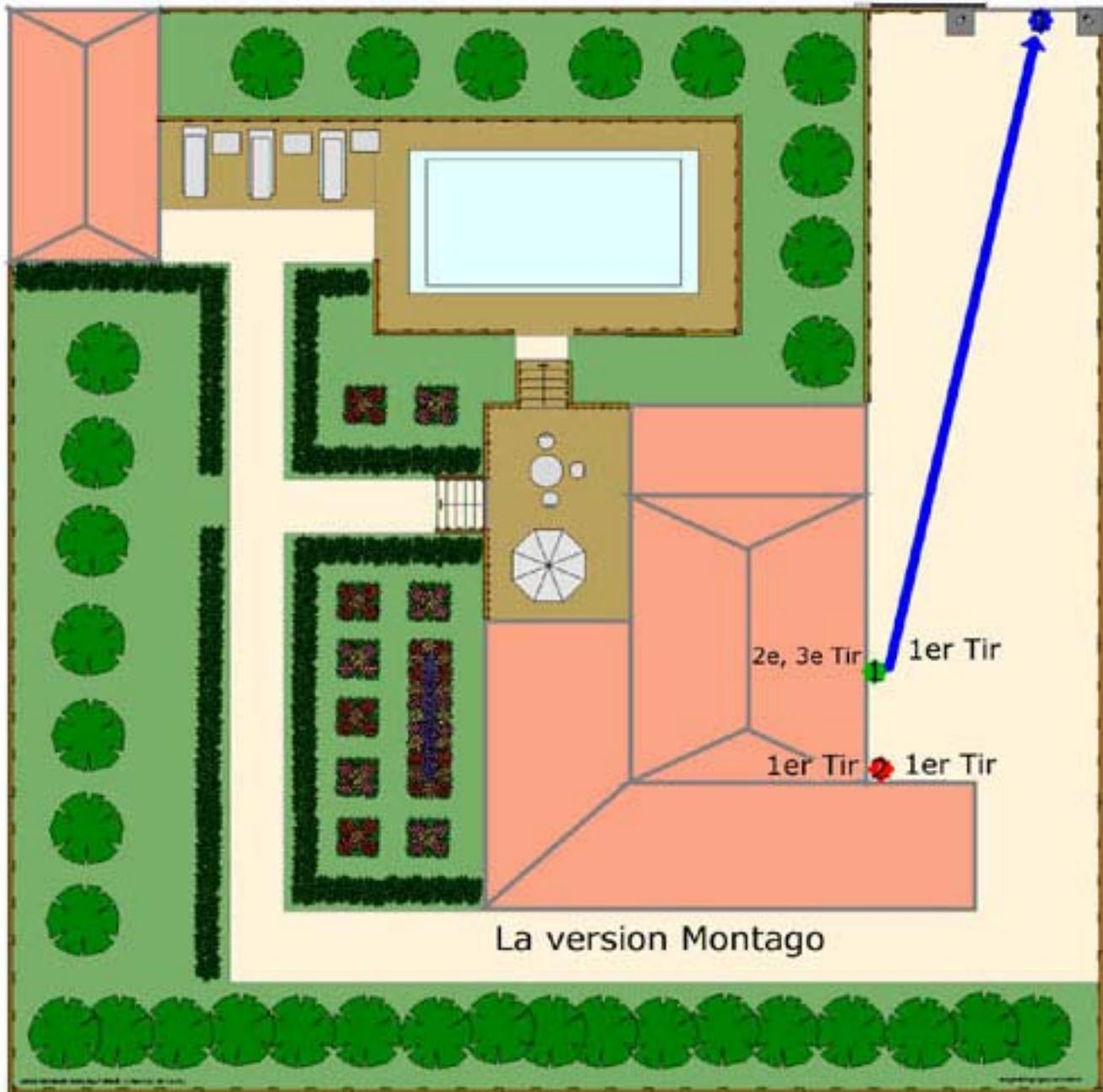
– C'est une zone de résidence pour les personnes travaillant à Downtown, certains riches ont même la possibilité de posséder une maison avec un petit jardin, voir une piscine... Avec quelques bonnes idées et beaucoup de pognon on chasse les pauvres d'un quartier mal fréquenté, on le boucle et on construit des villas ultra-chères...

◆ Le projet d'intégration

– Ce projet a débuté il y a deux ans à l'initiative de l'ancien bureau du maire, il a été modifié par celui en place. Au départ, 20 familles de niveau moyen devaient venir s'installer dans ce quartier. Elles devaient être issues de toutes les ethnies (blancs, noirs, asiatiques et latinos). Mais la nouvelle mairie en a décidé autrement en sélectionnant que des familles latinos au revenus moyens (patron de restaurant...). Il faut préciser que ce quartier est le plus riche de Farmington centre, rien que des petites villas à quelques kilomètres du centre historique. La mairie est investie dans ce projet malgré les réclamations de son opposant politique dans le secteur M. Parker.

– En vue de cet incident, elle est très ennuyée et partagée entre protéger M. Montano et faire plaisir à ses appuis ou sauver la crédibilité de ce projet en poussant les investigations sur M. Montano. L'arrivée de Salters dans l'affaire est une aubaine et permet de remplir les deux contrats.

– Seul une investigation permet d'avoir ses renseignements (Politique/Éducation (1) ou Connaissance (Farmington)/Éducation (2)) n'oubliez pas que des contacts aux Pjs peuvent connaître cette histoire.



◆ Lauren Cook

Lycéenne de 15 ans et pom-pom-girl (Farmington centre)

Description : Cette jolie blonde est souriante, superficielle et toujours entourée de ses copines ou à côté de son mec. Elle est sexy, agréable et gentille. Elle s'habille avec des vêtements très à la mode et très chers.

Histoire : Elle est la fille de M. Cook, un avocat réputé. Elle est la capitaine des pom-pom-girls, et c'est tout naturellement qu'elle est la petite copine de Francis : le capitaine de l'équipe de foot. Elle a des rapports sexuels avec lui, et pas toujours avec plaisir. Elle est docile et peureuse, elle fait tout ce qu'il veut.

Caractère : Gentille, docile et peureuse.

Occupation : S'occuper des pom-pom-girls, passer du temps avec Francis.

But & Motivation : Se faire aimer de Francis.

Informations Disponibles

Mickael Urgario : Je le connais comme ça, il déteste Francis. Il joue à des jeux stupides mais je ne m'y intéresse pas.

Francis Salters : Mon mec, c'est le capitaine de l'équipe de foot ; c'est un chef. Il est parfois dur avec moi, mais en fait, il a le cœur tendre, on s'aime.

Stan Cook : C'est mon père, il a pas beaucoup de temps libre pour moi. Il est un très bon avocat. À la maison c'est lui qui commande et il ne faut pas le contredire.



Jonathan Salters : C'est un ami à mon père et le père de mon mec. Je reste souvent le soir chez eux, et sa voiture me ramène chez moi à minuit. Il rigole pas mal avec son fils.

Fiche Technique : Lauren Cook & Pom-pom-girls							
Carrure	1	Perception	2	Charme	3	Sang-Froid	2
Coordination	3	Réflexes	3	Éducation	1	Points de Vie	13
Jet d'encaissement		Sang-Froid		FA + Modificateur de localisation			
Compétences							
Athlétisme	6 +	Éloquence	8 +	Discretion	9 +		
Attitude lors d'un interrogatoire							
Agressif	- 2	Inquisiteur	+ 1	Froid	0	Poli	- 1
Amical	- 2	Affinité et Déficience	Ses victoires, ses faiblesses				
Informations disponibles							
Milieu (Délinquant)	0						

◆ Jonatha Salters

Homme d'affaire de 51 ans et soutien politique (Farmington centre)

Description : Cet homme d'affaire toujours bien habillé quelque soit les circonstances est intraitable en affaire. Il est vif et négociateur, il a du charisme et s'en sert. Ses vêtements sont du sur-mesure et de grande marque.

Histoire : Il a monté une société qui a prospéré dans le domaine de la bourse. Même si ce n'est pas un des leaders du milieu il en vit plus que bien. Il a aussi des engagements politiques en finançant des candidats de l'ancien parti à la mairie.

Caractère : Intraitable, négociateur et vif.

Occupation : Travailler et organiser des soirées.

But & Motivation : Devenir incontournable et puissant.

Fiche Technique : Jonathan Salters							
Carrure	2	Perception	3	Charme	4	Sang-Froid	3
Coordination	2	Réflexes	3	Éducation	4	Points de Vie	16
Jet d'encaissement		Sang-Froid		FA + Modificateur de localisation			
Compétences							
Connaissance	4 +	(Finance)		Connaissance	7 +	(Droit)	
Connaissance	6 +	(Politique)		Bueaucratie	6 +	Discrétion	9 +
Éloquence	5 +	Intimidation	7 +	Rhétorique	6 +	Psychologie	7 +
Attitude lors d'un interrogatoire							
Agressif	+ 1	Inquisiteur	+ 1	Froid	0	Poli	0
Amical	+ 1	Affinité et Déficience	la réussite, ses échecs				
Informations disponibles							
Milieu	0	(Finance)		Milieu	- 2	(Avocat)	
Milieu	- 1	(Politique)		Administration	- 3	(Fiscale)	

Informations disponibles

Couple Montano : Ce sont des amis depuis longtemps. Lui il écrit des discours pour les hommes politiques, c'est un freelance. Elle a un cancer et ses jours sont comptés.

Mike Leach : C'est un bon avocat, mais je n'ai jamais eu affaire à lui.

Francis Salters (& associés) : C'est mon fils, c'est un leader et j'en suis fier. Il a une copine un peu superficielle mais de bonne famille. Il a une bande de copin sympas qui passe à la maison.

Lauren Cook : C'est sa copine, elle est gentille, discrète mais un peu limite. Elle est belle et de bonne famille, que demander de plus à une femme.

Stan Cook : C'est un très bon avocat et on travaille souvent ensemble. On parle aussi de nos enfants.

Milieu (Finance) : Je suis un financier, dans ce milieu on se connaît tous plus ou moins. Certains magouillent et se font prendre d'autres le font et sont discrets.

Milieu (Politique) : J'ai soutenu le candidat Parker aux dernières élections et je continue à financer sa nouvelle campagne. Les écolos font baisser les actions avec leur politique.

Milieu (Avocat) : On travaille toujours avec filets, et les avocats en sont les plus solides. Je fais toujours vérifier mes transactions par un avocat de chez moi. Pour les grosses je fais appel à Stan Cook.

Administration (Fiscale) : J'en connais le fonctionnement et quelques employés qui me conseillent et m'aident à économiser de l'argent.



◆ Grâce Montano

Épouse modèle de 66 ans qui est atteinte d'un cancer (Farmington centre)

Description : Elle est séduisante malgré son âge, mais la chirurgie esthétique lui en fait paraître 10 de moins, le travail du chirurgien est discret. Elle est pâle et a les traits tirés, semble souffrante. Elle reste très disponible et accueillante mais sa concentration est faible à cause de ses douleurs.

Histoire : Elle a toujours été aux côtés de son mari et ferait tout pour l'aider. Elle a organisé des soirées, des repas pour son travail. Elle a toujours fait passer ses envies au second plan pour satisfaire celles de son époux. Elle a reçu une bonne éducation mais n'a pas oublié les autres, elle participe aux actions de nombreuses organisations qui viennent en aide aux plus démunis.

Caractère : Douce et agréable, déterminée et discrète.

Occupation : Se reposer aux côtés de son mari. Recevoir des amis.

But & Motivation : Profiter de son mari avant la mort.

Fiche Technique : Grâce Montano

Carrure	1	Perception	3	Charme	3	Sang-Froid	3
Coordination	2	Réflexes	1	Éducation	3	Points de Vie	13
Jet d'encaissement		Sang-Froid		FA + Modificateur de localisation			
Compétences							
Éloquence	5 +	Discrétion	9 +	Politique	7 +	Psychologie	6 +
Intimidation	9 +	Rhétorique	7 +	Connaissance	7 +	(Politique)	
Attitude lors d'un interrogatoire							
Agressif	+ 2	Inquisiteur	+ 1	Froid	0	Poli	- 1
Amical	- 1	Affinité et Déficience	Ses associations, Sa mort.				
Informations disponibles							
Milieu (Politique)	- 2	Milieu (Associatif)	0	Administration	- 1	(Mairie)	

Informations disponibles

Mickael Urgario : J'ai entendu les trois coups de feu et des cris, j'ai eu peur que se soit Georges, mais en regardant par la fenêtre je l'ai vu porter secours à ce garçon blessé.

Angel Torléano : Je ne l'ai pas vu.

Georges Montano : Il est descendu dès qu'il a entendu du bruit, c'est moi qui lui ai dit de prendre le fusil, parce qu'avec tout ce qui se passe actuellement... Il est donc sorti par devant je suppose.

Stan Cook : Je l'ai croisé dans une soirée.

Jonathan Salters : C'est un ami de la famille, il vient souvent à la maison. Ils ne parlent pas de politique, sinon ils se disputent.

Francis Salters : Il est très sympathique et charmant.

Milieu (Politique) : Mon mari a reçu beaucoup de personnalités politiques locales, j'ai plus ou moins sympathisé avec leur épouse.

Milieu (Associatif) : J'ai beaucoup œuvré pour des œuvres caritatives sur Los Angeles, je connaît de nombreux présidents, trésoriers...

Administration (Mairie) : Les femmes de fonctionnaire, leur secrétaire passaient souvent de longs moments avec moi pendant que nos époux parlaient.

◆ Georges Montano

Homme politique de 71 ans à la retraite, au bras long (Farmington centre)

Description : Il est moyen, en bonne forme physique, toujours bien habillé que se soit pour tondre son gazon ou pour recevoir. Il est très réfléchi et utilise les mots avec aisance.

Histoire : Il a été le bras droit d'hommes politiques jusqu'à sa retraite. Il lui arrive encore de donner des conseils, mais la maladie de sa femme reste pour lui une priorité. Il a bossé très dur pour en arriver là où il en est. Il possède de nombreux amis très bien placés. Il a 3 enfants.

Caractère : Froid, maître de lui, sympathique et bon parleur.

Occupation : Sa maison et sa femme. Recevoir des amis et donner des conseils.

But & Motivation : Profiter de sa femme avant sa mort.



Fiche Technique : Georges Montano							
Carrure	2	Perception	3	Charme	3	Sang-Froid	3
Coordination	2	Réflexes	2	Éducation	4	Points de Vie	16
Jet d'encaissement		Sang-Froid		FA + Modificateur de localisation			
Compétences							
Armes d'Epaule	8 +	Bureaucratie	6 +	Intimidation	6 +	Rhétorique	4 +
Éloquence	6 +	Discrétion	9 +	Politique	5 +	Psychologie	6 +
Connaissance	5 +	(Politique)					
Attitude lors d'un interrogatoire							
Agressif	+ 2	Inquisiteur	+ 1	Froid	0	Poli	0
Amical	0	Affinité et Déficience	Sa carrière, la mort de sa femme.				
Informations disponibles							
Milieu (Politique)	0	Milieu (Police)	- 2	Administration	- 1	(Mairie)	

Informations disponibles

Mickael Urgario : Quand je les ai interpellé j'ai fait un tir de sommation pour leur faire peur, il s'est retourné vers moi et j'ai cru qu'il était armé, alors je me suis dit c'est lui ou moi. Je ne voyais pas bien, il faisait nuit et avec tout ce qui se passe en ce moment...

Angel Torléano : Lui s'est retourné en me criant « je vais te shooter sale connard de vieux », en pointant une arme sur moi, alors j'ai tiré.

Grâce Montano : Je lui ai dit de ne pas sortir et d'appeler la police, j'ai eu peur de ce qu'ils pourraient lui faire... Elle a un cancer et elle va bientôt mourir. Elle n'a vu qu'après les coups de feu.

Stan Cook : C'est un avocat réputé dans son rayon (les affaires). On a fait quelques soirées ensemble mais on ne se côtoyait que rarement.

Jonathan Salters : C'est un ami, j'ai parfois travaillé pour son candidat fétiche, mais pas la dernière fois. On se fait des repas le week-end avec quelques amis.

Francis Salters : Ce garçon est adorable, serviable, avec ses copains ils jouent au foot et s'amuse pas mal.

Mike Leach : C'est mon avocat, il paraît qu'il est un des meilleurs pour ce genre d'affaire.

Milieu (Politique) : Il connaît très bien les ficelles du milieu et a de nombreux contacts dans la politique locale et à la mairie.

Milieu (Police) : Son travail l'a amené à rencontrer de nombreuses personnes dans la police, qui pour la plupart sont à la retraite mais ont encore une influence.

Administration (Mairie) : Il a travaillé avec de nombreux fonctionnaires de la mairie, mais ne connaît pas de membre du parti au pouvoir en place, donc l'aide ne peut être que discrète.

◆ Francis Salters

Lycéen de 17 ans, joueur de foot (Farmington centre)

Description : il est grand, blond avec une belle gueule et baraqué pour son âge. On se rend vite compte de la limite de ses compétences intellectuelles et de son racisme primaire. Il porte de beaux vêtements très à la mode et très chers.

Histoire : C'est le fils d'un financier (Raimon Salters), il a une sœur. Il est le chef d'une bande de jeunes qui joue au football et qui aime s'en prendre aux Latinos. Ils sont responsables de pas mal de vols dans le quartier qu'ils comptent mettre sur le dos des Latinos. Ils se lancent des défis et il a laissé entendre à son père que les Latinos voulaient piquer la voiture de M. Torléano.

Caractère : Grande gueule, idiot, sans compassion.

Occupation : Le sport et les sales coups.

But & Motivation : Faire du sport et se taper des nanas.



Fiche Technique : Francis Salters							
Carrure	3	Perception	2	Charme	3	Sang-Froid	3
Coordination	3	Réflexes	3	Éducation	2	Points de Vie	19
Jet d'encaissement		Sang-Froid		FA + Modificateur de localisation			
Compétences							
Conduite	8 +	Discrétion	7 +	Electronique	7 +	Intimidation	8 +
Athlétisme	6 +	Corps à Corps	7 +	Éloquence	7 +		
Attitude lors d'un interrogatoire							
Agressif	+ 2	Inquisiteur	+ 1	Froid	0	Poli	0
Amical	0	Affinité et Déficience	Le foot, les étrangers				
Informations disponibles							
Milieu (Délinquant)	0						

Informations disponibles

Mickael Urgario : C'est le boss des Latinos, moi je le connais comme ça, on aime pas les fouteurs de merde ici. On est honnête et dans un quartier calme. J'en sais pas plus.

Angel Torléano : C'est un suivant de Mike, il est stupide et froussard, et bien sûr menteur et voleur.

Georges Montano : C'est un ami à mon père.

Milieu (Football) : Je suis le capitaine de l'équipe de foot du lycée. Je connais tous les joueurs et pom-pom-girls.

Milieu (Délinquant) : On est deux bandes de copains, les Californiens et Latinos. On s'amuse à se lancer des défis, mais depuis peu cela prenait une tournure qui nous plaisait pas. Ils voulaient voler les gens, on a donc arrêté ces jeux, et j'en ai parlé à mon père.

◆ Angel Torléano

Lycéen chicano de 15 ans (Farmington centre)

Description : Il est petit et jeune, il n'a pas encore de poil au menton et une voix qui mue à peine. Il s'habille avec des habits à la mode et chers. C'est une grande gueule mais il se donne un genre. Il est d'origine Latino.

Histoire : Il est le grand frère d'une famille nombreuse (5 enfants). Le père et la mère travaillent et ont un salaire suffisant. Ils ont été admis dans le quartier dans le cadre d'un programme d'intégration (à l'initiative de Mme et M. Torléano). Il a dû se faire de nouveaux amis et son adaptation à l'école a été difficile. Les jeunes arrivant se sont retrouvés entre eux et ont créé leur petit gang.

Caractère : Grande gueule, sentimental, loyal.

Occupation : L'école et les petits larcins.

But & Motivation : Profiter de la vie.

Informations disponibles

Mickael Urgario : C'est mon ami, c'est lui qui est le leader. Il voulait qu'on aille chez Torléano lui prendre sa belle voiture. Mais le proprio est sorti par la porte de derrière. J'ai prévenu Mike mais il lui a tiré dessus. Il a été touché en plein ventre juste à côté de la porte du garage.

Georges Montano : Il est sorti par l'arrière de la maison sans faire de bruit. Il a tiré sur Mike sans rien dire, puis sur moi quand je passais le portail, puis il a tiré à nouveau. Il m'a poursuivi dans la rue pour me tuer.

Grâce Montano : Je ne l'ai pas vu.

Francis Salters : C'est sa bande qui a volé chez le vieux Torléano les fois d'avant, nous on y est pour rien. On se lance des défis et celui là c'était de prendre sa caisse et de la garer devant la police. C'est la première fois qu'on y allait.

Lauren Cook : C'est la copine de Francis. Dommage qu'elle soit avec ce con qui la traite mal parce qu'elle est sympa.

Jesu Salmano : C'est un ami, il a des ennuis avec la justice et doit se tenir à carreau. Il peut même pas se défendre parce que sinon il risque des problèmes.

Milieu (Délinquant) : Il connaît tous les petits morveux du quartier. Les deux petites bandes qui s'opposent, celle des Latinos et des Gringos (Californiens) dirigées respectivement par Mickael Urgario et Francis Salters.

Fiche Technique : Angel Torléano & Jesu Salmano							
Carrure	1	Perception	3	Charme	2	Sang-Froid	2
Coordination	2	Réflexes	2	Éducation	2	Points de Vie	13
Jet d'encaissement		Sang-Froid		FA + Modificateur de localisation			
Compétences							
Conduite	9 +	Discrétion	7 +	Electronique	7 +	Intimidation	9 +
Attitude lors d'un interrogatoire							
Agressif	- 2	Inquisiteur	- 2	Froid	- 2	Poli	- 2
Amical	- 2	Affinité et Déficience	Ses capacités, ses vols				
Informations disponibles							
Milieu (Délinquant)	0						

♦ Jesu Salmano

Jeune lycéen de 16 ans et chicano en sursi (Farmington centre)

Description : Jeune et brun, il a les cheveux courts et porte des habits à la mode. Il a un style classique qui lui va très mal, on sent à sa démarche qu'il est du style de la mouvance gangsta.

Histoire : Il a de petits ennuis avec la justice, il réussira à échapper à la maison de correction uniquement s'il a de bons résultats scolaires et s'il se tient tranquille. Sa famille fait parti des 20 qui ont pu aménager dans le quartier. Il a actuellement de bons résultats scolaires et voit son contrôleur judiciaire tous les mois.

Caractère : Sérieux, responsable et protecteur.

Occupation : Travailler et passer du temps avec ses copains.

But & Motivation : Ne pas faire de conneries et réussir son année.

Informations disponibles

Mickael Urgario : C'est mon pote, il a voulu faire des défis de con qui consistaient à faire des sales coups à des gens qui nous ont bien accueilli. J'étais pas pour et j'ai déconseillé à pas mal de monde de le suivre.

Angel Torléano : C'est un peu comme le frère de Mike, il boit ses paroles. Il ne sait pas se qu'il risque.

Francis Salters (& associés) : C'est un enculé de première, il m'est tombé dessus avec ses deux connards. Ils m'ont mis une branlée, et j'ai même pas pu me défendre parce que si je me fais chopper par les flics y a pas de nouvel essai. C'est Mike qui m'accompagnait depuis cette histoire.

Lauren Cook : La pauvre fille, je l'ai vu s'en prendre une par Francis, elle a dû la sentir passer.





Le Sacrifice

Scénario Vampire écrit par Pascal Rivière et illustré par Ghislain Thiery

*« Recherchez l'Éternel et sa force,
cherchez continuellement sa face*

*Souvenez-vous de ses œuvres merveilleuses qu'il a faites,
de ses prodiges, et des jugements de sa bouche... »*

Psaume 105

Cette intrigue se déroule à Chicago, avant l'attaque des garous et la mort de Lodin. Il est nécessaire de disposer du supplément **Chicago by night**.

PREMIERE NUIT, 1ERE VICTIME

Les personnages sont des vampires de la 8e ou de la 9e génération. Ces anciens sont les agents d'un justicar ventru nommé **Guillaume Basker**. Basker fut de son vivant – au XVe siècle – un noble et un franciscain anglais qui appartient à l'inquisition. Lors du conflit qui, au temps des hérésies, opposa la papauté aux franciscains qui défendaient la pauvreté et l'humilité, il fut disgracié et encourut les foudres de l'Inquisition, menacé d'hérésie à l'instar de son ordre. L'histoire perd ici trace de Basker : c'est alors qu'il fut étreint.

Malgré son appartenance au clan Ventru, Basker emploie des méthodes peu conventionnelles, mais extrêmement efficaces. Il est à la tête d'une organisation justicar de plusieurs centaines d'agents et – efficace, moderne et ouvert d'esprit – il emploie à cet effet des vampires de clans différents, sélectionnés par ses soins pour leurs talents. Aussi, les personnages peuvent-ils appartenir aux autres clans de la Camarilla – à l'exception de l'un d'eux qui sera Ventru, représentant ainsi le clan de Basker. Il est cependant nécessaire pour la bonne conduite de l'intrigue qu'aucun d'entre eux ne soit Tremere.

Voici les faits, relatés dans le dossier remis aux personnages. Un émissaire tremere, **Charles Guermant**, venu de Vienne, est détruit à Chicago. Il est Français. Il a trouvé la mort dans le musée d'art contemporain de Chicago – qui est un élyseum. Les gardes humains ont été tués et les cassettes vidéo de surveillance volées.

Le meurtre a été commis dans la salle n° 113, au 3e étage. La victime portait sur elle la carte d'un bar appelé – en français – le **Juste pour vous**.

Naturellement, le dossier contient une photo de la victime, jeune homme élégant et souriant, laissant une impression aristocratique.

Les personnages sont éveillés au début de la nuit à l'aéroport de Chicago où leur avion vient d'atterrir. Ils émergent de coffres capitonnés, accueillis par le staff de **Lodin**. Conduits vers un hélicoptère, ils font la connaissance de **Brian Donahue**, une goule du prince. Jeune homme en costume cravate, attaché-case et lunettes à monture d'argent, il est doté d'un sourire commercial indéfectible : on dirait un golden boy.

Le hurlement des pales de l'hélicoptère est assourdissant et Donahue attendra pour se présenter d'être dans l'appareil – qui survole déjà la « seconde cité ». Donahue est l'agent de communication du prince. Alloué à leur service, il a pour mission de leur apporter son aide. Il leur donne immédiatement son numéro de téléphone sur une carte de visite marbrée du meilleur goût. Donahue ne perd jamais la face, ni son sourire. Il se pliera en quatre pour les personnages et se tient à leur disposition pour quoi que ce soit. Il est susceptible d'obtenir un véhicule de la marque demandée, un renseignement précieux ou un rendez-vous avec presque n'importe quel caïnite de la société officielle.

Toutefois, sa fidélité revient d'abord, naturellement, au prince – qu'il informera s'il le peut, sans toutefois commettre la maladresse d'espionner les justicars, ce qui serait une magistrale erreur diplomatique vis-à-vis du Conclave. On prend leur présence et leur enquête très au sérieux – et c'est un euphémisme.

L'hélicoptère atterrit sur le toit d'un building. Lodin les accueille.

◆ Lodin et Nicolaï

Voici ce que les personnages apprendront de leurs entretiens avec Lodin puis avec Nicolaï, primogène tremere, s'ils demandent à voir ce dernier.

Guermant est arrivé il y a trois nuits. Il s'est rendu d'abord chez Lodin, l'a salué poliment et a indiqué qu'il se trouvait dans la cité du prince pour rencontrer Nicolaï. Il est arrivé chez Lodin à 22h30, recueilli à l'aéroport une demi-heure plus tôt par les agents du prince. Il a quitté Lodin à 23h30, a usé d'une voiture et d'un chauffeur mis à disposition par la « municipalité » et s'est rendu chez Nicolaï. Arrivé là-bas, il a pris congé des agents du prince et a décliné l'offre de recevoir un repaire pour la nuit.

D'après Nicolaï – qui les reçoit dans le salon poussiéreux et vieillot d'un hôtel particulier, il l'a quitté à une heure du matin. Il n'a pas demandé de véhicule ou de repaire au primogène – qui pensait que Lodin s'en était chargé. On perd toute trace à ce moment de Charles Guermant. On retrouvera le lendemain soir ses cendres et ses vêtements – identifiés par Lodin et par Nicolaï – au musée. Guermant et les gardiens des étages, du hall d'entrée et de la salle de vidéo-surveillance ont été tués entre une heure et deux heures du matin.

Nicolaï assène que les affaires du clan n'ont rien à voir avec l'assassinat qui est un simple fait du hasard. Guermant et lui ont parlé de choses et d'autres, ce dernier prétendant désirer visiter la cité – ce qui est véridique, Nicolaï ne ment pas. Le primogène ne tolère pas que sa parole soit mise en doute et clôt la discussion en déclarant refuser de reconnaître l'autorité des personnages, simples agents d'un justicar qui devrait être tremere au vu de l'identité de la victime.

Lodin, pour sa part, est furieux. Un elyseum a été violé et un ancien a été tué dans sa cité. Il a immédiatement fait appel à l'institution justicar du Conclave, qui lui a ordonné de suspendre les recherches et de déléguer à cet effet tout pouvoir et moyens aux agents de Basker.

Lodin est également enragé à l'idée que ce soit Basker qui soit chargé de l'affaire – il n'aime pas ses méthodes « fantaisistes » et n'apprécie pas que Basker ne se soit pas déplacé lui-même... Il recevra froidement les agents de Basker.

◆ Le Juste pour vous

Le Juste pour vous est un jazz bar soft et luxueux. La cravate est obligatoire et la sélection musicale sûre, oscillant entre les standards de Billie Holiday ou de Charlie Parker

Le barman



© Ghislain Thiery



et le modern jazz.

Il est secrètement la propriété de **Julien de Stahl**, un cainite très ancien, puissant, et totalement incognito dans la société vampirique de Chicago où personne ne connaît ce membre de l'Inconnu, sauf **Annabelle Treabel**, mais uniquement de réputation car il fut un peintre « mineur » gravitant dans les salons parisiens du début du siècle. Annabelle connaissait d'ailleurs Guermant, critique d'art, à la même époque (le début du XXe siècle) et au même lieu (Paris). Elle lui a demandé il y a cinq ans de sélectionner quelques toiles d'art moderne pour le musée. L'une d'elle est le Sans titre de De Stahl, exposée salle n° 113.

Précisons ici immédiatement que, en fait, Guermant est un excellent ami de De Stahl et c'est ce dernier à qui il est venu rendre visite à Chicago – pas simplement pour le plaisir de revoir son ami mais pour lui remettre quelques renseignements importants (voir plus loin).

Julien de Stahl domine par la possession la propriétaire officielle de ce bar, Éléonore Blair, une magnifique jeune femme. Le Juste pour vous lui sert parfois de refuge, parmi d'autres lieux très sûrs. Le barman, qui travaille depuis l'ouverture du bar, il y a cinq ans, ne parlera que s'il est dominé. Si on lui présente une photo de Guermant, il a vu Charles avec un individu de la description de Julien – qu'il présentera comme un ami de Mme Blair.

Traitez Julien de Stahl à la façon d'un Lestat. Il est puissant, arrogant, et surgit toujours quand vous ne l'attendez pas. Ce toréador est spirituel et menaçant, terriblement séduisant, et de toute façon beaucoup plus puissant que les personnages, qu'il n'a absolument pas envie d'aider, du moins jusqu'à l'épisode de la mort de Basker – voir plus loin.

Il n'apprécie pas que les personnages viennent dans son bar et interrogent ses employés. Il ressentira la présence des personnages et avertira mentalement Blair. Il ne reconnaît pas l'autorité des personnages, pas plus que celle d'une autorité quelconque en général. Il n'apparaîtra que si les personnages vont trop loin, et ce hors du bar, sauf s'il ne peut résister aux attraits de jeunes femmes vampires désirables dont il voudra faire la connaissance, sans rien révéler de lui, et en tâchant de leur tirer les vers du nez.

Dans le premier cas, il sera narquois, insolent, et sûr de lui, surgissant en déclarant « *J'aimerais savoir ce que vous cherchez* ». Il se présente sous le nom d'emprunt de *Christian de Reyssac*. Si les personnages font preuve de tact et de talent, il lâchera que lui et la victime avaient parlé de Julien de Stahl. Plus précisément ? Il sourit d'un air carnassier et réplique « *Cela, c'est un secret* ». S'il le faut, il les cloue sur place par domination. Inutile de faire de jets – son père lui a prodigué un sang de cinquième génération il y a mille ans, qu'il a su faire fructifier.

Bien sûr, des recherches en histoire de l'art sur Julien de Stahl feront apparaître le portrait du prétendu Christian de Reyssac.

♦ Au musée

Au musée, de nouveaux gardes accueillent les agents justicars. Il y en a plusieurs au hall d'accueil et un par étage. Le garde du 3e les salue et les guide vers la 113 avant de reprendre son poste à l'entrée de l'étage.

La Salle n° 113 contient quelques petits tableaux français du début du XXe siècle – assez anodins selon un Toréador – et une gigantesque toile des plus remarquables : le Sans titre de Julien de Stahl (1904). Cette toile abstraite représente une explosion de formes géométriques sombres et rouges prises dans la trame d'un mouvement étourdissant, semblant s'écrouler alors même qu'il tente de se construire. Un Yeux du chaos révélera les thèmes de la nuit, du sang et de la passion : c'est tout simplement une ode au vampirisme.

À moins d'user d'auspex ou du pouvoir précédemment cité, ils ne remarqueront pas tout de suite qu'une forme est cachée dans l'ombre. Et si l'un d'eux revient vers l'escalier ou vers l'ascenseur, à l'entrée de l'étage, il constatera que le vigile s'est affaissé sur un banc. Il semble dormir. En réalité, sa nuque est brisée...

Dans la 113, bientôt, une forme sort d'un coin ombragé du mur. C'est une jeune femme, habillée d'une jupe et d'un haut de cuir, de bas résille déchirés et de rangers noires et cloutées. Elle porte un masque de porcelaine blanche sur lequel des larmes de sang ont été peintes. Elle semble être dans un état second, comme si elle était droguée.



Toutefois, un auspex et un arrêt sur image feront découvrir une silhouette floue sur l'écran, juste avant l'arrivée des déments. Affinée, elle présente un homme en tunique blanche, pied nu. Il porte une barbe et des cheveux clairs, semble auréolé de lumière, et du sang tombe de ses mains, écartées et paumes ouvertes.

NOTE POUR LE MAITRE DE JEU : PREMIERES EXPLICATIONS

Cette intrigue met en scène un mathusalem qui se prend pour un saint religieux et pour un envoyé de Dieu. La vérité, c'est qu'il l'est un peu... Les détails de l'affaire vous seront révélés plus loin.

Un auspex révèle une vampire ; cependant, il y a quelque chose d'autre d'inexplicable et de lumineux en elle, qui semble la diriger comme une marionnette. Elle est incapable de dire un mot et sort de son dos un rasoir ensanglanté. À ce moment, de la salle voisine – 114 –, une dizaine d'individus surgissent. Pour précision, sachez ici qu'ils viennent d'apparaître dans la 114 où ils n'étaient pas précédemment, transportés par magie.

Ils portent tous des masques grotesques et métalliques en accord avec leur tenue qui évoque le croisement d'un défilé S.M. et d'un groupe trash ou gothic. Ils hurlent, ricanent, et brandissent des couteaux de boucher, des haches ou des coupe-coupe. Les anarchs attaquent... Ils sont déments et agissent comme en frénésie. Il est préférable pour nos investigateurs surpris de fuir.

Si l'un des agresseurs est capturé ou dominé, il entrera en combustion spontanée et le premier hurlera une parole en langue étrangère – jet en linguistique à 9 pour reconnaître de l'araméen. Une traduction auprès d'un universitaire spécialisé en langues anciennes révélera : « *je suis le corps du Christ* ».

L'arrivée des secours précipitera les agresseurs par les fenêtres, qui tombés du 3e se relèveront toutefois et disparaîtront dans la nuit.

La vidéo surveillance montrera qu'ils apparaissent en plein milieu de la salle 114.

Sachez d'abord ici que Guermant est venu voir de Stahl, son vieil ami. Charles est inquiet. Ses recherches sur un livre aussi précieux et légendaire que le Livre de Nod – qui est appelé « *Le 13e disciple* » – lui suggèrent l'existence d'une menace régnant sur la société caïnite. De Stahl est non seulement son ami, mais il est également puissant. Guermant a peur de disparaître. Il décide de faire de Julien l'héritier de son savoir. Cependant, son toréador d'ami prend les choses à la légère et se moque gentiment de lui – non sans tenter de le rassurer. Julien ne va prêter qu'une oreille distraite aux élucubrations de Charles – traitant d'un vampire antédiluvien qui aurait été le 13e disciple du Christ et le détenteur du propre sang du messie. Il accueille Guermant au Juste pour vous et lui fixe rendez-vous pour le lendemain – le convaincant de prendre du repos pour mieux s'expliquer. Mais Charles, à la nuit prochaine, va faire l'erreur de s'éloigner – pour revoir le Sans titre qu'il adore d'autant plus qu'il lui rappelle une époque plus heureuse. Il sera assassiné dans la 113, face au tableau.

Ses assassins sont les mêmes qui s'attaqueront aux personnages. En quelque sorte, ils sont liés à cet endroit et apparaîtront pour tuer tout vampire lié au Sans titre, c'est-à-dire au tandem De Stahl-Guermant.

Précisons que Guermant a eu tout loisir de l'étudier sans subir de pressions hiérarchiques car il est habilement parvenu à convaincre ses autorités que ce livre n'était pas fondamental.

Anticipons en révélant que Julien n'est pas étranger au fait que « Le 13e disciple » soit entre les mains de Guermant et de la fondation tremere. En effet, c'est Julien qui a arraché ce livre en 1943 des mains d'un vampire nazi, à Paris, et qui l'a remis à Guermant dans la précipitation des événements qui liaient Julien de Stahl à la résistance – voir plus loin. Le Sans titre est la seule piste dont le saint dispose pour retrouver De Stahl, Guermant et « le 13e disciple » qu'il recherche ardemment.

« Le 13e disciple » est évidemment l'ouvrage qui révèle toute cette cabale, ainsi que des secrets anciens et périlleux pour ses détenteurs, soit l'histoire de la confrontation de Jacob – 13e disciple du Christ, devenu vampire par la condamnation directe de Dieu et prince de l'une des premières cités –

et d'un grand prêtre juif devenu à la fois vampire – du fait de l'étreinte que lui administra Jacob – et instrument d'un second châtimement divin, celui qui allait précipiter à terre et dans les flammes la cité dont Jacob devint plus tard le prince.

Le premier objectif de ce « grand prêtre vampire qui se prend pour un saint » est de retrouver Jacob tombé en torpeur et de le détruire à tout jamais. Précisons immédiatement que le corps de Jacob est protégé par une secte ancestrale désormais réduite à un seul individu, du moins jusqu'à la prochaine nuit puisqu'il va être la seconde victime du saint...

Son second objectif est de réduire en cendres toute cité dirigée par un « démon », soit par un vampire. C'est-à-dire toutes les mégapoles du monde.

SECONDE NUIT, DEUXIEME VICTIME

Le repaire des personnages est un palace réservé pour eux seuls au motif d'un colloque sur l'astrophysique. Il pullule de gardes du corps. Donahue est installé sur place, à disposition, à l'étage en-dessous de celui des agents justicars. Ces derniers bénéficient de somptueuses suites équipées du dernier cri en matière d'équipement informatique et de surveillance.

À leur réveil, Donahue leur apprend qu'un surprenant colis a été adressé à l'administration du prince. Il contient une cassette vidéo et le CD tiré d'une caméra numérique.

La cassette est celle qui fut volée au muséum. Elle montre la mort de Charles Guermant, l'arrivée dans la salle 113 de leurs agresseurs de la veille et la décapitation de Guermant.

Meurtre au musée



© Ghislain Thiery

Le CD est le film de l'exécution de la seconde victime. Un anarchiste tient la caméra d'abord en gros plan sur son visage hilare. Il déclame d'un ton sentencieux : « *Il est un temps pour toute chose, sinon pour la mort. Il faut rendre à Dieu ce qui lui revient.* » – la première partie de la phrase n'a aucune importance, le caméraman commentateur est camé ; la seconde est plus intéressante.

La scène, éprouvante, se passe dans un bureau. Les murs sont recouverts de rayonnages et de livres. Le bureau sur lequel trône un ordinateur, est recouvert de papiers et de sang. Un vieillard est torturé puis égorgé par les anarchistes. On voit également que l'un d'eux prend un livre sur la bibliothèque.

Un agrandissement révèle sur la tranche le titre de ce livre dont la couverture est en cuir : « Le 13e disciple ». Des recherches permettront de découvrir – grâce à la base de données du Conclave – qu’il s’agit d’un livre interdit aux humains car il traiterait de l’une des premières cités. À part cela, on n’en sait rien. Il est presque aussi légendaire que le livre de Nod, mais bien moins connu. Cet ouvrage est top secret : un règlement impose à d’éventuels investigateurs au service du Conclave d’avertir immédiatement leur supérieur, ici Basker – toujours disponible par téléphone ou par Internet et plus que disposé à conseiller ses agents, sans omettre une éventuelle touche d’humour.

L’annonce sonne comme un coup de tonnerre pour Guillaume Basker. Il décide immédiatement de se rendre en personne à Chicago et demande aux personnages de se tenir prêts à l’accueillir à l’aéroport dès qu’il aura trouvé un vol et clos une affaire en cours.

Le secrétariat de Basker appelle 15 minutes plus tard : l’avion arrivera à 3 heures du matin. Les services de Lodin sont avertis mais Basker insiste pour que l’un d’eux au moins soit présent.

Une psychométrie opérée sur le colis montre un jeune humain habillé black metal mettant l’enveloppe dans une boîte aux lettres – de poste restante adressée à l’administration du prince, leur apprend Donahue.

Donahue a ordonné des recherches sur la victime. Elle se nomme Gabriel Waltzman. Cet architecte à la retraite est un rescapé d’Auschwitz.

Donahue pourra donner les clés de la maison aux personnages et des papiers officiels permettant aux policiers qui en gardent l’entrée de leur laisser le passage en toute légalité. L’affaire est tue auprès des services judiciaires et des médias.

Là-bas, dans le bureau, ils remarqueront une gravure représentant Babel ; la chute d’une météorite sur la cité est surmontée du visage divin suspendu dans le ciel.

Le disque dur de l’ordinateur et les manuscrits étalés sur le bureau indiquent que la victime était en train d’écrire un livre. Il leur faudra travailler ou faire travailler ces notes. Voici ce qu’ils apprendront de cet ouvrage ardu. Le titre

devait être : « **Babel et la cité originelle.**

Anthropologie religieuse de l’utopie urbaine. »

Le mythe de Babel relevait manifestement pour Waltzman d’une obsession. Une note de synthèse conçue par l’auteur résume l’ouvrage.

« Je prends pour point de départ le mythe de la société africaine dogon, étudiée par l’anthropologue français, Marcel Griaule – dans un livre appelé « Dieu d’eau » – en lui donnant une vertu exemplaire. La maison dogon est à la fois une représentation et l’image réelle – incarnée – de l’organisation cosmique.

L’architecturation de l’ordre social est créée à l’image de l’ordre cosmique, de la création divine ; d’où l’obsession fondatrice de l’architecture : créer la cité de Dieu, soit la

réplique matérielle et humaine du modèle originel de l’organisation du monde, de la vie et de l’univers. Waltzman met en relation l’architecture sacrée dogon avec la cité idéale de Platon – réplique du monde modèle original de l’esprit – et les modèles utopiques successifs de l’Utopia de Thomas More et des phalanstères de Fourier – remarquant ici qu’au passage de la modernité, le modèle religieux idéal





subit le passage de la raison et de la rationalisation des figures : l'idéal n'est plus religieux, il est rationnel et donc, puisque lié à la collectivité, le sacré religieux prend dans sa modernité la forme du mythe idéologique. Waltzman passe rapidement en revue le marxisme, le modèle collectif russe, l'intérêt de Lénine pour les utopistes, une influence selon Waltzman non pas marginale mais prédominante, et l'exacerbation faite par Staline de la question du tyran, du maître de la cité et du dirigeant visionnaire – quasi-messianique – d'une cité-monde et d'un homme ramené à lui-même dans la réunion – le religio – et la ressemblance.

L'Utopia est une figure de l'alternance et de l'alternative : c'est un modèle de transformation systématique qui est en rupture avec les formes établies, institutionnalisées – étendues à tous les niveaux du comportement des hommes et nécessairement gagnés par une composante religieuse/politique... La concrétisation la voue à l'échec, et à un échec exacerbé au XXe siècle par les tendances homogénéisatrices – qui cristallisent et figent – de l'idéologie ... Mais bien plus que cela, si toute création culturelle est compensation de la mort et de son domaine, soit un acte divin conçu par l'homme comme réplique au modèle original et appel réduit, votif, et respectueux à l'éternité, la cité utopique, en devenant fait immédiat, réel et constant de l'œuvre de création, constitue le sacrilège absolu : elle est un rapt de démiurgie, un vol profane, un crime de lèse-divinité, un acte non seulement impossible mais inacceptable en fin dernière...

La cité utopique doit être soumise, pour être fidèle au modèle divin original, au mouvement, à l'échelle humaine, des règles du cosmos ; la création, la destruction et la refondation de ses points de fixation matérielle est nécessaire. Ce qui matériellement, est impossible. La cité idéale est donc une allégorie, la constitution symbolique d'une vision de l'homme achevé, d'une image de l'esprit reconquis, une figure idéale du pouvoir et le mobile même de la stimulation de l'intelligence et de l'imagination qui a obsédé les philosophes, les alchimistes, les scientifiques et les idéologues, mais dans une visée gravement appauvrie et historiquement dramatique... »

Les notes s'arrêtent ici, le livre demeure inachevé...

NOTES POUR LE MAITRE DE JEU :

Waltzman explique que la cité humaine idéale doit être une réplique d'un cosmos, c'est-à-dire de la cité-monde conçue par Dieu. Les utopistes qui avaient une pensée religieuse puis, les idéologues qui avaient une conceptualisation à la fois héritée du dogme religieux et scientifique-politique, cherchèrent à recréer ce modèle parfait.

Mais pour Waltzman, ce qui caractérise cette perfection, cette cité-monde divine, c'est le mouvement. Il est impossible qu'une cité soit évolutive, du fait de son assise matérielle. Aussi, la cité idéale est à comprendre comme une image, une allégorie, un symbole de l'esprit humain, d'un système soumis au changement rapide à l'instar d'un cosmos en perpétuelle transformation. L'erreur des utopistes consiste en la fixation de ce qui devrait évoluer rapidement : d'où l'échec des utopies urbaines.

Quel intérêt pour le scénario ? Qu'est-ce que les joueurs doivent en comprendre ? Qu'une cité est vouée à sa destruction, à l'instar de Babel, dès lors, qu'arrogante, elle a vocation à l'exemplarité. Aussi en est-il pour son prince. Notre intrigue vise ici aussi bien Jacob que Lodin et tous les princes vampires, menacés par le saint, bras destructeur du divin enragé par l'arrogance du prince, de l'architecte, et de l'utopiste.

Concernant le contenu du « 13e disciple », il devient ici nécessaire d'être assisté par un universitaire. Lodin ou Basker pourront arranger un rendez-vous avec Critias, le primogène brujah de Chicago. Basker entretient des relations amicales avec le justicar. Il croit savoir que Critias est peut-être particulièrement en disposition de savoir quelque chose sur « le 13e » – comme on l'appelle entre érudits.

Critias les accueillera dans un bureau de l'université de Chicago. Il se montrera chaleureux et paternaliste avec les « élèves de Guillaume ». Comprenez ici que Guillaume et Critias ont eu quelques échanges très vifs, et que, s'ils se respectent, ils se détestent également l'un l'autre – effet de la tension existant entre les interprétations entre Ventru et Brujah, la vérité étant que la plus académique des deux est en réalité celle de Critias. Critias ne s'économisera toutefois pas une occasion supplémentaire de briller – ce que Basker a évidemment anticipé.

En quoi Critias serait-il susceptible d'être bien placé pour parler du « 13e » ?

Un lien existerait entre le « 13e » et les manuscrits de la mer Morte, ce prétendu évangile apocryphe trouvé à la seconde moitié du XXe siècle en Palestine et qui émeut depuis religieux, archéologues et occultistes – pour des raisons divergentes.



Pour Critias, ce lien est à la fois prétendu et inconnu, donc critiquable et sans doute infondé.

Critias fera bien sûr un rappel succinct des événements. Des grottes proches des ruines de Qumrân furent découvertes en 1947 par des bédouins. On y trouva 15 000 fragments qui furent recueillis peu à peu jusqu'en 1958 par le musée archéologique de Palestine. Ils furent alors étudiés par un comité archéologique de sept membres – dont trois prêtres catholiques – issus des écoles françaises, anglaises et palestiniennes. Des crises successives contraignirent d'attendre le début des années 90 pour qu'une première publication soit conduite par deux archéologues : Eisenman et Wise. Une polémique s'en suivit. Les auteurs dénoncèrent l'existence de sources occultées et cachées par le Vatican ; de même, la fureur de l'institution papale s'abattit contre l'interprétation des deux chercheurs. Remarquons au passage – fait Critias – que les ésotéristes s'accaparèrent les recherches et produisirent les élucubrations les plus diverses – on parla évidemment d'extraterrestres.

Comprenez ici qu'il ne s'agissait pas simplement de traduire mais d'interpréter le sens de ces écritures anciennes – faites par des individus ayant des schèmes d'interprétation du monde totalement étrangers aux nôtres.

D'après Eisenman et Wise, la secte des zélotes esséniens de Qumrân dont fit partie un jeune chef religieux fanatique – le Christ – était un groupe d'extrémistes religieux, populistes, xénophobes et violents, les représentants d'une faction religieuse populaire et exaltée opposée à l'occupant romain et aux chefs religieux qui collaborèrent avec l'envahisseur à dessein de calmer les populations, d'éviter les bains de sang et d'asseoir leur propre pouvoir. Le mouvement chrétien primitif proclamait donc la valeur de la guerre sainte apocalyptique, consacrait la pureté parfaite, le zèle pour la loi, et préparait l'entraînement et la levée de troupes de choc messianiques.

Quel rapport avec Critias ? Vous vous doutez que ces textes contenaient autre chose et qu'il est étrange qu'il fallu attendre 10 ans pour recueillir ces fragments. Un comité d'experts vampiriques se pencha dès 1950 – soit trois ans après la découverte – sur les tablettes. Tout ce qui fit mention aux caïnites disparut.

Ces brèches, bien sûr, ralentirent les travaux des chercheurs humains qui se penchèrent ultérieurement sur ces écrits parfois bien incohérents – ici Critias a l'air d'être très satisfait...

— Je peux vous assurer d'une chose cependant : ces textes sont imprécis, et notre interprétation peut prêter à confusion. Si les esséniens connaissaient l'existence des enfants de Caïn, il semble que certains les réservaient aux flammes, alors que d'autres leur vouaient un culte, espérant d'eux un mouvement contre l'envahisseur.

— En ce qui concerne « le 13e », je peux vous dire que l'on suppose trois choses :

— D'abord qu'il traite d'une ville utopique, d'un prince éclairé, retiré à ses parents et formé dès sa naissance par une assemblée de sages désignés « par la gloire et par le peuple, et au nom de Dieu » – vous voyez le rapport avec les esséniens ?

— Ensuite, que les nazis furent à la recherche du livre pendant la seconde guerre mondiale pour des causes d'ésotérisme – stupides, bien sûr. Ce livre précieux ne recueille aucun savoir surnaturel, je le suspecte plutôt d'être l'un des premiers traités de philosophie politique de l'histoire du monde, probablement écrit autour de l'an zéro, tenu au secret du fait d'un lien inconnu, et caché par l'inconnu qui serait chagriné de voir révélé ainsi l'existence et, peut-être, la condition de certains des plus âgés.

— Enfin, il traiterait de la chute d'une cité, d'un épouvantable désastre, de la mort de son prince humain, de désunion et de conflits, et de l'avènement d'un nouveau prince, vampirique, transformant cette ville ou ce royaume en « cité de la nuit » ».

À 3 heures du matin, l'avion de Basker entre en approche... s'enflamme brusquement et s'écrase sur la cité, faisant des centaines de victimes !

Ce soir-là, de nombreux illuminés déclareront avoir vu le visage de dieu, du Christ ou de la sainte Vierge dans les nuages. D'autres ont vu une lumière bienfaisante à l'instar d'une aurore boréale et d'autres encore un cercle solaire éblouissant fendu d'une croix.

TROISIEME NUIT, APOCALYPSE

Au début de cette troisième nuit, ils reçoivent deux invitations : la première émane de Julien de Stahl et la seconde de « celui qu'ils cherchent ».

◆ Julien parle

Alarmé par le crash, Julien décide d'appeler les personnages, de leur apprendre ce qu'il sait et de leur remettre les documents que Charles Guermant lui remit.

Il leur donne par exemple rendez-vous au Juste pour vous.

De Stahl leur parle de lui et de Charles, jeunes esthètes idéalistes contemporains de Debussy et de Proust. Brodez et faites classe.

Au début des années 40, lors de l'occupation, bien que vampires, ils rejoignent la résistance française. Lors d'une opération, ils arrachent par hasard « le 13e disciple » à un vampire nazi.

Julien ne s'intéressera pas à la suite des événements, mais son ami obtient des renseignements sur le livre ; il va les remettre à Julien lors de leur dernier rendez-vous.

Jacob fut d'après les auteurs du livre antique le disciple préféré du Christ – une véritable passion affective les lia. Le Christ fit à Jacob la « promesse de vie éternelle ». Aussi, Jacob fut-il invité à boire le sang du fils de Dieu. Maudit par Dieu, Jacob devient vampire, et le Christ fut condamné à achever son séjour terrestre, offert en sacrifice aux hommes.

Ce témoignage constitue l'essentiel de ce que contient l'évangile de Qumrân, écrit de la main même du Christ, comme un testament et un témoignage de sa douleur, avant son exécution.

Mais « le 13e disciple » contient également des textes plus tardifs, ultérieurs à l'exécution du Christ. Jacob, le disciple maudit qui a bu le sang du Christ, devient le détenteur de l'évangile de Qumrân, écrit de la main même du Christ.

Il fuit Jérusalem, et s'intègre plus tard à la société des caïnites, masquant l'origine unique et extraordinaire de son vampirisme. La force de son sang en fait rapidement un chef implacable.

Il semble qu'une histoire d'amour tragique le lie à une mortelle de noble naissance, probablement une femme mortelle de haute naissance issue de la tribu de Joseph qui lui fut envoyée pour calmer sa fureur. Elle parvient à le séduire. La nuit même, elle-même et toute son escorte sont étreints. Ils sont les premiers enfants du prince et l'amour qu'il tire de la jeune femme éveille en lui un autre désir.

« Vous êtes mon sang et, disciples, Vous serez la parole de ma chair. Mon Verbe est l'immortalité. Pour tous les hommes. Vous m'avez fait concevoir ma vocation. Je vais l'annoncer à tous mes fidèles. »

Mais la cité est ébranlée par ces propos hérétiques. La rébellion éclate contre les immortels. Jacob la mate impitoyablement. Les vampires et les humains soulevés sont détruits et tués. Mais le grand prêtre du temple, instigateur de la révolte, appelle à la malédiction de Dieu et maudit le prince. Le prince l'étreint et lui transmet en retour sa propre malédiction. Mais la cité est brûlée par la colère de Dieu – le feu tombe du ciel et la consume.

Les fidèles humains survivants ont retiré le corps de Jacob des décombres et fondé la secte des « fils de Jacob ».

Le grand prêtre devenu vampire les poursuit au long des siècles pour parachever la colère de Dieu. Son dessein serait de tuer son père, de lui voler le sang du Christ et d'achever la mission divine : la destruction de toute cité pécheresse gouvernée par les enfants de Caïn.

Pour Charles, l'enjeu était le suivant : où repose le corps du 13e disciple, caché par les descendants des « fils de Jacob » ? Que se passerait-il si la vampire qui le diabolisait recevait le sang du Christ ?

De Stahl les laisse sur ces révélations ou allégations délirantes.

◆ Nouvelle explication

Un antédiluvien devenu dément se prend pour un saint et croit incarner la volonté de Dieu ; il recherche le 13e disciple du Christ, Jacob, pour rendre à Dieu ce qui lui revient : son sang. Il a donc décidé dans sa folie de boire le sang du 13e disciple.



◆ Le Phénix s'embrase

Un jeune anarch vêtu de noir et dans un état second se rend dès la tombée de la nuit à l'hôtel particulier des personnages. Il avance d'un pas décidé, n'ayant que faire des ordres du service de sécurité et est abattu dans le hall d'entrée – de la suite des justicars qui s'éveillent, il est possible d'entendre des coups de feu.

Dans la poche du vampire se trouve une enveloppe sur laquelle il est écrit : « *Celui que vous cherchez vous accorde une rencontre à 23 heures au restaurant-routier le Phénix* ». L'écriture est masculine et tremblante.

Dans un resto-route à 10 kilomètres de Chicago, posé sur le bord de l'autoroute comme le reliquat d'un décor de road movies des seventies, alors que les personnages attendent dans une salle où il y a peu de clients – des routiers fatigués – le saint les reçoit, habillé d'une toge, auréolé de lumière.

Il apparaît – aux deux sens du terme – au détour du bâtiment et rentre dans la salle. Les humains ne semblent pas le voir. Il s'assoit parmi les justicars et prend la parole.

Il prétend désirer avertir le « *démon qui dirige cette nouvelle Gomorrhe* » de la présence du châtement ; il reviendra dès que ses pas l'éloigneront de sa nouvelle cible, New York.

Ils – les personnages – représenteront le meilleur témoignage du sort qu'il réserve à Lodin...

Sur ces mots, l'établissement prend entièrement feu, en commençant par l'entrée et par le plafond. Le saint se consume impassiblement, ses chairs brûlent, noircissent, se recroquevillent sur elles-mêmes, comme du papier, et tombent en cendres, parmi les flammes.

Les personnages devraient comprendre que les pompes à essence risquent d'exploser. Il y a également des humains bloqués dans le bâtiment.

Un jet de compétence doit nécessairement leur faire remarquer un véhicule qui démarre au quart de tour. Il s'agit des agents gothics du saint : la plaque d'immatriculation est visible et doit être notée. Si une course poursuite en voiture s'engage, elle finira dramatiquement pour les anarchs. Une tentative de filature discrète ne pourra pas réussir.

Le véhicule appartenait à une humaine. Sa photo révèle les traits du visage de la jeune femme vampire qui apparut au musée. Elle est actuellement portée disparue auprès des services de police.

Qui est-elle ? Léa Sardonnan est un jeune mannequin, domiciliée à Chicago. Elle vit avec sa co-locataire, une étudiante de droit, Helene Cunningham. C'est Helene qui a averti la police de la disparition de Léa.

Helene ne sait pas grand chose de sa co-locataire. Cette dernière vivant la nuit et dormant le jour. Helene, étudiante studieuse, avait peu d'atomes crochus avec Léa. Elle savait simplement que Léa était la fiancée d'un certain Bela Winthrop, un homme riche qui l'entretenait.

Une recherche révèle que Bela Winthrop est le fils d'un personnage célèbre, Demlik Winthrop, qui fut propriétaire d'une galerie d'art prestigieuse. Demlik est mort il y a plusieurs années, léguant sa fortune à son fils, qui la dilapida.

Une photo récente de Bela révèle qu'il a un hobby dans la vie : le mouvement rock gothic.

◆ Apparition d'outre-tombe

De retour à l'hôtel, à un moment ou à un autre, les justicars sont témoins d'un phénomène violent qui survient dans leur suite.

En effet, ils voient apparaître Charles Guermant lui-même, revenu des morts. Il apparaît parmi eux : ses yeux sont exorbités, il semble dans un état d'agitation avancé. C'est un fantôme. Il parle, mais aucun son ne sort de sa bouche. Il semble éperdu, tente de communiquer. Ses vêtements sont déchirés, ses cheveux ébouriffés. Pris de panique, il se précipite vers la porte, tourne les yeux derrière lui, semble pousser un hurlement, porte la main à son visage et s'écroule au sol, décapité. Il tombe en cendres.

Les cendres se matérialisent – le premier qui les touche est brûlé à la main. Une marque noircie naît de la brûlure. Les cendres, pour leur part, se dissipent. En dessous, le plancher est également brûlé ; on y perçoit une sorte de signe, difficile à identifier. Auspex ou Yeux du chaos permet de distinguer le visage d'un homme, dévoré par la souffrance. Ses yeux sont emplis de douleur et de compassion, son front est ensanglanté.

NOTE POUR LE MAITRE DE JEU

Que s'est-il passé ? Le spectre de Guermant est dominé par le saint qui tente de manœuvrer les personnages. La fameuse marque de brûlure noire est une sorte de marqueur magique qui permet au saint de localiser où se trouve celui qui la porte et de le rejoindre. Le saint attend des personnages qu'ils le conduisent au repaire de Jacob.

L'entrée de ce repaire se situe à la galerie d'art Winthrop. La galerie est vide et mise en vente par une agence. Elle recèle cependant une porte invisible qui mène à un chantry magique créé par la loge de mages qui sont les descendants de la secte des fidèles de Jacob. La porte est décelable par auspex, yeux du chaos... Le saint connaît le repaire mais la porte lui est magiquement close. Or la brûlure sur la main du personnage a une autre fonction magique : elle permettra au saint de plier l'espace et de rejoindre les personnages qui lui servent donc en réalité de moyen de passage.

◆ Chez Bela Winthrop

La résidence de Bela Winthrop est un véritable manoir, logé dans les quartiers riches de la banlieue de Chicago. Un gigantesque parc l'entoure.

Se rendre chez Winthrop invite à une découverte macabre qui permettra peut-être aux personnages de comprendre que les agents du saint sont des amis de Winthrop qui furent étreints et dominés. Winthrop n'a toutefois pas eu cette chance et a payé pour ses excès.

Dans le salon, son cadavre est pendu au lustre, nu, tête en bas. De vieux restes de bouteilles de champagne, des lignes et des sachets à moitié entamés de cocaïne témoignent de la dernière orgie de Winthrop.

Mais un invité a échappé au saint et a survécu, caché dans une armoire. Il est à moitié fou depuis qu'il a été témoin du massacre. Voici ses propos :

« *Le Christ a surgi dans le salon, alors que nous nous débauchions tous, vautrés dans l'alcool, dans la drogue et dans le sexe. Ses traits ont exprimé la tristesse et la colère : il les a tous punis - Bela en premier - moi j'ai pu fuir. Puis il leur a pardonné : le Christ a donné son sang et ils sont revenus à la vie, sauf Bela, condamné aux enfers...* »

◆ La galerie Winthrop

La secte des serviteurs humains du 13e disciple, « **les fils de Jacob** », a développé au long des



La Momie

siècles des pouvoirs magiques restreints et spécialisés dont on ne saura rien. Son dernier membre, Bela Winthrop, les a emportés dans la tombe. Toutefois, ils étaient susceptibles de créer un espace dans l'espace semblable à une « chanterie de mages ».

Dans la galerie désaffectée, la porte n'est pas visible pour un humain.

© Ghislain Thiery

Auspex et Yeux du chaos révèlent toutefois un encadrement faiblement lumineux. Il suffit de vouloir repousser le mur et de vouloir créer un passage pour actionner mentalement et magiquement l'ouverture.

Derrière, une vieille salle de réunion typique d'une loge secrète révèle sa table ronde et ses chaises. Toutes les chaises sauf une portent une toile de crêpe noire. En face, une plaque de cuivre porte date de naissance et date du décès du membre de la loge. Sauf celle de Demlik Winthrop diffère : personne n'a été là pour témoigner de sa fidélité à Jacob et de sa disparition.

Au fond de la salle de cérémonie, une porte conduit à un petit escalier qui descend sur une dizaine de marche et mène au « tombeau » de Jacob.

Dans la salle souterraine, un sarcophage est posé en dessous de la statue d'un homme.

Ici, les événements se précipitent, car le saint apparaît, et ne s'épargnera pas un discours lénifiant pour témoigner avec complaisance de sa supériorité.

« Enfin vous m'y avez conduit. Non que j'ignorais l'existence de cet endroit. Mais sa porte m'était fermée par un rituel. Il m'a fallu vous y conduire. Je n'ignorais pas que vous échapperiez aisément aux flammes. Si vous aviez été marqués là-bas, vous auriez compris. Il me fallait pouvoir vous retrouver plus loin – dans ce repaire que j'ignorais – et user d'un ersatz d'apparition pour porter ma marque et faire de vous mon cheval de Troie. Car celui qui porte la marque de Dieu l'emporte en tout lieu où il se rend. »

Il est inutile ici de proposer des caractéristiques à ce personnage surpuissant, susceptible de bouter le feu à qui il veut.

Si, alors que ses collègues justicars tentent d'empêcher le passage du saint, un personnage ouvre le sarcophage, il sera surpris : le sarcophage ne renferme que le corps anormalement momifié d'une femme.

Jacob est en réalité la statue. La femme est son aimée, en torpeur.

L'ouverture du tombeau met en branle Jacob.

Deux possibilités s'offrent à vous. Développez cette scène dramatique selon votre préférence – ou plus probablement au gré des réactions et idées des joueurs :

Jacob statufié pleure des larmes de sang, tentant de transmettre son sang aux justicars qui peuvent atteindre la statue et dont la puissance leur permettra d'affecter le saint.

Jacob s'extrait de son inertie et il se retourne contre le saint. Le feu jaillit de ses paumes et embrase le saint qui se consumera cette fois une fois pour toute, révélant un squelette et surtout une dentition dotée de crocs vampiriques.

Quoiqu'il se passe, au matin, les personnages se réveillent dans la crypte des « fils de Jacob », vide.

Dehors, le soleil brille. Ils sont redevenus humains.



© Ghislain Thiery

Maître Geursaive de Taitrapylotraktahn

Aide de jeu Rêve de Dragons rédigée et illustré par Benjamin Schwarz

"Tout objet chu d'une lueur violette échoit à la garde du propriétaire de la parcelle sous-jacente pour une durée d'un mois et trois jours à compter de l'apparition d'icelle

**Maître Geursaive de
Taitrapylotraktahn**



NOTA : Décret 201A04-309B 210014-103-D29 art. 13b. Les dispositions du présent décret entreront en vigueur le premier jour du troisième mois suivant le mois de sa publication.

Elles ne sont pas applicables aux délimitations pour lesquelles la décision prescrivant l'enquête publique a été publiée avant la date d'entrée en vigueur du présent décret.

MODIF 12-13 75N. Le présent article intègre les modifications prévues à l'alinéa 76 du Code territorial en matière de déchirures transfrontalières"

**Extrait du code des contentieux liés aux déchirures
du rêve**

Capitale administrative du **justiquat de Diptairosaphy**, Taytrapylotraktahn est connue comme la plus grande cour de justice de tous les rêves. C'est en effet dans les mille et un palais de justice de cette fourmillante cité que sont jugés tous les crimes et les délits de l'immense contrée. On estime à plus de cent soixante milles âmes la population des faubourgs ; une moitié constituée de gens de loi, l'autre moitié de clients des premiers.

Nous ne nous étendrons pas ici sur le fonctionnement complexe de cet état dans l'état, sur le va-et-vient des caravanes alimentant la cité, sur la hiérarchie sans fin de ces zélés juristes ou sur la somme vertigineuse des articles de loi entassés depuis les origines. Nous n'évoquerons que rapidement les précis entassés derrière chaque brique entre chaque moellon, laissés là à l'attention du quidam souhaitant réviser ses codes ; car ne l'oublions pas *"nul n'est sensé ignorer la loi"*.

Ici, pas une brique, pas une poutre qui ne soit rehaussée d'un précieux décret, d'un règlement ou d'un article. Nous ne parlerons qu'à demi-mot de ce bourg trépidant où les trois-quarts des affaires traitées relèvent de peccadilles internes, un *"cédez le passage au juge des peines"* non respecté et c'est le début d'une nouvelle affaire. Nous n'évoquerons que pudiquement les substantiels émoluments demandés aux voyageurs à l'entrée de la ville et qui serviront à couvrir les frais d'avocats au cours de leur séjour. Nous passerons enfin sur ces joutes homériques que se vouent souvent ces ténors du barreau parfois jusqu'à l'aphonie.

En définitive, la vie même de Taytrapylotraktahn est entièrement résumée dans ce petit aphorisme qu'on peut lire en lettres d'or au-dessus des trente trois entrées de la capitale : *"Nul n'entre ici qui n'ait un bon avocat"*.



Enfant prodige et fils légitime de Kaudpaynal VII, grand juge suprême de Diptairosaphy, le petit Geursaive finit son droit à sept ans et plaida sa première affaire à l'âge de huit. Passionné des causes extrêmes il se fit rapidement connaître comme un novateur et un redresseur de tort. Puisant dans les profondeurs géologiques d'un code pénal antédiluvien il exhiba à mainte reprise des éléments contradictoires grâce auxquels il gagna de nombreuses causes prétendument perdues d'avance.

Arrivé à l'âge de menacer le trône de son père par la force des codes de loi, Geursaive montra un flagrant désintéret de la chose politico-judiciaire. Désireux de contempler la diversité des codes de loi développés de par le monde, il rejeta la couronne pour lui préférer le baluchon du voyageur.

Au cours de ses voyages, le jeune Geursaive eut maintes fois l'occasion d'exercer son besoin de justice. Zorro du prétoire, Robin Hood de la haute cour, aucune cause ne lui semble trop vile ou inintéressante. On l'a déjà vu s'interposer dans un vulgaire vol de billes entre enfants, défendre gracieusement les intérêts de la veuve et de l'orphelin face à un collecteur d'impôt trop zélé, ou éviter une guerre en tranchant dans une affaire d'héritage royal.

On le connaît bien pour être celui qui a fait évoluer les codes de loi dans plus de cent pays qu'il a traversés, mais on le connaît essentiellement pour être *"celui qui défend l'indéfendable"*. Cette sulfureuse réputation, maître Geursaive se l'est faite en douteuses plaidoiries où il prétendait défendre un cyan, un groin ou encore un haut-révant contre la vindicte populaire et le bon sens lui-même. Là où le quidam s'indigne et le bon bourgeois s'étouffe d'apoplexie dans sa fraise, maître Geursaive ne se démonte pas et prétend que tout un chacun a droit d'être défendu. Avec sa verve et son intelligence des codes il brette et parfois, souvent, finit par avoir gain de cause.

Grand échalas sec et nerveux, maître Geursaive se tient très droit malgré ses presque deux mètres de haut. Ses yeux perçants semblent sonder et analyser tout ce qu'ils voient. Plutôt beau gosse, ses facilités d'élocution et sa voix mélodieuse seraient des atouts indéniables pour charmer le beau sexe, mais Geursaive n'a d'autres centres d'intérêt que sa profession et la justice.

Maître Geursève est accompagné de Schlodomyr, son fidèle chevalier greffier. Schlodomyr est un individu rondouillard, myope et affligé de pellicules. Il est assez bon homme de loi lui-même mais, bègue, il se défend mieux la plume à la main – c'est d'ailleurs un excellent lanceur de plumes – et n'a pas son pareil pour le classement des articles de loi ou leur apprentissage par cœur. Schlodomyr s'acquitte en outre de toutes les contingences matérielles.

Les deux voyageurs possèdent généralement un capital avantageux qui leur permet de dormir dans les meilleures auberges. À part cela ils n'ont aucune possession de valeur si ce n'est une bonne cinquantaine de kilos d'articles de loi ou de comptes-rendus d'affaires traitées, ainsi que deux chevaux à leur gabarit : **Ancyllaire** et **Articlehuit**.

MAITRE GEURSAIVE

Taille 15 Apparence 13 Constitution 7 Force 7 Agilité 12
 Dextérité 12 Vue 15 Ouïe 16 Odorat-goût 9 Volonté 14
 Intellect 14 Empathie 8 Rêve 10 Chance 15
 Mêlée 9 Tir 13 Lancer 10 Dérobée 9 Vie 11 Endurance 12
 S.Const 2 Sust 2 +dom 0
 Chant +6 Bricolage +1 Cuisine +1 Discrétion +2 Séduction
 +3 Vigilance +2
 Comédie +5 Éloquence +8
 Survie cité +3 Survie extérieur -2 Survie forêt -2 Survie en
 textes de loi +10
 Écriture +6 Légende +2
 Né à l'heure du roseau



© Ghislain Thiery

SCHLODOMYR

Taille 12 Apparence 7 Constitution 14 Force 12 Agilité 12 Dextérité 8 Vue 8 Ouïe 14 Odorat-goût 9
 Volonté 10 Intellect 11 Empathie 7 Rêve 11 Chance 11
 Mêlée 12 Tir 12 Lancer 12 Dérobée 10 Vie 13 Endurance 13 S.Const 4 Sust 4 +dom+1
 Plume +8 (lancer) Dague +3
 Bricolage +2 Cuisine +1 Vigilance +3
 Survie cité -3 Survie extérieur +3 Survie marais +1 Survie forêt +1 Survie en textes de loi +8
 Écriture +10 Légende +4
 Né à l'heure de l'araignée

La compétence **Éloquence** pourra être considérée comme la capacité à rallier les gens à ses raisons. On pourra tenter de la contrecarrer par un jet d'EMPATHIE (pour sentir que l'individu n'est pas franc), d'INTELLECT (pour comprendre que le raisonnement est erroné), ou VOLONTÉ (si on est suffisamment buté).

La compétence **Survie en textes de loi** pourra par exemple être croisée avec INTELLECT pour modéliser la compréhension rapide qu'une personne a d'un texte, avec CHANCE pour décider s'il tombe rapidement sur un article qui l'intéresse, avec CONSTITUTION pour savoir s'il ne s'endort pas pendant la lecture et avec DEXTERITÉ pour rendre compte de sa capacité à plier les textes dans le sens qu'il souhaite les voir prendre.

On pourra rencontrer Maître Geursaive partout où il est possible d'exercer la justice, même – surtout – dans les lieux les plus incongrus. Si d'ailleurs les joueurs sont compromis dans une affaire scabreuse et ont besoin d'un bon avocat, il y a de fortes chances que le jeune maître viendra de lui-même à leur secours.



© Ghislain Thiery

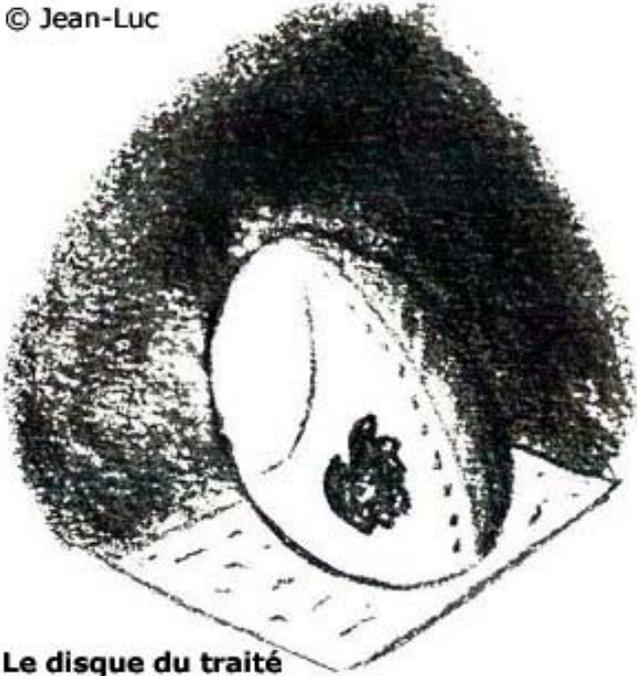
Le disque de l'alliance

Inspiration Méga par Olivier Dupuis

Le scénario présenté ici propose sur la même idée plusieurs variantes. Dans la variante la plus simple, l'intrigue composera alors un bon scénario d'introduction à l'univers de Méga. Les autres variantes, au choix du MJ, offrent de l'exotisme, de la complexité, des rebonds potentiels qui nécessiteront des joueurs plus habitués à l'univers et sans doute des personnages plus expérimentés.

INTRODUCTION

© Jean-Luc



Le disque du traité

Il y a longtemps de cela (1 938 ans pour être précis), un vaisseau de l'Assemblée galactique s'abîme dans une ceinture d'astéroïdes après une erreur de sortie de triche-lumière. Une capsule de survie fut expulsée, puis erra longtemps avant d'atterrir sur la planète la plus proche.

Cette capsule contenait un disque de stockage sur lequel était rédigé le traité d'alliance et de rétrocession de possessions entre le royaume Xerim et l'empire G'he, deux membres antagonistes de l'Assemblée galactique. Malheureusement, cette planète est habitée et sous surveillance technologique, et les médiateurs préférèrent étouffer l'affaire en se disant qu'il serait toujours temps d'aller le rechercher en temps utile...

Cependant l'histoire en a décidé autrement et les relations entre le royaume Xerim et l'empire G'he s'envenimèrent à nouveau. Naturellement, la dispute s'étendit sur la vieille affaire des terres rétrocédées et les impériaux réclamèrent des terres « injustement et illégalement exploitées par les féaux de Xerim ». Le roi de Xerim, Ana-Xer XXIV, demanda alors à l'Assemblée galactique de remettre sur le tapis le disque de stockage témoin de leur lointain traité...

Le médiateur Goròlmd n'a pas eu d'autre choix que de faire appel à la Guilde Méga pour aller chercher le disque... car la planète en question est toujours sous surveillance. Le seul outil technologique que pourront emporter les personnages sera un détecteur camouflé dans un pendentif qui permet de localiser imparfaitement le disque.

VERSION FACILE

Cette version est idéale pour un premier scénario d'introduction à Méga ; les personnages évolueront sur leur planète native, que les joueurs connaissent bien. La mission n'est pas trop dure et leur permettra de bien prendre connaissance des pouvoirs Méga.

La planète est la terre et les recherches antérieures ont permis de savoir que le document était tombé dans le désert de Gobi où il a déjà été retrouvé par le gouvernement chinois et mis sous étude. Les mégas devront donc trouver où il se trouve et s'en emparer et, si possible de leur propre chef, réussir à faire détruire toute trace de l'objet dans les registres et toute trace de la capsule de survie.

Les difficultés seront, bien entendu, d'arriver à mener correctement la mission malgré la paranoïa naturelle et permanente des militaires chinois. Le site d'atterrissage de la capsule est hautement surveillé, ainsi que le site secret où le disque et d'autres bricoles sont étudiés.

Si les personnages oublient de détruire toute trace de l'objet dans les registres et toute trace de la capsule de survie, le major n'hésitera pas à les tancer vertement et à le renvoyer terminer le travail.

VERSION PLUS DELICATE

Cette version est plus conforme aux scénarios habituels de Méga. Les personnages doivent se dépêtrer au sein d'une civilisation inconnue, avec des contraintes de temps.

Les autochtones sont humains, mais d'une civilisation de type NT4 inconnue ; un point de transit existe. La capsule atterrit près d'un centre habité et le disque fut rapidement trouvé.

Assez rapidement, le roi local l'utilisa comme symbole religieux et ses successeurs ne cessèrent d'exploiter cet artefact dans leurs cérémonies et actes officiels. Or la révolution est en route dans ce royaume, et le peuple dans un grand élan populaire de nettoyage a décidé de se débarrasser de l'encombrant symbole royaliste. Comme le disque est réalisé dans une matière extrêmement solide, ils décidèrent de le jeter dans un volcan. Actuellement, l'expédition officielle est en route et le disque est sous haute surveillance.

VERSION DIFFICILE

Voici la version pour des personnages coriaces et très à l'aise avec leurs pouvoirs, qui aiment la difficulté.

La situation géopolitique de la planète est la même que précédemment. Mais le point de transit n'a plus servi depuis belle lurette ; entre-temps il a été découvert que le roi a fait construire un temple autour. La sortie de transit sera sans doute plus délicate, et surtout, le point de transit sera détruit quelques jours après par des révolutionnaires ! Les mégas seront donc obligés de se recréer un nouveau point de transit dans un climat social tendu, sans doute activement recherchés et sans possibilité de bien camoufler le site. Ils devront vraisemblablement y retourner pour sécuriser le nouveau point de passage... Mais ce n'est pas tout.

Une médiante a eu vent du dossier délicat de son collègue, et pense qu'il serait bon pour sa promotion d'être celle qui récupérera le disque sur place. Toutefois, elle ne peut pas s'encombrer de trop de subtilités pour aller récupérer le disque et elle envoie sur place un mercenaire spécialisé dans les opérations illégales sur les planètes surveillées. Pour des besoins scénaristiques, il serait bon de faire intervenir le mercenaire à un moment inattendu de l'enquête des personnages, à partir du moment où ils sont en possession du disque et de préférence quand ils reconstruisent le point de transit. Le mercenaire ne s'embarrassera pas de subtilités et utilise sans parcimonie son stock de grenades à gaz soporifique. Même si les personnages ne tombent pas dans son piège, le désordre qu'il aura occasionné risque de leur être reproché ...



© Ghislain Thiery

Méga, le jeu de rôle des messagers galactiques

Un jeu méconnu présenté par Olivier Dupuis

Jean Guichard entre essoufflé dans la pièce ; il était le dernier. Le major MacLambert n'attendit pas qu'il s'assoie pour commencer son exposé.

« Je suis désolé d'écourter ainsi vos vacances, mais vous étiez le seul groupe d'humain rapidement disponible pour être envoyé sur Calystène II. Ce disant, une holovidéo de la planète apparut au milieu de la pièce. La situation est extrêmement tendue là-bas, et l'Assemblée galactique a expédié la FRAG en triche-lumière hier ; ils arriveront sur place dans une semaine. Il faut absolument que sur place vous réalisiez une opération en urgence avant leur arrivée... »

◆ Présentation

Dans certains jeux, les joueurs incarnent différents types de personnages, dans celui-ci des aventuriers, là de simples voyageurs, ici des chevaliers, ou encore là-bas des anges ou des démons. Dans Méga, les personnages sont prévus pour être exclusivement des MESSAGES GALACTIQUES, affiliés et recrutés par la Guilde, entité publique mais extrêmement discrète, active et puissante de l'Assemblée galactique...

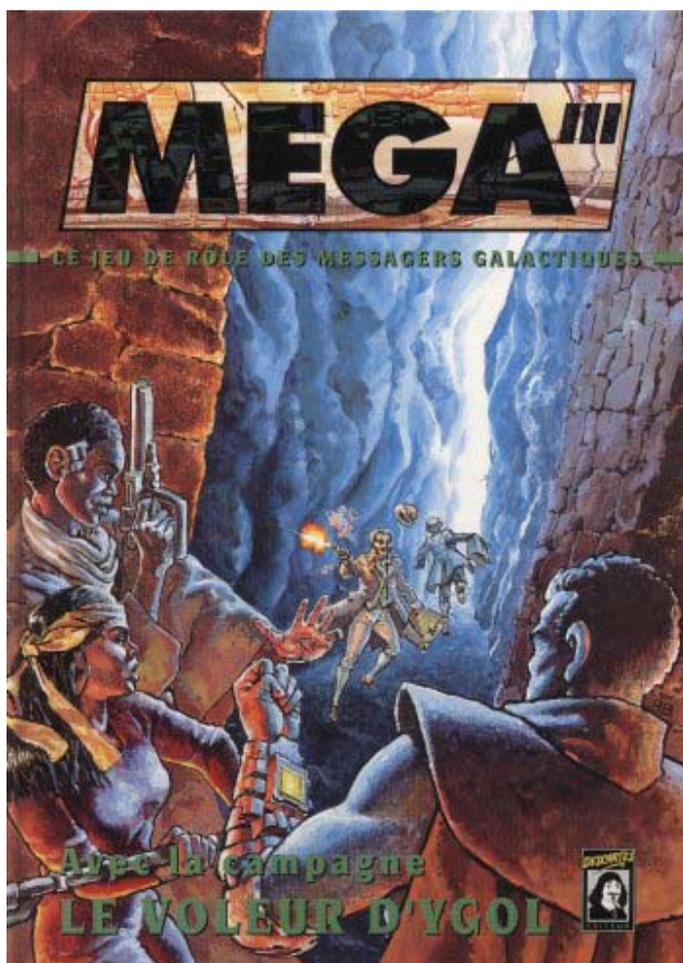
Ou devrais-je écrire **des** Assemblées galactiques. En effet, dans ce jeu de rôle créé par Michel Brassine et Didier Guiserix, l'univers décrit ne se limite pas à un seul univers connu, mais à plusieurs, parallèles, plus ou moins divergents, qui de temps en temps, débordent légèrement les uns sur les autres.

La Guilde des messagers galactiques s'est donnée comme but philanthropique de surveiller, réguler, voire de régler les problèmes qui pourraient survenir dans ces univers. Son principal atout, ce sont ses messagers, des êtres vivants, humains, norjans, talsanits, ..., qui tous partagent en grande partie ses idéaux, mais surtout disposent de deux pouvoirs extrêmement rares et précieux, le transfert et le transit.

Le transfert est la capacité de prendre momentanément possession d'un corps étranger, laissant le sien vide ; le transit lui permet de voyager instantanément d'un point à un autre de l'univers, pourvu que ces deux points soient munis des portes adéquates, des tétraèdres réguliers fabriqués sur mesure.

Depuis des millénaires, la Guilde des messagers galactiques bénéficie donc du privilège fabuleux de transporter des personnes rapidement en tout point de l'univers, et de pouvoir contourner avec une relative facilité la plupart des systèmes de sécurité.

Les Méga sont donc avant tout des agents spéciaux, que dans d'autres contextes on appelle aussi des espions.





Les possibilités offertes par l'univers du jeu sont extrêmement riches, allant du *space opera* à *Jurassic Park* en passant par *Un Yankee à la cour du roi Arthur*. Mais l'œuvre de fiction qui se rapproche le plus des situations contrastées que peuvent rencontrer les personnages, abstraction faite du voyage dans le temps, ce sont les aventures de *Valérien, agent spacio-temporel* de Mézière et Christin.

Comment expliquer alors que ce jeu ne se soit pas plus développé ? Tout d'abord c'est un jeu français, qui s'est commercialisé d'abord comme hors-série de Jeux et stratégies, puis pour la troisième version, comme hors-série de Casus Belli.

Ensuite, la troisième version a sans doute souffert d'un système de règles très lourd, trop simulationniste, et rempli de coquilles, d'erreurs et d'oublis.

Par exemple les règles sur les feintes et les hobbys sont évoqués, apparaissent dans les tableaux mais elles ne sont pas expliquées !

Le système de magie et des pouvoirs psy est importé de *Simulacres* et s'insèrent assez mal à mon goût dans le système.

La réédition en couverture cartonnée de cette troisième n'y a rien corrigé, ajoutant simplement des feuilles d'errata... Le jeu a peut-être aussi souffert de la trop grande richesse de l'univers proposé, très inspiré de *l'Encyclopédie galactique* de François Nédelec, où finalement les joueurs n'arrivent pas forcément à poser leurs jalons et faire sortir leurs personnages du cadre des scénarios. Enfin, le cadre moral d'action des personnages est finalement relativement restreint ; ils sont affiliés à une *Guilde philanthropique*, assez à cheval sur les principes, imposant des règles déontologiques assez limitatives pour les personnages : la lassitude peut gagner à la fois les joueurs et le maître.

◆ Le système de jeu

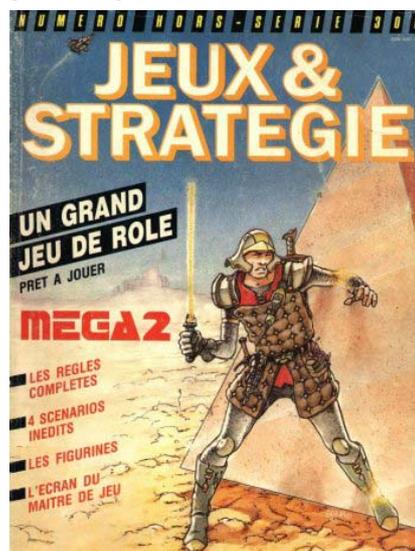
Les personnages sont tous des terriens, recrutés pour leur potentiel à développer les deux pouvoirs spécifiques des messagers galactiques, le transit et le transfert. Une fois recrutés, les personnages reçoivent une formation qui va leur apporter une spécialisation Méga selon la branche qu'ils vont choisir, cette formation vient donc en complément des compétences acquises sur Terre.

La *Guilde Méga* possède plusieurs types d'agents : astro, conceptec, biocyb, fouineur, ranger, écosophe, médian, sensit, patrouilleur et empathie. Le joueur peut ainsi panacher assez librement les deux formations qui vont déterminer les aptitudes de son personnage.

Le jeu a bénéficié de trois éditions officielles, chacune changeant les règles. La quatrième version avait bien avancé grâce à une liste de diffusion (voir les liens proposés) à laquelle participait l'auteur principal des précédentes versions, Didier Guiserix, mais au final elle a été abandonnée.

Plusieurs sites proposent d'utiliser d'autres systèmes (Gurps, Basic, D20, ...) et de garder l'univers ; j'ai d'ailleurs moi-même mis au point il y a 9 ans un

système utilisant les règles du jeu *Star Wars* avec des grilles d'équivalence pour les compétences et les caractéristiques.



En conclusion, il me semble qu'il serait bien plus profitable actuellement de faire abstraction du système de règles, et de garder et d'enrichir l'univers. Le système de jeu proposé avec Méga III est tout à fait jouable et possède l'avantage de coller aux besoins des parties se déroulant dans l'univers, je conseille à toute personne intéressée de l'essayer.



◆ Matériel disponible

L'édition cartonnée de Méga III ou le hors-série de Casus Belli doivent pouvoir se trouver d'occasion ; à l'instant où j'écris ces lignes un exemplaire du hors-série est proposé sur un site de vente aux enchères.

L'édition cartonnée offre en plus du hors-série et de ses errata une campagne et un livret d'aides de jeu sur le monde et la Guilde Méga : ces deux derniers me semblent être particulièrement intéressants pour bien s'imprégner de l'univers du jeu et offrir de nombreuses heures de jeu.

De nombreuses ressources sont disponibles sur la toile pour Méga, voici un petit panier garni :

Une description commentée de toute la gamme Méga et plein d'autres ressources : <http://loukoum.online.fr/jdr/mega/mega.htm>

Une liste de diffusion consacrée à Méga avec des archives accessibles aux non-inscrits : <http://fr.groups.yahoo.com/group/ZoneMega>

COMEGA, rempli de ressources (règles, aides de jeu, scénarios) : <http://welcome.to/comega>

Zone d'ombre, un autre site de ressources pour Méga avec entre autre une campagne utilisant l'univers de RuneQuest, Glorantha : <http://zone.ombre.free.fr>

Des règles de conversion des personnages de Méga III vers Fuzion : <http://fuzionpowered.free.fr/sections.php?op=viewarticle&artid=31>

Une bizarrerie, Le grimoire de Maltar, un projet de jeu vidéo style RPG japonais d'il y a 10 ans : <http://rifflet66.webdynamit.net/index.htm>



WALHALLA

Auteur : Graham Masterton

Type : roman

Edition : Pocket



Graham Masterton est un écrivain de littérature fantastique de second ordre, au sens noble du terme. C'est dire qu'il n'économise aucun stéréotype et aucune grosse ficelle pour faire plaisir à ses lecteurs friands de choses dégoulinantes – le tout enrobé dans un papier cadeau rouge sang rutilant.

Avec son roman *Walhalla*, Masterton comble manifestement une frustration : celle de ne pas être Stephen King et de ne pas avoir écrit *Shining* – rappelons-le, l'histoire d'un hôtel maudit possédant son gardien jusqu'à la folie. Donc, Masterton s'offre son propre *Shining*. *Walhalla* n'est pas son premier roman et Masterton a après tout connu une certaine gloire. Il peut donc s'offrir ce plagiat – lequel dénie sur sa fin ses origines, à la surprise du lecteur, et se révèle plus proche en réalité du *Rébecca* de Daphné du Maurier.

À ce point de notre critique, il y a un élément dont il faut tenir compte : le monde est divisé en deux catégories. Soit on aime Masterton – parce qu'on a toujours aimé les histoires de fantômes et de monstres répugnants –, soit on a des aspirations trop élevées pour aimer Masterton, façon « *Moi, je maîtrise Vampire, Monsieur* ». Cet article s'adresse aux premiers.

Il nous a fait le coup du spectre du shaman indien adorateur de Cthulhu banni au dernier moment par l'invocation que Harry Erskine fait de l'esprit-totem d'un super ordinateur. Il nous a fait le coup du sorcier interné en hôpital psychiatrique qui fait disparaître tout le monde *dans les murs* pour libérer une faune de sadiques psychopathes 60 ans plus tard sur le malheureux couple qui a racheté l'endroit. Il a fait le coup des tableaux ensorcelés produisant en leur sein une autre dimension, refuge d'une famille de sorciers psychopathes – encore des sorciers et des psychopathes, toujours des cinglés-frappés-du-ciboulot. Il a fait le coup du char d'assaut oublié sur les côtes normandes et possédé par un démon invoqué par les alliés contre Hitler. À cette occasion, je me rappelle d'ailleurs d'une critique de *Casus Belli* expliquant comment et pourquoi ce livre – *Le Jour J du Jugement* – est aussi à chier que ça...

Revenons à *Walhalla*. Craig Bellman, un juriste fortuné, est victime d'une agression – aussi atroce que drôle, à bien y réfléchir et dont on ne dira rien pour préserver le goût du premier chapitre et une entrée en matière fracassante. Pour se remettre du choc, il décide d'acheter une maison immense qu'il découvre par hasard. En réalité, on sent bien que Craig n'est plus tout à fait le même depuis qu'il a vu la maison... Celle-ci aurait appartenu à un ancien milliardaire qui se serait suicidé en 1937 dans des circonstances étranges. Cependant, dans la demeure tombant en ruine, une inscription en latin : *Non omnis moriar...* « je ne mourrai pas complètement ».

Effie, l'épouse de Craig, elle, n'aime pas du tout la bicoque. C'est bien naturel : dès son arrivée, elle entend des sanglots et une voix dans sa tête qui la met en garde contre l'endroit, avant de tout simplement tomber nez à nez avec un fantôme pressé dans l'escalier.

Voilà l'un des traits typiques de l'écriture de Masterton : tout va très vite, sauf quand la scène dure pour soutenir l'angoisse du lecteur qui en demande encore. La créativité de Masterton est, de plus, évidemment une source inimitable pour un scénariste de jeu de rôle d'horreur qui devrait le lire un crayon à la main. Tout y est, de l'ambiance aux idées, que ces dernières soient originales et délirantes – par exemple la circonférence des solives et la scène du chat dans *Walhalla* – ou remâchées et traditionnelles dans ce genre particulier de la littérature – empalements *gore* et silhouettes spectrales aux fenêtres.

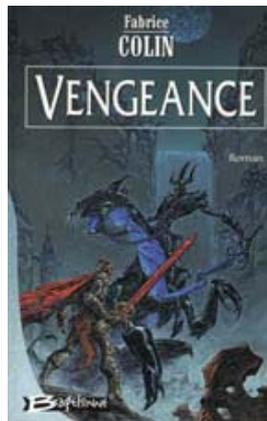
Lire Masterton relève d'un autre trait avantageux en particulier pour un scénariste de *L'Appel de Cthulhu* : son « œuvre » est une relecture – un peu populaire – et une modernisation des thèmes classiques de l'écrivain génial de Providence. En cas de crise d'inspiration, on peut se servir à la pelle.

(par Pascal RIVIERE)



VENGANCE

Auteur : Fabrice COLIN
Type : heroïc-fantasy
Edition : J'ai lu



Si comme moi et comme de nombreux joueurs de rôle vous êtes tombés dans Robert Howard, Michaël Moorcock ou Jack Vance quand vous étiez petit, élevant l'heroïc-fantasy au rang de genre littéraire prédominant, apprenez qu'il ne vous sera plus permis de vomir devant l'étalage des romans Donjon & Dragon en rallant « plus rien à lire »... Ragez, vous ne pourrez plus gémir en toute légitimité. Non pas que les romans D&D aient été enfin brûlés – l'autodafé étant l'unique sort mérité par ces petits tas de m... littéraires qui envahissent les rayons de la FNAC, évacuant de leur poids nos maîtres anciens. Jack Vance est par exemple réduit à la FNAC de Strasbourg aux quatre volumes du Cycle de Tschäï ; le reste – Cugel compris – est introuvable.

Il faut bien reconnaître ici que le vendeur est moins à fustiger que le consommateur, et quand on voit le niveau culturel du joueur de base...

Non, le motif de l'interruption de vos plaintes devra identifier pour son origine l'entrée heureuse, sur la lice abandonnée depuis trop longtemps du *Sword and sorcery*, de Fabrice Colin et de son remarquable roman intitulé *Vengeance*, J'ai lu, Fantasy, 2001.

Notons que J'ai lu démocratise depuis quelques années le renouvellement du genre en publiant en édition de poche de nombreux jeunes auteurs talentueux tel Robin Hoob, Mathieu Gaborit ou David Gemmell.

Toutefois, le roman de Fabrice Colin est remarquable en particulier car il déterre bel et bien la *Sword and sorcery*, un style de narration qui n'est plus pratiqué aujourd'hui. La méthode est inventée par Robert Howard : prenez un barbare, plongez-le dans une civilisation décadente inspirée du modèle gréco-romain, actionnez le ressort de la fatalité tragique, brassez les machinations, les assassinats et les adultères, saupoudrez de démons et... et bien en général, jetez, car le résultat est aujourd'hui ordinairement si indigeste ou au contraire inconsistant que même un Arnold Schwarzeneger déchu de ses fonctions, ruiné et alcoolique ne voudrait du scénario de ce Kalidor III.

Et bien Fabrice Colin parvient pourtant à faire monter la sauce et produit avec *Vengeance* ce curieux anachronisme littéraire en écrivant quelque chose de bon et de neuf avec des aliments normalement fades et périmés.

Mais il ne se contente pas de cela, car en plus, il écrit un bon livre – au sens général. Colin a compris qu'il existe une différence entre une pile de pièces de monnaie et un tableau. Une accumulation linéaire d'éléments forme une construction narrative bien maigre. Un tableau, lui, articule des composantes dans une forme structurée complexe. Les éléments de l'histoire ne s'accumulent pas, ils s'articulent pour dessiner une dramaturgie affinée, belle, implacable et imparable dans ses effets. Le livre fermé laisse flotter un parfum de lecture d'adolescence : je me rappelle, sans plus en avoir honte, pourquoi j'aime le jeu de rôle d'heroïc-fantasy.

(par Pascal RIVIERE)

L'ÉCHINE DU DIABLE

Réalisateur : Guillermo del Toro
Type : film de suspens
Edition : DVD Studio Canal



Excellent film de Guillermo del Toro, surtout connu pour ses autres œuvres comme Cronos, Mimic et surtout le fameux Blade 2 (de celui-ci on en parlera une autre fois).

Carlos, un jeune garçon de douze ans se retrouve, en pleine guerre civile espagnole, dans un orphelinat un peu particulier. Face à l'hostilité des autres, il découvre le mystère spectral que cache l'institution. Je n'en dirai pas plus.

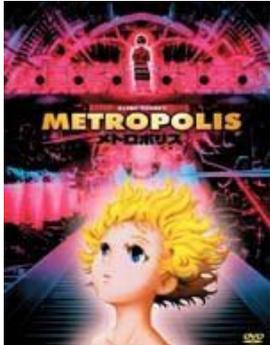
Il faut souligner la grande qualité du film alors que la filmographie de l'auteur n'est franchement pas bandante. L'histoire est de la qualité d'un Hitchcock, le suspense est très prenant. Je salue aussi la fidélité de la reconstruction historique que se soient les décors costumes ou dialogues.

Mais la chose la plus intéressante pour nous rôlistes est le scénario. Il y a là une très très bonne structure, certes classique, mais d'une efficacité diabolique. Ce film est une bonne inspiration pour tout maître de jeux fantastique contemporain ou pas. L'intrigue peut être retranscrite dans beaucoup d'univers. Et même pour le visionner, le film vaut réellement le détour.

(par Armand BUCKEL)

METROPOLIS

Réalisateur : Rintaro
Type : film SF
Edition : DVD Columbia Tristar



Non, je ne vais pas vous parler du géantissime film de Fritz Lang. C'est juste du dessin animé japonais sorti l'an dernier. Il a été réalisé par Rintaro et scénarisé par Katsuhiro Otomo d'après l'œuvre de Tezuka.

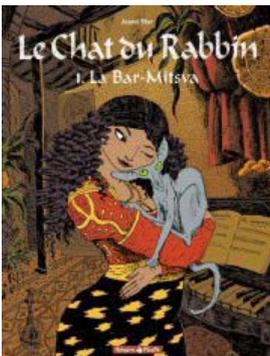
L'histoire est simple. Un policier est envoyé à Métropolis à la recherche d'un savant hors-la-loi. Le savant en question fabrique un robot ultra perfectionné pour le compte d'un magnat très puissant de la cité en question. À lieu une révolution, manipulée bien sûr, et une grande histoire d'amour. Bon, je vais être honnête, le film est un hommage à Tezuka. Le scénario d'Otomo est à mon goût bancal. Il aurait mérité d'être un peu moins fleur bleue. L'animation est par contre très belle. Ils ont réussi un bon mélange entre la 2d et la 3d. Mais bon ça ne fait pas tout.

Mais pour nous rôlistes, l'univers proposé est d'un grand intérêt. L'organisation sociale de la ville est un bon background pour pas mal de jeux futuristes.

(par Armand BUCKEL)

LE CHAT DU RABBIN

Auteur : Joan Sfar
Type : BD
Edition : Dargaud



Je sais ce que certains vont me dire. Cette BD ne peut pas vraiment servir pour une inspi pour le JDR.

Mais je ne résiste pas au plaisir de vous présenter cette histoire de chat qui parle et qui veut faire sa bar-mitsva. Sfar nous fait rencontrer des personnages truculents et d'une grande tendresse dans cette Afrique du nord séfarade. Il nous fait sortir de la caricature du juif du sentier et nous fait découvrir qu'il y a autre chose que le textile.

En tous cas, il y a là une qualité scénaristique proche du conte. Je ne peux vous inciter qu'à acheter les trois albums qui sont parus jusqu'à présent. Pour moi, il y a là un plaisir de lecture jubilatoire que je n'avais plus eu depuis longtemps.

(par Armand BUCKEL)

LE PINGOUIN

Auteur : Andreï Kourkov
Type : roman policier
Edition : Point



Kiev, de nos jours ; Victor Zolotarev a pris chez lui Micha, un pingouin que le zoo ne pouvait plus nourrir. Mais Micha est dépressif et cardiaque. Victor, qui plus est, est écrivain au chômage. Mais il se fait remarquer par un journal local qui lui propose d'écrire « des petites croix », des nécrologies de personnes encore vivantes en prévision de. Mais les « petites croix » meurent de plus en plus fréquemment. De qui sont ces crimes ? Victor en essayant d'y comprendre quelque chose se fait entraîner dans le bordel ambiant d'un pays où seule la loi du plus retord compte.

Malgré l'histoire qui de prime abord peut paraître un peu glauque, le roman est écrit sur un ton de désenchantement qui moi me plaît beaucoup. Il y a là aussi quelques personnages secondaires qui peuvent être réutilisés en tant que Pnj dans pas mal de jeux d'enquêtes contemporains. Et puis ne boudons pas non plus notre plaisir, le roman est excellent. C'est vraiment un auteur à suivre.

(par Armand BUCKEL)

Herbier, Tome

Une aide de jeu Générique par Benjamin Schwarz

Avertissement : Bien que les plantes présentées dans cet article existent réellement, ne tentez pas de vous servir de ces fiches pour réaliser de la phytothérapie. Faites appel à votre médecin ou à votre pharmacien.

➤ Mandragore, "main de gloire" (*homonculus*)



Biotope : On en trouve généralement sur les lieux de supplices. On préférera chercher sous les gibets où la semence des pendus leur apporte une plus grande vitalité.

Récolte : La nuit du vendredi, lorsque la plante aura été rendue lumineuse par un violent orage, munis-toi d'un chien noir affamé, d'une paire de chiffons cirés, d'un cor ainsi que d'un poignard magique, d'argent de préférence. Avec le poignard trace trois cercles concentriques autour de la plante. Il te faut alors solidement lier la queue du chien à la base de la plante. Bouche-toi les oreilles à la cire, éloigne-toi, et excite le chien à l'aide du cor. À l'arrachage, la mandragore lance un cri d'agonie insoutenable tuant net l'animal et l'homme aux oreilles improprement bouchées.

Propriétés : L'homonculus bien traité reste éternellement fidèle à son maître sur lequel il attire prospérité et fécondité.

Préparation : Après lavage, macération et maturation en linceul la plante prend vie. Elle se parfait alors à l'image de l'homme, d'où son nom de "petit homme planté" ou homonculus.

Coût : De par sa rareté, l'expertise que demande la cueillette et le danger qu'elle représente il va sans dire que la plante se vend extrêmement cher et fait l'objet de toutes les convoitises. La préparation de la plante entre aussi en compte dans son prix en ce sens qu'un homonculus parfaitement formé, sexué et présentant des touffes judicieusement disposées verra sa valeur décuplée.

➤ Mandragore (*Mandragora Officinalis*)



Biotope : Plante décevante (sans tige) du pourtour méditerranéen, elle présente de grandes feuilles molles proches du sol et une racine de forme vaguement humanoïde pouvant atteindre les 80 cm et plusieurs kilos. Les fleurs d'automne blanches ou mauves donnent naissance à des baies jaunes ou rouges.

Propriétés : Sédatif, antispasmodique, anti-inflammatoire (en cataplasme), hypnotique, hallucinogène, aphrodisiaques et fertilisantes. Mal dosée elle peut aussi s'avérer un poison mortel.

Préparation : On extrait le suc de la tige, des feuilles ou des fruits. On débite la racine en rondelles pour la faire macérer en alcoolat ou dans un vin de miel. On peut encore sécher les fruits.

Coût : Assez coûteux

Action en jeux de rôle :

Antique : La plante est connue et utilisée au moins depuis la Mésopotamie Antique. Elle était employée essentiellement en "chirurgie" pour ses vertus narcotiques.

Médiéval : La "main de gloire" fait l'objet d'un culte macabre interdit par l'Église. On la connaît aussi sous les noms de "pomme d'amour" ou "devil's testicles". Elle est principalement utilisée par les alchimistes et les sorciers.

Contemporain : Seuls les sorciers (essentiellement africains) ont encore l'usage de cette plante.



Les Recettes de l'Apothicaire (XII)

Une aide de jeu Générique rédigée par Benjamin Schwarz

Loin d'avoir l'expérience de mon auguste cousin apothicaire, je n'en éprouve pas moins la même passion pour les plantes et les merveilleux accomplissements de Dame Nature. Mes secrets vous paraîtront bien fades à côté de ceux déjà révélés par mon estimé cousin, j'espère qu'ils vous seront néanmoins utiles.

Aussi, voici pour vous plaire :

La boisson des gaules fermes

J'ai appris cette recette d'un ami ayant séjourné quelques temps sur les terres de l'Orient à la recherche de spiritualité. À mon grand regret, il était revenu avec aussi peu de jugeote et un appétit pour le beau sexe encore plus développé qu'à son départ. Son insatiabilité et ses grandes qualités d'amant firent rapidement l'objet des jalousies et des spéculations les plus folles. On attribua le crédit de ses prouesses à la boisson qu'il sirotait à longueur de temps, ce mélange d'épices et de lait dont il m'apprit la recette et qui fit ma richesse lorsque après sa disparition prématurée j'en fis le commerce.

De mon expérience, je n'ai jamais pu constater les effets qu'on attribuait à cette mixture. Il n'en reste pas moins que le goût en est fort agréable et que le breuvage favorise très certainement l'attention et le dynamisme de celui qui le boit.

Les ingrédients

Une marmite de cuivre et son couvercle
 Une grosse cuiller de bois
 Un tamis
 Un grand bol d'eau
 Une grande outre de lait de vache
 Une demi poignée de poivre noir
 Une racine de gingembre
 Une pleine poignée de graines de cardamome verte, deux poignées pour la blanche
 Une dizaine de bâtonnets de cannelle
 Une petite poignée de clous de girofle

La recette

Dans la marmite, mettre l'eau et les bâtons de cannelle, refermer. Arrivé à ébullition, placer les autres ingrédients et réduire un peu le feu. Laisser bouillir couvert pendant une quinzaine de minutes puis retirer le couvercle et retirer la marmite du feu. Attendre que la température retombe avant d'incorporer le lait en touillant à l'aide de la cuiller.

Remettre sur le feu et laisser chauffer quelques minutes à feu doux.

Retirer alors du feu et filtrer à l'aide du tamis. Les grains, plus concentrés, pourront être parcimonieusement croqués. Le breuvage se consomme chaud, au sortir du tamis, et sans autre modération que la vessie.

Il est à noter qu'en incorporant directement les épices dans le lait on obtient un mélange à deux phases : le lait se scinde en une partie jaunâtre et aqueuse (la pisse d'âne) ainsi que dans une suspension blanchâtre et spongieuse (l'épongette). L'épongette peut être utilisée à la confection d'un fromage mûri sous tourbe et dont les propriétés sur la virilité de l'homme et la repousse de ses cheveux sont aussi flagrantes que le goût en est mauvais. Quant à la pisse d'âne, je n'ai rien réussi à en tirer.