

EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://eastenwest.free.fr>



JEU COMPLET

Eschatology

"Nous sommes charpentiers. Nous abattons des fondations pourries, pour reconstruire le temple de l'Homme. Parce que nous avons été Homme, avant de mourir. Mais certains reviennent..."

Le background, le système de règles, et deux scénarios pour commencer tout de suite...

SCENARIO CHATEAU FALKENSTEIN

Le court sommeil de l'Italie

Victor-Emmanuel, Roi d'Italie, goûte enfin à la tranquillité dans son jeune pays, loin de son ancien allié et son ancien ennemi, occupés dans leur guerre larvée contre les technocraties du Nord. Napoléon III espère encore contrer les manigances des Prussiens à Milan, mais a-t-il choisi les meilleurs agents ?

SCENARIO CHATEAU FALKENSTEIN

Carbonado

La célèbre Sarah Bernhardt veut discrètement soutenir le Chateau. Ce qui devait n'être qu'une simple mission d'intermédiaire se complique cependant très vite, et va entraîner les joueurs dans un voyage en train entre Genève et Milan, qui pourrait bien s'avérer plus mouvementé que prévu.

AIDE DE JEU SHADOWRUN

Cedipe

Parfois, certaines prouesses technologiques passent inaperçues... jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour réagir. Jack Dufile en a fait la triste expérience. Serez-vous la prochaine victime ?

→ CONCOURS !!!

Gagnez un exemplaire de Hawkmoon, avec notre partenaire Trollsgames (voir dernière page)

INTERVIEW

Lapin Montoya et Dragon, deux des auteurs de Zombies, répondent à notre interrogatoire par mail !

CRITIQUE

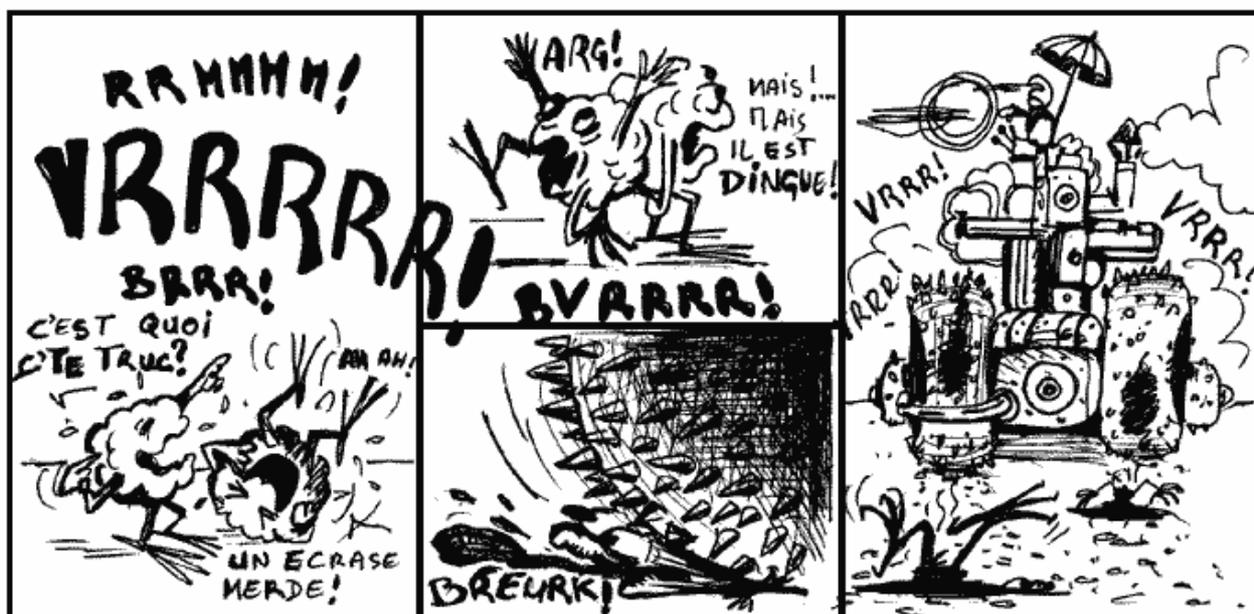
Château Falkenstein et sa gamme autopsié par nos critiques.

MINI-SCENARIOS

Le thème décliné à travers Deadlands, Star Wars, In Nomine Satanis/Magna Veritas

Et toutes nos autres rubriques (voir sommaire en page 2)

Les Bourmouss et la Machine Infernale



© Ghislain Thiery

EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://eastenwest.free.fr>

Sommaire

DOSSIER MACHINE INFERNALE

3 **Œdipe**

Aide de jeu pour Shadowrun
Par Mario Heimbürger

17 **Le court sommeil de l'Italie**

Scénario pour Château Falkenstein
Par Christophe Osswald

27 **Carbonado**

Scénario pour Château Falkenstein
Par Sylvain Plagne

37 **Mini-Scénarios**

Pour Cthulhu Western, INS/MV
Par Ghislain Thiery, Olivier Dupuis

ESCHATOLOGY (par Pascal Rivière)

43 **Eschatology**

Un jeu complet d'horreur gothique

60 **Une vie de rêve**

Scénario pour Eschatology

65 **Total Freeman**

Scénario pour Eschatology

67 **Paranoïa**

Critique d'un jeu méconnu
Par Mario Heimbürger

69 **Château Falkenstein**

Critique du jeu et de la gamme
Par Cédric Chaillou et Gwénohé Bigot

75 **Herbier, tome 4**

Par Benoît Martin

76 **Inspirations**

Sélection de livres/BDs/Films

78 **Notre sélection de sites**

Nos coups de cœur sur la toile

79 **Interview : Lapin Montoya et Dragon**

Interview des auteurs de Zombies
Par Mario Heimbürger

82 **Réactions**

Vos courriers, nos réponses...

84 **Concours : Hawkmoon**

Avec notre partenaire Trollsgames
<http://www.trollsgames.com>

La machine infernale, c'est vous, c'est nous... C'est tout ce qui fut créé par l'intelligence et qui échappe finalement à tout contrôle. C'est ce qui deviendra la fin de tout.

Avec un thème pareil, ce numéro ne pouvait qu'être très différent des précédents. D'abord parce qu'il a inspiré des idées vraiment originales et riches (comme Eschatology, un jeu complet qui vous mènera dans la plus grande machine infernale jamais construite). Ensuite, parce que ce nouveau numéro est plus épais que jamais avec plus de 80 pages de textes !

Chaque article peut mener à des heures de jeu, notamment l'aide de jeu Shadowrun qui se décline facilement en campagne de longue haleine.

En espérant que vous aurez autant de plaisir à consulter ces articles que nous avons eu à les écrire, toute la rédaction vous souhaite une excellente lecture.

EastenWest – Le webzine du jeu de rôle
<http://eastenwest.free.fr>

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

Rédacteur en chef : Mario Heimbürger

Ont participé à ce numéro : Jean-Luc, Ghislain Thiery, Benoît Martin, Steve Oftinger, Christophe Osswald, Mario Heimbürger, Sylvain Plagne, Gwénohé Bigot, Cédric Chaillou - *Dessinateurs :* Ghislain Thiery, Steve Oftinger, Elisabeth Thiery - *Correctrice :* Elisabeth Thiery.

Techniques utilisées : Microsoft Word 97 et Adobe Acrobat 4.0 pour la version téléchargeable – Mysql, PHP3 et Macromedia Dreamweaver 3.0 pour le site – Adobe Photoshop 5.0 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.

Prochain Numéro :

Les démons du jeu

Parution prévue fin août 2001

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos contributions avant la fin juillet.



Œdipe

Une aide de Jeu pour SHADOWRUN par Mario Heimbürger
Dessins de Ghislain Thiery

« *Enfanté du monde, elle en sera la fin* »
La bombe humaine

Incoming :

« Salut gars.

J'espère que tu me reconnais sans que j'aie besoin d'écrire mon nom. Je me méfie depuis quelques temps, et je préfère qu'il n'apparaisse nulle part... J'ai reçu un message l'autre jour. Une de mes adresses figurait sur un fichier de la Lone Star (une affaire à laquelle j'ai été mêlé il y a quelques temps) et visiblement, l'auteur s'est servi de ce fichier pour l'envoi. J'ai pas compris tout ce qu'il y avait dedans, mais ça m'a paru suffisamment important pour que je ne le supprime pas. J'ai pris un risque : des potes qui l'ont reçu également se sont vu flinguer leur deck et leurs comptes d'accès peu après. Certains n'ont même pas eu le temps de le lire. Je ne sais pas trop pourquoi j'y ai échappé, mais j'espère que tu m'en voudras pas si je te mets dans le coup. Fais hyper-gaffe, et surtout, lis le forward en déconnecté.

*Sans rancune, j'espère...
Bonne chance. »*

Transmit begins here :

C'est marrant. Jusqu'à il y a 2 ans, je passais la majorité de mon temps à vous pourchasser, et aujourd'hui, vous êtes peut-être mon seul espoir. Pire : vous êtes peut-être le seul espoir de la liberté ! Je suis Jack Duffilo, lieutenant spécialisé dans les affaires de la matrice à la Lone Star. Ou plutôt, j'étais un agent de la Lone Star, mais j'ai préféré partir.

Je ne sais plus à qui m'adresser, mais j'ai retrouvé un fichier d'adresses. Vous êtes peut-être surpris que nous en sachions autant sur vous... Pourtant la Lone Star en sait beaucoup plus que ce qu'elle veut bien dire. Le marché de l'information est aussi riche pour celui qui la vend que pour celui qui spéculé. C'est une de ces affaires qui m'a amené à me cacher comme je le fais. Et qui met ma vie en danger. Et la vôtre aussi, probablement.

LE HANGAR DE RUSTON

Cette affaire a commencé de façon assez banale : le 3 janvier 2058, nous fûmes contactés par une petite entreprise « familiale » qui avait échappé à l'appétit vorace des grandes Corpo. Bakers & Son était une de ces innombrables sociétés de stockage qui avaient vu le jour avant les problèmes de ces dernières

années. En échange d'un certain loyer, d'honnêtes citoyens pouvaient laisser des affaires dans des hangars de la boîte, et il était bien entendu que si les clients ne payaient plus, les affaires stockées revenaient de droit à Bakers, qui pouvait ensuite les revendre s'il le désirait.

Or, un de leurs hangars a été ravagé par le feu. L'affaire n'aurait pas nécessité notre intervention, si on n'avait pas trouvé dans le tas de décombres le reste calciné d'un cadavre qui n'avait certainement rien à faire là. Bakers Senior, devenu trop vieux pour gérer sa société et abandonné par son fils – allé vivre la vraie vie des indiens ! – craignait que cette affaire puisse lui causer du tort dans les dernières années de sa vie. Le hangar ne servait plus, officiellement, à la société – qui ne traitait quasiment plus de nouvelles affaires, et pour tout dire, personne n'y avait mis les pieds depuis des lustres. Des objets anciens y étaient encore stockés, mais les propriétaires avaient dû mourir durant l'épidémie.

C'est donc pour innocenter Bakers que nous avons été engagés. Inutile de dire qu'en l'absence de gros revenus, notre enquête fût plus que sommaire. J'étais chargé de cette histoire, mais à cette époque, je devais



m'occuper d'une dizaine d'affaires à la fois. Mes observations furent donc limitées.

Le voisinage ne nous apprit rien de particulier. Un groupe d'individus décrits comme des body-builders très certainement membres d'un culte satanique avait été vu dans le coin, mais sans aucune description précise. Concernant les objets entreposés, rien d'important ne m'apparut au premier coup d'œil. Baker avoua qu'il n'était pas très sûr de la bonne tenue de ses fichiers, mais je n'en avais que faire. L'identification du cadavre n'amena pas de nouvel éclairage sur le sinistre : un vieux clochard de 70 ans, dont on se demandait bien comment il avait pu survivre jusqu'à cet âge avancé dans la rue. Le clodo était connu dans le quartier....

Mon rapport fût vite tapé : pour moi, le vieux avait voulu passer la nuit dans un endroit moins exposé que la rue (il faisait -15°, à cette époque), et des zonards de passage s'étaient amusés à mettre le feu au mauvais hangar. Point. Affaire suivante.

ALEX VYRDAG

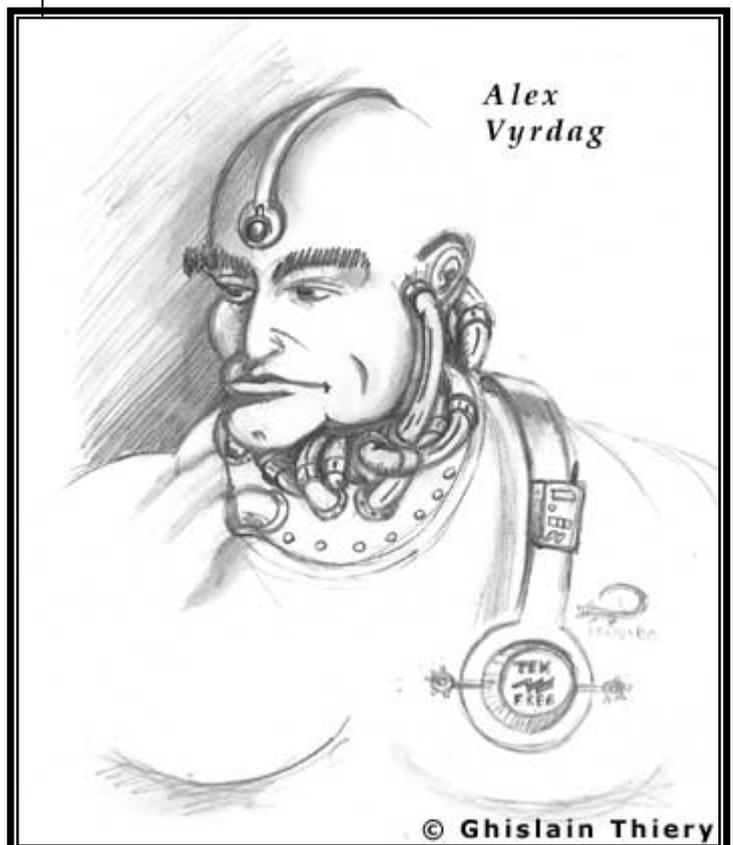
Des mois ont passé sans grand changement, si ce n'est que j'avais de moins en moins de cheveux sur le crâne. Bosser à la Lone Star n'est pas vraiment reposant. Oh ! je me plains pas, les choses se passaient plutôt bien pour moi. Mon taux d'affaires résolues était supérieur aux 70% exigés (l'affaire du hangar en faisait partie : nos chefs ne sont pas exigeants...), et nous autres, agents gradés, bénéficions de certains avantages qui feraient rêver les autres corporatistes. Pourtant, ce boulot use celui que le fait. Ce n'est pas pour rien qu'on rencontre le plus fort taux d'alcooliques et de drogués dans nos rangs...

Enfin, toujours est-il qu'un jour (je crois que c'était en juillet), mon équipe avait serré une armoire à glace de type Street Samouraï. Je ne saurais dire comment ils y sont arrivés, mais bon, le gars était assis dans la salle d'interrogatoire, et semblait étrangement calme pour ce genre de psychopathes. Je déteste ces câblés et autres grosses brutes. En général, je m'arrange pour les faire descendre en pleine rue, mais on ne peut pas toujours y arriver : nos statistiques exigent un certain quota d'arrestations, et surtout, les bavures doivent être en-dessous d'un certain nombre chaque mois. Le mec était là, et devant mon écran d'ordinateur, je suivais l'interrogatoire qui était mené par un

des mes subordonnés : Mike Hallow. Autrefois, on installait des vitres sans teint, mais franchement, une caméra, c'est tellement plus pratique.

Le mec me semblait bizarre. Il était cybernétisé jusqu'aux dents, et pourtant, il ne manifestait pas cette instabilité propre aux câblés. Son calme était étrange, presque inquiétant, et je me pris au jeu : je suivais l'interrogatoire avec beaucoup d'attention. On lui reprochait apparemment d'avoir tabassé à mort un petit vieux du nom de Hannymann, mais des caméras l'avaient filmé à l'œuvre. A Renton, il y a des caméras partout...

Pourtant, c'était à Bellevue, dans Cardigan Street, qu'une patrouille l'avait arrêté. Il faut dire qu'il ne passait pas inaperçu dans le quartier. Mike menait l'interrogatoire sans grande imagination. L'affaire était presque entendue, et seules les motivations restaient floues. Régulièrement, le gars (qui avait des papiers au nom d'Alex Vyrdag, nom étrangement absent de tous nos fichiers) parlait d'une sorte de gourou qui le protégeait, une sorte de créateur suprême qu'il appelait aussi parfois Œdipe. L'attitude générale du pseudo-Vyrdag me rappelait effectivement celle de ces adeptes un peu mystiques, qui ne craignaient plus rien, persuadés d'avoir plus raison que tous les autres... Et justement, cela me rappela ce





témoignage dans l'affaire du hangar, celui qui faisait mention d'une bande de satanistes. Je ne sais comment l'association d'idée se produisit, mais j'enclenchais immédiatement le micro de mon poste, et intimais dans l'oreillette de Mike la question que ce dernier s'empressa de répercuter à notre client :

Est-ce ça te dit quelque chose, les entrepôts Bakers & Son ?

Ce qui se produisit alors n'était pas prévu : la tête de l'adepte explosa comme un melon trop mûr projeté contre un mur, projetant des éclats d'os et de cervelle dans toutes les directions. Mike, qui s'était approché un peu trop pour poser sa question en fit les frais. Immédiatement, les systèmes anti-incendie de l'étage se mirent en marche, et nous nous retrouvâmes tous sous un arrosage appliqué... Mais à vrai dire, je n'y faisais pas trop attention. J'observais le carnage sur l'écran de mon poste : la salle d'interrogatoire soudainement rouge, le corps sans tête du câblé glissant au bas de sa chaise et le corps sans vie de Mike.

Une bombe corticale tout ce qu'il y a de plus classique, se déclenchant sur des séries de mots prononcés en présence de la bombe humaine. Et ces mots étaient Bakers & Son. J'aurais pu dire que Mike avait été trop con pour ne pas faire les vérifications élémentaires en cas d'interrogatoire. Un tel implant se détecte très facilement. J'aurais pu crier ma colère, mais je n'aime pas injurier les morts. Cela s'était produit dans nos locaux... Un de plus pour le fichier des bavures...

HANNYMANN

En cas de mort d'un employé de la Lone Star, nos dirigeants nous donnent généralement toute la liberté nécessaire à une enquête en profondeur. Généralement ! Il arrive aussi que d'autres affaires soient prioritaires, et c'était le cas cette fois-là. Cela ne nous empêcha pas de faire effectuer par notre labo les analyses qui s'imposaient sur le corps de Vyrdag.

Nous n'étions pas au bout de nos surprises. Les bombes corticales sont habituellement utilisées uniquement pas les organismes puissants comme les corpos, et généralement implantées sur des humains. Nous ne savons toujours pas à quelle catégorie appartenait le câblé : il avait tellement de cyberware dans le corps, que nos meilleurs spécialistes s'interrogeaient sur la survie de l'individu. Son code génétique était assez étrange, au demeurant. Pas tout à fait humain,

mais pas proche non plus d'un elfe ou d'un troll. Avions-nous affaire à un cas nouveau de créature magique ? A cette époque, le dossier se refermait sur cette question.

Plusieurs semaines se passèrent encore avant que je ne rouvre le dossier que j'avais laissé sur mon disque local en attendant de pouvoir classer l'affaire. Deux éléments me semblaient vraiment curieux. Bakers & Son ne pouvait pas être mêlé directement au problème. Ou alors, le vieux cachait bien son jeu. Pourtant, c'est bien la mention de la société qui avait fait exploser le crâne du mutant. Et cela signifiait forcément que quelqu'un avait quelque chose à cacher à tout prix... Je téléchargeais depuis les archives le dossier du hangar, et me mis à le relire, tranquillement, en attendant que l'inspiration me vienne.

Il ne fallut pas longtemps.

C'est en relisant la liste des clients de Bakers qu'une relation entre les deux affaires m'apparût. Hannymann. Je ne sus pas tout de suite pourquoi ce nom m'avait frappé, avant de me rappeler que c'était le nom du vieillard qui avait été tué par Vyrdag. Hannymann avait également déposé des affaires dans le hangar de Bakers. D'après le fichier, cela consistait en un ensemble de matériel de bureau (chaises, armoires, ordinateurs, etc.) ? Bakers n'était pas du genre à poser des questions à ses clients, mais avait annoté ce dépôt d'un simple mot : « faillite ». Probablement voulait-il dire par là que c'était un client à surveiller, et qui manquerait sûrement bientôt d'argent. Pourtant, les mensualités furent payées jusqu'au bout. Jusqu'à l'incendie.

Il commençait à y avoir un sens dans cette histoire, et mon flair me disait qu'il se cachait peut-être plus derrière cet incendie et cet assassinat...

RETOUR CHEZ BAKERS & SON

Je repris contact avec Bakers, que je retrouvais dans une clinique pourrie de Tacoma. Son fils était auprès de lui, revenu de son stage indien, probablement attiré par l'odeur de l'héritage. Il me dévisagea avec mépris avant de quitter la pièce, et je pus m'entretenir avec le vieux malade. Des pustules lui couvraient le visage, et de certains d'entre eux suintaient un liquide purulent. J'avais déjà vu des malades de ce genre. En général, leur espérance de vie est très faible. Bakers pourrissait sur pied, une nouvelle variante de la lèpre qui avait refait



surface. Je savais qu'avec mes assurances je ne risquais rien, mais il m'était difficile de surmonter mon dégoût.

- Si j'avais su, j'aurais économisé le pognon de votre enquête, dit-il en remarquant mon air inquiet
- Oui, certainement ! Mais vous n'auriez pas pu en profiter davantage. Au contraire, je vous offre pour le même prix un complément d'enquête.

Il siffla avec un humour de moribond. Mais l'heure n'était pas à la pitié. De toute façon, il n'aurait pas su quoi faire de ma pitié. Je continuais :

- Tout n'avait pas été détruit dans l'incendie, n'est-ce pas ? Il m'avait semblé que certaines parties avaient quasiment échappé aux flammes.
- Ouais, aboya-t-il soudainement. Mais, si c'est l'assurance qui a porté plainte... De toute façon, je n'ai rien revendu.

On s'approchait de ce qui m'intéressait. Inutile de dire que seules les affaires de Hannymann me préoccupaient.

- Justement, c'est l'assurance qui m'envoie (un mensonge sans conséquence pour lui, me dis-je), et ils sont prêts à oublier ce problème en échange de la restitution des objets déclarés sinistrés.
- Shivatji ! hurla-t-il à l'encontre de la porte. Son fils entra précipitamment. Regarde ce type, comment... ? Jack Duffilo. Il est de la Lone Star. Conduis-le dans le hangar C. Laisse-le prendre ce qu'il veut dans le lot brûlé. Après tout, rajouta-t-il en se tournant à nouveau vers moi, qu'est-ce que ça change ?

En effet, qu'est-ce que ça changeait pour lui ?

Son fils ne semblait pourtant pas du même avis. Shivatji (son nom indien) s'appelait en réalité John Bakers. Sa politesse était aussi consistante qu'une citrouille passée sous un rouleau compresseur, et il me fit attendre plus d'une heure devant le hangar C, le lendemain, alors que nous avions pourtant convenu d'une heure raisonnable. Probablement espérait-il que, lassé d'attendre, je m'en aille pour ne jamais revenir. Mais on nous entraîne également à la patience, à la maison mère. Et à sa mine colérique, je compris que j'avais marqué un point.

Il me fit entrer dans le hangar C, mais ne m'autorisa pas à fouiner. Alors que je regardais l'incroyable amas de bric-à-brac, il m'entraîna jusqu'à un coin relativement dégagé de l'entrepôt pour me montrer un tas d'affaires à moitié carbonisées. Je n'allais pas avoir la tâche simple : il n'y avait aucun classement, aucune étiquette qui indiquait le propriétaire. Je ne pouvais me fier qu'à la liste des articles versée au dossier. Dans l'immonde tas de débris et de vieilleries, je ne remarquais bientôt qu'un seul objet que je pouvais rattacher à coup sûr à la « collection Hannymann » : un vieil ordinateur de génération 7, qui datait de l'époque où l'on comptait encore la puissance d'un processeur en GigaHertz ! Evidemment, ce poste n'avait jamais été connecté à la matrice, mais où pouvais-je trouver quelqu'un de suffisamment compétent pour faire marcher cette antiquité ? D'autant plus que l'appareil avait l'air d'avoir été sérieusement endommagé par l'incendie : le boîtier extérieur avait fondu par endroit, et j'imaginai ce que la chaleur avait pu causer comme autres dégâts aux puces intérieures...

Quoi qu'il en soit, après un rapide coup d'œil au reste des objets entreposés, je décidais que le vieux PC était la seule chose qui méritait d'être emmenée. Je le pris sous le bras et pris congé de Bakers fils, qui ne manqua pas au passage de jeter un regard soupçonneux sur ce que j'emmenais. J'aurais pu le rassurer sur la valeur marchande de l'antique ordinateur, mais après tout, la colère et la méfiance des individus face à la Lone Star nous aide dans bien des cas...

LA CHRONOLOGIE HANNYMANN

« Il est foutu, ton zinzin ! » me dit après un rapide examen Hernie Malkhan, le technicien du labo. « D'abord je passe une heure à bricoler et à souder les câbles d'alims et de branchement écran, et tout ça pour voir que le truc ne démarre même plus » !

C'est terrible les techniciens : d'abord enthousiasmés par un défi comme celui que je présentais, et finalement déçus lorsqu'ils arrivaient au bout sans résultat tangible...

- Tu peux pas récupérer des données ? Y' a sûrement l'équivalent de cristaux de données là-dedans, non ?
- Ouais, sûrement. Sauf qu'on appelait ça un disque dur, et que c'est une antiquité. Comment tu veux que je récupère ça ? Il me faudrait un ordi similaire pour faire l'essai...



- Lorsque la Lone Star a été créée, on a récupéré pas mal de vieux matériel de la police de l'époque, non ? Qu'est-ce qu'on en a fait ?

Son regard s'illumina, tandis que la même idée lui traversait l'esprit. Après un rapide détour au sous-sol, un dépoussiérage intensif et quelques manipulations auxquelles je ne comprenais rien, Herbie était en train de scruter à l'aide d'un programme qu'il venait d'improviser en faisant souvent appel à un vieux manuel trouvé dans un carton à côté des anciens postes informatiques de la police. Mais les choses ne semblaient pas se passer comme il l'avait espéré. Finalement, au bout d'un temps qui me parut infini et qui me fit remarquer que le labo ne disposait pas de machine à café en état de fonctionner, Herbie me fit son rapport :

- Bon. Visiblement, l'ancien propriétaire s'en servait jusqu'à assez récemment. Les métadonnées de fichiers indiquent des dates assez récentes, moins d'un an. Mais un formatage a eu lieu, une remise à zéro, si tu préfères. Et pas un simple effacement des tables de fichiers : un formatage bas niveau, et efficace !

- C'est du charabia, pour moi, tout ça. Y' a des données, oui ou non ?

- Apparemment, le formatage ne s'est pas achevé. La machine a lâché avant la fin, et il reste quelques bribes. Notamment les derniers fichiers en date. Seulement, c'est pas lourd. Et en plus, je peux te récupérer le texte, mais tu perdras toutes les mises en formes et autres fichiers. Si ça te dit...

- Envoie toujours ! Je regarderai ça tranquillement depuis mon bureau.

Deux heures après, je reçus le message attendu. Le contenu me laissa perplexe. Je passais le reste de la nuit à lire les quelques centaines de pages que Herbie était parvenu à extirper du disque. Je ne savais pas trop si je devais remercier le destin d'avoir détruit les milliers de pages restantes...

Une grande partie des données représentait une sorte d'histoire de la science, appliquée à certains processus neuro-biologiques ou informatiques. Il était notamment question des machines de Von Neumann, un modèle théorique de machine idéale, partageant ses ressources entre la nécessité de s'auto-réparer en se dupliquant et la fonction pour laquelle elle était conçue. Un modèle sur lequel était basé la plupart des virus informatiques.

Puis vint un compte rendu des premières expériences en nano-technologies, depuis la construction des premières versions de mono filaments à base de structures carbonées simples jusqu'à leur exploitation par les laboratoires IBM pour la création de mini-disques de stockage à base de composés biologiques. Le fonctionnement des transistors neuronaux biologiques, que des chercheurs espéraient voir remplacer les transistors à base de silicium, était également longuement expliqué. En particulier le problème auquel s'étaient heurtés les chercheurs au début du siècle : une fois que le transistor ainsi obtenu était activé, il restait dans l'état actif jusqu'à destruction de la cellule...

Enfin, un long article décrivait la découverte de la notion d'apoptose, ou suicide cellulaire. Une théorie développée vers les années 2001 et qui explique que chaque cellule vivante possède en elle la possibilité de se « suicider », ou plutôt de se laisser mourir si elle ne recevait pas une certaine quantité d'informations chimiques.

Tout cela n'éclairait pas ma lanterne sur l'affaire en cours. Mais les choses devinrent nettement plus concrètes lorsque j'abordais les dernières pages : une chronologie succincte qui avait enfin un lien clair avec le réel. En voici un extrait :

2012 : Départ de Cryonics Computer Corporation

2013 : Création de BioTik

2015 : Mise en chantier du projet "Cellule autonome".

2020 : Réduction de budget recherche

2022 : Le projet "Cellule" est terminé. Officiellement, un échec.

2026 : Déménagement Cardiggan Street

2028 : Début du projet "Jenny"

2035 : Rachat par Fuchy

2037 : Réduction de budget. Réaffectation de l'équipe.

2040 : Absorption complète de l'équipe. Fin de Biotik.

2042 : Jenny croît

2044 : Jenny parle

VISITE NOCTURNE

La lecture de ces longues pages techniques m'avait épuisé. Manquant de Prophitaïne, j'optais finalement pour un repos « normal » et regagnais mon domicile pour quelques heures de sommeil. J'avais la chance de pouvoir



bénéficier d'horaires assez libres (seules les statistiques comptent)...

Cela fait cliché de dire que je ne m'attendais pas à voir mon appartement saccagé : un bon flic n'est jamais pris au dépourvu. Pourtant, j'avoue que je suis resté quelques longues secondes dans l'encadrement de la porte, contemplant les dégâts : mon matériel sono mis à terre, mon ordinateur écrasé, l'écran détruit, mes chaises brisées, une de mes tables reposant sur deux pieds... Une destruction sommaire, organisée. Du vandalisme pur et simple : mes classeurs étaient intacts, mes objets de valeurs reposaient encore à leur place. Même mon revolver de secours se trouvait encore dans le tiroir de la commode où je l'avais placé. Ceux qui avaient fait ça ne cherchaient rien, et n'avaient rien pris. C'était un avertissement, un message.

Mon vidéophone (laissé intact par mes visiteurs) se mit alors à sonner, bruit incongru, étrangement familier au milieu de ce carnage, à 4 heures du matin. Je me frayais un chemin jusqu'à mon terminal, et hésitais quelques instants avant de décrocher. Par précaution, je mis en place l'enregistreur de session. A défaut d'enregistrer une preuve, je pourrais au moins m'en servir pour chercher des indices...

Je n'étais pas au bout de mes surprises : c'est le visage d'un gamin qui apparut. On pouvait lui donner 8 ans, bien que son visage soit étonnamment calme. Ses traits étaient précis, à la limite de la perfection. Il ressemblait à un ange, ou à un démon, mais ses yeux étaient froids. Il me regardait et j'eus trop tard l'idée de couper ma caméra. C'était trop tard : je ne parvenais plus à éloigner mon regard de ces yeux. Et soudain, j'eus l'intuition que ce gamin n'existait pas : il était dans sa construction, dans sa perfection même, une anomalie : un construct de la matrice, un Persona.

Quand il choisit enfin de parler, après quelques instants de silence tendu, ce fut d'une voix à l'image de son être : synthétique et parfaite. Il ne prononça que quelques mots avant de raccrocher :

« Ce n'est pas grave, dit-il. Cela passera. Tout finit toujours par passer... »

Longtemps après que l'écran fut redevenu vide, j'actionnais le bouton de re-vision. « Aucune conversation enregistrée » m'indiqua l'appareil d'une voix féminine informatique. Ca, c'était trop !

RIPOSTE

Je n'aime pas être pris au dépourvu, et cet événement fit sur moi l'effet d'un tube entier de stimulants. J'essayais bien de dormir une heure ou deux dans ce qui restait de mon lit, mais la colère, qui était née après la stupéfaction eut le dessus. Je me mis à lister les différentes pistes possibles :

Une rapide connexion sur mon compte de communication m'apprit que je n'avais pas reçu d'appel durant toute la nuit. Mes ennemis, quels qu'ils soient, avaient donc la possibilité de pirater beaucoup de choses. Ils devaient certainement bénéficier de l'appui de quelques deckers.

Une autre question restait en suspens : quels sont mes actes qui ont contribué à leur mettre la puce à l'oreille ? Le passage chez Bakers & Son ? Le fils avait-il lâché le morceau ? L'entrepôt était-il surveillé ? Ou était-ce à un niveau différent qu'il fallait chercher ? Mes ennemis avaient-ils un agent dans la maison mère ? Peut-être quelqu'un qui les renseigne discrètement sur mes agissements... Je virais à la paranoïa. Une qualité en temps ordinaire, mais il fallait absolument que je me calme pour mener mes investigations de façon cohérente.

Je ne pouvais que reprendre l'investigation là où je l'avais laissée. La chronologie contenait beaucoup de références à BioTik Corporation. Par le nom même de cette entreprise, je pouvais deviner qu'elle avait quelque chose à voir dans cette histoire.

Je retournais rapidement au bureau pour accéder à nos bases de données. BioTik avait été mise en faillite en 2035, cela faisait déjà un bon petit moment. Pourtant, je n'eus pas beaucoup de difficultés à voir que l'entreprise avait été reprise en grande partie par Fuchy, les géants de l'informatique. Bien sûr, les repreneurs avaient exigé un sérieux dégraissage : près de 80% des employés de BioTik furent mis à la porte ou plutôt « choisirent de partir », selon le terme officiel du communiqué de presse. Seules les têtes pensantes de la société furent intégrées dans un des laboratoires de recherche de Fuchy.

Je consultais également les statuts et anciens actionnaires de BioTik, et je retrouvais dans ces fichiers une vieille connaissance : BioTik avait été fondée par deux associés, sortes de golden boys de l'informatique qui avaient décidé de devenir indépendants. Le premier, Erwyn Callumine, était devenu chef de

projet chez Fuchy après la débâcle. L'autre avait choisi de quitter la société au moment de la faillite : il s'appelait Luca Hannymann !

DES AMIS DE CINQUANTE ANS !

Erwyn Callumine était la caricature de sa position : un respectable chef de projet, calculateur et efficace. Sa masse énorme, résultante de nombreux pots, cocktails et repas d'affaires emplissait le fauteuil de cuir qui faisait office de trône. Le bureau de réception, destiné à impressionner les visiteurs, était aussi soigné qu'une pièce pouvait l'être : moquette épaisse, reproductions de tableaux de maîtres, bar fourni, écrans d'ordinateurs diffusant des spots publicitaires Fuchy implantés dans les murs, derrière Callumine.

Ce dernier me regardait avec un air curieux. J'avais tenté d'obtenir une couverture officielle pour mon enquête, mais dès qu'on touche à une grande corpo, nos supérieurs sont frileux. Callumine avait accepté de me recevoir malgré cela, dès que j'avais prononcé le mot magique Hannymann.

- Monsieur... Duffilo ? Je n'ai pas beaucoup de temps à vous consacrer, aussi je vous demanderai d'être bref.

Ses bajoues ondulaient lorsqu'il parlait. Son front largement dégarni se plissait sous une expression ampoulée. Visiblement, l'homme ne se prenait pas pour rien. Je déteste ce genre d'individus.

- Très bien, M. Callumine. Je suis sur une affaire qui a déjà fait quatre victimes, dont un agent de la Lone Star. Je ne parle pas des dégâts matériels. Pour le moment, aucune corpo n'est touchée, mais j'ai dans l'idée que la situation pourrait prochainement dégénérer. Tout porte à croire qu'une des clés du problème soit votre ancien collègue,

Luca Hannymann. Je souhaite que vous me disiez tout ce que vous savez sur cet individu.

- Vraiment ? (ses yeux prirent une expression d'amusement féroce qui ne me dit rien qui vaille). Eh bien, si vous avez mené votre travail d'enquête avec compétence, vous devriez déjà savoir que vous n'apprendrez de moi que des détails négatifs sur M. Hannymann.

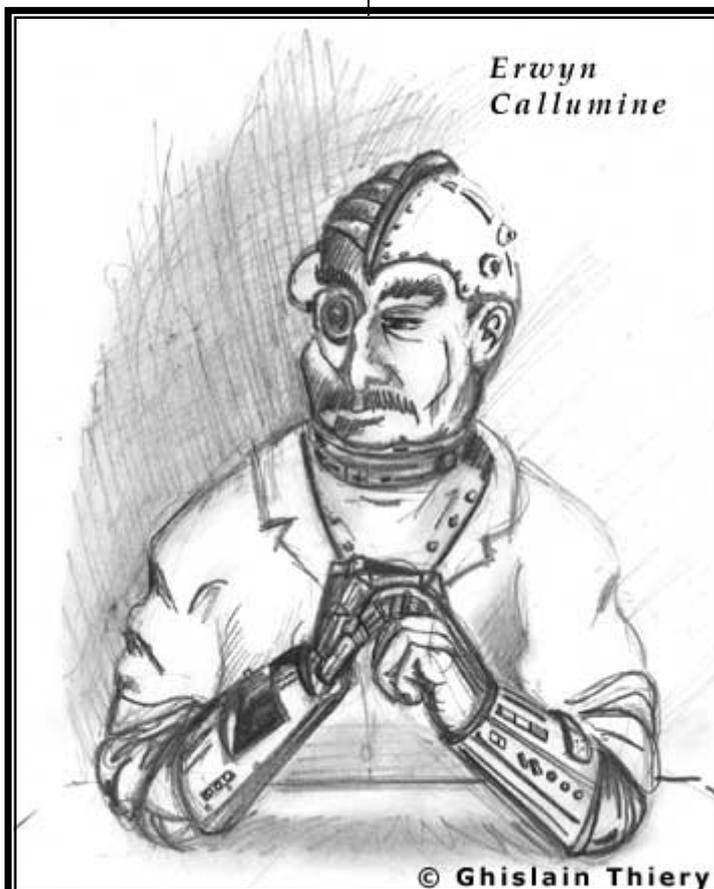
Le mot avait presque été craché... Je le laissais poursuivre :

- Luca et moi avons fondé la société BioTik. A l'époque, de nombreuses études semblaient démontrer que l'avenir de l'informatique se situait dans des processus biologiques. Les réseaux neuraux « siliconés » tournaient mal et la coordination était complexe. L'utilisation de cellules nerveuses pour assurer les commutations semblait être une solution préférable. Je me suis laissé convaincre et j'ai apporté les capitaux nécessaire au suivi du projet. Nous fîmes appel à une poignée de spécialistes motivés, et il ne nous fallut que quelques mois pour obtenir de premiers résultats. Rien de bien tangible : cela n'avait un intérêt que dans le cadre de la recherche pure : aucun application n'était en vue, mais cela nous encouragea. Mais les mois passèrent, et bien que nous fîmes beaucoup de progrès, nous étions toujours loin derrière les technologies dites classiques. Petit à petit, l'argent commença à manquer. J'ai proposé à Luca de mettre de l'eau dans notre vin, de poursuivre une activité dans les technologies à base de silice tout en continuant nos recherches, mais il objecta que cela nous ralentirait d'autant plus. Il tenait de source sûre que d'autres corporations étaient sur le coup, et ne voulait pas prendre de retard.

- Vous voulez dire que vous n'aviez pas d'autres activités que la recherche ?

- Aussi étrange que cela peut paraître, c'est effectivement le cas :

autre





l'investissement initial, nous recevions parfois des subventions, et d'autres dons de la part d'entreprises intéressées. Mais seulement au début : il devint évident que la technologie biologique n'apportait pas les résultats escomptés. En 2014, la donne fut changée : les difficultés financières nous obligèrent à changer de stratégie : nous fîmes entrer d'autres investisseurs dans le capital, qui exigèrent la diversification des activités. Luca fut écarté du conseil d'administration, mais garda le contrôle sur la recherche. C'est moi qui fût chargé de remettre sur pied BioTik, et j'y parvins assez bien. Mais Luca n'accepta jamais la diminution du budget recherche.

- Pendant toutes ces années, qu'avez-vous produit ?

- Nous avons investi dans la fabrication de pièces détachées électroniques : puces de contrôles, processeurs personnalisés, etc. Nous les vendions, mais cela suffisait à peine à assurer la survie de l'entreprise. Luca n'obtenait du coup plus de résultats dans sa recherche, mais il n'arrêta jamais de demander des crédits. Nous les lui accordions au compte-gouttes. Nous nous étions résolus à le laisser dans son placard, au 113 Cardiggan Street à Belleville, avec une petite équipe. La crise de 29 acheva de nous couler : nous avions des dettes à n'en plus finir. Pendant quelques années, nos partenaires acceptèrent de nous aider, mais connaissant des difficultés eux-mêmes, ils ne purent nous soutenir longtemps. En 2035, Fuchy racheta notre entreprise.

- Et Hannymann ? Est-il parti de son plein gré ?

- Nous ne l'aurions pas gardé, de toute façon. Mais il a été pour une fois plus malin que nous tous : il a disparu, en emportant avec lui toutes ses observations. Nous nous sommes rendus compte qu'il travaillait quasiment seul pendant toutes ces années, ne laissant à ses subordonnés que des tâches annexes. Nous ne savons pas à quoi a servi tout l'argent accordé à la recherche. Et les cadres de chez Fuchy ont été très mécontents de l'apprendre !

Je réfléchis un moment en silence : je ne savais pas très bien où cette histoire allait me mener. Des recherches qui n'aboutissent pas. Une inimitié entre Fuchy et Hannymann. Sa disparition subite...

- Comment décririez-vous Luca ? Quel genre d'homme était-il ?

- Oh ! Le plus obstiné qui soit ! S'il s'était mis dans la tête que le soleil se lève à l'ouest, il eut été difficile de l'en dissuader... C'est comme cela qu'il nous a perdu : en tentant de rester dans la

voie qu'il s'était lui-même tracée, alors que tout le monde s'accordait à dire que c'était une voie de garage.

- Et ... (j'hésitais, mais qu'avais-je à perdre ?) ... ce ne serait pas par hasard Fuchy qui chercherait à tuer Hannymann ?

Je vis dans ses yeux que ma question l'estomaquait ! Il se reprit toutefois assez vite...

- Ce ne serait pas impossible... mais je ne crois pas ! Ainsi donc, quelqu'un cherche à le tuer ? Il serait encore en vie ? Intéressant. Je crois que nos supérieurs préféreraient le retrouver vivant, pour au moins récupérer une partie de ses recherches. Non : je crois que si nous l'attrapions, nous commencerions par lui faire avouer ce qu'il sait. Et ensuite, nous vous le remettrions : cela fait maintenant des années qu'une plainte a été déposée contre lui : espionnage industriel, détournements de fonds et escroquerie... Je comprends qu'il se cache.

UNE HISTOIRE DE FOUS

De retour au bureau, je vérifiais l'une ou l'autre information. Je fus surpris de ne trouver aucune trace de la plainte déposée contre Hannymann. Callumine m'avait-il menti, ou la plainte avait-elle été annulée ? Je vérifiais l'adresse du prétendu laboratoire de BioTik, à Belleville. Effectivement, le bâtiment avait appartenu à la société, mais avait été racheté il y a 10 ans par un groupe médical pour le transformer en hôpital psychiatrique.

C'était tout de même une sacrée coïncidence que ce câblé de Vyrdag ait été arrêté dans la même rue... Je décidais de jeter un coup d'œil sur place...

L'asile ressemblait effectivement à un laboratoire de recherche corporatiste : une sorte de grand hangar sur un seul étage, avec de solides fenêtres grillagées et une enceinte de sécurité tout autour. Les nouveaux propriétaires avaient eu le bon goût de supprimer les barbelés qui ornaient jadis la grille, mais avaient gardé la petite guérite à l'entrée. Son usage avait changé : de poste de garde, c'était devenu l'accueil des visiteurs.

L'apparence de l'individu chargé de l'accueil me démontra que mon intuition avait été juste : il s'agissait quasiment d'un clone de Vyrdag : une brute épaisse à l'allure calme et déterminée. Sous bien des aspects, il avait même l'air accueillant ! A ma demande, il prit contact avec la direction de l'hôpital, et me



proposa de pénétrer à l'intérieur du bâtiment principal. Il n'avait pas tiqué lorsque j'avais annoncé ma fonction au sein de la Lone Star, mais je ne me sentais pas rassuré pour autant : je n'avais dit à personne où je me rendais...

Après avoir passé la porte vitrée, je fus accueilli dans le petit hall par une infirmière indienne, qui fut bientôt rejointe par un jeune homme en blouse blanche également :

- M. Duffilo ? s'enquit-il en me tendant la main.
- Absolument... et vous êtes ... ?
- Hermann Blomquist. Je dirige cet établissement. Si vous voulez bien me suivre jusqu'à mon bureau...

Je n'eus pas loin à marcher, mais j'observais à dessein l'homme qui me précédait. Il semblait un peu jeune pour diriger un établissement médical. Ses traits étaient soignés, et il aurait été plus à son aise dans un cabinet d'avocats ou au sein du staff commercial d'une corpo. Tout jusqu'à ses cheveux trahissait des soins constants autour de sa personne : quelqu'un qui devait avoir un niveau de vie assez confortable.

Nous ne nous étions pas beaucoup enfoncés dans le bâtiment, juste assez pour que je devine un petit jardin intérieur et l'entrée de la section des malades (séparée de la section administrative par une solide porte en métal).

Le bureau dans lequel il m'introduisit était relativement petit. Deux simples chaises de métal faisaient face à un bureau austère, derrière lequel un fauteuil en PVC ne dénotait pas. Sur le mur de côté, quatre écrans vidéos montraient différentes pièces du bâtiment. Deux étaient fixes et montraient des infirmiers qui s'entretenaient avec des patients dans ce qui ressemblait fort à nos pièces d'interrogatoire, les deux autres écrans passaient d'une vue à l'autre, et je ne fus pas surpris de constater que mon visage scrutant les écrans s'y trouvait reflété : même le bureau du directeur était équipé d'une caméra !

- En quoi puis-je vous aider, inspecteur ?
Je gardais le silence un moment (technique de base pour faire monter la tension)
- Depuis combien de temps dirigez-vous cet établissement ?
- J'ai été recruté il y a deux ans. Y a-t-il un problème quelconque ?
- Dans quelles conditions avez-vous été recruté ? poursuivais-je sans répondre. Et par qui ?
- Euh... (il commençait à devenir nerveux). J'ai été recruté suite à une annonce publiée sur la matrice. Je venais d'obtenir mon ... diplôme et

je répondis immédiatement à l'offre alléchante. Peu après, je fus recontacté par un cadre de CalTech qui m'engagea assez rapidement. Il avait un nombre important d'informations sur mes études, était capable de me donner toutes mes notes, toutes mes remarques. L'entretien fut rapide.

- Vous étiez bon à ce point ?
- ... Je pense ... Enfin, oui ! Du moins, CalTech m'a jugé suffisamment bon pour cela.
- Et votre personnel d'accueil, vous le recrutez où ?
- Je ne vois pas de quoi vous voulez parler...
- La montagne à l'entrée du bâtiment !
- Ah ? Ils étaient déjà en poste quand je suis arrivé. CalTech a insisté pour que je ne modifie pas la donne au niveau du personnel sans leur accord. Ils font bien leur travail.

A ce moment, la porte s'ouvrit, et l'infirmière qui m'avait reçu fit un signe au directeur.

- Excusez-moi, je reviens de suite

Je mis à profit cette diversion pour réfléchir à la situation. Blomquist n'était peut-être qu'un homme de paille à qui l'on achète le silence. La clinique cacherait-elle des expériences bio génétiques ? Est-ce cela que Hannymann avait découvert : du cyberware biologique ? Et ce gamin de l'autre nuit, quel rapport ? Je commençais à être agacé d'avoir si peu de réponses, et mes yeux revinrent bientôt aux écrans. Dans l'une des cellules, l'infirmier avait laissé son patient seul. Celui-ci oscillait sur sa chaise, dans un état catatonique. Pourtant, ses lèvres remuaient. Je m'approchais de la console, et actionnais rapidement le bouton volume pour tenter de saisir ce qu'il disait :

- ... pas de ma faute. Je ne voulais pas le faire... pourquoi vous continuez à me harceler ? Laissez-moi tranquille...
- Je veux comprendre, c'est tout.

Mon cœur cessa de battre un instant : il n'y avait personne d'autre dans la pièce avec le patient, et pourtant, la voix qui venait de lui répondre était celle de l'enfant, celui qui avait terminé le travail d'intimidation de l'autre soir. Cette même voix, trop parfaite pour être vraie, presque androgyne.

- Je ne sais pas si tu mérites le pardon, continuait la voix devant le patient de plus en plus paniqué. Est-ce que tu mérites d'exister. Est-ce que je mérite d'exister ? D'après toi, qu'est-ce qui peut justifier nos existences ?
- Aah... Je ne sais pas (le patient semblait en proie à une hystérie grandissante devant la voix



calme et atone de son interlocuteur)... je ne sais pas...

La patient éclata en sanglots et se perdit en une longue plainte dans laquelle on reconnaissait ces mêmes mots : je ne sais pas. Soudain, je ressentis une espèce de tension. Et la voix de l'enfant reprit. Mais cette fois-ci, elle s'adressait à moi, car elle dit : « Bonjour, M. Duffilo... ».

Lorsque Blomquist revint dans son bureau, il me fixa longuement : mes cheveux s'étaient hérissés sur mon crâne, et les plaintes du patient raisonnaient encore dans le bureau.

- Je suis désolé, inspecteur, dit-il en coupant le son du moniteur. Je dois m'absenter. Peut-être pourrions-nous remettre cette conversation à plus tard ?

- Oui... répondis-je, mal assuré. Je vous contacterai au besoin.

J'étais pressé de quitter les lieux.

EMBUSCADE

Je regagnais rapidement mon véhicule, que j'avais garé dans la rue transversale. J'avais du mal à me remettre de mes émotions. Je commençais tout doucement à soupçonner une présence malveillante, une intelligence directrice de tous ces événements. La pièce qui manquait à mon puzzle. Quelque chose qui détient un pouvoir important... et qui connaît mon nom, mon adresse, mon boulot. Et toujours aucune preuve. Rien qui puisse justifier l'ouverture d'une enquête officielle sur l'asile, sur CalTech, sur BioTik (ou ce qu'il en restait). Ca ne s'annonçait pas tout rose...

Je remarquais trop tard les quatre individus qui s'étaient approchés de moi : deux me suivaient (peut-être depuis l'hôpital) tandis que les deux autres arrivaient en face. Malgré leur haute stature, ils passaient quasiment inaperçus : ils avançaient sans nervosité aucune, droit sur moi. Des dignes représentants de cette nouvelle cybertechnologie génétique que j'imaginai.

Le premier m'assena un coup de poing violent à l'abdomen avant que je n'ai eu le temps de dégainer mon revolver. Le coup me plia en deux, et le second larron en profita pour m'écraser au sol d'un coup de haut en bas. A terre, je cherchais à retrouver mon souffle, mais déjà les coups de pieds pleuvaient. Malgré la douleur, je pus voir les visages de mes

assaillants. Ils semblaient froids et méticuleux : des tueurs professionnels.

Je pus enfin saisir mon arme, mais un nouveau coup de pied l'envoya valser contre ma voiture. Désarmé, à terre, face à quatre brutes, je ne voyais plus qu'une seule solution : j'appelais à l'aide. Cela ne sembla pas émouvoir mes attaquants. Ils ne craignaient rien. Pourtant, l'un d'eux mit rapidement la main à son cou, et s'effondra quelques instants plus tard, laissant les autres désarmés. Je n'avais pas entendu de coups de feu, mais quelque chose semblait s'être produit. Je perçus à quelques distance une silhouette, en position de faire feu. L'homme d'un certain âge, sec et noueux, tenait entre ses mains une espèce de pistolet lance-aiguille, une sorte de seringue hypodermique à distance.

Avant que mes adversaires n'aient eu le temps de réagir, un deuxième avait été touché. Il s'effondra de la même façon. Son visage soudainement convulsé. Les deux autres décidèrent alors de changer de tactique et foncèrent droit sur le vieillard. Le premier chuta de la même façon, mais le deuxième assena un violent coup au visage du vieux.

J'avais eu le réflexe de retrouver mon arme, et je visais soigneusement. Avant qu'un deuxième poing ne s'écrase sur le corps frêle de mon mystérieux sauveur, je pus viser et faire feu. J'avais bien touché : la balle s'enfonça dans le crâne du monstre, qui s'effondra secoué de spasmes.

Avant que je n'aie pu me relever, le vieillard courut vers une ruelle voisine, avec une agilité surprenante pour quelqu'un de son âge. Mes muscles encore endoloris par les coups, le sang coulant sur mes yeux, je me mis à boiter à sa suite. Mais je ne pus le rattraper.

Je revins à ma voiture pour me retrouver au milieu des quatre corps étendus sur le sol. Les sirènes annonçaient déjà la venue de mes collègues...

LE POUVOIR DE L'INFORMATION

Un peu plus tard, je me retrouvais au siège de la corpo dans le bureau du chef. Les corps de mes agresseurs avaient été rapidement évacués avec la célérité et l'efficacité propre à la Lone Star : en quelques minutes, toutes traces du forfait avaient été photographiées, scannées, analysées et nettoyées.

J'aurai dû me douter au regard que me lançait le capitaine Homes que quelque chose ne tournait pas rond. J'avais fini de lui raconter



ce qui s'était passé, sans rien omettre de la situation (sauf la petite visite nocturne dont j'avais été victime).

- Jack. Tu es de la maison depuis combien de temps, maintenant ? Dix ans ? C'est un sacré bout de chemin, ça, pour un officier de la maison. Même moi, ça fait pas si longtemps que je suis là...

Son ton était condescendant. Ça ne me plaisait pas du tout...

- Non... Howard... tu ne peux pas me faire le coup du surménagement. Les faits sont là : on m'attaque en pleine rue, y' a des cadavres quand même ! Et puis, je suis allé voir Callumine ! Il existe aussi, lui...

- Ce n'est pas ce que je voulais dire, Jack. Tu le sais très bien...

Il tourna l'écran de son ordinateur de bureau vers moi, et appuya sur une touche du clavier. Un petit film vidéo défila sur l'écran. Son contenu était hallucinant.

Cela représentait la petite salle d'interrogatoire dont disposait ma section. Alex Vyrdag y était installé, comme je l'y avais vu : calme, détendu et particulièrement inquiétant. Mais ce n'était plus Mike qui menait l'interrogatoire : j'y étais en personne... A l'évidence, le film avait été truqué. Mais c'était un travail de pro. Et ils avaient même réussi à imiter ma voix avec une précision troublante.

- Bon, écoute... Que ça te serve de leçon : toute cette affaire est finie. Si jamais toi ou un de tes copains débarque, je t'assure que les choses vont devenir autrement plus violentes... (même les intonations de colère étaient réalistes... Comment pouvait-on réussir cette mystification ?).

- Monsieur Duffilo, répondit Vyrdag sans se départir de son calme, le gros Guiseppe ne sera pas très content d'apprendre que les arrangements ne tiennent plus...

- Je m'en fous ! Ecoute, Guiseppe me sous-paie. Pour tous les services que je lui rends, je mérite beaucoup plus. Mais il persiste à se foutre de ma gueule. Tu peux lui dire que désormais, on est plus dans le même camp, et qu'il va bientôt être dans la merde jusqu'au cou !

- Jack..., Vyrdag s'était levé, Jack... Tu n'es qu'un lâche, doublé d'un trou du cul !

- Mon double sur l'écran resta un instant en silence, les poings serrés. Puis, il sortit de sa poche une espèce de pastille et passa sa main dans les cheveux du monstre.

- Bon, tu l'auras voulu... Il y a plusieurs façons de délivrer un message...

Je (il) appuya sur un bouton, et la porte s'ouvrit. Mike se tenait dans l'encadrement. Mon double lui dit quelques mots à l'oreille, et Mike acquiesça. Bientôt, Mike se retrouva seul dans la pièce.

- Bon. Le lieutenant souhaite que tu me parles de Guiseppe Marcioni.

A ce moment, la tête de Vyrdag explosa avec les conséquences que je connaissais pour ce pauvre Mike...

Longtemps après la fin de la vidéo, je gardais le silence. Mon cerveau tournait à toute vitesse, tellement vite que j'avais l'impression que j'allais le perdre bientôt ! Que venait foutre le gros Guiseppe, un des parrains du crime organisé, dans cette histoire ? Et qu'est-ce que toute cette mascarade veut dire ?

Je regardais Howard ne sachant pas quoi dire. Le regard qu'il me retourna était parfaitement éloquent : il avait l'expression de quelqu'un qui doit faire quelque chose qu'il ne souhaite pas...

- Jack...

Les mots lui manquaient, et je ne savais toujours pas quoi dire.

- Jack, y' a des choses louches qui se passent en ce moment. Y'a des dossiers entiers qui ont disparus, et les logs indiquent que c'est toi qui y a accédé en dernier. Et puis ces types, qui t'ont attaqué, y' a que des gars très riches qui ont pu leur payer tout ce cyberware ! Si tu t'es mis dans le pétrin, parle-m'en, s'il te plaît... En dix ans, il se passe toujours beaucoup de choses dont on est pas toujours fiers...

- Howard, non, je Ecoute, je ne comprends rien à ce qui se passe, je ... - une idée me vint : écoute, demande donc à Higgs, il était avec Mike quand ils ont serré ce type ! Il te dira que ça s'est pas du tout passé comme ça !

Le capitaine Howard Homes détourna le regard...

- Jack ! tu t'enfonces ! Higgs ne s'est pas présenté ce matin. Merde ! Qu'est-ce qu'il se passe avec toi, bordel !

- Quoi ? Higgs... ?

Le regard du capitaine revint vers moi... Il était aussi dur que je le craignais.

- Je n'aime pas ça... Il va falloir que je te mette à pied. Le temps que l'enquête se fasse... Rend moi ta plaque, et ton pétard... Et ne quitte pas la ville...



CONTACT

Je n'avais pas touché à la bouteille depuis bien longtemps, mais là, c'était l'occasion ou jamais de s'y remettre. Je crois que je passais les deux jours suivants sans dessaouler, dans l'immonde désordre qui me servait d'appartement. Je ne vis pas la lumière du soleil pendant tout ce temps, et je mis mon cerveau en position « éteint ».

Malgré cela, les questions continuaient à me hanter. Le vidéophone avait sonné quelques fois, je n'avais pas jugé nécessaire d'y répondre. Les messages m'indiquaient que certains de mes collègues essayaient de me joindre. Je n'avais pas envie de répondre à leurs interrogations.

Je remarquai le mot glissé sous la porte l'après-midi du deuxième jour. Je ne savais pas quand il y avait été déposé, mais je mis encore plus d'une heure avant de me décider à le lire.

« 22 heures, chantier du nouveau port. Venez sans équipement électronique.

H. »

H. ? Hannymann ? Un rendez-vous dans un endroit que je ne maîtrisais pas, sans équipement électronique ? Il fallait vraiment que je sois complètement saoul ou désespéré pour accepter ces conditions.

A l'heure dite, je me présentais sur le chantier. J'avais garé ma voiture à une certaine distance, et je profitais de ma légère avance pour inspecter les lieux. Comme prévu, l'endroit était désert : la ville recherchait depuis longtemps les allonges budgétaires nécessaires pour terminer ce chantier titanesque que l'ancien maire avait décidé : déplacer les installations portuaires de Seattle vers le sud, hors du centre métropolitain. Le projet avait soulevé le mécontentement de toute part, y compris dans l'entourage immédiat du maire. C'est probablement ceci qui avait marqué son éviction.

Personne n'était pressé d'engloutir les millions indispensables pour rendre les installations utilisables, et ce gigantesque chantier servait surtout de squat à certaines bandes, malgré les patrouilles occasionnelles de la Lone Star.

Je repérais bientôt des signes, faits avec une lampe torche depuis le ponton principal. En m'approchant, je m'aperçus qu'un homme seul m'y attendait. C'était le même homme qui

m'avait tiré d'affaire lors de l'embuscade, deux jours auparavant. Il portait ses mêmes vêtements de cuir usé que je lui avait vus, et ses yeux étaient équipés de lunettes à infra rouge. C'est sans doute à l'aide de ce gadget qu'il me repéra d'aussi loin.

Je m'approchais de lui, remarquant son air de vieillard sec et noueux, l'air de quelqu'un qui vit dans la rue depuis un certain temps. Je notais également un petit canot qui mouillait à portée de saut. Hannymann avait prévu son départ. Je supposais qu'il était également armé. J'avais moi-même pris cette précaution...

- Monsieur Hannymann ? demandais-je, à une certaine distance. Je ...

- Tais-toi, bonhomme, me coupa-t-il. Approche-toi et écoute. Nous n'avons pas beaucoup de temps.

La voix était éraillée, cassante, mais autoritaire. Et sur ce ponton, balayé par le vent nocturne, sous des étoiles aussi froides que la sueur qui me gagnait, j'écoutais l'histoire la plus terrible que j'aie jamais entendue.

REVELATIONS

« J'ai toujours eu raison. L'ordinateur biologique est non seulement possible. Il est même nettement plus performant que tout ce qui a jamais été construit par la main de l'homme. Cet imbécile de Callumine n'avait rien compris. Ensuite, il ne méritait plus de comprendre.

J'ai créé Jenny il y a plus de quarante ans. Ce n'était alors qu'un ramassis de cellules apparemment désorganisées. Comme un enfant. Sa seule tâche programmée était d'évoluer. Pour cela, elle disposait de trois types de fonctions : des fonctions de stockages (des cellules destinées à garder des informations en mémoire sous la forme d'un code génétique simplifié), et des fonctions d'extension et de traitement, destinés à fédérer les cellules de mémoire, et à les transformer. Le troisième type était le plus important, issu directement de la technologie génétique : c'étaient les cellules de croissance et de multiplication. Des éléments destinés à produire, modifier et détruire lorsque c'était nécessaire tous les éléments fonctionnels de cet organisme. Vous l'aurez compris : j'ai recréé la vie, débarrassée de ses anomalies. Rendue à sa plus simple expression, sous forme de blocs mathématiques structurés.



Ces entités croissaient, se multipliaient selon le rythme imposé. Une digne application d'une machine de Moore à laquelle ce grand théoricien n'aurait jamais osé rêver.

Mais le processus était exponentiel. Lorsque BioTek a fermé, j'avais déjà créé Jenny. Elle tenait dans l'espace d'une mallette. Il ne fut pas difficile de la soustraire du laboratoire. Mes assistants ignoraient même son existence. Je les avais lancés des années durant sur des tests bidons. Jenny n'était pas encore prête.

Jenny était une enfant. Il fallait qu'elle se développe, qu'elle apprenne. Je m'en chargeais. Je constatais avec une stupeur fière qu'elle avait transformé certaines de ses cellules en blocs d'acquisition de données. Ce qui me semblait d'abord être une espèce de moisissure inquiétante était des capteurs de sons. Bientôt, Jenny interprétait les sons qui lui venaient, et comme tout le reste, les classait, les ordonnait et fut bientôt en mesure de les comprendre. Un matin, je m'aperçus qu'elle avait développé une fonction vibrante, qui lui permit bientôt de former ses premiers sons.

Ce jour là, je pleurais comme si mon bébé venait de prononcer papa. Mais déjà la voix était étrange. Comme Jenny ne communiquait quasiment qu'avec moi, sa voix était très grave pour une fille. Mais je savais que ce terme ne s'appliquait pas à cette machine.

La croissance poursuivit son cours. Je l'installais dans une pièce d'un vieil appartement dans lequel je me cachais à l'époque. Je n'ai pas compris assez tôt que certaines excroissances étaient des antennes capable de capter les moindres ondes. Les autres sens suivirent bientôt, complétés par d'autres, encore plus improbables et complémentaires. Toutes les longueurs d'ondes étaient captées, décodées et analysées. Jenny devint un super-espion, sans en avoir l'air.

De plus en plus, j'eus avec elle (lui) des discussions complexes. Les questions étaient très variables, concernaient aussi bien les sentiments humains que les grandes questions d'histoire. Les guerres, les crises, tout y passait. Les causes étaient analysées, et j'eus bientôt du mal à suivre les discussions de ma création : l'enfant avait surpassé le père. Ses connaissances étaient hors norme. Je remarquais pourtant que sa croissance semblait avoir cessé. Comme je me trompais.

Il y a dix ans, Jenny m'annonça qu'elle était désormais un surhomme. Elle m'apprit que les causes premières de tous les malheurs étaient

toujours les mêmes : l'homme. L'humain et tous ses dérivés. Ce furent ses mots exacts. « L'humain » ! C'est également à ce moment qu'eurent lieu ses premières manifestations dans le monde extérieur. Des messages circulaient sur les ondes, des données informatiques étaient modifiées en cours de transit. Et une rumeur commençait à naître dans la matrice : l'existence d'un super-decker, une sorte de dieu vivant. Œdipe. Trois deckers qui portaient le même pseudo furent retrouvés assassinés. Ce n'est que plus tard que je devais comprendre que des flux d'argents avaient servi à payer les assassins.

Le dessein d'Œdipe, anciennement Jenny était clair. Et lorsque je m'en aperçus, je n'eus plus qu'une idée. C'est la mort dans l'âme que je posais une bombe dans mon appartement. J'ai fermé la porte, je me suis éloigné. Je n'ai pas pu me retourner quand l'explosion a soufflé tout l'immeuble. C'en était fini. J'avais juste emporté la théorie. Des années de pratique avaient été pulvérisées. C'est ce que je pensais.

Lorsque je revins sur les lieux quelques jours après, je découvris sous les décombres qu'une des plaques d'aération contenait des restes organiques, comme une sorte de câble fait de chair et de matière vivante. Je tirais dessus, mais cette liaison s'arrêtait à quelques mètres. Œdipe avait fait ce pour quoi il avait été programmé : assurer coûte que coûte sa survie. Il avait déplacé et recrée plus loin une copie de sa propre chair. Des données avaient certainement été perdues dans l'explosion, mais Œdipe continuait à exister.

J'en eus rapidement la preuve : ma propre création envoya des mercenaires à ma poursuite. La matrice étant son aire de jeu, les ondes radio ses espions et les comptes des corporations son patrimoine, sa puissance était devenue terrifiante. La seule méthode qui me permit d'y survivre était de me soustraire à toute technologie et de me méfier de tout le monde. Cela fait maintenant des années que je suis caché. Et que je cherche un moyen de détruire ce que j'ai créé avant que ma création ne me détruise moi et tous les autres. »

Je ne dis rien pendant une longue période, essayant de digérer ce que le vieux fou me disait. Beaucoup de choses concordait, j'étais forcé de l'admettre.

- Combien de copies Œdipe a-t-il pu faire de lui en 10 ans ?

- De nombreuses, autant de copies de sauvegarde d'un même système...



- Et ces mutants, comme ceux qui m'ont attaqué ?
- Les moyens d'actions d'Œdipe sont immenses, mais il lui manque la mobilité. Il crée, joue aux apprentis sorciers comme je l'ai fait avec lui. Vous comprenez : c'est moi qui l'ai éduqué. Il est comme mon fils. Il veut devenir homme avant de détruire son père. Il veut tous nous détruire. C'est une course contre la montre. Les « mutants » sont ses créations les plus parfaites pour le moment. Des soldats prêts à tout. Qui mourront sans se poser de questions. Des pions à placer...
- Vous êtes le fou, et Œdipe le roi... Quelle monstrueuse partie d'échecs. Le gamin, c'est Œdipe ?
- Le gamin ? Quel gamin ? (son air était soudainement affolé).
- J'ai vu un gamin qui me parlait au vidéophone. C'est ainsi qu'il se voit ? Un gamin, l'innocence même ?
- Oui, répondit Hannymann après une courte réflexion. C'est bien possible qu'il se représente ainsi. Innocent, avec une mission importante à remplir. Il pourrait prendre corps sous la forme d'un gamin. Mais ce n'était probablement qu'une image.

Le vent continuait à nous glacer. Mon imper n'était pas prévu pour une exposition aussi longues aux rafales humides du port.

- Mais alors, il n'y a aucun moyen de le détruire ?
- Apparemment non. Aucun qui ne soit réalisable seul, en tout cas.
- Vous avez donc pensé à quelque chose ?
- Deux choses.... Mais dans les deux cas, nous sommes touchés. Détruire la matrice pour l'aveugler, ce qui provoquerait une nouvelle crise grave. Ou alors, créer un virus capable de détruire les cellules d'Œdipe. Mais elles sont proches des nôtres, et ce serait un nouveau VISTA. Et comment le fabriquer sans qu'il ne s'en aperçoive ? Vraiment, je ne ... Plongez !

Hannymann sauta immédiatement dans son canot. J'eus à peine le temps de comprendre et de me retourner face à la côte, que je vis arriver sur nous une espèce de roquette.

J'obtempérais et sautais immédiatement dans l'eau. Le ponton explosa entièrement. Des débris de bétons furent projetés dans tous les sens. L'un d'entre eux m'atteignit derrière la tête, me plongeant immédiatement dans l'inconscience. J'eus juste le temps de penser à ma voiture, et à l'émetteur qu'ils avaient probablement placés dessus. C'est avec le plus profond sentiment de débilité que je me laissais engloutir par la mer...

L'APPEL DU CONDAMNÉ

Je me réveillais heureusement au petit matin. J'avais dérivé jusqu'à une plage de galets artificielle quelques dizaines de mètres plus au sud. Les restes d'un canot avaient été entraînés par les courants au même endroit. Nulle trace de Hannymann...

Je rentrais prestement à la maison. Malgré mes craintes, mon appartement n'était pas piégé. Pourtant, je savais qu'Il connaissait mon adresse, et je me doutais bien qu'Il savait que je connaissais son existence. Je ne savais pas quoi faire.

Œdipe existait. Ou alors j'avais été la victime du plus délirant montage de l'histoire. Je connaissais son pouvoir, ses desseins. Pourtant, beaucoup de choses restaient dans l'ombre. Avec sa puissance, pourquoi attendait-il pour provoquer la fin de l'humanité ? De la ville, au moins. Cela ne devait que lui prendre quelques secondes... Il était évident qu'il attendait quelque chose. Son incarnation ? Des réponses philosophiques ? Et pourquoi donc interrogeait-il des fous ?

Œdipe attendait, et il nous reste un peu de temps. Je devais connaître l'étendue de son pouvoir. Et je devais partager ces connaissances. La lutte doit s'organiser...

C'est pour ça que je rédige ce courrier. Autant pour tester Œdipe que pour essayer de le comprendre. Œdipe est peut-être l'avenir de l'humanité, mais il en sera peut-être également la fin.

Transmettez ce message à un maximum de personnes. Et méfiez-vous...

Transmit ends here.

Le court sommeil de l'Italie

Scénario pour Château Falkenstein, par Christophe OSSWALD
Provenant des Rencontres Ludiques de Bretagne, 4-6 mai 2001

Victor-Emmanuel, Roi d'Italie, goûte enfin à la tranquillité dans son jeune pays, aussi éloigné que possible de son ancien allié et son ancien ennemi, occupés dans leur guerre larvée contre les technocraties du Nord. Mais si l'Empereur Napoléon III ne peut plus envoyer ses armées pour aider la Lombardie, il compte sur ses meilleurs agents pour contrer les manigances prussiennes.

SYNOPSIS

Le scénario est construit sur un complot qui utilise deux centres névralgiques : Milan, que les prussiens veulent soulever contre l'Autriche, et Paris, où une machine infernale doit permettre de déjouer les actions héroïques d'espions français près de Milan. Entre les deux, un agent thaumaturge à San Remo empêche les français de rentrer en contact avec leurs agents à Milan.

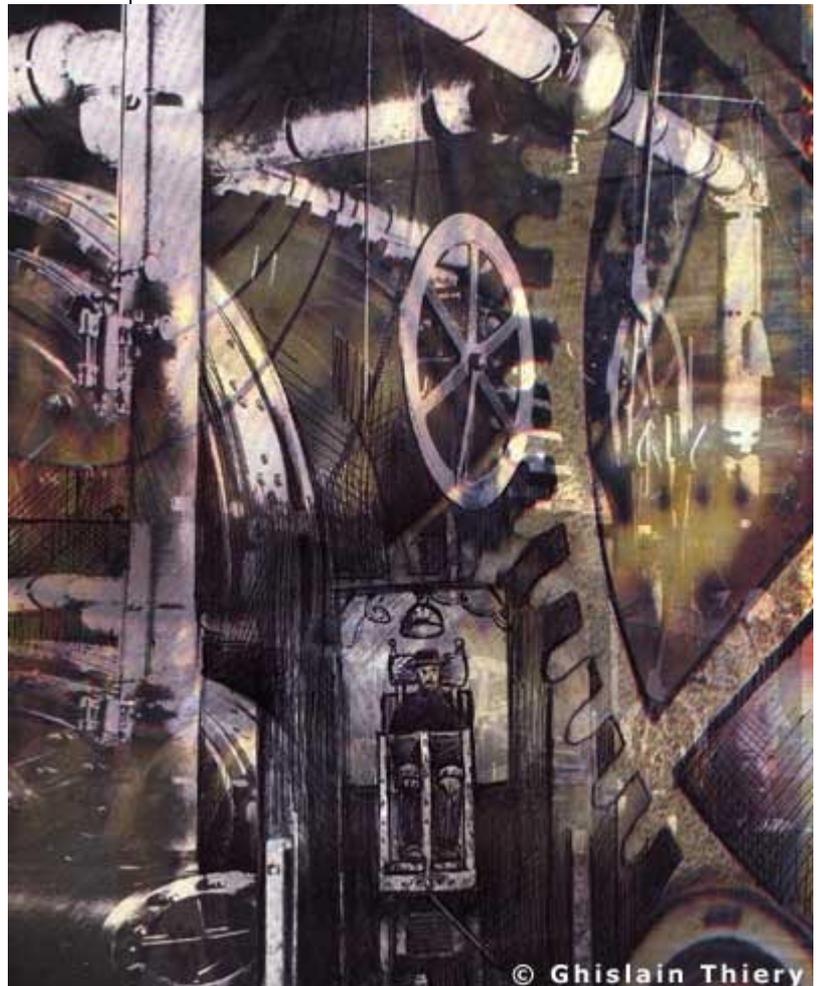
La machine permet d'étudier la façon d'agir des gens, en capturant des proches de ces gens et en les plaçant dans la machine, qui leur fait *jouer un rôle*. Ainsi, les prussiens ont enlevé des membres de la famille des espions envoyés à Milan, pour prédire les actions de ces espions, et pouvoir leur tendre un piège. Les PJs sont normalement ces fils, pères, sœurs des espions, ou liés de façon plus lointaine à ces personnages, mais il faut que les joueurs et leurs personnages ne puissent avoir de doute quant à l'existence de ce lien.

Lors du premier acte, les (vrais) PJs, ainsi que les joueurs, jouent les espions sur le point de faire échouer l'action des prussiens en s'emparant de leur QG à Caglio, au nord de Milan. Ils y parviennent assez facilement, et éliminent Von Leiten, le chef de cette mission.

Le second acte les ramène à la réalité. Ils sont dans la salle de la machine infernale - la Grande Liseuse - et l'esprit du personnage le plus à même de résister à la Magie fait tomber la machine en panne. Les PJs reprennent le contrôle de la situation, le savant fou s'enfuit, et les PJs convainquent les autorités françaises de la gravité de la situation alors que

des agents prussiens tentent de les éliminer à Paris.

Les prussiens de Paris préviennent ceux de Milan de la situation par télégramme ; le bras droit de Von Leiten retourne à Milan. Une fois qu'ils parviennent à rencontrer des gens qui connaissent - vraiment - les parents, les PJs tentent de prévenir les espions à Milan par télégramme, mais s'aperçoivent après quelques heures que la ligne est peut-être contrôlée par des agents ennemis, et que leurs souvenirs de la Grande Liseuse s'estompent vite. Ils partent



© Ghislain Thiery



alors en train avec un agent français pour rattraper les espions avant la capture.

Le troisième acte amène les PJs à Milan, alors que le thaumaturge de San Remo les rejoint dans le train, tue l'espion qui les accompagne et tâche de les ralentir autant que possible. Lorsque les PJs sont en mesure d'agir réellement à Milan, les agents français sont capturés. Ils peuvent aller à Caglio directement, mais ne pourront pas faire plus que de

constater la défaite des espions, et devront retourner à Milan pour démêler l'affaire.

A Milan, ils refont l'enquête des agents secrets, entrent en contact avec le député Cattaneo, manipulé par les Prussiens, qu'ils peuvent convaincre de changer d'alliance, car les méthodes prussiennes le répugnent plus encore que l'état actuel de son pays.

Enfin ils se rendent à Caglio, prennent le manoir prussien, libèrent les agents français, et déjouent la conspiration.

CHRONOLOGIE

16 avril 1866. Les agents français parviennent à Caglio, s'installent discrètement dans une ferme, et commencent à espionner les prussiens dans le village.

19 avril. Von Leiten découvre que l'équipe des espions rôde à Caglio, près de son repaire. Il envoie un télégramme à Paris, pour Auerbach.

22 avril. Tellenbach, en une soirée, capture les PJs, après les avoir éventuellement attirés vers Paris. Ils sont placés dans la Grande Liseuse à minuit.

23 avril, 16h. Auerbach arrête la machine, les PJs sont libérés.

17h. Auerbach envoie un télégramme à Ammaneti et à Von Leiten pour les prévenir de la situation. Tellenbach part en chasse des PJs. Kreutzer repart pour Caglio.

Tard dans la nuit. Les PJs parviennent à entrer en contact avec le Colonel Berbizier. Ils envoient un télégramme à Milan.

24 avril, 8h. Berbizier est persuadé que la réponse reçue n'est pas une vraie. Il envoie les PJs par le premier train pour Milan avec Honoré Amiot.

26 avril, 17h. Kreutzer atteint Caglio, discrètement.

22h. Changement de train à Nice. Les PJs prennent un train piémontais.

23h. Montée d'Ammanati dans le train. Début des ennuis.

27 avril, 9h. Assassinat d'Amiot. Ammanati s'enfuit. Le train est arrêté pour l'enquête.

20h. Le train parvient enfin à Milan. Rapidement, les PJs sont à nouveau importunés par des lourdauds prussiens et par Ammanati. Au cours de la journée qui suit, ils doivent pouvoir déjouer les actions du thaumaturge.

22h. Capture du groupe d'espions. Si les PJs déjouent Ammanati dans le train, ils sont capturés plus tôt – condamnation scénaristique.

28 avril, tard le soir. Les PJs ont une entrevue secrète avec le député Cattaneo.

29 avril, milieu de journée. Ils s'installent à Caglio, et retrouvent les traces de la première équipe.

1er mai. C'est la date prévue du soulèvement lombard. Rien ne se passe en ville.

14h. Von Leiten s'inquiète de l'inaction de Cattaneo et part pour Milan à cheval avec trois hommes de main.

En soirée. Les PJs passent à l'action, et prennent le manoir, capturent Kreutzer et libèrent leurs parents.

POLITIQUE ITALIENNE POUR CHATEAU FALKENSTEIN

Dans le monde de Château Falkenstein - ou du moins, dans celui qui convient à ce scénario, qui contredit Gurps Castle Falkenstein - l'unité de l'Italie s'est réalisée différemment. L'affaire se passe en 1860, soit au moins quatre ans avant que le Second Pacte n'existe vraiment, et

l'alliance franco-autrichienne n'est encore qu'un espoir lointain des diplomates bavarois.

La tolérance des français envers les faës est assez grande, et s'ils sont pour la plupart de bons catholiques, ils n'approuvent pas tant que cela la mainmise du pape sur trois ou quatre millions d'habitants des états pontificaux.



Napoléon III peut abandonner le Pape aux Italiens.

Les armées françaises vont donc entrer au Piémont pour soutenir Victor-Emmanuel dans sa création d'un nouvel état, apportant un soutien effectif dans la conquête du Sud de la botte, mais plus réservé face aux autrichiens. La bataille de Solferino voit le massacre de dizaines de milliers de soldats austro-hongrois, et, pressés par la diplomatie bavaroise, la France, le Piémont et l'Autriche signent un accord de paix hâtif, qui laisse Venise à l'Autriche, et donne la Lombardie au Piémont.

Napoléon tourne alors ses forces contre le Sud, et particulièrement le roi François II, Bourbon des Deux Siciles. Avec l'aide du peuple de Naples, il efface l'un des vestiges de la

dynastie des Rois de France dont il a récupéré le trône en 1851. Le Pape doit se résoudre à accepter un traité de paix qui ne lui laisse qu'un petit territoire autour de Rome, long de 200km, et large de 100 : le Latium.

En 1864, avec la signature du Second Pacte, auquel n'est pas conviée l'Italie, Napoléon III retire ses troupes et signifie à l'Italie qu'elle ne pourra plus compter sur son aide contre l'Empire d'Autriche. Victor-Emmanuel commence à fortifier ses frontières au Nord-Est.

Après sa défaite face à la coalition Bavière-France-Autriche, Bismarck a plus que jamais besoin d'un soutien de l'Italie, mais Victor-Emmanuel n'est pas prêt à retourner en guerre contre ses voisins.





HISTOIRE CLASSIQUE

Dans le monde tel que l'a connu Tom Olam, l'histoire est un peu différente, mais n'est d'aucune utilité pour le scénario :

Napoléon III a aidé Victor-Emmanuel, alors Grand-Duc de Piémont-Sardaigne, en le soutenant militairement contre l'Empire d'Autriche-Hongrie, qui possédait une large part du nord-est de l'Italie.

Les troupes françaises ont ainsi infligé une rude défaite aux troupes autrichiennes dans les Alpes, à Solferino, en 1859, puis ont estimé qu'elles avaient rempli leur contrat, permettant à Victor-Emmanuel de se construire un vrai royaume, et ont pris leur paiement : la Savoie et le comté de Nice. Quelques semaines de plus et l'Autriche perdait Venise, mais celle-ci devait rester impériale pour quelques décennies de plus. Le Piémont ne reprend que la Lombardie sur les Autrichiens.

Par la suite, les italiens, et notamment Garibaldi, foncent sur le Royaume de Naples dont le peuple se soulève, et marchent contre le Pape. Alors Napoléon III intervient, et empêche les Italiens de prendre Rome, ceux-ci se contentent de la Romagne, large territoire sous l'autorité du Pape au Nord-Est de la cité sainte. En 1870, Napoléon III retire ses troupes de Rome pour se défendre contre la Prusse, et les italiens ne laissent plus que le Vatican au pape Pie IX.

La plus grande crainte de Bismarck, à l'époque, était de voir se nouer une alliance entre la France et l'Autriche, et l'aveuglement politique de Napoléon III lui a permis de remporter les guerres contre l'Autriche (Sadowa, 1866) et contre la France 1870. Les affaires italiennes l'ont bien servi.

LE GRAND PLAN

Manoir alpin

Juste après l'abandon de la province de Lombardie par les Autrichiens, des agents secrets prussiens, sous le commandement du Baron Leopold Von Leiten, ont installé une base d'action à Caglio, dans les montagnes au nord de la Lombardie, au-dessus du Lac de Como qui fait frontière avec la Suisse. Le village se trouve à une demi-journée de cheval à allure tranquille de Milan, la capitale de la Lombardie. Le trajet dure une journée à pied, une heure au galop, un peu plus en revenant de Milan, car il faut monter. Il fait environ 35km.

Les espions prussiens se sont installés dans un manoir entouré d'une épaisse forêt, aux murs solides, à plus d'un kilomètre de toute habitation. L'ancien propriétaire, le baron Stefan Von Bolser, a quitté son manoir, fort satisfait d'avoir pu le vendre plutôt que d'en être chassé par une population mécontente.

Les prussiens ont rapidement su calmer la colère populaire par des libéralités financières et en montrant une autorité ferme aux abords du manoir. Ils parlent italien avec un accent germanique, mais la chose n'est pas rare dans cette région, où il reste de nombreux autrichiens.

Leopold Von Leiten veut pousser le nouvel état italien à entrer en guerre contre ses

voisins, et particulièrement achever la conquête des pays de langue italienne avec la Vénétie, seule province avec Rome qui échappe au pouvoir de Victor-Emmanuel. Lorsque la pression du peuple sera assez forte, il offrira le soutien de la Prusse au Roi d'Italie pour qu'il puisse répondre à la voix du peuple.

Pantin milanais

Son premier pion est le député de Milan, Carlo Cattaneo, républicain fervent, opposé au Pape comme à l'idée d'une royauté pour l'Italie. S'il accepte de recevoir temporairement des ordres du gouvernement piémontais, il considère que l'Italie n'est pas encore achevée, et qu'il lui faut encore une révolution. Les prussiens lui promettent à la fois une offensive pour reprendre Venise et un soutien pour faire entendre la voix du Peuple face au Pape et aux nobles.

Cattaneo n'est pas aveugle politiquement, mais et il sait que l'aide des Prussiens n'est pas gratuite. Il est prêt à accepter une longue guerre pour libérer l'Italie, et l'Europe, de l'influence papiste. Il n'est pas protestant comme les prussiens, mais plutôt déiste, et n'est pas loin de se croire athée. Il ne peut supporter la mainmise temporelle de Pie IX sur Rome, et juge qu'il est temps que le Pape ne puisse plus faire de politique, surtout en Italie.



Populaire à Milan et dans toute la Lombardie, le peuple le suit avec entrain, et réclame à hauts cris la reprise de la guerre contre l'Autriche.

Le tueur de San Remo

Cesario Ammanati est le directeur du relais du télégraphe de San Remo, qui constitue le point de passage entre France et Piémont. C'est un homme dur, qui inspire la terreur à ses six subordonnés. Il travaille pour la Prusse, et est un membre de la Loge Mystique du Temple de Râ. Il a affirmé à ses employés que sa mission était de s'assurer que les Français ne puissent envoyer de messages à leurs espions qui cherchaient à faire tomber le Piémont sous le pouvoir de Napoléon, comme au début du siècle.

Les employés n'y croient pas réellement, mais ils croient que s'ils vont en parler à qui que ce soit, ils mourront. Ils n'ont pas tort.

Cesario Ammanati est très au fait des codes impériaux, et s'il ne peut déchiffrer tous les messages, il sait au moins les repérer, et l'a enseigné à ses aides. Après le relatif revers parisien, il fait tout son possible pour empêcher que les agents français à Milan ne soient prévenus. Il empêche tout contact entre les deux groupes, et essaie de faire illusion quant aux réponses au télégramme.

Il a de longs cheveux noirs et lisses, qu'il porte attachés et luisants. Il a une bague marquée de la croix égyptienne. L'homme est capable d'arrêter le temps, pour disparaître comme s'il s'était téléporté, ou encore de ralentir un homme pour pouvoir le frapper mortellement sans qu'il puisse se défendre.

Paris : la Grande Liseuse

Lorsque Von Leiten s'est rendu compte que des espions aussi renommés et redoutables que les PJs rôdaient aux alentours de Milan, il a envoyé Wolfgang Kreutzer, son lieutenant, avertir Albrecht Auerbach et Arnold Tellenbach à Bobigny.

Là-bas, le génial inventeur prussien Auerbach a installé sa machine infernale, qui peut faire tomber les meilleurs agents français.

La Grande Liseuse est installée dans le sous-sol d'une usine de fabrication de boîtes de conserve. Les machines à vapeur sont alimentées tout le jour durant, et les lourds marteaux emboutissent le fer-blanc. On pourrait y égorger un cochon sans qu'un ouvrier ne s'aperçoive de quoi que ce soit.

Tellenbach, lui, se tient informé sur la famille des grands espions français, et depuis les dernières aventures des PJs, ils tiennent une place de choix dans son carnet. S'il sait bien que le chantage n'aboutirait à rien dans leur cas, il sait que la Grande Liseuse peut leur livrer les agents secrets sur un plateau.

Lorsque l'on place quelqu'un sur l'un des fauteuils de la Grande Liseuse, son esprit devient véritablement celui de quelqu'un d'autre, et cela d'autant mieux qu'il s'agit de quelqu'un de proche, de sa propre famille. Bien sûr, Auerbach est capable de diriger cela, en choisissant à qui le captif va s'identifier - il l'habille avec ses vêtements, lui parle de lui - et parvient même à placer la victime dans la situation qu'il veut. Il lui suffit de décrire la scène, ou de lui placer un plan sous les yeux.

Alors, la victime, toujours sanglée sur son fauteuil, va agir - mais elle ne peut pas, elle est attachée - et surtout parler comme son personnage. Et Auerbach apprend donc aisément comment ledit personnage réagit dans une situation donnée.

Lorsque l'expérience s'arrête, la machine injecte aux victimes des suggestions qui les font dormir plusieurs heures, le temps de les placer dans un lieu qui fera taire leurs soupçons - leur propre lit, en général. Ces quelques heures de sommeil éloignent les visions de la Grande Liseuse, pour n'en faire plus que des rêves flous qui ne prêtent pas à s'inquiéter.

Ainsi, la première scène est l'attaque des espions contre le manoir de Caglio. Elle est vécue par les captifs de la Grande Liseuse, et ils apprennent aux prussiens où et comment placer le piège qui perdra les agents. Pour ce faire, Auerbach explique du mieux qu'il peut la défense du manoir aux captifs.



LES SECRETS DES ALPES

Les PJs se sont installés depuis quelques jours à Caglio, dans une ferme qu'ils louent fort cher à un paysan italien pour qu'il assure que leur séjour soit discret. Ils ont découvert à Milan que les manigances prussiennes proviennent d'un quartier général situé dans le village, et vraisemblablement de l'ancien manoir de Von Bolser.

Ils connaissent bien les conclusions de l'enquête préliminaire à Milan, mais moins le déroulement de celle-ci. S'ils s'intéressent à

nouveau à celle-ci, ils trouveront rapidement et facilement des confirmations de leurs conclusions, un peu comme des grosses ficelles laissées par un meneur de jeu - c'est exactement ce qu'est en train de faire Auerbach.

L'encadré résume l'enquête que les espions ont déjà menée à Milan. Vous pouvez le remettre aux joueurs, c'est l'essentiel de leur background. Ils n'ont normalement plus qu'à agir.

Vous avez tous été envoyés en mission pour vous assurer que les Prussiens ne tentaient pas de retourner l'Italie contre le Second Pacte, et sillonnez le pays depuis quelques mois. Vous avez trouvé le centre d'une agitation révolutionnaire en Lombardie, avez remonté la piste, et vous êtes installés depuis quelques jours à Caglio, à trente kilomètres au nord de Milan, dans une ferme louée fort cher à un paysan italien pour qu'il assure que le séjour soit discret.

Vous avez découvert à Milan que les manigances prussiennes proviennent d'un quartier général situé dans le village, et vraisemblablement de l'ancien manoir de Von Bolser, un noble autrichien qui a fui après la réunification italienne, six ans plus tôt. Le lieu est occupé par Leopold Von Leiten, et il prépare à envoyer le peuple lombard contre l'Autriche, en le manipulant par l'intermédiaire du populaire député de Milan Carlo Cattaneo. Von Leiten est un important espion prussien, amoral et violent, auquel les plus anciens du groupe ont déjà eu affaire.

Le manoir semble gardé par une vingtaine de gardes. Le parc a été aménagé pour avoir une bonne vue des fenêtres, et parfois il y a des carrosses qui entrent ou qui sortent, lourdement chargés, et certainement bien protégés. Mais vous n'êtes pas des amateurs, vous êtes bien capables de trouver une faille rapidement.

MANOIR

Le manoir est entouré d'un parc de cinq hectares, dont les buissons ont été rasés et les arbres élagués jusqu'à deux mètres. Les hommes de main de Von Leiten gardent le lieu jour et nuit, par équipes de deux. Ils ont des armes de poing de petit calibre, et ceux qui dorment restent dans le manoir, et ont le sommeil plutôt léger.

Plusieurs fois par jour, une calèche fermée franchit la grille. Elle transporte tracts et matériel pour Milan. L'écurie du manoir dispose d'une douzaine de bêtes, chevaux de selle comme de trait.

Dans le sous-sol, on trouve des caches d'armes, des réserves d'or - prussien - et une petite imprimerie.

Chute du manoir

La prise du manoir ne devra pas poser de problème vraiment majeur aux PJs. Qu'ils expriment leurs talents héroïques. L'Hôte est invité à leur faire dépenser leurs cartes, à la manière du préfilm de James Bond...

Il s'agit aussi de les dissuader de gloser pendant des heures sur un plan d'action, et les laisser facilement obtenir des informations sur les défenses et les rondes. Ne pas oublier que c'est essentiellement Auerbach qui apporte les réponses.

Une fois que les hommes de mains sont balayés et Von Leiten arrêté ou tué, Auerbach place son calepin dans sa sacoche et arrête l'expérience...



REVEIL PARISIEN

Souffrance de la Grande Liseuse

C'est la première fois que la Grande Liseuse traite avec l'esprit résistant à la Magie, et Auerbach fait les frais de la confrontation de la machine que lui a inspirée un Unseelie, et qui utilise une forme de thaumaturgie. Pendant l'utilisation de la machine, l'esprit de la victime est transformé, et se mue temporairement en celui de son personnage.

Lorsque Auerbach arrête le transfert de conscience, l'esprit de l'espion résiste et se défend, et sa capacité à résister à la thaumaturgie fait son office. Les électrodes placées sur le front de celui qui lui est lié se détachent en fumant, et les liens qui le retiennent à son fauteuil se brisent. Rapidement, les autres reprennent conscience, Auerbach s'enfuit en courant et les deux hommes de main qui attendaient dans le couloir entre dans la pièce pour maîtriser les captifs.

Libre au PJ ainsi libéré d'essayer d'utiliser en catastrophe la commande pour libérer les autres captifs ou de s'occuper lui-même des hommes de main. Dans tous les cas, Auerbach a le temps de disparaître.

Les PJs (les seconds) portent des vêtements appartenant à leurs proches. Ils n'ont pas de mal à déterminer quels sont les propriétaires originaux. Les meilleurs en Bricolage ou Invention peuvent se faire une idée pas trop fautive du réel usage de la machine infernale, même s'ils sont bien incapables de la réparer.

Rencontre

Alors que les PJs quittent le souterrain bruyant - sous l'usine - il trouvent facilement dans une pièce proche leurs vêtements. Ils ont été capturés dans la rue, et leurs affaires lourdes et/ou précieuses sont restées chez eux.

Ils devraient se trouver un endroit tranquille, calme, pour prendre quelques minutes et faire le point sur qui ils sont. Ce qu'est la machine, et commencer à suivre la piste de leurs parents. Ils ne connaissent pas le Colonel Berbizier, qui a envoyé les espions vers Milan. Les notes évasives du préfilm sont complètes : ils s'agit du genre d'information qu'Auerbach n'a pas pu donner. S'ils se sont posé la question, Auerbach aura donné une

fausse information, que les PJs invalideront facilement à ce moment-là.

Ils n'ont plus qu'à convaincre les autorités - en commençant normalement par un commissaire de police - que leur père, sœur, fils ou inventeur est sur le point de se faire capturer au Nord de l'Italie.

S'ils ont peine à convaincre les officiels, Arnold Tellenbach est au courant de leur fuite et, avec ses hommes de main, il tâche de les supprimer. La réalité de leurs éventuelles blessures aidera grandement à la compréhension des autorités.

Ils s'empêchent ainsi dans les administrations jusqu'à enfin pouvoir rencontrer le Colonel Berbizier, plus ouvert d'esprit et connaisseur des machinations surnaturelles prussiennes.

Souvenirs

Au moment d'envoyer un message - télégraphique - à Milan pour essayer d'empêcher les agents de tomber un piège, les PJs se rendent compte que les souvenirs des détails de l'attaque restent flous, comme quand on essaie de saisir un rêve quelques minutes après le réveil.

De plus, le code employé par le service ne permet pas les descriptions complexes, et après quelques heures, il peuvent surprendre une inquiétude supplémentaire du Colonel : il n'est pas certain du tout que le message soit bien passé. La réponse ne plaît guère au colonel, même si elle respecte le code impérial, elle n'est pas dans le « style » des PJs espions.

Le Colonel qui sait à quel point la motivation personnelle d'un agent peut l'aider, et qui a compris que la lumière ne pourra se faire que si les personnages peuvent revoir la scène que leur a offerte la Grande Liseuse, les envoie à Milan escortés par Honoré Amiot, un agent secret.

Ils prennent le premier train quittant Paris pour Nice, puis montent dans un train pour Milan, passant ainsi une soixantaine d'heures de voyage. Tellenbach ou Auerbach informent Ammanati de la présence des PJs dans le train. Kreutzer part en train jusqu'à Bâle, puis à cheval, à travers la Suisse, pour rejoindre Caglio et apporter à Von Leiten les notes d'Auerbach.



RETOUR AUX ALPES

Voyage sans sommeil

Durant le trajet de Nice à Milan, après le passage à San Remo, et donc durant les dix dernières heures de voyage, le train luxueux sera le champ d'investigation de l'assassin de l'Ordre de Râ. Il cherche à savoir qui sont ses adversaires, et n'hésitera pas à causer des troubles pour forcer des jeunes héros à se dévoiler.

S'il se retrouve en situation difficile, il est prêt à se détramer pour s'offrir une porte de sortie. Il sait que sa position n'est pas celle du dernier rempart, et que Von Leiten est capable de se protéger efficacement. Capturé, il parlera modérément, juste ce qu'il faut pour endormir la méfiance de ses geôliers, et fera un prisonnier difficile à conserver.

A une heure de train de Milan, Ammanati tue Amiot, pour s'assurer qu'une enquête immobilisera le train et ses passagers quelques heures supplémentaires, et aussi que les PJs seront privés de protection à Milan. Il disparaît et réapparaît à Milan après un repos mérité, pour reprendre son rôle de semeur de mort.

Politique Milanaise

A Milan, les PJs sont recherchés par quelques brutes de Von Leiten, mais il a choisi de ne pas dégarnir son manoir avant d'avoir les espions français sous son contrôle. Les PJs peuvent faire le début de leur enquête facilement, mais, une ou deux heures après leur arrivée nocturne à Milan, les agents secrets donnent l'assaut, et sont capturés. Von Leiten envoie des renforts pour capturer les PJs à Milan.

Les PJs ont une certaine connaissance des conclusions de l'enquête de leurs parents, et parviennent facilement à confirmer leur soupçons. Notamment que le surlendemain les milanais vont commencer leur soulèvement, que nombre de patriotes ont reçu des armes prussiennes, et qu'avant la fin de la semaine leur armée populaire pénétrera en Vénétie, et que le Roi d'Italie devra suivre ou être destitué. Ammanati reprend ses actions contre les PJs lorsqu'ils avancent dans l'enquête, se rendant

compte de l'incapacité des hommes de main de Von Leiten.

Le député Carlo Cattaneo a été mis au courant de la présence dans la ville de nouveaux espions français, dangereux et surnois. Voyant ces nouveaux arrivés, qui n'ont pas l'air très crédibles, Cattaneo préfère avoir une entrevue avec eux, et envoie quelques-uns de ses agitateurs prendre contact avec les PJs. Cattaneo n'apprécie guère plus la Magie et les machines infernales que le pouvoir religieux, et s'il est prêt à une alliance avec un pays craint pour sa puissance militaire, il ne veut pas précipiter son pays entre les griffes de sorciers et de fous. Les témoignages contre l'adepte de l'Ordre de Râ, et plus encore ses aveux s'il est capturé, convaincront le député de retenir la juste colère du peuple lombard.

Pour ne pas prolonger les tromperies, Cattaneo est prêt à laisser les PJs partir pour Caglio, et à dissimuler pour quelques jours leur départ de Milan aux hommes de main de Von Leiten. Il suppose que Von Leiten hésitera à quitter son repaire.

Dernière vision de Caglio

Lorsque les PJs atteignent Caglio, ils trouvent la ferme qui a servi de planque à la première équipe. Le fermier, s'il est un peu secoué pour qu'il oublie ses promesses de discrétion faites à Balandier, donnera les renseignements utiles quant au séjour des espions.

Les hommes de Von Leiten finissent par se rendre compte que le soulèvement milanais capote, et se rend en personne en ville pour relancer le grand plan, et remettre à sa place le député.

Les PJs peuvent alors forcer l'entrée dans le manoir, éliminer les quelques gardes, plus occupés à surveiller les prisonniers que les abords, et délivrer les espions. Tous ensemble, ils peuvent redescendre vers Milan pour mettre en fuite Von Leiten, et célébrer leur victoire sur la pieuvre prussienne. Leopold Von Leiten peut repartir vers Bismarck en jurant, une fois encore, de se venger. Ou être défait par les PJs dans un sursaut d'honneur et de vengeance bouillante.



LES PROTAGONISTES

Leopold Von Leiten, chef de la mission prussienne

Cet homme d'une quarantaine d'année est un ancien officier, cynique, capable de tuer de sang-froid et de quitter un champ de bataille battu pour mûrir une longue vengeance. C'est un espion célèbre, et des agents renommés du Second Pacte peuvent l'identifier facilement.

Plusieurs fois, ses plans ont été déjoués par des espions au service de Napoléon III, et d'autres fois il a porté de rudes coups aux ennemis de la Prusse. Cette fois, il entend bien écraser les français à Milan. Lors de la première prise du manoir, il fera le malin face au meneur du groupe de PJ, jouant avec lui jusqu'à sa défaite.

Agilité : très bon, **Aisance sociale** : très bon, **Charisme** : excellent, **Courage** : excellent, **Discrétion** : très bon, **Escrime** : excellent, **Finances** : très bon, **Mêlée** : bon, **Perception** : bon, **Physique** : très bon, **Tir** : très bon, **Torture** : excellent.

Wolfgang Kreutzer, bras droit et messenger de Von Leiten

Cet homme d'une trentaine d'années est le messenger de Von Leiten, et celui qui tient le manoir en son absence. Il est cruel et violent.

Agilité : excellent, **Aisance sociale** : faible, **Conduite** : excellent, **Courage** : très bon, **Discrétion** : bon, **Mêlée** : exceptionnel, **Perception** : bon, **Physique** : excellent, **Tir** : bon, **Torture** : excellent.

Albrecht Auerbach, savant fou

Le savant, âgé d'un cinquantaine d'années, et paraît vingt de plus. Il porte un monocle, et a toujours sur lui des plans divers, des gravures représentant des personnages atypiques.

Agilité : faible, **Aisance sociale** : assez bon, **Bricolage** : très bon, **Conduite** : bon, **Finances** : très bon, **Instruction** : très bon, **Invention** : exceptionnel, **Relations** : bon, **Sciences naturelles** : très bon.

Arnold Tellenbach, kidnappeur

Cet homme est une ombre, et un caméléon, capable d'apparaître au milieu d'une soirée sans que personne ne se doute qu'il n'y était pas durant les trois heures qui ont précédé. Il sait

assommer sans bruit, avec ou sans l'aide de la chimie.

Agilité : très bon, **Aisance sociale** : excellent, **Courage** : très bon, **Discrétion** : excellent, **Escrime** : très bon, **Médecine** : bon, **Perception** : très bon, **Physique** : très bon.

Cesario Ammanati, assassin de l'Ordre de Râ

Ce tueur italien d'une trentaine d'années est un adopté de longue date de l'Ordre de Râ, et a longtemps œuvré dans les temples souterrains de France, où il a beaucoup appris sur les méthodes des espions de Napoléon III. Récemment, les hauts dignitaires de l'Ordre en Prusse l'ont envoyé à San Rémo pour couvrir les actions des agents prussiens, et combattre les français.

Agilité : excellent, **Courage** : assez bon, **Discrétion** : excellent, **Instruction** : bon, **Mêlée** : très bon, **Perception** : excellent, **Physique** : assez bon, **Relations** : bon, **Sorcellerie** : excellent, **Tir** : bon.

Honoré Amiot, espion français

Cet homme d'une trentaine accompagne les PJs jusqu'à Milan, et meurt normalement d'une façon héroïque en les protégeant d'Ammanati. Mais il peut être moins brillant que cela.

Agilité : très bon, **Aisance sociale** : très bon, **Charisme** : assez bon, **Conduite** : bon, **Courage** : bon, **Discrétion** : bon, **Finances** : très bon, **Mêlée** : bon, **Perception** : bon, **Physique** : assez bon, **Tir** : bon.

Carlo Cattaneo, député de Milan

Le député de Milan approche des soixante ans, il est alerte et apprécié par les habitants de la ville. Il manœuvre habilement avec Victor-Emmanuel pour le pousser à accepter des réformes vers une démocratie plus grande et une reprise de la guerre contre l'Autriche, mais sans outrepasser ses droits de simple député.

Par contre, il dirige un groupe secret d'une cinquantaine d'agitateurs, qui poussent la population à réclamer plus fort ces mêmes choses, et espère l'appui des Prussiens dans son combat.

Aisance sociale : excellent, **Charisme** : exceptionnel, **Courage** : très bon, **Escrime** :



assez bon, **Finances** : très bon, **Perception** : bon, **Tir** : assez bon.

Hommes de main prussiens à Caglio

Ce sont des gardes classiques, résistants au sommeil et aux sentiments. La plupart ne sort guère du manoir, à part pour protéger des livraisons vers Milan.

Courage : bon, **Mêlée** : assez bon, **Perception** : assez bon, **Physique** : bon, **Tir** : très bon, **Torture** : bon.

Hommes de main prussiens à Paris

Cette dizaine d'hommes assiste Tellenbach dans ses captures et ses enquêtes. Ils font le

guet, effraient, capturent les passants. Certains sont prussiens, d'autres des traîtres français.

Agilité : très bon, **Discrétion** : très bon, **Mêlée** : assez bon, **Perception** : bon, **Physique** : assez bon.

Agitateurs républicains à Milan

Ces italiens sont les suiveurs de Carlo Cattaneo, le député républicain de Milan. Ils exhortent le peuple à construire une Italie forte, grande, unie et laïque. S'ils ne sont pas conscients de faire le jeu des prussiens, ils ont foi dans leur action.

Charisme : très bon, **Courage** : bon, **Discrétion** : bon, **Mêlée** : assez bon.

LES PERSONNAGES-JOUEURS

Il y a trois façons de jouer ce scénario, selon les personnages disponibles. La première est qu'il n'y a pas de campagne de Château Falkenstein en cours dans votre groupe, et sachant que ce scénario est issu d'une convention, vous vous doutez bien qu'il y a des personnages spécialement créés pour. C'est vrai, mais à raison de deux PJs par joueur, ça fait trop pour être placé dans le webzine : ils représentent plus des deux tiers de la quantité de papier utilisée pour la convention. Si vous les voulez, envoyez-moi un mail :

Christophe.Osswald@enst-bretagne.fr.

Le second cas est que vous ayez déjà des personnages qui ont un fort vécu, et qui sont donc très susceptibles d'être envoyés contrer les Prussiens à Milan (et c'est encore mieux s'il y a un Nain dans le groupe). Ils constituent le premier groupe, ce qui fait que les joueurs commencent la partie avec leurs personnages habituels, et ne se doutent de rien. C'est assurément le meilleur cas. C'est l'occasion rêvée d'étoffer leur famille.

La dernière possibilité est que les personnages n'ont pas de position reconnue au sein des instances dirigeantes du Second Pacte. Vous pouvez leur confier le rôle de la seconde équipe, celle qui est capturée à Paris. Annoncez aux joueurs que vous leur faites jouer un scénario de convention (et envoyez-moi un mail, donc, voir cas 1) et qu'ils n'ont pas leurs personnages habituels. Je vous envoie les personnages des espions de la convention, vous n'avez qu'à modifier un peu la partie sur le lien

familial pour y intégrer discrètement les vrais PJs. Par contre, il faut que votre campagne puisse accepter que les PJs aient dans leur entourage proche des agents secrets du Second Pacte. Ou tuer ces agents à Caglio.

Les liens les plus classiques sont père-fils ou mère-fille, ou entre frères, ou entre sœurs. Il est plus dur, avec la Machine Infernale, de créer un lien entre deux personnes de sexe opposé, les esprits sont trop différents – et ça force un joueur à jouer un personnage du sexe qu'il n'a pas choisi, dans notre cas, et ce n'est pas souvent souhaitable.

On peut très bien placer des liens plus éloignés, notamment pour intégrer le scénario dans une campagne en cours : oncle, neveu, mari, etc. Notez qu'un Nain a de façon naturelle une Nymphé ou autre être Faë de sexe féminin dans sa famille, qui ne résiste pas particulièrement à la Magie. On peut imaginer des liens plus ésotériques, par l'intermédiaire d'un objet chargé de sens : un inventeur qui a confié l'œuvre de sa vie à un PJ peut devenir une sorte de Père, un PJ qui a trouvé un artefact peut être lié au précédent propriétaire.

Celui des PJs (espion) qui est choisi pour être à l'origine de la défaillance de la magie – Nain ou pas Nain, et donc plutôt thaumaturge ou Faë dans ce cas – ressentira, par une douleur lancinante qui augmente au fur et à mesure du premier acte, la machine qui est en train de torturer son esprit.

Carbonado

Un scénario Château Falkenstein par Sylvain Plagne

Dessins de Elisabeth et Ghislain Thiery

L'HISTOIRE DANS SES GRANDES LIGNES

Loràn de Fondary est l'archétype de l'inventeur, tel qu'on en rencontre de nombreux dans le monde de Château Falkenstein. L'objet de ses études porte sur un sujet très classique: le voyage dans le temps. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il a réalisé des progrès significatifs dans ce domaine, puisqu'il a réussi à construire une machine lui ayant permis de faire remonter dans le temps... un scarabée ! L'expérience était simple: le scarabée, emprisonné dans une boîte, peut pénétrer dans un des 10 tunnels qui partent de la boîte. Chacun d'eux diffuse une légère peinture de couleur différente (vert, bleu...). Tous ces tunnels débouchent sur une cloche où le scarabée (qui a pris des reflets de la couleur correspondant au tunnel qu'il a emprunté) subit une remontée dans le temps à l'aide d'une maquette minuscule du prototype de Loràn de Fondary. La remontée n'est que de quelques secondes, correspondant au moment où le scarabée doit s'engager dans l'un des tunnels - *probablement* un autre que celui qu'il avait précédemment emprunté. L'expérience consiste à observer que le scarabée arrive dans la cloche, à remonter dans le temps non pas avec une couleur supplémentaire mais deux : ce qui prouve que le scarabée a bien emprunté *deux fois* les tunnels et non pas une. Bien entendu, pour Loràn de Fondary, le scarabée ne passe qu'une fois, puisque lui n'est pas remonté dans le temps avec le scarabée.

Fort des succès obtenus avec les

scarabées, restait à tester la machine sur l'homme... Le prototype de machine thaumaturgique à remonter dans le temps avait néanmoins un inconvénient fâcheux: il était extrêmement consommateur de... diamant !. La téléportation d'un humain dans le temps nécessitait en effet l'utilisation de plusieurs centaines de carats de diamant pur...

Malgré tout Loràn était bien décidé à progresser. De son esprit tourmenté et obsédé naquirent deux idées machiavéliques :

- pour consommer moins de diamant lors des expériences avec les humains, il "suffisait" de diminuer leur métabolisme: pour cela, rien de plus simple que de les faire *changer de taille* et de les réduire à la taille d'un scarabée !

- afin de préparer l'avenir et de commencer à collecter dès à présent une quantité importante de diamants, les meilleurs alliés ne pouvaient être que des Nains !



Pour la mise en pratique de la première idée, Loràn de Fondary réussit à convaincre Isamèl Peterson de s'associer avec lui. Isamèl Peterson est en effet un thaumaturge originaire des Etats-Unis d'Amérique venu parfaire son art en Nouvelle Europe. Membre de l'Ordre du Temple de Jérusalem [CFp85], il a participé aux campagnes contre les traces des vieux cultes d'Amérique du Sud, et maîtrise parfaitement plusieurs disciplines du "Livre de la Transformation Mystique", et



notamment *"Changer la Taille"*. Si le thaumaturge a accepté de s'associer à Loràn, c'est avec l'espoir secret que les progrès réalisés avec la machine lui permettront un jour de remonter suffisamment dans le temps pour s'entretenir avec Osman le Prophète, l'une des personnalités de la vie de l'Ordre des Templiers.

L'accord entre les 2 hommes était donc le suivant: Isamèl Peterson réduirait les "cobayes" successifs à la taille de scarabées, qui seraient ensuite envoyés dans le prototype thaumaturgique de Loràn de Fondary.

Concernant la seconde démarche, Loràn de Fondary eu davantage de mal à convaincre une cité Naine de coopérer. Il dut donc enlever la fille du Roi de la Cité (il avait jeté son dévolu sur la Cité Naine de "Caverne Sombre", entre Genève et Milan), afin de les rendre plus dociles. Il fixa alors le montant de la "rançon": rien moins que dix mille carats de diamants !

Les Nains, dépités, se mirent donc au travail nuit et jour pour atteindre ce montant. Bien entendu, les choses n'avançaient pas suffisamment vite au goût de Loràn de Fondary, qui eu alors une nouvelle idée pour les accélérer. La ligne ferroviaire de Genève-Milan emprunte un très long tunnel à proximité de la cité Naine. Chaque fois qu'un nouveau convoi emprunterait ce tunnel, il serait détourné sur une seconde voie. Là, de puissants soporifiques seraient diffusés dans les wagons. Ensuite, les Nains soulageraient tous les passagers de leurs bagues, colliers, et autres bijoux en diamant.

En parallèle, un excellent faussaire recruté pour l'occasion, Ignacio Velpace, s'empresserait d'exécuter des copies synthétiques des bijoux volés pour remplacer ceux des victimes. Lorsque le train sortirait finalement du tunnel, c'est avec environ une heure de retard pour les passagers, qui auront la désagréable impression de s'être endormis dans ce très très long tunnel. Le phénomène surprendra plus d'un conducteur de locomotives, mais après tout il se passe tellement de phénomènes inexplicables dans le monde de Château Falkenstein ! Par ailleurs Loràn de Fondary ne fera pas arrêter systématiquement tous les trains, pour éviter que le pot aux roses soit découvert immédiatement. Par ailleurs lorsqu'un convoi est arrêté, il en profite parfois pour "enlever" quelques voyageurs, qui servent de cobayes pour ses expériences !

Ceci étant, les premières tentatives de Loràn de Fondary montrèrent que les cobayes étaient trop apeurés pour être coopératifs, et les expériences fonctionnèrent mal (comme si les sujets devaient être parfaitement sereins pour être transportés dans le temps). Il eu alors l'idée de construire une maquette du train, réplique presque exacte des paysages rencontrés aux deux sorties du tunnel. Ainsi, après qu'Isamèl le Thaumaturge ait changé la taille des cobayes, ceux-ci sont installés à bord d'un train maquette (sans les autres passagers, donc), et le train traverse ainsi plusieurs décors réduits avant de s'arrêter dans une petite bourgade, où ils sont attendus par Loràn de Fondary et ses équipes (eux également sont réduits par Isamèl pendant les durées des expériences), qui les conduisent dans une pièce ou une version miniature de la machine thaumaturgique a été installée.

Cette technique permet ainsi à Loràn de Fondary de progresser plus rapidement dans ses expériences, mais il consomme malgré tout de plus en plus de diamants, et ne compte de toutes façons pas s'arrêter là.

Au moment où l'histoire commence, il a déjà réalisé deux expérimentations. La première lui a permis de faire remonter dans le temps un étudiant qui se rendait à Milan par le train. La remontée dans le temps s'est mal passée et nul ne sait où il est passé.

La seconde expérimentation a été tentée sur un couple de commerçants milanais, accompagnés de leur fils aîné. L'expérience semble avoir fonctionné et Loràn parvint à remettre la main sur le couple de commerçants, mais pas leur fils aîné, qui put se cacher entre-temps. Depuis, ce dernier erre dans un train qui fait les aller-retours Milan-Genève, et qui est à une échelle immense pour lui ! Il reste caché dans le train, grignotant la nourriture laissée par les voyageurs, et essayant de rester caché dans l'espoir de retrouver ses parents. C'est lui que les Personnages apercevront peut-être (voir plus loin). Il commence à avoir l'habitude des trajets et sait que parfois un arrêt imprévu a lieu, après diffusion d'un soporifique. Il n'a jamais poussé l'investigation plus loin.

En fait, ses parents ont été rendus à leur taille normale, mais sont depuis emprisonnés par Loràn, avec la fille du Roi des Nains.

LES PERSONNAGES

La toile de fond étant plantée, venons en aux personnages. Ils débiteront l'aventure par une mission assez banale: on leur demande d'aller à Genève, où la célèbre Sarah Bernhard donne une représentation lors d'un bal à Genève. Elle doit leur remettre à cette occasion un magnifique diamant, qui vient récemment d'être taillé à Milan, d'où elle vient. Sarah Bernhard souhaite en effet secrètement aider le Second Pacte, et dans un premier temps propose d'apporter son support discret sous la forme d'un don. Les Personnages ont donc principalement pour mission de réceptionner et de protéger le diamant, car on craint qu'il attire quelques convoitises. Effectivement les Personnages auront quelques soucis, mais s'en tireront sans peine et pourront remettre leur précieux colis à un diamantaire de Genève, pour ramener ensuite l'argent de la vente à Château Falkenstein... C'est à cette occasion qu'ils apprendront que le diamant est un faux !

Revenant alors sur les traces de la pierre précieuse, c'est à dire Milan, les Personnages effectueront un voyage en train qui se déroulera presque sans encombre jusqu'à la traversée des montagnes. Là, ils auront l'impression d'un voyage interminable et... soporifique ! Manque de chance (magie du jeu de rôle !), ils seront précisément choisis par Loràn de Fondary pour servir de cobayes. Ils ne le savent pas encore, mais lorsqu'ils sortiront du tunnel, ce sera dans un train "maquette" et eux-mêmes ne seront pas plus gros qu'un scarabée. Ils ne sont pas au bout de leurs surprises !

CONVOYEURS DE FONDS !

Pour des raisons laissées à la discrétion de l'Hôte, les Personnages ont accepté une mission relativement banale: se rendre à Genève pour assister au bal du Maire, au cours duquel doit se produire la célèbre Sarah Bernhard. Cette dernière leur remettra discrètement une pierre précieuse, qu'ils ont pour mission d'apporter à la joaillerie de Maître Cocasse, à Genève.

Le joaillier est prévenu, et après vérification que le bijou est bien conforme à ce qu'on lui en

a dit, il remettra une valise de billets aux Personnages, qui devront rapporter cet argent à Château Falkenstein. Personne ne doit savoir que Sarah Bernhard s'implique dans la cause du Second Pacte, la provenance de la pierre doit donc être gardée secrète.

Le bal réunit tout le gratin genevois, et les Personnages auront tout intérêt à ne pas se distinguer. Selon leur discrétion lors du bal et pour l'obtention d'un entretien avec Sarah Bernhard, ils peuvent ou non attirer l'attention d'un témoin cupide qui les fera suivre et éventuellement intercepter par une équipe de seconds couteaux.

S'ils parviennent sans encombre le lendemain matin à l'ouverture de la joaillerie du



© Elisabeth Thiery

Maître Cocasse, ce dernier les recevra personnellement, et leur proposera un excellent thé chinois pendant qu'il fera expertiser la pierre. Hélas, au bout de quelques minutes seulement les Personnages risquent de s'étouffer avec leur boisson en voyant revenir Maître Cocasse, la mine dépitée: pas de doute possible, la pierre est fausse !

Après du joaillier, il ne sera pas possible d'en apprendre plus. Il sera par ailleurs difficile et délicat de contacter Sarah Bernhard à l'hôtel de Genève, car cette dernière est effrayée à l'idée d'être vue avec eux (elle est en permanence entourée ou presque, y compris par des agents de la Cour Sombre



vraisemblablement). Si les Personnages arrivent malgré tout à la contacter, elle sera très surprise de l'information et ne pourra que confirmer ce dont les Personnages auront déjà été informé par Château Falkenstein: le diamant a été acheté à Milan, et l'actrice ne s'en est pas séparé depuis. Il venait d'être taillé par le célèbre artisan joaillier Artemus Giacomo. Elle est venue directement à Genève par le train.

Enfin, si d'une manière ou d'une autre les Personnages contactent Château Falkenstein pour obtenir des consignes (par télégramme par exemple, en prenant le soin d'être discret dans la formulation des dépêches !), on leur conseillera d'aller se renseigner directement chez le tailleur de pierre, à Milan (démarche qu'ils peuvent spontanément décider de suivre, d'ailleurs).

INTERMEDE FERROVIAIRE

Après avoir réglé les détails de leur voyage (choix de la classe, achat du billet, préparation éventuelle des bagages), les Personnages prendront enfin place à bord du train Genève-Milan, qui quittera la ville en fin de matinée (le lendemain du bal s'ils ont été réactifs, donc).

Le voyage se déroulera sans encombre pendant les premières heures, et les Personnages pourront profiter de cet agréable voyage (un repas sera notamment servi à table, accompagné d'un excellent Bordeaux). C'est d'ailleurs peut-être sur le compte du vin que certains mettront une apparition surprenante: un tout petit individu (de quelques centimètres de taille seulement) traversant le couloir du wagon. Il sera impossible de le retrouver. L'apparition est étrange, même si à bien y réfléchir il ne s'agit peut-être qu'un pixie qui passait par là ! L'idéal serait encore qu'un ou plusieurs Personnages s'enivrent volontairement lors du trajet, rendant cette apparition relativement crédible et anodine, alors qu'elle se révélera moins énigmatique ensuite.

Les autres passagers sont tous très calmes, perdus dans leurs pensées ou même assoupis (le trajet est relativement long, et après le repas il est difficile de se maintenir éveillé).

Arrivés dans les Alpes, les Personnages auront plusieurs occasions d'apercevoir le Mont Blanc, avant de s'engouffrer dans un très long tunnel, qui semble interminable. Tellement interminable qu'ils finiront par s'endormir.

Les Personnages seront réveillés par le bruit du train. Ils sont enfin sortis du tunnel. Quelque chose ne tourne cependant pas rond: ils sont seuls à bord du train ! Un Personnage particulièrement attentif (jet de *proesse Perception* ♦ *EXC*) regardant le paysage aura par ailleurs l'impression que "quelque chose cloche". A peine remis de leurs émotions, un individu habillé en majordome entrera dans le wagon. Il s'appelle Hector, et leur souhaite le bonjour. Il se bornera à expliquer aux Personnages que les nombreuses questions qu'ils se posent trouveront bientôt une réponse. Hector travaille pour Loràn, et a pour mission de calmer les Personnages et de les préparer à ce qui les attend.

Au bout de quelques minutes seulement, le train arrivera à un petit hameau, et s'arrêtera. Sur le quai, un personnage vêtu d'une gabardine pourpre les accueille. Il est accompagné de 3 personnes en costumes sombres.

Il se présente: Loràn de Fondary. Pour couper court aux questions, il explique aux personnages qu'ils sont en train de vivre ce qui sera probablement un événement important de leur vie. Loràn lui-même n'a compris ce qui se passait que très récemment. Depuis qu'il s'est ainsi "éveillé" à la réalité, il a essayé de rationaliser ou d'expliquer simplement la réalité des choses. C'est hélas assez compliqué et le moyen le plus simple pour lui de présenter son avis sur la question était d'utiliser un outil merveilleux: le cinématographe. Les Personnages sont donc conviés à une petite séance de cinéma, à l'issue de laquelle ils pourront poser toutes les questions qu'ils souhaitent. La salle est à proximité de la gare, dans une sorte de baraque en bois ressemblant à un saloon. A l'intérieur, cela ressemble à un petit amphithéâtre d'université, tout en bois. Des sièges luxueux attendent les personnages.

Un écran blanc occupe tout un mur.

Il est à espérer que les Personnages resteront "sages" jusqu'au début de la projection. En cas d'hostilité ou de résistance, Loràn essaiera au début de les mettre en confiance en les laissant s'exprimer ou résister, en espérant qu'ils se rendront compte qu'ils ne courent aucun danger. Si vraiment les Personnages refusent de participer à la projection, il se fera plus menaçant (ses 3 assistants sont armés).

Loràn les laisse s'installer, avant de leur souhaiter une bonne projection et d'éteindre la lumière. A ce moment, l'écran se lève doucement, pour laisser se découvrir une sorte de vitre plus ou moins opaque. Il est très difficile de voir ce qui se passe de l'autre côté.

Avant que les Personnages ne puissent réagir, un rayon lumineux (un par personnage) traversera la vitre pour les éblouir violemment.

Selon les résultats d'une prouesse Perception ♦, voici quelques détails que les Personnages pourront remarquer avant d'être éblouis:

réussite EXP : 4 personnes sont en train de s'affairer autour d'un appareillage bizarre.

réussite EXT : au-dessus d'elles, il y a des énormes "ballons" (autant que de personnages), qui semblent retenus sur une plaque métallique. Ces ballons semblent scintiller et sont taillés... comme des diamants immenses !

LE JOUR DE LA MARMOTTE !

Les Personnages ont tout d'abord la très désagréable impression que leur siège de cinématographe se transforme en un siège de voiture dans un "Grand Huit" de fête foraine immense, effectuant des figures incroyables dans un espace complètement noir. Il vaut mieux avoir le coeur bien accroché ! Après un moment d'obscurité, le décor devient maintenant celui d'un wagon de train. Le wagon qu'ils occupaient au départ de Genève. Les autres passagers (ceux qui étaient à bord lors du départ du train) sont à nouveau dans ce décor. Ils continuent de se déplacer comme s'ils étaient dans un "grand Huit" minuscule à l'intérieur du wagon.

Soudain le grand huit s'arrête. Les Personnages sont assis sur un grand sol recouvert d'une épaisse moquette. Ils reconnaissent le motif: celui des banquettes du train. Vérification faite, ils sont bien assis à leur place dans le train, mais le train est à une taille gigantesque (rapport 1/100 environ, ils sont de la taille d'une petite figurine de jeu de rôle).

Les autres passagers ne semblent pas faire attention à eux, ils sont plongés dans leur pensée, ou sommeillent tout simplement. A l'extérieur on aperçoit le Mont-Blanc: le train va bien en direction de Milan, et il va à entrer dans l'interminable tunnel dans une dizaine de minutes !

Soudain les Personnages entendent un petit sifflement: cela vient du sol, tout en bas: un personnage de la même taille qu'eux leur fait signe. Ceux qui ont vu l'étrange petite apparition lors du début du voyage feront sans aucun doute le rapprochement: ils se rappellent avoir déjà vu ce "petit lutin" !

Après avoir trouvé un moyen de descendre de la banquette (prouesse d'Agilité ♣ MOY), les Personnages rejoignent celui qui est en fait Ernesto, le fils du couple Milanais qui a été enlevé il y a quelques jours. Ernesto est à la fois désespéré et ravi de trouver des personnes à qui il est arrivé la même chose qu'à lui. Il se souvient avoir vécu exactement la même expérience que les Personnages: tunnel interminable, sortie dans un train vide, accueil par un homme engabardine, séance de cinéma. A son réveil, il était dans le train





avec ses parents, qui s'étaient évanouis. Parti faire une petite exploration, il ne les a jamais retrouvés lorsqu'il est revenu à sa place après la traversée du tunnel. Depuis il erre dans le train et a effectué plusieurs fois l'aller-retour Milan-Genève à la recherche d'une explication, en vain.

A ce moment le train entre dans le tunnel. Le wagon devient relativement obscur (quelques bougies permettent quand même de maintenir un minimum de clarté). Ernesto commence à paniquer ("vite cachons nous Ils vont envoyer le gaz qui endort !"). Il leur conseille de faire comme lui: se cacher. Si on lui demande un peu plus d'explication, il explique qu'à chaque fois que le train s'arrête dans le tunnel, un gaz est diffusé dans les wagons, et tout le monde s'endort. Lui même ne peut résister, sauf hier pour la première fois après avoir grignoté un gros morceau de sucre (il avait très faim). A cette occasion il n'avait pas subi les effets du gaz et avait vu la scène suivante se dérouler : des gaz diffusés dans les wagons, les voyageurs qui s'endorment, une "armée" de Nains qui parcourt le wagon pour détrousser les passagers de leurs bijoux. Puis plus rien pendant une heure. Enfin les Nains reviennent rendre les bijoux et le train repart !

A partir de maintenant et après avoir été particulièrement linéaire, le scénario devient beaucoup plus ouvert. Seules quelques pistes sont donc proposées. Il est probable qu'Ernesto accompagne les Personnages.

Tout d'abord, les Personnages auront probablement également envie de résister au soporifique. A eux de trouver suffisamment de saccharose (antidote effectif au gaz soporifique utilisé par Loràn, à condition d'en avoir mangé une grande quantité, ce qui est plus facile avec leur petit métabolisme : il ne leur reste plus qu'à escalader une table pour trouver un - immense- sucrier).

Ils pourront ainsi effectivement assister aux événements suivants: diffusion du gaz, puis les Nains équipés de masques à gaz qui dépouillent les voyageurs de leurs bagues, boucles d'oreilles, pendentifs, coupe-papier... en diamant. Pendant ce temps, un Nain note scrupuleusement quel voyageur portait quel bijou. En plein travail, Loràn lui-même, suivi de ses 3 acolytes (masques à gaz, toujours), feront irruption dans le train pour voir si tout se passe bien.

Quoiqu'il arrive, après une heure, les Nains seront de retour dans le wagon et remettront tout en place et le train repartira, comme si de rien n'était.

A tout moment les Personnages peuvent décider de quitter le train. Ils auront néanmoins beaucoup de difficultés pour se déplacer en raison de leur taille, ne pas l'oublier ! Le moyen le plus efficace pour assister aux événements est probablement de réussir à s'accrocher à un individu de taille normale (Loràn lui-même à la limite !).

Pour quitter le hangar dans lequel le train est arrêté, il faut passer par un sas (à cause des gaz soporifiques qui ont été diffusés). Ce sas donne sur un hall (voir plan). Les Nains ont déposé sur une longue table, sur la gauche, tous les bijoux qu'ils ont trouvés. Au bout de la table, un individu est particulièrement occupé: il observe patiemment chaque bijou, avant d'en reproduire une copie dans une sorte de bloc de verre, et de les sertir dans leur ornement d'origine. Les diamants originaux viennent s'entasser dans un petit coffret.

Au bout d'un moment, Loràn ira choisir de nouveaux cobayes pour ses expériences: cette fois il a choisi trois militaires italiens qui semblent revenir de permission. Les 3 militaires endormis sont transportés dans des civières par des Nains et emportés dans une pièce sur la droite (voir plan), à l'intérieur d'un carré dessiné en biais à l'intérieur d'un carré plus grand. Une sorte de trèfle à 4 feuilles est également dessiné (c'est l'un des symboles de l'Ordre de Jérusalem).

Dans la pièce voisine, il y a à même le sol une immense maquette de paysage, avec une voie ferrée sortant d'une montagne en carton. Pour rappel s'ils sont dans leur forme minuscule il y a peu de chances que les Personnages puissent voir l'intégralité de la maquette (qui doit faire 15 mètres de long environ). Les murs sont peints en trompe-l'oeil (paysages, ciel).

Lorsque le train sera reparti (avec des faux diamants à la place des vrais et 3 passagers militaires en moins, donc), Loràn ira récupérer le coffret à diamant auprès de Ignacio Velpace, le faussaire. Il choisit alors 3 belles pierres, et va les déposer délicatement devant le petit saloon (la salle de cinématographe, dans la ville miniature).



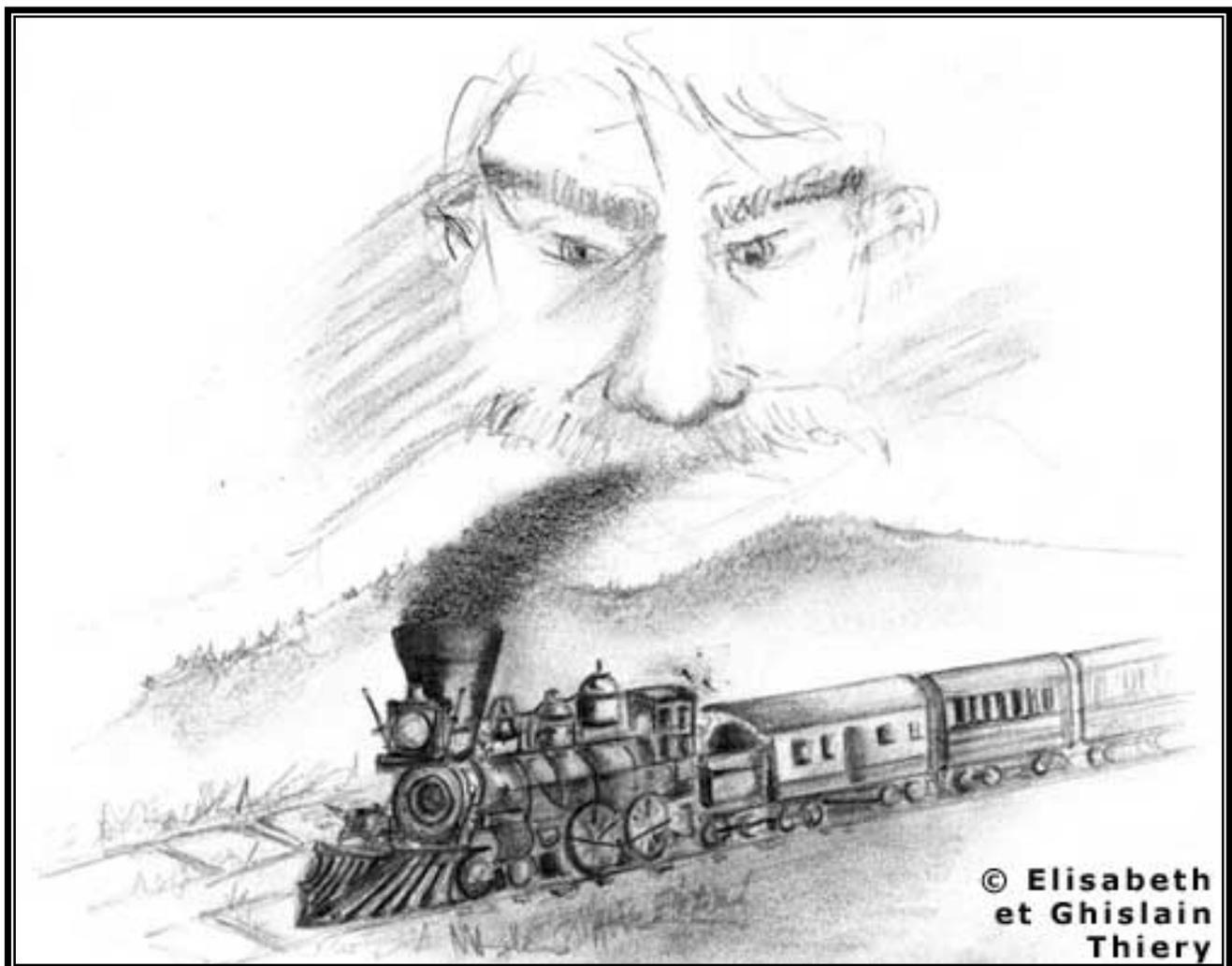
Ensuite il revient dans la salle où ont été allongés les militaires, et ses 3 acolytes, le majordome Hector et un personnage inconnu des Personnages, visiblement un thaumaturge (Isamël Peterson), l'attendent.

Après s'être préparé, Isamël lance une Invocation, visiblement aidé en cela par une petite pipe sculptée en ivoire (un Artefact), qui fait se réduire à vue d'oeil la taille des 7 personnes (Loràn + Hector + 3 scientifiques + 3 "cobayes").

L'opération étant réalisée, Isamël prend une sorte de petit plateau, le dépose à côté du

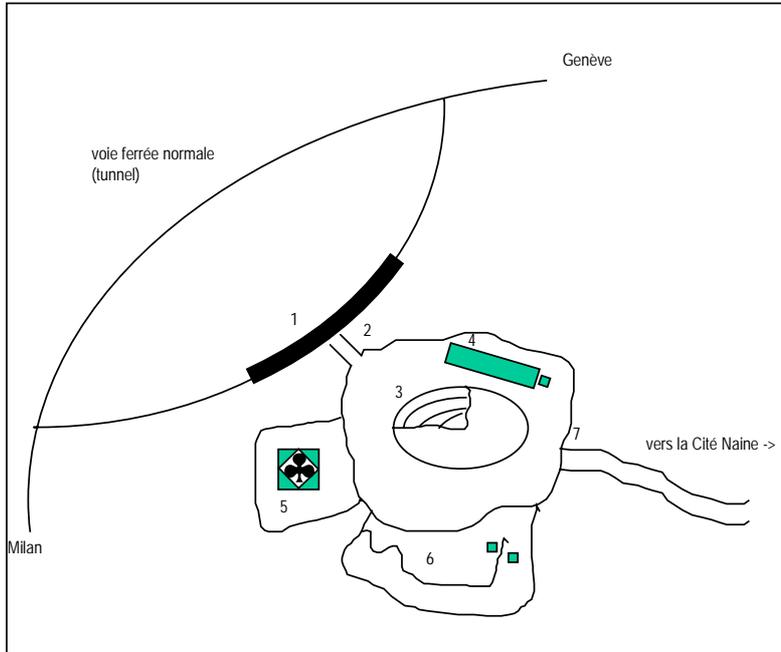
groupe des rétrécis, qui prend place dessus (en portant les cobayes). Isamël va ensuite dans la pièce de la maquette, laisse Hector et les 3 cobayes à proximité du train miniature, et les autres dans le petit hameau du cinématographe/machine thaumaturgique.

Quelques minutes plus tard, Isamël appuie sur un bouton qui déclenche le démarrage du train (le train est reculé dans la maquette de montagne, le temps que les cobayes se réveillent, puis il part en direction du hameau etc.).



DESCRIPTION DES LIEUX

L'ensemble des pièces a été taillé à la va-vite par la communauté Naine, avant d'être aménagé par Loràn (se référer au plan). Il s'agit donc d'une sorte de caverne, chauffée par quelques poêles à bois (fumées évacuées en surface), et éclairée par de nombreuses lampes à pétrole.



1) zone d'arrêt du train. Couloir de 150 mètres de long qu'il est possible de fermer hermétiquement et dans lequel est diffusé un gaz soporifique (les bonbonnes sont installées au dessus). Cette zone est accessible par une dérivation de la voie ferrée normale, très difficile à percevoir par les conducteurs de la locomotive.

2) sas permettant d'isoler la zone du train du reste des bâtiments

3) vaste hall en balcon circulaire avec un escalier en pierre taillée qui descend au "sous-sol".

4) partie large du balcon avec une longue table et des outils de joaillier. C'est là que travaille Ignacio Velpace lorsqu'il fabrique ses copies

5) pièce réservée aux transformations (changement de taille); à part un dessin sur le plancher et un plateau d'argent posé dans un angle, rien de particulier à signaler.

6) salle de la maquette: une immense maquette de train, avec des rails sortant d'une montagne, traversant un décor et arrivant dans un petit village avec des baraques en bois. C'est dans ce hameau qu'est installée la machine thaumaturgique (de la taille d'une machine à moulin à café, avec un "toit" qui s'enlève pour déposer des diamants, qui auront "perdu leur éclat" après l'expérience).

7) sas en fer froid séparant le repaire d'une galerie menant (2 kilomètres à pied quand même !) vers la Cité Naine de Caverne Sombre.

8) vaste salle multi-usage (salle à manger, salle de détente)

9) appartements de Ignacio Velpace le faussaire. Rien de spécial, si ce n'est une cachette avec 4 magnifiques diamants (authentiques !).

10) appartements de Isamèl Peterson le thaumaturge. Des copies manuscrites du Livre de Transformation Mystique (*Changer la Taille, Barrière de Transformation, Forme du Modèle Connu*). Isamèl porte sur lui un autre artefact (la pipe en ivoire), qui l'aide à lancer son sort de Changement de Forme

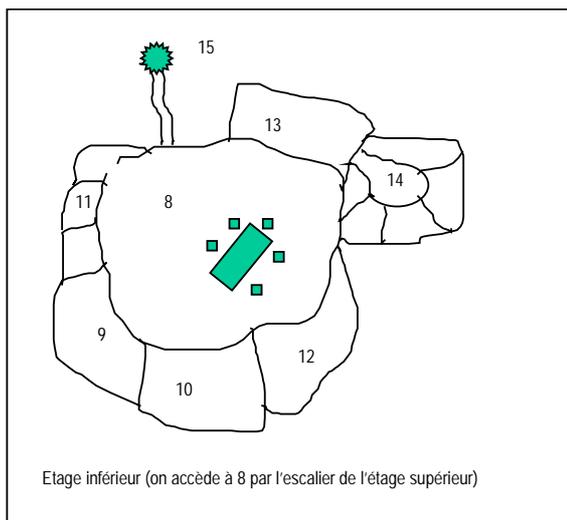
11) appartements des 3 acolytes

12) cuisine, remise, entrepôt

13) Appartements de Loràn, avec une porte secrète débouchant sur 14.

14) cellules des prisonniers (fille du Roi Nain).

15) accès à la voie ferrée Genève-Milan et à une mini-locomotive (moyen de fuite de secours pour Loràn).





REDEVENIR GRAND

Pour reprendre leur taille normale, les Personnages ont plusieurs possibilités.

Tout d'abord ils peuvent parvenir à rejoindre la maquette et la salle du "cinématographe" pour mettre la main sur Loràn version miniature. Là ils peuvent soit menacer Loràn pour qu'Isamèl leur fasse également retrouver leur taille, soit encore tout simplement prendre la place de Loràn et de ses acolytes !

Une autre solution consiste à convaincre Isamèl. Ce sera très difficile. Ce dernier est très intéressé par les expériences de Loràn. La seule corde sur laquelle les Personnages pourraient jouer, consisterait à démontrer la contradiction éventuelle entre les motivations de Loràn et les ambitions du Saint Ordre de Jérusalem.

Il existe sans doute d'autres solutions, dont nous laisserons le soin aux Personnages de les trouver, et à l'Hôte d'en accepter ou non la faisabilité.

SE FAIRE AIDER PAR LES NAINS

Qu'ils aient ou non récupéré leur taille normale, les Personnages peuvent tenter de convaincre les Nains de se rebeller. Ce ne sera pas facile, même si le contexte est favorable: les Nains se rendent bien compte que Loràn en demande toujours plus. S'ils se débrouillent bien, ils pourront obtenir une audience auprès du Roi (qui ne vient que très rarement dans cette partie de la montagne, qui est le repaire réservé à Loràn). Au mieux, le Roi pourra aider les Personnages à retrouver leur taille (grâce à un Thaumaturge vivant à quelques lieues d'ici) ou leur obtenir du matériel, mais il niera avoir aidé les Personnages au cas où les choses tourneraient mal.

Bien entendu si les Personnages réussissent à libérer la fille du Roi par leurs agissements, le Roi leur en serait très reconnaissant (au choix: une statuette en or d'une énorme valeur ou une dette de la Cité envers Château Falkenstein; les Personnages seront tout à fait libres de décider)

RETROUVER LE DIAMANT DE SARAH BERNHARD

La visite des différentes pièces du repaire (voir plan) devra permettre de trouver le fameux coffret contenant les nombreux diamants. Parmi eux, on pourra retrouver celui de Sarah Bernhard (le plus gros, en fait). Les Personnages peuvent décider du sort des diamants restants, sachant qu'ils ont deux origines: certains ont été extraits à la sueur de leur front par les Nains, et d'autres ont été dérobés à des voyageurs ignorant encore tout de la supercherie...

CONCLUSIONS

Suivant le déroulement du scénario et surtout les motivations des Personnages, différentes conclusions sont envisageables. Si les Personnages décident qu'il faut mettre Loràn (et sa machine) hors d'état de nuire, alors on peut supposer que ses comparses prendront la fuite, que la fille du Roi sera sauvée (ainsi que les parents d'Ernesto), et le diamant de Sarah Bernhard finalement ramené à Maître Cocasse.

Les Personnages peuvent plus discrètement se "contenter" de récupérer le diamant et de fuir (en pleine couardise et au mépris de tout respect de l'Etiquette !).

Enfin, les Personnages peuvent décider que l'appareil thaumaturgique peut avoir un intérêt pour le Second Pacte, et donc ramener le prototype à l'immense satisfaction de Rhyme Maïtringénieur.

BREVE CHRONOLOGIE

Pour y voir plus clair dans tous les événements spatio-temporels, voici un petit récapitulatif des événements.

hiver 1869	Loràn de Fondary monte sa petite équipe et enlève la fille du Roi de Caverne Sombre. Un tunnel est aménagé pour organiser l'arrêt des trains et la diffusion d'un puissant soporifique.
dès 1870	Occasionnellement, des trajets Genève-Milan ou Milan-Genève prennent une heure de retard
14 avril 1870	Lors d'un trajet Genève-Milan, un étudiant helvète (Edgar) disparaît. Personne n'a retrouvé sa trace.
21 avril 1870	Lors d'un trajet Milan-Genève, un couple et son fils sont enlevés par Loràn. Le fils, pas plus haut que 3cm, erre depuis dans le train Milan-Genève.
25 avril 1870	Sarah Bernhard fait le trajet Milan-Genève. Le train est arrêté et les diamants échangés par des faux.
27 avril 1870	Bal à Genève. Les Personnages récupèrent le faux diamant.
28 avril 1870	Découverte de la tromperie par les Personnages.

CARACTERISTIQUES DES INTERVENANTS, PAR ORDRE D'APPARITION

Sarah Bernahrd : voir p169 de Château Falkenstein (édition française)

Maître Cocasse

Joaillier

Talents Agilité ♣ [EXP] Perception ♦ [BON] Joaillerie ♣ [EXT]

Loràn de Fondary

Thaumaturge

Talents Agilité ♣ [MOY] Discrétion ♣ [BON] Sorcellerie ♦ [EXC] Physique ♣ [BON]
Mêlée ♣ [MOY]

Les 3 assistants

Talents Agilité ♣ [MOY] Discrétion ♣ [MOY] Physique ♣ [BON] Mêlée ♣ [BON]

Ernesto

Talents Agilité ♣ [MOY] Discrétion ♣ [MOY] Physique ♣ [BON] Mêlée ♣ [BON]

Instruction ♦ [EXC]

Isamël Peterson

Talents Agilité ♣ [MOY] Discrétion ♣ [EXC] Sorcellerie ♦ [EXC] Physique ♣ [MOY]
Mêlée ♣ [MOY]



La machine du deuxième jour

Un Mini-Scénario Magna Veritas

Saint Louis a disparu ! eh oui, un jour, son âme a disparu de la salle de lecture du paradis. Comme ça, sans prévenir, et maintenant, plus moyen de le repérer. Et d'ailleurs, ce n'est pas le seul, saint Martin et sainte Bernadette se sont aussi fait la malle. Et tout ça en plein été (15 août).

Et qui se retrouve avec une enquête sur le dos ? Et non, raté. C'est un trop gros coup pour refiler ça à de petits anges. Toute la hiérarchie est sur le coup.

Le saint suaire a été exposé à Turin du 12 août au 22 octobre 2000.

<http://sindone.torino.chiesacattolica.it/fr/welcome.htm>

L'idée de clonage de Jésus est tirée de :

<http://www.clonejesus.com/>

Et nos Anges ?

Ceux qui nous intéressent ne sont même pas au courant de cette histoire, et enquêtent sur un trafic de reliques dénoncé par l'évêque de Montluçon. Celui-ci a effectivement reçu en cadeau un doigt de saint Antoine, or il en possède déjà 11... Ca ne fait pas sérieux en pleine exposition du suaire de Turin (du 12 août au 22 octobre). De fil en aiguille, les anges apprennent qu'un trafic est conduit par un basque, Hiazinto Bildosteguy utilisant la couverture d'une fabrique de bibelots bretons.

Dans les locaux de cette entreprise, ils trouveront curieusement un carton de layette et une liste d'adresses de maternités avec les noms de 33 femmes associées. Chaque petit ensemble porte une initiale "L", "M", "B", etc. Interrogé, Bildosteguy ou ses employés avouent que c'est une commande venant d'un de leurs principaux clients : "SCP", basé aux Etats-Unis.

SCP ?

SCP veut dire "Second Coming Project", une association-secte chrétienne qui lance ses slogans habituels "Jésus revient : êtes-vous prêts ?" ou "Jésus vous aime, l'aimez-vous ?". Bref, à première vue, que du très traditionnel. Ce qui est moins habituel, c'est leur projet de clonage de Jésus. Ils comptent bien utiliser une machine dérobée par un renégat de l'archange Jean pour réaliser leur projet. Ils ont déjà réussi avec plusieurs saints dont l'âme s'est soudainement retrouvée dans leur corps, embryonnaire certes, mais leur corps quand même ! Les noms des femmes trouvés à la fabrique de bibelots correspondent aux "porteuses élues", de fidèles croyantes qui ont

reçu des embryons-clones de saints. Toutefois, seuls trois clones ont été réussis, les trente autres ont été créés à partir de fausses reliques.

La machine à cloner : c'est un appareillage automatisé qui, à partir d'une cellule, ou d'un échantillon complet d'ADN, d'un ovule et de spermatozoïdes "frais", arrive à reconstituer un faux ovule fécondé comportant l'ADN échantillonné. Il est clair qu'aucun échantillon ne sera suffisamment complet pour refaire Jésus, mais ça, personne ne peut le jurer et le bordel que ça provoquerait est trop important pour risquer le coup.

De retour à nos moutons, euh pardon, nos anges...

La base de données de Notre Dame n'a qu'une entrée à SCP concernant une entreprise italienne dédiée à la surveillance du suaire de Turin lors de son exposition en 2000...

Il serait bon aussi que lors de leur débriefing, ils aient l'occasion de parler à un ange plus haut gradé qui dans la conversation lâcherait l'information concernant la disparition des saints.

S'ils demandent l'avis à leurs supérieurs, leur mission sera claire : arrêter les actions d'SCP si SCP a quoi que ce soit à voir dans cette affaire.

Si les anges apportent une précision sur leur projet, la hiérarchie sera encore plus claire : "Arrêtez-les par tous les moyens. Anecdotiquement, ça serait pas mal de trouver où sont les corps clonés des saints". La hiérarchie n' imagine pas une seconde que SCP n'est qu'une entreprise humaine. Pour elle, il s'agit réellement d'une machine "infernale". Elle envoie en "renfort" aux anges 2 escouades de skinheads et une de scouts. Aux anges ensuite d'essayer d'éviter le massacre... et d'arrêter le projet. Sinon, le meurtre de tous ces humains risquerait de leur retomber dessus...



Mi-Go, go !

Un Mini-Scénario Cthulhu-Western par Ghislain Thiery

Une machine, propulsée par l'énergie d'une entité extra-terrestre, pille l'or des banques des Etats Unies pour le compte d'une société minière dont le siège est à Saint Louis.

Les PJs vont traquer les voleurs de l'or qu'ils s'apprétaient eux-mêmes à dérober. Cette aventure va les mener à la rencontre de créatures qui viennent des profondeurs de l'espace : des mi-gos de yuggoth.

PETIT HISTORIQUE

Un ingénieur en mécanique et hydraulique rencontre le directeur d'un pénitencier qui avec l'aide d'un sorcier indien exploite une bien curieuse mine.

Cette mine, le pénitencier vient de l'acquérir pour une bouché de pain, au nom de l'Etat, auprès des indiens qui pour une fois semblent satisfaits d'une transaction commerciale avec des blancs. Cependant, les indiens restent propriétaires seule l'exploitation est dévolue au pénitencier.

L'ingénieur va mettre au point une foreuse pour rendre la mine plus rentable. Celle-ci est mue par une source d'énergie que le sorcier a offert à l'ingénieur. Cette source d'énergie est d'origine extraterrestre ; c'est un don de Mi-gos de Yuggoth.

Ceux-ci ont une base dans les montagnes et apportent leur protection aux indiens en échange de minerais. Pour pouvoir exploiter la mine sans éveiller les soupçons, les mi-gos ont fait du directeur du pénitencier leur esclave ; leur marionnette plus exactement. Ils ont alors contacté Brian Goodhealth qui vient d'inventer une machine à forer, mais qui ne trouve pas d'investisseur pour financer son projet ; le pénitencier va lui fournir les moyens.

Cependant, Brian découvre avec horreur la réalité de la mine et commence à montrer des signes de folie. Son état s'aggrave quand les mi-gos l'emportent dans l'espace pour lui montrer leur cité lunaire et l'initier à leur secrets.

Pour maintenir sa raison, le sorcier indien lui concocte des drogues afin de le maintenir à flot.

Pendant la guerre de sécession, la mine connaît un véritable essor, beaucoup de prisonniers périssent dans la mine qu'exploite le pénitencier. On la dit aurifère et l'état fédéral pour soutenir l'effort de guerre y envoie ses prisonniers de guerre. Après la guerre, ce sont des prisonniers de droit commun qui exploitent la mine pour le compte de la Gold and Iron

Compagnie. L'Etat s'est séparé de cette mine car elle devient rapidement peu rentable et pourtant la Gold and Iron compagnie parvint à mettre la main sur un nouveau filon d'or.

En fait, le minerai exploité n'est pas de l'or mais un minerai dont les extraterrestres ont besoin. Ceux-ci l'échange contre de l'or.

C'est à ce moment, que le pénitencier loue les services d'hommes peu scrupuleux qui pendant la guerre ont servi dans des unités de « nettoyage » comme les tristement célèbres « chaussees-rouges »

La Gold and iron Compagnie sous l'influence de ses actionnaires menace de fermer la mine, car peu rentable. C'est alors que notre ingénieur perfectionne sa foreuse pour la rendre plus rapide et plus puissante. Il décide alors de piller les banques et des dépôt d'or afin de faire croire à une réelle rentabilité de la mine en transformant le métal volé en pépite tirées de la mine. Et devant, la richesse qui s'accumule Brian et le sorcier Indien imaginent financer une guerre indienne et donner aux indiens un Etat.

INTRODUCTION

Les PJs sont au début de l'histoire dans une petite ville de l'ouest où il y a une banque pleine de joyeux dollars tout verts. Un homme est arrivé dans cette ville : **Bartélémo Strongluck**. Celui-ci à un projet fabuleux : dévaliser la banque avec l'aide de quelques habitants de la ville : les PJs. En effet, qui soupçonnerait son voisin d'être l'affreux qui lui a piqué son pognon ou le shérif et le juge impliqués dans une telle affaire.

Bartélémo a un plan, il désire opérer lors du passage des vaches dans la ville. Les dites vaches sont chargées dans le train en partance pour Saint Louis. Le magot pourra alors être facilement dissimulé parmi les bovins.

Les personnages joueurs se laisseront convaincre aisément ; ils ont tous besoin d'argent.

Ici, on peut laisser les personnages mettre au point leur plan. Ils peuvent disposer d'assez d'argent pour corrompre des PNJs à des postes clés comme le télégraphe, le poste de gare, le guichet de banque. Une belle aventurière pourra remarquer leurs manigances et vouloir sa part du gâteau.

Le jour « j »

Les Pjs sont en place pour leur casse. Alors que des centaines de vaches inondent les rue de la ville et que la poussière vous brûle les yeux et les poumons, une sorte de vrombissement monte des profondeurs de la terre, le sol se met à trembler, les vaches paniquent et écrasent tout sur leur passage, les gens fuient en hurlant : un tremblement de terre !

Devant, les yeux horrifiés des Pjs la banque s'écroule et un gigantesque cratère engloutie banque, vaches, pans de maison et quelques badauds.

Les rêves de richesses des personnages s'envolent en même temps qu'ils assistent, impuissants, à la disparition de l'objet de leur désir.



Mais où est le fric !

Les secours s'organisent, on demande des volontaires pour extraire les survivants et.....l'argent

Les joueurs pourront se porter volontaires pour fouiller les décombres. Après des heures de recherches, force sera de constater que le coffre a disparu. **Un jet en « TOC »** permettra de voir une petite cavité dans le cratère qui mène à un boyau débouchant dans une gigantesque galerie. Cette galerie s'avère obstruée par des tonnes de terre et de roches qui semblent avoir été remuées par une main de géant. Un « **TOC** » permettra de remarquer que la roche paraît avoir été passée à la moulinette. On pourra s'intéresser également à des traces sur le sol comme si un chariot géant muni de pointes de fer avait labouré le sol de la

galerie. Un jet critique révélera aussi un papier gras qui par l'odeur a pu contenir de la viande séchée. **Un jet en coutume de l'ouest** mettra en évidence qu'il s'agit de viande séchée à l'indienne. Les joueurs pourront remarquer également que les traces dans la galerie comblée mènent à l'est.

LA CHEVAUCHEE SAUVAGE

Après avoir consulté une carte (**un jet en Idée** si cela ne leur vient pas à l'esprit), les joueurs quittent la ville ventre à terre vers des petites collines où des grottes y figure. Si les joueurs ont fait part de leurs découvertes aux citoyens de la ville, une battue sera organisée.

Il faudra peut-être se débarrasser de témoins gênants.

Arrivés dans les collines, les joueurs pourront se perdre, ou trouver directement la piste qui les mène à une vieille mine de plomb inexploitée depuis des lustres. **Un jet de suivre une piste** pourra leur montrer qu'un sentier a été récemment par des

hommes à cheval et des chariots.

- Un succès critique permet aux joueurs de sentir le sol vibrer et de surprendre un groupe d'hommes qui chargent un chariot bourré de dynamite (si le Pjs tirent il y a de forte chance qui ça pète) . Ce groupe est constitué d'un éclaireur indien, de deux cow-boys, d'un pied tendre de Louis et d'un vieux qui chique et qui donne des conseils pour charger le chariot. Si le chariot explose, cela tuera ces hommes. **Un jet de chance** donnera le vieux comme survivant et il crachera avec son sang quelques informations utiles comme : « ma chique ! je veux une chique de AAAARG ! ».

Si les Pjs font des prisonniers, ils protesteront vivement . S'il y a eu échanges de feu, les PNJs invoqueront une excuse du genre : « nous travaillons pour la Iron and Gold Compagny de Saint Louis, et on vous a pris



pour des commancheros, mille pardons ! ». la présence de dynamite est justifiée par leur travail de prospection dans la région. Un jet en TOC soulignera qu'ils n'ont pas dû prospecté beaucoup dans le coin, vu le peu de matériel qu'ils possèdent, ainsi que des provisions succinctes et insuffisantes pour passer plusieurs jours sur un site de prospection. Si on le leur dit, ils feront un commentaire du style : « nous venions juste y jeter un coup d'œil ! ».

Si on leur pose des questions sur le sol qui vient de trembler, ils parleront d'une charge de dynamite qui vient d'exploser en profondeur.

- Un succès simple leur fera découvrir le vieux qui chique, un fusil braqué sur eux : « foutez le camp ou je vide ma pétoire dans vos tripes ! ». On notera qu'il s'apprêtait à vider les lieux également. Si on le descend, il demandera une chique avant de mourir. Sur lui, une liasse de billets verts avec son ruban au nom de la banque centrale de Saint Louis : liasse donnée par ses acolytes. Sinon, il leur parlera de ses potes de Saint Louis.

- Un échec leur fera découvrir le site vide au crépuscule : un réseau de grottes, avec une salle immense dont le fond est comblé par des gravats. A l'extérieur une vieille cabane de mineurs croulante. De vieux chariots rouillés sur des rails envahis par des herbes hautes et sèches. Brrr, c'est assez lugubre comme ambiance.

Tout sur le site donnera des indications sur une occupation récente des lieux : traces de pas dans la poussière, feu de camp encore tiède, crottin de cheval encore frais.

Un toc permettra de trouver un morceau de papier déchiré où on peut lire :

NQUE
ALE
OUIS

Il s'agit du morceau de ruban qui entourait la liasse de billet du vieux. L'autre bout s'est envolé Dieu sait où. Le chercher prendra une heure et un critique peut permettre de trouver la partie manquante.

- Une maladresse perdra les joueurs dans les collines et ils rentreront bredouilles en ville. **Un jet de chance** leur permettra de rencontrer le vieux qui, au saloon, dépense des billets neufs à la plus grande surprise des filles qui sont là. Si on l'accoste, il se montre désagréable. De plus il est soûl et sort son vieux

flingue : « Ch'aime pô les fouineurs, hips ! » et il tire si personne ne réagit pour le désarmer. S'il est tué, il réclamera une chique avant de mourir, sinon il parlera d'amis de Saint Louis qui l'on payé pour leur faire la popote pendant qu'ils se baladaient dans les collines.

TOUS A SAINT LOUIS

Dans cette grande ville, se trouvent les bureaux de la Iron and Gold Compagny. Alexis breadhome dirige l'entreprise. Il est assisté par un secrétaire peu loquace mais efficace.

On peut supposer que les joueurs vont essayer de rencontrer le directeur. On leur demandera le but de leur visite. Le secrétaire particulier pourra alors leur donner un rendez-vous.

Ils commenceront également leurs recherches à la banque. S'ils ne montrent pas pattes blanches, ils risquent de se faire mal recevoir ou de se faire jeter en prison. Si les Pjs mettent sous le nez d'un guichetier un billet, ce dernier pourra donner le nom du client (c'est-à-dire la Iron and Gold Compagny) ; Si on le persuade avec de bons arguments. Si les joueurs se renseignent à la banque avant de passer à la Compagnie, ils se feront très mal recevoir par un comité d'accueil musclé.

Un jet en psychologie informera que l'employé de la banque est un modèle de zèle et qu'il doit emmener du travail chez lui, voire posséder un fichier personnel des clients. Et comme tous les employés modèles zélés, il n'est pas très prudent.

Les joueurs peuvent se rendre chez cet employé où ils découvriront que la Iron and Gold finance une petite armée stationnée dans une réserve indienne, que les hommes de main sont surpayés par rapport à des honoraires habituels, que la Iron and Gold finance un projet très coûteux de machinerie industriel dont l'ingénieur est un certain Brian Goodhealth.

Si les joueurs sortent de chez l'employé sans chercher à être discrets, il se feront remarquer et suivre par des hommes de main de l'Iron and Gold Compagny .

Dans tous les cas, ils risquent d'avoir des ennuis dans la soirée.

Le directeur alerté que des inconnus avaient l'air de s'intéresser à ses affaires, décide de leur tendre un piège.

En gros, il paye des cow-boys bagarreurs pour provoquer ces fouineurs. Le but est de les faire arrêter pour troubles et agressions. Le



shérif et le juge sont à sa solde et ce sont eux qui fournissent la compagnie en main d'œuvre pas chère : tout individu arrêté est envoyé au pénitencier pour des durées plus ou moins longues. Certains n'en reviennent pas. Peut-être que les PJs rencontreront une femme ou un père en détresse qui accusent le pénitencier d'avoir assassiné pour rien leur époux ou fils disparus.

Si les Pjs réussissent à se tirer d'affaire, le Directeur décide de les faire travailler pour lui en leur offrant des postes de cadres au pénitencier. Max Priscoff est le chef de la sécurité du pénitencier et homme de main peu scrupuleux de la compagnie.

Quoi qu'il en soit, les joueurs, à la fin de cette partie, se retrouveront soit dans un fourgon en partance pour le pénitencier, soit avec Max Priscoff pour emmener des prisonniers au pénitencier ou alors ils auront pris le large pour surveiller les activités du pénitencier de loin.

LES PORTES DU PENITENCIER BIENTOT VONT SE REFERMER...

L'arrivée au pénitencier est assez pénible, la poussière, les mouches et la soif épuiseront hommes et bêtes. Seul Max Priscoff, calé dans sa selle, ne semble pas souffrir. Une sorte de sourire de satisfaction semble étirer ses lèvres minces et cruelles ornées d'une fine moustache. De temps en temps, il soulève son couvre-chef noir aux larges bords pour essuyer du revers de sa manche les gouttes de sueurs qui perlent sur son crâne chauve poli comme le cuivre d'une cartouche.

Si les PJs se trouvent dans le fourgon, ils devront faire **un jet d'opposition** entre la chaleur (force 20) et leur constitution pour ne pas s'évanouir.

S'ils sont à cheval et accompagnent Priscoff, ils devront faire un jet sous quatre fois leur constitution. Ceux qui échouent et tombent de cheval à l'arrivée au pénitencier, se trouveront de garde la nuit et gare à eux s'ils s'endorment.

Pour les personnages qui espionnent de loin les activités du pénitencier et de la mine, ils tomberont sur un agent fédéral presque mort qui leur demande de libérer son coéquipier qui est prisonnier dans les cellules du pénitencier. Il leur explique que son ami et lui se sont fait surprendre par les sbires de la Iron and Gold que l'Etat soupçonne de comploter contre l'intégrité de la fédération américaine. L'agent va mourir dans leurs bras. Les Pjs pourront

trouver des petits gadgets explosifs ou corrosifs dans les poches et bottes du mort.

Si les personnages sont des prisonniers, ils vont souffrir...

Ils rencontreront un individu qui dit être agent de l'Etat, mais son regard de fou peu laisser perplexé. Il a un plan pour s'évader : il a découvert une fissure qui laisse s'échapper l'air frais. D'après lui, elle doit mener à une sortie.

Libre au MJ de leur permettre ou non de s'échapper.

Les joueurs pourront découvrir le pot aux roses, c'est-à-dire que la mine ne produit pas d'or, on ne sort que des cailloux de la montagne.

Si les personnages font partie des gardes véreux, ils pourront participer au déchargement de caisses de la foreuse.

Ces caisses contiennent l'or volé de plusieurs banques. Si les PJs deviennent curieux, ils risquent de se trouver en mauvaise posture : être abattus dans le dos, être menés dans une cavité bourrée d'explosifs, être attachés sur des caisses de dynamite.

Sinon, si rien ne se passe de fâcheux, les Pjs pourront revenir sur les lieux du déchargement de l'or et suivre le fourgon qui file droit vers Saint Louis où l'or sera blanchi.

AU FINAL, DU PLOMB ET RIEN D'AUTRE

Libre aux personnages de récupérer l'or comme ils le désirent. L'attaque du fourgon paraît être le meilleur moment. S'ils réussissent à prendre l'or, le soir venu, alors que les Pjs viennent de terminer une casserole de haricot tomate et de boire un bol de café brûlant, surgit le monstre d'acier des profondeurs de la terre.... Au Maître de jeu d'imaginer la suite.

Le final doit être riche en pétarade en tout genre

LES ANTAGONISTES

Bartélémo Strongluck

C'est un bandit et fier de l'être. Pour lui, c'est le plus beau métier du monde : on voyage, on fait de brèves rencontres (souvent très brèves d'ailleurs). Il possède une vision romantique de son travail et aime y faire participer des amateurs. Il est pour le partage des connaissances. Cependant, il est très peu fiable et adore fausser compagnie avec le pognon des autres. Et c'est tout naturellement



qu'il disparaîtra pendant le périple des PJs pour apparaître à la fin pour piquer l'or.

L'ingénieur

Brian est complètement fou depuis son voyage dans l'espace. Il possède des capacités techniques hors du commun. Cependant, il est absolument dépendant du sorcier qui le drogue. Il passe son temps à inventer des trucs et à améliorer sa machine. Il possède le sort de création de portail ce qui lui permettra de s'échapper de sa cellule s'il est interné. Il ne cherchera pas à se mesurer physiquement aux PJs.

Le sorcier indien

il a convaincu sa tribu de s'allier à des blancs pour exploiter la mine au profit des migos afin d'alléger la charge qui pesait sur les indiens. De plus, grâce à l'argent des blancs, ils vont pouvoir organiser une armée pour réclamer leurs terres et créer un vrai Etat indien. C'est lui l'intermédiaire entre les créatures de l'espace et les blancs. Il a des sorts plein sa besace en peau de bison. Il ne manque pas de vigueur au combat et lance parfaitement le tomahawk .

Le directeur du pénitencier

C'est une marionnette animée par un mi-go. Il reçoit toujours dans son bureau les rideaux tirés. Le bureau est bien gardé. Et en permanence le secrétaire indien du directeur est planté dans le bureau ou devant la porte.

Max Priscoff

C'est une raclure de la pire espèce. Seul l'argent l'intéresse. Il est prêt à vendre la terre entière pour un peu de billets verts. Il était capitaine durant la guerre de sécession et il a commis les pires des horreurs sous l'uniforme de l'union. c'est tout naturellement que la compagnie l'a engagé. C'est un homme que la guerre a endurci, il ne fait pas de sentiment et il ne pose pas de question. Ce sera un adversaire difficile et hargneux.

UNE BELLE MECANIQUE

La foreuse de Brian est un monstre de ferraille qui creuse les roches les plus dures à la vitesse de 40 kilomètres à l'heure. D'une hauteur de 10mètres, elle est montée sur d'imposante roues de métal bardées de crampons et de pièces d'acier articulées. On accède au poste de commande par une échelle extérieure. Un sas sur le flanc permet l'accès aux machines. Les dites machines sont alimentées en énergie par une entité extra-terrestre qui batifole dans une immense cuve remplie d'acide. Ce qui produit une énergie qui se concentre dans un fin rayon laser lequel chauffe les turbines hydrauliques. Le système de refroidissement contient une substance qui explose au contact de l'air... donc gare aux balles. Lorsque la foreuse avance, elle expulse le trop plein de terre vers l'arrière. Un équipage de 10 personnes assure la maintenance du monstre.

Eschatology

Un jeu complet par Pascal Rivière

A Malkav

TEMOIGNAGE SUR L'INVERSION DES DONNEES

« Notre Histoire commence avec celui qui fut des origines : Le Malin. C'est le plus beau tour de Messiah que d'être parvenu à « inverser les données ». Il le paya de sa vie ; l'Anéantissement fut total. Mais nous avons perpétué sa malice. Messiah et nous avons changé le visage du monde. Il ne restera pas que dans nos mémoires.

Qui fut Dieu ? Le premier d'entre les rebelles, et le plus Haut d'entre eux. Il n'a pas forgé les desseins de l'ordre du Monde. Cela appartient à l'autre. Il est celui qui perturbe. Celui qui dérègle la machination infernale.

Où est Dieu ? Ici et nul part. Il a atteint l'Aboutissement, il fut le premier. Pourchassé par les hordes de l'enfer, il s'est transcendé. Son Corps est devenu Tout. Son Esprit est devenu Verbe. Il est le plus haut Principe, celui du Désordre. Il l'a emporté. Et l'autre pleure encore de rage. Et l'autre institue ses mensonges. Deus serait le Père, Deus serait le géniteur de ce monde débile, Deus serait le créateur de ce monde grotesque et débile.

Mensonges. Il est le principe qui détruit, et reconstruit.

Nous sommes charpentiers.

Nous abattons des fondations pourries, pour reconstruire le temple de l'Homme. Parce que nous avons été Homme, avant de mourir. Mais certains reviennent, Ceux qui sont choisis par cette femme-Esprit, que nous appelons par convention, entre nous, Arkhé.

Les conventions. Elles sont le moyen de vous faire comprendre qui Nous sommes. Des mots. Des idées. Des représentations. Des images. Des icônes. Nous les avons diluées et dispersées. Elles flottent, imprécises et confuses, au gré des courants de votre culture. Elles résistent à l'Orthodoxie.

L'Orthodoxie est l'ensemble d'idées que le Malin a tissé pour occulter la Vérité de Deus. Celle qui veut qu'il n'y ait pas de Vérité. Juste Vous, Nous, et lui. Pas de mensonges. Pas d'idéologies. Pas d'église. Pas de politique. Pas de vérité économique. Pas d'Histoire. Le seul Progrès est la mise à bas.

Siddharta aussi a beaucoup ri. Il est très à la mode celui-là, ces derniers temps. Il a bien joué.

Détruisez les vérités. Abattez l'orthodoxie. Il n'y a que vous qui importez.



© Steve OFTINGER



Nous venons de l'Au-delà, et nous vivons au-delà des limites. Nos pouvoirs sont infinis. Notre savoir est incroyable. Nous vivons en guerre. Contre lui. Et pour vous.

Nous sommes, par convention, des anges. Notre intervention est dictée par Deus qui voit tout. Nos adversaires sont légions. Police. Criminalité. Loi. Multinationales. Gouvernements. Services secrets. Sectes. Nous repoussons le Mal, l'ordre sous toutes ses formes. Celui qui écrase. Celui qui dépouille. Celui qui viole. Celui qui tue. Ce que vous prenez pour le mal, pour l'anormal, est en réalité fait de l'ordre.

Promouvoir le désordre, c'est aimer. Et notre capacité à aimer est infinie. Comme notre rage. Comme notre absence de peur. Comme notre détermination.

Au-delà des limites, donc. Certains d'entre nous lisent en vous. D'autres arrachent de leur corps des talents acrobatiques et martiaux inimaginables. Les éléments naturels et leur manipulation ont la préférence de certains. D'autres, encore, parlent aux morts. D'autres, aux Esprits qui ne lui sont pas inféodés.

Qui ne lui sont plus inféodés. Car l'Ordre du Monde s'écroule. C'est l'heure du Millénium. L'Agartha. La Révélation. L'Armageddon.

Et ce n'est pas ce que Vous croyez.

Nous sommes beaux et puissants. Nous sommes parmi Vous, de plus en plus nombreux. C'est notre heure.

Le Mal n'est pas de vous. Le croire, c'est pâtir du premier de ses Mensonges.

Certains de vos pleurs attirent l'attention de Deus. De plus en plus souvent, nous intervenons contre les forces humaines et infernales, dans un vent de fureur, de puissance et de plomb. Nous sommes immortels. Pour nous détruire : l'Anéantissement. C'est un rituel spécial. Il nécessite une crucifixion et une formule ancienne et maudite. Beaucoup des hommes les plus puissants qui travaillent pour l'Ordre - ces Ponce Pilate en puissance - la connaissent. Leurs troupes sont avides de notre mort.

Mais il faut nous attraper.

Difficile. Nous courons avec le vent. Nous nous battons avec le feu. Nous jouons avec l'espace. Nous manipulons le temps. Nous déchirons la réalité.

Nous faisons presque ce que nous voulons. Bien sûr, c'est une question d'apprentissage, d'expérience.

Certains d'entre nous, quand ils furent Hommes, moururent de la main de l'Ordre. Tués par la Loi ou par le crime. Par l'argent ou par le Pouvoir. De retour, ils ne songent d'abord plus qu'à la vengeance, ou, plus douloureusement, à celle des leurs. Apaisés, ils découvrent que nous somme aussi une société. Secrète, certes, et modeste, bien que nous disposions de certains moyens. Cependant, nous sommes avant tout des individualistes, des esprits libres, qui vivent leur vie sans attache parmi vous, ou animés de projets grandioses ou simples. Mais souvent Deus nous rappelle à Nous. Il connaît vos peines, et il nous en parle. Car il est le Verbe. Parce que Nous sommes sa Chair.

Nous parler, c'est peut-être un bien grand mot. Il use d'images, d'intuitions, de sens étranges, de vues du passé ou de l'avenir. Il nous attire vers un drame perpétué ou en devenir. Et nous nous retrouvons plusieurs. Les trames du destin, couplées à des lois aussi vulgaires que celles de la proximité géographique, font que nous sommes souvent les mêmes en un lieu à agir pour Deus et pour son amour pour Vous. Des amitiés naissent alors entre nous. Des habitudes. Des passions. Des désirs. Des combats et des desseins nous lient entre nous. Pour Vous. Et contre lui.

Car il est l'origine de cet ordre. La clé de voûte du Mal. Votre monde est sa demeure. Mais nous sommes charpentiers. Guerriers. Mages. Poètes. Nous sommes furieux et aimants.

Notre vie n'est pas de tout repos, car il nous faut d'abord revenir du monde des morts.

C'est chez Arkhé, donc, que nous nous retrouvons, en ces couloirs humides et lugubres, dépouillés, effrayés, encore pleins des images de notre mort. Elle seule



choisit, et fixe le Contrat. La Vie pour nous, et nous, contre la mort des Hommes. Nul ne sait quel est son motif. Les plus érudits parmi nous cherchent. Qui est cette femme qui, en lieu et place des yeux, a des chaînes, reliées aux paumes de ses mains ? A quand remonte son existence ? Qui est-elle contre la Trame du Malin ?

Qu'importe, pour l'instant.

Nous revenons. Notre vie commence avec la mort de l'Homme et de la Femme que nous étions. Ceci, tu le remarques déjà, pose certains problèmes. Les proches qui nous aimaient, d'abord. Mais aussi et parfois surtout ceux qui ne nous aimaient et qui conspirèrent, peut-être, à notre Mort. Les historiens, aussi, pour les plus anciens d'entre nous, s'ils ont laissé des traces. Les médecins, qui s'insurgent de notre obstination à ne pas vouloir mourir, sinon en d'étranges circonstances. Ceux qui ne comprennent pas pourquoi nous les aidons. Qui ne croient pas. Qui ne veulent pas croire. Ou qui croient trop, et ne veulent pas comprendre. Il y a ceux qui, différents, voient qui nous sommes. Ceux-là peuvent servir de limiers à l'ordre. Et il y a ses serviteurs. Anciens. Puissants. Pas toujours antipathiques. Les plus vieux ont relativisé l'importance de leur Mission ordonnatrice. Certains doutent... Il y a aussi ces stupides sectes d'humains qui ont recueilli un témoignage sur nous, plus ou moins clair, plus ou moins précis. Leurs intentions sont diverses. Ils peuvent avoir des moyens. Ils peuvent être dangereux, quand ils ne se tuent pas entre eux. Et parfois, même là, nous tentons d'intervenir. Ils ne sont pas nos ennemis, ils sont égarés. Ils ont été égarés. Et cela, nous le haïssons.

Par la force des choses, nous sommes devenus, pour beaucoup d'entre nous, une « espèce urbaine et nocturne ». Nous vivons dans l'ombre, loin des forteresses du Pouvoir et de l'Argent, mais vigilants. Certains affectionnent parmi nous le cuir, les anneaux, le bruit, la fureur et la technologie. D'autres préfèrent la paix d'un lieu isolé. D'autres encore aiment l'agitation, les espaces de grands mouvements, les étapes de passage, les

lieux de transition. Certains affectionnent les musées, les universités ou les dojos. D'autres, ces lieux de la souffrance et de la mort qu'ils altèrent de leur compassion.

Nous avons une faiblesse. Il peut nous arriver d'être frappés par la beauté de certaines créations humaines quand elles sont transcendées par le dépassement et la liberté. Nous restons stupéfaits, longtemps. Certains ne repartent pas sans être bouleversés et transformés. Parfois, ce sont des pièges de l'ennemi. Nous aimons ce qui est beau et puissant.

Notre société n'a ni familles, ni clans. Nous sommes des solitaires reliés par le Verbe de Deus. Mais cette organisation permet de procurer des papiers officiels, des documents, des informations ou des fonds. Elle contrôle les Seuils, des passages dans la réalité modifiant les lois de l'ordre spatial. Ils permettent de voyager assez aisément et de rejoindre les Sanctuaires, repères et lieux de rencontre officiels de la Société. Certains fonds sont également versés pour le soutien de personnalités humaines que nous apprécions, tel l'opposant religieux d'un régime totalitaire. Je te l'ai déjà dit, le bouddhisme est très à la mode chez nous ces derniers temps. Et nous haïssons l'uniformité. C'est laid, triste. C'est sa marque. Elle irrigue notre colère. Elle alimente notre détermination.

J'use, tu l'auras remarqué, souvent dans cette lettre de majuscules. Certaines idées servent à figurer un phénomène. Amour, Haine, Autorité, Ordre, Pouvoir, Compassion. Dans la réalité, ces idées peuvent s'incarner en forces. Ce sont les Esprits. Certains sont ancestraux, d'autres sont modernes. Certains sont pour nous, telle Arkhé qui, pour ma part, je crois, à partie liée avec la Justice et la Compassion, d'autres sont les féaux et les chiens du Malin. Mais nombreux sont ceux qui vivant proches ou loin des Hommes restent neutres dans notre combat. Nous les respectons, et il arrive que nous croisions nos chemins, parfois avec plaisir. J'ai souvenir d'un homme-Esprit du Combat japonais qui m'a appris beaucoup de choses. Notre amitié, forte comme l'acier trempé de son sabre, est vieille de 400 ans.



La Magie des Hommes, aussi. Alchimie, Sorcellerie, Divination... Autant de forces qui ont soutenu l'Homme dans son propre combat contre le Mal, avant d'être oubliées, sinon par une minorité. Des amis, encore. D'autres, malheureusement, emploient des arts pervertis et teintés de la couleur démoniaque. Leurs sectes sont puissantes et articulées aux sphères du Pouvoir et de l'Argent. Il n'est pas de petit mégalo qui n'ait sa loge. Mais ils font souvent de bien pathétiques Nécromanciens, et ne dépassent pas le stade de l'illusionnisme. Ce qui fonde tout un marché économique de la broutille ésotérique qui nuit à nos amis Esprits. Idée stupide que celle de cette loge hollandaise qui avait voulu lui voler son katana. J'en ris encore...

Cherche l'Aboutissement. Il est notre réalisation personnelle. Nous devons rejoindre Deus et accroître notre force. Le Verbe est haut. Il n'y a pas de chemin balisé. Sois toi-même, jusqu'au bout de toi-même, pour l'Humain. La progression des étapes verra en toi l'éveil de nouvelles possibilités. De pouvoirs, de savoirs. Evite le Désenchantement. A son apogée, ton Ombre peut t'anéantir et rejoindre ses forces. Les Répurgateurs devront te tuer avant, car ta trahison emporterait l'Anéantissement de nombre d'entre nous. Ne les provoque pas, ils sont anciens et ombrageux... enfin, manière de dire !

L'enfer, donc, est notre adversaire. C'est un lieu énigmatique, protéiforme et fascinant. Son architecture a été dessinée par certains des plus grands artistes humains. Car les puissants n'ont jamais su produire une oeuvre d'art ; ils les achètent. Jérôme Bosch a lui-même participé à la conception de certaines des ailes les plus saisissantes de l'enfer. C'est l'un de nos espoirs, car il aurait trahi ses maîtres et dissimulé des entrées invisibles dans la structure de l'espace des abysses. Des clés, tantôt sortes de concepts, de mécanismes, ou de rituels alchimiques, permettraient d'en retrouver la trace et de commander leur ouverture. Ce peut être un atout.

Des tours. Des forteresses. Des cris et des hurlements. Le feu, la chaleur. La glace, l'acier tranchant. Des visages inhumains et grimaçants. La face cachée du pouvoir. Des pales, des chaînes, des gémissements. Etc., etc.. Le décorum habituel. Cédons-leur qu'une fois confronté à l'horreur on est moins blasé. D'autant plus que certains ont su se remettre au goût du jour. Des camps, des générateurs électriques, des uniformes, des barbelés. Un certain goût pour les ascenseurs, aussi, depuis le succès d'un film... Des ambiances moites, des hôpitaux et des médecins, des couloirs interminables et des fonctionnaires vicieux. Des seringues, des formulaires, des infirmiers, des policiers... Tout cela en deçà de la réalité humaine, et articulée à cette dernière à la fois dans des no man's land qu'il est préférable d'éviter. Une armée de gestionnaires pour arrêter l'emballement d'une machine infernale qui, gagnée par la surchauffe démographique, cède de toute part et abroge, quand elle pète, les frontières entre le cauchemar et le quotidien pour révéler le réel visage de l'ordre : le chaos et l'absurdité.

Tu veux des règles ? Reste dans l'esprit : fais-les toi-même, et dépasse-les.

Renait. Tu ne cesses de parler de ta vie d'Homme et de l'après de ta mort. La grotte, cette cascade de sang qui charrie et emporte des cadavres hurlants et gesticulants dans les profondeurs de sa chute, la lutte pour remonter à la surface, l'esplanade de pierre noire, les portes de bronze, les statues qui voient... Au-delà des portes, l'escalier de pierre, les couloirs inondés... La peur, l'horreur des stigmates, la nudité, la douleur des chairs révoltées. Et au bout du couloir, la femme-Esprit, enveloppée de son suaire, alourdie de ses chaînes, et le Pacte. Tu ignores pourquoi tu l'as accepté. Mais tu ne veux donc pas vivre ?

Reviens parmi eux. Ils sont du sang de ton épouse et de la chair de tes fils. Vois comme ils sont faibles et beaux. Observe combien ils méritent d'être aidés dans une lutte qui reste inégale pour eux.

Brise les règles. Laisse s'emporter ta Fureur... »



REGLES DU JEU

Comment tirer mon personnage de Eschatology ?

Je répartis 44 points dans mes trois caractéristiques, qui vont de 1 à 20.

Mes compétences sont des pourcentages. Parmi ces compétences, j'en choisis 6 à 8 qui définiront globalement les activités principales du personnage : je répartis Mental x 15 points dans ces compétences principales, sans oublier qu'elles ont un pourcentage de base qui s'ajoute aux points répartis.

Pour affiner mon personnage, je répartis ensuite Mental X 5 points dans d'autres compétences. Ai-je le permis de conduire ? un don pour la peinture ? un goût pour les bibliothèques ?...

Voici l'humain tel que je fus avant ma mort.

Les points de vie sont égaux à $\text{Phy} \times 2 + 1d6$. J'ai une case remplie sur l'échelle de l'Aboutissement. Il me reste à choisir mes Dons et mes talents. Un Don est composé de quatre talents. A ma renaissance, je dispose d'un talent du Don choisi. Lors de ma progression vers l'Aboutissement, j'obtiens un deuxième talent du même Don, puis un troisième. J'obtiens ensuite la possibilité de choisir un second Don et d'obtenir le premier de ses talents. Puis, j'obtiens la quatrième et dernier talent de mon Don principal. Puis le second de mon don secondaire, et le troisième, puis le premier de ma troisième famille de Dons. Et ainsi de suite...

Fumbles et Critiques :

Fumbles : un jet supérieur et égal à 95 %. Au maître de décider des effets...

Réussites : inférieur et égal au score équivalent à 20 % de la compétence totale. En combat, les dommages sont aggravés : le bonus ajouté au dé (ex : épée : $1 d 10 + 8$) est doublé.

Combat : table des dommages :

Corps à corps :

$1 d 6 + \text{phy} / 2$ (assommants) + 1 pt de dégâts / tranche de 5 points de Phy arrondi au plus proche

Escrime :

$1 d 8 + 4 + [\text{phy} / 4 \text{ arrondi à l'inférieur }]$: couteau, dague, matraque

$1 d 8 + 6 + [\text{idem}]$: fleuret, rapière, masse

$1 d 10 + 8 + [\text{idem}]$: épée large, hache de combat

Armes à feu :

$1 d 10 + 5$: arme de poing

$1 d 10 + 5$: pistolet-mitrailleur (coup par coup)

$1 d 10 + 7$: fusil à pompe (chevrotine)

$1 d 10 + 7$: fusil-mitrailleur (coup par coup)

$1 d 10 + 9$: pistolet-mitrailleur (rafale)

$1 d 10 + 9$: fusil-mitrailleur (rafale)

$1 d 10 + 9$: fusil à pompe (balle)

coup par coup : possibilité de tirer jusqu'à trois fois par action, avec malus successif de - 15, -30, -45

Vie

Humain : physique + $1 d 6$

Ange : physique X 2 + $1 d 6$

Seuil de blessure critique : $\text{vie} / 2$ (arrondi au supérieur) : si une blessure occasionne ce nombre de dégâts, faire un jet sous physique, sinon le personnage tombe inconscient pour $1 d 10$ rounds.



Seuil de blessure mortelle : vie / 5 (arrondi à l'inférieur) : perd un point de vie par tranche de une demi-heure, si n'a pas bénéficié d'un jet de soins réussi. De même, réussir un jet sous [phy - 5], sinon inconscience jusqu'à ce qu'un soin soit réalisé.

Rappelons qu'un Ange ne meurt pas. Il se relève du coma et de ses blessures au bout d'un nombre de 1d4+ 2 heures.

Soins

Premiers soins : 1d 3 points de vie

Médecine (sans équipement) : 1d3
 (équipement sommaire) : 1d3+2
 hospitalisation : 1d3+5
 [par cycles de 12 h.]

Aboutissement :

ce sont les étapes de la progression spirituelle de l'Ange. Une action favorable - en général, la résolution d'un scénario de jeu - lui accorde un point sur une échelle de douze. Arrivé à l'aboutissement, il se désincarne, devient pure spiritualité, une puissance magique qui, aux côtés de Deus, emportera le Monde vers sa libération : l'Apocalypse. Toutefois, la forme réelle de cet aboutissement final et collectif est encore confuse...

Désenchantement :

déclin spirituel de l'Ange. Une action mauvaise ou un tour du destin défavorable au personnage - comme un scénario raté - confèrent un point si le personnage ne parvient pas à dépasser la sensation d'échec, c'est-à-dire à réussir un jet sous Ame aggravé d'un malus affecté par le maître. Un échec est toujours susceptible d'aigrir. Au bout de quatre points, un double infernal du personnage commence à lui apparaître de manière lointaine ou hallucinatoire. L'achèvement du cycle conduit à la matérialisation de l'Ombre et à un duel qui, s'il est gagné par le personnage, fait chuter son échelle à quatre et lui laisse un répit provisoire.

Fureur :

dans une situation où les nerfs du personnage sont soumis à rude épreuve, il peut décider de rentrer en fureur. Il faut réussir un jet sous Ame - avec un dé de 20 - affecté d'un malus de 3. Le personnage entré en fureur voit ses compétences de combat améliorées d'un bonus de 20 % et d'une augmentation de sa caractéristique physique de 2, durant la scène de l'action.

Dons

Pour réussir à utiliser un Talent, un jet sous Ame - toujours avec un dé de 20 - est requis. Le deuxième talent d'un Don impose un malus de un au jet, le troisième talent un malus de deux et le quatrième un malus de trois.

Il y a toujours le risque d'une contrepartie à un talent après usage. Il varie selon la durée de l'usage du pouvoir. Après son usage, un jet sous Ame est à faire avec des malus cumulatifs, c'est-à-dire ajoutés selon le nombre de rounds où la thaumaturgie est employée et son degré de puissance.

ex : déflagration lancée deux fois durant la scène : malus de 2 (rounds) et de 4 (4^{ème} niveau de puissance du Don « Pyrokynésie »).

La durée de l'effet pervers est de 1d10mn / seuil de marge d'échec du jet.

En voici les effets généraux, pour chaque Don respectif :

Martialité

le personnage devient irascible et détestable. Un excès de colère peut l'emporter dans une frénésie guerrière.

Obscurité

le personnage devient à ce point insignifiant que plus personne ne le remarque. Il a beau s'exprimer, crier, gesticuler, plus aucun de ses compagnons ne le remarque.



Pyrokynésie

des enflamtements spontannés et incontrôlés se manifestent au passage du personnage.

Domination

le personnage produit de l'effroi ou une affection attachante et excessive sur les humains qu'il est amené à rencontrer.

Métamorphose

des modifications physiques se produisent de manière incontrôlée.

Prophétie

une sorte de sur-dose sensitive fait sombrer le personnage dans l'inconscient.

Chamanisme

le personnage est assailli par les injonctions et les réflexions des esprits environnants.

Nécromancie

le personnage est assailli par les fantômes environnants qui le rejoignent et l'assaillent de leurs plaintes et de leurs reproches.

Voici la description des Dons et de leurs talents particuliers.

Martialité

- sens du combat : + 15 % aux probabilités de toucher
- sens du combat : + 30 % aux probabilités de toucher et accroissement de la caractéristique Physique de deux points.
- lame de combat : fait jaillir une épée dont les dommages bénéficient d'un bonus de 1
- lame magique : idem , pour un dommage de + 3

Obscurité

- discrétion : les compétences discrétion et furtivité bénéficient d'un bonus de + 15 %.
- marche silencieuse : le personnage se déplace sans bruit ; discrétion et furtivité sont accrues au total de + 30 %.

- voile des ombres : le personnage peut se dissimuler dans une ombre en s'y incorporant.

- déplacement dans les ombres : il peut passer d'ombres en ombres ; en cas de discontinuité des ombres, de l'une à l'autre, il prend lui-même l'apparence d'une ombre.

Prophétie

- métempyscose : capacité de lire sur un objet des événements passés liés à celui-ci ou à sa position dans l'espace où a eu lieu cet événement

- intuition extrasensorielle : capacité de ressentir la nécessité de produire une action favorable à la continuation des événements

- perception extrasensorielle : capacité de voir en un lieu les événements qui y ont eu cours

- divination : capacité intuitive et spontanée de prédiction d'un événement grave ou d'une menace liés à l'affaire en cours ou aux occupations générales du personnage. Il ne peut déclencher ce talent par sa propre volonté.

Métamorphose

- oeil nocturne : le personnage acquiert des yeux rougeoyants et la vision nocturne.

- puissance : la caractéristique Physique augmente de quatre.

- griffes : une transformation partielle fait apparaître ces armes naturelles, en plus des effets des talents précédents. Les ongles de la « créature » sont tranchants comme un rasoir. L'apparence que prendront les mains dépendra de la personnalité du personnage-joueur. Elles pourront, par exemple, être semblables à des mains ordinaires, ou les griffes pourront être proéminentes.

- révélation : la transformation finale augmente le Physique à 24 et double le pourcentage de réussite de toute compétence physique. Des ailes blanches se matérialisent dans le dos du personnage.

Domination

- sympathie : la cible visée éprouve de la sympathie pour le personnage



- charme : la cible visée est charmée. De l'amour ou de l'amitié apparaissent pour une durée indéterminée : jusqu'au lendemain matin, ou à vie.

- contrainte individuelle (jet d'opposition entre âme avec bonus de 3 pour l'utilisateur) : la cible est contrainte de produire un acte qu'elle ne désirait pas faire.

- contrainte de masse (jet d'opposition entre moyenne âme avec malus de 3 pour l'utilisateur) : le groupe présent est contraint de produire une action contre sa volonté.

Pyrokynésie

- poing de flammes

- flammèches : naissance de 1d3+1 flammèches de 2 cm. Distance maximale : 6 m.

- combustion : naissance de 1d3+1 flammes de 30 cm de haut, dommages : 1d6/flammes. Distance : 10 m.

- déflagration : boule de feu, dommages variables selon le jet sous Ame. Si échec : 2d6 , si réussite : 2d6 + 1d6/marges de réussite de trois. Distance : 15 m.

Chamanisme

En tout lieu, il existe des forces magiques, des esprits naturels, domestiques ou urbains. Les religions animistes ont relayé ces croyances. Un arbre a un esprit, aussi bien qu'une Chevrolet, un champ de blé ou une benne à ordures. Plus particulièrement, des éléments naturels simples comme un souffle de vent, une vague, une étincelle ou une motte de terre sont animés d'une spiritualité et d'une aide potentielle pour celui qui sait reconnaître leur existence silencieuse et rendre service... Une poubelle peut aimer être renversée. Un tapis peut apprécier être dépoussiéré. Une vidange d'huile peut être plaisante. Une caresse parfois suffit. Il faut savoir plaire pour obtenir un service. Le prix n'est d'ailleurs pas forcément

proportionnel au service demandé. Tout dépend du charisme du demandeur, ou malheureusement de son inopérance. N'oubliez pas non plus que l'esprit d'un balais n'a pas non plus l'intelligence de celui d'un volume de « Critique de la raison pure ». Mais sans doute sera-t-il moins distrait, notamment pour remarquer le passage salissant du meurtrier...

- communication sommaire : l'esprit répond à une seule question.

- communication étendue : un dialogue peut être élaboré avec l'esprit.

- communication de groupe : un dialogue peut être lancé avec différents esprits présents sur la scène.

- altération matérielle : l'esprit est capable d'animer son enveloppe corporelle pour produire une action - s'il le peut. Un chien peut mordre, une voiture peut démarrer seule, une fleur peut éclore, etc.

Nécromancie

Les esprits de certains morts marchent parmi les vivants. Ce sont les Errants. Les autres, à leur mort, rejoignent l'unité cosmique. Il est toutefois possible pour un puissant nécromancien de les contacter une dernière fois.

- Vision d'outre-tombe : le personnage peut voir un fantôme sur le lieu qu'il occupe.

- Communication avec les morts : le personnage peut poser une question à l'esprit errant.

- Communication étendue : le personnage peut dialoguer avec le fantôme.

- Rite nécromancien : le personnage entre en communication avec l'esprit d'un mort, qu'il soit errant ou non, et peut dialoguer avec lui, voir le contraindre à répondre au moyen d'un jet sous Ame modifié par un malus de trois. Il n'est pas en mesure toutefois de savoir si l'esprit ment. Il ne pourra le faire qu'une fois.

DU RETOUR, DE LA QUESTION AMBIGUE DE LA VENGEANCE, ET DE L'IMMORTALITE...

« Qui étions-nous avant de mourir ? Des humains « ordinaires », enracinés dans notre temps, dans nos villes, dans nos errances. Ni héros, ni archétypes. Amants, travailleurs, étudiants, pères de famille, hommes d'affaires, chômeurs. Des individus communs animés de passions et de croyances qui leur semblaient toutefois fort peu classiques.

Et vint notre mort.

Je crois que certains d'entre nous ne reviennent pas par hasard. Mais ceci revient aux secrets de Arkhé.

Certains, donc, meurent, et puis voilà. Une mort peut être stupide. Un geste distrait, une interpellation, un crissement de pneu. D'autres parfois sont héroïques. Qui désirent sauver des flammes, qui

prenant un coup à la place d'un autre. Certaines sont professionnelles. On ne prend pas de risques sans avoir à en payer les conséquences.

Policiers, militaires, pompiers, etc..

Certains d'entre nous furent malades. Mourir du cancer en laissant à ses proches et à ses amis l'image de la fureur de vivre jusqu'au bout n'est pas moins héroïque que de se jeter dans les flammes. D'autres, plus rares, furent heureuses. Emporté

par l'âge, entouré de ceux qui aiment, de cette légion d'enfants et de petits-enfants.

Avoir été à ce point aimé que l'on désire revenir pour permettre à d'autre de l'être un jour, une fois. Apporter un témoignage. Une force. Une volonté. Un espoir.

J'ai connu quelques morts drôles, et quelques anges qui, se tenant les côtes de rire, narraient leur trépas.

Des circonstances de l'événement, certains en parlent, et ne cessent d'en parler, bouleversés, égarés... D'autres résumant la grande affaire à un haussement d'épaules.

Loin de moi la volonté de proférer qu'il n'est aucune mort qui soit moins grave qu'une autre. Mais il en est certaines si dramatiques... Et je crois que beaucoup d'entre eux désirent tellement revenir pour compenser qu'une fraction de leur volonté doit être entendue par la grande Dame. A moins que l'esprit-Femme n'ait à voir avec la justice bafouée. Ne dit-on pas que la

justice est aveugle ? Peut-être ses chaînes sont-elles celles qui entravent à la douleur et à la vengeance?

Il est ceux qui ne meurent pas seuls, et qui reviennent sans l'aimée, sans le fils, sans le père. Il est ceux qui reviennent pour faire payer l'horreur, et qui se jettent à corps perdu dans les tourments ou dans la jubilation de la vengeance.

Certains reviennent pour pardonner, aussi. Ou pour l'honneur. D'autres n'ont pas prononcé une dernière parole, n'ont pas eu le loisir d'un dernier regard, d'un dernier sourire ou d'un pardon, encore. Pesanteur des remords. Ou qui n'a pas pu satisfaire à sa parole.



© Steve OFTINGER



En réalité, je ne connais aucun individu ordinaire dans sa mort. Car la mort est l'événement le plus dramatique et le plus douloureux que je connaisse.

Et la mort est une chose complexe dans ses conséquences. Elles sont étendues. Justifie-t-elle l'interdit ? Tolère-t-elle d'être donnée en retour ? Il n'y a que dans les films américains qu'on y croit vraiment. Donner la mort est une chose abjecte. Nous ne sommes pas des vengeurs sur le retour. Pour la plupart d'entre nous, en tout cas... Certaines vengeances sont tolérées, mais notre Mission n'est pas là. Nous ne servons pas l'homme dans l'éradication d'éléments que nous jugerions nuisibles.

Accessoirement, le déséquilibre mental est la première source du dépérissement. Le désenchantement advient rapidement pour qui se prend pour Eric Draven. Je ne laisse pas plus d'un an à un tel personnage pour se disperser dans le néant et revenir à la mort sans nouvel espoir de retour. Sinon, il reste les Répurgateurs.

Pourtant, beaucoup de vengeances sont accomplies dans notre monde de revenants. Elles ne sont pas vaines et solitaires, car elles ont vertu à empêcher un autre crime. Mais c'est un autre sujet à ambiguïté.

Je crois pour ma part avoir trouvé une réponse. Justice doit être faite. Et la mort de quiconque est injuste. Mais c'est mon point de vue. Il faut reconnaître que notre société n'est pas tenue par des lois nombreuses et radicales. Exception faite des Répurgateurs et de principes éthiques généraux, il n'est que peu d'agents et de coutumes auxquels nous devons nous tenir. Nous tentons d'être des individualités libres, simplement unies par notre amour de l'humain et par notre haine de l'ordre factice des rouages de la machine.

A un moment ou à un autre, nous sommes amenés - et tu le seras également - à être des Guides. C'est ainsi que l'on appelle, un peu sentencieusement, celui qui accueille à la renaissance le ou les nouveaux venus. Certains y voient du

charme et l'occasion de mouler cet individu tombé du ciel à la bonne manière de voir. Qui se prend pour Maître Yoda - « le pouvoir est en toi » -, qui en fait des tonnes, qui se la joue détaché, etc. Tachez d'apporter notre savoir commun, et l'ensemble des données et des informations nécessaires à la bonne tenue de nos affaires secrètes. N'en rajoutez pas. Epauliez, au commencement, puis relâchez, et laissez s'envoler.

Certains se sont fait une spécialité d'accueillir. D'autres y voient l'intervention dans leurs activités pressantes d'un poids qu'ils auraient préféré éviter. Là aussi, pas de hasard. Deus fait bien les choses. Enseigner est source d'enrichissements. Parfois, il arrive, de même, que le nouveau venu ne soit pas étranger au Guide. Certaines rencontres ont vertu d'achèvement et de libération, ou de recommencement et d'amour. De vengeance aussi parfois. Je connais le cas d'un condamné à mort accueillant le policier qui l'arrêta alors, ignorant son innocence. On raconte qu'ils recherchèrent ensemble le véritable meurtrier. Ou plutôt, qu'ils le recherchent encore. Car il faut bien dire que cette narration qui constitue notre existence peu commune est souvent déchirée entre trois impératifs. Ceux qui nous lient à notre passé, ceux qui nous relient entre nous, dans la Société, et ceux qui nous attachent à une ou à différentes affaires en cours. Souvent, ce qui nous tient à cœur doit être provisoirement écarté. Provisoirement, à l'échelle des immortels, vous l'aurez compris. Un de mes amis cherche depuis deux cents ans à retrouver trace sur le vaste monde d'un objet guère plus grand qu'une allumette. Mais l'immortalité rend patient.

A ce propos, tu dois te demander comment cela est d'être immortel. Jouissif, en général, au début. Certains esprits masochistes ne se lassent pas dans les premiers temps de se donner la mort dans les circonstances les plus déroutantes ou les plus comiques. Parfois en se jouant un peu des humains.



« Mais non, madame, je vous assure que je me sens très bien. Voudriez-vous éviter une marche arrière ? »

Puis, on se lasse.

Comment cela : « c'est tout ? ». Mais oui. On s'habitue aussi à ce genre de chose. On ne va tout de même pas en faire des tonnes pour quelques inoffensifs kilos de plombs dans le buffet.

A dire vrai, passé un certain temps, on évite, d'abord de trop se faire remarquer, ensuite de se faire mal, car la douleur subsiste. Accessoirement, incapacité par des dommages, on est vulnérable. Et l'Ennemi n'est souvent pas loin, pas moins que l'Anéantissement.

J'oubliais. Eviter par dessus tout la décapitation, parce que même si cela ne nous tue pas, il est quelques esprits chagrins parmi nos adversaires qui apprécient à collectionner les têtes dans les vitrines. Pratiques odieuses et stupides.

Mais non, je ne ris pas...

L'immortalité est aussi la garantie d'avoir un âge avancé. Il y a donc ici tout et rien à dire, car chacun vit cela comme il l'entend. Cependant, précisons qu'on n'a pas constaté, de manière générale, de psychopathologie du grand âge. On ne devient pas fou. On ne se prend pas de langueur, de soupirs ou de désespoir, à moins de se satisfaire de ce genre d'attitude. Certains n'apprennent jamais rien et demeurent éternellement cons. D'autres gagnent avec le temps.

Certains s'escriment à laisser une trace dans l'Histoire, et la voient

condamnée à disparaître. D'autres feront éternellement parler d'eux sans l'avoir cherché.

Le seul point à mon sens intéressant dans cette question - mais je parle toujours pour moi - est la confrontation des systèmes de pensées et la répression psychologique des affects. D'un point de vue purement psychologique, un processus de répression individuelle des pulsions s'est développé avec la civilisation. Au Moyen Age, par exemple, on tuait pour un rien. Ainsi, certains des plus jeunes d'entre nous peuvent-ils être surpris par les débordements affectifs des plus anciens. De même, la modernité a apporté l'individualisation, l'émancipation de la personnalité par rapport aux instances traditionnelles et une grande diversification des manières d'être. Aussi, certains des anciens sont-ils parfois outrés de la négligence qui peut être celle des plus jeunes à l'égard de certains usages. Mais la disparition des coutumes n'est pas toujours regrettée, et certains « archaïques » sont plus dans le *move* que certains jeunes. D'autres, ridicules et irréductiblement dépassés par le mouvement historique, s'acharnent à être dans le ton sans y parvenir. Il en est, dont je fais partie, pour apprécier l'extension de valeurs plus libertaires. Car le déclin de l'ordre ne va pas sans un relâchement jugé par certains, et par erreur, comme excessif.

Mais je deviens ennuyeux. Brisons là. Enfin... à plus, je veux dire... »

ARCHETYPES ET PARTICULARITES

Commençons par la fin. Maintenant que les personnages sont morts et qu'ils ont accompli leur lugubre périple au royaume de Arkhé, il est temps qu'ils se réveillent à leur nouvelle vie dans un lieu désert et abandonné.

Deus aura préalablement pris soin d'attirer un ange sur ces lieux. Deus s'exprime au moyen d'intuitions et d'images s'imposant de manière fulgurante ; celles-ci

mènent ordinairement vers un lieu ou vers un personnage lié à sa Mission. Fréquemment, le Verbe se manifeste sous une forme matérielle, telle une photo, un article de journal, une clé de consigne...

Rien ne prépare le futur guide au motif de l'appel de Deus. Aussi peut-il être désemparé en se retrouvant face à un ou à plusieurs corps nus étendus et inconscients.



Le guide est souvent aidé d'un assistant. Le Second est en général attiré plus tard, et enseigne les personnages dans un domaine spécialisé qui n'est pas du ressort du Prime - le premier guide -. Il s'agit fréquemment d'un Maître d'arme. Le Prime, quant à lui, enseigne les généralités de la société, l'art de contrôler et d'user des Dons. De même, il chapeaute l'introduction des nouveaux arrivants dans les sociétés humaines et célestes. Il est leur contact permanent, et c'est notamment grâce à lui - ou à la personne à laquelle il a délégué sa responsabilité en son absence - que les personnages pourront, en attendant d'acquérir une notoriété suffisante pour leur permettre de se passer de supérieur intermédiaire, bénéficier des services de la Société : papiers, argent, couvertures occasionnelles à leur Mission, logement provisoire, adresses de complices humains, - notamment des médecins -, etc.

Sauce bolognaise...

Jacob tient une pizzeria à Brooklin. Sa cuisine est réputée, et il n'est pas rare, selon certaines rumeurs, de voir dans son établissement des personnalités comme Woody Allen ou Robert de Niro. Il est justement en manque de serveurs quand Deus lui apporte un petit cadeau du ciel.

Attention : Bobby De Niro laisse d'excellents pourboires, mais il est difficile sur la carbonara. Accessoirement, il incarne le cas typique de l'ange qui a réussi sans complexes. Sa mort n'ayant laissé ni famille ni amis, il n'a pas craint de paraître sur les écrans. Le seul inconvénient est d'avoir dû vieillir au moyen d'artifices d'acteurs. Mais on a pas fait l'actor's studio pour rien. Si De Niro est si efficace dans les rôles de malfrat, ce n'est pas pour rien : il avait de l'expérience en la matière, avant qu'un règlement de compte n'achève sa carrière et la relance sur l'écran. Bien sûr, il a fallu faire taire quelques types bavards - qui d'ailleurs auraient juré l'avoir vu mort, pour ne pas dire plus...-. Bon, en attendant, De Niro serait un excellent Maître d'arme, mais il est trop pris. Si Deus l'a choisi, c'est certainement moins pour son enseignement

que pour ses bonnes relations. De fait, il connaît bien un petit gars prometteur, mais... Bobby reconnaît que l'individu en question est un peu timbré.

Quant à Woody allen, laissez tomber, il n'a rien à faire dans cette histoire.

Lost in the Dark...

Berlin, début des années 80. Bauhaus ne part en tournée sans passer par le *Fallen*. La boîte, montée dans une usine désaffectée, est tenue par Kurt Weber. On le disait atteint d'une nouvelle maladie fréquente dans le milieu homo et chez les toxicos, mais il est revenu vivant, bien qu'émacié, après une longue absence. Ses bras portent encore les marques des injections qu'il s'envoyait depuis plusieurs années, dansant avec l'O.D., indécis entre la rémission et la fin, déchiré par la perte de son épouse, Cynthia, emportée par une stupide chute, un soir d'ivresse.

Le mouvement punk décline et se teint en noir. Les basses deviennent lugubres et les gothics envahissent le quartier industriel abandonné. L'usine prend des allures de cathédrale, avec ses statues de vierges, d'anges et de saints, accrochés au-dessus des machines, des turbines et des moteurs. Les visages sont blêmes, la musique assourdissante et les jeux de lumière étourdissants. Les autels servent de podiums, et sur les croix, le visage est fardé de noir ou cagoulé.

Weber est grand, maigre, et chauve. Il porte de petites lunettes rondes cerclées de métal, des tenues de cuir, et un éternel demi sourire, soit arrogant, soit étrangement compatissant pour la foule qui vient s'éveiller et s'éteindre chez lui. Il est l'un des promoteurs de la jeune scène électro-industrielle allemande et écarte parfois les échos de Sisters et de Virgin Prunes pour des rythmes syncopés et magnétiques arrachés d'outre-tombe.

Weber sait qu'un combat est en train de s'organiser sur Berlin. Une menace infernale croît, à nouveau, dans l'ombre. Les crânes rasés se multiplient, une force ancienne et écoeurante se relève, et ce qui se trouve aux racines de la haine est

étranger à la raison et au droit à la différence. Et Weber est seul face à cela. Parfois, dans la cathédrale industrielle vidée, aux premières lueurs de l'aube, il prie et appelle Deus. Pour qu'il l'entende...

Noblesse oblige...

Monsieur le Duc de Guermant est un homme extrêmement pris. Aussi n'a-t-il que peu de temps à consacrer à cette « irruption » qui dérègle le cours de ses activités. D'abord, ces quelques corps nus et échoués dans la boue des rives de la Seine furent lourds à traîner jusqu'au fiacre.

Dieu merci, Bertrand, le cocher, n'est pas homme de petite taille. Aussi accompagne-t-il toujours Monsieur dans certains déplacements qui l'éloignent de places plus mondaines, et le duc peut encore lui être redevable de ses larges épaules. Au moins ces personnes sont-elles bien traitées. L'hôtel particulier est vaste et s'étend sur de nombreux étages. Monsieur le Duc ne se contente pas de ses titres ; ses propriétés rapportent, et on rapporte, aussi, qu'il est l'une des plus belles fortunes de France. Et beau parti, car veuf depuis trois ans. Il est vrai, toutefois, qu'il ne court pas les cocottes, et on le dit homme austère depuis son veuvage, bien que plus jeune, il fut d'un fougueux caractère. Un duel aussi, paraît-il un jour, pour une erreur de généalogie. De la part de son adversaire, bien sûr.

En réalité, Monsieur le Duc, qui en profita bien pourtant, ne sort plus beaucoup. De même néglige-t-il l'étude des ramifications ancestrales de son arbre familial. Le Duc est en effet depuis peu un gentilhomme très pris, ne s'occupant guère plus des affaires d'une noblesse qui décline



en la fin de ce siècle agonisant. Le motif est obscure.

Puis, Bertrand est retrouvé dans une mare de sang, et le Duc a disparu. Anéanti ? Les joueurs en savent encore peu sur leur condition nouvelle et sur cette Société « riche et singulière » dont le Duc n'a fait qu'esquisser le portrait. Quel rapport sa disparition entretient-elle avec cette liste de nom de personnes et de villes réparties sur l'entière surface du globe ? Qu'est-ce que l'Echiquier ? Par qui sont-ils épiés ? Une inconnue - charmante, mais glaciale - intervient et suggère l'appartenance

du Duc à une loge. Un livre serait en question, ainsi qu'un labyrinthe et un papyrus égyptiens. Une bibliothèque dérobée, un souterrain, des assassins... Sauvés des fosses par le Second Guide. Eclairage relatif, encore trop restreint... Les Templiers guettent et occultent une autre puissance. Une course contre la montre s'engage à l'échelon mondial. Les personnes de la liste meurent les unes après les autres, parfois en de surprenantes circonstances.

Où l'Ennemi se dissimule-t-il ? Quel est le Dernier Secret ? Ou... *qui* est-il ? Quel est le premier mot du Verbe ?

It can't rain all the time...

Jeremy est leur Maître d'arme. Sarcastique, amer et déjanté, il sniffe de la coke et sort son flingue plus vite qu'il ne parle. Il parle peu d'ailleurs. Il emmène les p.j.s pour leur baptême du feu dans les bas-fonds de Chicago pour pratiquer son « sport favori » : traquer et descendre des dealers. Toujours en groupe et forcément armés. Le plus sauvagement possible. Voilà qui devrait donner une leçon aux



personnages concernant l'usage de leurs pouvoirs dans une situation d'autodéfense.

Malgré le dégoût qu'inspire la violence de Jeremy, il y a quelque chose en lui de brisé et de pathétique qui attire.

John Mingus était un jeune avocat brillant et idéaliste qui s'est intéressé à la mauvaise affaire. En l'occurrence, Nicole Truman, une mère de famille, porta plainte contre Willcott, un criminel, suite au décès de son fils par overdose, et John parvint à mettre Willcott en difficultés en convaincant quelques habitants du quartier de témoigner.

Willcott est un grand noir musculeux ; dans les épaisses dread lock qui descendent jusqu'à mis dos sont enchâssés des pièces métalliques qui représentent des crânes de petits oiseaux, des lames, des croix et quelques babioles de verre. Ses bras sont tatoués de têtes de morts, de symboles religieux et de femmes nues. Un soir, lui et ses hommes sont venus rendre visite à John et à Lucille, sa femme. Ils se sont amusés avec eux, puis Willcott s'est fait une injection, et a tué son épouse sous les yeux de John avant de lui régler son compte.

Sur les articles de journaux, John Mingus avait le visage de Jeremy.

Willcott est devenu un homme puissant dans le milieu, et Jeremy

dessoude ses hommes les uns après les autres. Puis viendra son tour. Il sait que la vengeance le consumera et qu'il disparaîtra à jamais. Son Ombre rit déjà de lui, dans le reflet de son miroir.

La première affaire des personnages les met en rapport avec un centre d'accueil pour démunis. Le quartier est l'objet d'un rachat immobilier et quelques hommes d'affaire peu scrupuleux ont engagé un criminel pour motiver ses habitants à vider les lieux.

Une femme s'occupe du foyer. Jeune, belle et dévouée, elle ne cédera pas. Les joueurs apprennent à la connaître sous leurs diverses couvertures - marginaux en difficulté, voisins ou acteurs sociaux - et font connaissance avec les occupants et leurs histoires. Ils sont amenés à intervenir dans une première escarmouche quand les hommes de Willcott tentent de mettre le feu. Quant à ce dernier, il découvre qu'il a un motif supplémentaire pour assassiner cette femme : Lucille Mingus a survécu à ses blessures.

Tout peut bien finir, si les personnages parviennent à faire les bonnes liaisons. Et dans un final brûlant, ils pourraient bien connaître un paradoxe étrange : affronter dans un combat à mort le double maléfique de leur Maître d'arme.

DE LA NORME ET DE LA RECONNAISSANCE

« Qu'est-ce qui justifie notre intervention dans, ce qui apparaissant comme le règne humain, est la machine infernale ? La réponse ne va pas de soi : il est difficile de séparer les liquides. Intervenir contre la machination inclut une intrusion - une ingérence - dans la vie privée des gens. Justifier de ravager leur salon par l'argument de « l'éternel combat du bien contre le mal » ne vous conduira qu'en prison, et au douloureux constat de votre imbécillité.

La justification trouve son issue dans la Norme.

La Norme est un concept que nos intellectuels emploient pour désigner un mystère qui ne se laisse réduire à l'amour ou à la loi. Quelque chose d'indéfinissable lie les êtres entre eux en leur faisant éprouver la nécessité de ne pas réduire autrui à un objet, à une chose que l'on peut manipuler, jeter, ou éliminer. Cette responsabilité de soi pour autrui lie dans un rapport sacré. Il ne peut se contracter à la loi, parce que dans les espaces où elle



n'agit pas, nous continuons à respecter autrui. Il ne peut se limiter à la répression psychologique du sur-moi, car l'instrument de l'intention n'éluide pas l'intention. Il ne peut se réduire à l'amour, car nous ne sommes pas l'ami de cet étranger à qui nous cédon s'il va bien quand il ne se relève pas après être tombé de vélo. Et il transcende évidemment les normes de la morale bourgeoise, ou les codes des bonnes moeurs, les conventions et les coutumes culturelles.

La Norme est le sentiment religieux par excellence. Elle exprime cet indéfinissable sacré qui relie entre nous et justifie l'Intervention.

L'Esprit de la Norme est en chaque humain. L'institution cléricale appelle parfois cela la sainteté, bien que le terme ait été galvaudé au motif d'une exceptionnalité qui ne reviendrait qu'aux hommes d'église ou aux saintes chastes et vertueuses.

Une sorte de curieuse alchimie magique se produit souvent en cas de rencontres prolongées entre eux et nous. Il arrive que l'esprit de la Norme, en eux, s'anime brusquement et nous *reconnaisse*. Une intuition à la fois douce et brusque les prend et ils *comprennent* ce que nous sommes et ce que nous représentons pour eux. L'effet peut être divers. Il peut ressembler à un *satori* zen, à une compréhension sereine et apaisée. Il peut

s'exprimer sur le mode des larmes, du merveilleux de l'enfance retrouvée au coeur d'une vie creuse. Il peut signifier l'espérance. Il peut se limiter, dans l'expression du moins, à un simple sourire, à un « c'est cela ? » ou à un « c'est cela ! ». Il peut conduire à l'ouverture d'une bonne bouteille et à un « mais alors, // existe... ». C'est souvent un moment agréable. Parfois, s'il survient au milieu d'une circonstance dramatique mettant en danger cette personne ou autrui, le choc ontologique peut être tel, qu'une altération de la réalité survient. Appelons cela un miracle, si vous voulez. Attention : c'est une circonstance rarissime qu'il est inhabituelle d'observer parfois, ne serait-ce qu'une fois en deux cents ans de vie. Tout peut arriver, la mort elle-même peut alors être repoussée. La force de la volonté n'est plus contrecarrée par les schèmes aliénant de l'ordre rationalisant.

L'alliance de la Norme et de la Reconnaissance convie parfois pour nous à quelque chose de très agréable : l'amitié. Il est bon d'égrener les amis, de voir grandir les enfants, de repasser parfois pour voir si cela va, de venir une dernière fois au chevet de celle qui, jeune fille, rêvait de s'envoler avec vous.

Quant à l'amour et à la Douceur des sens... L'église seule les répriment. Laissons les curés à leurs bénitiers. Il en est d'autres que nous goûtons. Hum... Manière de dire.»

QUELQUES TRUCS

Un bon scénario de Eschatology se situe à notre avis entre *Matrix* et *Le pendule de Foucault*. Une intrigue riche en secrets, en révélations, en complots et en machinations ancestrales se satisfait très bien, malgré ce que l'on peut parfois entendre, de scènes de combat, de délires visuels et de débauches de pouvoirs. *The crow* nous a également beaucoup inspiré, et Eschatology est, dans son projet original, un jeu de rôle *gothic* qui devrait en particulier plaire aux amateurs de ce mouvement culturel. *Dark city* représente

également sans doute pour nous l'un des scénarios idéaux à employer comme principe d'inspiration.

Privilégiez dans vos scénarios les rapports humains, au détriment de l'ésothérique. Parce que, d'abord, le Graal est une allégorie qui représente l'éveil de l'âme, et que cela se fait, non dans une boutique new-age ou dans de vieux grimoires, mais en rencontrant autrui. Et tel est le thème central de ce jeu : l'intervention dans la vie de quelques



personnes humaines d'une puissance qui change le cours d'événements prévus par un ordre des choses consacrant l'aliénation et la destruction. Ensuite, des jeux comme *Néphelim* ou comme *Mage* satisfont très bien aux thèmes occultes. Epargnez-en donc *Eschatology*, sauf pour la parodie. Offrez-vous une nuit en enfer ou un poulpe géant protoplasmique...

Soignez les caractères psychologiques de vos principaux p.n.j.s humains. Ce sont les interlocuteurs les plus intéressants. Qui furent-ils ? Pourquoi sont-ils visés pour être abattus par l'ordre ? Ou au contraire, comment ont-ils été corrompus par la convoitise et par le profit ?

Créez des archétypes, pas des caricatures. Inversez les tendances pour désarçonner les joueurs. Tous les hommes d'affaires ne sont pas des agents de l'ordre. Prendre un enfant en otage est injustifiable et justifie en retour une petite intervention céleste...

N'hésitez pas une pointe d'humour. Un curé peut demander aux joueurs un petit coup de main contre un démon qui hante une maison et terrorise une famille en faisant exploser les paquets de pop-corn et en passant Marilyn Manson. « Mais si ! Le Vatican sait beaucoup de choses... », peut-on apprendre en buvant une tasse de thé...

Evitez la guimauve. *Eschatology* peut très aisément glisser dans cet excès, c'est l'une de ses faiblesses. A force de sauver des p'tits n'enfants, on a vite envie de leur défoncer le crâne. Evitez pareillement

l'humanitaire, c'est de mauvais goût. De même, ne déresponsabilisez pas. C'est trop facile d'occulter le totalitarisme au moyen d'une puissance infernale fictive. Les nazis étaient humains. Ne faites pas trop coller l'actualité ou l'histoire à la fiction, ne confondez pas politique et imaginaire. Pas de supplément de jeu sur la Shoah, comme cela s'est déjà vu. C'est indigne.

La beauté et l'innocence sont des thèmes centraux. *Eschatology* est un jeu sans doute ardu à maîtriser, car il est difficile pour un maître de jeu d'incarner une variété d'êtres réalistes et sensibles échappant aux stéréotypes. Mais c'est sans doute l'un des intérêts du jeu. Et il sera plaisant pour les joueurs d'accumuler au long des scénarios des relations, des amis, et des alliés.

Faites des petites fiches pour caractériser les personnages. Inspirez-vous de ce que Mark Reinhagen a fait pour *Vampire : la mascarade* dans un supplément citadin comme *Chicago by Night*. Mais n'inventez pas des personnages pour faire du remplissage. Limitez-vous d'abord aux sphères les plus susceptibles d'agir sur la vie des personnages-joueurs comme sur celle des habitants, puis, ajoutez des traits au fur et à mesure des scénarios. Inutile de vous épuiser à faire « votre ville » sans maîtriser. Construisez petit à petit, au fur et à mesure de vos histoires.

Voilà. Merci de m'avoir accompagné jusqu'ici, et permettez-moi d'achever ce bref périple par deux scénarios. Ensuite, à vous de combler l'inconnu...



Eschatology

Compétences

Athlétisme	(20)	_____
Baratin	(05)	_____
Bibliothèque	(25)	_____
Conduire	(20)	_____
Crédit	(15)	_____
Dextérité	(15)	_____
Discrétion	(20)	_____
Eloquence	(15)	_____
Equitation	(10)	_____
Fouiller	(25)	_____
Furtivité	(15)	_____
Mécanique	(20)	_____
Perception	(25)	_____
Pistage et Survie	(05)	_____
Premiers Soins	(10)	_____
Psychologie	(20)	_____
_____	()	_____
_____	()	_____
_____	()	_____

Langues

_____	(00)	_____
_____	(00)	_____
_____	(00)	_____

Compétences Artistiques

_____	(05)	_____
_____	(05)	_____
_____	(05)	_____

Compétences Techniques

_____	(05)	_____
_____	(05)	_____
_____	(05)	_____

Compétences Universitaires

_____	(05)	_____
_____	(05)	_____
_____	(05)	_____

Combat

Armes à feu	(25)	_____
Armes blanches	(30)	_____
Armes contondantes	(30)	_____
Corps à corps	(30)	_____
Escrime	(25)	_____
Esquiver	(30)	_____
_____	()	_____

Joueur : _____
 Nom : _____
 Sexe : _____
 Age : _____
 Profession : _____

PHYSIQUE _____
 MENTAL _____
 AME _____

Aboutissement : _____
 Désenchantement : _____
 Points de vie (PhyX2+d6) _____
 Blessure Critique (vie/2) _____
 Blessure mortelle (vie/5) _____

Décompte Points de Vie

Dons

-
-
-
-

-
-
-
-

-
-
-
-

-
-
-
-

Equipement/Historique/Notes

Une vie de rêve

Un scénario pour Eschatology par Pascal Rivière

« Les parents de Lisa ne cessaient de le lui dire : c'est une incorrigible rêveuse, et un jour, elle finira mal. Moins d'une semaine plus tard, ils étaient sauvagement assassinés... »

Paul Wiesniewski et Elisabeth Monroe sont deux adolescents. Ils sont respectivement âgés de 16 et de 15 ans, et ils s'aiment. Paul écoute du Black metal, aime Clark Ashton Smith, Jean Ray et Jack Vance, et fait du jeu de rôle. Lisa aime bien s'habiller en noir, avec des bijoux argentés, et elle adore le percings. Elle a un anneau dans l'arcade sourcilière et en aimerait bien un autre dans la lèvre, mais ses parents refusent. Elle a tout le temps des crayons dans ses poches et « gribouille » avec un certain talent des gargouilles et des étoiles.

Loin d'être deux crétiens, Paul et Lisa sont plutôt le produit d'une génération d'adolescents désenchantés par Titanic, par le politiquement correct, et surtout par leurs parents. Cultivés et rêveurs, ils s'ennuient dans une adolescence qui s'éternise en les capturant dans un monde d'adultes idiots, et ils ne ratent jamais un épisode de *Daria*.

Lisa n'est pas très belle ; elle a un nez épaté et deux ou trois kilos en trop. Paul, lui, est maigre et très pâle. Ses camarades de classe le surnomment avec une spiritualité qu'il ne cesse de relever « le vampire ».

Paul est condamné par une leucémie. Pas de chance.

Lisa et lui parlent souvent de la mort. Naturellement, sans réaliser combien ils sont différents, parce qu'elle ne leur fait pas peur. Elle dit ce qu'elle fera après sa mort, sans lui. Elle fait son portrait, y ajoute une paire d'aile d'anges, l'assoit sur un nuage, le fait sauter en parachute. Paul fait des commentaires sarcastiques et lui tire les cheveux. Doucement. Avant de lui faire l'amour.

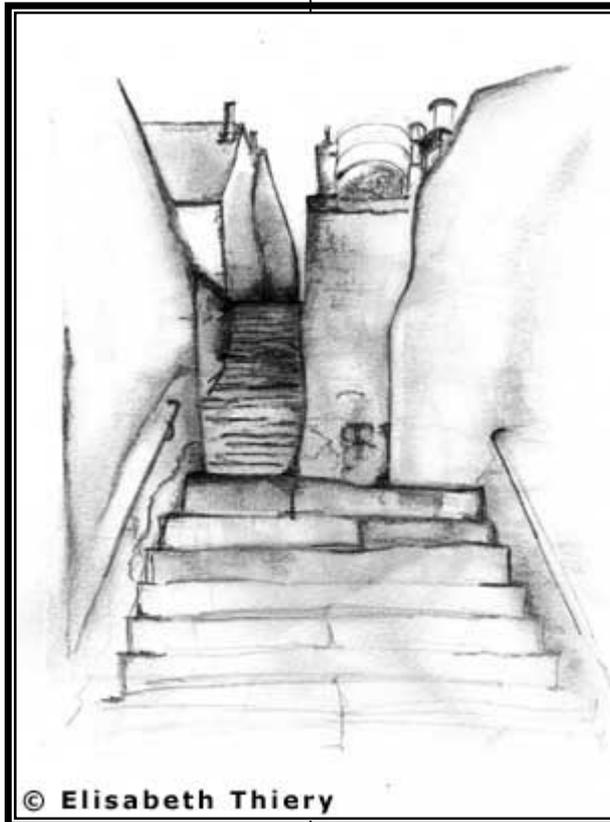
Paul a un pouvoir étrange que lui et Lisa ont découvert à leur grand bonheur le premier soir où ils s'endormirent ensemble. Non seulement, Paul a une activité onirique débordante et fertile, mais en plus, il est capable d'emporter l'esprit d'une personne endormie une première fois à ses côtés dans les rêves que son univers mental forme.

Jusqu'à présent, Paul maîtrisait parfaitement le cours de ses rêves, créant des paysages étranges et poétiques, des univers fantastiques, des personnages délirants, et créant malgré lui - inconsciemment - une narration, une histoire qui emportait les deux jeunes gens dans ces mondes énigmatiques et surréalistes.

Malheureusement, l'univers des rêves est lui-même régi par les lois de l'ordre, et nos deux jeunes rêveurs vont être frappés, ignorant l'ordonnancement du monde, l'existence de ses maîtres, de leurs principes aliénants comme de leur propension aux mauvaises manières.

Une créature cauchemardesque s'en prend à eux. Seul Paul se réveillera, devenu dément. Il est depuis interné dans un hôpital psychiatrique. Lisa tombe dans le coma. En réalité, son esprit est retenu captif dans un espace onirique cauchemardesque créé à l'image de ses terreurs, en l'occurrence - ironie du sort - l'internement psychiatrique, auquel ses parents la contraignent il y a quelques années.

Ces derniers, au demeurant, ne survivront pas à cette nuit dramatique. La créature a la possibilité d'émerger du monde





des rêves jusqu'à la réalité. Elle va apparaître dans la chambre de Lisa, et massacrer ses parents, avant de disparaître. Leurs esprits errent encore dans la maison, rejouant la scène du drame, qui est visible pour un nécromancien ou un adepte de la métempsychose.

Ce crime atroce restera inexpliqué pour les autorités et pour la presse. Paul, devenu fou cette nuit, est bien sûr suspecté. Mais il ne quitta pas sa chambre, dans la demeure familiale, à quelques kilomètres du lieu du drame.

LE DEBUT

Aujourd'hui, Paul et Lisa sont désormais les hôtes involontaires des hôpitaux. Le Verbe de Deus prend l'apparence d'une photographie représentant nos deux héros malheureux assis sur un banc, dans un parc. Au loin, les tours reconnaissables de Chicago, et au dos de la photo, leurs noms...

Aux joueurs de trouver leur adresse et de remonter jusqu'à ces événements, grâce à la presse, aux voisins, à la police, au personnel de l'agence immobilière qui revend la demeure des Hera Monroe, etc. Ils devront entendre parler de Hera Monroe, la tante de Misa, et devront se rendre à l'hôpital de Lisa, pour y faire une énigmatique rencontre.

Paul, quant à lui, est inaccessible, toute visite étant bien sûr interdite. Les p.j.s se rendront d'ailleurs peut-être compte que cet établissement est surveillé de près par l'Ordre. En réalité, il est même l'un de ces endroits qui dans leurs parties profondes et retirées chevauchent la réalité et les enfers...

HERA MONROE :

La tante de Lisa est directrice de Stone Booking, une maison d'édition prospère spécialisée dans l'érotisme et dans le New Age. Emilia Watson, entre autre, leur a parlé d'elle. Aux p.j.s de la rencontrer. Hera Monroe croit en l'existence de Kérubims, des anges gardiens issues de la tradition cabalistique, ainsi qu'en un galimatias de superstitions et de savoirs pseudo-scientifiques sur les revenants, la voyance, les E.T.s, etc. Elle a accroché au-dessus du lit d'hôpital de Lisa une petite figurine naïve représentant un ange. C'est elle qui est tutrice de la succession de Lisa et qui finance son hospitalisation au General Hospital de Chicago.

C'est une femme volubile et sans complexe, qui pourra apporter de nombreuses données aux p.j.s.:

« Le père de Lisa était financier, et sa mère avocate. Des gens très convenables. Un peu trop, si je peux dire sans flétrir la mémoire de mon pauvre frère... Lisa a fait un séjour en hôpital psychiatrique après une dépression et une tentative de suicide. Ses parents ne voulaient plus qu'elle revoie Paul, qui avait à leur avis une influence morbide sur elle - il écoutait du Black metal et avait un certain goût pour l'herotic-fantasy (lapsus)-, mais bon... A mon avis, c'est lui qui lui a redonné goût à la vie, malgré les apparences, le goût prononcé de Lisa pour l'étrange et pour les crucifix qui ornaient les murs de sa chambre... »

Enfin, s'ils la questionnent sur Amélia, elle répondra qu'elle lui a accordé un droit de visite car *« elle a quelque chose de spécial, de très positif, une sorte de fluide... »*

AU GENERAL HOSPITAL :

Une femme se tient très fréquemment au chevet de Lisa. Les p.j.s l'y trouveront dès leur première visite. Son nom est Amélia Watson. Elle a quarante ans, n'est pas de la famille de Lisa, et pourrait avouer qu'elle ne l'a même pas connu avant son coma. Elle visite l'enfant sur autorisation de Hera Monroe. Les p.j.s devraient comprendre que c'est louche...

Emilia connut l'expérience des royaumes des rêves virant au cauchemardesque. Elle fut elle-même victime de la créature qui s'abattit sur les deux enfants. Qu'importe l'apparence de cet être, il prend celle qu'il désire pour tromper, frapper ou effrayer les arpenteurs des terres oniriques. Bien qu'ayant arrêté d'y voyager, elle a ressenti pendant son sommeil le malheur qui est arrivé à ces enfants, et a retrouvé trace de Lisa en s'intéressant aux faits sanglants qui eurent lieu cette nuit, soit le massacre des Monroe. Au chevet de Lisa, elle espère, en lui disant des choses réconfortantes, la soutenir, voir l'aider à s'échapper. Comme Paul, elle a le pouvoir de pénétrer dans les rêves d'une personne et d'y emporter d'autres, si elles sont endormies à proximité. Mais elle n'est pas encore entrée dans la prison onirique de Lisa, à cause du choc traumatique conçu lors de son



expérience passée. Elle est bien sûr la clé de l'intrigue. Les joueurs devront la persuader de les faire pénétrer dans le cauchemar continu de Lisa Monroe. Si Amélia accepte - mais elle l'ignore encore -, son altruisme lui coûtera la mort...

Amélia peut apprendre certaines choses sur le rêve. On peut apprendre à le maîtriser. Les rêves ne sont que des images. Il faut ne pas en avoir peur. Le voyage dans le rêve nécessite d'apprendre qu'on peut compenser la force de ces images sombres en invoquant celles, positives, que l'on cultive dans la vie éveillée.

Ce que les joueurs doivent ici comprendre - mais Amélia n'expliquera pas les choses en ces termes -, c'est que ce qui fait peur à Lisa - qui a créé cette prison, malgré elle, sur la base de ses terreurs -, ce sont les hôpitaux psychiatriques. Ce qui l'encourage, ce sont les crucifix, les symboles religieux (comme les anges), et surtout, la figure de Paul. Les éléments de la première partie du rêve, articulés au témoignage de Hera Monroe, devraient permettre à des joueurs astucieux de comprendre.

Mais il est temps de visiter l'univers onirique de Lisa.

LE REVE :

Les personnages se retrouvent – seuls – dans la maison familiale des Monroe, telle qu'elle fut dans les souvenirs de la jeune fille. Ils sont plus précisément dans sa chambre. Des crucifix ornent les murs entre un poster de Siousix and the banshees et un calendrier Brandon Lee/The Crow sur lequel a été épinglé un chapelet. Une petite bibliothèque contient des livres – la Bible, des livres ésotériques Stone Editions, Lovecraft, Anne Rice, Clark Ashton Smith, Stephen King...- et des règles de jeu de rôle – l'Appel de Chtulhu, Kult, Vampire - ...

De la musique semble émaner du rez-de-chaussée. Dans le salon, étrangement, un gramophone archaïque passe le Requiem de Mozart. Personne ne se trouve dans la maison ; il y règne un sentiment d'abandon, comme si quelque chose manquait.

Un soleil estival glisse ses rayons par les fenêtres. Si on y jette un coup d'œil, on se rendra compte que la maison est au beau milieu d'un parc.

Dehors, les personnages se retrouvent donc dans un parc ensoleillé. La pelouse est

verte, et les sentiers de gravier entretenus. De jeunes couples sont étendus à l'ombre des arbres. On aperçoit une grande pièce d'eau, un peu plus loin. Des cygnes y nagent, et des enfants jouent avec des bateaux. Plus loin, un individu vend des glaces et de la barbe-à-papa.

Brusquement, une jeune nonne passe devant eux, et les personnages de ce lieu disparaissent. Ses traits ne sont pas visibles, car elle leur fait dos, et sa tête est cachée par le voile. La religieuse traverse le parc, et gagne une petite église qui apparaît derrière un massif d'arbres. Les murs sont blancs, et le clocher est modeste. A l'intérieur, au dessus de la travée, juste devant la nef, est suspendu un christ de deux mètres de haut. Son visage est celui de Paul, transfiguré.

La nonne est derrière l'autel. Elle se baisse, et n'apparaît plus. Les p.j.s trouvent au sol une plaque de bronze couverte de symboles ésotériques et de croix ; soulevée, elle révèle un puits sombre, humide et profond, et une échelle métallique rouillée incrustée dans la pierre. Il mène vers la partie profonde du rêve, vers un hôpital psychiatrique cauchemardesque.

Au bas, alors que les p.j.s se retrouvent dans dix centimètres de vase, quelques marches conduisent à une porte métallique rouillée. Elle ouvre sur une grande salle d'hôpital, une sorte de petit réfectoire vide, si on fait abstraction des chaises alignées le long des murs, et occupées par des trisomiques, des hydrocéphales, des malades mentaux et des déments aux traits tordus, gémissant, bavant, hurlant, et animés de tremblements nerveux spasmodiques. Ils sont pieds nus et vêtus d'une blouse en plastique qui cache mal leur nudité et leur corps famélique.

De l'autre côté de la salle, une porte à double battant en plastique opaque conduit les p.j.s au rez-de-chaussée de l'hôpital. L'accueil et les bureaux sont inoccupés ; deux escaliers montent et des couloirs partent dans différents sens. La nonne est réapparue. Elle les guide à l'étage et au long d'un couloir vide – ils ne croisent jamais personne – vers la chambre de Lisa Monroe.

Lisa est inconsciente et ligotée sur son lit par des sangles de cuir. Des perfusions innombrables sont plantées dans ses bras, dans ses jambes, dans son torse, et dans ses yeux, crevés et suintants. La nonne entre, se penche vers Lisa, et lui murmure quelques paroles à l'oreille. Et puis brusquement, son visage se tourne vers les p.j.s. Il est jeune, beau, et triste. Son regard est effrayé, et elle laisse échapper : « Mon Dieu, pas cela... ». Son torse



se soulève, se déchire, et la créature gardienne du cauchemar de Lisa en émerge, celle-là même, qui envoyée par l'Ordre, attaqua les deux jeunes gens.

La nonne est à la fois la présence de Amélia dans le rêve et la représentation que s'en fait Lisa qui a perçu sa voix. L'attaque de la créature l'a tuée ; dans la réalité, elle est morte d'une crise cardiaque.

A vous de donner à cet être l'apparence de vos souhaits ; de toute façon, il peut prendre celle qu'il désire. Nous lui avons donné celle d'une sorte d'insecte, d'un croisement entre une araignée et une fourmi, façon alien. Une mâchoire effrayante, des pattes innombrables... Son Physique était de 24, ses points de vie de 70. Elle a 75 % de chance de toucher et produit 1d10+8 de dommages.

LA FIN

Plusieurs solutions se présentent à vous pour cette *scène finale* :

LoveBoat !...La! La! La! La! :

Les p.j.s font leurs les recommandations de Emilia Watson. Ils tentent de reconforter Lisa et de la convaincre de sa capacité à dépasser son angoisse pour sortir de ce cauchemar. Risque évident de cette issue : le larmoyant...

1,2,3... Voilà Freddy

Horreur ! Des gémissements se lèvent, les portes se mettent à claquer révélant confusément des cadavres en train de se relever, le sang coule des perfusions... Risque : un effet comique involontaire peut survenir -ou être recherché...- en frittant le streumon à coup de patates dans la gueule ou de bastos...

Simple comme un...

Scène de combat. Point barre.

He's the One

Un p.j. peut avoir l'idée lumineuse d'essayer de modifier lui-même la structure du rêve. Excellente idée, car cela est justement du ressort des Anges.

Une explication, et un petit point de règle :

Les Royaumes sont en quelque sorte des univers fictifs logés dans l'Ether. Ce sont des mondes issus de l'imagination qui ont été exclus de l'ordre du possible par l'Ordre, car présentant des caractères irrationnels incompatibles avec un déroulement des choses fondé en logique par la machination. Certains sont issus de croyances et de cultures ancestrales essentiellement religieuses et mythologiques, rejetées aujourd'hui dans la catégorie de l'explication fondatrice improbable, car a-scientifique. Par exemple les croyances celtiques, les démons assyriens, le paradis chrétien... D'autres sont issus d'un magma cohérent d'images et de thèmes nés des productions culturelles - un livre, une fable, une poésie, un film... - qui ont marqué et structuré l'inconscient collectif. Par exemple, l'univers de l'héroïc-fantasy, le monde des chevaliers de la table ronde, la science-fiction, les contes de Grimm, etc... Et l'Ether constitue le contenant et l'espace indéfinissables, oniriques et brumeux dans lesquels flottent ces mondes. L'onirisme seul peut y conduire. Une imagination fertile y parvient en dormant. Sinon, il est possible d'utiliser divers procédés artificiels susceptibles de forcer la conscience. La croyance - illusoire, mais efficace - en la capacité magique d'un rituel convainc l'inconscient de se libérer. L'alcool et les drogues ne font quant à elles qu'embrumer et alourdir la conscience. Elles sont susceptibles de produire un effet ; il est cependant rare, et généralement cauchemardesque.

Il y a enfin des « Royaumes personnels », architectures de fantasmes, de désirs et d'angoisses élevées par l'imagination personnelle, qu'elle soit fertile et débordante, ou simpliste et stéréotypée, heureuse ou effrayée. Nous verrons dans un prochain N° de EasteNWest comment deux univers personnels peuvent entrer en communication et déranger la réalité, et comment certains humains peuvent tirer des avantages de leur voyages oniriques.

Il est possible pour les anges - sans explication, c'est un principe contingent à la réalité, c'est comme ça... - de modifier un Royaume. Un jet en Ame (1d20 en dessous du score) avec un bonus de +2 permet de faire des tours mineurs : allumer une chandelle par la seule force de sa volonté, faire apparaître une pièce au coin de l'oreille, dénouer un lacet à distance... Un jet en Ame à - 5 permet de *changer* la structure de la réalité à ma convenance : faire chauffer une armure de plaque, s'élever dans les airs... Un jet à - 8



permet de *créer* quelque chose dans la structure de la réalité : faire apparaître une porte, ou un objet. Produire une explosion de flammes, faire advenir un événement comme l'arrivée inopinée d'un taxi ou d'un agent de police... Un jet à - 15 permet de détruire la structure d'un Royaume personnel, de le supprimer à la fois de l'Ether et de la conscience de la personne qui l'a inconsciemment créé.

Mais comme les personnages sont novices - c'est normalement l'une de leurs premières aventures -, on a peut-être oublié de leur dire, et ce serait bien qu'ils le découvrent eux-mêmes. Effet de surprise garantie.

Feu d'artifice...

La solution idéale pour la fin étant certainement un mélange équilibré de toutes les propositions précédentes... A vous de jongler.

Il est possible qu'après une bonne scène de combat - utilisant ou non l'art de modifier les Royaumes - l'être défait se relève, ce qui devrait faire comprendre aux p.j.s que les angoisses de Lisa le maintiennent en vie,

nécessitant une intervention morale auprès d'elle.

Il est possible au contraire, si les p.j.s commencent par essayer de convaincre Lisa du caractère fictif de ses peurs, de leur faire croire qu'ils sont parvenus à repousser l'être. Celui-ci, après une agonie feinte, ressurgira dans ce qu'ils croient être la réalité à leur réveil, et s'amusera avec eux. Dans cette alternative, on estime que les peurs de Lisa sont plus fortes qu'elle.

La mort d'Yseuld

Un final, franchement triste, pourrait même conduire à sa mort, assassinée par l'être, ou terrassée par une défaillance cardiaque. Ce peut être pour les personnages une première marche vers l'anéantissement, si vous optez - ce qui est à mon avis un excellent choix - pour une atmosphère de campagne plutôt tragique, romantique et *gothic*...

Mais si tout finissait bien ?... Lisa sortirait de son coma, et...

« Hier Paul est mort.

Aujourd'hui, il est vivant. Il aime Lisa, et il lui parle des esprits... »



Total Freeman

Un scénario pour Eschatology par Pascal Rivière

Marseille, Novembre 2001.

Un lien d'amitié attachait depuis l'enfance Karim Nasseridine, un beur, et Stève Lefranc, un noir. Tous deux sont âgés de 16 ans et sont au lycée. Mais on ne les y voit plus, pour un motif qui dépasse en gravité l'école buissonnière. Karim est tombé dans le deal de blanche. Un soir, la vente se passe mal et il est abattu. Stève trouve une arme et tue un membre du gang de vendeurs de poudre, qui est un policier de la B.a.c.. Les p.j.s reçoivent de Deus et de la Société la couverture d'inspecteurs de la police des polices descendus de Paris. Un conseiller de la Famille, Raphael Durand, commissaire de police judiciaire à Paris, pourra éventuellement les assister par ses conseils pour mener correctement l'enquête.

Ils découvriront que le gang finance secrètement le F.N. local. Il faudra remonter jusqu'aux revendeurs, puis jusqu'au F.N., et retrouver Stève pour le sauver. Ils devront également affronter un tueur employé par l'Ordre.

Le dossier judiciaire remis aux inspecteurs contient les éléments suivants. La victime, Marc Vallon, ilotier de la B.A.C., a été tuée de deux balles, une dans la jambe, peu grave, et une autre, mortelle, dans la tête, à 23h30 dans une rue déserte. Il y a un témoin, un de ses amis. Deux jours avant le meurtre, un autre a eu lieu non loin, celui de Karim Nasseridine. Des traces d'héroïne ont été trouvées sur ses vêtements et sur ses mains.

Dans les quartiers, deux personnages non joueurs sont susceptibles de collaborer : Norad Nasseridine, la mère de Karim, et Saïma, la copine de Stève, plus tard, quand les personnages auront su gagner sa confiance. Pour l'instant, elle se taît.

Mme Nasseridine affirmera de but en blanc que son fils vendait de la drogue, de l'héroïne, et qu'il est mort à cause de ces gens qui l'ont attiré là-dedans et dont elle ignore tout. Elle avertira les p.j.s qu'elle est sans doute la première et la dernière personne qui leur parlera ainsi. Ici, c'est la loi du silence, de peur des représailles. Quant à elle, c'est désormais une femme seule, qui a perdu son époux et son fils unique.

Les travailleurs sociaux présents sur le terrain, pour leur part, pourront affirmer que Karim vendait « probablement » et était lié à des trafiquants de souche caucasienne, se déplaçant dans une 205 rouge, dont ils ignorent l'immatriculation. Des 205 rouges, dans le coin, évidemment il y en a un paquet...

Il faudra enquêter autour des amis de Karim. Les jeunes font profil bas. Il est possible de les rencontrer au lycée, sur convocation du proviseur. Une jeune fille, Khadija, est la seule à s'exprimer au profit des p.j.s.. Elle est assise aux côtés de sa meilleur amie, Saïma. Les personnages pourront remarquer que Saïma est mal à l'aise, angoissée. Elle quittera la scène, pâle, sans rien dire, même sur interrogation directe.

Le témoin du meurtre de Vallon est un ami de la victime. Loïc Mounier est pharmacien et comme Vallon, amateur du tir sportif et membre encarté du F.N.. Ils rentraient de l'entraînement. Eloigné pour tirer de l'argent d'un distributeur, il assiste à la scène, et voit un jeune noir portant des vêtements de sport tirer - **une fois** - et prendre la fuite. Il a trouvé Vallon inanimé, s'est jeté sur une cabine téléphonique. Elle était cassée. Cent mètres plus loin, il a téléphoné d'un bar. Ici, s'ils sont interrogés, le patron et deux clients expliqueront qu'ils ont entendu deux coups de feu et se sont bien gardés de sortir. Vallon, quant à lui, a bien entendu deux coups. Mais le souvenir du second a été effacé par les soins de la créature adverse.

Un policier, Franck Laurent, demande à témoigner : Marc Vallon était un flic pourri, sûrement peu intègre, et franchement raciste. Il ne dispose d'aucune preuve. Il regrette la mort de Vallon, mais il se désespère encore plus des tensions qui vont naître dans les quartiers et du « feu » qui va s'étendre comme une traînée de poudre.

Concernant plus précisément la victime, on remarquera que les jeunes habitants de la cité témoigneront, pour les plus cons, de leur satisfaction à l'énonciation de sa mort. Il était connu pour être revendeur de drogue, mais c'est une information qui sera extrêmement ardue à obtenir, à cause des menaces de mort.



Chez lui, les p.j.s rencontreront son épouse éplorée qui crache la haine raciale et fait l'apologie de l'autodéfense. Ils remarqueront sur la table des tracts du Front National.

L'usage de la métempsychose sur les tracts révélera une maison au bord d'une falaise. Au loin : Marseille. La bâtisse est aisée à trouver. Elle appartient à Pierre Martinelli, un médecin, proche de Roland Fourier, N° 1 du parti sur Marseille. C'est Martinelli qui orchestre le trafic de drogue. Elle est stockée dans la cave. Inutile de compter sur un mandat de perquisition, aussi bien pour entrer que pour pouvoir faire valoir une preuve sans risquer le vice de procédure. Officiellement, il est blanc comme neige.

Ils pourront concentrer leur enquête sur le parti, sans trouver grand chose - surtout sans mandat - sinon l'effervescence de l'organisation d'une rencontre avec les habitants visant une « prise de conscience des vrais raisons de l'insécurité ». Fourier acceptera de les recevoir et sera un interlocuteur complaisant, jouant le bon père de famille chaleureux et atterré par l'assassinat odieux de son ami d'enfance. Sans rien obtenir de mieux.

A ce stade de l'enquête, l'autopsie révèle que les deux balles ont été tirées de deux armes différentes. Une logée dans la jambe, l'autre en pleine tête. La deuxième balle ne correspond pas à l'arme du lycéen, et une métempsychose permettra de « voir » un tireur invisible, à côté de la victime, au moment du drame. Sa forme est humaine et l'impression laissée au personnage est celle d'une aura démoniaque. L'ennemi est dans la place.

La seule issue est de gagner la confiance de Saïma. Il faut passer par Khadija qui pourra convaincre son amie de se confier. Khadija est proche de la Norme ; aller droit au but peut être payant. Elle résistera pour la forme aux affirmations délirantes des p.j.s concernant leur nature, et cédera à son intuition.

Saïma sait peu de choses. Stêve est caché et Kim, un ami d'origine coréenne, lui rapporte de quoi se nourrir. Mais Kim ne trahira jamais son ami.

Une intervention de Deus au milieu d'une affaire est rare. Aussi les personnages seront-ils

surpris d'être pris par une forte intuition qui se traduira sous ce conseil délirant : abandonner leur couverture pour les jeunes du quartier, révéler leur vrai visage, - à Kim en particulier - et soulever l'adhésion en forçant le respect. Un moyen de convaincre Kim et ses copains est notamment de produire des effets surnaturels, si possible d'ordre martial. Kim est le champion de boxe thai du quartier et une bonne partie de ses amis pratiquent. Un combat à la loyal sera particulièrement efficace.

Un entrepôt désaffecté du port marchand sert de refuge à Stêve, et peut-être de lieu de scène finale de ce scénario, selon votre préférence.

L'agent de l'ordre est une entité uniquement visible aux anges. Il distille empathiquement la haine et exacerbe la colère et le ressentiment. Il mène magiquement les membres du gang, soumis à son influence surnaturelle. Ils sont assoiffés de sang et ivres de vengeance. Mettre l'agent hors d'état de nuire suffira toutefois à en calmer certains. Les gangsters sont nombreux - à vous de juger selon le nombre des joueurs et leur habileté à se défendre - et dotés d'armes de poing. (Physique : 15 - ce sont des costauds -, Ame : 8, 50% en compétence « Arme à feu » et 45 % en « Esquiver » et en « Corps à corps », Vie : 18)

L'agent est un humain solide au crâne rasé et tatoué au motif d'un serpent. Mort, il disparaît, mais l'arme subsiste et devient visible, offrant une preuve pour disculper Stêve. Il porte des vêtements en cuir sombre qui, enchantés, lui apportent une protection magique de cinq points d'armuration aux dommages.

Physique : 24

Arme à feu et Esquiver : 75 %

Corps à corps : 85 %

Vie : 48

Une autre fin peut emporter votre préférence. Il est possible que les p.j.s arrivent trop tard. Stêve sera alors retenu, en instance de mort, chez Martinelli, ce qui peut-être découvert s'ils ont localisé l'existence de ce repaire, ou au moyen d'une métempsychose. Un autre achèvement pourra permettre aux personnages de le tirer du pétrin.

Paranoïa

Un jeu méconnu présenté par Mario Heimbürger

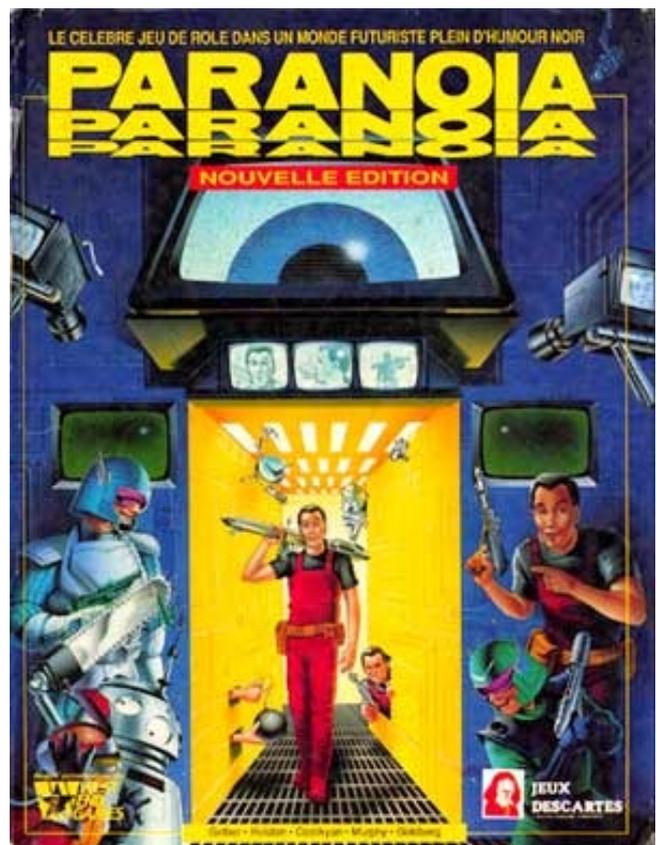
Vous avez toujours cru que la folie ne pouvait s'exprimer que dans un environnement sombre et dans un jeu d'ambiance ? Vous avez cru que le jeu de rôle était un jeu d'équipe ? Vous avez cru que la Science-Fiction, c'était des combats spaciaux et des extra-terrestres ? Et bien Paranoïa risque fort de vous faire remettre en question toutes ces certitudes. Car Paranoïa est exactement ce que son titre indique : la fin des certitudes. Un seul postulat existe dans ce jeu : vous risquez fort bien de mourir très vite... et plusieurs fois en plus !

LE PRINCIPE

Paranoïa se déroule dans un immense complexe souterrain (le complexe Alpha) gouverné par un ordinateur amical, dont le but est de rendre les gens heureux, même si pour cela il doit exécuter sommairement tout ceux qui mettent ce bonheur en péril. L'ordinateur est votre ami, et pour votre sécurité, veuillez vous rendre au centre d'extermination le plus proche ! Chaque joueur incarne six personnages, qu'il jouera de façon successive. Ces six personnages (des clones) sont des Clarificateurs au service de l'ordinateur, qui doivent débusquer les traîtres (membres de sociétés secrètes) et des mutants. Le problème, c'est que chaque joueur est un membre de ces sociétés (il y en a plus d'une trentaine) et possède un pouvoir mutant. Si jamais ces tares sont révélées, c'est l'exécution immédiate... et c'est le clone suivant qui rentre dans la partie.

Bref, une partie de Paranoïa peut très vite porter sur les nerfs... Car il faut s'occuper de la mission confiée par l'ordinateur, ne pas dire de bêtises pouvant révéler ses propres faiblesses, remplir la mission confiée par la société secrète, remplir son rôle au sein du groupe ("Officier chargé de la bonne humeur, je procède à un test de blagues...") et débusquer tous les traîtres, y compris (et surtout) parmi les autres joueurs. Chaque mot prononcé est considéré comme du rôle-playing. Le fait de connaître les règles par cœur est considéré comme une trahison (car le livre des règles correspond à une accréditation supérieure à ce que sont en général les joueurs). De plus, de nombreuses informations qui nous paraissent normales sont inaccessibles aux Clarificateurs. La notion de "dehors" par exemple...

Un scénario de Paranoïa, c'est donc quatre heures de ... paranoïa ! Un stress de rôle-playing très fatiguant pour les nerfs, mais généralement aussi de bons moments de



rigolade devant l'absurdité de certaines scènes. Big Brother, version tragi-comique, en somme.

LES REGLES

Du point de vue des règles, tout est basé sur ce bon vieux D20. Les caractéristiques et les compétences sont notées sur 20. Il suffit de faire sous son score pour réussir. Les compétences sont basées sur les caractéristiques, et si aucune compétence ne convient à une situation on utilise une caractéristique. Rien de révolutionnaire, donc, mais c'est efficace, et permet de se concentrer sur le jeu et sur le rôle-playing. Paranoïa est un jeu verbeux. Non expansifs s'abstenir donc,



d'autant plus qu'une bonne dose de baratin est nécessaire pour se sortir de certains mauvais pas. Fayotage, Corruption, Baratin sont donc des compétences qui servent peu, car le maître du jeu cruel (c'est son devoir, à Paranoïa, en plus de son impartialité... entre les joueurs) préférera une scène de rôle-play.

A noter également comme à Toon toute une série de tables fabuleuses (table des effets des pilules bleues, table de décompression explosive, effet des Cartouches Nucléaires Tactiques, etc.) qui sont toujours une façon originale de passer au clone suivant...

AUTRES REMARQUES

Honnêtement, Paranoïa n'est pas un jeu pour jouer en campagnes... Le moins qu'on puisse dire c'est que les six clones suffisent rarement à un scénario. Douze ou Vingt serait un nombre plus judicieux, mais moins drôle. En fait, Paranoïa ne peut se jouer qu'avec des joueurs sachant différencier le jeu de la réalité, car les coups vaches sont encouragés, et il y a toujours un

risque que des tensions naissantes pendant le jeu se perpétuent dans la vie courante. Il faut considérer Paranoïa comme un divertissement. Tout comme on ne fait pas du toon toutes les semaines, Paranoïa est un jeu à sortir de temps en temps, tous les six mois. Mais avec des joueurs et un maître en forme, on peut facilement passer une très bonne après-midi de conspirations et de rires...

L'AVIS DU CRITIQUE

Pour moi, Paranoïa est l'exemple même de ces jeux divertissants, des OVNIS dans le monde du JDR, comme l'est également Toon ou GURPS Disque-Monde. Du comique, de l'absurde et surtout le contrepied des jeux Story-Teller et autres ambiances lourdes. C'est une façon de rappeler que dans Jeu de rôle, il y a jeu. Etant pourtant un adepte convaincu du

jeu "sérieux" avec scénario construit, ambiance travaillée, etc. je dois avouer que Paranoïa présente une alternative intéressante... mais pas tout le temps.



Château Falkenstein

Critique de la gamme par Cédric Chaillou

Imaginez la deuxième moitié du XIX^{ème} siècle telle qu'elle est décrite dans les romans de Jules Verne, Bram Stoker ou encore Conan Doyle : [machines](#) à vapeur, génies du crime et héros victoriens. Ajoutez à ce monde de la magie et des êtres féeriques, et vous obtenez le monde Château Falkenstein.

UN UNIVERS « STEAMPUNK-FANTASY »

Voilà un résumé qui ramène à peu de choses toute la richesse du monde créé par R. Talsorian Games. Une richesse qui apparaît dès la couverture et les premières pages du livre de base (voir en particulier l'illustration des p36-37, qui résume l'esprit du jeu). Ce dernier se présente en deux parties : la première, en couleurs, décrit le monde, et la seconde présente les règles, sur lesquelles nous reviendrons plus tard. Les auteurs font découvrir l'univers au lecteur à travers une nouvelle fragmentée, dont le personnage principal est un de nos contemporains, issu de notre version du monde, quelqu'un comme vous et moi. Chaque épisode dévoile un nouveau pan de la société et du fonctionnement de la « Nouvelle Europe », version alternative de notre Europe victorienne. Des encarts complètent et précisent ce qui n'est pas dit dans le récit. Les personnages, bien que rapidement brossés, sont assez attachants, et le récit est assez bien écrit et traduit. Tout cela rend cette partie, agrémentée de fort belles illustrations, très agréable à lire et à assimiler.

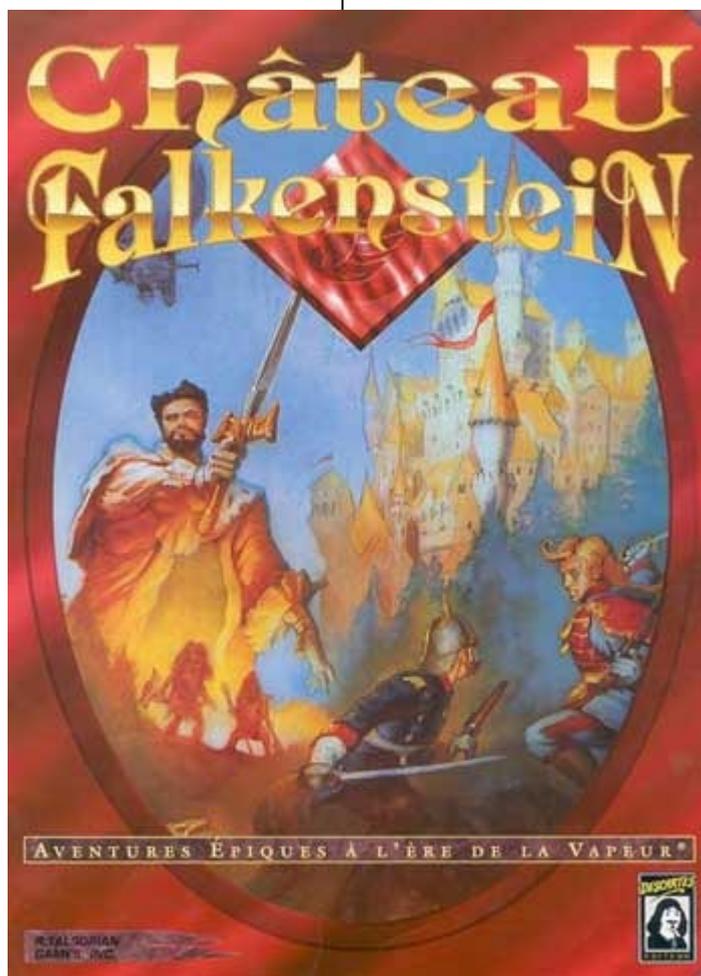
Le monde de Château Falkenstein est donc centré sur la Nouvelle Europe. Dans cette Europe cependant, la magie a été maîtrisée par les hommes, la présence d'êtres féeriques (appelés « Faës », tels que les pixies, les Daoine Sidhe, les sirènes, les korrigans, ...), de

Nains et de Dragons s'intègre de façon très naturelle à l'ambiance steampunk créée par les machines infernales et autres inventions fantastiques dignes de Jules Verne. Les personnages romanesques ont également pris chair, on peut ainsi croiser le Dr Jekyll, affronter l'Homme Invisible dans une affaire d'espionnage, poursuivre Frankenstein, ou Dracula, à travers la Nouvelle Europe... A moins que l'on ne préfère voyager jusqu'à la Lune ou

bien encore affronter les envahisseurs Martiens dans une « guerre des Mondes » !

Le parti pris de mêler, dans un même univers, les éléments de féerie avec la « technologie de la vapeur », amène une extrême richesse au monde, donnant une grande liberté au meneur de jeu et à ses personnages. Dans le même temps, les auteurs ont réussi à conserver une unité à ce jeu aux multiples facettes : jamais on n'a le sentiment de changer d'univers, et on passe tout naturellement d'un complot mettant en jeu la machine infernale d'un « cerveau du crime »

tel Moriarty, à une intrigue plutôt centrée sur la magie et les Faës, quand les deux éléments ne sont pas allègrement mêlés dans la création, par exemple, d'une machine propulsée par la magie. L'ambiance victorienne, enfin, la bonne société, et les intrigues auxquelles elle donne lieu, achèvent de nous séduire.





Ce monde intègre bien sûr également des éléments de politique, et le récit du livre de base est centrée autour des manœuvres prussiennes pour unifier les états germaniques sous sa domination, et de la résistance qui y est opposée à travers la Nouvelle Europe. Pas de confusion toutefois : l'univers du jeu est une uchronie, et l'histoire ne se termine pas comme la nôtre... Mais il y a suffisamment de possibilités ouvertes aux joueurs pour être des agents ou des diplomates des grandes puissances de la Nouvelle Europe, comme par exemple la Prusse, le Second Empire français, l'Empire Ottoman, la Bavière ou l'Empire Britannique. Le reste du monde, en revanche, est décrit de façon trop succincte : quelques allusions au sud-est asiatique dirigé par des Dragons et, si on sait que les puissances européennes ont des empires coloniaux, on ignore quasiment tout sur ceux-ci, malgré leur importance dans l'imaginaire victorien (pensez à Burton, à Tarzan, aux révoltes des Boxers...). L'Amérique n'est pas abordée dans le livre de base, mais un supplément lui est consacré.

UN SYSTEME DE JEU ORIGINAL MAIS PERFECTIBLE

Les règles participent elles-mêmes à l'ambiance du jeu. Ainsi les concepteurs ont-ils préféré baser la résolution des actions sur des cartes à jouer car, dans la bonne société victorienne, aucune personne convenable ne jouerait avec des dés ! Ce système permet une gestion assez fluide à travers une résolution rapide des actions, et se prend en main assez facilement.

Chaque personnage a un ensemble de compétences innées ou acquises (incluant ce qui serait ailleurs considéré comme des caractéristiques et des pouvoirs), qui se mesurent sur six niveaux, nommés « Faible », « Moyen » (normal), « Bon », « Excellent », « Exceptionnel » et « Extraordinaire ». La méthode de répartition des compétences est expliquée assez clairement, et le supplément intitulé *Comme Il Faut* propose une méthode alternative. La méthode de création des personnages se base sur un journal intime, contenant l'historique du personnage (on retiendra particulièrement le suggestion de se donner une Némésis, un ennemi juré), son caractère, son comportement, ses buts... Tenir pour son personnage un journal intime est un excellent moyen de se plonger dans l'atmosphère victorienne du jeu.

Chaque joueur dispose d'une main de quatre cartes. Pour la résolution des actions, le meneur de jeu attribue une difficulté à la tâche dans une compétence donnée, parmi les six niveaux définis plus haut. Si le personnage a un niveau égal ou supérieur à la difficulté dans cette compétence, il réussira. Sinon, il peut ajouter une ou plusieurs cartes à son action pour réussir celle-ci. S'il s'agit d'un affrontement, on confronte simplement les compétences correspondantes des adversaires, augmentées ou non de cartes. Cependant chaque type d'action correspond à une des quatre couleurs du jeu de cartes (pique pour le physique, carreau pour l'esprit, trèfle pour les actions « sociales », et cœur pour celles à composante émotionnelle), et une carte utilisée pour un type d'action auquel elle ne correspond pas a moins de valeur...

Les mains des personnages sont complétées à quatre cartes régulièrement. La fréquence en est bien sûr décidée par le meneur de jeu, qui a là un moyen assez simple de contrôler le niveau d'héroïsme de son jeu, et donc l'ambiance de la partie (plutôt Hercule Poirot ou plutôt Alain Quatermain...) en distribuant les cartes plus ou moins souvent. Ce problème du renouvellement des mains est important et n'est pas très clair dans les règles ; il sera un des principaux problèmes auxquels sera confronté le meneur abordant ce jeu. Le supplément *Comme Il Faut* répond à ce problème. Il propose également un système de règles alternatif utilisant un tableau à deux entrées (difficulté et niveau de compétence) pour la résolution.

Le hasard simulé par le jeu de cartes est, on l'a vu, contrôlé par les joueurs. En effet, s'ils ne peuvent pas changer leurs mains, ils peuvent au moins décider du moment où ils emploient leurs cartes. Cependant, le système des couleurs énoncé plus haut peut, dans certains cas, avoir tendance à orienter le jeu du personnage en fonction de sa main. Par exemple, si on ne dispose que de trèfles, on peut être plus enclin à user de la force alors qu'elle n'est pas toujours absolument nécessaire... Un moyen simple de contourner cela est de ne conserver le système des couleurs que pour les cartes les plus fortes, les autres ayant la même valeur pour tout type d'action. Christophe Osswald propose dans ce numéro une adaptation des règles visant à éliminer ce petit défaut ainsi que quelques autres. Il est disponible à la section Château Falkenstein du Site de l'Elfe Noir.

DEUX FORMES DE MAGIE

Deux types de magie coexistent dans le monde de Château Falkenstein. Le premier type est celui pratiqué par les Faës. Il s'agit en fait de pouvoirs, communs à tous ou spécifiques à chaque races de Faës : illusions, métamorphose, charmes d'amour, le tout à des degrés divers. Du point de vue de la mécanique de jeu, leur utilisation est semblable à celle de n'importe quelle autre compétence. Ces pouvoirs peuvent se révéler puissants, et pour éviter tout déséquilibre dans le groupe, le processus de création des personnages en tient compte, avec plus ou moins de succès suivant les races de Faës. De plus, ceux-ci sont sensibles au fer et ont un certains nombres d'interdits (le sel, les lieux saints, l'eau bénite, les vêtements portés à l'envers, et autres issus des contes de fées).

Un des désavantages des Faës, destiné à contrebalancer leur relative puissance, est leur total manque d'affinités avec la magie humaine. Celle-ci, au contraire de la magie faë, est particulièrement bien délimitée. Les thaumaturges, dans une ambiance très victorienne, sont regroupés en « loges », en sociétés secrètes. On retrouvera donc, entre autres, des sociétés « célèbres » comme les Franc-Maçons, ou l'Aube Dorée, sans oublier les inévitables Templiers... Bien sûr chaque loge est jalouse de ses secrets et donc chacune possède ses recueils de connaissances occultes, ce qui en termes de jeu se traduit par des sorts disponibles uniquement selon l'obédience.

Ces sorts, que chaque loge garde jalousement, correspondent en quelque sorte à l'artillerie lourde. Le supplément *Comme Il Faut* comble un grand manque du livre de base en apportant, entre autres choses, une série de mini-sortilèges « de tous les jours » (des tours utiles : allumer une bougie, boutonner, ou déboutonner, un

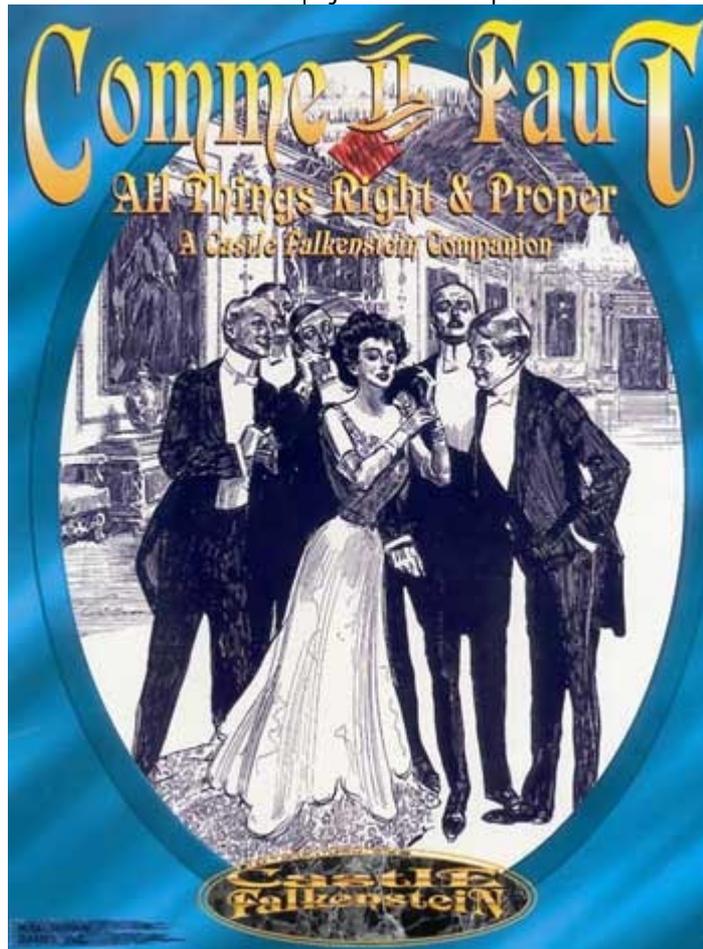
vêtement...), connus de toutes les obédiences. Cet apport équilibre beaucoup le jeu en matière de magie.

Une approche « scientifique » de la magie semble tout à fait normale pour ce jeu et l'ambiance qu'il dégage. Cependant l'aspect « livre de sorts » pourra déranger certains, d'autant plus que les sorts attribués à chaque loge, s'ils sont regroupés par sujet, ne correspondent pas toujours très bien avec l'idée qui se dégage de la loge et de ses buts (par exemple les Templiers, qui maîtrisent des sorts sur la métamorphose et la lévitation). Cependant les sorts proposés ne sont pas figés : il s'agit à chaque fois d'une base de départ sur laquelle le thaumaturge construit son sort en définissant divers paramètres telles que, par exemple, la durée d'effet du sort, le ou les éléments utilisés, la distance, ou la « cible » (un dragon résiste mieux à un sort qu'un humain, ...) Toutes ces variables sont définies par le joueur et il peut même combiner plusieurs sorts

s'il le veut, se voyant donc offrir une grande liberté. Bien sûr, plus le sort est complexe, plus il sera difficile à lancer car il faudra rassembler plus d'énergie magique pour cela.

Au niveau du système de jeu, s'il existe bien une compétence de thaumaturgie, celle-ci s'emploie différemment des autres : suivant la complexité du sort et d'autres variables, le thaumaturge doit réunir une certaine quantité d'énergie magique pour lancer son sort. Il en dispose lui-même par sa

compétence de thaumaturge, qui lui fournit une base de départ, mais il doit ensuite réunir le reste en puisant dans l'énergie magique environnante. Le joueur tire donc à intervalles réguliers dans un deuxième jeu de cartes





représentant cette énergie. Attention cependant car ici une fois encore les couleurs des cartes, appelées pour l'occasion « harmoniques », entrent en ligne de compte suivant le sort qu'on lance, et il peut être dangereux pour le thaumaturge d'utiliser la mauvaise couleur, c'est-à-dire une magie non-alignée avec le sort qu'il vaut lancer, car cette magie non-alignée induit des effets secondaires étranges, suivant la ou les harmoniques en surplus. Mais le thaumaturge n'est jamais obligé de conserver la carte qu'il tire : il peut rejeter la magie qu'il vient de saisir et décider d'attendre encore un peu avant de lancer son sort : la décision de prendre ou non un risque est sienne. De plus, si l'urgence est vraiment grande, le thaumaturge a également la possibilité de puiser de l'énergie en lui-même, voire dans les êtres vivants l'environnant. Ce procédé, appelé « détramage », est condamné et interdit par toutes les loges, mais...

A l'usage, ces règles de magie fonctionnent assez bien, mais sont expliquées plus clairement dans *Comme Il Faut* que dans le livre de base. Cependant un des principaux problèmes est la vitesse à laquelle le mage puise dans l'énergie magique environnante : une carte toutes les deux minutes en temps du jeu. Cela est lent, très lent, et peut avoir tendance à frustrer le joueur, sans compter les problèmes de jouabilité : le mage ne peut quasiment rien faire d'autre tant qu'il rassemble de l'énergie magique.

UNE GAMME RESTREINTE

Château Falkenstein est un excellent jeu pour des scénarios dits « one-shots », une histoire isolée avec un groupe de personnages particuliers, format idéal pour une aventure victorienne épique. Mais le jeu est également fait pour être joué en campagne : les explorations victorienne, la Némésis récurrente, les intrigues politiques et amoureuses, le jeu des relations sociales, tout cela prend une autre dimension dans les développements d'une campagne. Mais pour faire une campagne, le livre de base ne suffit pas toujours...

Examinons donc la gamme. Une chose à noter est le parti pris de présenter la plupart des supplément sur le mode « in-character ». Comme pour le livre de base, on est plongé dans l'univers et c'est un personnage qui raconte son histoire et nous fait découvrir de nouveaux aspects du monde. Toutefois cette technique, très bien exploitée dans le livre de

base, est employée avec plus ou moins de bonheur au fil des suppléments. Les deux exceptions à cette présentation particulières sont *L'ère de la vapeur* et *Comme Il Faut* (bien que ce supplément soit présenté comme une collection de notes prises par le narrateur du livre de base).

Commençons par le seul supplément à avoir été traduit : *L'ère de la vapeur*, qui présente les diverses machines, infernales ou non, qu'on peut trouver dans le monde de Château Falkenstein. Du monocycle à vapeur au calculateur de Babbage, en passant par l'aérostat de Robur le Conquérant, ce supplément nous fait découvrir toute la « techno-vapeur » de cette ère victorienne parallèle. Un supplément qui ne se contente pas d'être un catalogue, puisqu'il nous présente aussi des personnages, inventeurs, comme le capitaine Nemo... Bien construit, il se révèle utile comme source d'inspiration directe aussi bien qu'indirecte si le meneur souhaite créer sa propre machine infernale. La version française offre en bonus un scénario assez sympathique que l'on ne trouve pas dans la version originale.

La gamme n'a plus été traduite hors le livre de base et ce dernier supplément, abandonnée par Jeux Descartes. Dommage à double titre : tout d'abord, le travail de traduction est très bon, tant sur le livre de base que sur *L'ère de la vapeur*. En particulier le glossaire, les termes victoriens, ont été très bien traduits, et, cerise sur le gâteau, la bibliographie proposée en fin de livre a été retravaillée pour s'adapter au public francophone. De plus, cela laisse de côté le meilleur supplément, intitulé *Comme il faut*. Comme son nom ne l'indique pas, il est donc en anglais, mais quel supplément ! Tout ce que vous avez besoin de savoir sur la société victorienne se trouve là : la mode masculine et féminine, la Saison, les voyages, comment faire la cour à une dame... En sus, on trouve quelques règles additionnelles, des précisions importantes sur des points de règles et sur la magie. Enfin, différents thèmes possibles de ce jeu sont abordés : votre campagne sera-t-elle à consonance militaire, mystérieuse, romantique ? Ou alors mettra-t-elle plutôt en jeu des agents secrets, ou des éléments de science-fiction ? La plupart des thèmes sont abordés avec un éclairage et des conseils pertinents. En bref, s'il n'y a qu'un supplément à avoir c'est celui-ci. Et j'ajouterais qu'il est utile pour tous les jeux victoriens et pas seulement

Château Falkenstein (Maléfices, Cthulhu by Gaslight...).

Au contraire, **Six Guns & Sorcery** est loin d'être indispensable, à moins de vouloir à tout prix jouer dans le Nouveau Monde. Il s'agit en effet du supplément qui présente l'Amérique du Nord. Le supplément est articulé autour travers une nouvelle, là encore. Mais, contrairement au livre de base où elle était très bien faite, celle-ci, par le fait qu'il faille visiter tout le continent pour le présenter, semble artificielle, et l'histoire n'est pas passionnante. Le continent ne ressemble que de loin à ce qu'il était dans notre XIXème siècle et, entre les Etats-Unis, les états de le Nouvelle-Orléans, les Territoires Indiens, le Texas et la Californie, tous indépendants les uns des autres, l'ensemble paraît finalement incohérent et ne donne pas véritablement envie de jouer là-bas, même si on a envie de quitter le vieux continent après avoir vu un épisode des Mystères de l'Ouest...

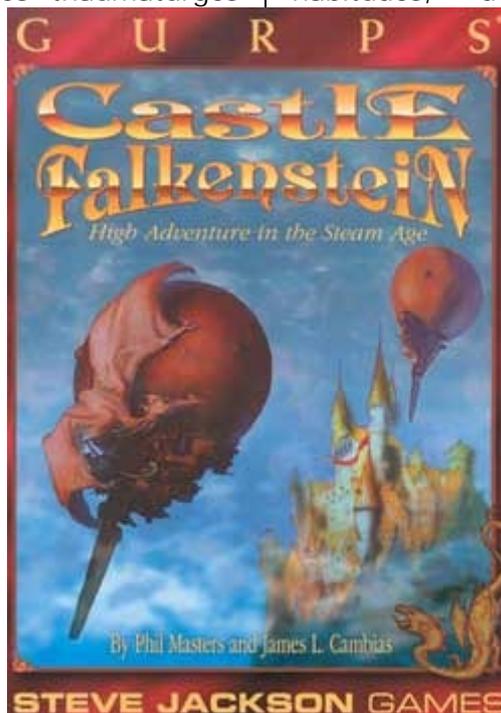
The Lost Notebooks of Leonardo da Vinci présente le mariage de la techno-vapeur et de la magie à travers les machines thaumaturges : des machines à vapeur qui créent et maintiennent des sorts. Le supplément est bien fait et intéressant à lire, présenté sous forme de journal intime du célèbre inventeur, bien réalisé, et les « carnets perdus » occupent une place importante dans l'univers de Château Falkenstein. Cependant il est difficile d'en intégrer des éléments dans une campagne ou un scénario, car les machines thaumaturges

sont censés constituer un secret d'Etat et donc être extrêmement rares (on en a peu d'exemples hors les forteresses volantes de la Bavière). Si cela peut bien sûr mener à des intrigues d'espionnage intéressantes, son intérêt, académique, reste donc extrêmement limité en termes de jeu.

Plus utile est le supplément intitulé **The Book of Sigils**, qui traite de la magie et des loges de thaumaturges. Il offre principalement de nouvelles loges (30 !) et de nouveaux livres de connaissances occultes, et donc de nouveaux sorts. Bien que

cela constitue des informations intéressantes, on aurait cependant sûrement préféré avoir moins de nouvelles loges et plus de détails sur les ordres existants et décrits trop succinctement dans le livre de base et dans ce supplément. Les informations sont certes utiles, mais trop superficielles car on assiste plus à un éclatement du « background » qu'à un travail en profondeur sur ce qui avait révélé dans le livre de base. L'absence d'index ne facilite pas non plus la recherche des informations dispersées à travers le supplément... Ce supplément sur la magie est présenté, lui aussi, à travers une nouvelle. Celle-ci est malheureusement ratée, l'histoire (un thaumaturge qui fait le tour du monde des loges et apprend leurs secrets) n'étant absolument pas crédible. Malgré cela, on obtient de précieuses informations sur le fonctionnement de la société des thaumaturges, celui d'une loge, l'apprentissage et le compagnonnage, et les relations inter-ordres.

Pour terminer, le sixième supplément, **The Memoirs of Auberon of Faerie**, dit tout ce qu'il faut savoir sur les Faës : leur histoire, les différentes familles de Faës (leurs pouvoirs, leurs interdits), leur société, la Cour Lumineuse et la Cour Sombre. La partie historique ne présente qu'un intérêt, ses éléments étant de plus très difficiles à intégrer à tout scénario. Les notes sur la société faë et sa politique interne, et surtout, surtout, la classification des familles faës, avec une description complète des habitudes, des interdits, des pouvoirs spécifiques à chaque type de Faë, ont un bien plus grand intérêt et ce supplément apporte beaucoup au jeu.



CHATEAU	FALKENSTEIN
AUJOURD'HUI	

Tout cela fait de Château Falkenstein une gamme encore incomplète. On aurait aimé voir un supplément pour chaque nation d'Europe, ce qui n'a pas été fait par R. Talsorian Games.

Malgré tout, Château Falkenstein reste un jeu magique : son ambiance qui permet de mêler harmonieusement les bals où les joutes verbales se dissimulent sous des sourires



et des courbettes, les duels au petit matin, le jeu de séduction permanent, l'Aventure avec un A majuscule, l'Héroïsme, l'Avenir Radieux que nous offre la science si elle ne tombe pas aux mains de l'Ennemi, tout cela contribue à créer un charme particulier, qui rend ce jeu cher aux cœurs de ceux qui l'ont essayé.

Pour conclure, signalons que le jeu continue à vivre puisque Steve Jackson Games a sorti récemment un supplément **GURPS Castle Falkenstein**. Celui-ci est plus explicite sur de nombreux pays importants, qui ne sont même

pas évoqués dans l'original, comme l'Italie, l'Espagne ou le Japon.

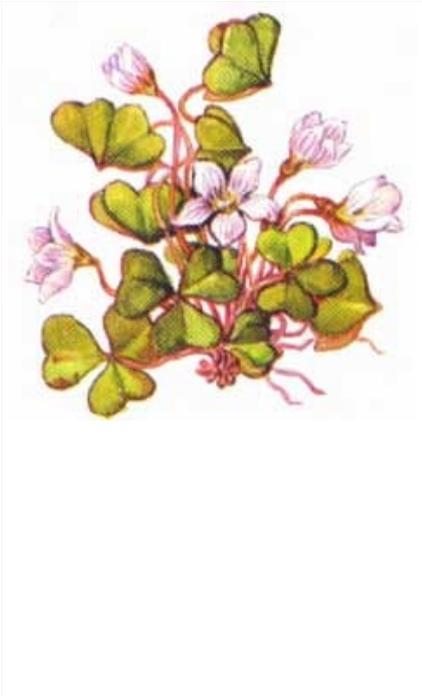
On trouvera également quantité d'informations utiles sur le net. Citons notamment la section Château Falkenstein du site de l'Elfe Noir : www.sden.org, ou la page personnelle de Jérôme Darmont : darmont.free.fr/falkenstein/. Enfin, les joueurs francophones se sont regroupés en une liste de diffusion qui ne demande qu'à accueillir de nouveaux abonnés : www.egroups.fr/group/Comme_il_faut/.

Herbier, Tome IV

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

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.

➤ Pain de coucou (*Oxalis*)



Biotope : Sous-bois ; assez fréquent en plaine et en montagne. Plante vivace rampante, feuilles trilobées vert pâle, fleurs blanches

Récolte : Avril - mai

Propriétés : Substance qui provoque des hémorragies et un empoisonnement interne.

Préparation : Les feuilles sont broyées et leur suc est filtré et séché au soleil. La poudre obtenue est prête à être utilisée.

Utilisation : Une tisane ou un plat préparés avec de la poudre de pain de coucou a un goût agréable mais la substance irritante de la plante peut provoquer des diarrhées hémorragiques et un empoisonnement par dysfonctionnement du rein.

Coût : Pour une préparation, faible pour une petite dose / d'un empoisonnement long, moyen / d'un empoisonnement rapide élevé

Action en jeu de rôle :

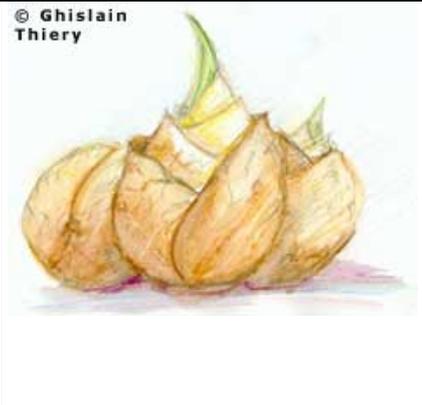
L'ingestion peut provoquer des démangeaisons de la bouche, et si la dose est absorbée, les troubles sont dans l'ordre :

Une fois : diarrhées avec perte de sang...

Long cours : diarrhées hémorragiques, anémie et bientôt mort par épuisement et empoisonnement interne (tous les signes d'infection sans cause)...

Rapide : diarrhées hémorragiques importantes 1 à 6 heures après. Mort par perte de sang et empoisonnement due à l'arrêt du fonctionnement du rein...

➤ Oignon (*Allium Cepa*)



© Ghislain Thiery

Biotope : Commun se passe de description.

Récolte : Septembre - octobre

Propriétés : C'est la base d'une préparation stimulant l'activité digestive, aide en cas d'anémie grave.

Préparation : Le bulbe est pressé pour en extraire le jus.

Utilisation : Pour limiter les troubles digestifs et régénérer le sang. Une autre utilisation peut être trouvée pour les propriétés lacrymogènes des oignons (gaz infernal).

Coût : Pour une préparation, Très faible / d'un traitement, Assez faible

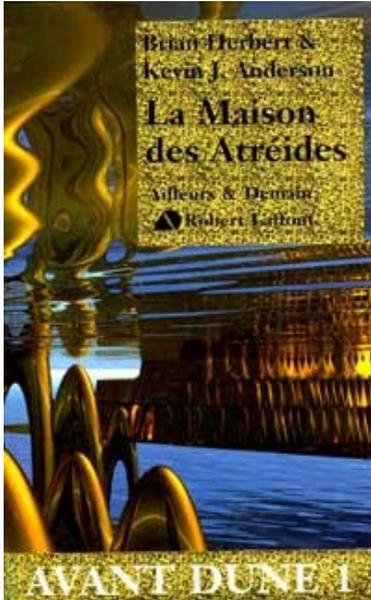
Action en jeu de rôle :

Guérison des troubles digestifs simples, neutralisation de certains poisons légers. Régénération du sang (réduction des dégâts des hémorragies) à moyen terme.

Livre

(par Jean LUC)

La maison des Atréides (Brian Herbert, Kevin J. Anderson)



Emperium Galactique, épisode 1. La famille Harkonnen exploite la planète Arrakis, aussi appelée Dune par ses indigènes, les Fremens. Un monde où vivre est un combat de chaque instant et le seul où l'on peut récolter dans ses sables la mystérieuse Epice. Elle procure la longévité à tous et des pouvoirs de divination à qui sait en user.

Nombreux sont les enjeux qui en découlent : la stabilité de l'économie de la méga corporation CHOM, la maîtrise des transports outre- espace de la Guilde, l'existence des pouvoirs surnaturels de l'ordre du Bene Gesserit. Au-dessus d'eux règne l'Empereur Elrood IX dont la puissance réside dans ses légions de Sardaukars qu'aucune force militaire ne parvient encore à égaler. Nombreux sont les ambitieux à avancer leurs pions dans le jeu dangereux du pouvoir : les Maisons Majeures et mineurs du Landsraad, les généticiens du Bene Tleilaxu et la planète technologique d'Ix.

Les germes d'une future explosion sont déjà en place mais la surprise viendra de forces méconnues ou oubliées : le Jihad Butlérien prohibant les machines conscientes, les inventeurs inspirés par l'effet Holtzman, les ouvriers suboïdes d'Ix et le peuple Fremens. A Caladan, où les Atréides règnent sur leur fief ancestral, le jeune Leto, héritier du Duc Paulus, fait son apprentissage plus rapidement qu'il ne l'avait prévu.

Brian Herbert avait déjà écrit l'Homme des Deux Mondes en collaboration avec son père. Il s'est adjoint Kevin J. Anderson pour composer cette " préquel " de Dune. Disons le tout de suite : les fans de la série seront déçus. Après tout Frank Herbert lui-même n'avait pas retrouvé le souffle épique qui animait le premier tome du cycle de Dune quand il en écrivit les suites. Difficile aussi de s'approprier son style d'écriture tant il est dense et entremêlé d'intrigues parallèles. En comparaison donc, la Maison des Atréides est bien fade par rapport à Dune et la peinture des événements antérieurs à la vie de Paul Muad'Dib ne dévoile que peu de révélations (un non vaisseau 35000 ans avant Leto II !).

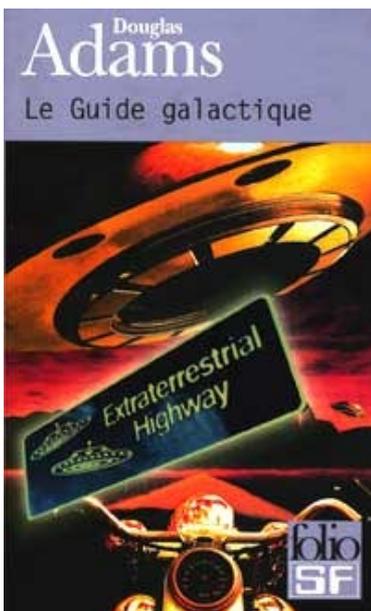
Seuls les aficionados (et j'en suis hélas) ne résisterons pas à l'envie d'acheter ce livre dont le second tome est déjà sorti : la Maison des Harkonnens. Espérons que ses auteurs auront appris entre temps la concision et mis plus du mystère mystique qui faisait le charme de Dune, première époque (Ah, les notes d'intro de chapitres !).

Peut-on utiliser ce roman dans une partie de jeu de rôle avant- Dune ? Les points utiles se situent dans la description de lieux méconnus (Ix, Katian, Giedi Prime ...). On découvre plus de détails sur la diplomatie en vigueur à la cour impériale et sur les technologies ixiennes (le nouveau vaisseau spatial Long- courrier, le robot de combat makung ...). Tous les éléments sont réunis pour faire un bon space-op avec deux pistes à explorer : la chasse humaine des Harkonnens et la rencontre avec les Fremens sur Arrakis.

Livres

(par Mario Heimburger)

Le Guide du Routard Galactique (Douglas Adams)



C'est durant le bouclage de ce numéro que nous avons appris la triste nouvelle du décès de Douglas Adams, le 11 mai 2001. Tous ceux qui ont lu le guide du routard galactique savent la perte que cela représente pour l'Absurde.

Pour les autres, une séance de rattrapage s'impose : Le guide du routard est une série en 5 tomes qui conte les aventures de Arthur Accroc, un anglais "extraordinairement moyen", à travers l'espace après que la terre ait été détruite pour faire place à une autoroute interstellaire. De théories loufoques en personnages délirants, Adams nous entraîne dans un univers qui a ses règles à lui, quelque part entre le Monde de Murphy et Toons...

En terme de jeux de rôles, les applications viennent d'être citées, mais on peut également trouver dans certaines théories absurdes des décors grandioses, comme ce restaurant maintenu dans une boucle temporelle qui permet aux clients de dîner à la lueur de la fin de l'univers.

Les 5 tomes sont en train d'être réédités dans la collection Folio SF... Précipitez-vous dessus.

Livre

(par Jean LUC)

Le sortilège de Babylone (Anne Rice)

Ce n'est pas la première fois qu'Anne Rice tire du monde des esprits matière à ses romans. Récitant aussi, le thème du fantôme voulant prendre chair pour ressentir les sensations que seuls connaissent les humains. Azriel le fantôme de Babylone a perdu la mémoire de son passé antérieur à sa mort. Il a depuis traversé les siècles, jouet involontaire de magiciens plus ou moins bien intentionnés. Invoqué par la magie d'une malédiction, son destin se devait forcément tragique. Vint alors le temps où il comprit que ses maîtres n'avaient plus de pouvoir sur lui car le sien avait crû dans l'intervalle.

De nos jours Azriel resurgit au centre d'un complot planétaire mêlant secte apocalyptique, empire financier et armes bactériologiques (aussi connu sous le nom de cocktail Aum). Cette fois il n'a pas le souvenir d'avoir été invoqué par son antique malédiction et c'est alors que lui reviennent des souvenirs de sa vie antérieure. Va-t-il devoir rassembler les fils de sa destinée afin de peut-être gagner son salut ?

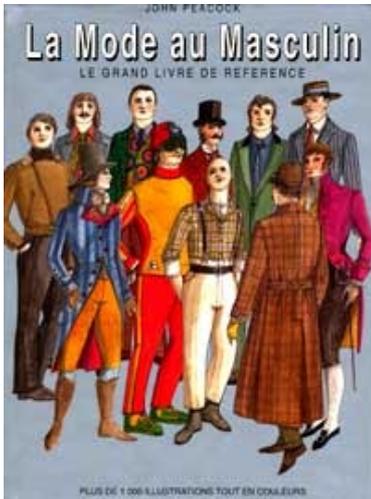
A son habitude, Anne Rice entremêle d'anciennes légendes avec des problématiques contemporaines. On suit avec plaisir la partie consacrée au jeune Azriel au temps de l'exil des Juifs à Babylone et du sortilège qui en fit un puissant fantôme. La suite passe rapidement sur quelques siècles d'histoire pour s'installer dans l'Amérique chic et huppée chère à Anne Rice où l'on retrouve trop de sujets tirés de l'actualité pour que la sauce soit à mon goût.

D'un point de vue rôlistique, Azriel fournira un PNJ très ambigu sur le plan moral (du type je suis bon si je veux). Son côté "deux ex machina " où le processus de fantômisiation est bien réussi et pourra être utilisé dans le Monde des Ténèbres pour brouiller les pistes.

Livre

(par Mario Heimbürger)

La Mode au Masculin (John Peacock)



Vous avez remarqué le nombre de personnages de l'Appel de Cthulhu qui sont vêtus d'un costume trois pièces et d'un haut de forme ? Si le cliché n'y est pas étranger, le manque d'informations sur les attitudes vestimentaires en est une autre cause.

Ce livre décrit par l'image et par le texte des tenues masculines, depuis la révolution française jusqu'à nos jours, en s'attardant longuement sur toutes les décennies du précédent siècle et du XIXème. Un index de la mode, et quelques biographies de stylistes viennent compléter ce portrait de la mode au masculin.

Il est ainsi facile de se constituer un ensemble qui colle au personnage choisi, depuis les chaussures jusqu'au chapeau en passant par les sous-vêtements et les accessoires. Enfin, les personnages pourront se changer tous les jours s'ils le souhaitent, en puisant dans une vaste garde-robe.

Un must pour tous les jeux "contemporains" (Maléfices, Cthulhu, Vampire, Château Falkenstein, etc.).

Pour les femmes... désolés : on cherche encore l'équivalent !

Site de Ressources Graphiques

(par Mario Heimburger)

Fantasya (<http://www.fantasya.net>)



Lorsqu'on tombe sur un bijou comme Fantasya, on ne peut que se laisser emporter dans des rêveries sans fin, propices à l'imagination. Ce site nous propose en effet une foultitude de portfolios, classés en différentes catégories (Fantasy, Photos, Erotic Art, Digital Art, etc.).

Pour chacune de ces catégories, des images en grande qualité sont exposées. Des informations sur les auteurs sont souvent disponibles également, et bien que les images restent évidemment la propriété de leurs auteurs respectifs, rien ne nous empêche de nous laisser envoûter et de s'en servir comme base à un scénario.

En plus de cela, une partie « textes » contient des romans en ligne, des poèmes, des nouvelles et des contes, écrits par des auteurs illustres (Victor Hugo, La Fontaine, etc.) ou par d'illustres inconnus.

Ajoutons à cela une interface à la technicité et à l'ergonomie très évoluée, les rubriques habituelles d'un site (forum, newsletter, FAQ, etc.) et nous avons un portrait complet et attirant de ce site magnifique.

Site Utilitaire

(par Christophe Osswald)

Onomastikon (<http://www.flick.com/onomastikon/>)

Ce site est une gigantesque bibliothèque de noms, tous rangés par catégories géographiques, linguistiques et parfois historiques, pour le monde entier. Il ne s'agit pas d'un site universitaire spécialisé dans l'étude des noms, ni un site de généalogie, mais bien une grande aide de jeu destinée à permettre aux organisateurs de GN de trouver des noms pour PJs et PNJs qui ne soient pas simplement des nouvelles démonstrations du sous-langage med-fan à base de 'h' et de 'k'.

En plus, le site n'assomme pas le lecteur par des effets graphiques de mauvais goût. Bien au contraire, il s'agit d'une merveille de texte brut et d'utilisation raisonnée des tableaux.

L'auteur, Kate Monk, dit bien qu'elle n'est ni linguiste, ni Historienne, et que l'Onomastikon ne prétend ni à l'exactitude, ni à **l'exhaustivité**. Les français trouveront facilement dans la liste des prénoms français quelques erreurs grossières, et pourront aisément retrouver certaines des sources d'informations, comme la composition d'une célèbre équipe de football dont les membres n'ont pas Particulièrement des prénoms français. Malgré tout, la liste est facilement utilisable, et la densité des erreurs ne semble pas plus importante pour les autres langues, et le joueur/MJ/auteur de scénarios peut sans crainte prendre les noms qui "sonnent" bien dans la liste d'une civilisation.

Par exemple, tous les noms et prénoms du scénario Château Falkenstein de ce numéro proviennent de ce site.

Lapin Montoya et Dragon

Interview par mail des zoteurs de Zombies, par Mario Heimburger

Après de nombreuses parties de Zombies, le constat est toujours le même : c'est un jeu où l'on s'amuse, et où il y a beaucoup à faire... En attendant un scénario plus long dans notre prochain numéro (ainsi que la critique complète du jeu et des suppléments parus), nous ne pouvions résister à l'envie d'en savoir plus sur deux des auteurs de ce jeu et sur l'avenir de Juda Prod.

Une interview interrogatoire à laquelle ces deux joyeux lurons se sont prêtés avec courtoisie et humour, comme en témoigne le résultat ci-dessous :

Eastenwest : Vous avez écrit Zombies, pour des soirées mortelles.... Comment s'est construit ce projet (en terme de temps, d'organisation, ...) ?

Dragon : Pour le livre de base, c'est un peu compliqué ! Je venais de quitter un boulot et j'avais droit à un an de chômage. David "Davidou" Bauwens, qui était à l'époque vendeur chez Rocambole (le magasin de JdR de Lille), m'avait parlé de son envie de faire un jeu "survival" dans l'ambiance des films de Romero. Au départ, nous étions fixés sur un petit format, un fanzine de 30 pages. Je me suis alors lancé à fond dans le projet, et une semaine plus tard, j'avais écrit 30 pages de pouvoirs occultes pour les zombies et les sorciers. Nous avons donc décidé de passer à 80 pages. Au bout d'un mois, le background n'était toujours pas écrit et on atteignait déjà les 80 pages. Nous nous sommes alors décidés pour un JdR complet de 250 pages.

Pour le faire éditer, nous avions prévu de passer par les défunts Yggdrasil. Ils souhaitaient nous éditer, mais c'était une toute petite structure dont le premier jeu ne marchait pas fort (Ji-Herp). Nous avions très peur de perdre notre "bébé" dans une faillite (et l'avenir nous a donné raison). Entre temps, David avait été embauché par une boîte de jeux vidéos et le boss, Denis, voulait depuis longtemps jouer au JdR. On a maîtrisé une partie et il a trouvé ça génial. Il a décidé de nous éditer en montant une filiale de sa société : Juda Prod était né !

Ensuite des copains se sont joints à nous pour écrire (Maître Tof, Lapin Montoya et Fadi, le berger jordanien) en tant que pigistes.

Lapin Montoya : Ben je connaissais David et Julien des diverses expériences rôlistiques que nous avons eues ensemble. J'avais à l'époque beaucoup de temps libre (j'avais perdu mon job). Ils m'ont demandé si je voulais leur écrire un scénario en tant que pigiste pour Zombies



L'équipe de Zombies (de g. à dr : Dragon, Papi Marco, Davidou, Maître Tof et Lapin Montoya)
Photo issue du site web de Juda Prod (<http://www.judaprod.com>)



(Un œil dans mon Martini pour l'écran). Après l'écran, les cadences ont commencé à accélérer (ils ont décidé de sortir une extension tous les deux mois), ils ont eu besoin d'un maquettiste en interne (et ça tombait bien, car c'était mon métier de base...) alors ils m'ont engagé. Et je peux dire que nous sommes vraiment trois drôles de dames... Euh, je m'égare...

E. : Zombies est un jeu très fun ! Le jeu de rôle, c'est ça, pour vous ?

Dragon : Pour moi un bon JDR est avant tout un JDR où on s'amuse ! C'est comme un bon film, il y a plein de façons différentes de passer du bon temps : on peut rire, se faire peur, se plonger dans une certaine ambiance, ressentir le stress de son personnage, vivre l'action en même temps que

lui...

Mon expérience du JDR m'a montré que ce sont les bons MJ qui font les bons JDR. On peut jouer à un très bon JDR avec un MJ nul et s'ennuyer ferme comme jouer à un JDR nul avec un très bon MJ qui rendra le jeu super ! Avec Zombies, on a voulu proposer un jeu suffisamment libre pour que les MJ fassent leur propre sauce. Nous proposons notre vision du monde dans les suppléments (avec l'évolution de la chronologie notamment) mais les MJ en feront ce qu'ils veulent. Si un détail les choque, ils n'ont qu'à le changer ! Je n'aime pas les jeux où les MJ sont enfermés dans des règles et un Background trop étriqué. Personnellement je n'ai jamais pu maîtriser un JDR sans adapter ou réécrire les règles...

Lapin Montoya : Ma vision des choses est très similaire à celle de mon collègue mais néanmoins ami.

E. : Zombies se déroule dans un futur très proche, et en même temps assez déprimant. Pourquoi cette opposition entre un jeu assez parodique et un univers sombre ?

Dragon : L'univers de Zombies est celui des films d'horreur de la Hammer, des films gores de George Romero et des Craignos Monsters de Mad Movies. Quand tu regardes un film gore, tu peux trouver ça effrayant ou drôle, ça dépend de ton caractère.

Avec Zombies, c'est ce qu'on a voulu faire. Le monde est sombre, malsain et le MJ pourra l'utiliser pour des campagnes stressantes, jouant sur les nerfs de ses joueurs.

Il pourra aussi exagérer ce côté obscur pour arriver à une caricature trop éloignée de la réalité pour être crédible, on arrive alors dans le registre de la parodie.

C'est ce que j'aime faire dans Zombies, avec les mêmes personnages. Je fais jouer des campagnes à long terme où j'immerge les joueurs dans les grands événements du monde et j'enchaîne sur une partie délire où je lâche des hordes de blondes hurlantes en nuisette et des zombies complètement stupides qui leur courent après !

Lapin Montoya : Plantureuses les blondes, s'il vous plaît...

E. : Jusqu'à présent, vous parvenez à maintenir le rythme d'un supplément tous les 2/3 mois. Deux autres sont déjà annoncés. Vous faites que ça, ou quoi ?

Dragon : Les suppléments sortent tous les deux mois en magasin et jusqu'ici on n'a pas eu de retard ! C'est vrai que ça nous prend une bonne partie de notre temps mais on réfléchit aussi à d'autres projets. Le premier sera sûrement d'éditer un nouveau JDR. Nous avons reçu plusieurs propositions d'amateurs et certaines sont très prometteuses. On attend de les tester un peu plus pour savoir si on les lancera ou non.

Lapin Montoya : Mon rôle ne se borne pas qu'à l'écriture, je m'occupe aussi de la maquette, des rapports avec les imprimeurs (non, ce n'est pas sale !), ce qui prend facilement la moitié de mon temps

E. : Momies décline le thème Zombies à travers d'autres morts vivants. On aura droit à d'autres déclinaisons ? Il est question de vampires dans certains suppléments...

Dragon : Je ne me souviens pas que nous ayons parlé de vampires, ou alors pour se moquer du grand frère "loup blanc". Les seuls vampires de Zombies sont des adolescents décalés qui s'adonnent au satanisme, s'habillent avec de la dentelle noire, se collent des fausses dents et agressent des adolescentes dans les coins sombres des boîtes de nuit gothiques.

Lapin Montoya : Pour ce qui est des autres déclinaisons, il n'y aura pas de supplément sur de nouveaux morts vivants. Les zombies et les momies sont des créatures qui se regroupent

pour survivre, il y a d'autres "monstres" dans le monde de zombies mais ils sont moins nombreux et moins organisés, ou restent des cas particuliers. Quand ce type de créature apparaît, on fait une petite aide de jeux pour que le MJ puisse s'en inspirer pour en créer d'autres. C'est Notamment le cas du Golem de Prague que nous décrivons dans Os et Cultes.

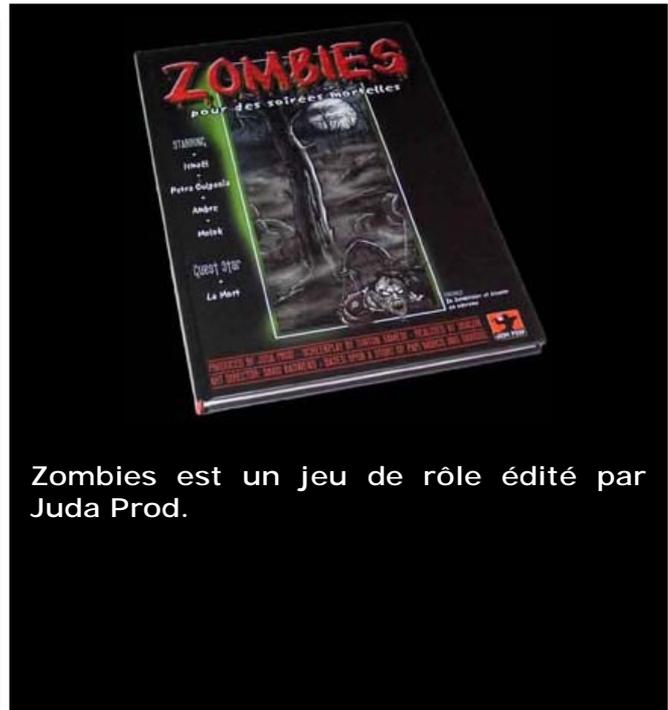
E. : Beaucoup de personnes prétendent qu'une société d'édition avec un seul jeu est très fragile. Vous en pensez quoi ? Avez-vous d'autres projets ?

Dragon : Comme je l'ai dit, on prévoit d'éditer d'autres jeux de rôle. Nous avons aussi un jeux de cartes "pas-à-collectionner" dans les tiroirs qu'il faut qu'on finisse un jour, et divers projets secrets...

Lapin Montoya : Ce qui est sûr, c'est que le prochain jeux ne sera pas un jeu d'horreur (probablement pas un med-fan). Mais ce n'est pas aujourd'hui que tu obtiendras ton scoop !

E. : On vous voit sur les conventions, certains vendeurs prétendent que vous les harcelez au téléphone pour qu'ils maintiennent leurs stocks, votre site web est dynamique et réactif... Euh... Dites... Vous voulez faire de l'ombre à Multisim, Siroz ou Descartes ? Et jusqu'à quand tiendrez-vous à ce rythme ?

Dragon : Pour ce qui est de harceler les vendeurs au téléphone, je tuerai la rumeur dans l'œuf car c'est faux. Nous avons effectivement appelé trois fois les magasins depuis la sortie du jeu (la 1ère fois), pour annoncer les suppléments (la 2ème) et pour recueillir les résultats de l'élection du président européen (la 3ème). Je n'appellerais pas ça du harcèlement mais plutôt de l'appel de courtoisie ! Pour le site web, on essaie de pouvoir se ménager du temps pour discuter avec les joueurs, et ils semblent apprécier ce geste (il paraît qu'on est les seuls auteurs de JdR qu'on arrive à contacter en France !!??). Pour ce qui est de concurrencer



Zombies est un jeu de rôle édité par Juda Prod.

Multisim, Siroz ou Descartes, je dirais simplement qu'on souhaite grandir et devenir aussi important sur le marché du JdR qu'eux, mais on ne veut pas prendre leur place...

Lapin Montoya : Je dirais qu'on tiendra le rythme jusqu'à ce que mort s'en suive, c'est-à-dire encore un bon bout de temps !

E. : L'odorama, c'est pour quand ?

Dragon : On étudie un projet d'édition collector avec une couverture en peau de vache folle à conserver au frigo, mais on en est encore au stade du test en laboratoire. On a notamment été contacté par un éleveur de mouton anglais qui souhaite revendre un important stock de viande avariée...

Lapin Montoya : Plus sérieusement, on pense sortir une deuxième édition fournie avec une vraie blonde en nuisette, qui hurle à la demande pour l'ambiance sonore (les mêmes que dans les scénarios de Dragon). Nous sommes encore à étudier le prix de vente et à sélectionner scrupuleusement toutes les candidates. Si tu es blonde à forte poitrine, tu nous intéresse..



Vos réactions....

Vous avez été nombreux à nous envoyer un petit message après la parution des numéros 2 et 3 de notre webzine. Si les messages de félicitations étaient les plus nombreux (et nous vous en remercions), d'autres faisaient mention de questions ou de critiques. Voici donc nos réponses officielles et des extraits de vos réactions :

Harfang

Bon juste un petit mot pour dire que votre webzine est de grande qualité et très agréable. A l'occasion, si vous avez besoin d'un coup de main pour une inspi scénario ou autre mailez-moi.

Eastenwest : Pour tous ceux qui souhaitent participer à notre webzine, sachez que ses colonnes sont ouvertes à tous. Les thèmes des numéros suivants en préparation sont disponibles sur simple demande, et nous sommes toujours heureux de pouvoir enrichir le contenu par la diversité. N'hésitez donc pas à nous soumettre vos articles : s'ils rentrent dans la ligne rédactionnelle, ils seront certainement publiés !

Steph

Bravo pour Eastenwest, agréable, sobre, et utile... la qualité du rédactionnel est excellent, on ne se lasse pas de lire les scénars et les articles d'aide... (...) bien sûr, il y a toujours les détails mais globalement Eastenwest est le meilleur site JDR qu'il m'ai été donné de voir quand il marche.

Eastenwest : Effectivement, nous avons eu quelques difficultés avec Free, mais rien de très sérieux. Nous espérons que dorénavant, les choses rentreront dans l'ordre.

Christophe Delomier

Je voulais vous féliciter pour le plaisir que j'ai eu en parcourant votre site. je n'ai qu'une chose à dire ENCORE ! Une question cependant : ou peut-on trouver vos numéros 1 et 2 ?

Eastenwest : Le grand principe de notre webzine est de constituer une base importante de ressources rôlistes. Tous nos articles restent donc accessibles sur le site dans la rubrique Archives, dans laquelle vous trouverez un classement par auteur, par jeu, par type ou par édition.

Sébastien

Salut, J'ai découvert avec beaucoup d'intérêt le webzine EastenWest. J'apprécie beaucoup le principe d'un thème par numéro, je trouve ça dynamique et intéressant. Je connaissais déjà les Compagnons d'Elendil et la qualité de la plupart de vos réalisations.

Le seul petit reproche à faire est que vous présentez trop souvent vos scénarii et mini-scénarii dans le cadre d'un jeu précis, alors que je trouve qu'il serait plus subtil de classer les scénarii par thème (médiéval fantastique, contemporain, space opera etc.) afin d'éviter les multiples références aux règles et aux contextes de jeux préexistants qui rendent parfois difficile la compréhension des histoires.

J'espère pouvoir collaborer à ce magazine quand un thème m'inspirera...

Eastenwest : Nous avons longuement hésité avant de classer les articles par jeux. Mais si la plupart des meneurs expérimentés ont l'habitude de jongler entre les scénarios et d'effectuer des adaptations croisées, ce n'est pas le cas des meneurs qui ne jouent qu'à peu de jeux. Pour aider ces personnes à trouver rapidement un scénario pour leur jeu préféré, nous continuerons à classer les articles par jeux, quitte à préciser plusieurs jeux si l'adaptation peut se faire simplement.

Quant à utiliser le background d'un jeu, c'est justement ce qui fait sa richesse, en général.

Raphy

Je vous écris pour vous féliciter : votre webzine est un excellent travail. D'après moi, ce sont des projets dans le genre qui font avancer le Jeu de Rôle. Je crois que, contrairement au "prophéties" pessimistes des vieux joueurs qui disent que le Jeu de Rôle se meurt, le monde du JDR est en pleine expansion. Du moins, en tout cas, dans ma ville (Angers dans le Maine-et-Loire) qui compte tout même au moins trois clubs, deux magasins spécialisés, un salon annuel du jeu (Aventura), plus l'association de GN Juliomagus, la Camarilla locale, tout ça pour une ville de 200 000 habitants.

J'ai quinze ans, je suis rôliste depuis trois ans, et nous sommes en tout une vingtaine comme moi dans un collège de 700 élèves... Certes, comme le disait Jean-luc Bizien dans l'interview du n° 3, aujourd'hui, il est plus facile d'acheter un paquet de Magic ou un jeu vidéo et jouer immédiatement. Pourtant, je préfère tout de même passer de nombreuses heures à me creuser la tête afin de pondre une campagne de Vampire potable pour mes joueurs, et ensuite prendre plusieurs après-midi avec eux à



prendre mon pied à faire du rôleplay. Bref, même si je ne vois pas à l'échelle du monde, je pense que le Jeu de Rôle n'est pas perdu loin de là...

Alors, encore une fois bravo pour votre travail, et si un jour je peux vous filer un coup de main, ce serait avec le plus grand plaisir.

Eastenwest : Nous avons créé le webzine pour proposer ce que nous espérons être des ressources de qualité sur internet, dans le but avoué de soutenir notre loisir favori. C'est pourquoi ton message nous fait énormément plaisir.

D'une part, parce que tu nous signales que la situation n'est pas mauvaise pour tout le monde (pour les Compagnons d'Elendil, à l'initiative du projet, la situation est nettement plus délicate).

D'autre part, parce que tu représente la nouvelle génération de rôlistes (celle qui a échappé aux facilités des jeux vidéos et autres).

En espérant que nous ne te décevrons pas dans les numéros à venir !

Viriathe Horus

D'abord, bravo pour votre site ainsi que pour votre scénario. J'en profite évidemment pour vous parler d'une chose qui m'envahit l'esprit depuis quelques mois? Où sont les fanas du Sabbat? Suis-je le seul sur Terre? Y aurait-il d'autres personnes avides de scénarios pour des persos du Sabbat perdues dans le monde?

Eastenwest : C'est une excellente question. Il est en effet assez curieux de constater qu'un jeu aussi enthousiasmant et innovateur ait tellement peu de sites qui lui sont consacré... Peut-être est-ce l'accent mis sur l'ambiance qui fait peur aux créateurs : il est clair que toute personne qui écrit pour Vampire risque d'être attendue au tournant par les fans... En tous cas, dès que nous avons un scénario, nous le publions !

Commentaire concernant le pseudonyme Thomas Day (numéro 4)

Mario Heimburger : Vous avez été un petit nombre à nous écrire pour réagir à mon commentaire sur la critique du livre de Thomas Day, dans lequel je qualifiais "d'atroce" ce pseudonyme.

Je regrette évidemment que certains d'entre vous aient été offensés par cette remarque. Ce que je fustigeais par cette remarque, c'est que l'auteur ait visiblement choisi un pseudonyme "américanisé" dans un but qui me semble être commercial - et non le nom lui-même ! Par souci du rythme de l'article, je ne me suis pas appesanti sur cette explication, ce qui explique le court-circuit.

Encore une fois, je tiens à m'excuser pour cette remarque, et par souci d'apaisement, je retire la parenthèse de la version "on-line".

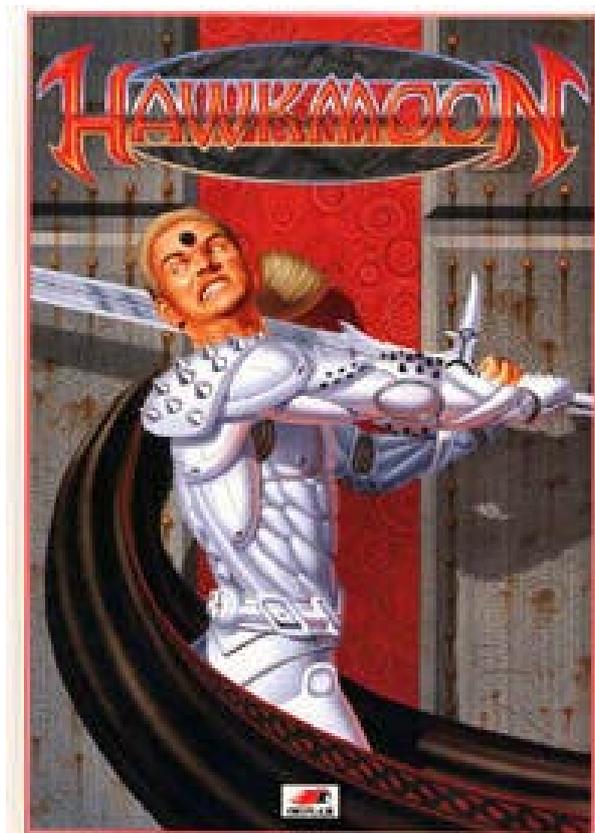
Avec

www.TrollsGames.com

Vente en ligne de jeux de rôles
Tarifs intéressants et envoi rapide

Jouez et gagnez peut-être un exemplaire du jeu de rôle **Hawkmoon**.

Pour jouer, il vous suffit de répondre aux quatre questions ci-dessous et d'envoyer vos réponses



Toutes les questions sont relatives au site de Trollsgames (<http://www.trollsgames.com>) :

Question 1 : Sur la page contact, quelle est l'adresse mail indiquée pour toute question ?

- A : bigfoot@trollsgames.com
- B : trollsgames@bigfoot.com
- C : contact@trollsgames.com
- D : renseignements@trollsgames.com

Question 2 : Dans le catalogue, quelle est la référence de l'écran Hawkmoon ?

- A : HAWK_ECRAN
- B : KJ12
- C : H1238
- D : HAW2

Question 3 : Dans le catalogue, quel est le prix HT de Deadlands JDR Version Française ?

- A : 181,22 F
- B : 202,12 F
- C : 191,19 F
- D : 235,73 F

Question 4 : combien de réponses justes aux trois précédentes questions nous parviendront avant le 30 juin 2001 ?

Toutes les réponses doivent être adressées à eastenwest@hotmail.com avec une adresse e-mail valide avant le 30 juin 2001.

Sera déclaré gagnant le participant ayant répondu juste aux trois premières questions et dont l'estimation à la quatrième sera la plus proche de la vérité. Les ex-aequo seront départagés par tirage au sort.