

EastenWest

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

HSI

Les pères fondateurs



Les Compagnons d'Flendil



A l'origine du projet Eastenwest, il y avait "Les Compagnons d'Elendil", une association de jeux de simulations de Colmar (Alsace).

Bien que le projet ait largement dépassé le cadre de l'association avec des contributions externes très enrichissantes, nous nous devons de consacrer ce premier Hors-Série aux "Pères fondateurs".

Lors de la disparition du site des Compagnons, de nombreux scénarios disparurent du même coup de la toile. Ce numéro spécial re-publie une partie de ces scénarios (agrémentés de nouveaux dessins et corrigés).

Nous espérons que vous trouverez plaisir à lire ou relire ces scénarios, et vous donnons rendez-vous lors de notre numéro 5, à paraître fin septembre (avec un décalage d'un mois pour synchroniser nos parutions avec vos habitudes de lecture).

La Rédaction

Remerciements :

A l'occasion de cette première année d'existence, nous souhaitons remercier les personnes qui ont contribué à la réussite du webzine :

- Tous nos rédacteurs, en particulier ceux qui ont spontanément offert leurs services
- Les illustrateurs, sans qui le webzine ne serait pas ce qu'il est...
- Toutes les personnes qui ont accepté de se prêter au jeu de l'interview (Howard Butten, Jean-Luc Bizien, Juda Prod, 7ème Cercle, François Bilem)
- Casus Belli et en particulier Didier Guiserix et Serge Olivier pour avoir manifesté par deux fois leur soutien dans leurs colonnes ou sur leur site.
- Trollsgames pour son association avec nos concours.

Sommaire

Au Nom de tous les Dieux	3
Scénario Warhammer par Mario Heimbürger	
Le Seigneur-Dragon	9
Scénario Elric/Stormbringer par David Hogg	
Le Monolithe	15
Scénario Rêve de Dragon par Olivier Dupuis	
Les Lames du Destin	19
Scénario Appel de Cthulhu par Mario Heimbürger	
Dans l'Ombre et la Peur	39
Scénario Kult par Pascal Rivière	
L'arme au Guidon	49
Scénario Elric/Stormbringer par Ghislain Thiery	
Burning Visions...	63
Scénario Monde des Ténèbres par Mario Heimbürger	

Eastenwest : <http://eastenwest.free.fr>

Ont participé à ce numéro :

Ghislain et Elisabeth Thiery, David Hogg, Benoît Martin (textes de présentation), Olivier Dupuis, Mario Heimbürger, Pascal Rivière.

Contributions, commentaires :

eastenwest@hotmail.com

Notre couple d'illustrateurs :

Ils sont largement mis à contribution à chaque numéro du webzine, nous leur devons un hommage tout particulier :



Ghislain THIERY

Dessinateur, c'est facile pour lui il est prof (ou à vous de voir). C'est l'ancêtre du jeu de rôle, dans la région, tous les nouveaux passent par ses scénarios.

Elisabeth THIERY

Femme de joueur de rôle, mère d'un futur joueur, joueuse et lettrée. Prête à rendre service et toujours enclin à un petit somme en milieu de partie.



EastenWest

Au Nom de tous les Dieux

Un scénario Warhammer
par Mario Heimburger

Illustrations :
Elisabeth Thiery

Le Concile des prêtres

La communauté cléricale de Middenheim est en effervescence : c'est dans deux jours que doit se tenir le premier rassemblement bisannuel de tous les grands-prêtres de culte.

Seront présents : le grand Théogone, Ar-Ulric, Les grandes prêtresses de Shallya et de Verena, Le grand Commodore de Manàan, Le grand-prêtre de Morr, ainsi que des représentants des dieux non-humains. Cette réunion a été mise en place au lendemain de la guerre des religions, pour éviter qu'une telle atrocité ne se reproduise et pour garder un œil sur la politique du vieux monde.

Cette année, l'année 2512, ce concile doit se tenir à Middenheim, ville tirée au sort parmi les grandes villes abritant les chefs de cultes. Tous les temples de la ville ont donc été mis à contribution pour organiser une partie des "festivités". Il a échoué à la prêtrise de Shallya d'organiser la soirée d'ouverture du rassemblement qui aura lieu au Collège Royal de Musique. Le temple de Véréna s'occupera de recueillir tous les résultats de la réunion et de les consigner sur papier, le clergé d'Ulric doit organiser l'accueil des prêtres et de leurs suites, tandis que Morr se chargera de la comptabilité et du ravitaillement. Myrmidia enfin, assurera la sécurité des opérations, en collaboration étroite avec la garde et les chevaliers-panthères. Tout semble prêt, mais il y a un "hic" :

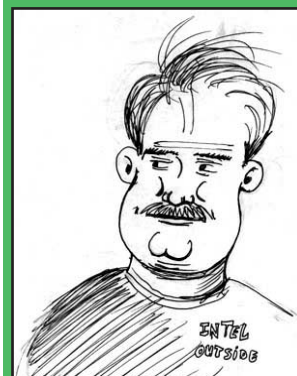
Depuis quelques jours, le succès de la soirée d'ouverture semble compromis : en effet, la

prêtresse de Shallya, Isolde Begegnen, ne semble plus du tout concernée par la soirée. On ne la voit pratiquement pas de la journée, et elle a arrêté de soigner les gens ainsi que de s'occuper des orphelins. En fait, toute la prêtrise est inquiète de ce brusque changement de comportement. Le comité organisateur a donc décidé de confier à Ar-Ulric le soin d'enquêter sur cette affaire dans les deux jours restants, pour que la réunion, première du genre, ne soit pas un fiasco...

Les dessous de l'affaire

Isolde n'a pas toujours été convaincue de son destin de Prêtresse de Shallya : toute jeune, elle se destinait plutôt à la vie campagnarde de bergère. Issue d'une famille de paysans du village de Arenburg (au nord de Middenheim) elle rencontra dans ce village un jeune homme qui fut son premier amour. C'était en avril 2495, elle avait 15 ans, et le jeune homme, Jochen Scheinleben était âgé de 20 ans. La première idylle fut toutefois très courte, puisque 5 mois après leur rencontre, Jochen disparut subitement. Puis, plus tard, le village de Nordringen fut dévasté par une épidémie de Vérole tachetée, et elle découvrit sa véritable vocation: guérisseuse.

Voilà sept années que Isolde est à la tête du temple de Shallya de Middenheim, et pour l'ouverture du concile, son assistante Emma Ungrab a choisi un musicien, un organiste, pour présenter un court récital. La première rencontre entre la grande prêtresse et ce



Mario HEIMBURGER

Ses origines allemandes ne se font pas trop remarquer, mais attention, pour lui le jeu de rôle est une religion. Informaticien il se sert des tous ses moments pour faire le rédacteur de ce fanzine.

musicien fut pour elle un choc : elle reconnut en effet dans les traits de cet artiste le visage de Jochen. Le musicien pour sa part sembla tout aussi surpris, car il n'était autre que cet ancien amant de Isolde.

Leur rencontre eut lieu vers 21 heures à l'auberge du Bon Espoir. La nuit était tombée et Jochen lui raconta sa vie depuis 17 ans... Tout était faux, car Jochen est devenu un vampire peu après leur première rencontre, en 2495. Il est devenu vampire contre son gré, car Ernst Stilleben, vampire de son état et témoin de la sensibilité latente du jeune homme, décida de s'approprier sa vie en la lui volant. Fou de colère, Jochen comprit immédiatement que son idylle avec Isolde était terminée, et il

ainsi qu'il fut invité à participer à la soirée d'ouverture.

Mais Ernst ne l'entend pas ainsi : il ne peut accepter que son fils spirituel se promène au grand jour alors que lui-même est condamné à rester dans l'ombre. Il est décidé à tout faire pour que le concert soit annulé, et pour entraîner Jochen dans un tourbillon de haine qui le condamnera à l'obscurité éternelle.

Voilà donc trois jours que Jochen et Isolde sont à nouveau réunis, pendant toute la nuit... Il est évident que durant la journée, Isolde présente quelques signes de fatigue et d'irritation. Voilà donc l'origine de ce mystère que les Pjs vont avoir à éclaircir.

Le Travail des personnages...

Les personnages des joueurs sont contactés dans une auberge, Angestag le 15 d'un mois quelconque, par un jeune homme envoyé par Ar-Ulric. Le jeune homme semble sûr de lui, mais cache tout de même son appartenance au culte d'Ulric. Il proposera aux personnages une petite somme d'argent, en échange d'une enquête discrète : comprendre pourquoi Isolde Begegnen a tellement changé ces derniers temps. Si cela semble suspect aux joueurs, il exhibera de mauvais cœur son symbole, et insistera auprès des Personnages pour qu'ils soient discrets et efficaces.

Le jeune prêtre ne pourra pas donner de document officiel permettant aux joueurs d'enquêter car cela reviendrait à avouer que le clergé espionne Isolde.

Toutefois, il garantit qu'il fera passer oralement un mot à toutes les personnes qu'il connaît "pour que celles-ci vous aident si vous les rencontrez". Le salaire est de 150 couronnes par personne. En marchandant (Ah ! les Pjs ne changeront jamais ...) ils peuvent faire monter les prix jusqu'à 200 CO. Le clergé d'Ulric, pour accélérer l'enquête (le temps presse) a déjà pris les devants en organisant un rendez-vous avec Isolde ou son

s'en-fuit en Bretonnie, où il entra pour quelques années dans une troupe de cabaretistes décadents qui ne vivaient que la nuit. Ayant terminé de ruminer sa colère, mais sans avoir pardonné à Ernst, il décida de revenir dans la région de Middenheim pour montrer à son créateur qu'il pouvait vivre par lui-même, et par-là le narguer. C'était devenu un organisateur fort réputé, mais discret et étrange, défauts que l'on pardonne aisément aux génies. C'est

haut-clergé en soirée, sous la couverture de potentiels donateurs à l'orphelinat (budget de 100 CO).

Première surprise

(Musique: Entretien avec un Vampire 7: Marche Funèbre)

Arrivés au temple, les joueurs sont conduits par Emma jusqu'au bureau de la grande prêtresse. Ils la découvrent alors inconsciente, affalée sur son bureau. Tandis qu'Emma court chercher de l'aide, les Pjs auront le temps de découvrir sur le bureau, un grand livre dont le seul titre est "2495". Il s'agit d'un registre appartenant au temple de Morr et consignant tous les décès.

Les personnages ont alors quelques secondes pour réagir et récupérer des premiers indices. Il est évident que le livre est assez important : il s'agit d'un registre de consignation des décès comme chaque temple de Morr en possède. Mais celui de 2495 a l'air beaucoup plus gros que d'habitude : en effet, des pages ont été ajoutées à la main, sans doute par manque de place. Un examen attentif de la page ouverte révèle que la plupart des décès sont imputables à la Vérole Tachetée qui a sévi à Nordringen.

En se renseignant auprès d'Emma, on peut apprendre que la prêtresse est née à Arenburg, qui se trouve à 25 km de Nordringen. Au sujet du registre, elle ne sait même pas comment il a pu arriver là...

Un examen de la fenêtre et des traces au bas du mur externe ne révélera rien. Personne n'est entré dans le bureau de Isolde. Du moins, en apparences.

La temple de Morr

Au temple de Morr, les Pjs peuvent apprendre que le registre a été volé au cours de la nuit précédente, et qu'un individu suspect est venu la veille pour faire inscrire un décès. Celui-ci, une fois introduit dans la salle des registres a changé d'avis et est parti précipitamment. Cet individu, qui s'est présenté comme étant Ralf Wahnfinder était un homme visiblement

froid comme la glace et très observateur. "On aurait pu croire que son âme l'avait quitté, mais c'est souvent le cas chez ceux qui déplorent un décès."

Ralf Wahnfinder

C'est un homme qui ne correspond pas du tout à la description psychologique du prêtre de Morr : il est nerveux et quelque peu fou, dans ses actes et dans son comportement.

Tout porte à croire que cet individu n'est qu'un cinglé et que ce n'est pas lui qui s'est présenté au prêtre de Morr. En fait, il niera tout et semble sincère lorsqu'il dit qu'il ne se souvient pas de ce qu'il a fait au cours de la journée précédente.

Si les joueurs décident de le suivre, il sortira de chez lui, puis de la ville pour se diriger vers un bâtiment perdu dans la forêt. Ils seront arrêtés par une grande grille de fer forgé et un portail qui laissera passer l'homme, mais pas les Pjs. Sur un des deux poteaux qui soutiennent la grille se trouve une plaque dorée laissant apparaître le nom "Clinique Morrslieb".

S'ils choisissent de surveiller Ralf, ils se feront attaquer peu après par 5 mercenaires qui auront pour mission de les impressionner, sinon de les tuer. En fait, la maison de Ralf est mise sous surveillance par Ernst, qui, vous l'aurez compris, aura possédé l'esprit de Ralf le temps de savoir où se trouvaient les registres. Pour éviter qu'ils ne mettent en danger son opération de sabotage, il préférera les éliminer, car il aura compris que leur mission est exactement opposée à la sienne.

Si un mercenaire est pris vivant, il dira qu'il a été contacté par un homme seul la nuit précédente pour attaquer toute personne ou groupe qui voudra parler à Ralf. Le rendez-vous a eu lieu à l'extérieur de la ville, à la croisée de la route principale du Sud et du chemin menant à la clinique.



Le plan de la clinique ne revêt pas une grande importance pour la suite des événements. Vous pouvez vous servir du plan de l'Asile fourni dans le supplément Le Compagnon, édité par Jeux Descartes.

Sinon, faites simplement comprendre aux personnages qu'ils passent du temps à fouiller, faites leur découvrir l'une ou l'autre "anomalie" pour leur faire comprendre le caractère fictif de la clinique, et laissez les découvrir l'aide de jeu comme indiqué à la fin du paragraphe.

Note sur les vampires :

Les joueurs sont quelque peu expérimentés, ce qui serait une bonne chose pour ce scénario, ils trouveront certainement que le vampire tel qu'il est présenté dans les règles est particulièrement médiocre, en tant qu'ennemi. Aussi, voilà quelques propositions pour rendre le vampire vraiment.... immortel :

Conformément aux règles, on ne peut les toucher qu'avec des armes magiques.

- Leur armure dépend de leur âge:

jeune:	dégâts divisés par deux - 1
mature:	dégâts divisés par deux - 3
vieux:	dégâts divisés par trois -3
ancêtre :	dégâts divisés par quatre -1

- Leur régénération dépend de leur âge:

jeune :	1 point de blessure tous les tours
mature :	1 point de blessures tous les trois rounds
vieux:	1 point de blessure tous les deux rounds
ancêtre:	1 point de blessure par round

- Les caractéristiques sont les mêmes que dans le livre de règle pour un vampire mature.

Pour les autres :

jeune enlevez 1 ou 10 à toutes les caractéristiques sauf au mouvement.

vieux à considérer comme un héros mineur.

ancêtre: à considérer comme un héros majeur.

- Les pouvoirs sont à la discrétion du maître du jeu, sachant que beaucoup de vampires sont aussi des sorciers, et que tous les pouvoirs des légendes sont adaptables (transformer en brume, hypnose,).

Dans le cadre de ce scénario, Jochen est à considérer comme un jeune vampire avec des pouvoirs de sorcier niveau 2 et Ernst est un vampire mature (ou vieux suivant la force du groupe). On comprendra mieux alors pourquoi les vampires sont des créatures si craintives...

La Clinique Morrslieb

(Musique: *Le Silence des Agneaux*)

La clinique Morrslieb est en fait un asile d'aliénés déguisé. Un certain nombre de personnes reconnues comme folles sont internées ici. D'autres encore, comme Ralf sont des gens dérangés qui viennent pour subir un traitement. Il s'agit en fait d'injections de drogues, qui avilissent le patient et le calment momentanément. C'est pour cette raison que les patients reviennent toujours : ils veulent avoir régulièrement leurs doses de drogues.

Le directeur de cet asile n'est autre que Ernst Stilleben. Les Pjs vont certainement décider de s'y introduire durant la nuit. L'endroit est surveillé et il ne sera pas simple d'y pénétrer discrètement, mais si les Pjs arrivent jusqu'au bureau de Ernst, ils y trouveront un program-

me des festivités à venir, à savoir la soirée d'inauguration avec un organiste célèbre Jochen Scheinleben. Un joueur astucieux verra que ce nom figure dans le registre des décès.

Ce qui est plus étonnant, c'est que sur le programme figure cette note, écrite à la main d'une écriture antique:

Königstag 14 Registre

Angestag 15 Orgue et Isolde

Festtag 16 Fiasco

Agir vite !

(Musique: Entretien avec un Vampire 6: Escape to Paris)

Il faut espérer que les personnages comprendront que quelque chose se trame concernant Isolde et l'Orgue de Collège Royal de Musique, sinon, le scénario risque fort de finir en queue de poisson. Quand les Pjs se seront précipités au temple de Shallya pour empêcher que l'irréparable soit commis, ils apprendront qu'Isolde a déjà disparu. Tout porte à croire qu'elle ait été enlevée.

En ce qui concerne l'orgue, par contre, un nouvel élément se présente aux joueurs apparemment, une partie de l'instrument a été endommagée, mais sur la scène, dans une mare de sang, gisent 5 cadavres affreusement mutilés et torturés. Certains ont encore dans leurs mains les instruments qui ont servi à mutiler l'orgue.

Evidemment, Jochen ne pouvait pas accepter de laisser détruire son instrument. Mais cette attaque avait un double but : d'une part empêcher que l'instrument ne puisse être utilisé, mais surtout, détourner l'attention de Jochen, pour permettre l'enlèvement d'Isolde. Si le premier but a échoué, le deuxième affiche au contraire une grande réussite.

C'est Ernst lui-même qui s'est occupé de l'enlèvement, à l'heure qu'il est, Isolde est en sa possession dans son manoir, dans le village de Grevenfeld. C'est là qu'après s'être renseignés sur Ernst Stilleben, les Pjs devraient songer à se rendre (de préférence dans la même nuit : après tout, il faut agir vite et les joueurs n'ont normalement pas encore découvert l'existence des vampires).

Confrontation

(Musique: Cyrano de Bergerac 4: Le duel)

Le manoir est une demeure sinistre dans le plus pur style des vampires. L'ambiance de cette scène doit être particulièrement soignée. Les Pjs entrent dans la propriété en escaladant le mur. En s'approchant de la maison, ils perçoivent de grands cris, très puissants, qui surpassent le bruit du tonnerre.

Dans le jardin, derrière la maison, les deux vampires, " père et fils ", se trouvent face à face. Les deux sont vêtus très élégamment, et leurs capes volent dans les rafales de vent.

- Comment as-tu pu oser faire une chose pareille ? demande Jochen

- Tu ne m'en as pas laissé le choix, je ne pouvais accepter que tu t'abaisses à aimer une mortelle ! Je suis ton créateur, et j'ai tous les droits sur ta non-vie

- Où est-elle ?

- Je ne serais pas assez bête pour te le dire ! Mais son sang a un goût de pureté que je n'ai jamais vu ailleurs

A ce moment, deux boules de feu jaillissent de la main de Jochen pour venir frapper Ernst. Les flammes éteintes, celui-ci éclate de rire, et continue de plus belle. Pendant qu'il parle, Jochen prend conscience de la présence des Pjs.

- Je t'ai choisi, parmi tous les êtres vivants à cette époque qui me semble toute proche et où je t'ai rencontré, parce que tu étais le plus sensible, et le plus abstrait des êtres. Je savais que tu étais naturellement très doué pour la musique et les arts, et je voulais ce don, pour qu'il éclaire mes nuits.

Mais tu n'en as fait qu'à ta tête, tu n'as pas compris, ni accepté les possibilités infinies que t'offrait la non-vie ! Tu as préféré t'abaisser à imiter les mortels, à vivre comme eux à chaque fois que tu le pouvais ! Mais dès demain, ta carrière de musicien est terminée, car si tu refuses de te soumettre, elle mourra !

A ce moment-là, une voix résonne dans la tête des Pjs : "Occupez-le pendant une minute". Et là, le combat commence ! Pendant que les Pjs tentent de défaire le Vampire, Jochen part à la recherche de sa bien-aimée. Si les joueurs arrivent à tenir pendant une minute, ils entendront un cri terrible, audible jusqu'à Middenheim. A ce moment, s'il est encore vivant Ernst ricamera, et cherchera à s'enfuir.

Si les Pjs prennent le dessus (trop rapidement) Ernst cherchera à s'enfuir immédiatement. Dans tous les cas, il devrait pouvoir s'en sortir. Une fois le combat terminé Jochen et Isolde resteront introuvables. Seul un morceau de parchemin dans une des pièces indiquera:

"Rentrez chez vous, tout est fini".

La signature est de Jochen Scheinleben

L'accélération finale du scénario doit se faire ressentir au niveau de la maîtrise : Les personnages doivent comprendre (si nécessaire, avec votre aide) qu'ils viennent de mettre à jour une machination, sans en comprendre toutefois la véritable victime (Jochen).

Si vous jouez en musique, utilisez à présent des morceaux rapides et hachés, pour faire monter la pression.

Ce scénario a été conçu pour servir d'introduction à une campagne plus longue permettant d'explorer le monde des Vampires dans le Vieux-Monde.

Les principaux sujets de cette campagne sont déjà présents : luttes de pouvoirs entre jeunes et vieux vampires, influences et oppositions des religions, amour, passions diverses et Obscurité.

Bien que l'idée s'éloigne fortement de la lutte contre le Chaos chère à Warhammer, vous pouvez très bien vous en servir pour "mixer" Vampire et WJRF.

Epilogue

(Musique: Toccatas and fugue . Dorian .BWV 538 de Jean-Sébastien Bach)

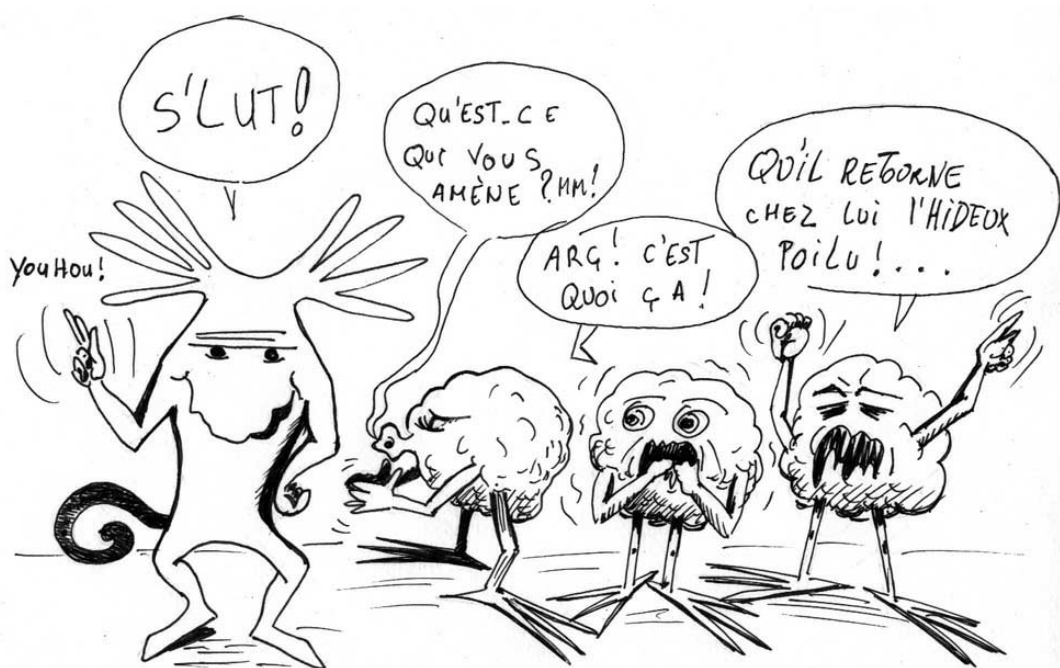
Si les joueurs font un rapport à Ar-Ulric, celui-ci leur donnera leur salaire sur présentation de la lettre de Jochen. Il sera attristé, mais acceptera la version des joueurs, en leur signifiant que leur mission est effectivement terminée. Toutefois, il les invitera à la soirée d'inauguration pour les remercier. Un programme de remplacement est très rapidement mis en place, car Isolde n'a pas regagné le temple de Shallya.

Pourtant au soir, elle apparaît triomphante, plus belle que jamais, à la surprise générale. Elle est accompagnée de Jochen qui montera sur scène afin de jouer son air à l'orgue. Le succès sera unanime, les prêtres

sont ravis par le mélange de musique nouvelle et de musique religieuse. Ar-Ulric monte un moment sur scène, et demande à l'assistance d'applaudir Isolde pour son organisation, et Jochen pour sa musique.

L'émotion est à son comble, et des joueurs observateurs pourront voir apparaître des larmes de sang au coin des yeux de la prêtresse. Dans la nuit, elle présentera sa démission du rang de prêtresse de Shallya, à la surprise générale, en promettant pourtant d'être là, le jour où le besoin s'en fera ressentir... On n'entendra plus jamais parler d'elle à Middenheim en tant que prêtresse, mais nombre d'orphelins et de miséreux la connaîtront sous le nom " d'ange de la nuit ". Elle perdra ses pouvoirs de prêtresse, mais l'œil bienveillant de Shallya veillera toujours sur elle...

Les Compagnons d'Elendil



EastenWest

Le Seigneur-Dragon

Un scénario pour
Stormbringer/Elric
par David Hogg

Illustrations : Ghislain Thiery

Ce scénario est prévu pour un groupe de 3 à 5 joueurs. La présence d'un voleur est fortement conseillée. Etre serviteur du Chaos ou de la Loi n'a pas véritablement d'importance, mais les fanatiques religieux sont à éviter. Il est préférable de n'avoir aucun joueur incarnant un Melnibonéen ou un Pan Tangien.

Introduction

Les Pjs se retrouvent dans une auberge d'une petite cité proche du Marais des Brumes. Ils ont répondu à une offre d'emploi proposée par Jharus Geshor, un marchand Vilmirien. Jharus Geshor propose une somme rondelette aux aventuriers qui acceptent de l'escorter à travers le Marais des Brumes jusqu'à une vieille ruine où il doit récupérer de vieilles statuettes. Le voyage débute le lendemain de l'embauche des Pjs.

Les statuettes de Yosh shuiva

Le voyage jusqu'au Marais des Brumes se déroule sans encombre. La traversée du Marais, peut être plus dangereuse et le Meneur de Jeu a la possibilité de l'agrémenter d'une attaque de créatures maléfiques. Il est important de garder à l'esprit que le marais des Brumes est un endroit sinistre, inquiétant et dont l'ambiance lugubre est propice à réveiller les peurs intimes des Pjs. Même si les aventuriers arrivent

sans anicroche aux ruines du temple, ils doivent constamment être soumis à la pression d'un climat malsain et angoissant. L'arrivée aux ruines du temple Melnibonéen se fait à la tombée de la nuit.

Le temple est une modeste construction de pierre datant de la guerre entre les Melnibonéens et les Seigneurs Darzhis. Le montant de la porte d'entrée du sanctuaire est agrémenté d'une inscription en haut Melnibonéen. Un jet réussi permettra la traduction suivante : " Yosh Shuiva Seigneur Dragon". L'intérieur du temple est constitué de deux pièces rectangulaires. La première pièce est ornée d'une statue de taille humaine à l'effigie de Sadric 1er et qui a été brisée. Le nom de l'illustre empereur de Melnibonée est gravé sur le socle de la sculpture. La seconde pièce contient un autel magnifiquement ouvragé. Les murs de l'ensemble du sanctuaire sont décorés de fresques mises à rude épreuve par l'humidité du marais. Les couleurs sont défraîchies et l'on peut difficilement discerner les différentes scènes représentant de fiers guerriers Melnibonéens chevauchant d'imposants dragons. Jharus Geshor ne perd pas de temps, dès



David HOGG*
Négociateur, prêt à mettre un scénario en jeu pour "une poignée de dollars". Maître de jeu recherché et rarement seul à table.

* Oui, on sait : il n'a plus de lunettes depuis longtemps... Mais sans lunettes, c'était pas assez ressemblant !

Marchand originaire d'Ilmiora, Jharus est de taille moyenne, plutôt enveloppé, il a un visage rond agrémenté d'un bouc. C'est un incroyable vantard qui ignore ce que le mot discrétion peut vouloir dire. Evidement, il bénéficie des talents propres à sa profession : éloquent, persuasif et fin psychologue. Il adore les tenues extravagantes aux couleurs chatoyantes.

Grâce à sa profession, Jharus bénéficie d'un pied-à-terre à Imrrir. Lors d'une escale, il a rencontré Hirjham de Melnibonée qui l'a engagé pour constituer une équipe d'aventuriers et retrouver les mystérieuses statuettes de Yosh Shuiva. D'un naturel cupide, Jharus tentera de sous payer les Pjs.

HIRJHAM DE
MELNIBONÉE

Le Seigneur de Melnibonée est doté d'un visage ovale aux traits légèrement efféminés. Ses yeux en amandes et de couleur gris clair soulignent un regard perpétuellement mélancolique. Hirjham est grand et maigre. Ses oreilles légèrement pointues sont masquées par une longue chevelure noire qui tombe en cascade sur ses épaules. D'un naturel calme, Hirjham s'exprime avec un ton monocorde. Il ne s'emporte jamais et maîtrise toutes les situations avec sang froid. Hirjham est évidemment un maître en sorcellerie.

qu'il l'aperçoit, il se précipite sur l'autel et inspecte minutieusement chacune de ses faces. Le marchand ne met que quelques instants pour trouver le mécanisme qui ouvre une cache dissimulée dans un des côtés de l'autel. Le compartiment secret renferme six statuettes en terre cuite que Jharus glisse soigneusement dans un sac en toile. Une fois les statuettes en sa possession, le marchand indique aux Pjs qu'il ne leur reste plus qu'à regagner la ville.

Un retour mouvementé

Jharus Geshor et les aventuriers ignorent qu'un groupe de Pikarayds a suivi leurs traces et a organisé une embuscade afin de voler les statuettes. Si les aventuriers sont vigilants et ont prévu de laisser un garde à l'extérieur pendant l'exploration du temple, ils seront attaqués durant le trajet du retour. Dans le cas contraire, les Pikarayds les cueilleront lorsqu'ils sortiront du temple. Quel que soit l'endroit de l'embuscade, effrayez vos joueurs en instaurant une situation extrême. Pour cela, organisez des pièges diaboliques, insistez sur le nombre important d'ennemis, sur leur aspect féroce et rappeler succinctement aux joueurs que les Pikarayds sont des barbares nés pour combattre et qu'ils figurent parmi les guerriers les plus redoutés des Jeunes Royaumes. A moins qu'ils soient suicidaires, les Pjs sont contraints de se rendre et de remettre les statuettes au chef des Pikarayds. Combat ou pas, Jharus Geshor sera grièvement blessé. S'il n'y a pas eu de mêlée, un Pikarayd zélé lui aura décoché une flèche.

Collaborer avec les Pikarayds, préservera la vie des Pjs, mais ils ne doivent pas compter sur la reconnaissance de leurs ennemis. Les Pikarayds les soulagent de leur argent, équipements et montures. Après le départ des Pikarayds, Jharus Geshor, à moitié mourant, devient volubile. Il rassemble ce qui lui reste d'énergie et fait de nombreuses confidences. Le marchand raconte qu'il a été embauché par le seigneur Hirjham de Melnibonée. Sa mission était de constituer une équipe d'aventuriers, de retrouver les mystérieuses statuettes et de les ramener au Melnibonéen. Il exhorte les Pjs à récupérer les statuettes, sinon ils devront encourir la fureur du Seigneur Hirjham (traduction : Hirjham n'hésitera pas à les pourchasser, à les torturer et à

les tuer, même si cela doit mettre des années). Si les Pjs interrogent Jharus sur l'origine et l'histoire des statuettes, ce dernier déclare qu'il ne sait rien de plus. Après un ultime effort pour convaincre les Pjs de l'importance de recouvrir les statuettes, Jharus sombrera dans l'inconscience.

Quelles seront les réactions des Pjs ? De nombreuses questions peuvent être posées. Que faire du marchand mourant ? Tenter de le ramener en ville ? L'abandonner à son sort ? Un de mes joueurs s'est montré très charitable. Il a tout simplement mis fin aux souffrances de Jharus en l'achevant proprement. Même si vos Pjs le sauvent, il est préférable d'écarter Jharus du reste de l'aventure. Pour cela vous pouvez toujours prétexter une longue convalescence. De multiples interrogations peuvent également être soulevées au sujet des Pikarayds. Que font-ils, si loin de leur patrie ? Quelle est leur destination ? Agissent-ils pour leur propre compte, ou sont-ils à la solde de quelqu'un ? Mais avant de les poursuivre, vos Pjs sont contraints de regagner une ville et de refaire leur équipement. N'oubliez pas que les Pikarayds leur ont tout volé.

Larn Yidris, Agent de la Loi

Sur le chemin du retour, alors qu'ils sont affamés et qu'ils meurent de soif, nos héros rencontrent un curieux personnage. Après avoir marché une ou deux journées, ils aperçoivent un petit campement. Le moral de la petite troupe remonte en flèche et c'est le cœur léger qu'ils demandent assistance à Larn Yidris. Les présentations faites, Larn propose aux Pjs de partager son repas et de raconter leur mésaventure. Comme le hasard fait bien les choses, Larn avoue aux aventuriers qu'il est lui aussi à la recherche des statuettes. Il propose donc aux Pjs d'unir leurs efforts pour les retrouver. Si les joueurs sont méfiants, Larn les rassure en leur expliquant qu'une fois les statuettes récupérées, il les accompagnera jusqu'à ce qu'ils remettent les sculptures à leur employeur. Puis, il entamera des négociations avec le Melnibonéen pour les racheter et les ramener au temple d'Arkin d'Aflitain. L'aide de Larn s'impose rapidement comme étant indispensable. L'agent dispose d'assez d'or pour les aider à racheter équipement et montures et il détient des informations qu'eux n'ont pas. En gage de

bonne foi, ce dernier leur apprend que les Pikarayds sont des mercenaires employés par le baron Ydrion Le Sauvage, un Seigneur de Dharijor lui-même vassal du Théocrate de Pan Tang.

Une fois que les Pjs ont décidé de collaborer avec Larn, ils n'ont plus qu'à regagner la cité la plus proche et à organiser leur départ pour Darhijor.

Nargesser

La plupart du temps, Ydrion le Sauvage réside dans une petite villa fortifiée à l'extérieur de Nargesser. Le voyage jusqu'à la cité Dharijorienne se déroule sans incident. Une fois arrivée, les Pjs mèneront probablement leur petite enquête sur le baron et sa troupe. Larn Yidris n'interviendra pas ou peu. Afin que vos joueurs prennent du plaisir, il est impératif que la présence de l'Agent de la Loi ne soit pas une entrave à leur liberté d'action ou de choix.

Cette partie du scénario étant assez ouverte, les joueurs ont plusieurs possibilités pour dénicher des renseignements. Ils peuvent, par exemple, commencer par repérer les lieux. Cela leur indiquera le nombre d'habitants qui résident dans la villa. Ils découvriront ainsi que le Baron a une fille et que peu

de personnes sortent de la villa pour aller en ville. Les nombreuses auberges de la cité sont également de bons endroits pour glaner des informations utiles. En offrant quelques tournées, les Pjs peuvent apprendre que le baron n'a plus d'épouse (Il l'aurait tuée pour une histoire d'adultère) et que sa fille Lydia est fiancée à Ragnar, le fils du Grand Prêtre du temple de Chardros. C'est également dans une auberge qu'ils risquent de rencontrer Jambe de Bois, un des serviteurs du Baron. En utilisant la ruse, où la force, il est possible de le faire parler et de découvrir que les statuette sont enfermées dans la salle du trésor du baron et protégées par un puissant démon gardien. Si un des Pjs est Don Juan à ses heures perdues, il peut séduire Lana la dame de compagnie de Lydia. L'aide de Lana pourrait être précieuse pour s'introduire dans la villa. Finalement, la personne la plus au courant pourrait bien être Djamar, le secrétaire particulier du Baron. Avec Jambe de bois et Lydia, il fait partie des rares personnes à quitter la villa pour se rendre à Nargesser. Une autre stratégie, concerne l'utilisation d'une des guildes de voleur de Nargesser. Il y en a trois, mais la plus puissante est celle que l'on appelle le Triangle Noir. Cette guilde est dirigée par trois Maîtres Voleurs : Asher, Linus de Brama et Déiok. Le Triangle Noir peut apporter de nombreuses choses aux Pjs, mais toujours contre monnaie. Grâce à la guilde, ils peu-

Depuis qu'il a eu une vision prémonitoire de la fin d'Imrrir, Hirjham consacre son existence à trouver le moyen d'écarter cette menace. C'est pourquoi il souhaite trouver les statuette qui permettront de ramener Yosh Shuiva dans les Jeunes Royaumes et permettre ainsi aux dragons d'être constamment éveillés.

LARN YIDRIS

Originaire d'Aflitain, Larn Yidris est Agent de la Loi depuis trois ans. C'est un colosse aux muscles proéminents.

Son visage carré est orné d'une moustache et d'une imposante crinière blonde. Larn est un homme énergique qui privilégie l'action à la réflexion. Naturellement vigoureux, sa force est accentuée par une puissante vertu incarnée dans une énorme masse d'arme. Il porte sa superbe armure de plaques comme s'il s'agissait d'une seconde peau.

Larn est affilié au temple d'Arkin d'Aflitain. Horeb, grand prêtre d'Arkin l'a chargé de retrouver les statuette de Yosh Shuiva et de les ramener au temple. Larn ignore qu'Horeb est un infâme traître qui souhaite utiliser le pouvoir de Yosh Shuiva à des fins personnelles.



YDRION LE SAUVAGE

Ydrion le sauvage mérite bien son surnom. Brutal et cruel, il écrase sans pitié ceux qui se mettent en travers de sa route. De grande taille, c'est un robuste guerrier qui excelle dans le maniement de la hache Lormyrienne. Son allure sinistre est renforcée par son affection particulière pour les vêtements de couleurs sombres. Son visage allongé et son regard sombre appuyés par des sourcils broussailleux et une abondante chevelure noire ramenée en queue de cheval amplifient l'aura malsaine qu'il dégage naturellement.

Ydrion n'est adepte du Chaos que par intérêt personnel. Afin d'obtenir les bonnes grâces du Théocrate, il s'est juré de ramener les statuettes à Pan Tang et de les offrir au maître de Hwamgaarl.

vent obtenir le plan de la villa et le détail des forces en présence (coût : 2000 GB à 3500 GB). Ils peuvent également commander le vol des statuettes par la guilde (6500 GB à 8500 GB). Si vos Pjs manquent de fonds, Larn mettra à leur disposition la somme de 7000 GB.

Quelque soit le chemin emprunté par les joueurs pour récupérer les statuettes, le Meneur de Jeu évitera toute confrontation directe avec le seigneur Ydrion. Ce personnage étant d'une importance capitale pour la suite de l'aventure, il est nécessaire de le garder en vie.

La trahison de Larn

Après le vol des statuettes, Larn et les Pjs devront fuir rapidement Nargesser. Sans aucun doute, Ydrion va partir à leur poursuite. Assurément, vos joueurs auront le sentiment que la victoire est proche. Il suffit de retrouver le Melnibonéen, lui remettre les statuettes et laisser Larn se débrouiller avec lui. Hélas pour eux, Larn va les trahir. En effet, à la faveur de la nuit, pendant son tour de garde, l'Agent de la Loi lance un charme qui plonge les Pjs dans un sommeil profond et vole les statuettes.

Le réveil des Pjs est plutôt brutal. Ils sont violemment secoués par Ydrion et sa troupe de Pikarayds qui les a rattrapés. Nos héros comprennent vite que Larn les a trahis et ils n'opposeront pas de résistance lorsque le baron les interroge. Ydrion apprend rapidement que l'Agent de la Loi a pris la direction d'Aflitain pour confier les statuettes au grand prêtre d'Arkin. En guise de remerciement, Ydrion décide de vendre les Pjs comme esclaves. Pendant qu'il poursuivra Larn, un groupe de sept Pikarayds est chargé de convoyer les Pjs au marché de Gromoorva où ils seront livrés aux Pan Tangiens. Nos héros sont donc destinés à finir leurs jours dans les mines de Pan Tang.

Hirjham Prince de Melnibonée

La route qui mène à Gromoorva est longue. Laissez vos joueurs échafauder des plans d'évasion. Si l'un d'eux est vraiment génial, laissez les s'enfuir. La ren-

contre avec Hirjham aura lieu quelques jours plus tard alors qu'ils s'apprêtent à camper. Le Melnibonéen s'est mis en tête de les retrouver et rien ne l'arrêtera. Quoiqu'il en soit, échapper au sept Pikarayds qui les surveillent n'est pas une mince affaire. Les Pjs sont enchaînés et mal nourris. Rapidement, ils seront à bout de force et désespérés.

Vos Pjs ne s'en sortent pas ? Voilà le moment idéal pour faire apparaître Hirjham de Melnibonée. Au petit matin du 2ème ou 3ème jour, alors que les Pikarayds s'apprêtent à lever le camp et que leurs prisonniers se réveillent à peine, un cavalier surgissant de la brume vient à leur rencontre. Il descend de cheval, s'avance lentement jusqu'au campement, décline son identité (Hirjham de Melnibonée) et se présente comme l'employeur des prisonniers. D'une voix calme et assurée il demande aux Pikarayds de les délivrer car il a encore besoin de leurs services. Hirjham précise que s'ils refusent, ils mourront. Les Pikarayds se méfient d'Hirjham, mais ils sont sept et le Melnibonéen est seul. Confiants dans leur supériorité numérique, ils rejettent la proposition d'Hirjham. Alors, le Melnibonéen dégaine son arme et attaque. Ne jetez aucun dés, laissez-vous porter par d'impétueuses descriptions où le Melnibonéen massacre ses adversaires avec sang froid et détermination. Décrivez des scènes où la violence et la fureur sont les maîtres mots. Vos joueurs doivent être impressionnés par la puissance d'Hirjham. Après les avoir libérés, Hirjham explique aux Pjs qu'il a décidé de quitter son île pour rechercher les statuettes. Puisqu'il a sauvé les Pjs, il exige qu'ils l'aident à récupérer les statuettes (Hirjham promet une belle rémunération).

Aflitain

La poursuite des statuettes amène Hirjham et les Pjs jusqu'à Aflitain. C'est dans cette cité que se trouve le temple d'Arkin auquel Larn Yidris est affilié. Hirjham et nos aventuriers s'installent à l'auberge du Coq Rouge. A partir de ce moment, Hirjham reste à l'auberge et demande au Pjs d'enquêter sur les statuettes.

Le tour des tavernes mal famées permet aux Pjs de découvrir qu'Ydrion le Sauvage et ses hommes sont descendus dans une petite

auberge appelée l'Etoile d'Aflitain. Si vos aventuriers se rendent à l'Etoile d'Aflitain, ils constatent qu'Ydrion n'y est plus. Ils sont partis depuis deux jours. Un rapide interrogatoire du patron de l'Etoile apprend aux Pjs que le Baron a loué un navire. Il est probable que vos joueurs se rendent à la Capitainerie. Consulter les registres de la Capitainerie, confirme la location du navire mais n'indique aucune destination. Par contre, les Pjs remarquent qu'Horeb, le Grand Prêtre du temple d'Arkin a également quitter la cité à bord de sa plus grande galère. Le départ d'Horeb remonte à deux jours avant celui d'Ydrion.

Les prêtres du temple ou leurs serviteurs peuvent être une excellente source d'information. si les Pjs sont assez malins pour leur extorquer des renseignements, ils découvrent que Larn Yidris a été inculpé de trahison et destitué de son titre de Champion de la Loi. Larn est accusé d'avoir attenté à la vie du Grand Prêtre d'Arkin. Ashigar Yidris, le frère de Larn est soupçonné de l'avoir aidé à s'enfuir, mais comme il n'y a aucune preuve, il n'a pas été arrêté. Les membres du clergé sont au courant du départ d'Horeb, mais ignorent tout de sa destination.

Rendre visite à Ashigar Yidris est la seule façon d'éclaircir la situation. Si les Pjs font preuve d'habileté et de tact, Ashigar Yidris révélera tout ce qu'il sait concernant l'accusation de Larn et les statuettes. Ashigar explique que Larn avait découvert qu'Horeb le Grand Prêtre d'Arkin possède un vieux parchemin écrit de la main même de Sadric 1er. Ce parchemin est la transcription d'une incantation utilisée par Sadric pour invoquer et contrôler Yosh Shuiva Seigneur des Dragons. Grâce à cette invocation, Sadric a obligé Yosh Shuiva à soumettre ses dragons à Melnibonée puis l'a banni du plan des Jeunes Royaumes. Les statuettes sont des clefs permettant au possesseur de l'invocation d'ouvrir la porte de la prison de Yosh Shuiva. Le parchemin de Sadric indique également le lieu où se trouve cette porte. Larn avait également découvert qu'Horeb suivait un but personnel n'ayant plus rien à voir avec l'église d'Arkin. Le maudit traître n'avait qu'un seul souci, ramener Yosh Shuiva dans les Jeunes Royaumes, le soumettre et le contraindre à lui remettre le contrôle des dragons. Ainsi, il deviendrait puissant et pourrait se lancer à la conquête

des Jeunes Royaumes. Avant de quitter Aflitain, Larn a confié à Ashigar les coordonnées de l'île où se trouve la porte donnant sur la prison du Dieu reptile. Ashigar qui dispose d'une mémoire infailible les transmet aux Pjs.

Une fois en possession de tous les éléments, les Pjs vont probablement confronter Hirjham à leurs découvertes. Le Melnibonéen avouera détenir un double du parchemin de Sadric. La copie du parchemin étant en mauvais état, il ne connaît pas les coordonnées de l'île. Il explique aux Pjs qu'il y a quelques mois, suite à une consommation excessive de drogues hallucinogènes, il a vu en vision la destruction d'Imrryr. et le massacre de ses compatriotes par une horde de barbares. Convaincu de l'aspect prémonitoire de sa vision, il a recherché une solution pour renforcer la protection de Melnibonée. C'est ainsi qu'il prit connaissance de la légende de Sadric 1er le dompteur de dragons. Il souhaite ramener Yosh Shuiva dans les Jeunes Royaumes et le maintenir prisonnier à Melnibonée. Selon lui, la présence du Dieu reptile générerait assez d'énergie magique pour que les dragons restent constamment éveillés. De cette façon, la protection d'Imrryr serait considérablement améliorée.

Oh mon bateau ohohoh

Hirjham et les Pjs s'embarquent en direction de l'île. Les premiers jours, la traversée est calme. Le quatrième jour est troublé par l'attaque d'un serpent de mer. Instaurez un climat de panique. Décrivez les marins se jetant à la mer, les multiples assauts du monstre marin et la violence avec laquelle il abat sa gigantesque queue serpentine sur le navire. Vos joueurs doivent comprendre qu'affronter une telle créature et rester en vie tient du miracle. Finalement, le dragon des mers fracasse le navire et les Pjs sont projetés par dessus bord. Une fois que le serpent disparaît dans les profondeurs de l'océan et que nos malheureux naufragés ont réussi à s'agripper aux débris du bateau, ils constatent qu'Hirjham manque à l'appel et qu'ils sont les seuls survivants.

Les Pjs passent une nuit au milieu des flots en compagnie de la peur, la soif, la faim et le

HOREB, GRAND PRÊTRE D'ARKIN

De petite taille et de frêle constitution. Horeb est un individu sournois, ambitieux et malveillant. Le prêtre d'Arkin n'a qu'une idée en tête, devenir riche et puissant.

froid. Le lendemain matin, l'espoir renaît lorsqu'ils aperçoivent un petit bateau de pêche qui vogue dans leur direction. Avec surprise, ils constatent que leur sauveur n'est autre que Larn Yidris. Larn explique qu'il est parti à la poursuite d'Horeb. Bien sûr, il s'excuse auprès des Pjs pour les avoir trahis et comme l'heure est grave, il exhorte les aventuriers à l'aider à empêcher Horeb d'invoquer Yosh Shuiva. Si vos aventuriers ont la rancune tenace, mettez en avant le fait que Larn ne les a pas tués dans leur sommeil et ignorait qu'Ydrion les cueillerait à leur réveil.

Yosh Shuiva

Après plusieurs jours de navigation, Larn et les Pjs atteignent enfin l'île de Yosh Shuiva. Larn guide les Pjs jusqu'au centre de l'île où doit avoir lieu l'invocation du Seigneur Dragon.

Le cœur de l'île est constitué d'un cercle de collines boisées surplombant une petite clairière parsemée de ruines Melnibonéennes. Au milieu de la clairière, on peut apercevoir une immense dalle de pierre gravée d'une étoile à six branches. Chaque extrémité de l'étoile accueille une des statuettes de Yosh Shuiva. Lorsque Larn et les Pjs arrivent au sommet d'une colline, ils constatent qu'Horeb a commencé son invocation. Des yeux des six statuettes jaillissent des faisceaux lumineux qui se rejoignent au-dessus de l'étoile et forment un gigantesque disque incandescent qui ne cesse de s'élargir. Déjà, à l'intérieur du portail, apparaît le buste de Yosh Shuiva. Le dieu reptile est immense, il mesure plusieurs mètres de haut. Soudain, une volée de flèches traverse le ciel et fond sur la garde d'Horeb. Ydrion et ces hommes dévalent la colline située à l'opposé de celle des Pjs et chargent les soldats d'Horeb. L'intervention d'Ydrion a déconcentré Horeb. Ce moment d'inattention permet à Yosh Shuiva de se libérer de l'emprise du prêtre et de le tuer. Alors commence le carnage de Yosh Shuiva. Sans aucune distinction, il massacre gardes du temple d'Arkin et mercenaires d'Ydrion.

Larn indique que pour contraindre Yosh Shuiva à réintégrer son monde, il est impératif de détruire les statuettes. Il encourage les Pjs à rejoindre le champ de bataille et à briser les statuettes. Alors que nos héros se lancent à l'assaut, ils aperçoivent au loin la silhouette familière d'Hirjham qui descend d'une des collines et se lance avec fureur dans la bataille. Laissez Larn et Hirjham s'occuper de Yosh Shuiva, vos joueurs devront détruire les statuettes. Compliquez la tâche des Pjs en disposant des soldats du temple d'Arkin ou des mercenaires d'Ydrion sur leur route. Dressez des situations héroïques où les Pjs font faces à de multiples adversaires. Décrivez, au fur et à mesure que le temps s'écoule, le portail qui s'agrandit et la menace de Yosh Shuiva devenant de plus en plus pressante. Les statuettes ne doivent être brisées qu'après de nombreux efforts et l'affrontement d'innombrables dangers. Vos joueurs seront plus satisfaits si leurs actes engendrent le sentiment d'avoir accompli des exploits !!!

CONCLUSION

Après avoir démoli les statuettes et banni Yosh Shuiva, vos joueurs pourront mesurer l'importance de leur performance. Larn et Hirjham sont toujours vivants. Les liens créés pendant l'aventure entre les Pjs, le Melnibonéen et l'agent de la Loi peuvent se prolonger sous le signe de l'amitié. Bien qu'Hirjham soit déçu de ne pouvoir utiliser la puissance de Yosh Shuiva pour protéger sa patrie, il déclare être satisfait d'avoir contré les projets d'un serviteur du Théocrate et d'un prêtre corrompu. Larn aura besoin du témoignage des Pjs pour convaincre le temple d'Arkin de la trahison d'Horeb et recouvrir sa place de Champion de la Loi. Quant à Ydrion le Sauvage, il s'est enfui avant la fin de la bataille et l'on peut supposer qu'un jour ou l'autre sa route crociera à nouveau celle des Pjs. Ainsi s'achève l'histoire du Seigneur Dragon...



EastenWest

Le Monolithe

Un scénario Rêve de Dragon
par Olivier Dupuis

Illustrations : Ghislain Thiery

Scénario pour Rêve de Dragon destiné à des joueurs non débutants mais pour des personnages de tous niveaux, inspiré d'une scène de la BD "La Cité du Dieu Perdu" du cycle de Thorgal de Rosinski et Van Hamme.

Introduction:

Les joueurs sortent du gris-rêve en entrant dans une verte forêt poussant sur une vaste colline. La seule chose qu'ils sachent, c'est qu'ils viennent d'une ville et se dirigent vers une autre sans but précis ni important.

Après une longue marche sous la voûte boisée, ils tombent sur un grand monolithe rectangulaire d'un gris foncé et uni (un gros pavé de basalte (INTELLECT/maçonnerie à -2), pierre volcanique très rarement taillée) recouvert de mousse, les bords abîmés à quelques endroits. Une rigole peut se distinguer légèrement sur la face supérieure provenant d'une vague cavité que l'on peut juste deviner au toucher. De même des bas-reliefs se devinent sur les faces latérales mais aucun n'a de forme précise.

La pierre est posée sur un socle de dalles épaisses formant un carré au centre de la clairière et deux anneaux épais mais complètement friables en bronze (INTELLECT/métallurgie à 0) peuvent être trouvés (s'il y a fouille), un de chaque côté de la face latérale la plus longue.

Peu après la découverte, la nuit tombe alors que les PJ's sont encore dans la forêt et un orage se déclare assez brusquement. La seule clairière qu'ils aient découverte est celle du monolithe où ils se rendront sûrement s'ils ont une bâche. Sinon, ils doivent se contenter de bosquets moins élevés que

les grands arbres.

Où qu'ils soient, un phénomène étrange va se produire à plusieurs reprises de plus en plus précisément :

A la faveur des éclairs apparaît une silhouette drapée, dressée à côté du monolithe. (et ce, même si les PJ's sont ailleurs). Au début, ce sera assez incertain et un jet d'EMPATHIE/vigilance à -4 sera nécessaire pour l'apercevoir. Mais au bout d'une heure, seuls les incrédules et les aveugles ne le verront pas.

Les haut-rêvants détectent aussi un signe draconique de difficulté -4, situé en forêt, sanctuaire ou nécropole de 25 points.

Puis un éclair plus violent vient frapper un arbre non loin des joueurs, les obligeant tous à fermer les yeux, puis c'est le passage.

Histoire :

Au Deuxième Age, une grande ville d'humains rétrogrades, nommée Gouatchictuca, s'élevait en ces lieux, possédant une architecture proche de celle des incas (mais comme ce ne sont pas des incas, le MJ est libre d'imaginer ce qu'il veut, ça n'a pas d'importance). Le monolithe est une pierre sacrificielle sise sur le haut d'une pyramide de 36 mètres, auquel on



Olivier DUPUIS
Calme et adepte du rêve, il est toujours prêt, même s'il n'a jamais été scout. Chevalier dans la réalité comme dans la maîtrise des jeux.

ZYLVER :

imaginez un haut-rêvant extrêmement puissant, c'est lui.

ELOISE :

beauté 11, 1,63m, 50kg, cheveux blonds longs coiffés en deux nattes, yeux marrons
App 15, Tai 8, For 8, Con 12, Agi 14, Dex 10, Vue 13, Ouïe 13, Od-Go 13, Vol 15, Int 14, Emp 13, Rêv 15

Endurance 25, PdV 10

esparlongue +5, esquive +4, dague +5, équitation +6, survie ext et forêt +6

GARDES DU CORPS :

Tai 12, Con 14, For 14, Agi 13, Dex 10, Sens 10, Vol 12, Int 9, Rêv 9,

PdV 13, Endurance 26

esparlongue +5, esquive +5, dague +5, arbalète +5, Corps à Corps +3, équitation +5, course +2, vigilance +4, survie ext +3. Ils portent une armure de cuir (prot. 2)

accède par un escalier abrupt sur un des côtés.

Cette civilisation a déjà subi les affres du grand cataclysme et a perdu jusqu'à l'usage du fer. Le bronze est l'alliage le plus connu et sert pour la fabrication des armes et armures. L'étrier est une invention qui s'est perdue aussi et l'équitation devient réellement un sport et ce même au pas.

Cette cité est dirigée par un haut-rêvant puissant dénommé Zylver. Mais il est désespéré depuis qu'il perdit sa femme lors d'un bête accident de cheval, vingt ans auparavant. Depuis, il essaie désespérément de la faire revenir par le biais d'un rituel extrêmement puissant qui nécessite d'être lancé au centre d'un cercle de sept bagues enchantées.

Un des anneaux a été confectionné grâce aux pouvoirs conjugués du haut-rêvant Svirsturf, venant d'une colonie de sylvains située dans la grande forêt au nord de la ville. Mais ce sylvain est mort et son fils, Sturflo, devenu depuis chef de la tribu, s'entêta, après une brouille avec les humains, à récupérer cet anneau.

Il le fit voler il y a de cela quinze ans, et dès lors Zylver n'a de cesse de pourchasser et de harceler les sylvains pour récupérer cet ultime anneau qui lui manque pour son incantation. Chaque sylvain capturé était d'abord

emprisonné pour servir de rançon, mais, devant l'absence de réponse, Zylver s'énerva et décida de les mettre à mort sur l'ancien autel sacrificiel.

Zylver a aussi une fille, née trois ans avant la mort de sa femme. Elle se nomme Eloise. Elle est la seule personne qui peut négocier avec lui mais sans pouvoir jouer sur ses sentiments. C'est-à-dire qu'elle est la seule personne à pouvoir marchander avec Zylver sans l'énervier. Elle sera le seul intermédiaire efficace pour les PJ. Elle est le type même de la princesse fougueuse, fière mais pas hautaine. Elle est tellement dégoûtée par les sacrifices qu'elle passe ses journées dans la forêt accompagnée de 5 gardes du corps.

Elle est au courant que son père s'est fait dérober un anneau par les sylvains et que cet objet est primordial pour retrouver sa mère. Mais elle ne l'a pas connu et ne voit que la folle destruction.

Entrée en scène des personnages :

Les joueurs ont l'impression de sortir d'un rêve et la scène ne leur apparaît que progressivement. Des casques à nasal descendant dans la nuque leur recouvrent la tête. Ils portent de même un plastron de cuirasse, une paire de grèves (des jambières) et des coudières



dans un métal cuivré (c'est du bronze poli). A leur côté pend une petite épée et ils tiennent tous en main une lance de deux mètres de haut.

Ils se retrouvent debout, en demi-cercle formant une garde de principe avec quelques soldats locaux (dans la même tenue), sur la plate-forme de la pyramide, faisant dos à l'escalier (dont ils ignorent l'existence pour l'instant) et face à l'autel sur lequel est attaché un petit être chevelu, ne portant qu'un pagne d'une barbiche et d'une paire de petites cornes (INTELLECT/légende à 0 permet de reconnaître un sylvain.). Au près de lui se trouve la même silhouette entr'aperçue pendant l'orage. C'est un prêtre et il brandit une dague au-dessus du petit être.

Les PJs ont juste le temps d'empêcher le prêtre de tuer le sylvain, mais leur action a toutes les chances de faire réagir les autres gardes et un combat s'ensuivra de façon assez certaine. Le nombre d'adversaires est à la discrétion du meneur et en fonction des compétences martiales des PJs (surtout qu'ils n'ont pas leur équipement traditionnel !).

Notes :

- les épées sont considérées comme des épées gnomes, les lances sont standards.
- Les armures protègent de 1d4 leur porteur (armure de plaque incomplète) et gênent de 1.

Le sylvain ne comprend ni ne parle un mot de la langue du voyage. Il dit s'appeler Kiwisticalifi, et pour s'enfuir, il invoquera une barque des rêves dans laquelle les PJs seraient bien bêtes de ne pas monter. De très bons combattants pourraient essayer une traversée de la ville mais il y a plutôt de grandes chances qu'ils se fassent capturer puis sacrifier.

Dans le cas contraire, la barque les mènera dans la forêt au-dessus de laquelle elle disparaîtra après que Kiwi les aura prévenu et aura sauté... Un jet de AGILITE/saut à -2 permet de s'en sortir aisément, sinon, acrobatie à - 4 serait judicieux. Au pire, le malchanceux subit une attaque de puissance 4 sur la table des coups non mortels.

La grande forêt :

Le sylvain les conduit dans sa tribu perchée dans les arbres où les PJs seront bien reçus. Ils seront soignés et nettoyés respectivement grâce à des potions et un bac d'eau chaude et des baumes. Ils seront ensuite amenés devant Sturflo, dans sa cabane.

Par chance, Sturflo parle la langue du voyage. Il les remerciera pour avoir libéré Kiwisticalifi et écoutera avec intérêt tous ce que les PJs auront à lui dire et leur répondra sans hésiter. Sa version diffère évidemment de la vérité :

Pour Sturflo, c'est Zylver qui a trahi. Il serait venu en paix il y a longtemps et lors d'une soirée bien arrosée aurait appris l'existence d'une bague tutélaire des sylvains (que porte Sturflo en ce moment). Il aurait essayé de s'en emparer par cupidité et par attrait du pouvoir, et dans sa tentative aurait abattu l'ancien chef sylvain Svirsturf mais y aurait perdu sa femme qui ne le quittait jamais. Heureusement, il n'a pas réussi à la prendre, mais depuis, il voue une haine sans pareille aux sylvains et tente de tous les capturer pour les sacrifier.

Quelques pistes :

Il y a de grandes chances pour que les PJs décident d'intervenir dans cette histoire, mais d'un premier abord, rien ne paraît facile.

En fait, le plus simple pour eux est de rencontrer Eloise, d'apprendre sa version, de tirer les vers du nez de Sturflo et par après rendre la bague à Zylver par le biais d'Eloise.

S'ils surveillent un tant soit peu la cité avant de s'y aventurer, faites-leur rencontrer la troupe d'Eloise s'en allant à la chasse. Les sylvains font de bons poisons somnifères à enduire les pointes de flèches. De plus, Eloise est mélomane et ne sera pas déplue par du charme élégant.

S'ils se font emprisonner, l'escapade sera rude. S'ils n'ont pas de renseignements, ils pourront en trouver auprès de tout habitant, à leur charge ensuite de trouver Sturflo, mais il leur faudra alors être très diplomates et revenir en ville sera encore plus rude. Mais qui a dit que le voyage est un job peinard ?

GARDES :

RÊVE 10

Endurance 24, PdV 12

mêlée 12, lancer 12, dérobée 11, épée 1m +3, lance +3, esquive +3 (-1), Corps à corps 0, saut +3, courir +2, survie cité +5

PRÊTRE :

RÊVE 13

Endurance 20, PdV 10

mêlée 9, lancer 11, dérobée 11, dague 0, esquive 0, thanatos +4

sorts : Poing de Thanatos, Thanatoeil, Invocation d'une entité de peur

SYLVAIN TYPE :

voir Le Livre des Mondes, p. 42

STURFLO :

95 cm, 25 kg
beauté 12, App 13, Con 12, For 9, Agi 13, Dex 12, Vue 15, Ouïe 12, Od-Go 15, Vol 13, Int 12, Emp 10, Rêv 12, Mêlée 11, Tir 13, Lancer 11, Dérobée 14

Endurance 22, PdV 9

comp. Du sylvain de base sauf Petite Lance +3, Esquive +3, Lire-Ecr +3, Botanique +5, Hypnos +3

Conclusion :

Si les PJs n'ont pas réussi à rendre la bague à Zylver, faites surgir un orage après quelques temps et un éclair s'abattra près des PJs. Alors ils se réveilleront brusquement dans la forêt, surpris par un éclair qui vient de frapper un arbre à côté d'eux. Une sorte de filet de sang semble alors couler dans la rigole ...

Par contre, si les PJs réussissent à rendre la bague à Zylver par quelque moyen que ce soit, Zylver se rendra sur la terrasse de son palais, installera ses sept bagues autour de lui. Il se concentrera et au moment où il ouvrira les yeux, des jets de lumière jailliront des bagues autour de lui pour se réunir en un disque de lumière qui descend auprès de Zylver. Ce dernier s'en approchera, fermera les yeux et modèlera alors le disque en une forme humaine. Puis quand il rouvrira les yeux, une belle femme de 40 ans se tiendra nue devant lui. Il la recouvrera de sa cape et l'emmènera à l'intérieur.

Le reste de la lumière alors se condensera et formera une explosion de lumière qui englobera tous les PJs qui se réveilleront à ce moment-là dans la forêt. Ils se retrouvent dans la clairière même s'ils ont dormi ailleurs. Un éclair énorme vient de frapper le monolithe. Ils s'apercevront alors que la pierre vient de se fendre et s'effriter.

Du bruit venant de l'extérieur de la forêt les surprendra. Une femme ressemblant comme deux gouttes d'eau à Eloise, habillée en voyageuse et disant s'appeler Filetta leur dira s'être fourvoyée dans la forêt et demandera à pouvoir partager le reste de la nuit orageuse avec eux...

Selon la réussite de cette "mission", les rêveurs pourront recevoir de 20 à 50 points de stress.



Les Compagnons
d'Éclendil

EastenWest

Les Lames du Destin

Un scénario pour l'Appel de
Cthulhu
par Mario Heimburger

Illustrations : Elisabeth Thiery

Ce scénario pour l'Appel de Cthulhu se déroule en 1926 à Paris. Les personnages devront déployer une mine d'ingéniosité pour élucider un complot dont la dernière victime pourrait être le frère de l'un des leurs.

Pour Maître et Joueurs confirmés. Parmi les personnages, un avocat serait bienvenu. Les autres personnages doivent déjà se connaître

Mise en place

JACQUES MILLAUX...

Malgré son âge avancé - près de soixante ans - Jacques Millaux n'a pas une once de sagesse. Pourtant, son apparence incite à la confiance. Plutôt petit, relativement corpulent, Jacques porte au-dessus d'un corps tout en rondeurs une tête du même acabit, aux joues pleines et au regard candide. Sur un nez aviné affublé d'un grain de beauté poilu se tiennent difficilement en équilibre une paire de besicles à la fine monture d'acier, qui donnent à ce visage rougeaud un air professoral du plus bel effet. En fait, si Jacques Millaux n'est pas beau, il apparaît tout du moins comme étant très sympathique.

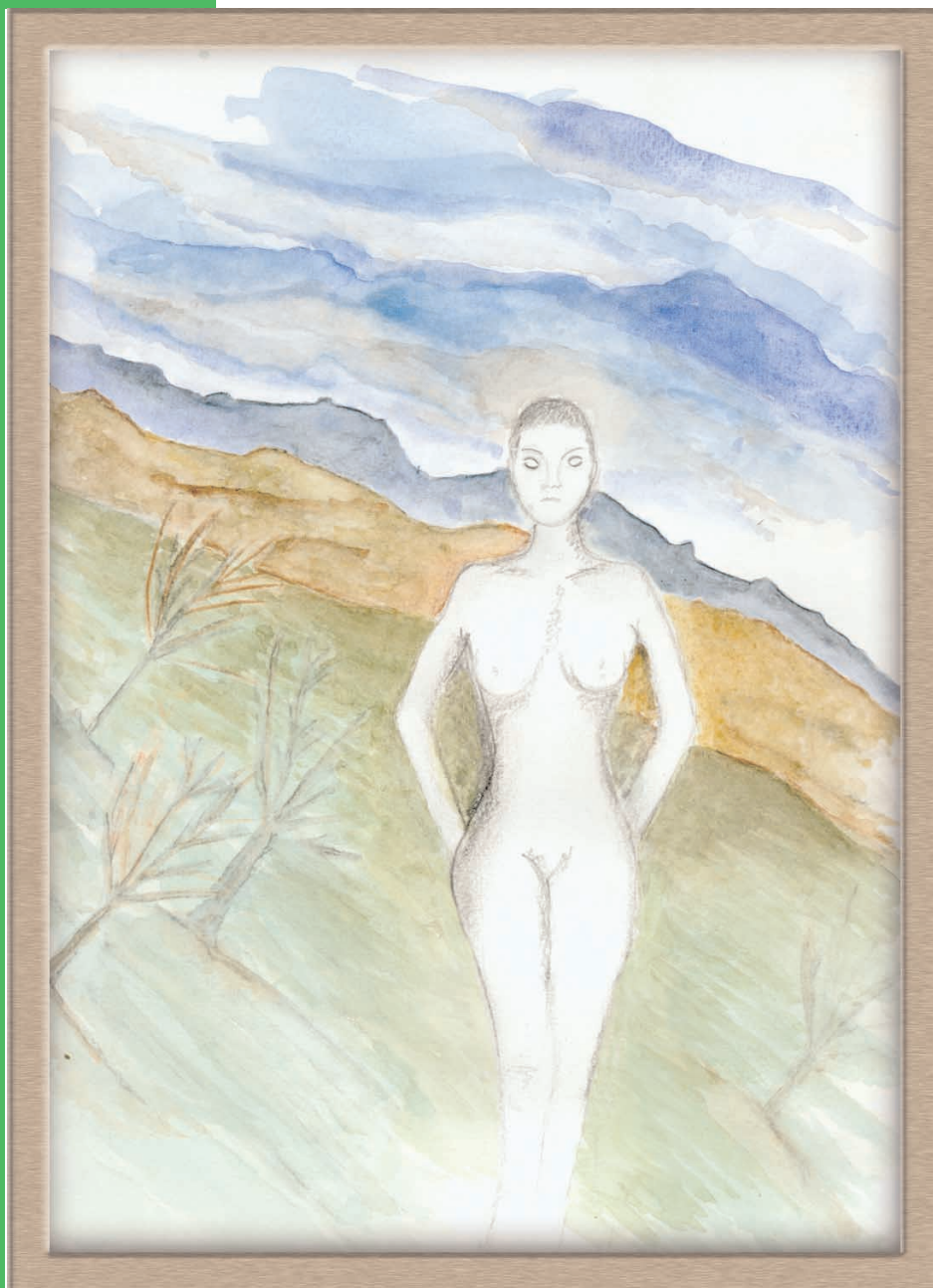
On ne mettra jamais assez en garde contre les apparences, car chez Jacques, comme chez tous les personnages de ce scénario, elles sont trompeuses. Jacques est en fait un escroc des plus originaux. Durant des années, dans sa jeunesse, son passe-temps favori était de vendre des objets qui ne lui appartenaient pas. Il parvenait grâce à de

nombreux contacts dans la domesticité à s'introduire dans des demeures bourgeoises du sud de l'Angleterre à l'insu de tous, accompagné d'acheteurs innocents, à qui il proposait les œuvres d'arts exposées. Une fois la transaction effectuée, il donnait l'objet en question à l'heureux acheteur, lui faisait signer un reçu en bonne et due forme, puis disparaissait en fermant la porte derrière lui. Le propriétaire de la maison revenu, il trouvait à la place de l'objet de valeur le simple reçu, qui mettait bien dans l'embarras l'acheteur, forcé de restituer l'objet. Cette magouille fonctionnait fort bien, Jacques étant passé maître dans l'art de brouiller les pistes. Sa plus belle arnaque fut sans doute la vente d'un château complet à un couple d'é-cossais, désireux de changer de climat.

Mais la chance ne dura pas. Un des domestiques d'une maison où un forfait avait été commis avoua sa duplicité à la maîtresse de maison, qui était également son amante. Ces confidences sur l'oreiller arrivèrent tout naturellement aux oreilles du propriétaire, qui alla immédiatement conter toute l'histoire à la police. L'enquête mit presque une année à aboutir, mais au bout du compte, Jacques fut pris, jugé, et envoyé en prison pour dix longues années.



Mario HEIMBURGER
Grand collectionneur devant l'éternel, il garde jalousement tous les jeux de rôle qu'il peut trouver. Il ne lui en manque pas beaucoup.



... EST TON FRÈRE !

Jacques Millaux est né en 1863. Sa mère, Joséphine Bourbal - alors âgée de 19 ans, dut précipiter le mariage avec Gustave Millaux, un honorable soldat, afin d'éviter le déshonneur d'une naissance sans union. Gustave Millaux, bien peu préoccupé par cette femme qu'il n'avait séduit que par jeu, pris très mal la situation. Des années durant, Joséphine demeura seule à élever son fils. Les occupations de Gustave à ce moment n'avaient rien de reluisant, et c'est presque avec soulagement que Joséphine apprit la mobilisation de Gustave. La guerre de 70 éclatait, et Gustave fut envoyé au front pour contrer l'offensive éclair des prussiens. Il fut une des premières victimes de cette guerre dans laquelle la France n'eut aucune chance, et l'armistice fut signée avant même que Joséphine ne se soit vraiment rendue compte qu'elle était désormais veuve. Quelques années passèrent... Joséphine vivait d'une rente que l'armée versait aux malheureuses, et Jacques grandit dans un milieu pauvre, mais distingué. Joséphine se saignait jusqu'aux veines pour offrir à Jacques une éducation digne de ce nom. Elle parvint à

La Demiurge

La période en prison fut très éprouvante pour cet homme qui ne commettait ses larcins que par ennui. Habitué à une vie surréaliste, il fut soudainement plongé de plein fouet dans la réalité du monde carcéral. Quand il ressortit de cette épreuve, il n'était plus que l'ombre de lui-même. Alors âgé de quarante-cinq ans, Jacques accepta un travail faiblement rémunéré chez un brocanteur (qui n'avait heureusement jamais entendu parler de lui) et vécut pendant de nombreuses années dans un appartement moyenne-classe de Paris. L'illégalité ne l'attirait plus du tout.

l'envoyer dans une université anglaise, mais au prix de son propre confort.

La vertu était une des dernières choses à laquelle elle se raccrochait, et c'est cette même vertu qui séduisit le père d'un des personnages-joueurs. Peu de temps après leur rencontre, Joséphine se remaria avec lui, et de cette union nacquit le personnage.

Jacques Millaux se faisant de plus en plus rare, le personnage n'est pas très intime avec lui. Il reçut tout au plus quelques lettres de Londres où Jacques passait le plus clair de son temps. Lorsque toutefois le scandale éclata et que Jacques fut envoyé en prison, le choc fut terrible pour Joséphine, qui ne pouvait pas croire en la vérité. Elle ne se remit jamais de ce choc - quand bien même Jacques fut libéré et s'amenda, et une première attaque cardiaque la diminua aussi bien mentalement que physiquement. Son mari,

très inquiet, passait la majeure partie de son temps à la veiller, assis au bord du lit où une paralysie forçait Joséphine à passer ses journées. Lorsque Joséphine mourut, voilà quatre ans, le père du personnage perdit goût à la vie. Il suivit bientôt sa femme dans la tombe.

Jacques est désormais la seule famille qui reste au personnage. Enfant terrible, cause de nombreux soucis, c'est toutefois une relation de sympathie orageuse qui lie les deux personnages. Jacques a été fourbe, mais tout ceci est maintenant du passé.

Entrée en Scène

ACCUSÉ !

CHRONOLOGIE : LUNDI 6 SEPTEMBRE 1926

Le personnage qui interprète le frère de Jacques Millaux a été absent et injoignable pendant une longue période. Vous pouvez faire jouer cette aventure après une longue expédition dans des pays exotiques. Lorsque le personnage revient à son domicile, il découvre une lettre envoyée de la Tour Pointue à Paris (La Tour Pointue est le sobriquet accordé au siège de la police criminelle) par l'inspecteur Froissard, l'informant que Jacques Millaux a été arrêté et sera jugé prochainement pour meurtre. Si le personnage est aisé, ce sera le domestique qui annoncera la nouvelle.

Tout cela devrait l'étonner, car Jacques Millaux a beaucoup de défauts, mais il n'a jamais été un criminel ! Rappelez alors au personnage les étranges péripéties de son frère, et insistez sur le fait que cette accusation ne tient pas debout.

En se rendant chez l'Inspecteur Froissard éventuellement accompagné de son avocat et/ou de quelques amis, le personnage découvrira un homme affable et sérieux, qui prétendra d'emblée ne pas croire en la culpabilité de Jacques Millaux.

L'inspecteur, âgé d'à peine trente-cinq ans, le cheveux très court et rasé de près, porte des habits de bonne qualité, qui témoignent que l'homme qui les porte est un homme de goût. Il se montre sympathique et compatissant avec le frère de Jacques, et indique qu'il pense "que nous sommes à deux doigts d'une immense erreur judiciaire". Pour lui, il ne fait aucun doute que

Jacques Millaux sera condamné pour meurtre, si ce n'est pour assassinat, ce qui l'amènera peut-être à embrasser le pied de la guillotine.

L'instruction est en cours depuis trois mois, et le début du procès a été fixé à la semaine prochaine, et l'avocat chargé de la défense - nommé d'office par manque d'argent du prévenu - ne manifeste guère de zèle à faire son travail.

Voici toute l'affaire telle qu'elle sera exposée par l'inspecteur Froissard. Pendant qu'il énumérera les faits, il perd son ton sympathique pour prendre une voix mécanique :

CHRONOLOGIE : MERCREDI 2 JUIN 1926

"Le crime a été commis le 2 juin 1926. Nous avons appréhendé le suspect Jacques Millaux sur les lieux même du crime, chez M. Bernard Londrin. Lorsque nous sommes arrivés, il tentait de fuir par la porte du balcon du bureau, pièce même où le corps de M. Londrin gisait à terre dans une mare de sang. La cause du décès est une épée de décoration qui a transpercé le cœur de la victime. Cette épée se trouvait accrochée au mur, en compagnie de sa jumelle et servait originellement de décoration.

Le coffre-fort de M. Londrin était ouvert, et vide. Dans les poches de l'accusé, nous avons trouvé deux mille francs en billets de cent, somme que l'accusé n'est pas prédisposé à porter sur lui. De plus, si on en croit la comptabilité très précise que tenait la victime, cela correspond exactement à la somme qui se trouvait dans le coffre.

La manche droite de l'accusé portait quelques éclaboussures de sang, qui pourraient provenir de la blessure de la victime.

Enfin, le témoin qui nous a prévenu - un des plus proches voisins de la victime - a affirmé qu'entre le moment où il a perçu un cri et le moment où sommes arrivés, personne n'a quitté ni pénétré dans l'immeuble de M. Londrin."

Inutile de dire que les faits sont accablants. On y trouve aussi bien un mobile, l'arme du crime, et tous les ingrédients du coupable idéal. C'est justement ce dernier point qui pose problème à l'inspecteur : il ne croit pas au coupable idéal. Mais son rôle à lui est terminé dans cette affaire. Son seul travail désormais est de garder l'accusé sous clefs jusqu'au procès.

Si ce n'est pas fait spontanément par le frère de Jacques, l'Inspecteur insistera pour que l'accusé dispose d'un bon avocat : "un bon avocat peut faire en une semaine bien plus que ce que ferait l'avocat commis d'office". Enfin, sur demande des joueurs, il accordera la permission d'aller rencontrer Jacques dans les cellules de la Tour.

ENTREVUE AVEC UN COUPABLE

Jacques n'affiche pas une très bonne mine. Cela fait maintenant déjà trois mois qu'il loge dans une geôle qui, tout en étant propre et chauffée, n'en est pas moins une prison. Sa mine est grise, et il n'en croira d'abord pas ses yeux lorsque son frère viendra lui rendre une visite sous l'œil attentif d'un policier de garde. La surprise passée, Jacques reportera ses dernières onces d'espoir sur son frère, et sera heureux de répondre à toute question, même aux plus embarrassantes. Voici en substance ce qu'est sa version des faits :

voilà quelques mois, Jacques Millaux a rencontré dans l'échoppe de brocanteur dans laquelle il travaille, un homme à la recherche d'un quelconque bibelot à offrir à un ami. L'homme, Ernest Gondureau s'est révélé être un riche banquier, également grand amateur d'art. Jacques et lui ont discuté pendant de longues minutes, et le banquier s'est trouvé impressionné par le bagage culturel de Jacques.

Gondureau n'a pas réussi à trouver un bibelot qui lui convienne, mais a suffisamment fraternisé avec Jacques pour l'inviter chez lui. C'est dans la grande demeure à l'extérieur de Paris que Jacques s'est trouvé pour la première fois face à une œuvre dont il est tout de suite tombé amoureux. Devant l'admiration dont faisait preuve l'ex-escroc, Jean-Baptiste lui a fait don du tableau, qui se trouve depuis au domicile de Jacques.

Comme Jacques cherchait d'autres œuvres du même peintre, Gondureau le présenta à Londrin, qui possédait lui-même une œuvre du même acabit. Jacques se proposa immédiatement de la lui acheter, mais Londrin en voulait deux mille francs. Jacques, ne pouvant se procurer tant d'argent fit à nouveau jouer sa toute nouvelle connaissance. Il demanda à emprunter deux mille francs à Gondureau, qui accepta en lui faisant signer une reconnaissance de dette, pour lesquels il avait des formulaires tout prêts.

En se rendant chez Londrin pour effectuer la transaction, Jacques découvre la porte d'entrée ouverte, et ne recevant pas de réponse à ses coups (M. Londrin n'avait pas de domesticité), prend la liberté de rentrer. Comme il a déjà visité la demeure précédemment (pour examiner la toile avant de l'acheter), il se dirige directement vers le bureau, à l'étage où il découvre le corps sans vie de ce Londrin, et peu de temps après, entend l'arrivée de la police. Sachant qu'il était le coupable désigné, il prit peur et tenta de s'enfuir, mais alors qu'il enjambait la rambarde du balcon, son vertige le prit, et il ne put se résoudre à sauter. C'est dans cette position que les policiers le surprennent et l'arrêtent.

Jacques jure ne pas avoir tué Londrin, et précisera tout point qui lui sera demandé d'éclaircir avec empressement. Le sang sur sa chemise ? Ce matin-là, il s'était coupé en se rasant, et ne l'avait pas remarqué tout de suite. Ce n'est qu'en essuyant une humidité au cou que Jacques s'est rendu compte de la coupure.

Jacques pourra apporter les éléments suivants : la victime était couchée de trois-quarts sur le sol. L'épée lui a transpercé le dos : l'attaque est clairement venue de derrière. La maison était probablement déserte, à moins que quelqu'un ne se cache au rez-de-chaussée. La fenêtre du balcon était fermée quand Jacques est entré dans le bureau : il a été obligé de l'ouvrir pour tenter de fuir.

Malgré les explications enfiévrées de Jacques, son innocence est bien difficile à croire : les faits jouent contre lui. Pourtant, tout ce qu'il dit est rigoureusement exact ! Jacques n'a qu'une seule chose à se reprocher : s'être trouvé au mauvais endroit, au mauvais moment. Mais il est des destins écrits bien à l'avance...

Quelques faits

LA VÉRITABLE EXISTENCE DE M. BERNARD LONDRIN

Bernard Londrin était très connu dans le milieu des affaires : industriel en textile, il possède de nombreuses usines dans l'est de la France (en particulier en Lorraine et en Moselle), dans lesquelles il fait traiter ses ouvriers comme des moins que rien.

Son pêché mignon : les femmes. Commençant à exercer des chantages à l'emploi sur ses ouvrières, Londrin perd rapidement le goût de cette chair trop facilement gagnée. Il vise bientôt des sphères plus hautes, l'aristocratie d'abord, puis, voyant qu'une aristocrate n'est pas plus difficile à séduire qu'une paysanne, il se tourne vers les actrices. C'est pour lui le début de la fin.

Car les actrices à ce moment sont bien plus courtisées que les nobles et les bourgeoises. Elles sont toutes les femmes en même temps, et ont donc autant d'amants que toutes les femmes réunies. Gagner l'exclusivité de l'une d'entre elle peut coûter une fortune...

Clara Duverdin est une de ces actrices, et pas la moins belle. Bernard Londrin en est tombé éperdument amoureux lorsqu'il l'aperçut jouant une pièce intitulée : "Les affabulations comiques", par un certain Johann Maller. Londrin s'y était rendu la première fois par ennui, les suivantes, par passion. Londrin n'a jamais hésité à lui faire les plus beaux cadeaux, mais Clara ne semblait pas être sensible à cette denrée. En fait, elle n'acceptait les cadeaux que juste assez pour que Londrin continue à lui en faire. Profitant ainsi de sommes incroyables, et comprenant que si elle ne se montrait pas plus réceptive, elle perdrait cette source de revenu, elle condescendit à accepter quelques rendez-vous, mais jamais elle ne lui donna son cœur.

Londrin, rendu fou par cet amour, dépensa d'immenses fortunes pour se retrouver bientôt au bord de la faillite personnelle. Il commença alors à emprunter de l'argent. Pour cela, il fit appel à son ami (ou plutôt relation) Ernest Gondureau, un riche banquier. Les sommes qu'il lui emprunta étaient toutefois assez modestes, et le dernier emprunt ne s'élevait qu'à deux mille francs, que Londrin pouvait facilement récupérer grâce à l'exploitation de ses usines. Car même dans sa passion la plus torride, Londrin ne compte pas s'endetter jusqu'à sa perte.

Le jour du meurtre de Londrin, deux mille francs se trouvaient dans le coffre de la victime. Ces mêmes deux mille francs qu'il se proposait de rendre à son ami banquier le jour même. Une heure à peine avant que Jacques Millaux n'entre chez Londrin, Gondureau effectua une petite visite de courtoisie, comme il en a souvent l'occasion,

étant donné sa faible quantité de travail chez ce même Londrin. L'industriel commença par proposer au banquier un verre, et comme Jacques Millaux était attendu vers onze heures, entra dans le vif du sujet et proposa à Gondureau de rembourser immédiatement sa dette. Le banquier proteste : " ce n'est pas pour cela que je suis ici, voyons. Vous avez tout le temps que vous désirez pour me rembourser ". Mais Londrin ouvre le coffre de son bureau et tend à Gondureau l'argent. Le coffre étant désormais vide, il ne prend pas la peine de le refermer. Gondureau sort alors de son portefeuille la reconnaissance de dette, et y met le feu avec les allumettes qui lui servent à allumer sa pipe. Alors que le papier finit de se consumer dans le cendrier, Gondureau prend congé et quitte Londrin, qui descend ramener les verres à la cuisine.

Comment, me direz-vous ? C'est tout ? Et bien non, Gondureau n'a pas tué Londrin. Mais alors, si ce n'est pas Jacques, ni Gondureau, qui a tué Londrin ? Patience...

UN VOISIN AVISÉ...

Parlons maintenant du principal témoin à charge : Philippe Meugnot est rentier, et habite l'hôtel particulier situé à droite de celui de Bernard Londrin. Le pauvre homme est assez abandonné par sa famille et vit seul avec une vieille domestique dans sa demeure. Il est alors compréhensible que le pauvre homme n'ait rien d'autre à faire que de guetter les bruits, les voisins et de façon générale ce qui se passe dans son environnement. Sauf ce fameux matin où le crime a eu lieu...

Ce matin-là, Anastasie fut laissé en garde chez Philippe Meugnot par sa mère, exceptionnellement de retour à Paris pour rencontrer... nous garderons le silence sur ce point. Anastasie a passé une petite partie de sa matinée à jouer à la marelle sur le trottoir, sous la surveillance de Edwige, la bonne.

Environ vers dix heures, un homme assez âgé est descendu d'une grande voiture noire avec l'aide de son chauffeur. L'homme a alors pris sa canne et s'est dirigé vers le domicile de Londrin et passant à côté d'Anastasie lui a souri d'un air affectueux et a passé la main sur la tête de la petite fille en plaisantant avec elle. Puis, il est entré chez Londrin. Edwige, qui avait suivi la scène

d'un mauvais œil, décide alors qu'il est temps pour l'enfant de rentrer. Personne ne voit ressortir Gondureau.

Lorsque moins d'une heure plus tard, un cri retentit dans le bureau de Londrin, Meugnot l'entend (le bureau de Londrin et le salon du rentier ne sont séparés que par une cloison). Son premier réflexe est d'aller voir son voisin, mais il se ravise en pensant à la mauvaise vie de Londrin. Il veut alors demander à sa bonne d'appeler la police, mais se souvient qu'elle est allée faire quelques courses pour le repas de midi. Il prend alors lui-même le téléphone et contacte la police. Puis, il va se poster à la fenêtre pour observer les allées et venues dans la rue.

Selon ses dires, personne n'est sorti de la demeure, et personne n'y est entré jusqu'à l'arrivée de la police. En fait, il a quitté la rue des yeux pendant une minute : lorsque Anastasie lui a demandé un verre d'eau. C'est durant cette minute que Jacques Millaux est entré dans l'hôtel particulier de Londrin. Et c'est peu après que la police intervient...

Déroulement de l'enquête

CHEZ LONDRIN

Bernard Londrin habitait au 72, rue du Faubourg St-Honoré à Paris. Sa demeure est un petit hôtel particulier de construction récente. La demeure est accolée à la maison de M. Meugnot à gauche, et sur la droite, une cour couverte est entourée d'un mur qui fait corps avec la maison. L'hôtel ne dispose que d'une seule entrée, sous la forme d'une porte cochère donnant sur la cour. De là, le visiteur a le choix entre pénétrer directement par la cuisine ou entrer par la porte principale en montant quelques marches.

La maison est luxueuse et décorée avec soin. De nombreuses œuvres d'art sont exposées, bien que peu aient été produites par des artistes renommés. Rien n'a été dérangé par les enquêteurs : Londrin n'avait pas d'héritiers, et les affaires tournant aussi bien sans lui qu'avec (mieux, diraient certaines employées), il n'a pas semblé nécessaire pour le moment de faire quoi que ce soit. A deux trois indices près, les enquêteurs tardifs trouveront autant d'informations que le jour du crime. Si un nouvel avocat a été nommé, il obtiendra facilement l'autorisation de faire

quelques fouilles supplémentaires, mais uniquement avec la présence de l'inspecteur Froissard. Sinon, les personnages devront négocier...

Le crime a eu lieu dans le bureau, qui se situe au premier étage (en montant les escaliers, c'est directement en face). Le grand tapis qui recouvre le sol se trouve taché de marron à l'endroit où le corps a été retrouvé, c'est à dire juste devant le bureau. Ce dernier est positionné au milieu de la pièce, selon le plan B. En face du bureau, Londrin a fait accrocher le tableau fort impressionnant qu'il devait céder à Millaux. Derrière le bureau, on peut trouver sur le même mur le coffre-fort (ouvert) et le présentoir sur lequel étaient entrecroisées les deux épées, don l'une a été la cause de la mort de Londrin. Ces armes sont des objets de décoration, mais très capables de tuer un homme !

Le tableau que devait acheter Millaux est aussi impressionnant que le prétendait celui-ci . Le style en est très particulier : une partie de l'œuvre est dessinée au fusain et seul le décor est peint. Cela donne une impression d'inachevé, mais cette impression disparaît lorsque l'on contemple le tableau pendant quelques minutes. Au premier plan, occupant la plus grande surface de la toile est représentée une femme, nue, qui semble observer celui qui se trouve face au tableau. Elle semble se tenir debout sans aucune pose particulière, immobile et sereine. Le plus curieux est sans doute le regard : il est vide de toute pupille, les yeux sont complètement blancs. Plus surprenant encore, l'arrière-plan : il s'agit d'un paysage assez banal, mais incliné, comme si le paysage avait basculé.

Sur le bureau, rien d'intéressant, si ce n'est un petit tas de cendres dans le cendrier. Ces cendres proviennent de la reconnaissance de dettes de Londrin, mais il n'y aura aucun moyen de l'identifier. Le coffre est vide de tout contenu. Il est ouvert dans la même position qu'au moment du crime.

Dans la cuisine, au rez-de-chaussée, on peut encore trouver deux verres utilisés, ainsi que la vaisselle du petit déjeuner de Londrin.

Les enquêteurs de la police n'ayant aucun doute sur l'identité du coupable n'ont pas fait beaucoup de cas de l'enquête. Il ne leur est pas venu à l'idée que la scène du meurtre tel qu'ils l'avancent est assez surréaliste : si quelqu'un prend le temps de recons-

tituer le crime, il se rendra compte que, si Millaux avait effectivement abattu Londrin avec cette épée, il aurait dû contourner le bureau, prendre l'épée, monter sur le bureau puis s'accroupir pour planter l'épée dans le corps de Londrin avec le bon angle. Tout ceci alors que Londrin restait face au tableau, puisque c'est dans cette position qu'il a été tué. Cela n'accrédite que la mort par surprise, ce qui n'est manifestement pas le cas puisque Millaux était attendu.

Bien sûr, une telle argumentation, aussi juste soit-elle n'explique pas tout, et elle ne convaincra pas forcément les jurés. Cependant, cela pourra les faire douter...

CHEZ MILLAUX

Une visite à l'appartement de Jacques Millaux n'apportera pas grand-chose de plus. Situé dans le seizième arrondissement de Paris, l'appartement est perché au troisième étage d'un immeuble en piteux état. Entrés dans la cage d'escalier, les visiteurs sont immédiatement assaillis par une odeur de pâtes et de choux. L'escalier est grinçant, et l'ensemble paraît assez pitoyable.

Pourtant, dès que l'on passe le seuil de l'appartement, cette impression se dissipe. En effet, le domicile de Millaux est meublé avec soin et bien entretenu (bien qu'une légère couche de poussière recouvre l'ensemble, étant donné l'absence de son propriétaire depuis un certain temps). Jacques n'a pas beaucoup d'argent, mais il lui arrive de se faire payer par son patron en objets divers qui lui passent entre les mains. Tout le mobilier et tous les objets d'arts sont anciens, mais dessinent une harmonie que n'ont pas beaucoup de demeures de riches bourgeois.

Pendu en plein milieu du mur de la chambre de Jacques se trouve le tableau que Gondureau lui a offert. Un simple coup d'œil permet de s'assurer qu'il a bien été peint par le même homme : le style est identique, et l'on trouve

ici aussi le mélange qui semble incomplet entre le fusain et la peinture à l'huile. La scène représente un groupe de quatre hommes et trois femmes positionnés en demi-cercle face à l'observateur. Les personnages sont vêtus de toges romaines et leur main droite est levée, pointant un index impérieux vers le spectateur de la toile. A l'arrière-plan, on peut remarquer de nombreuses ruines de temples gréco-romains. Sur le bas du cadre, une petite plaque de cuivre gravée indique le nom de l'œuvre (ce qui n'était pas le cas chez Londrin) : "Le déclin".

Hormis cette toile, les personnages ne pourront que constater le goût certain de Jacques Millaux pour l'art, et sa vie paisible et honnête dans cet appartement. Aucun autre indice significatif ne s'y trouve.



Retour aux sources

ERNEST GONDUREAU

Après avoir entendu son nom et contemplé les toiles, les personnages désireront peut-être rencontrer Ernest Gondureau, afin de vérifier certains points. Le mieux est peut-être de le rencontrer au siège de la Banque Gondureau, un magnifique bâtiment situé au centre de Paris. C'est là où l'homme passe le plus de temps. Et pourtant, l'homme n'a pas beaucoup de travail. A force de déléguer une très grande partie de ses affaires (ce qui vaudra d'ailleurs la faillite de la Banque six années plus tard), l'homme se retrouve désœuvré et oisif. N'ayant jamais vraiment su s'amuser, Ernest Gondureau s'ennuie prodigieusement. Depuis des mois, sa principale occupation est d'aller voir des clients chez eux, afin de discuter de la pluie et du beau temps. Il y a d'ailleurs 30% de chance pour que ce soit le cas lorsque les Personnages se présentent. Toutefois, si jamais Gondureau est présent au moment où les personnages viendront le voir, il s'empressera de les inviter dans son bureau quelque soit la raison produite.

Gondureau est un quinquagénaire à l'apparence sèche. Vêtu d'habits sur mesure couvrant un corps noueux et malingre, Ernest est un pur produit de la haute société parisienne. Il ne se déplace jamais sans sa canne richement sculptée et dont le pommeau est orné d'un magnifique rubis. Il est poli et extrêmement serviable, et place l'amitié au-dessus de tout (y compris des lois). Il accueillera les personnages en leur proposant à boire, et ira jusqu'à les inviter à déjeuner s'ils se montrent aimables.

Au sujet de l'affaire, il ne pourra pas dire grand-chose. Il confirme toutefois ce que Millaux prétend, à savoir que le tableau intitulé "Le déclin" a bien été offert au vieux brocanteur en signe d'amitié, et que Gondureau a bien prêté deux mille francs à Jacques pour que celui-ci puisse acheter un deuxième tableau du même peintre. Il pourra aussi nommer ce peintre, bien qu'à ce stade de l'enquête, le lien entre les meurtres et les tableaux ne puisse pas encore être établi. Le peintre se nomme Anatole Brancard. Gondureau l'a rencontré à plusieurs reprises et le décrira comme quelqu'un de très aimable, mais maladivement timide. A aucun moment Gondureau n'avouera être passé chez Londrin au cours de la matinée du

crime. Il est bien conscient que cela le transformerait en suspect, et tient à éviter tout scandale.

AUTRES ÉLÉMENTS

Les personnages devront trouver par eux-mêmes la plupart des indices du scénario.

Une des sources est bien évidemment le voisin de Londrin. Bien sûr il affirmera mordicus que sa version est exacte, mais la bonne Edwige ne sera pas aussi catégorique. Elle pourra parler de l'homme à la canne, qui a salué la petite-fille de Meugnot. Elle ne pourra donner aucune information sur ce qui s'est passé à l'heure du crime, dans la mesure où elle était sortie.

Une autre source, qui les informera notamment sur la vie quelque peu dissolue de Bernard Londrin, ce sont les potins mondains. Ils apprendront là toute la vérité sur la liaison entre Londrin et Clara Duverdin. Chose plus surprenante encore, ils apprendront que Clara Duverdin reçoit également de fortes sommes de Gondureau. Si on interroge celui-ci sur le sujet, il se montrera très gêné, puis se laissera aller à des confidences sur le thème "vous savez, les gens de mon âge et de ma catégorie sociale ont parfois besoin de se divertir un peu...". Il n'est cependant pas au courant de la liaison entre Clara et Londrin. Le mettre en confrontation avec cette information fera pâlir le banquier. Il demandera des informations supplémentaires, et il est très visible que cette nouvelle l'affectera beaucoup. Cela aurait pu être le mobile du crime, si Gondureau avait été informé de cette liaison. Mais les personnages peuvent être lancés sur une fausse piste qui durera au moins jusqu'au troisième jour...

Le Troisième Jour

CHRONOLOGIE : MERCREDI 8 SEPTEMBRE 1926

LA VISITE DU PEINTRE

Alors que l'enquête des personnages avance petit à petit (faites en sorte qu'elle avance lentement, et n'hésitez pas à leur faire ressentir l'urgence de leur mission), le frère de Jacques Millaux reçoit une visite inattendue en la personne de Anatole Brancard.

Celui-ci ne paye pas de mine : l'homme est très petit (il ne mesure pas plus d'un mètre 55) et chauve. Cependant, il ne s'agit pas de cette calvitie noble et imposante de la vieille aristocratie d'Europe centrale, mais plutôt de la calvitie bas-peuple : elle ne sied vraiment pas au personnage. Son visage est relativement anodin, et il porte devant lui un imposant embonpoint qui semble à jamais le séparer de son interlocuteur.

L'homme parle avec une voix assourdie, à tel point qu'il est indispensable de faire silence pour le comprendre. A aucun moment, il n'élèvera la voix et préférera se taire plutôt que de parler dans le vide. Ce n'est pas quelqu'un qui cherche à s'imposer. Pendant toute la conversation, il regardera à terre et s'excusera à tout moment du dérangement qu'il occasionne. Jouez-le comme un personnage pitoyable et légèrement éneruant. Je vous assure que c'est le meilleur moyen de détourner les soupçons des joueurs.

La raison de la visite du peintre est la suivante : après des années de travail dont le point d'orgue a eu lieu ces derniers mois, une galerie de Paris lui a enfin proposé d'exposer ses toiles. Anatole prépare cet événement depuis bien longtemps. Cherchant à réunir ses meilleures toiles en vue de les exposer, il avait déjà contacté Jacques Millaux avant les problèmes de ce dernier, pour lui demander de prêter le tableau qu'il possédait pour cette occasion unique. Jacques a bien évidemment donné son accord, et a signé une petite autorisation que le peintre produira aux personnages s'ils hésitent à lui confier le tableau. Anatole était plutôt inquiet ces derniers temps, ne recevant plus de nouvelles de Millaux, il a mené sa petite enquête et a découvert ce qui s'était passé. Ne désirant pas se mêler des affaires de la famille Millaux, il a tout de même réussi à trouver l'adresse du frère, et c'est pour s'assurer qu'il n'y aura pas de problème qu'il est venu voir les personnages.

Le vernissage de l'exposition ayant lieu ce samedi 11 septembre (soit dans 4 jours), il propose au personnage de dépêcher un déménageur dans la journée de Jeudi, afin de récupérer la toile.

Ceci étant acquis (il ne démordra pas avant), il offre au personnage des invitations pour la soirée de vernissage, et se retirera en s'excusant, non sans avoir laissé une petite carte bien modeste portant la mention de son nom et de son adresse. " Si vous voulez bien me

pardonner l'impolitesse de vous avoir dérangé à un moment si délicat, je serais heureux de vous accueillir chez moi quand vous le souhaitez ".

Cette visite doit laisser aux joueurs une impression de non-importance, un simple fait en passant. Et pourtant, cette visite prépare la fin de l'aventure...

Toute la vérité

ANATOLE BRANCARD

Avant que vous n'imaginiez un nouveau Machiavel, je tiens à rectifier tout de suite ce que j'ai laissé sous-entendre : Anatole Brancard est parfaitement innocent.

Cela fait des années que cet homme (aujourd'hui âgé de près de quarante ans) essaye de percer dans le domaine artistique. Hélas, il lui a toujours manqué ce qui fait le vrai peintre : le talent. Mais Anatole n'ayant aucune autre qualification et étant peu désireux de rencontrer du monde (sa timidité maladive l'en empêche), il persévéra dans cette voie et vit depuis des années d'une maigre obole versée par des amateurs d'art peu éclairés.

Cherchant sans cesse de nouvelles sources d'inspiration, il passe le plus clair de son temps dans les galeries et dans les bibliothèques, à la recherche du déclic qui lui fera enfin produire une grande œuvre. Se plongeant dans des lectures de plus en plus hétéroclites (aussi bien des ouvrages religieux, de simples romans que des ouvrages plus hermétiques), il se rendra bien vite compte que ce sont ces derniers qui lui font le plus d'effet. Le pouvoir, proposé entre les lignes d'ouvrages pseudo-diaboliques l'attire inconsciemment, comme toute personne faible est intimement fascinée par la force, et ses recherches iront dorénavant dans cette direction.

Pour avoir une idée du type de livres que possède Anatole dans sa collection privée, jetez donc un coup d'œil sur les en-têtes des chapitres du " Pendule de Foucault " d'Umberto Eco. Vous y trouverez également des citations qui vous donneront une idée de leur contenu. Mais ce ne sont pas ces livres qui ont soudainement changé la vie de ce peintre...

CARACTÉRISTIQUES DE ANATOLE BRANCARD

FOR : 10 CON : 11
TAI : 8 INT : 14
POU : 3 DEX : 15
APP : 10
Points de Vies : 10
SAN : 10

Compétences :

Astronomie 10%,
Art (Peinture) 50%
Bibliothèque 30%
Histoire de l'Art 50%,
Lire/Ecrire Grec 50%,
Occultisme 50%,
Discretion 40%

L'ouvrage qui marque le début de toute cette aventure s'intitule tout simplement " Votre avenir avec le Tarot ". Le livre est écrit par un certain Malet, sans indication du prénom et semble d'édition assez récente quoique artisanale. Il n'y a en effet aucune marque d'éditeur. L'ouvrage en lui-même n'a rien de fascinant, mais gare à celui qui s'y plonge en quête de vérité... il finira par y trouver quelque chose d'insidieux qui finira par le posséder inconsciemment. Qui sait quelle est l'origine de le livre ? S'agit-il d'une copie parfaite d'un ouvrage plus ancien ? Le style ne s'y prête pas. Contient-il l'esprit d'un sorcier du siècle dernier ? Possible, mais quel est son but ?

Toujours est-il que du moment où Anatole s'est plongé dans l'ouvrage, son talent a fait un prodigieux bond en avant. Ses toiles se sont mises à attirer du monde. Mais tout succès se paye. La fascination qu'exerçaient les tableaux d'Anatole était également de source morbide, car chaque tableau porte en lui la mort de son propriétaire...

LA MORT DE LONDRIN

Gondureau parti, Bernard Londrin se retrouvait seul dans son bureau. Il descendit poser les verres à la cuisine, puis remonta pour attendre son prochain visiteur, Jacques Millaux. S'asseyant à nouveau à son bureau, il contempla pour la dernière fois ce tableau intitulé " La demiurge " par son auteur.

Au départ, cette toile l'avait fasciné : il avait toujours aimé les belles femmes, et celle-ci lui plaisait plus que toutes les autres réunies. Excepté Clara Duverdin. Puis, son regard l'avait dérangé. Il y avait quelque chose d'inquiétant à être regardé par des yeux aveugles, mais l'expression du visage était tel que la femme sur le tableau semblait le juger. Il y avait une certaine sévérité dans l'expression, qui le mettait mal à l'aise et qui l'avait finalement décidé à vendre le tableau.

Jacques Millaux s'était présenté spontanément, facilitant grandement la tâche de l'industriel. Alors que les pensées de Londrin erraient de-ci de-là, il s'aperçut soudainement d'un détail qu'il n'avait pas remarqué jusqu'à présent : certaines touches de couleurs sur les joues et sur le corps de cette femme qui ne l'avaient pas frappé auparavant. Intrigué, il se leva, et fit le tour du bureau pour se placer face à la toile et l'examiner ainsi de plus près.

Effectivement, il lui semblait que là où il n'y avait que du fusain se trouvaient maintenant des taches roseâtres, qui rehaussaient un peu le tableau. Puis les yeux de la femme s'enflammèrent sous les yeux de l'industriel. Pris de panique, ne comprenant rien à la situation, celui-ci se recula.

Il n'eut même pas le temps de percevoir le frottement du métal contre le métal avant qu'une des épées qui s'était détachée le frappa avec une force hors du commun. Pendant le cours laps de temps que dura son agonie, il sentit comme un froid intense alors que son âme était lentement aspirée vers le tableau.

UN AUTRE MORT...

CHRONOLOGIE : MERCREDI 26 MAI 1926

C'est cette même sensation qu'éprouva Michel Dubresse, le patron d'un des plus importants journaux de France quelques semaines plus tôt. Dans sa cabine de verre, surmontant de quelques mètres à peines les lourdes machines, il avait fait accrocher ce tableau impressionnant exécuté par un peintre qu'il avait rencontré par hasard chez un de ses amis.

Le tableau, simplement intitulé "Atlas", représentait un homme que l'on devine très fort sous des vêtements noirs de magistrat tente de porter sur son dos la terre. Si le sujet n'a rien d'original, c'est dans l'exécution que le tableau se démarque : fidèle au style d'Anatole Brancard, la terre est dessinée au fusain, mais son aspect est encore plus assombri, et en observant attentivement la toile, on peut se rendre compte de silhouettes se découpant dans la masse planétaire : des silhouettes tordues et torturées.

Dubresse contempla longuement le tableau le soir où il fut retrouvé mort. Il admirait avant tout l'expression de souffrance peinte sur la figure du magistrat. L'artiste avait su retranscrire la difficulté de soutenir une forte charge, et aux jambes déjà ployées, on se rendait compte que le pauvre homme n'en avait plus pour longtemps avant d'être écrasé.

Dubresse était très heureux de son acquisition, même si parfois, la toile lui semblait étrangement prémonitoire. Et ce soir là, alors que la plupart des journalistes étaient rentrés, et que le journal du lendemain s'imprimait, il ressentit cette impression avec une acuité insupportable. Était-ce la mauvaise luminosité qui lui fit croire que les silhouet-

tes s'étaient mises à bouger ? Pour s'en rendre compte, il alluma toutes les lampes de son bureau. Alors qu'il s'approchait de la toile, il n'y avait plus aucun doute : non seulement les silhouettes étaient animées comme des flammes, mais en plus, elles en prenaient la couleur !

Ce n'est qu'après s'être rendu compte de ce fait incroyable, qu'il s'aperçut que la terre elle-même était en train de grandir, qu'elle enflait jusqu'à prendre toute la largeur de la peinture. C'est à ce moment qu'Atlas ploya et laissa tomber la terre...

Nul ne sait exactement ce qui arriva ce soir-là. Le corps de Dubresse fut retrouvé dans les rotatives, par les techniciens, immédiatement alertés lorsque les machines s'arrêtèrent. Sur son visage, on pouvait lire les nouvelles du lendemain : "Révoltes au Maroc : échec des autonomistes".

Voyons c'était bien
la deuxième colonne à gauche
ou la troisième ligne
sur la droite

La police
a conclu à
un acci-
dent. Les

meilleurs experts sont
d'accord sur le fait que
Dubresse a cherché à éviter quelque chose et
qu'il s'est précipité maladroitement à travers
la paroi vitrée. L'expression de terreur sur
son visage n'ayant été provoquée que par
l'imminence de la mort...

ET ENCORE UN...

CHRONOLOGIE : MARDI 15 JUIN 1926

Paul Dubois - père Paul Dubois, devrais-je dire - était un passionné d'astronomie. Il avait installé dans les combles de son presbytère une petite salle, qu'il avait rendu accueillante par l'adjonction savante de tapis et d'œuvres d'art. Dans un coin de cette garçonnière (!), était posé en bonne position une lunette astronomique, dont le prix aurait même fait pâlir le banquier Gondureau. Chaque soir, le vieux prêtre passait de nombreuses heures à observer le ciel, persuadé que c'est au firmament diamanté que l'on pourrait lire le prochain message de Dieu.

C'était un de ces soirs. Faisant une pause dans ses observations, le père Paul s'assit dans le fauteuil confortable où il avait l'habitude de prendre le thé que lui préparait sa bonne. Bien installé, il avait tout loisir de contempler sa dernière acquisition : l'élément qui lui manquait pour finir l'installation de cette pièce. Le peintre qui l'avait exécutée semblait l'avoir fait au hasard, sur le coup d'une inspiration. Mais le vieux curé était persuadé qu'il s'agissait d'un discret clin d'œil du Seigneur. La toile en effet représentait exactement ce que l'astronome recherchait : il y avait trois grandes étoiles sur cette peinture. Celle de gauche était fortement teintée de bleu alors que celle de droite était de couleur rougeâtre.

Mais ce qui prenait le plus de place sur l'image, était cette étoile centrale, pla-



cée légère-
ment plus haute
que les deux

OH! DES
TEXTUS CRYPTOREX
MMM...
INTERESSANT
ÇA!

autres. Elle était
exécutée au
fusain, et semblait
inachevée, mais

on pouvait clairement reconnaître dans
cette étoile la silhouette d'un homme
crucifié qui ne pouvait être que Jésus, le
Messie. Et pour le père Paul, c'était un double message. La toile était inachevée car l'œuvre de Dieu était inachevée. Et l'analogie des étoiles n'était que trop frappante.

Cette observation lui redonna du cœur à l'ouvrage, et il se remit à son poste, légèrement courbé pour mieux apposer son œil à la lunette. Un léger courant d'air parcourut la pièce. La saison allait vers l'obscurité, et les nuits seraient bientôt plus longues et froides... "il est temps que je pense à installer un petit chauffage à bois", se dit-il, l'œil fixé sur les étoiles, lorsque trois points distants attirèrent son attention. Il s'agissait d'un groupe d'étoiles dont la position rappelait fortement la position des étoiles sur la toile. De plus, il lui semblait que les étoiles extrêmes avaient les mêmes colorations que sur la peinture.

Passablement excité, le curé tenta de faire le point en triturant les nombreuses manettes de son engin. Et l'étoile centrale semblait grandir dans l'objectif. Piétinant sur place, le curé attendit de voir la merveille qui allait se présenter à lui, la sueur lui coulant sur le front. Mais alors que la forme s'approchait encore et toujours de lui, il se rendit soudainement compte que quelque chose n'allait pas. Le corps cloué sur l'étoile, en position de crucifié ne pouvait pas être celui d'un humain : de larges ailes membraneuses remplaçaient les bras, et le corps entier était de couleur grisâtre, comme la peau d'un vieux cadavre. Mais le plus horrible était certainement la tête, un crâne animal, muni d'une bouche aux dents impossiblement longues, et d'orbites vides au fond desquels brillait une lueur verdâtre et malveillante. N'en croyant pas ses yeux, le vieux prêtre recula instinctivement, mais le cauchemar ne s'arrêta pas pour autant, car en se retournant, il vit très clairement sur la toile de la crucifixion se détacher le visage hideux de cette créature. Et cette créature remua ses lèvres racornies et lui dit : " je suis là pour toi, mon fils ".

"Je lui avais pourtant dit que ce n'était pas sage de sa part ! Rester éveillé si tard, a-t-on idée ! A son âge !" se lamentait Adelaïde Vontrin, la bonne du père Dubois, interrogée par la police.

"Voyez-vous, il faisait de plus en plus froid dans cette chambre, et rester debout pendant des heures, ce n'est pas une très bonne idée. On finit par ne plus savoir où on est. Et avec son cœur tellement fragile, il aurait du faire attention. Ah, pauvre père Dubois ! Mais que vais-je devenir ?"

UNE ÉPIDÉMIE DE MORT...

Dans l'ensemble de la capitale, de nombreuses personnes trouvaient la mort dans des circonstances soit accidentelles, soit mystérieuses. La police n'est jamais arrivée à faire le lien entre toutes ces affaires, mais l'inspecteur Froissard est prêt à donner toutes les informations que les personnages désirent, pour peu que le point commun entre les victimes semble évident : elles possédaient toutes un tableau d'Anatole Brancard.

Vous trouverez toutes les informations concernant les autres victimes et les

autres tableaux dans l'Annexe B. Mais intéressons nous un peu plus à la finalité de l'affaire...

La finalité

UNE NOUVELLE TENTATIVE

Qui a dit que les créatures du mythe avaient besoin d'adorateurs conscients pour agir à leur guise dans ce monde qui les a oubliées. S'il en est bien une qui n'a pas besoin des humains, et qui ne s'en sert que pour le plaisir de les manipuler, il s'agit bien de Nyarlathotep. Car c'est lui qui se cache derrière tous ces événements. On dit de lui qu'il inventa de nombreuses choses pour les humains, et l'une de ces choses est le tarot divinatoire, dont il susurra l'idée à quelques adorateurs dans les temps anciens.

Le pouvoir qu'il mit dans chacune des arcanes était immense, mais fortement dissipé par les humains qui les utilisaient. Pourtant, celui qui arriverait à utiliser ces cartes et ces symboles pourrait acquérir un pouvoir sans limite sur le monde, un potentiel de décision énorme. Jetant toujours plus loin ses filets, le Grand Ancien voulait enfin récupérer les dividendes de ses peines.

Le livre "Votre avenir avec le Tarot" apparut à la fin du siècle dernier. Malet, l'auteur de l'ouvrage, était totalement inconnu, et l'ouvrage ne semble avoir été édité qu'en un seul exemplaire. Lorsqu'il tomba entre les mains de Brancard, ce dernier fut inconsciemment fasciné par le contenu, bien qu'à première vue, il ne soit pas révolutionnaire... Inspiré par ce qu'il lisait, il se mit à peindre des toiles ayant pour support les cartes du tarot. Et dans chacune des œuvres du peintre, l'âme de Malet, qui n'était autre que l'Homme Noir, plaça une partie du pouvoir de la carte correspondante, décidant du même coup de l'avenir du futur propriétaire de la toile.

Mais tout ceci a bien évidemment un but, et c'est à cause de l'accomplissement de ce but que les toiles sont incomplètes. Ce n'est pas pour rien que le peintre semble laisser un espace inachevé sur la toile (cette partie dessinée au fusain, constante dans l'œuvre de Brancard) : c'est pour y laisser la place pour l'âme du défunt.

Car Nyarlathotep a besoin de l'essence même de ces âmes pour y puiser le pouvoir nécessaire à son incarnation dans le corps d'un avatar. Chaque mort servira à aug-

menter la puissance de l'Avatar de l'Homme Noir, qui fut représenté dans le jeu de tarot sous la forme de l'Arcane 0 : Le Mat.

UNE VISITE CHEZ BRANCARD

Commençant probablement à se poser des questions au sujet du peintre (qui se manifesterà à nouveau en fin de semaine pour récupérer son tableau), les personnages pourraient bien se souvenir de l'invitation de Brancard à visiter son atelier.

Celui-ci n'a franchement rien de particulier. De la rue, on ne voit à l'adresse indiquée qu'une maison en ruine. Ses fenêtres sont brisées, le toit est troué et on a l'impression que l'ensemble du bâtiment est abandonné. Pourtant, il ne s'agit pas d'une fausse adresse. L'atelier est en fait situé derrière la maison (que Brancard a hérité de ses parents, et n'y trouvant pas d'utilité, a laissé tomber en décrépitude). Il s'agit d'une petite maisonnette d'appoint, visiblement de fabrication récente, et entièrement construite en bois. La température y est assez fraîche, car Anatole ne voit pas l'intérêt de chauffer l'unique pièce avant que ses doigts ne soient engourdis.

En fait d'atelier, les personnages découvriront son " chez lui " : un matelas posé à même le sol lui sert de chambre à coucher, dans un coin, un antique poêle à charbon lui sert de coin cuisine et de chauffage. Tout le reste est occupé par des tonnes de tréteaux, tables, etc. toutes encombrées de pots de peintures, de pinceaux et de livres. Des draps maculés de couleurs tapissent le sol, et l'ensemble donne une impression de capharnaüm terrible. Pourtant, lors de la visite des PJs, aucun tableau ne se trouve dans l'atelier : ils sont tous déjà partis en direction de la galerie pour l'exposition de samedi.

Anatole sera probablement chez lui, et c'est avec sa timidité naturelle qu'il accueillera les personnages dans son modeste lieu de travail. Il commencera par leur proposer maladroitement à boire, avant de se rappeler qu'il ne peut leur offrir que du thé, de l'eau ou un whisky (il doit lui en rester une bouteille qu'il passera dix minutes à trouver). Puis, il bavardera aussi civilement que possible avec ses visiteurs, répondant avec amabilité aux questions, bien qu'il s'embrouille et commette quelques impairs.

En fait, le seul élément intéressant de cette visite devrait être le livre " Votre

avenir avec le Tarot " qui se trouve posé au milieu des autres ouvrages. Mais la profusion de publications hostiles peut inquiéter bien plus des joueurs habitués. En effet, ce livre qui est le centre de cette histoire est probablement le plus anodin de tous. Les personnages pourront quand même observer que le livre de Malet semble être fréquemment consulté. En l'ouvrant et en le feuilletant (Anatole n'y voit aucun inconvénient), on peut s'apercevoir qu'il est organisé en deux parties : une partie théorique qui présente dans un charabia digne de la meilleure diseuse de bonne aventure les fondements et la puissance des arcanes majeurs du Tarot et une partie référentielle décrivant chaque arcane majeur, avec sa représentation sur la page de gauche, et sa signification dans la page de droite. C'est dans cette partie que les personnages pourront lire de nombreuses phrases qui, prises hors contexte peuvent sembler banales, mais qui dans le cas présent semblent étrangement prémonitoires (inspirez-vous des horoscopes publiés dans les différentes revues, mais en les noircissant un peu...). L'ouvrage dans son intégralité ne dépasse pas les 150 pages.

Bien sûr, Anatole réitérera son invitation au vernissage de son exposition, puis, après que les joueurs aient posé toutes les questions qu'ils désirent, les raccompagnera jusqu'à la rue. Pendant toute cette scène, rappelez vous que Anatole Brancard est innocent. Vous pouvez toutefois ajoutez des éléments bizarres dans l'atelier (un personnage se sent observé, certaines couleurs semblent changeantes, en fonction de l'angle d'observation, des ombres changent de formes, etc.)

LE PROCÈS

Il ne faut cependant pas oublier que le but de tout ce scénario est d'empêcher Jacques Millaux de perdre sa tête (au sens propre du terme). Le procès aura lieu vendredi (la veille de l'exposition de Brancard), et les joueurs doivent avoir été particulièrement brillants pour empêcher la condamnation à mort.

En effet, à l'origine, tout est contre Jacques Millaux. Même si les personnages ont découvert des incohérences avec la version de l'accusation, cela ne devrait pas convaincre les jurés, car pour la plupart d'entre eux, un homme déjà condamné est toujours coupable de ce qu'on lui reproche.

Si l'avocat est joué par un personnage, n'hésitez pas à jouer les réquisitoires du procureur, puis de la défense. Du côté du procureur, n'hésitez pas à faire transparaître en Jacques Millaux le monstre, libéré de tout scrupule, pris en flagrant délit et refusant d'admettre la vérité. Appuyez sur chacune des évidences, avec une colère juste dans les yeux, un ton dur, sauf quand il s'agit d'évoquer la pauvre et innocente victime d'un crime crapuleux et prémédité ! En bref, inspirez-vous des plus mauvais films de procès.

Puis, laissez l'avocat parler et exposer à son tour la vérité. Mais que peut-il dire ? Que des tableaux maudits tuent des gens dans Paris ? Cela serait considéré comme une injure à magistrat... En fait, le meilleur parti à prendre consiste à tenter d'attirer les soupçons vers Gondureau (même si les personnages ont la conviction que le banquier est innocent également). Mais même dans ce cas, c'est la parole de Gondureau contre celle de Millaux. Et comme on ne s'attaque pas impunément aux institutions, les jurés choisiront la condamnation de Millaux.

Pendant toute la scène du procès, faites sentir aux joueurs l'importance de la malédiction et le pouvoir des tableaux. Toute "preuve" avancée par les personnages recevra un plus mauvais accueil qu'une preuve avancée par le procureur. Au final, considérez l'alternative suivante : si le tableau possédé par Jacques Millaux a été détruit (ce qu'il faudra expliquer à Anatole, mais bon...), celui-ci pourra s'en tirer avec une lourde peine de prison. Dans le cas contraire, c'est la condamnation à mort.

Et comme L'Homme Noir a besoin de son âme avant le lendemain, cette exécution aura lieu le lendemain même, à l'aube !

LE FINAL

CHRONOLOGIE : SAMEDI 11 SEPTEMBRE 1926

Le final aura lieu le soir de l'exposition. Toutes les toiles seront exposées de part et d'autre d'une vaste salle blanche. De nombreux visiteurs seront présents ce soir, et l'ensemble du gratin de la ville sera présent, car la réputation du peintre s'est répandue, de bouche à oreille, et tout le monde veut voir les toiles magiques dont on leur a parlées les jours précédents. Les personnages auront peut-être l'occasion de rencontrer au cours de la soirée Clara Duverdin, accompagnée pour l'occasion de Ernest

Gondureau, mais ce couple essaiera de rester le plus discret possible, en particulier si les personnages sont au courant de leur liaison.

La réelle vedette du spectacle se cache encore, mais tout le monde pourra voir, trônant au fond de la salle, la dernière toile du peintre, celle qui ne sera présentée que plus tard dans la soirée. Elle semble être d'un format bien plus imposant que les autres, et est recouverte d'un immense drap d'un blanc éclatant. Un cordon de sécurité est posé devant, et personne ne peut s'approcher de la toile sans que le directeur de la galerie l'en empêche. De plus, s'approcher de la toile, revient à s'attirer le dédain de tous les gens présents, car tout le monde en meurt d'envie...

Ce n'est que tard dans la soirée (attacher vous à rappeler sans cesse la présence du tableau - en particulier si les personnages ont découvert ce qui se trame - tout en leur donnant l'impression d'une soirée mondaine classique) que Anatole Brancard fait son apparition : il se dirige d'un pas cérémonieux vers la toile, et plus particulièrement vers le cordon qui va lui servir à découvrir son œuvre. Il semble ailleurs, comme s'il était drogué, et est en fait sous l'emprise directe de l'Homme Noir. Arrivé à hauteur de la toile, il tire violemment sur le cordon, exposant au public sa dernière œuvre.

Dans un premier temps, c'est la consternation : le tableau ne représente qu'une simple tache noire, qui prend toute la place sur la toile. Et cette tache se trouve sur un fond blanc. Les gens commencent à murmurer, ne sachant pas trop s'il s'agit d'une œuvre géniale, ou d'une immense supercherie. Dans tous les cas, Anatole reste silencieux à côté de la toile, les yeux perdus dans le vide.

A ce moment, les personnages attentifs à ce qui se passe autour d'eux, peuvent se rendre compte que les toiles environnantes (les 21 toiles du peintre) commencent une à une à se modifier. Comme tout le monde observe la dernière œuvre du maître, ils seront probablement les seuls à le remarquer. Le changement est assez inquiétant et progressif : la partie noir et blanc de l'œuvre commence à se teinter doucement de couleurs, comme si elle se reconstituait par elle-même. Et quand le premier tableau est entièrement coloré, le deuxième commence la métamorphose, et ainsi de suite. Ce processus est toutefois assez rapide, et il faudra moins de 3 minutes aux tableaux pour être tous colorés. Cela laissera néanmoins le

temps aux personnages de détruire certaines œuvres sous l'œil médusé des invités.

Ce n'est que lorsque tous les tableaux intacts auront pris de la couleur, que la tache sur le tableau maître commencera elle aussi à se métamorphoser, bien que le changement ne soit pas du tout du même type. Dans un premier temps, la forme sombre dessinée sur la toile commencera à bouger et à changer de forme. Ce qui produira un recul instinctif de la foule, bien que l'état de panique ne soit pas encore atteint. En fait, celui-ci ne sera provoqué que par la prise de volume de la tache. En effet, la tache semble prendre une troisième dimension, et tout en prenant forme humaine, semble s'extraire du cadre pour empiéter dans la réalité. Bientôt, l'Avatar se dresse devant le cadre déchiré, et récoltera toutes les âmes emmagasinées dans les autres tableaux. Cela aura la forme de jets de couleurs provenant des autres arcanes qui seront absorbées par la forme noire. Puis, ce sera le massacre. L'Avatar se précipitera sur tous les invités tentant de fuir, mais trouvant les portes d'entrées verrouillées (c'est Brancard qui les a fermées avant de révéler son œuvre). Le pauvre peintre sera d'ailleurs la première victime du monstre : le corps de l'homme étant littéralement absorbé et dissous dans la forme tellement sombre qu'elle semble manger la réalité.

La force de l'Avatar dépendra du nombre d'âmes qu'il a réussi à absorber. Il est peu probable toutefois que les personnages aient réussi à détruire toutes les toiles. Voir l'Annexe A pour les caractéristiques du monstre.

Le combat (s'il y en a un) doit avoir lieu dans une ambiance apocalyptique. N'hésitez pas à mettre en scène des massacres gratuits : en plein milieu de la confrontation, une femme est happée par la bête et réduite en moignons sanglants, des éclairs dus à la puissance mise en œuvre zèbrent la salle, les gens fuient dans tous les sens et hurlent de façon hystérique. Certains deviennent fous sur le moment (c'est peut-être aussi le cas des personnages) et le nombre de morts est impressionnant. S'il vous prend des idées sadiques, faites en sorte que les personnages soient les seuls survivants du massacre (qu'ils auront alors à expliquer aux policiers).

Si les personnages remportent la victoire, ils se retrouveront au milieu du carnage. D'éventuels survivants sont plongés dans un état de catatonie ou d'hystérie, et la chose, une fois à terre se dissoudra dans une grande tache d'encre, qui ne pourra jamais plus être effacée. Les tableaux sont redevenus normaux : dessinés en partie au fusain, ils ont maintenant perdu toute leur magie. Ce ne sont plus que des œuvres inachevées, dont l'histoire ne retiendra rien, car ni le style, ni l'exécution ne semblent maintenant très novateurs. Le charme qui agissait sur les tableaux est maintenant passé.

Si les personnages échouent, ils seront assimilés à leur tour par la chose, qui après en avoir fini avec les autres invités, ira se cacher dans un endroit sombre, dans une vieille bâtisse par exemple, en attendant son heure : le moment où son maître aura besoin d'elle.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CHOSE DU TABLEAU

(les caractéristiques marquées d'un * sont à multiplier par le nombre de tableaux intacts)

FOR* : 2 CON* : 6
TAI* : 3 INT : 14
POU* : 4 DEX : 12
APP : -
Points de Vies* : 4,5

Pertes de SAN : 1D6/1D20
Armure : sans

Attaque spéciale :
absorption : à chaque fois que la chose touche un humain, elle lui vole 4 points de magie et 1d10 points de SAN (le toucher est particulièrement horrible). Si la victime tombe à 0 dans une de ces deux caractéristiques, elle commence à être absorbée par la Chose. Cette action est irrévocable et dure 1d3 rounds. Une fois absorbée, les points de vie restants, les points de TAI et les points de CON de la victime sont additionnés à ceux de la chose.

ANNEXE : LES TABLEAUX

Chaque tableau peint par Anatole Brancard correspond à une des Arcanes Majeures du Tarot. Ils sont tous décrits selon le modèle suivant :

N° Arcane - Nom Arcane

Nom : Nom officiel de l'œuvre

Représentation : Description de l'œuvre

Propriétaire : nom et profession du propriétaire de l'œuvre

Date Mort : Date où le tableau entre en action

Circonstances : causes apparentes et nom du décès

21 - Le Monde

Nom : Atlas

Représentation : représente un homme que l'on devine très fort sous des vêtements noirs de magistrat qui tente de porter sur son dos la terre. Si le sujet n'a rien d'original, c'est dans l'exécution que le tableau se démarque : fidèle au style d'Anatole Brancard, la terre est dessinée au fusain, mais son aspect est encore plus assombri, et en observant attentivement la toile, on peut se rendre compte de silhouettes se découpant dans la masse planétaire : des silhouettes tordues et torturées.

Propriétaire : Michel Dubresse, propriétaire de quotidien.

Date Mort : 25 Mai 1926

Circonstances : Chute dans les rotatives de son journal.

20 - Le Jugement

Nom : Le déclin

Représentation : La scène représente un groupe de quatre hommes et trois femmes positionnés en demi-cercle face à l'observateur. Les personnages sont vêtus de toges romaines et leur main droite est levée, pointant un index impérieux vers le spectateur de la toile. A l'arrière-plan, on peut remarquer de nombreuses ruines de temples gréco-romains.

Propriétaire : Jacques Millaux, antiquaire

Date Mort : (Peut-être 11 Septembre 1926)

Circonstances : Condamnation à mort par la guillotine.

19 - Le Soleil

Nom : La Frontière

Représentation : Pourquoi ce petit coin de terre au milieu de la toile est-il dessiné au fusain ? Et pourquoi ces craquelures, comme si la terre avait été brûlée ? En plus de cette partie, un crâne animal est également dessiné en noir et blanc, alors que tout le reste de la toile représente un paysage nordique, enneigé, décoré de multiples sapins.

Propriétaire : Ludovic Tranchet, Bijoutier

Date Mort : 24 mai 1926

Circonstances : Nul ne sait ce qui s'est passé exactement, mais Ludovic Tranchet a été retrouvé dans son officine la langue boursouflée, comme mort de soif. La police penche pour le crime crapuleux, bien qu'aucun poison n'ait été détecté. Mais par manque de pistes, l'enquête est en sommeil

18 -La Lune

Nom : Les observateurs

Représentation : Le tableau représente une pleine lune dessinée au fusain, derrière laquelle se cachent en observation des créatures mi-hommes, mi-bêtes qui semblent guetter celui qui se trouve devant la toile. En arrière-plan, un ciel étoilé du plus beau bleu sombre.

Propriétaire : Baron Hervé du Plançois

Date Mort : 12 juin 1926

Circonstances : mordu à mort par un loup (probablement) alors qu'il chassait dans sa propriété des Pyrénées-Atlantiques.

17 - L'Etoile

Nom : Renouveau

Représentation : il y avait trois grandes étoiles sur cette peinture. Celle de gauche était fortement teintée de bleu alors que celle de droite était de couleur rougeâtre. Mais ce qui prenait le plus de place sur l'image, était cette étoile centrale, placée légèrement plus haute que les deux autres. Elle était exécutée au fusain, et semblait inachevée, mais on pouvait clairement reconnaître dans cette étoile la silhouette d'un homme crucifié qui ne pouvait être que Jésus, le Messie

Propriétaire : Paul Dubois, prêtre catholique

Date Mort : 15 juin 1926

Circonstances : Crise cardiaque lors de l'observation des étoiles.

16 - La Maison-Dieu

Nom : Retour aux sources

Représentation : La toile représente une vieille cathédrale abandonnée, envahie par les racines des arbres qui sont passées à travers les vitraux. A l'avant-plan, sur la droite, un arbre semble s'être transformé en niche pour accueillir une statue de vierge dessinée au fusain.

Propriétaire : Gérard Wilson, archéologue mondain

Date Mort : 3 mai 1926

Circonstances : Lorsqu'il visita le site de fouilles en Bretagne qu'il avait financé et dont il comptait en retirer tout le mérite et qui avaient permis de mettre un jour un très ancien site religieux Gaulois, situé dans une grotte, cette grotte s'est effondrée, tuant du même coup l'ensemble de son équipe, soit 8 personnes.

15 - Le Diable

Nom : Echange

Représentation : Il s'agit probablement d'un comptoir. Un homme au regard compréhensif, la tête légèrement inclinée et dont le visage est dessiné au fusain semble observer un enfant, posé par des mains féminines (le reste est hors-champ) sur le comptoir. Derrière l'homme, on peut reconnaître un gabarit, destiné à mesurer un enfant.

Propriétaire : David Wagner, médecin

Date Mort : 31 juillet 1926

Circonstances : Quelle ironie : un homme qui durant des années a prescrit médicament sur médicament ! Mourir en inversant deux flacons et en voulant soigner un rhume...

14 - La Tempérance

Nom : La place des choses

Représentation : Le tableau représente une femme, peinte (ou plutôt dessinée au fusain) à la manière des tableaux bibliques italiens : très douce, aux traits estompés. Mais à la place de son ventre, on ne peut voir qu'un trou. La femme tient derrière son dos une rose d'un rouge sombre, que l'on peut voir à travers ce trou. Elle semble évoluer dans un champ cultivé : des choux.

Propriétaire : Félicie Frongier, romancière

Date Mort : 15 août 1926

Circonstances : Alors qu'elle était en train de jardiner dans sa petite propriété à l'extérieur de Paris, la pauvre femme voulut ran-

ger ses outils dans la petite remise sans fenêtre prévue à cet effet. Alors qu'elle se trouvait à l'intérieur, la porte se referma soudainement, la laissant dans le noir. Là, se coinçant la jambe dans l'amas d'outil, elle fit une mauvaise chute et se brisa la cheville. Elle ne put jamais ressortir de cette remise. On la trouva à la fin du mois, amaigrie et décédée.

13 - L'arcane sans Nom

Nom : Défaite

Représentation : C'est sans doute le tableau le plus sujet à controverse de Brancard : il représente en effet le Christ, cloué sur sa croix. L'élément polémique - outre le fait que Jésus soit dessiné au fusain - étant que le Christ est devenu un squelette, sur lequel est encore apposé la couronne d'épine. Le décor du tableau représente par contre plutôt un désert Californien qu'un paysage Israélien. Le Christ semble seul, et le soleil brille en arrière-plan.

Propriétaire : Jean Malcoeur, Essayiste controversé.

Date Mort : 4 juillet 1926

Circonstances : Le pauvre homme, après une soirée de beuverie dans une réception mondaine, est rentré chez lui, et est tombé dans l'escalier menant à sa cave (probablement pour aller y chercher une autre bouteille). Dans sa chute, il s'est empalé sur une planche trouée qui traînait négligemment. Le clou rouillé lui a transpercé le cœur.

12 - Le Pendu

Nom : Révélations

Représentation : La scène représente une foule nombreuse, dont la plus grande partie a le dos tourné au spectateur. Mais le plus curieux, c'est la présence de cet homme dessiné au fusain, pendu par les pieds à un croissant de lune, les bras écartés en une sorte de bénédiction. Il sourit et affiche un air béat.

Propriétaire : Aaron Mildred, aventurier (entendez par là explorateur)

Date Mort : 30 avril 1926

Circonstances : Aaron s'est tout simplement pendu à la corde d'escalade, dans les Alpes Françaises, qu'il tentait de traverser avec un minimum de ressources. On pense qu'il a glissé et que dans la chute, la corde s'est enroulée autour de son cou.

11 -La Force

Nom : Essai

Représentation : Ce tableau représente un homme dans un cirque. Il soulève une baleine, portant sur son dos un éléphant, portant sur son dos un cheval, portant sur son dos un livre. Le tout représenté au fusain dans un décor coloré.

Propriétaire : Philippe Zortan, ancien dompteur.

Date Mort : 2 septembre 1926

Circonstances : C'est probablement la mort la plus misérable causée par les tableaux. L'homme est tout simplement mort en faisant sa commission aux toilettes. La pression étant devenue trop forte, ses intestins ont éclaté, causant une hémorragie interne qui lui a été fatale.

10 -La Roue de la Fortune

Nom : Vie et Oeuvre

Représentation : La scène est très sombre, puisqu'il s'agit du côté non exposé d'une colline vue depuis son pied. Le soleil passe un œil discret par dessus le sommet et de nombreuses personnes semblent tenter de la gravir. A leur silhouette, on les devine décharnés et malades. Seule la personne à l'avant plan, dessinée au fusain et que l'on voit de dos, semble joyeuse et normale. Ses poches pendent en-dehors de son pantalon.

Propriétaire : Francis Norguard, lanceur de couteaux.

Date Mort : 12 juillet 1926

Circonstances : C'est le seul cas où ce n'est pas le propriétaire de la toile qui est tué, mais sa fille. C'est lorsque Francis s'entraînait dans sa maison de Montmartre que le couteau, pourtant moucheté, toucha sa cible au lieu de la rater, alors qu'Aline était en train de tourner accrochée à une roue jaune et rouge. Le couteau, atteignant la fille à la tempe la tua sur le coup.

9 - L'Ermite

Nom : Seul à Paris

Représentation : L'action se passe dans une rue passante de Paris (on reconnaît le Sacré-Coeur en arrière-plan). La foule est nombreuse, et tous les détails de la vie quotidienne sont là. Seule une personne se détache nettement du lot. Un homme à la mine triste et au visage suintant (bien que dessiné au fusain, on dirait qu'il est blessé). Il est mêlé à la foule, qui ne semble pas lui accorder attention.

Propriétaire : Boris Morgonov, diplomate

Date Mort : 29 mai 1926

Circonstances : Boris Morgonov a été pris de malaise alors qu'il déambulait sur les Champs-Élysées. Des témoins prétendent l'avoir entendu crier " Ou êtes vous tous passés " avant qu'il n'écarquille les yeux et décède d'une crise cardiaque.

8 -La Justice

Nom : La Demiurge

Représentation : Au premier plan, occupant la plus grande surface de la toile est représentée une femme, nue, qui semble observer celui qui se trouve face au tableau. Elle semble se tenir debout sans aucune pose particulière, immobile et sereine. Le plus curieux est sans doute le regard : il est vide de toute pupille, les yeux sont complètement blancs. Plus surprenant encore, l'arrière-plan : il s'agit d'un paysage assez banal, mais incliné, comme si le paysage avait basculé.

Propriétaire : Bernard Londrin, industriel textile

Date Mort : Mercredi 2 juin 1926

Circonstances : Transpercé par une épée de décoration.

7 - Le Chariot

Nom : La grande peste

Représentation : Le tableau représente un large chariot, conduit par des individus à tête de rats. Sur le chariot, on peut reconnaître sous les bâches des morceaux de jambes et de bras pourrissants. Le contenu du chariot étant (y compris les vers et les mouches) dessiné au fusain. Détail amusant : les cadavres sont également recouverts de papiers journaux récents.

Propriétaire : Patrick Marcellin, rentier

Date Mort : 18 juillet 1926

Circonstances : Patrick Marcellin a été victime d'un accident de la route. Un véhicule, accéléré par une pente a perdu ses freins, et la voiture a happé le rentier alors qu'il traversait la route. Sa jambe, arrachée par la violence, est retombée dans le caniveau et a roulé pendant un instant avant de s'immobiliser. Patrick était déjà mort.

6 -L'Amoureux

Nom : Revanche

Représentation : La scène représente un couple enlassé. Seul l'homme est vu de face, son visage passant par dessus l'épaule de la femme, et le couple est dessiné au fusain. La dague que la femme s'apprête à enfoncer à son insu dans le dos de son amant est par-

contre peinte, ainsi que le décor médiéval.

Propriétaire : Klaus Margeron

Date Mort : 7 juillet 1926

Circonstances : Le jeune homme s'est donné la mort en avalant du poison (bien que la fiole qui le contenait n'ait pas été retrouvée). Faut-il noter l'incroyable ressemblance entre le modèle du tableau et la victime ? Et qu'en pense Emilie, sa petite amie ?

5 - Le Pape

Nom : L'Inachevé

Représentation : Un homme nu, dessiné au fusain, est couché dans son lit à baldaquin. Du moins, on imagine qu'il s'agit d'un homme à l'absence de ses seins, mais il n'a pas de sexe non plus. Ses traits sont toutefois masculins. Il est entouré de multiples vieilles personnes qui semblent le condamner ou le plaindre.

Propriétaire : Jean-Baptiste Flandrois, propriétaire terrien

Date Mort : 13 juin 1926

Circonstances : L'homme était un fervent admirateur de chevaux. C'est alors qu'il s'entraînait à sauter des obstacles avec Vaillant!, son cheval favori, que l'animal rua violemment en refusant de sauter. Jean-Baptiste fut projeté vers l'obstacle (un tronc d'arbre surélevé. On ne sait si c'est la douleur ou le choc qui le tuèrent, mais le pauvre homme atterrit avec un pied à gauche et un pied à droite de la poutre. Ce qu'il y avait au milieu ne fut plus que bouillie...

4 - La Papesse

Nom : L'Inachevée

Représentation : Imaginez une marée de bébés hurlant de faim, posés à même le sol dans une grande salle carrelée. Imaginez une femme (on imagine que c'est une femme, car ses traits sont féminins), ne possédant pas de poitrine, ni de pubis en train de s'arracher les cheveux, et vous aurez une assez bonne représentation de la toile. Ah ! J'oubliais : la femme est bien évidemment dessinée au fusain.

Propriétaire : Euridice Lombard

Date Mort : 25 août 1926

Circonstances : Mal en a pris à Bernard Lombard d'offrir cette toile à sa femme. Celle-ci, déjà enceinte de 7 mois ne goûta pas la plaisanterie. C'est lorsqu'elle accoucha (un accouchement difficile et douloureux) et qu'elle regarda pour la première fois son

enfant qu'elle partit dans un immense éclat de rire et essoufflée, mourut d'épuisement. Pourtant, l'enfant se porte bien...

3 - L'Empereur

Nom : La fin de l'Empire

Représentation : Debout sur une tour, dont le sommet visible est dessiné au fusain, un homme observe le soleil couchant. Mais le plateau sur lequel est construit cette tour est entouré par les crevasses, et à en juger les maisons de villageois qui basculent dans le vide, les terres rapetissent...

Propriétaire : Yann Moritaire, Conservateur de musée

Date Mort : 9 août 1926

Circonstances : Yann effectuait sa tournée habituelle dans son musée. Il l'effectuait toujours avant de partir, en souvenir du temps où il était simple gardien. Mais il ne s'attendait sûrement pas ce soir-là à trouver toutes les momies éveillées. Et il ne s'attendait pas à ce qu'elles forment une garde d'honneur, en le conduisant inexorablement vers leur empereur. Quand celui-ci abattit sa dague, Yann accueillit la mort avec grâce. Quand à Conrad Vardener, le gardien de service cette nuit-là, il fut accusé de meurtre...

2 - L'Impératrice

Nom : Le Bal des sorcières

Représentation : Elle était là, au milieu de sa cour. Trônant comme la plus belle femme, au teint pâle et aux traits délicats. Mais est-ce bien difficile quand on est entourée de sorcières qui se battent grossièrement pour être à l'avant-plan. Par goût pour l'esthétisme, il aurait fallu inverser les dessins : enlever les couleurs aux sorcières, et en ajouter à la reine.

Propriétaire : Lydia Hortense, fille de bourgeois.

Date Mort : 4 juillet 1926

Circonstances : Qu'est ce qui amena Lydia Hortense, une des plus belles femmes de la capitale à se mutiler comme elle l'avait fait ? A l'aide d'un couteau, elle s'entailla profondément le visage et les mains, qu'elle avait délicates. Alors qu'elle avait tous les hommes de Paris à ses pieds, elle a choisi de mettre fin à son règne de la façon la plus grotesque possible. Est-ce parce qu'elle s'était rendu compte de sa stupidité qu'elle acheva le travail par la gorge ?

1 - Le Bateleur

Nom : La dernière Epreuve

Représentation : Un funambule, dessiné au fusain, est en train de traverser un gouffre. Il porte une large perche sensée l'aider à garder l'équilibre. Mais sur le côté gauche de la perche est posé la Bible, alors que sur le côté droit est posé un homme. Pourtant, c'est du côté gauche que penche la perche. Alors que l'artiste est à deux doigts de tomber, on peut remarquer qu'au fond du gouffre se trouvent déjà de nombreux squelettes humains et autres.

Propriétaire : Michel Sondre, étudiant

Date Mort : 16 juin 1926

Circonstances : Alors que Michel traversait le Pont-neuf pour se rendre à l'Université dans le quartier Ste-Geneviève, il lui prit l'irrépressible envie d'escalader le parapet et de

contempler le monde de plus haut. Trompé par le mouvement de la Seine, le jeune homme perdit l'équilibre et chut. On retrouva son corps bien des centaines de mètres plus loin...

0 - Le Mat

Nom : Aucun

Représentation : le tableau ne représente qu'une simple tache noire, qui prend toute la place sur la toile. Et cette tache se trouve sur un fond blanc.

Propriétaire : Aucun

Date Mort : Samedi 11 septembre 1926

Circonstances : Tués par la chose surgie du tableau lors du vernissage de l'exposition.



Les Compagnons
d'Éclendil

EastenWest

Dans l'Ombre et la Peur

Un scénario pour Kult
par Pascal Rivière

Illustrations : Ghislain Thiery

Notre temps est au plus profond de la nuit du monde
et de la pénurie.

M. Heidegger

Erst wenn die Wolken schlafen gehen
kann man uns am Himmel sehen
wir haben Angst und sind allein
Gott weiss ich will kein Engel sein
Rammstein

Ce scénario pourra de préférence servir d'initiation à des joueurs débutants et dotera leur personnage de leur sombre secret. Ces derniers auront, à partir de la moitié de ce scénario, l'originale et "réjouissante" alternative de jouer des esprits possédant malgré eux une enveloppe charnelle étrangère.

Disposer des suppléments Métropolis et Les légions des Ténèbres est utile, mais guère indispensable. Les explications nécessaires vous seront fournies.

Aussi, Métropolis fournit une liste d'incidents croustillants projetant les p.j.s par-delà l'Illusion, dans la Cité Originelle... et c'est bien ce par quoi débute ce scénario. En tout, une quarantaine. Yeah !!! Choisissez votre préféré !

Si vous ne disposez pas de ce supplément, ... délirez ! La réalité se corrompt, se transfor-

me. Les objets, les véhicules, ou l'environnement deviennent étranges et menaçants. Leurs propriétés se dérobent, au gré des craintes irrationnelles que nous fixons en eux, et ils rejettent les personnages hors de leur réalité illusoire mais sécurisante.

Ou encore, assistant à un événement horrible, le traumatisme altère la réalité, et le p.j. est pourchassé par des malfaiteurs qui ont de moins en moins l'aspect humain, en un lieu qui n'est subitement, ou progressivement et insidieusement, plus celui en lequel ils se trouvaient.

Les p.j.s ne se connaissent pas, par contre ils sont tous trois originaires des U.S.A., quel que soit l'état et la ville.

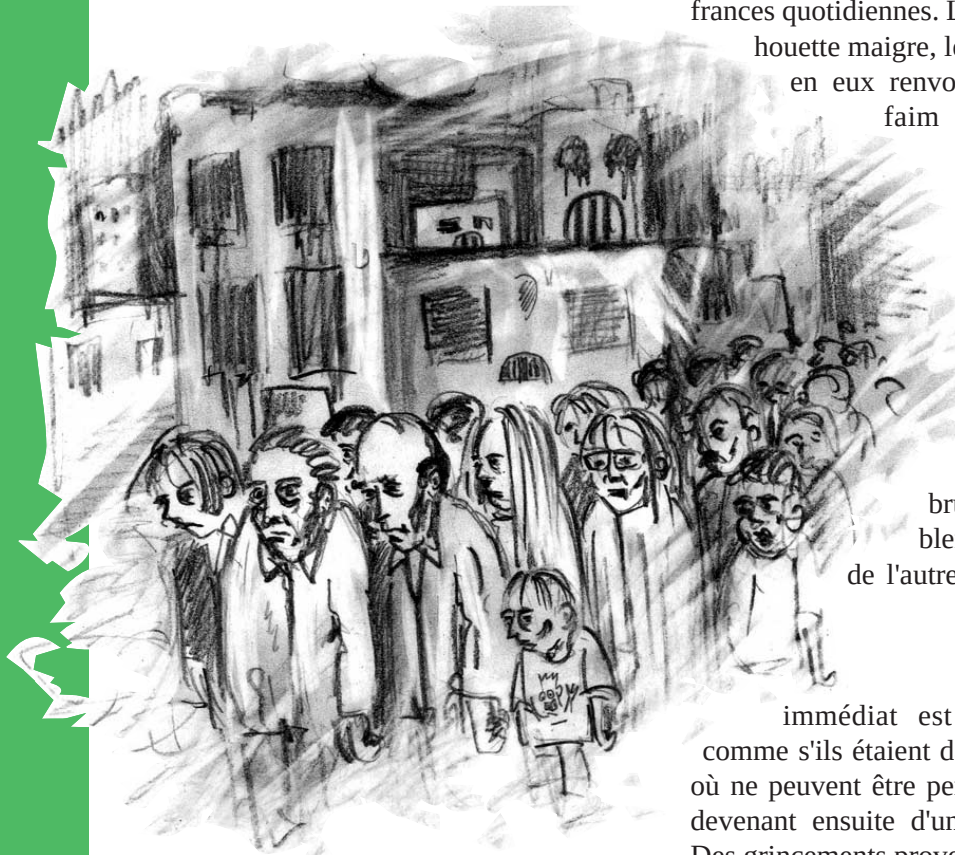
Faites jouer les joueurs séparément. Ils vivent une de leur journée "ordinaire", puis, saisissez le moment opportun pour les faire basculer dans l'horreur ou dans l'étrange. Ces séquences devront s'achever par l'éva-



Pascal RIVIERE
"Analyste" du comportement des joueurs, spécialiste du genre humain...
Expert dans les campagnes sans fin...

nouissement (un choc, un étouffement, une chute interminable, etc.).

Ils se réveillent ensemble à Métropolis dans un entrepôt vétuste et abandonné. A l'extérieur, des bruits de pas étranges approchent... Des créatures de Métropolis (allez.... vos préférées !) prennent d'assaut l'endroit. Laissez une possibilité d'évasion aux joueurs : leur fuite vient de les précipiter dans les taudis de la Cité Vivante (Métropolis, p.36).



Que la visite commence. (ce passage est mêlé d'extraits de Métropolis, entre " ").

Les p.j.s sont dans une rue aux bâtiments gris, sales et délabrés. Une odeur d'égouts s'y impose. La peinture des volets est écaillée, nombre d'entre eux pendent de travers, retenus par un seul gond, d'autres manquent. Des carreaux brisés sont calfeutrés de papier journal pourri. Les murs maculés de suie et de crasse sont fréquemment criblés d'impacts de balles. Certains laissent place à des trous béants offrant la vue de rez-de-chaussée dégradés, au sol couvert de gravats et de déchets, aux murs surchargés de graffitis laids et obscènes. De petites formes rapides glissent insidieusement sous la brume qui

révèle, parfois, des rats difformes et obèses. L'un d'eux tenait quelque chose de petit et de sanguinolent dans la gueule.

Des bruits, semblant émaner de rues proches, ricochent sur les façades malades et sinistres Klaxons hystériques, rumeur d'une foule, cris d'enfants... Et bientôt, des formes humaines glissent silencieusement, d'une démarche lente, émergeant de l'ombre des bâtisses...

...le regard vide, les épaules basses, les habits défraîchis, humides, gris, ils semblent des pauvres d'esprit abattus par le poids de souffrances quotidiennes. Leur teint pâle, leur silhouette maigre, leurs yeux creusés, tout en eux renvoie à la maladie, à la faim et à la souffrance.

Indifférents, ils s'écartent mécaniquement de votre trajectoire et vous dépassent comme s'ils ne vous voyaient pas.

Vous découvrez " bientôt que les bruits et les odeurs semblent toujours provenir de l'autre côté de la rue ou de l'angle de celle-ci. Leur environnement

immédiat est fade et silencieux, comme s'ils étaient dans l'oeil d'un cyclone où ne peuvent être perçus que certains sons devenant ensuite d'une clarté douloureuse. Des grincements provenant de l'autre bout de la rue, des piétons piétinant un mendiant allongé peuvent par moment masquer des fusillades " lointaines.

Et, doucement, un souffle putride repousse le brouillard, qui s'écarte comme une amibe dérangée. Votre regard porte au loin, et rien ne l'arrête. Vous êtes à un carrefour. Des rues infinies s'élancent de part en part, parcourues de passants, gris et affligés, aux yeux las, avançant au milieu de mendiants morts ou à l'agonie. Au loin, à une distance considérable, des édifices gigantesques, à l'architecture démente, reliés par un amas chaotique de ponts suspendus, s'élèvent à une distance vertigineuse vers le ciel.

Et brusquement, de l'autre côté de la rue, trois jeunes hommes surgissent, arme au poing, arrosant de balles des poursuivants indiscernables. Alors qu'ils reprennent la course, l'un

d'eux, un adolescent portoricain vigoureux, est frappé en plein dos par un impact : il tombe au sol, il hurle et se tord de douleur. Ses compagnons s'éloignent. Un nouveau gang, leurs poursuivants, émerge. Cinq hommes. Ils cessent la poursuite, entourent le jeune à terre qui lance des regards terrorisés. Un sourire sardonique se fige sur leurs visages, ils sortent des couteaux et s'abaissent vers lui. De sa forme révulsée, désormais difficile à distinguer entre les poursuivants qui l'encerclent, émerge des hurlements longs, atroces, insupportables. Les badauds s'écartent un peu, machinalement. Les hurlements montent à l'apogée de leur intensité,... puis cessent brusquement dans un bref gargouillis épais. Les hommes s'écartent et s'éloignent, se fondant dans la foule, laissant au sol une carcasse ensanglantée, mutilée et égorgée... Un clochard au regard avide sort de l'ombre, agrippe le corps, et le tire lentement, avec difficulté, bousculé par les passants, de nouveau dans l'ombre, laissant une traînée de sang incroyable...

" Ils vivent dans des taudis pathétiques où les rats se nourrissent de leurs enfants et les métiers qu'ils exercent sont stupides et dégradants. Ils mènent des existences absolument sans espoir et tombent raides morts par poignées chaque matin aux arrêts de bus et stations de métro sur-peuplés. Leur vie est d'une telle platitude qu'ils n'auront rien d'intéressant à raconter aux PJ. La circulation dense des principales artères est enveloppée dans un épais rideau de fumées d'échappements suffocantes alors que les ruelles sombres et lugubres empestent les immondices entassés pêle-mêle contre les façades. Si les habitants de ces petites rues semblent être un peu plus avenants que ceux qui vivent dans les grandes avenues, c'est simplement parce que vous êtes encore à une distance respectable. Chaque Personnage représente facilement quelques jours de nourriture pour une famille... "

Ici, vous allez devoir faire preuve de capacité d'improvisation. Que vont faire les p.j.s ? Quel que soit le cas, ils vont devoir rencontrer un nouvel habitant, un homme venu de l'Elysée, plus précisément de Chicago. Il s'appelle Jeremiah Martin, les tirera d'un mauvais pas, intervenant armé et disposant d'un véhicule et d'un repaire sûr, et leur proposera en échange d'un service de leur indi-

quer un passage pour l'Elysée. Il s'agira de faire une course au bazar, et de rapporter un objet à quelqu'un vivant à Chicago, une jeune femme appelée Patricia Cornley. Nous y reviendrons.

Quant au mauvais pas, si vous disposez de Métropolis, celui-ci en regorge ("le pub", p.39 - mon préféré... - "Trench Town", p.37, "les Symbiotes", p.39, "un bain de sang", p.40, etc.)

Sinon, plus généralement, les habitants sont affamés... et une rue quelconque pourra servir de coupe-gorge au bénéfice de la population, dont le comportement va devenir subitement moins amorphe. A moins que d'horribles transformations laissent à présager qu'il ne s'agissait pas de résidents ordinaires...

L'objet convoité par Martin s'appelle la coupelle de Del Velcaza. Elle est en vente chez un commerçant, du bazar (p.37), appelé Salim.

Rappelons ce qu'est le bazar de Métropolis : " La Cité Vivante ne se résume pas simplement à un mélange de quartiers représentatifs des pires aspects de nos villes occidentales, elle comporte aussi de nombreux bazars douteux, donnant une atmosphère orientale à ce lieu. Ici, avec un peu de chance, les PJ pourront mettre la main sur d'étranges artefacts ou obtenir des renseignements très utiles. Les bazars sont radicalement différents du reste de la Cité Vivante, les sirènes mugissantes des voitures de police et les détonations des pistolets-mitrailleurs s'estompent peu à peu pour laisser la place aux exclamations passionnées du crieur public, au brouhaha d'une foule en plein marchandage ou en train de se rassembler autour d'un mime ou d'un jongleur. De temps en temps, vous croirez même surprendre des sourires, mais il s'agira certainement de rictus faux ou cupides. Les PJ n'ont pas à se soucier de la manière adéquate avec laquelle établir un contact, leur problème consistera plutôt à savoir comment parler tranquillement à quelqu'un... "

Hors de question que Jeremiah fasse l'acquisition de l'objet lui-même : il s'est déjà présenté comme acquéreur chez Salim, mais le comportement méfiant du commerçant a fait craquer Martin, (qui comme on l'imagine était au bout du rouleau) et celui-ci a copieusement insulté et menacé Salim. Ce

dernier, pour s'en venger, avec un sourire cynique, a déclaré qu'il possédait bien cet " article ", mais qu'il jurait bien de ne jamais le lui céder.

Jeremiah en parle les yeux luisants de colère. " Il me le faut... absolument ! ". Il donne aux p.j.s une mallette contenant 10000 dollars et les conduira aux abords du quartier du bazar et les y attendra.

Le bazar de Salim :

Les p.j.s sont accueillis à leur entrée par un bruit de clochettes. La boutique orientale est dans la pénombre et une odeur entêtante d'encens sature l'air de voiles de fumée. Il y a au fond un comptoir de bois pâli et poussiéreux. Le mur de gauche est couvert d'étagères présentant une collection de parchemins jaunis et poussiéreux cachetés, de tablettes d'argile ou de grès couvertes de caractères cunéiformes, des livres de cuir épais en latin et en grec (une anthologie en trois volumes de la torture, " Les nouveaux chants de Maldoror ", un livre de cuisine sud-africaine, une très vieille édition des " Cahiers de Malte Laurids Brigge " de Rilke...)

Des présentoirs fermés par des plaques de verre poussiéreux exposent des objets hétéroclites : une carafe en cristal aux reflets colorés variants, une horloge en verre aux mécanismes d'argent figés, un coffret en nacre élimé décoré de personnages chinois, une statuette de marbre représentant un ange accroupi et replié sur lui-même, une dague recourbée arabe, une théière en argile, une paire de menottes rouillées, une trousse de cuir noir ouverte présentant une série de scalpels, un jouet mécanique représentant un singe poussiéreux tenant un gobelet empli de jetons dorés, deux baguettes de cuivre, une cassette audio, une vieille machine à écrire, un bocal de formol opaque, un monocle, un stylo à encre au capuchon finement ornementé en forme de serpent, un vieil appareil photographique, des tasses ébréchées en porcelaine ...

Salim apparaît. C'est un oriental au teint jaune et cuivré. Son visage est maigre et ridé. Ses cheveux sombres, courts et luisants sont plaqués sur son crâne. Son demi sourire est ambigu et ses yeux petits et profonds scrutent les p.j.s de haut en bas. Son accent anglais est parfait :

" Bonjours messieurs. Que désirez-vous ? "

A l'évocation de la coupelle, Salim se méfie. S'agit-il de Razides voilés, d'agents de l'enfer ou de Licteurs ? Il reconnaît toutefois aisément des habitants de l'Elysée. Il répondra d'abord :

" Je suis désolé, je ne dispose pas de cette marchandise. "

Si on insiste, il répliquera selon la réponse des p.j.s quelque chose comme :

" Non. Je ne l'ai jamais eu et je ne l'ai pas vendu. "

Puis :

" Je suis désolé... Vous avez dû venir de loin n'est-ce pas ? Ne seriez-vous pas intéressés par ce service de tasses ? Elles ont appartenu au Marquis de Sade en personne. "

" Peut être préféreriez-vous cette dague ? De nombreux princes du désert l'ont convoitée... et leurs amantes aussi. J'en ignore les propriétés ou les vertus, comme pour la plupart des objets ici présents. "

Il se saisit du monocle et le porte à son oeil. Celui-ci, fixé sur les p.j.s, grossit son oeil de manière grotesque. Puis il le repose, s'étant assuré par cet objet magique décelant la véritable nature des personnes observées qu'il ne s'agissait pas de Razides ou d'agents au service d'une puissance. De même, grâce au monocle, il apprend à qui il a affaire, et quelle somme ces derniers ont à disposition. Il est disposé à se débarrasser de la coupelle, même au profit de Martin ; cet objet convoité, et donc dangereux, est sans doute resté trop longtemps dans ses mains.

" La coupelle de Del Velcaza, donc... Cela coûtera cher. "

Il en veut douze mille dollars. Il " sait " que les p.j.s n'ont pas cette somme ; il veut qu'ils contractent une dette à son égard, en leur faisant signer une lettre. Ce faisant, une goutte de sang coulera de leur doigt et tombera sur le papier, les liant magiquement à leur promesse... A vous d'en déterminer les effets. Si les p.j.s refusent obstinément, ...soit ! Il le leur cédera pour... 10000 dollars.

Jeremiah va tenir sa parole. Comment ? J'ai bien envie de ne rien en dire : à vous de l'imaginer !

Rappelez-vous que tout événement traumatisant se produisant dans l'Elysée à une répercussion à Métropolis, et inversement. De même, il peut produire une faille dans la réalité. Pour ma part, Jeremiah pourrait bien donner une boussole aux p.j.s, qui les conduirait vers un immeuble en flammes dans les deux plans. Et les mains accrochant les p.j.s dans leur dos pourraient bien ne plus être celles de monstres ou d'assassins, mais d'héroïques pompiers.

Ou encore, Jeremiah pourrait "convier" un "passeur". Quel en serait pour lui le prix ? Celui-ci témoignerait de la force du désir qu'il a à voir la coupelle arrivée à bon port. Le "passeur" aura-t-il l'apparence d'un personnage et/ou d'un véhicule pouvant se fondre dans les deux mondes, comme un taxi, ou le wagon déserté d'un train ou d'un tramway où le contrôleur ne demande jamais de billet de transport, sans toutefois ne pas accorder aux p.j.s un regard ambigu. S'agira-t-il au contraire d'un personnage étrange, voire, inhumain ?

Toutefois, ne soyez pas trop longs. Peut-être l'impact de l'horreur commence-t-elle à se dissiper, peut-être les joueurs sont-ils blasés de Métropolis ?

La rentrée dans l'Elysée, à Chicago, se fera au début de la nuit, le lendemain de leur "disparition".

Il reste aux joueurs à satisfaire à leur promesse.

Et s'ils gardaient la coupelle ? C'est une autre histoire, mais il est certain que les Licteurs s'en mêleront au plus tôt, et vous pourriez "rattraper" le scénario, plus loin, au commissariat, comme les p.j.s sont arrêtés, et au bord d'un long voyage...

En attendant, qui est Patricia Cornley ?

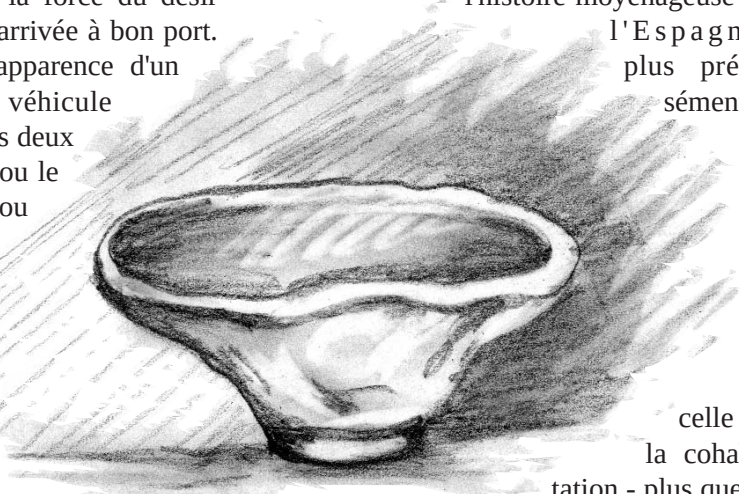
C'est une universitaire, chercheuse en Histoire médiévale,... et un peu mage aussi. Jeremiah Martin, était son amant, disparu depuis leur rupture, il y a deux mois : il est parti à Métropolis chercher

par amour l'objet qu'il lui avait promis et s'y est exilé par désespoir. Elle taira ses pratiques occultes, sa connaissance de Métropolis, ou de leur mystérieux interlocuteur, et se présentera comme une jeune femme charmante, dynamique, chaleureuse, et de surcroît folle de joie d'avoir cet objet historique. Bien sûr, pour plus de crédibilité, elle leur demandera comment il est arrivé en leurs mains, pensant qu'ils vont mentir, et n'insistera pas.

" Il s'agit de la coupelle de Rodriguo Del Velcaza... ", fera-t-elle émue.

Si on la questionne sur la coupelle :

" Le peu que l'on sache de cet objet est lié à l'histoire moyenâgeuse de l'Espagne, plus précisément à



celle de la cohabitation - plus que la tolérance... - de l'Espagne des trois religions. En chaque territoire, il y eut en fait des persécutions sporadiques. Mais sous l'orthodoxie musulmane subsistent particulièrement libres penseurs et philosophes qui, issus des trois cultures, échangent connaissances et expérimentations scientifiques. Aussi, en Espagne musulmane, plus précisément à Saragosse, au 11e s., un jeune commerçant chrétien, nommé Rodriguo Del Velcaza, est influencé par les travaux d'Avicenne, (980-1037) médecin et philosophe iranien. Les méthodes de guérison suivent des procédures chirurgicales, mais aussi alchimiques. Mais l'aspect médical a pour but réel et occulté d'amadouer les religieux en vue de convaincre ceux-ci de tolérer une oeuvre alchimique plus ou moins secrètement vouée à des recherches sulfureuses. Saragosse passe aux chrétiens au courant du siècle et une institution secrète du Vatican qui sera à l'origine de l'Inquisition traque clandestinement les Alchimistes et certains philosophes. Aussi, l'histoire académique ne trouve-t-elle aucune trace de Del Velcaza qui fut un des noms de la science alchimique. Ce

dernier se cache, et aujourd'hui, seuls quelques érudits ont connaissance d'un écrit, ou d'un autre. Son existence est réfutée, mais des annales du Vatican lui attribuent la conception d'un instrument, une coupelle, dont la description est très fidèlement transcrite dans les annales. Mais l'instrument n'ayant jamais été retrouvé, de nombreux historiens doutent de l'existence de ce personnage mystérieux. Moi, je crois en son existence... et cet objet pourrait la valider. "

Il est certainement temps pour les p.j.s de la quitter.

Malheureusement, l'histoire ne fait que débiter.

Le lendemain, un massacre ignoble est commis dans l'immeuble de Patricia. Il n'y a aucun survivant.

Un système de surveillance, une caméra à l'entrée, a vu le passage des p.j.s, seuls étrangers à l'immeuble ce soir-là. Leur photo est diffusée, les journaux affirment que "la police cherche leur identité". Les pjs se retrouveront d'une manière ou d'une autre au commissariat, "ramassés" au lendemain matin de leur expérience traumatisante par des policiers armés et "speedés".

Les Licateurs savent qu'il s'est passé quelque chose. Ils se moquent du massacre, ce qui les inquiète, bien évidemment, c'est ces mortels qui ont peut-être découvert une rupture de l'illusion.

Ils sont emportés dans un commissariat, et interrogés. A partir de là, leur destin funeste commence à se laisser entrevoir : on refuse de leur accorder un coup de téléphone et un avocat, le ton des agents, de sec et insultant, devient cynique et sardonique. Un homme en costume portant au revers de sa veste une plaque de la police des polices observe la scène, d'abord sans s'exprimer, puis clôt l'interrogatoire, commandant de les conduire " en bas ".

Porte, escaliers, deux étages en sous-sol, et... (Métropolis, p.37) : " Ils marchent à travers des couloirs interminables d'une blancheur aseptisée et passent devant de vieilles portes d'acier massives aux fenêtres munies de barreaux. Quelques-unes sont éraflées et bosselées, d'autres sont tapissées de sang séché. Les cris inhumains des captifs résonnent dans les couloirs, certains hurlent comme des bêtes, d'autres se jettent contre les portes au passage du groupe provoquant un bruit retentissant. Certaines ouvertures laissent entre-

voir des silhouettes difformes se contorsionnant de façon grotesque. Plus loin, des mains noueuses aux griffes effilées surgissent à travers les barreaux essayant de griffer le visage des Personnages... " pour arriver, en bout, à une salle de torture. Ils sont assis sur des fauteuils métalliques, sortes de chaises électriques. L'homme au costume les interroge cette fois lui-même, mais le massacre n'est plus le sujet de mise. Cet agent des Licateurs de Geburah sait qu'ils sont allés à Métropolis : il en voudra confirmation, et voudra surtout savoir ce qu'ils y ont vu, ce qu'ils ont appris, qui ils ont rencontré... Ce massacre consécutif de leur intrusion dans la Cité Originelle et de leur retour ne peut être un " hasard ".

Puis, ils vont être emportés dans une banlieue lointaine, de nuit, (étrangement, quelques heures seulement se sont écoulées depuis leur arrestation, au matin...) dans une maison abandonnée. Les joueurs y découvrent trois matelas, des affaires leur appartenant, un sac de voyage rempli d'armes à feu, des armes blanches maculées de sang dans l'évier d'un lavabo...

Sans doute les p.j.s comprennent-il : on est en train de mettre en scène leur découverte, dans " leur repaire ", par des forces de police, l'assaut, leur résistance, et leur mort.

Et les p.j.s sont exécutés, méticuleusement, soigneusement, les uns après les autres, l'un au milieu de la pièce, l'autre, déshabillé, en sortant de son lit, un autre, dans la salle de bain, tentant de s'enfuir. Ils meurent...

...pour se retrouver dans un bureau étrange. La pièce est carrée et ressemble à un donjon médiéval. Les murs sont faits de gros blocs de pierre taillée. Paradoxalement, un bureau " design " en bois précieux occupe le centre de la salle. Il supporte un ordinateur, des documents méticuleusement rangés et quelques stylos et bibelots de prix. Les p.j.s sont assis sur de confortables fauteuils en cuir noir. Un personnage siège sur un fauteuil semblable derrière le bureau.

Il s'agit de Léonard Sakhil (Les Légions des Ténèbres, p. 12), le second de Thaumiel, et ils sont à la marge de l'Enfer et du repaire de Thaumiel à Beyrouth. Kazhil ne se présentera pas, et ne donnera aucune indication sur son rôle et sur son camp, ou sur leur localisa-

tion. Tout juste concédera-t-il que, par rapport à leurs exécuteurs, les siens " font partie de la concurrence ".

Sakhil est présenté ainsi dans Les légions des Ténèbres :

Historique : second de Kazhour (note : Ambassadeur de Thaumiel), ce puissant Razide dirige une armée de cinq mille hommes et légionnaires, à quelques kilomètres au sud de Beyrouth. Il est le bras armé de son chef, mettant sa volonté à exécution, terrorisant ses subordonnés. Il est l'un des seuls en qui Kazour ait confiance.

Personnalité : comme tous les Razides, il prend plaisir à la souffrance d'autrui. Il sert volontiers son maître tant qu'il peut torturer des humains. Ses subalternes le haïssent.

Apparence : sous sa forme humaine, Sakhil est un homme châtain d'une trentaine d'années portant une petite barbe noire.

Les p.j.s sont nus et portent les stigmates, même pas coagulés, de leur assassinat.

Sakhil, aussi diplomate qu'il peut l'être, leur promet la vie, à nouveau, en échange d'un service : il s'agit de retrouver la coupelle, puis de le remettre à un certain Kowalschek, dont il donne l'adresse (entrepôt 13, docks de Chicago).

" Je vous ai choisi des corps très adaptés à la situation ".

Ils réapparaissent avec lui dans une geôle ignoble et surchauffée, face à trois corps athlétiques, torses nus, portant un pantalon de treillis camouflage et des rangers. Ils ont manifestement été battus, leur corps et leurs visages sont parcourus de marques de coups tuméfiés (ce sont des commandos employés par les lictes de la CIA pour localiser et trouver le repaire de Adnan Kazour, l'Ambassadeur de Thaumiel. Ces derniers et les p.j.s sont dans les souterrains du repaire de l'Ange de la Mort, le Hilton de Beyrouth.)

Sakhil lâche : " Ne me trahissez pas, n'échouez pas. Il serait détestable de passer une éternité dans un cercueil enterré occupant un corps en décomposition croissante. "

L'instant d'après, les p.j.s possèdent les corps. Une vague de douleur les submerge, embrassant " leur " corps malmené et ils sont frappés, avant de sombrer dans l'inconscient, par la terreur qui aliène encore ces hommes par-delà leur évanouissement : des souvenirs de tortures et des visages de leurs tortionnai-

res mi-hommes mi-démoniaques, de chevaliers et d'yeux sadiques et rouges, de nerfs de boeufs et de scalpels.

Ils se retrouvent dans une maison abandonnée de la banlieue de Chicago et sont dans le dénuement le plus complet. Nous sommes en hiver, et la cité est couverte d'une épaisse couche de neige sale. Ils sont torse nu, ils ont froid et ont mal. Leur visage est tuméfié. Ils sont affamés, assoiffés et choqués, dans un corps étranger. (seul avantage :haussez leurs attributs physiques. Ils ont désormais le corps de militaires surentraînés et endurants, ce qui peut-être rigolo si le p.j. était un intellectuel souffreteux, un pacifiste ou... une femme. Leur visage porte également les attributs de leurs anciennes fonctions : carré et martial. Leurs cheveux sont sans doute plutôt courts... De plus, voici activé leur sombre secret, " expérience occulte ". Gratifiez-les d'une perte de vingt-cinq bons points d'équilibre mental pour tout ce qui est survenu).

Que vont-ils faire ? A eux d'improviser.

En attendant, nous sommes au lendemain de leur exécution. Les journaux titrent l'intervention musclée de la police dans le repaire de dangereux serial killer coupables du massacre de l'immeuble de Patricia. L'arrestation s'est terminée en fusillade, les criminels et un policier (indésirable pour les Lictes) ont trouvé la mort. Les proches des tueurs sont effondrés. Les preuves sont indiscutables, mais ils ne soupçonnaient pas la folie qui les habitait. Un psychiatre est interrogé...

Au demeurant, un objet est apparu avec eux : une bande vidéo des caméras qui se trouvaient à l'entrée de l'immeuble leur fera voir l'arrivée, peu de temps après eux (ou plus tard si alors les p.j.s surveillaient l'immeuble) de huit Riot Boys (Métropolis, p.29). Puis, étrangement, le film devient flou, puis laisse place à de la neige. Le compteur de l'horloge numérique au coin de l'écran se fige... L'horreur de ce qu'ils pratiquent à fait glisser les habitants à Métropolis. Nul n'entendra les hurlements des victimes.

Les Riot Boys (extrait du supplément Métropolis) :

" Ce nom est redouté dans les bas quartiers de nombreuses grandes villes occidentales. En 1959, les Riot Boys n'étaient qu'un gang de jeunes américains originaires de la paisible ville de Coulton Creek dans le Midwest. En écoutant du rock'n'roll, en ayant les cheveux longs et une attitude méprisante, ils choquèrent les habitants de leur ville natale, à tel point, que le curé de la paroisse fit un pacte avec un démon pour les anéantir. (bonjour les poncifs)

M a i s



lorsque les Riot Boys furent livrés au démon, celui-ci trompa le prêtre et engagea le gang à son service. Ce démon est attiré par les pires aspects de la vie des grandes villes, encourageant la petite criminalité, la prostitution, le trafic de drogue et la violence gratuite qui hantent nos métropoles (mazette...les vilains jeunes). Les Riot Boys exécutent ses plans en provoquant des guerres entre les divers gangs, (2 Pac, c'est eux ?) en vendant de la drogue et des armes aux enfants et en forçant les démunis à se prostituer ou à voler. De

prime abord, ils ressemblent à un gang classique, ils portent des blousons de cuir et arborent des coiffures extravagantes. (ça fait pas très gangsta rap, quand même... Il date ce jeu !) Mais ils puent comme des cadavres, leurs T-shirts sont souillés de sang et leurs lunettes de soleil bon marché cachent des orbites vides depuis longtemps. Ils se servent des cimetières des grandes villes, ils y trouvent des passages entre l'Elysée et la crypte de leur Reine située dans la Cité des Morts. "

J'ignore qui est cette Reine, mais cela ne nous concerne sans doute pas. Aucune caractéristique n'étant donnée pour les Riot Boys, utilisez celles du Suppôt de Satan, p. 220 des règles, en améliorant leurs scores de Corps à corps et Armes à feu. Rajoutez quelques transformations physiques en situation de stress et servez glacé.

Revenons aux p.j.s.

Kowalschek a été averti par Thaumiel de leur existence et de leur mission, mais il ne les attend que pour prendre réception de l'objet, et certainement pas pour les " assister ".

S'ils vont le voir à ce dessein, ils découvriront devant un entrepôt où se trouvent ses bureaux, en train de fumer avec ses hommes, un chef de gang très violent et injurieux, qui, s'ils se présentent et sont convaincants, leur donnera de l'argent et des armes. Toutefois, si les p.j.s " se couchent " devant lui, il les traitera comme des chiens. S'ils réagissent de manière " virile " (c'est à dire violente), nullement impressionné, il explosera de rire et leur proposera une ligne de coke ou un whisky... Il sera même curieux d'apprendre qui ils sont, et ce qui leur est arrivé. Etrangement, ils trouveront peut-être ainsi un unique soutien moral auprès de ce criminel, guère fiable plus longtemps que ce petit entretien réconfortant dans son bureau. C'est un humain dont le psychisme a été perverti par l'Ange de la Mort. Il aime à satisfaire ses pulsions de violence au service de Thaumiel. Il ne connaît aucun autre acteur du Grand Mensonge, et s'en fiche éperdument. Il n'a jamais vu L'Ange de la Mort ou son ambassadeur, n'ayant traité qu'avec son second, Kazhil, (il pourrait lâcher le nom) qui malgré sa nature dissimulée de Razide n'a pas réussi à l'inquiéter (cela, il le tait...).

En attendant, il acceptera de leur donner suffisamment d'argent pour acheter ce dont ils ont besoin, et, peut-être des armes, s'ils le demandent.

Une investigation permettra de retrouver le repaire des Riot Boys. Le look veste en cuir metal ou punk n'est pas d'usage dans la banlieue noire et hispanique. Les traits des personnes interrogées exprimeront la peur et ils refuseront de parler sans contrainte ou sans compensation financière. Ils citeront une boîte de nuit clandestine, dans le vieux quartier industriel abandonné, le Night Ship.

Le Night Ship est un night club "underground" situé dans une ancienne usine. La salle est vaste. Le béton des murs est couvert de tags aux couleurs vives et fluorescentes et parcouru de cursives métalliques. Des carcasses de machines s'égrènent de part et d'autres, parmi des épaves de voitures, des sièges éventrés, des tables basses, des gobelets de plastiques, des flyers pour des manifestations rock et quelques seringues. Il y a un bar improvisé contre un mur et une piste de danse au milieu de la salle. Les clients sont des punks marginaux mêlés à des étudiants "gothic" ou "métal". Des haut-parleurs massifs diffusent Skinny Puppy, Rammstein, Marilyn Manson, The exploited et autres... (enfin... c'qu' vous aimez qui bouge quoi...). De petites salles obscures donnent sur la pièce centrale. C'est le repaire privé de différents gangs ou des lieux plus intimes pour des pratiques nécessitant la discrétion... Les Riot Boys occupent l'une d'entre elle. Comparés aux autres consommateurs, ils ont un comportement des plus calmes : ils se contentent d'observer les ténèbres, immobiles et en silence, fixant le mur (en réalité, ils voient "au-delà" des ténèbres, admirant les charniers de Métropolis... Ce mur est un passage où l'illusion est très fragile. Si les p.j.s découvrent ses propriétés, ils pourront selon la volonté du M.J. l'employer à l'avenir pour rejoindre la Cité Originelle.).

Les p.j.s pourront suivre les Riot Boys à leur départ, vers leur repaire, un immeuble squatté de la banlieue. Puis, soit ils repartent vers leur cimetière préféré, soit, ils attendent la nuit suivante, non sans laisser, si vous le désirez, quelques gardes.

Dans le repaire miné et gore des Riot Boys, Patricia, torturée et agonisante, lâche avant de s'évanouir et de mourir quelques heures

plus tard un nom : celui de l'Alchimiste.

L'objet y est, un papier est à côté. Ce dernier est un extrait d'une lettre déchirée au papier jauni :

" Pour certains, le disciple d'Avicenne repoussa les limites de l'Oeuvre de son Maître et réussit à conjurer une entité supérieure, à la lier et à l'emprisonner dans l'objet, ou à avoir un empire sur elle. Ou encore, il en tira le secret de l'immortalité. L'objet permettait-il d'évoquer et d'emprisonner une incarnation de Thaumiel ainsi que Crowley le pensait ? Seul un Eveillé peut l'utiliser. D'autres pensent que l'objet retient l'un des Archontes disparus, interprétation justifiant l'intérêt particulier des Lictes. Pour d'autres, parfois, l'objet est l'une des Sept Clés, et son pouvoir anime la convoitise de toutes les Puissances."

En sortant du repaire des Riot Boys, immédiatement, s'ils abandonnent Patricia, ou plus tard, s'ils sont occupés à essayer de la sauver (la scène de cette rencontre peut être très étrange si elle a lieu dans les couloirs d'un hôpital) les p.j.s sont rejoints par l'Alchimiste éveillé.

C'est un homme habillé avec goût et en noir. Il porte des cheveux sombres, courts, aux tempes grises. Ses yeux ténébreux sont profonds et brillent d'intelligence. Un bouc impeccablement taillé souligne un visage aux traits aristocratiques et séduisants.

Dans la Réalité, il est auréolé d'une aura de lumière sombre et ses yeux sont perçants. Il porte une chaîne d'argent et un médaillon représentant un entrelacs de minuscules caractères runiques ou ésotériques.

R. Del Velcaza a suivi la Voie des Ténèbres. Sa régression à l'état bestial l'a aidé à échapper et à survivre aux Lictes de l'Eglise mais ne lui a pas permis de conserver une collection personnelle impressionnante d'ouvrages, d'instruments et de créations alchimiques. Il a fondé une secte dont le dessein est de récupérer "objets magiques" et écrits. Il n'a pas la vocation de De Vinci d'aider l'humanité à sortir de sa geôle, seuls ses intérêts comptent. Toutefois, il se montrera généreux à l'égard des p.j.s s'ils parviennent à lui rendre la coupelle.

Tels sont ses propos :

"Ne rendez pas cet objet à la puissance qui vous en a chargé. Quel que soit le prix à payer il ne vaut pas la perte d'une arme qui peut se tourner contre des forces qui mena-

cent l'humanité. Qui plus est, ces êtres n'ont aucune parole et, bien plus, sont menteurs. Retournez auprès d'eux, et ils vous feront disparaître en se délectant de la cruauté qu'ils mettront à l'oeuvre. "

Il plonge la main dans une poche de son grand manteau en laine et en sort une carte de visite. "Ces gens vous aideront à recommencer une nouvelle vie ". Puis, il tend sa main libre vers eux : "Rendez le moi ".

S'ils n'acceptent pas, une volonté implacable les contraint à le faire, mais il gardera la carte face aux p.j.s frappés de mutisme et d'immobilité :

"Il fallait faire le bon choix. Tant pis pour vous. Vous vivrez dans l'ombre et la peur. "

Sinon, ils ont une adresse d'accueil, et un nouvel ennemi en Thaumiel. L'adresse est celle d'un représentant de la secte au service de Del Velcaza vivant à Chicago. Il se nomme Edmond Cooper. Il les logera chez lui et leur fournira des papiers d'identité. Plus généralement, ces agents se font appeler les Collecteurs. Ce sont en majorité des érudits et des amateurs d'occultisme. Ils ont de nombreux soutiens parmi les pouvoirs ou le milieu criminel, d'où les faux papiers. Patricia Cornley et Jeremiah Martin faisaient parti de la secte. Les Collecteurs pourront trouver aux p.j.s une activité professionnelle en échange de services à accomplir, un jour. Ce qui sera évidemment sujet à de nouvelles "expériences "...

Mais qu'est-ce que la coupelle ? Les p.j.s ne le sauront jamais. A moins d'un prochain scénario ?

Si les p.j.s ont fui avant que ne débute un dialogue, improvisez. Del Velcaza pourra revenir s'ils tardent à rendre la coupelle. Sinon, s'ils la remettent à Kowalschek... que se passera-t-il ?

L 'Alchimiste avait-il raison ? Certes, mais les puissances des Ténèbres ont peut-être encore besoin d'agents. Peut-être, Kowalschek, s'il a apprécié les p.j.s, les défendra-t-il "à sa manière", prétextant le besoin de sang frais ?

Peut-être les Licateurs intercepteront-ils les p.j.s, reprenant l'objet. La conclusion sera dramatique pour eux, à moins qu'ils ne parviennent à s'échapper.

Mais reste-t-on jamais seul dans les Ténèbres ?



**Les Compagnons
d'Éclendil**

EastenWest

L'arme au Guidon

Un scénario pour
Stormbringer/Elric
par Ghislain Thiery

Illustrations : Ghislain Thiery

Avertissement : ce scénario, malgré son aspect cruel et violent, est à mettre à la portée de toutes sortes de joueurs. Les personnages trop puissants sont cependant déconseillés. Il ne doit pas y avoir de personnages plus forts que BRUNUS WILLARIS.

Note de l'auteur : malgré le ton du scénario, celui-ci doit se jouer le plus sérieusement possible. Ce n'est pas un "toon" !

Note du traducteur : tous les mots, verbes, adverbes, pronoms, etc., sont en français dans le texte.

Note de l'éditeur : après une année d'intense activité créatrice, l'auteur nous livre enfin son "chef-d'œuvre". Organisez d'abord une séance de visionnage d'Armageddon avec vos amis, puis jouez ce scénario : une bonne soirée assurée !



Ghislain THIERY
Maître de jeux, même aux jeux dont il n'a jamais lu les règles. Les jeux qu'il connaît ont toujours une adaptation étrange. Grand adepte de Pratchett... aussi surnommé taxclop...

INTRODUCTION :

Un objet non identifié fonce à vive allure sur les jeunes royaumes.

"AARG ! Qu'est-ce donc ce machin qui fonce à vive allure sur les jeunes royaumes ?" s'exclament des centaines de voix du haut de leur tour d'observation.

Tous ceux qui par intérêt ou par goût purement contemplatif ont les yeux rivés sur la voûte céleste ce soir là, ne peuvent que remarquer de leurs pupilles écarquillées et humides comme graisse dans les bouillons qu'un drôle de machin fonce effectivement à vive allure sur les jeunes royaumes.

Pour le quidam simple et affairé, qui par une si belle nuit étoilée vaque à ses occupations, nul doute que ce machin-là ne ressemble qu'à un de ces trucs qui brillent dans la nuit profonde et qui ne servent qu'à émouvoir les cœurs sensibles ou à fournir un joli cadre propice aux roulades dans l'herbe avec

la voisine ou une de ces filles du club très ouvert DU PIEU FLAMBOYANT. Pour d'autres un peu instruits, il y a un nouveau bidule qui s'est allumé ce soir mais il y a plus urgent comme, par exemple, aller voir la voisine.

Alors ce machin-là c'est quoi ? J'entends des centaines de voix hurler dans mes oreilles : "Une météorite ! Mais non un météore ! AAARG ! Une lune qui fonce à vive allure sur nous !" Meuh non voyons ce n'est pas possible, soyons sérieux, ça c'est des histoires pour sauveur du monde et tout le tralala, rassure la voix de la raison. Ce n'est qu'une sphère de chaos palpitant de mauvaises choses oubliées même par les seigneurs des enfers, mais ça il faut être un grand sorcier pour le voir ou se le faire dire par un gentil démon peu enthousiaste à partager son savoir avec ces mortels pédants et ignorants.

MORC'H BALAVLADI en est un (un sorcier pas un démon) et il a vu. Lui aussi a poussé un "ARRRG !" de surprise, mais lui ne s'est pas stupidement frotté les mains en

MORC'H BALAVADI

C'est un sorcier astrologue et serviteur des dragons. Il suivra la formation des "élus". Il est également le conseiller du roi de MALDARON. Il est très intelligent et possède un grand savoir. Ses pouvoirs sont nombreux. Mais son rêve est de faire de la ville un grand centre de savoir.

gloussant comme une vieille poule, non lui MORC'H BALAVLADI s'est juste lissé la barbiche un sifflant une note parfaite, un "la" dirons nous, comme le sage qu'il est.

MORC'H BALAVLADI était tranquillement assis à calculer l'horoscope du jour pour son souverain quand au milieu de " pour les natifs de la CHEVRE : la journée sera calme propice aux rencontres amoureuses. Il faudra en profiter au maximum et dépenser toutes vos grandes bronzes amassées sur le dos de vos sujets car avant la fin de ce cycle lunaire vous serez pulvérisé par du chaos à l'état pur qui fonce à vive allure sur les jeunes royaumes. " A ce moment précis, MORC'H se douta que quelque chose ne tournait pas rond. La mine sombre aux yeux mauvais de son maître en était un signe flagrant. Mais ce qui inquiétait le plus notre aimable sorcier, ce n'était pas la menace de se retrouver avec quarante centimètres de métal en travers du corps, mais bien l'étrangeté du bulletin astrologique d'une journée aussi banale et ennuyeuse qu'à l'accoutumé. Et c'est là qu'on reconnaît un esprit hors du commun, un esprit capable de raisonner comme seul peut le faire le cerveau d'un grand maître ; il sut que le jour était arrivé de se mettre en prière. Pas n'importe quelle prière, mais LA PRIERE ! Celle qui sortira les trois destriers des chevaliers du vent de leur torpeur millénaire. Et ce que vit MORC'H dans son quartz d'observation confirma ses craintes : les journées suivantes ne seront pas de tout repos.

UNE SPHERE DE CHAOS QUI FONCE A VIVE ALLURE.

Au lieu de siroter une tasse de tisane près d'un bon feu le chat sur les genoux, MORC'H préféra regarder dans son quartz grossissant et là... une pleine volée d'horreur lui sauta aux yeux. La bile lui monta aux bords des lèvres et il vomit sur le chat qui hurla son dégoût avec une telle force, qu'une Banshee en aurait pâli d'envie.

Une masse sphérique d'une taille qui n'a rien à envier à la pâle lune des jeunes royaumes roulait dans l'éther glacé de l'espace. La surface semblait en perpétuelle mouvance comme si une intelligence incohérente et instable la modelait à tout moment. Sa texture évoquait plus une matière organique de couleur lie de vin incrustée d'éléments alimentaires (et non pas d'élémentaires !) du précédent déjeuné telles des pâtes bolognai-

ses ou une choucroute garnie qu'une croûte rocheuse.

De ce magma peu ragoûtant des formes fantomatiques se tordaient de douleur et se mordaient mutuellement différentes parties de leur anatomie molle et difforme. C'est tout ce qu'a pu observer ce pauvre MORC'H avant d'aller se coucher l'estomac au bord des lèvres et un seau au pied du lit. Car enfin, essayez un peu d'admirer une belle mer agitée les bras écartés, la gueule au vent et debout à la proue d'un navire insubmersible, quand le mal de mer vous tord les tripes ! C'est pour cela que notre mage remit à plus tard son étude de l'objet céleste qui fonce à vive allure à travers l'espace. Ce qui fait qu'il n'a pu voir ce qui suit.

Ce météore chaotique n'est pas qu'un météore. C'est un monde dirigé par un seigneur du chaos qui après une balade à travers l'univers en passant par NINPORTETOU et ailleurs, revient voir ses collègues qui se seraient bien passé de cette visite impromptue.

Le prince de ce monde est une espèce de malpropre qui ne fait rien que d'embêter les autres. Il a appris par un de ses fidèles séides qu'il existait un plan où il y avait une sorte d'équilibre entre la création pure, c'est-à-dire de l'école du chaos, et ces obtus et stériles seigneurs de la loi. Alors il se dit comme ça : "écoute mon brave SWOHOCK", c'est comme ça qu'il s'appelle, "cela fait des ions que tu n'as pas pris un peu de bon temps, allons, il faut se bouger et faire un peu d'exercice."

Là, il dirigea son monde en direction des jeunes royaumes pour rigoler un peu et prendre des nouvelles de ses cousins ; ceux qu'ont réussi.

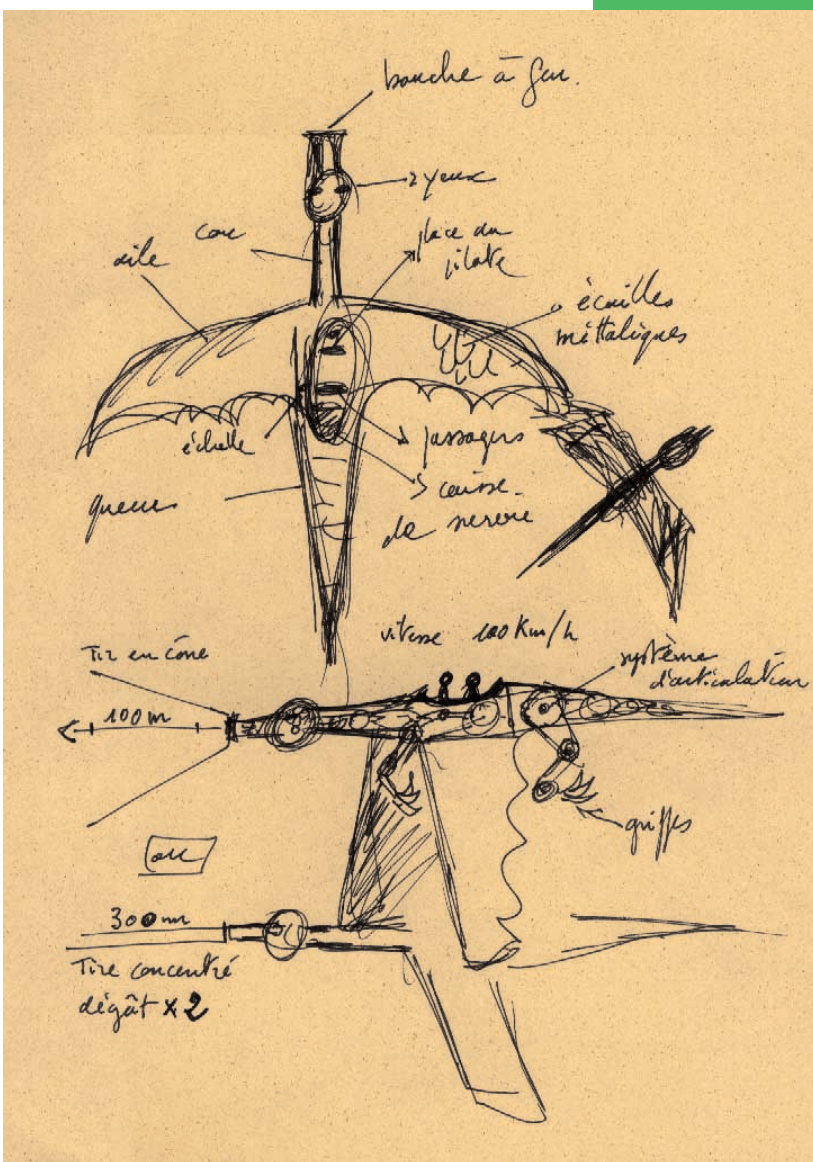
SWOHOCK est un seigneur du chaos un peu stupide. Il est tellement stupide qu'il n'a jamais pris le soin d'entretenir de fidèles serviteurs prompts à construire des temples et à réduire en cendre tous les autres contrariants. Ce qui explique en partie le sentiment d'ennui qui l'anime. Il fait tout avec dédain, un rien le fait soupirer de déplaisir et il laisse traîner ses chaussettes dans tous les coins. Heureusement qu'il a ses petits démons pour lui tenir compagnie. Et puis, Il y a aussi ces espèces de créatures qui, à force de mutations chaotiques ne savent plus très bien où elles en sont. Le paysage change peu, cela ne l'enthousiasme guère, d'ailleurs c'est un motif qui pour lui ne permet pas une excessive création ; la figure, la matière animale ça oui,

mais le paysage...C'est pour cela que les créatures qui demeurent sur ce monde ont pu construire une sorte d'ordre social dans un environnement presque stable.

Je sens qu'une envie de me demander une description détaillée du seigneur SWO-HOCH vous démange. Je pourrais vous le présenter comme un être de terreur qui fait faire pipi dans sa culotte maillée et chromée quand il passe dans le coin, et bien non. Cependant, il est à noter qu'une sourde crainte vous saisit quand on le croise et l'envie d'un petit coin tranquille et confortable vient plus tard . C'est malgré tout un seigneur du chaos ! Il a adopté un physique à la Louis XI non pas que cela ressemble à son modèle d'homme préféré, mais il a remarqué que cela fait pousser des gémissements d'angoisse à ses petits mignons ; cela le fait bien rire. Il demeure dans un palais de pierres grises dont les seuls intérêts touristiques résident dans son aspect changeant : de temps en temps il ressemble à une auberge trop peuplée pour être vivable ou une grotte baroque peuplée de sirènes et de faunes.

Les créatures qu'on peut considérer comme intelligentes ressemblent à des humains au sexe indéterminé. Quand le dieu ne pense pas à eux ils paraissent prendre de la consistance comme s'ils devenaient trop réels. Lorsque SWOHOCK laisse ses pensées flâner à leur endroit leur physique semble changer, se transformer : ils deviennent plus filiformes, ventrus comme gonflés à l'air, d'autres semblent devenir liquides. Leurs couleurs changent également et des excroissances poussent sur eux pareils à des champignons frénétiques.

Les ZOOHOMS, c'est comme ça qu'ils s'appellent, ne sont pas contrariés par toutes ces mutations ; ils ont appris à s'en accommoder. Effectivement, ce Duc-là se détourne rapidement de ses jeux pour soupirer d'ennui, si bien que les ZOOHOMS reprennent à volonté une forme plus standard aux codes visuels de ce peuple. De plus, leur POU supérieur leur permet de passer outre les rêveries chaotiques du duc. Ainsi, le Zoohoms doté d'un très grand pouvoir est stable et plein de consistance. D'ailleurs ne construit-on pas des sociétés sur des bases stabilisées et saines ? Ce qui fait que les chefs ne sont pas pour ainsi dire des adeptes des grandes mutations sociales, ils ont le sens de la tradition; De celle qui a opté pour le statu quo total. Ils ne sont pas "réac", seulement un peu butés. On ignore s'ils sont



accueillants ou réfractaires à toutes intrusions touristiques. Ainsi, selon les visiteurs ils seront changeants, voire chaotiques sur les notions d'égards vis-à-vis des étrangers.

En effet, des étrangers à ce doux peuple risquent fort de perturber le traintrain chaotique de ce petit royaume en perpétuel changement et à la stabilité sociale exemplaire. Le duc est indécis quant à l'accueil possible à leur faire, mais il semblerait qu'il a décidé d'ignorer ce fait. Un de ces barons sera chargé du comité de réception. Il se nomme BRAMALEPH il est mou et cupide, il se fait entretenir par des Zoohoms dans le village de TRACKMAR. Il a également une garde personnelle de 10 démons trouillards comme des anguilles.

LES DESSOUS DE L'ARRIÈRE COUR

Mor'ch ce jour là s'est levé tôt. L'arrière cour de la citadelle est pleine d'une foule étrange et bigarrée. Nos personnages joueurs seront de la partie. Les motivations de chacun seront à la discrétion du maître de jeu. Pour les Mjs incapables d'invention personnelle nous serions tentés de leur proposer une partie de monopoly, mais nous allons les aider un peu.

Et bien voilà, comme vous pouvez l'imaginer d'aucuns sur les jeunes royaumes vivent des moments angoissés à l'idée qu'une masse de chaos fumant vienne frapper de plein fouet leur plan adoré. Ceux qui ont décidé de réagir et de se mettre en action sont des hommes de sciences, des héros à la solde de seigneurs élémentaires, de la loi et aussi peut-être des agents du chaos local. Certains ducs du chaos voient d'un mauvais œil l'arrivée de leur cousin, cependant, d'autres se réjouissent, enfin l'heure de la vengeance masquée est venue.

Ceux des seigneurs du chaos qui ont décidé de prendre part à l'épopée ont envoyé leurs prêtres et leurs agents à Maldaron, cette cité qu'on appelle la petite Tanelorn. Cependant, ils n'avanceront pas à visage découvert. En effet, ces gens de la loi sont tellement grincheux et susceptibles que les agents du chaos posséderont un talisman "voile de tarkhor" qui empêche tout ennuyeux de savoir réellement qui vous êtes. Un démon de savoir ou une vertu de connaissance devront faire un jet sous leur pouvoir pour briser le charme. Il est à noter que seul le talisman du PNJ BRUNUS WILLARIS est indécélable : il est trop puissant.

C'est ainsi que nos personnages arrivent, au milieu d'une foule bigarrée dont les éléments revendiquent tous le droit d'aller sauver le monde. Les personnages eux-mêmes auront été recrutés de manière aussi mystérieuse qu'inexplicable. Pour toute âme résolument objective et radicalement matérialiste, on peut expliquer cela ou on pourrait amorcer une tentative d'explication. Car, en fait, lors d'un sommeil plus profond que les autres, un petit nain répondant au nom étrange de Grosmaier, les invita, au nom de la balance cosmique, à se rendre à Maldaron ville grandement mythique et terriblement délabrée. S'il refuse, le nain les menace de les lier à jamais dans le corps des être difformes qui hantent les limbes.

C'est alors qu'au réveil, nos héros sont pris d'une terrible envie de se rendre à Maldaron. Attitude tout à fait normale et parfaitement explicable pour tout individu qui ne désire pas finir le reste de ses jours dans le corps difforme d'une créature des limbes.

Cependant, ils pourront aussi s'être levés un matin laissant femmes (et oui !) et enfants pour repartir en aventure. Une sorte de force les pousse vers une cité qui leur était jusqu'à là inconnue. En chemin, ils rencontreront d'autres voyageurs qui vont vers le même but. De plus, il y a cette étrange étoile qui semble leur indiquer la route. Plus ils se rapprocheront de MALDARON plus les routes seront encombrées de caboulots de toutes sortes et de mercenaires tout aussi fréquentables les uns que les autres. L'ambiance sur ces routes et dans les auberges est celle des grands rendez-vous de pèlerinage. Tous savent qu'il faut aller à MALDARON, c'est capital.

Après un long et ennuyeux voyage nos aventuriers se retrouvent devant les portes de la glorieuse ville de Maldaron. Derechef, un capitaine de la garde les introduit dans les jardins personnels du roi de la cité. De grands arbres dardent leurs cimes aussi haut qu'ils le peuvent comme pris d'une envie folle de concourir avec les murailles pour le prix du truc le plus haut.

On joue des coudes dans le jardin, chacun regardant l'autre avec méfiance. Certains sont là car leur seigneur les a désignés pour se porter volontaires, d'autres ont eu une vision, quelques-uns ont eu vent de l'affaire, il y a également des sorciers qui viennent proposer leurs services. La ville est en effervescence, des caboulots de tout poil sont là pour proposer maintes fournitures en provenance des quatre coins des jeunes royaumes. Avec les marchands, voleurs et mendiants ont investi la ville. Les bourgeois sont heureux de la soudaine prospérité de leur cité, mais déplorent le cortège d'indésirables qui nuit à la quiétude de MALDARON.

Le héraut du roi notifie sur un parchemin l'identité des nouveaux arrivants. Il y a là, plus d'une centaine de futurs héros. Le roi propose d'en garder douze dont six seulement seront élus pour bouter le chaos hors des jeunes royaumes. Pour départager tout ce beau monde, il est proposé aux aventuriers une joute où seuls les meilleurs seront récompensés.

Au petit matin du lendemain, tous les participants, du moins ceux qui ont survécu à la nuit ou qui ne cuvent pas leur vin, sont réunis sur un pré hors des murs de la ville. L'objectif est simple, sortir en bon état de la mêlée qui va s'engager après le son du cor. Lancez 1d10 pour déterminer le nombre de tours de combat que durera l'affrontement. Nos aventuriers devront passer tous les tours pour être dans le lot des vainqueurs. Si l'adversaire du PJ n'est pas défait, il fera partie des élus : c'est alors que naquit une belle amitié ou un torride amour entre un pj et un pnj.

Avant la joute, des sorciers véreux proposeront leurs services aux joueurs en échange d'une aide pour rentrer à la cour du roi, une somme de grande bronze ou d'une signature sur un bout de papier avec leur sang, sans que cela ne les engage en quoi que ce soit, bien sûr. Les sorciers peuvent proposer des drogues de force, à effet " berseker ", une arme " magique ", un anneau de protection...etc. Si le sorcier est chaotique, il peut très bien proposer au PJ une arme, un bijou ou une drogue qui feront de lui son esclave, un démon pourra très bien posséder le PJ à un moment inopportun. Dans tous les cas le PJ fera un jet de pouvoir contre pouvoir.

Si le PJ est défait lors de la joute, il faudra qu'il trouve un moyen de se faire accepter au sein du groupe des élus. Il peut réaliser un acte héroïque qui le fera remarquer, devenir l'écuyer ou le serviteur d'un des héros, se proposer comme assistant machiniste aux préparatifs de l'expédition, car chacun sait que bien des héros ont commencé comme charpentier ou costumier avant d'être remarqué par un mécène.

L'ÉCHOPPE DES HÉROS

Avant de voler vers les astres et leurs merveilles, nos héros devront affronter les terribles épreuves de l'entraînement d'un chevalier des vents.

La préparation physique et morale des PJ et PNJ se fera à l'abri des regards indiscrets au cœur même de la citadelle royale. Le roi porte un grand intérêt aux activités physiques et ne cesse de répéter " ah ! Si j'avais vingt ans de moins..." Il donne son avis sur tout et conseille sur tout pour le plus grand agacement du grand prêtre MORC'H et des

prétendants au titre de sauveur de l'humanité.

Des huissiers, prêtres de DONBLAS, sont là pour attester du bon déroulement des sélections. Ils notent, observent et consignent sur des parchemins le résultat de chaque partie de l'entraînement.

Les futurs lauréats vont devoir faire face à des épreuves rudes, voire très dangereuses pour leur intégrité physique.

1-LA CENTRIFUGEUSE OU LE FLÉAU D'ARKIN.

C'est un appareillage complexe de poulies, d'engrenages et de cordes actionnées par des esclaves. A l'extrémité de l'ensemble une poutre à laquelle est fixé un tonneau équipé d'un siège attend son pilote. Il y a quatre niveaux de vitesse : lent, assez rapide, très vite et maman j'ai peur. Pour chaque accélération le PJ ou PNJ lance un dé sous 4 fois sa CON(lent), 3 fois sa CON(assez rapide), une fois sa CON(très vite) et un jet sauveur pour "maman j'ai peur". Le PJ qui rate un jet vomira la petite collation du déjeuner ou plus si nécessaire, le dernier jet s'il est raté affectera de 20% tous les jets de dé de la journée.

Si l'engin est saboté par un malveillant, le tonneau volera à travers la grande salle dans laquelle il se trouve. Il en coûtera 1d6 de dommages par niveau de vitesse.

2-LE SAUT DES VERTUEUX.

IL s'agit d'une tour en bois de 30 m de haut. On y monte par une échelle en bois qui ne semble pas très solide. Tous les PJ et PNJ encore sous l'effet de la centrifugeuse, devront faire un jet en grimper et d'équilibre. L'objectif est de se jeter dans le vide, la cheville attachée par une corde faite de boyaux et fibres végétales. Le futur blessé devra faire un jet sous 4 fois son POU pour surmonter la peur du vide qui le saisit. Insistez bien sur la hauteur, par l'aspect terriblement petit des objets et personnes au sol et également sur l'aspect peu fiable du matériel en général. La corde est réglée par les huissiers pour résister au poids des héros. Cependant, si un petit malin intervertit les cordes, une cheville pourra se fracturer si la corde est trop dure ou se rompre si la corde est prévue pour un corps de 60 kilogrammes et subit le choc d'un homme de 120 kilogrammes. Si la corde n'est pas fixée, le mal-

BRUNUS WILLARIS

C'est un agent du chaos et grand serviteur d'Arioch. Il a été élevé par ses parents dans cette voie. Son père, grand admirateur des Melnibonéens, a poussé sa femme vers un auto sacrifice pour invoquer Arioch. Le seigneur "touché" par tant de sollicitude concéda à cette aimable famille sa protection. Le père construisit alors un temple à Arioch sur la tombe de sa femme et instruisit son enfant dans les arcanes de l'horreur. Brunus y trouva grand plaisir.

Quand Arioch apprit la venue de SWOHOCK, il décida de ravir à son cousin son domaine afin de faire une entrée fracassante sur les jeunes royaumes par le biais du plan voyageur. Pour réussir cela, il lui fallait un de ses séides dans le domaine de SWOHOCK qui puisse l'invoquer une fois sur place. C'est BRUNUS qui fut choisi. Il instruisit BRUNUS dans le secret d'invoquer un Démon de désir expert dans le camouflage pour élaborer le talisman du " voile de Tarkhor ".

heureux subira les dommages d'une chute de 30m. Il vaut mieux inspecter le matériel avant le saut. Faites vivre cette expérience du saut comme une chose terrible. Le valeureux fera un jet sous 2 fois son POU pour simuler la tension nerveuse. Si le personnage rate son jet, il s'effondrera en pleurs. De plus, un jet sous la 2 fois constitution sera obligatoire pour voir si rien ne s'est déchiré ou cassé (un tendon, un os) lors du choc de la tension de la corde. Dégâts : 1d6 -1 sans l'armure.

3-LA BÉNÉDICTION D'ARKIN

Une rampe de 20 m plonge dans un bassin profond de 3m. Sur cette rampe, se trouve un petit chariot avec un siège et des sangles et un gros cadenas qui les relie.

Le Héros, bien attaché sur son siège, devra plonger dans le bassin, se détacher très vite (moins de 3minutes, c'est-à-dire un sablier) et sortir du bassin sans se noyer. Le personnage ne devra pas laisser la panique l'étreindre (4 fois le POU). Puis un jet sous trois fois sa DEX et un jet de natation pour sortir rapidement. Une fois sous la DEX si l'engin est saboté.

Les risques de sabotage sont toujours d'actualité : cadenas bloqué, vitesse anormale du chariot (1d6 pour le choc et risque de noyade).

4-LE SAUT DU JUSTE

Il s'agit de réaliser un saut par-dessus les murailles de la cité et de tomber dans un étang histoire de rendre l'atterrissage moins dangereux.

Les PJ sont placés dans un tonneau pourvu d'un siège et un bout de bois qui, à la surprise des héros, a pour nom manche à balai. Les côtés sont joliment agrémentés d'ailes en bois, de cordes et de toiles. L'arrière est fiché d'une queue avec un petit panneau de bois qui tourne de gauche à droite pour le plus grand amusement des pilotes.

L'objectif pour les heureux aventuriers est de jouer avec le manche à balai afin de tomber dans l'étang et non ailleurs, le choc pourrait être fort désagréable. Jet sous trois fois la dextérité. Si un personnage possède " tir à l'arc ", il peut ajouter 10% de bonus : on considère que le PJ est doué en balistique. Pour les dommages, je vous laisse le soin de les apprécier.

Le maître de jeu talentueux pourra inventer d'autres activités si les joueurs y prennent plaisir. On peut imaginer de tester leur résistance au feu et au froid. Leur charisme peut être sollicité en leur demandant de faire la cour à dame RAIMONDE, vieille fille par conviction et sexiste par nature, d'ailleurs ses gens d'armes sont des femmes.

Leur intelligence peut aussi être malmenée en essayant de décrypter les écrits d'un prêtre très versé dans la prose métaphorique, hermétique et surtout incompréhensible : " la lance frappera l'œil du lion quand le grand MIR touchera le sol ".

L'ensemble des préparatifs dure une semaine, pas moins pas plus. Cependant, cela serait très facile si des PNJ peu scrupuleux ne cherchaient pas à faire échouer les joueurs dans leurs épreuves. Il est possible qu'à la fin de cela, les joueurs se retrouvent à l'infirmerie avec un sérieux sentiment d'être les victimes d'un complot : " f'est pas vuste f'est toufours les mêmes qui trinquent. "

Pour chaque épreuve réussie, le PJ aura un gain de 5% dans ses bonus de compétence. Si un Pj remporte toute les épreuves et fait preuve de volontarisme vous pouvez lui octroyer 10% en supplément et une femme pour la nuit ou un homme c'est selon...

TRAÎTRISES ET AUTRES EMBROUILLES

Des agents du chaos se sont infiltrés, on y trouve des tricheurs également et peut-être un agent d'une secte de la loi naturelle qui considère que l'on ne doit pas arrêter le cours du destin. Les incidents se multiplient, insister sur le fait que certains dysfonctionnements du matériel ne peuvent pas être les fruits du hasard même si les installations paraissent excentriques et peu fiables. Le saboteur devra faire un jet de " passe-passe ". Si un personnage se doute de quelque chose, il devra faire un jet sous sa connaissance ou en artisanat. Avec un appareil saboté, le joueur verra son pourcentage baisser de moitié. Pour tester la solidité du matériel, il faudra faire un jet d'opposition entre l'intelligence du saboteur et la solidité des matériaux des engins (solidité entre 15 et 20). Pour chaque tour réalisé avec un matériel saboté, faites un jet de résistance pour voir s'il y a rupture ou pas. Si un engrenage, une poulie ou une corde lâche pendant un

exercice, il est fort probable que le personnage en souffrira. Se référer aux règles pour les chutes et autres chocs violents. S'il y a de la triche, il faudra le prouver devant le conseil du roi assisté par ses prêtres.

Seul BRUNUS WILLARIS demeure au-dessus de tout soupçon. Car le brave homme possède une amulette chaotique de tout premier ordre, le dernier cri en matière technique démoniaque, le top du top des enfers (se reporter aux aides de jeu en marge du scénario pour l'amulette, les PNJ et tout le reste).

Enfin, BRUNUS WILLARIS est non seulement sans tache aux yeux de tous qu'il passe même pour un véritable héros. Personne ne met sa parole en doute. Il respire la bonté, la justice, une aura de conquérant semble l'envelopper. Avec lui la mission sera une pure réussite, pour sûr le chaos ne fera pas long feu. Tous sont confiants en l'avenir. Avec un tel atout dans la poche, rien à craindre. Même les vertus de protection de la cité l'aiment, c'est le brouillage total ; RAS qu'elles affichent toutes.

LES DESTRIERS DES CHEVALIERS DU VENT

Après les épreuves, les huissiers font les comptes. Seuls les meilleurs restent en lice pour chevaucher la monture des héros de la loi. Il est possible que des agents du chaos pilotent ces destriers. En effet, ce sont des artefacts de voyage et de combat puissants qui ne se soucient guère de qui les conduit, du moment que c'est à la guerre et pour casser du chaos. Cependant, les créatures éprouveront une certaine gêne avec des héros affiliés au chaos et se refuseront toutes déviances à la loi. Sauf envers BRUNUS WILLARIS bien sûr. Tout PJ chaotique se verra amputé d'un malus de 20% pour les actions décidées avec le destrier du vent.

Si des personnages joueurs sont écartés par les huissiers ou s'ils sont à l'infirmerie, BRUNUS intervient pour qu'ils soient intégrés dans le groupe, il aidera même les PJ à démasquer les saboteurs et les nuisibles. Pourquoi fait-il cela ? Simplement pour s'attacher la fidélité des personnages, et également ne pas avoir trop de petits malins dans son sillage. Ainsi, il plaidera en faveur des non-élus. Il se fera visionnaire : " les plus faibles seront les plus grands ". Les prêtres

Caractéristiques de BRUNUS WILLARIS

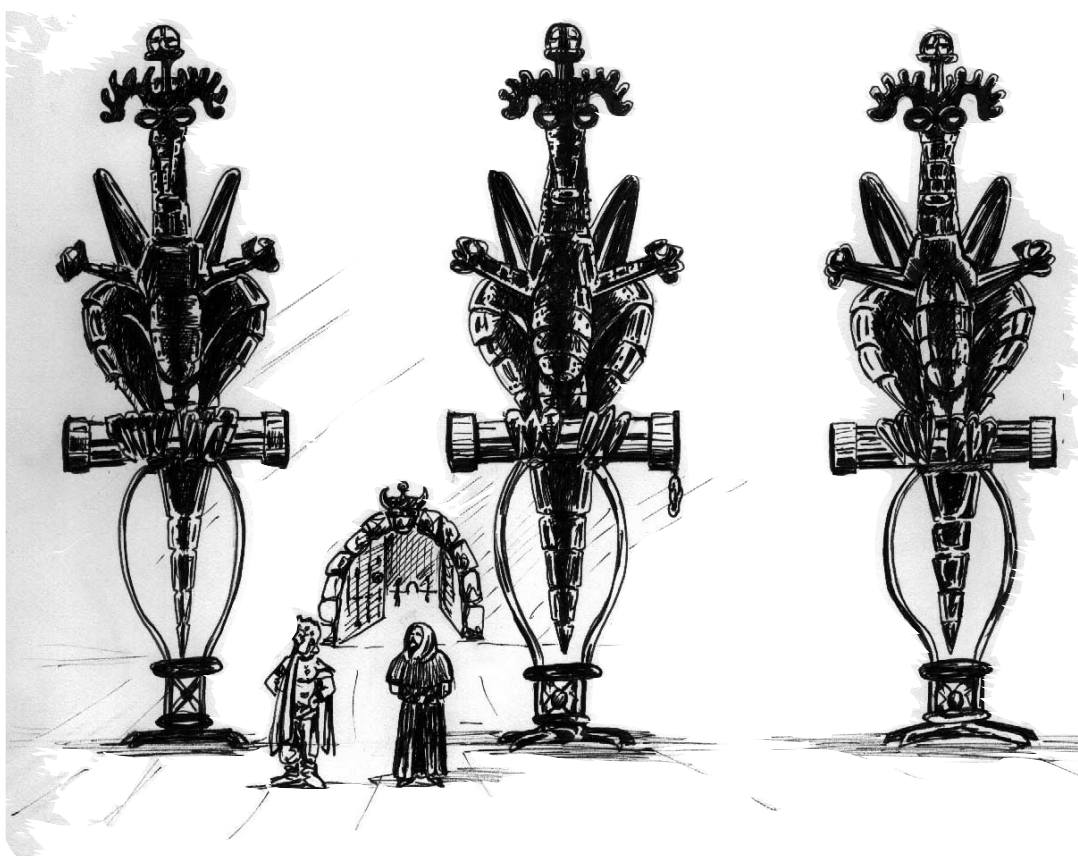
FOR : 15 CON : 17
TAI : 15 INT : 16
POU : 17 DEX : 13
CHA : 12 + 10
Points de vie : 20
Hache de bataille 70%
1d8+2+1d6 parade 60%
Arc 65% 1d8+1+1d4
Targe 60% 1d6+1d6
parade 50%
Epée large 85%

c'est une épée démon que Brunus ne pourra sortir de son fourreaux que sur le plan de Showok.

BRIIYIAKRI : Démon lié à l'épée de BRUNUS. Il est un serviteur fidèle d'Arioch. Il ne fera rien qui risque de faire échouer sa mission : permettre à Brunus de réaliser son incantation.

Con : 30 For : 40 (4d6 de dommages)
Dex : 72(+18% au toucher)
Tai : 2
Int : 11
Cha : 9
Pou : 20

Brunus possède également un gantelet de fer (la main de Grôme) qui le rend ambidextre et rapide : il frappe 2 fois par round, les parades sont normales. De plus, avec l'épée démon, il devient maître....



LES DESTRIERS DU VENT

FOR 80 CON 35
TAI 60 INT 12
POU 24 DEX 20
CHA 16

Armure écailles métalliques 10 pts

Griffes 85% Dg : 8d6
Souffle 80%
Dg : 24(POU) +1d10.

Acrobaties aériennes :
70% plus le POU du pilote.

Eviter 70% (en l'air)
Points de vie : 90%

émus par tant de bonté d'âme, une larme à l'œil, réintégreront les PJ dans l'équipe des héros.

Dans le cabinet des affaires urgentes du roi - celui derrière la bibliothèque - une sorte de conseil de guerre aura lieu.

On expliquera aux aventuriers leur mission : " Vous devrez percer la couche de matière chaotique à l'aide du feu divin des destriers, vous trouverez alors une sorte de volcan qui n'est apparemment pas en activité, puis plongerez dans son cratère. Au fond se trouve le cœur du bolide. Vous devrez le détruire. "

On mènera, alors, les futurs chevaliers dans l'autre des destriers. Après une succession de couloirs, d'escaliers et de portes, les yeux émerveillés, les heureux élus se trouveront devant une porte gigantesque, œuvre des temps anciens où la lutte entre le chaos et la loi était plus ouverte et impitoyable qu'elle ne l'est maintenant.

La porte, à double battant, s'ouvrira lentement, le bois épais, lourdement chargé de ferrures et sculptures épiques retraçant de hauts faits antiques racle le sol usé par le temps. Et là, dans une salle circulaire surplombée par un dôme fait de bois et de vitraux flamboyants, reposent trois dragons de métal les paupières closes. Leur terrible masse est soutenue par un perchoir de pierre et bronze. Leurs redoutables serres semblent soudées par une effroyable étreinte dans le bronze de leur royal piédestal.

Ces Dragons sont des artefacts. Leur dos est creux comme une grande baignoire dans laquelle on aurait aménagé deux sièges l'un derrière l'autre et posé devant le premier un manche métallique se terminant en forme de " T ", ou en forme de perchoir à moineaux pour ceux qui sont incapables de lire. Le tout est capitonné de velours rouge et clouté de têtes d'or. Les sièges sont richement ouvragés à la manière des sculpteurs d'AFLITIN. :des petits bons hommes en bois semblent courir sur le dossier du siège comme pris de panique ou d'une folle envie de guerre. Sur le dessus du manche une tête de dragon amovible laisse apparaître une pierre rouge dont la lumière interne semble battre au rythme d'un cœur ancien. Cette pierre est le déclencheur du feu des destriers du vent.

Lorsque les héros se présentent devant les créatures et lèvent la tête pour mieux les contempler dans un silence quasi religieux, leurs paupières d'airain se soulèvent lentement et laissent fuser une lumière blanche, la

lumière de la Loi. C'est alors que les créatures se mettent à parler, enfin parler c'est beaucoup dire puisque qu'elles n'ont pas de bouche. Enfin, c'est comme la parole sauf que ça se passe dans la tête, que ça paraît résonner dans la salle et comme rebondir sur les vitraux. Bref, un son qui sort de nulle part mais qui en même temps provient des créatures. Vous avez pîgez ou il vous faut une explication plus ample ?

" Bienvenus à vous chevaliers des airs, élus pas les seigneurs d'en haut. Nous vous attendons pour l'ultime combat. Commandez et nous serons vos serviteurs fidèles. La formule d'usage serait de vous dire que seul les cœurs purs qui ont accompli un haut fait peuvent nous chevaucher, mais le temps presse ! Allons en selle héros aux noms qui déjà chantent dans les futurs légendes, en selle et bonne chasse. "

EN VOITURE SIMONE

C'est alors que ces êtres sublimes s'ébrouent et étendent leurs ailes qui depuis des centaines d'années sont restées pliées sur elles-mêmes. Le corps en alerte, affaissé, les pattes fléchies, le col tendu, les dragons se tiennent alors prêts à bondir dans les airs. C'est à ce moment que des laquais se portent au côté des créatures et posent délicatement une échelle sur le flanc des monstres de métal. Puis le roi se racle la gorge et déclare : " Mes seigneurs, il est temps de voler vers votre destinée, soyez les dignes héritiers des anciens et que les cieux vous soient propices. " Là les héros n'ont plus qu'à monter sur les artefacts et peut-être tenter un discours de circonstance. Si le jet d'éloquence est une réussite, des vivats de joies accompagnent les héros dans leur envol, sinon de timides applaudissements, des sourires gênés et de brefs signes de la main en guise d'adieu et de soutien.

C'est alors que la coupole se décille et laisse les chevaliers du vent et leurs montures fondrent dans le ciel chargé de nuages. Peut-être que des créatures belliqueuses attendront les héros à la sortie des nuages. Sinon le froid réfrigère l'enthousiasme général, du givre se forme, la respiration se fait difficile, un sentiment que l'aventure va se terminer là envahit les personnages. S'il y en a un qui lâche un : " Nous allons tous crever " ou " ils auraient pu prévoir le chauffage et les masques à oxygène " et bien celui là est bon

pour une bonne crise de panique s'il rate son jet sous deux fois son pouvoir. Il devra être maîtrisé avant qu'il ne saute dans le vide. S'il saute et bien il faudra une manœuvre de ses amis pour le cueillir en vol. Ce qui lui occasionne 1D4 de dommages.

Soudain, le ciel et les nuages laissent place aux étoiles, une grande peur peut les saisir. Vous noterez au passage que nul n'est atteint par la raréfaction de l'air et ni même par le froid : Les destriers protègent leurs hôtes de ce désagrément. Pendant un temps qui semble interminable, les héros arrivent dans la périphérie de ce § ? \$ ** ! de truc qui fonce à vive allure.

DU CHAOS DU CHAOS ET RIEN D'AUTRE

Lorsque les personnages contemplent pour la première fois le bolide stellaire, il leur arrive ce qui est arrivé à ces petits rigolos qu'ont observé l'éclipse totale du soleil le 11 août 99 derrière les mailles de leur sweat. Et bien, paf ! Ils ont des nausées, des vertiges et comme une terrible trouille qui leur noue l'estomac. 1D10+2 si le jet de SAN est raté sinon 1D4 malgré tout.

Ce n'est pas tout. Lorsque les héros arrivent à proximité du météore, il ne leur paraît pas très grand : quelques 30 kilomètres de diamètre. En fait, ce n'est qu'une illusion, sa taille est celle d'une petite planète.

Sa surface est parcourue de tâches brunes et d'autres, plus claires, tirant sur le rose pâle, une couleur presque chair. Sa surface se ride ça et là comme si elle était constituée d'eau. De temps à autres des petites vagues se forment en cercles concentriques comme si des pierres tombées du firmament venaient jouer avec l'astre. Ce qui rend l'ensemble répugnant c'est son aspect vivant, flasque et...beurk ! Soudain des gerbes de matière s'élèvent, des faces d'horreurs indicibles tentent de s'arracher de la surface dans des efforts rageurs et désespérés. Tout grouille d'une vie démoniaque et répugnante : Le météore semble être un nid de vers s'agitant dans une masse de matière organique. (Lors des crises chaotiques, ajoutez 1d6 au 1d10 +2 et au 1d4 du jet de SAN).

L'objectif pour les PJ sera de faire une trouée dans la matière chaotique et de détruire le cœur du météore par le tir conjugué des dragons. Cependant, un trou se formera et se refermera lentement comme une

coulée de gelé rose lorsque les tirs cesseront. Les personnages devront se rendre à l'évidence qu'ils ne pourront pas le détruire de cette manière.

Comptabilisez les attaques. En effet, au bout d'une dizaine de frappes, le seigneur du chaos, se rendra compte qu'on en veut à sa maisonnée. Alors, d'une trouée s'échapperont des créatures volantes démoniaques telle une nuée de chauve-souris. Ces petites choses s'abattront sur les chevaliers du vent.

Si les personnages décident de se battre, le seigneur s'intéressera à cette soudaine activité dans la périphérie de son chez lui. Sinon si les personnages rompent le combat, Swohock retournera à ses occupations, c'est-à-dire faire hurler de terreur ses petits mignons.

A travers un trou de la surface, les PJ pourront voir comme des terres, des continents et des nuages. Ils prendront alors conscience qu'il s'agit d'un plan chaotique qui arrive-là l'air de rien. GLUPS !

Pour en savoir plus, ils devront se glisser dans un trou, poursuivis ou non par les p'tites bêtes du seigneur du chaos.

TIENS V'LA DU MONDE

Lorsque les PJ arrivent sur le plan chaotique, ils seront confrontés à un monde en perpétuel changement tant par les couleurs du ciel et la rapidité des nuages que par l'aspect physique des éléments qui le composent.

Insistez sur le sentiment d'insécurité qui les habite : " rien n'est sûr ici, tout change ! Espérons que cela ne nous affecte pas...GLUPS ! ".

Cela commence dès que les premiers battements d'ailes brassent l'air lourd et épais comme si au lieu de voler les dragons nageaient sous une eau gazeuse où se mélangent des nappes d'huiles colorées et parfumées. La rapidité du vol s'en trouve contrariée ainsi que tous les mouvements : moins 20% à tous les jets liés au mouvement.

Les premières difficultés apparaissent lorsque les nuages font place à des blocs de granite, de quartz coloré ou à de la matière collante et visqueuse. Ainsi, il sera peut-être aventureux de franchir à vive allure les nuages pour, soit semer un poursuivant ou comme ça pour rigoler. C'est rudement chouette de traverser un nuage épais et en couleur, mais cela peut-être très dangereux.

LES CHERUBINS DEMONIAQUES

Ce sont de petits démons ailés qui peuvent se déplacer à très grande vitesse. Ils peuvent servir de monture à un cavalier qui a su les invoquer. Le nombre de créatures invoquées correspond au POU du sorcier. Ces êtres chaotiques se déplacent en bande et ont l'intelligence d'un essaim d'abeille. L'individu seul est stupide voire sans intérêt et attaque s'il est dérangé. Ce sont des démons qui vivent en communauté comme les abeilles. L'intelligence du démon est donc celle du groupe. D'où une intelligence qui va croissante selon le nombre de chérubins. Ainsi un sorcier qui Possède un POU de 20, invoquera un groupe de 20 particuliers avec une INT de 20 divisée par 10. Seule la " reine " a une Intelligence égale au total de ses sujets divisée par 10. Ce qui peut faire de cette créature un démon redoutable aux capacités effrayantes. Les chérubins ont aussi la capacité de s'arracher à l'attraction des objets célestes et peuvent voyager dans l'éther sans dommage. Il est à noter que le cavalier, à moins d'avoir les mêmes capacités, subit les dégâts dus à une exposition prolongée aux rayons cosmiques et au vide sidéral.

FOR 2d8+6

CON 2d8+6

TAI 2d6 +2

INT nombre de créatures divisées par 10

POU 1d6 plus 1 par nombre de 10 créatures

DEX 3d8
CHA : 1
SAN : 1d6 +1

Griffe 40% dégâts :
3d6 parade 10%

Queue 30% dégâts :
1d8+2

Décharge électrique
par ses petits tentacules à la gueule : 1d6 de dégâts.

Eviter : 35%

Le chérubin peut frapper 2 fois par round, mais la parade et l'éviter sont imputés de 20%

Les ZOOHOMS

Ils ont les caractéristiques d'êtres humains moyens. Ils sont filiformes et se déplacent avec nonchalance. Quand ils sont sous un aspect spectral ou flou leurs capacités chutent de moitié. Dans ce cas là également les dommages infligés sont divisés par deux. Comme ce sont des habitants d'un plan démoniaque, ils inspirent aux PJs une sorte de crainte.

BRAMALEPH ET SES POTES

Bramaleph est un démon majeur qui est important sur le plan de SWOHOCK. C'est un peu le shérif de Nottingham de la place. Il aime rire aux dépens de tout ce qu'il rencontre. Il est borné, mais change d'avis comme de chemise à écailles. S'il rencontre les PJs, il

Imaginez une course poursuite en offshore au milieu d'icebergs et vous aurez une idée de la difficulté de s'amuser parmi ces phénomènes célestes. Les PJ devront faire preuve de beaucoup de dextérité (DEX fois deux). S'ils sont prudents : DEX fois trois. S'ils font soigneusement attention : DEX fois quatre.

Dans le cas où les héros seraient poursuivis et qu'ils feraient très attention aux obstacles, ils courent le risque de se faire rattraper rapidement : jet d'opposition des DEX entre les protagonistes amputé de 10% pour les prudents et de 20% pour les hyper angoissés de la conduite de haute volée.

A partir de là, les PJ devront ouvrir l'œil pour trouver un endroit propice aux atterrissages en douceur ou en catastrophe selon les options retenues plus haut.

- Un jet en voir critique permet aux PJ de remarquer un mignon petit village accroché au pied d'une montagne de taille monstrueuse, c'est le volcan !. La pierre comme les nuages change de couleur et de texture. De gigantesques visages sont sculptés dans le roc. Ils apparaissent et disparaissent, leurs yeux roulant dans les orbites de pierre à la recherche de curiosités tels les PJ par exemple. Quand les PJ sont repérés par les visages de pierre, des voix s'élèvent

pareilles au mugissement du vent dans les montagnes : " tiens v'là du monde ! ", le tout renvoyé par un échos qui possède une palette de sons très large, des plus graves aux plus aiguës. Ce petit village est celui où réside le seigneur du chaos local.

Un jet en dissimuler ou sous leur pouvoir pourra leur permettre de se promener dans le coin. Sinon les personnages seront jetés dans un cul de basse fosse jusqu'à la comparution devant le seigneur du chaos.

S'ils ne sont pas capturés, ils pourront se faire des " copains " parmi les démons qui leur parleront du nouvel âge qui arrive. Bientôt ils seront les maîtres d'un nouveau territoire.

Leurs nouveaux copains peuvent les initier aux joies de la torture mutuelle : le premier qui meurt a perdu.

On leur parlera également du cousin SECKERTH qui a une bonne place, bien payée et tranquille : il garde le Levier du Monde. Si on pousse le levier il en résulte de grands changements. Mais il faut demander l'autorisation à Swohock pour faire cela.

Lors du retour du seigneur dans sa demeure, les personnages risquent fort d'être repérés. En effet, Swohock connaît tous ses petits mignons, des intrus peuvent ne pas être en sécurité sous l'œil du maître. Le seigneur à 90% de chance de repérer les pj si celui-ci est passablement énervé ou 50% si l'ennui le gagne. (Pile ou face sur une jolie pièce de monnaie).

S'ils sont détectés, les personnages se verront enfermés dans la pièce. Des murs de verre les empê-



chent de sortir. Quand soudain la neige tombe sans fondre, elle n'est même pas froide. Et alors ! L'horrible tête du seigneur, énorme comme une montagne se présente derrière les parois de leur prison transparente. Un œil pareil à un lac les observe. Soudain, la terre tremble, les pj sont secoués de haut en bas et de bas en haut et la neige se remet à tomber ! Et le terrible rire démoniaque de l'entité chaotique résonne tel un rugissement de tempête. Là faisons une pause. Les personnages peuvent se rendre compte qu'ils sont pris au piège dans un bocal en verre rempli de neige artificielle ou non. Le dieu s'amusera un temps avec eux, et les laissera dans un coin au milieu d'autres objets inutiles comme, par exemple son coffre à jouets. L'ensemble de ces événements fera perdre 2 points de SAN

ou 1d10 +2 si le jet est raté.

Un coup d'une arme vertueuse sur la paroi de leur prison fera disparaître le maléfice et ils se retrouveront devant le seigneur du chaos qui lancera un sifflement admiratif, il lissera son chapeau et la plume de paon qui l'orne et déclarera d'un air enjôleur : " alors mes petits chéris on vient me divertir ? ".

A ce moment il faudra que les joueurs essayent de faire un truc très drôle comme trancher la tête de plusieurs mignons en poussant des cris sauvages. Ou, c'est peut-être le moment, demander l'autorisation à Showock de pousser le levier du monde.

Si les personnages se lancent à l'assaut du volcan, ils seront poursuivis par les chérubins démoniaques qui leur colleront le train à travers un dédale de gigantesques couloirs de granite d'où s'échappent des cris stridents. Ils arriveront soudain dans une salle titanique ornée de figures d'où émane une horreur indicible (alors n'en parlons pas). Une sphère d'un bleu phosphorescent palpite en lévitation au milieu de cette salle.

Le POU du destrier ajouté à la dextérité du pilote fera le jet d'attaque. Pour détruire la sphère un critique est souhaitable, sinon 10 attaques réussies. Au bout de 12 attaques Swohock sentira qu'on en veut à son cœur (et oui c'est son palpitant) et il se manifestera en téléportant les intrus dans son antre. Les destriers se débrouilleront seuls avec les chérubins. Ils s'en sortiront avec un jet sous deux fois leur POU.

Si le cœur est détruit, BRUNUS appellera son maître pour prendre possession des lieux. Là, les PJ devront fuir.

- Un succès à moins en VOIR indique que les PJ ont repéré un hameau au milieu de champs vallonnés dont les courbes donnent l'illusion de gigantesques visages enfoncés dans la terre jusqu'aux oreilles les yeux levés vers le ciel. Les yeux suivent la trajectoire des destriers volants. Dans le hameau vivent des ZOOHOMS assez difformes. Cela est dû à la proximité du seigneur du chaos qui chasse dans la forêt des " merveilles " non loin de là. Les ZOOHOMS sont indifférents et se contentent de dire : " tiens v'là du monde ! ". Le propos est dit sur un ton blasé emprunt d'un ennui profond : le seigneur du chaos est vraiment proche. Arg ! Les PJ vont-ils se détourner de leur quête par ennui ? Pour chaque jour passé sur le plan

l'ennui les guette : Jet de quatre fois le POU moins 10% pour chaque jour écoulé.

Le village est à proximité de la demeure du seigneur du chaos, cependant il sera difficile de soutirer des informations aux indigènes. En effet, personne ne prête attention aux personnages. Cependant, si on insiste, une sorte de furie s'empare des villageois et au cri de "sus à l'envahisseur !", les joueurs se verront pris en chasse par une foule égarée par la folie meurtrière. Un jet d'éloquence calmera les esprits ou alors une petite chansonnette de derrière les fagots pourra faire l'affaire. Si les PJ restent une journée de plus, les prédispositions seront largement meilleures et on les saluera par des titres tels " Messieurs les ministres " ou " mes seigneurs ". Là on leur indiquera la direction de la porte des Hauts Fourneaux (le volcan recherché. Là se trouve le cœur du seigneur) où habite le maître des lieux (1d6 jours de voyage).

S'ils se promènent dans la campagne, il est fort possible que les personnages tombent sur le seigneur qui chasse dans le coin. La chasse leur sera donnée par les démons rabatteurs. S'ils sont capturés, ils seront mis en cage et emmenés dans la demeure du maître des lieux.

A l'arrivée, celui-ci demandera de l'excuser pour le peu d'ordre, il ne s'attendait pas à de la visite. " le lieu est modeste mais plein de confort. Si vous me divertissez vous aurez un jour de vie en plus, sinon... "

- Un succès égal ou supérieur à la moitié indique que les joueurs ont repéré le groupe de BRAMALEPH.

Le capitaine et ses démons sont, il semble, attablés autour d'un feu de camp dans lequel ils jettent des êtres vivants. Le feu dévore les âmes des victimes des flammes pourpres. On peut entendre le cri d'effroi des âmes. Pourquoi font-ils cela ? ben ils nourrissent simplement leur seigneur par le feu consacré à Swohock. Si les personnages viennent à eux, le plus grand des démons, c'est aussi le plus bête, s'exclamera : " Chef ! v'là du monde ". Le chef pourra inciter ses adjoints à inviter ces nouveaux venus au repas du maître. Comme ils sont stupides on peut les embobiner facilement en leur inventant une histoire. Si les personnages décident de se faire passer pour des serviteurs de Swohock, le plus grand des démons, il est bête celui-là, lancera : " Chef ! c'est la relève ! ". Si les joueurs ont assez de charisme (charisme en

cherchera à savoir qui ils sont avant de les combattre où d'en faire ses amis. Si on devient un ami de ce démon, c'est-à-dire si on a une attitude amicale vis-à-vis de lui et de ses potes, il faudra réaliser un jet de POU contre POU pour ne pas lui prêter serment d'allégeance et devenir un de ses potes. Seul le retour dans la bulle protectrice des Destriers pourra briser le charme. Une allégeance peut conduire la victime à se sacrifier pour servir de nourriture au seigneur en se jetant dans le brasier.

Bramaleph :

FOR : 20 CON : 25

TAI : 19 INT : 11

POU : 15 DEX : 14

PV : 32

SAN : 1D4 quand il est en colère.

Ce démon augmente les dégâts qu'il occasionne à chaque fois qu'il est blessé de 1d6. Ce qui provoque chez lui une telle rage que chaque douleur augmente sa force et sa férocité.

Il a le pouvoir d'assujettir quiconque est courtisé avec lui. Si l'on échoue au POU/POU à ce moment on devient un de ses séides prêt à tout pour lui faire plaisir. Si Bramaleph exige une action qui met en danger la vie du pj à ce moment, un nouveau jet de POU/POU.

Les démons mineurs qui accompagnent Bramaleph sont à jouer comme des guerriers assez moyens avec 40% en attaque, 30% en parade et 12 points de vie. Ils possèdent néanmoins des capacités démoniaques que je laisse à votre discrétion

LE VOILE DE TARKHOR

Ainsi appelé à cause de son génial découvreur Amadanis Tarkhor sorcier de son état, et mort depuis des lustres dans des circonstances étranges. On le dit servir d'objet sexuel à des succubes sur un obscur plan où il s'est égaré.

Le voile de Tarkhor permet à une entité démoniaque, pas trop puissante en POU, de se déplacer sans trop de problèmes sur les jeunes royaumes. Amadanis s'en servait pour se promener avec sa cohorte de mignons démoniaques et éviter ainsi bon nombre d'ennuis.

Le voile de Tarkhor sous forme de talisman permet à son porteur de se promener sans subir les effets de : " Seuls les meilleurs d'entre vous pourront passer " ou " je suis une épée de la loi, seuls les élus me porteront " ou " vous n'êtes pas autorisés à entrer dans cette auberge dansante ". Bref, le porteur devient quelqu'un de très fréquentable même s'il a une horrible sale gueule : son charisme augmente de 10.

Les armes démoniaques et tout autre objet s'ils ne sont pas dévoilés, sont invisibles à toute introspection de la Loi, si le pou du porteur ne dépasse pas 25.

opposition à l'intelligence des démons) ou si les joueurs les baratinent, les démons pourraient bien les prendre pour des congénères. D'ailleurs, en gage d'amitié, Bramaleph invite les Pj à jeter le dessert dans le feu. Celui-ci est composé d'une jeune Zoohoms effilée et presque translucide et d'un vieux d'une netteté pas croyable. Si les personnages les sauvent, la demoiselle pourra tomber amoureuse ou fuir en poussant des cris sauvages. Le vieux les introduira à TRACKMAR petite ville aux reflets changeants et où les murs semblent s'étirer et se contracter comme marqués par le rythme d'une respiration interne très profonde. De temps à autre, un visage apparaît, des yeux suivent les passants, les animaux en pierre peuvent devenir vivants à tous moments.

Le vieux, SPOOMS qu'il s'appelle, les fera rencontrer les membres d'une société secrète qui ont décidé de " renverser la vapeur " en poussant le Levier du Monde. Pour cela, ils ont besoin de Héros dignes de confiance. De plus, il faut être prudent car Bramaleph surveille les sociétés secrètes de la ville. Pour y accéder, il faut demander l'autorisation au seigneur du Chaos. Personne à ce jour ne s'est décidé à formuler une requête au seigneur, sauf SPOOMS. Mais Bramaleph s'est interposé et a capturé Spooms pour le repas de Swohock. L'idée serait de se rendre à la cité du maître et de demander une entrevue, mais le voyage peut durer longtemps (1d20 jours). Ou alors détruire le cœur du seigneur qui se trouve dans le volcan à proximité de la ville.

Si les personnages tuent Bramaleph, Swohock enverra une escouade de démons volants pour avoir des renseignements et parallèlement ses yeux scruteront la ville, les nuages et le ciel.

Les personnages devront faire un jet en dissimuler ou un jet sous leur pouvoir pour ne pas être repérés. Si les joueurs sont repérés, ils seront immédiatement capturés par les sbires de Swohock. A moins qu'ils ne se battent avec succès ou qu'ils ne fuient. Mais Swohock les poursuivra jusqu'à leur capture.

D'une façon ou d'une autre, les personnages seront capturés par le seigneur du chaos. Ils se retrouveront devant lui et devront faire ce qu'ils peuvent pour divertir sa seigneurie chaotique. Ils peuvent proposer un meeting aérien avec les artefacts et en profiter pour plonger dans le volcan au détour d'un looping. Le seigneur ricane : " Ces machins de la

loi ne valent pas grand chose. Si le spectacle est mauvais vous risquez de tourner longtemps...hum ! "

Si vous jugez qu'ils ne sont pas très originaux, qu'ils sont mous et peu motivés ou qu'ils manquent cruellement d'initiative, Swohock se lèvera en baillant et lancera à la cantonade : " bien, préparez-les pour mon petit quatre-heure ". Les démons s'approchent alors menaçants, le plaisir mauvais se dessinant sur leur face grimaçante et changeante.

C'est à ce moment-là que le héros aimé de tous se révèle comme un être pas très recommandable.

- " J'ai un petit tour à vous montrer ô gloire des ténèbres ! " Alors BRUNUS WILLARIS lève les bras, intrigué, SWOHOCK s'assied sur son trône le menton posé sur le revers de sa main, ses yeux se plissent devant le chant de Brunus.

Mon père t'a chéri, ma mère s'est sacrifiée
Mon corps s'est souvenu de toi ô ! adoré
Dans la nuit nos cœurs se sont parlés
Pour toi l'éther j'ai traversé
Ô ! seigneur voilà ton nouveau trône
Sans aumône
Prend-le sur l'heure
Ô! ARIOCH prince de l'éternel Horreur

Swohock aura juste le temps de grogner un "hein ! quoi !" qu'une nuée de sauterelles s'engouffre dans la salle du trône, tourbillonne autour de BRUNUS en une tempête noire, vrombissante et abjecte. L'horreur est à son comble quand l'air semble être fait de sauterelles. Une nuit bruyante et hurlante paraît s'être abattue dans la salle. Des rugissements terribles de haine et de terreur se répercutent et enflent comme un ouragan sur une maisonnette de bois et de torchis. Des formes fantomatiques traversent la nuée et semblent se battre.

Là, les personnages peuvent attendre ou s'ils ont repéré le Levier de monde se ruer dessus pour le faire fonctionner.

S'ils attendent l'air de rien, s'est ARIOCH qui prend la place de Swohock réduit à servir son nouveau maître. BRUNUS est maintenant prosterné et demande à son Seigneur de sacrifier en son honneur les PJ (1d20 de SAN en moins pour l'ensemble du spectacle)

Dans tous les cas, il est nécessaire pour la survie des joueurs qu'ils actionnent le levier. Comme Arioch n'est pas tout à fait stabilisé

sur ce plan, il est possible avec une vertu au POU de 20 de renvoyer Arioch sur son plan. Un jet de 1d20 donnera en minutes le moment de retour d'Arioch. Ce sera un laps de temps utile pour réaliser une action comme tuer Brunus, pousser le levier, traiter avec Swohock...etc. Quand Arioch revient, sa vengeance sera terrible si les joueurs n'ont toujours pas utilisé le levier : Il les incrustera dans les murs de la salle comme décoration à la merci des jeux sadiques des démons et des tortures de Brunus. De plus, ils seront aux premières loges lors de l'écrasement du météore sur les jeunes royaumes. Arioch espère faire son entrée sur ce plan d'une manière fracassante.

S'ils poussent le levier du monde, un "CLANG !" métallique se fera entendre, suivi d'un grognement lugubre. Le silence se fait. Il sera alors possible de jeter un 1d8 et de consulter de vos yeux lourds de fatigue (et oui, il est déjà quatre heures du matin) les différents événements qui peuvent se présenter.

1 Le sol bouge violemment comme si on avait tiré un gigantesque tapis invisible. Tout le monde tombe à terre. On peut encore pousser le levier. Décor : salle du trône. Arioch n'est pas content, ah ça non alors ! CLANG !

2 Tout ce qui est au-delà d'un rayon de 2m du levier est figé dans une gangue de glace. Décor : comme une caverne de glace peuplée d'étranges sculptures. Arioch met ses yeux en position chalumeau très puissant et entreprend de faire fondre sa prison de glace. Vite ! Vite ! un nouvel essai sinon Arioch les enverra dans son plan pour sucer leur âme très lentement. Déterminez la place des joueurs, ils sont peut-être gélifiés - quand il s'agit de glace, on ne dit pas pétrifiés, c'est évident. Ou alors glacés ? gelés ? à vous de dire -. CLANG !

3 Il ne se passe rien. Si enfin, presque : le météore a seulement changé de position dans l'espace. Il a été téléporté à l'opposé du plan de jeunes royaumes, obligeant les sorciers à changer de place leurs lunettes d'observation. Cependant, il fonce toujours à vive allure vers le plan. CLANG !

4 Des flammes gigantesques mettent le plan de Swohock à mal. Arioch se nourrit des flammes pour enfler telle une terrible sphère de feu. Si les joueurs ne manient pas rapidement le levier, ils subiront la vengeance d'Arioch qui les pulvérisera par son souffle brûlant (1d20 de dommage par le feu). Voir Arioch en monstruosité de feu coûte 1d6 en SAN. CLANG !

5 Les joueurs se retrouvent au milieu d'une plaine où se livrent, sur un plan parallèle, l'ultime bataille entre Arioch et Swohock. Les Seigneurs sont cuirassés d'or et d'argent damasquiné de noir. Ils chargent avec leur armée démoniaque. Le cri de guerre des deux armées glace le sang des héros (1d6 de SAN). Un jet de Dextérité pour éviter de se trouver au milieu de la mêlée et prendre des mauvais coups. CLANG !

6 C'est froid, c'est mouillé, c'est de l'eau ! En pleine mer, les joueurs ont intérêt à savoir nager. Au loin, un grondement d'orage, l'air se fait menaçant. Très loin, mais alors très loin Arioch arrive sous la forme d'un raz-de-marée. Le vent hurle, lugubre et malfaisant. Soudain, un navire noir les intercepte. Le capitaine est muet. La nef noire semble naviguer sur de la brume. On les dépose sur un récif d'où émerge le levier. Vite. CLANG ! La tasse à 1d20 de dommage si tout cela n'est pas assez rapide. Il vaut mieux s'accrocher au levier.

7 Tous sont transformés en démons écailleux, puants et...beurk ! Un jet sous Charisme plus pouvoir fois deux pour ne pas succomber au charme d'Arioch qui les appelle mes petits chéris. Les joueurs qui échouent deviennent de mignons petits démons. Si on connaît leur nom, on pourra les invoquer. Vite. CLANG !

8 C'est fini, vous avez joué et perdu. Insistez sur la fin injuste qui les frappe sans qu'ils aient pu sauver le monde. Le plan de Swohock se met à fondre, une bourrasque brûlante balaye tout. Les seigneurs du Chaos se pulvérisent comme tas de sable sous le souffle d'une explosion. Les joueurs se sentent comme pulvérisés en une myriade de particules de feu et de sang. C'est

LA MAIN DE GROME

Cet objet se présente sous la forme d'un gantelet de fer. Il donne à son porteur une dextérité supérieure. Ajoutez 1d8 à la DEX du joueur. Permet de devenir ambidextre et de frapper 2 fois par round. Les parades se font normalement. Grôme recherche cet objet qui lui a été dérobé dans un de ses temples. Si un joueur porte un tel objet, il se fera poursuivre par les agents de Grôme.

la fin. Le météore éclate contre les jeunes royaumes. Cela nous mène directement à l'épilogue 1

EPILOGUE 1

Il fait noir. Les Héros ont conscience qu'ils existent encore, mais ils ne sentent pas leur corps. Soudain, un rectangle de feu se dessine dans les ténèbres. Les PJ franchissent la porte ainsi dessinée. Là, ils se retrouvent au milieu d'une foule qui regarde, les yeux au ciel, une pluie d'étoiles filantes. Une brise tiède aux senteurs de soufre et de métal brûlé parfume l'air. Un homme filiforme à la peau presque translucide les regarde avant de disparaître dans la foule. Il s'agit de SPOOMS. Apparemment les ZOOHOMS ont débarqué sur les jeunes royaumes.

Les Héros, sont grassement récompensés. On dit les avoir vu fendre l'air sur les destriers volants accompagnés d'une lueur aveuglante. Les destriers sont leurs perchoirs. Ils paraissent des statues impossibles à bouger. Seule une fine lueur filtre à travers leurs paupières closes, signe de vigilance.

Les personnages retournent d'où ils viennent, conscients qu' Ariocho les suivra d'un œil attentif.



EPILOGUE 2

Les personnages ont fuit, si les destriers ont bien voulu qu'une telle chose ait lieu, ils contempleront une nouvelle lune au-dessus des jeunes royaumes. De là, un jour, surgiront les armées d'Ariocho conduites par un nouveau Prince Démon : Brunus WILLARIS.



**Les Compagnons
d'Éclendil**

Burning Visions...

Un scénario pour le Monde des
Ténèbres
par Mario Heimburger

Illustrations : Elisabeth Thiery

Ce scénario pour le Monde des Ténèbres (fortement inspiré de celui de White Wolf) va amener les joueurs à interpréter des SDF (personnages spécialement créés pour l'occasion) investis d'une mission désagréable.

Les sources d'inspiration sont nombreuses : on peut citer Celui qui survit (James Herbert), The Crow, Spawn et le Canard Enchaîné.

Aucune indication de règles ne sera donnée. C'est au maître du jeu de choisir son système, mais les règles les plus adaptées sont Vampire, Kult ou Cthulhu.

Pour joueurs de tous niveaux et maître du jeu sachant improviser.

"Les plus vieux d'entre nous connaissent l'existence d'un monde par-delà les apparences. Qu'on le nomme Outre-monde, Entre-rêve ou Antichambre, il est toujours évoqué avec crainte. Nous, nous le nommons le Monde des Ténèbres, car celui qui s'y trouve projeté ne connaîtra plus jamais la paix et la lumière."

Cromwell, Maître des Secrets

L'Echappée du Brasier

Les personnages se réveillent progressivement. Ils sont agressés tout d'abord par une lumière vive et changeante, dans laquelle on distingue bientôt toutes les nuances du rouge au jaune. La chaleur est intense. Ils se rendent alors subitement compte qu'ils sont en plein milieu d'un incendie, dans une pièce uniquement meublée de paillasses et sans aucune fenêtre. Une porte, fermée, a déjà commencé à s'embraser, et la seule sortie visible est un trou, probablement pratiqué à la masse, dans le mur à côté de la porte.

Si les personnages hésitent, ils ris-

quent fort de mourir : le feu est en effet présent partout, et une intense couche de fumée pique les yeux et rend la respiration difficile. En sortant par la brèche, les personnages vont se retrouver dans un couloir, muni de nombreuses portes. Là aussi, aucune fenêtre n'est visible, mais à l'extrémité du couloir, une porte va mener les fuyards jusqu'à une grande salle.

Ils se retrouveront alors sur une passerelle, au premier étage de ce qui semble être un gymnase : une vaste salle au parquet verni et équipée de panneaux de basket. Les flammes, léchant le parquet dessinent des arabesques diaboliques que les personnages n'auront probablement pas le temps de contempler. La passerelle métallique sur laquelle ils se trouvent (probablement de construction postérieure à celle du bâtiment) est en effet brûlante, et les semelles des personnages commencent à coller en fondant. Pour corser le tout, une poutre va se détacher du plafond et tomber sur un des rescapés, qui ne pourra l'esquiver qu'en sautant au bas de la passerelle.

Mais la sortie est proche : une double porte en bois semble mener dans la rue, et un certain nombre de jets d'eau en proviennent (les pompiers à l'extérieur). Toutefois, avant d'atteindre la sortie, les personnages remarqueront tous un détail étran-



Mario HEIMBURGER

Ses positions assez tranchées en matière de commerce en font un négociateur peu ardu et lorsque sa décision est prise, il faut un miracle (ou beaucoup de bière) pour arriver à lui faire changer de point de vue.

ge : à une des poutres encore intacte du plafond est pendu un homme. Alors qu'ils le regardent à travers la fumée (ils ne pourront pas percevoir son visage), la corde par laquelle il est pendu prend feu et le corps, suivi par son lien enflammé, tombe à terre, passant à travers le parquet pour se perdre dans un regain de flammes dans le sous-sol.

Puis, les personnages arriveront enfin à sortir au moment même où le toit de la bâtisse s'effondre. Ils sont immédiatement recueillis par des pompiers et des ambulanciers, qui tout en les couvrant avec des couvertures les amèneront à l'écart du brasier.

De l'Enfer au Paradis ?

Ils auront alors enfin le temps de souffler... pour s'apercevoir avec stupeur qu'ils sont tous habillés en guenilles. Même si on ne tient pas compte des cendres qui les recouvrent, les personnages sont sales. De plus, leurs vêtements sont imbibés de vinasse, et ils sont franchement repoussants.

Ils n'ont aucun souvenir de qui ils sont, de ce qu'ils font là, et tous les noms propres se mélangent dans leur tête (Chirac, qui c'est celui-là ?). Ils pourront probablement en apprendre davantage en interrogeant les ambulanciers, mais dans un premier temps, ils chercheront probablement des questions entre eux.

Profitez de cet instant pour laisser les personnages se décrire, mais s'il vous semble qu'ils se rendent un peu trop civilisés, noircissez un peu le tableau : tel personnage a un nez aviné, un autre est beaucoup trop maigre, un troisième a le cheveu filasse et crasseux, etc. Les personnages ne se souviennent que d'une chose : ce qu'ils savent faire (ce qui aura été déterminé lors de la création des personnages). Cela peut d'ailleurs sembler curieux, et des personnages ayant des connaissances en Histoire de l'Art se demanderont probablement ce qu'ils font là.

En interrogeant les ambulanciers, on peut apprendre de nombreuses choses. Par exemple, que nous sommes le Vendredi 19 avril 1997, qu'il est presque 1 heure du matin, et que les personnages sont à Paris. Plus précisément dans le nord-est de Paris. La bâtisse qui a brûlé est un ancien collège, qui a été rénové par la Ville (de Paris) pour en faire un foyer de SDF, appelé Foyer Parthas. Il est

miraculeux que les personnages aient survécu, car à l'odeur, ils devaient avoir beaucoup bu la veille. Pour le moment, les pompiers n'ont réussi à trouver aucun autre survivant, et la lutte contre le feu (et contre l'extension du feu) durera probablement jusqu'au lendemain matin.

En attendant, les personnages sont interrogés sur le nombre de personnes présentes dans le foyer, sur les habitudes de coucher des SDF, etc.. Bien sûr, ils ne sauront pas répondre à toutes ces questions. S'ils parlent du pendu, le détail sera noté, bien qu'il soit manifeste que les informations données ne sont pas prises au sérieux. Les personnages seront alors transférés à l'hôpital le plus proche pour y passer une nuit en observation. Là, ils seront lavés et nourris, et leurs vêtements leurs sont confisqués pour la nuit. Ils les retrouveront propres (mais pas plus neufs) le lendemain matin. En attendant, les émotions fortes de la nuit devraient avoir raison de leurs forces, et le sommeil les prendra rapidement.

Un cri de vengeance

La présence des personnages au sein de ce brasier n'est évidemment pas un hasard. En fait, les personnages sont déjà morts... et depuis bien longtemps. Un événement dans leur passé les a conduit à mourir dans des circonstances traumatisantes, et leurs âmes, à jamais condamnées à errer, se trouvaient emprisonnées dans un monde parallèle au nôtre : le monde des Ombres. Errant sans but, et sans souvenir, ils se trouvaient à proximité du foyer alors que celui-ci prit feu.

La circonstance particulière dans laquelle cet incendie s'est déclaré est la cause de leur réincarnation : en effet, l'incendie est d'origine criminelle, et instinctivement (on apprend énormément de choses au moment où on passe de la vie à trépas), les trente SDF qui ont péri dans le drame s'en sont rendus compte. Ils ont alors poussé un formidable cri de haine. La société qui les avait repoussés avait déjà fait naître en eux un ressentiment et une amertume très forte. Et voilà que quelqu'un les avait tués.

La haine et la rancœur furent telles que les âmes s'élevèrent dans un maelström flamboyant au dessus de l'incendie, et la tempête d'âmes qui faisait rage dans l'Autre Monde (où les SDF allaient être prisonniers

jusqu'à ce qu'ils soient vengés) a emporté les âmes des personnages. La haine des tués était tellement forte qu'elle parvint même à vaincre la mort, et certaines des âmes furent projetées à nouveau dans les corps en train de se carboniser. L'énergie déployée le fut cependant dans le hasard et l'aveuglement le plus total, et pour une raison mystérieuse (peut-être parce qu'ils étaient les plus anciens des morts), ce sont les âmes des personnages qui se sont retrouvées projetées dans les corps. Mais l'énergie était également suffisante pour guérir cet amas carbonisé, et pour leur insuffler une nouvelle vie, presque semblable à la vraie.

Mais sans le savoir, les personnages sont désormais investis d'une mission dont ils ne pourront pas aisément se débarrasser : ils doivent venger les morts...

Explications

Le foyer Parthas occupé par les SDF se situe depuis des années dans un petit pâté de maisons fort dépeuplées. La plupart des bâtiments appartenaient à la Mairie de Paris et ont été dans les années Chirac peu à peu revendus à une entreprise française, la SP2C (Société pour la construction civile), pour masquer par les ventes de patrimoine les déficits de la ville.

La SP2C est une société appartenant à Jean-Marc Crétier, un multimillionnaire quelque peu imbu de sa personne, et qui entend étendre sa domination sur le parc immobilier Parisien. En fait, la SP2C cache un amas de sociétés toutes détenues par cette unique personne. Elle emploie exactement 5 personnes, et n'est chargée que d'acheter puis de revendre à d'autres parties de l'amas sociétaire. Ainsi, une des préoccupations majeures de la SP2C pour le moment est de trouver un emplacement qui pourra accueillir la construction d'un méga-complexe cinématographique au cœur de Paris qu'une autre société sera chargée de construire. La création d'une véritable nébuleuse de sociétés intermédiaires n'est qu'une astuce pour rendre les comptes les plus opaques possible.

Jean-Marc Crétier, à travers sa société écran, a immédiatement demandé à la Mairie de Paris de lui céder les quelques

bâtiments qui lui appartenaient encore, dont le fameux foyer Parthas.

Mais les élections sont déjà annoncées et la campagne bat son plein. Il ne s'agit donc pas de faire d'esclandre, d'autant plus qu'un certain nombre d'affaires menacent déjà d'exploser et que le Canard Enchaîné veille à tout faux pas commis par la Mairie. Dans ces conditions, il est hors de question de s'attirer l'inimitié de Droit au Logement (DAL), qui soutient activement ce foyer. Après avoir tout de même tâté le terrain auprès de DAL,



la Mairie a donc opposé un non catégorique aux demandes de la SP2C (du moins jusqu'à ce que les affaires se calment).

Mais d'une part, il est peu probable que les affaires se calment, et d'autre part, les commanditaires du complexe cinéma (une grande société de distribution) commencent à s'impatisser. Il est donc temps de jeter les scrupules aux orties... Crétier ordonne au dirigeant de la SP2C, Eric Stolzenberg de passer à l'acte et de détruire purement et simplement le bâtiment gênant en simulant un accident.

Malheureusement, un coursier de la SP2C, Ibrahim Sallah, est également membre de l'association Droit au Logement (avec qui il a participé à la fameuse campagne des élections présidentielles). L'homme s'est rendu compte des plans de la SP2C en visionnant les plans architecturaux. Il a immédiatement demandé des explications à son patron, visiblement gêné. Le projet était à deux doigts d'aboutir, et il n'était pas question de laisser un vulgaire coursier, engagé le mois précédent gâcher toute l'action.

Eric Stolzenberg a alors menacé son employé de le licencier sur le champ, mais cela ne semblait pas troubler Ibrahim, qui bien qu'ayant passé par le chômage et la misère, a gardé sa fierté berbère, et tout ce qui fait la beauté de ce peuple. Cependant, Stolzenberg a vite fait de trouver la faille : elle se situait au niveau de la famille du coursier : sa femme Naïma et ses 6 enfants... Les menaces de mort ont suffi à réduire le pauvre homme au silence.

La nuit du drame

Réduit au silence, mais portant un lourd secret, Ibrahim Sallah était au désespoir. D'un côté, il y avait la vie de nombreux SDF, de l'autre, tout ce qu'il possédait. Ibrahim savait que son patron ne plaisantait pas : à de nombreuses reprises, un monstre blond avait été aperçu près de son domicile, et Stolzenberg l'avait prévenu qu'il avait engagé un mercenaire.

Le soir du drame, Ibrahim se rendit au foyer pour passer la soirée avec les hommes qu'il avait défendus jusqu'à présent. Son humeur était sombre, mais il essayait au mieux de la cacher. Il essaya par des allusions discrètes à convaincre les SDF de passer la nuit ailleurs, mais cette semaine, la température était à nouveau tombée. Puis,

quand les SDF se retirèrent progressivement dans les petits dortoirs (en fait, d'anciennes salles de classe) et qu'Ibrahim se retrouva seul, il monta jusqu'à une petite passerelle, accrocha une corde qu'il avait préparée à l'avance autour d'une poutre et se pendit pour ne plus avoir à supporter ses remords.

Plus tard, alors que le corps pendait silencieusement dans l'obscurité, Gurt Mønson, le mercenaire engagé par la SP2C arriva aidé de deux complices, lourdement chargés avec des fûts d'essence. Il répandit tout cela au niveau du rez-de-chaussée, observant avec amusement les pieds d'Ibrahim se balancer au-dessus de lui. Quand tout fut prêt, il alluma simplement une cigarette et la laissa tomber avant de partir tranquillement rejoindre sa voiture. Il savait que les pompiers concluraient vite à un accident, étant donné la vétusté des lieux, et ne s'est même pas soucié des fûts vides, laissés sur place.

La suite, les personnages l'ont vécue...

Un repos relatif

Lorsque les personnages se réveillent, le lendemain matin, ils vont probablement se sentir quelque peu désorientés. Sur une table sont posés leurs vêtements, nettoyés et vaguement rapiécés. Tout donne l'impression qu'ils ont fait un mauvais cauchemar. C'est du moins ce que les personnages imaginent jusqu'à ce qu'ils remarquent un jeune homme assis sur une chaise, dans un coin de la pièce. Quand il remarque que les personnages reprennent connaissance, il se présente comme l'Inspecteur Froissard. Très rapidement, sans entrer dans les détails, il va interroger les PJs sur ce qui s'est passé la veille. Froissard ne s'attend pas à des réponses correctes : il a entendu de la bouche des infirmiers présents que les vêtements des rescapés étaient imbibés d'alcool, et ne tiendra nullement compte des affirmations des PJs concernant un absurde pendu au milieu du brasier. Cependant, il restera poli et fera semblant d'écouter, durant tout l'interrogatoire. Puis, il prendra congé des personnages sans même leur avoir demandé leurs noms !

A partir de ce moment, tout sera fait pour pousser les personnages à quitter l'hôpital. Un groupe de personnes, sans nom et

sans couverture sociale gêne le personnel aussi bien que la direction, et gageons que de toute façon les personnages ont envie de retrouver une certaine liberté. Mais où aller ? La réponse la plus évidente concerne le seul endroit que les personnages connaissent : le foyer Parthas...

Les Lieux du crime

Ou plutôt ce qu'il en reste. Les pompiers, voyant qu'ils ne pouvaient plus sauver le bâtiment, se sont contentés d'empêcher le feu de se répandre, et rien ne permet plus, à présent, d'identifier l'ancien collègue. Quelques murs eseuilés tentent maladroitement de se maintenir debout, mais déjà on sent que l'âge et les épreuves vont bientôt les emporter. Toutes ces ruines sont recouvertes d'une gadoue infâme, formée de cendres et d'eau, sur laquelle tentent de se maintenir quelques sans-abri nostalgiques, fouillant les décombres à la recherche d'un souvenir ou - qui sait ? - d'un quelconque objet de valeur. Parmi eux, Dédé, un ancien du foyer Parthas, qui venait presque tous les soirs causer avec ses amis et partager un peu de temps à jouer aux cartes, mais qui a toujours refusé de coucher dans ce lieu d'assistance, préférant une existence plus difficile, mais digne.

Si les Pjs s'approchent de lui, son visage s'éclaire et il bondit vers l'un d'entre eux en l'appelant Hervé, avec une joie non dissimulée : il vient de se rendre compte qu'une de ses connaissances (en fait, le corps dans lequel s'est réincarné un des esprits) est encore vivant, et n'en croit pas ses yeux. Il fera un parfait allié pour la suite de l'histoire, mais dans un premier temps, c'est un informateur de premier ordre.

Réglons les détails pratiques, pour commencer : Dédé connaît un endroit parfait pour passer la nuit. Il l'a découvert il y a peu, et un nombre réduit de personnes partagent cette information. Il s'agit d'une vieille clinique désaffectée, oubliée depuis longtemps par ses propriétaires, et située dans une petite propriété non loin du foyer Parthas. Dédé proposera à " Hervé " - ainsi qu'à ses amis - d'y passer la nuit. C'est un abri qui en vaut un autre, et cela ôtera déjà une sérieuse épine du pied des personnages...

Plus tard, durant l'enquête, les personnages voudront peut-être en savoir plus

sur Ibrahim Sallah. Dédé le connaissait bien : Ibrahim était un de ses compagnons de bataille pour Droit au Logement, et Dédé se laissera bientôt gagner par la nostalgie du temps passé. Il parlera avec ferveur de cette période, vieille d'un an, durant laquelle il fut un digne combattant de la justice. " Ah, comme nous avons résisté aux CRS qui tentaient de nous déloger ! " lâchera-t-il dans un soupir. Puis : " c'est amusant que tu me parles d'Ibrahim : j'ai justement sauvé des décombres une photo de nous. C'est la seule chose que j'ai pu retrouver, et c'est un miracle que la photo soit encore en état ". Sur ce, il sort de sa poche un morceau de carton et le tend aux PJs. Dire que la photo est "en état" est beaucoup dire : en fait, on peut tout juste encore reconnaître ce qu'elle représente. Elle est en partie détruite, les bords sont carbonisés, et la chaleur de l'incendie en a alterné les couleurs et boursouflé la surface par endroits, mais on peut encore y reconnaître une assemblée de personnes, Ibrahim en son centre. Un observateur attentif pourra également y trouver un des personnages, mais hormis ces deux individus et des bannières revendicatrices aux slogans périmés, rien d'autre n'est apparent. Il se dégage de cette photo un intense sentiment de nostalgie sur lequel le maître du jeu peut insister.

Si les personnages prennent leur courage à deux mains et décident de mener des fouilles dans les décombres, ils pourront mettre à jour à l'endroit approximatif où se trouvait l'arrière-cour une série de jerricans, qui devraient enlever les derniers doutes (s'il en restait) sur l'origine criminelle de l'incendie...

Vers le précipice

Les personnages ne sont pas libres... bien qu'ils puissent avoir l'illusion de l'être. Les âmes des sans-abri décédés veillent sur eux, et leur colère est telle, qu'ils ne laisseront pas les personnages se désintéresser de l'affaire. Bien que les moyens qu'ils aient à leur disposition soient assez limités, ils pourront se montrer efficaces en utilisant le lien qui les relie aux personnages pour les pousser en avant, à travers des visions qui ébranleront sérieusement le mental des PJs. Que ceux-ci s'intéressent ou non à l'affaire ne changera pas grand-chose. Ces visions sont destinées à les pousser en avant, soit vers une juste vengeance, soit vers une folie meurtrière.

Ces visions sont de deux types : les visions personnelles, d'une part, vont faire revivre à un personnage seul, des événements du passé d'un des sans-abri décédés. Ces visions sont toujours stressantes, et le personnage, bien que plongé dans la scène, est plus un spectateur impuissant qu'un acteur. Durant ces visions, le personnage concerné restera les yeux dans le vide, totalement insensible aux stimuli extérieurs. D'autre part, des visions générales vont affecter tous les personnages simultanément. Il s'agit alors de perturbations de la réalité, qui ne seront perceptibles que par les personnages. Ceux-ci vont probablement y réagir d'une façon qui sera vraiment bizarre pour l'homme de la rue... ce qui peut donner lieu à des situations gênantes.

Voici quelques exemples de visions. Le type en est précisé entre parenthèses :

- (vision personnelle) Le personnage se retrouve enfant. Il est assis à une table, en compagnie de ses parents, et d'un ami qu'il a invité pour la soirée. La soupe servie ne lui plaît pas : en fait, il s'agit d'un infâme brouet dans laquelle on retrouve

toutes sortes d'insanités. Un coup d'œil sur les assiettes des autres lui révèle qu'il est le seul dans ce cas. Bien évidemment, il refuse de manger. Le père le regarde d'un œil sévère, par dessus ses immenses moustaches drues et noires, et l'enjoint à manger. Nouveau refus, bien sage, car lorsque le personnage trempe sa cuillère dans l'assiette, celle-ci en ressort fondue et noire. Le père se lève alors violemment, et plonge la tête de l'enfant dans la soupe. " Mange, hurle-t-il à l'adresse de l'enfant, mange ! ". A plusieurs reprises, il repousse la tête du personnage dans le liquide acide. Son visage commence à se décomposer. A chaque fois que la tête est relevée et qu'il ouvre les yeux, il voit les traces de l'éclaboussure. A la troisième fois, du sang se mêle à l'horrible potage. Et toujours cette voix, qui entre dans les aigus de façon hystérique : " Mange, mais tu vas manger ? ".

- (vision personnelle) Le personnage se retrouve brusquement dans un couloir d'un collège. Il semble avoir rapetissé, et alors qu'il se demande où il est, il est soudainement bousculé par un petit garçon de douze ans. Celui-ci se retourne, et à travers ses grosses lunettes dont les montures semblent lui dévorer le visage, jette un regard agressif en demandant " Quoi ? T'es pas content ? ". Avant même que le personnage n'ait pu répondre, l'enfant projette son genou dans les parties génitales du personnage. Immédiatement, le décor devient blanc : le personnage est maintenant couché, une douleur aveuglante lui déchirant le bas-ventre. Il se rend compte qu'il est sur un brancard, roulant vers une double porte recouverte de sang. La porte s'ouvre à l'approche du malheureux, et il se retrouve soudainement plongé dans le noir. Puis, le personnage ouvre les yeux. Il se trouve dans un cabinet médical, et à l'observation de ses mains, il sait qu'il est beaucoup plus vieux. Le médecin qui lui fait face le regarde avec un air triste : " Désolé, tous les tests sont formels : vous êtes stérile ! ". Un gémissement étouffé le fait se retourner : à ses côtés se trouve une femme. Il lui semble la connaître, mais plus il la regarde, et plus elle



devient étrangère. Elle se referme sur elle-même...

- (vision personnelle) La femme travaille comme femme de ménage dans un petit bistrot. Elle est employée au noir, et ne peut pas se permettre de perdre son emploi, car elle doit élever seule ses deux filles (présentes pendant le ménage de la mère). C'est tôt le matin : la bar n'ouvre que vers midi. La femme nettoie lentement une table sous le regard attentif de son patron, un homme grassouillet au nez épaté. Alors qu'elle se penche au-dessus d'une table, celui-ci saute sur elle et se met à la violer. Pendant toute cette scène, qui semble durer des années, il n'arrête pas de lui rappeler sa position d'infériorité. Les petites filles se mettent à pleurer. Plus tard, elle se retrouve à la porte, ses deux filles assises sur le bord de la route. Elle sait qu'elle est à nouveau enceinte.

- (visions collectives) Alors que les personnages se promènent dans la rue, ils aperçoivent au loin un sans-abri qui semble les fixer intensément. Avant qu'ils n'aient eu le temps de s'approcher, il disparaît au passage d'un bus, d'une voiture, d'un groupe de personnes. Vous pouvez utiliser cet événement autant de fois que vous le voulez, en changeant légèrement la description du SDF.

- (vision collective) Un homme de type berbère est debout au milieu d'un grand boulevard. Il a la bouche largement ouverte et le regard vague. Rien ne le fera réagir. Si un personnage tente de le toucher, sa main passera au travers, et il sentira une brûlure à la main. Il est comme une statue, une image en surimpression sur la réalité. On peut voir sur son cou les marques laissées par une corde. Il s'agit bien évidemment d'Ibrahim Sallah, et cette scène permet aux joueurs d'obtenir une description de l'individu.

Chez Ibrahim Sallah

Si les personnages se rendent au domicile d'Ibrahim Sallah, ils se trouveront face à un groupe de bâtiments comme il y en a beaucoup dans les quartiers populaires de Paris : quatre immeubles délabrés organisés en carré, laissant ainsi de la place pour une petite cour intérieure. Tout ici respire la pauvreté : le crépi des murs n'est plus que souvenir - bien que la façade donnant sur la rue ait été refaite voilà peu, des tags s'expriment de-ci de-là, en des slogans rava-

geurs et des signatures bariolées, à peine dérangés par un " La vie se meurt " intrus, témoignant d'une sensibilité refoulée. Tellement refoulée qu'interrompue avant la fin...

L'entrée des différents immeubles se trouve à l'intérieur de la cour. Un porche à l'état inquiétant y mène. Là, les personnages pourront se heurter aux gardiens des immeubles, dans cette enclave boudée par le soleil : les jeunes des différents immeubles y traînent en permanence et voient d'un assez mauvais œil les intrus. À peine les personnages auront-ils pénétré dans la cour que quelques représentants avancent d'un pas crâne à leur rencontre, pour leur demander en des termes nettement moins nobles la raison de leur visite. Qu'on ne s'y trompe pas toutefois, la majorité d'entre eux est d'origine européenne : des français, principalement, mais aussi des italiens, quelques espagnols et une minorité d'algériens ou marocains.

Il y a plusieurs façons de réagir. Tenter de " faire jeune " en utilisant un vocabulaire bas niveau n'est pas la meilleure : ils auront l'impression nette que les visiteurs se moquent d'eux. Les traiter par le mépris est encore plus dangereux. En fait, la meilleure façon de les aborder est d'être honnête. Bien que des remarques lourdes fussent de temps en temps, l'intelligence n'est pas le point faible de la bande, et ils seront capables de reconnaître l'honnêteté de leurs interlocuteurs. S'ils annoncent qu'ils s'inquiètent pour Ibrahim, ils seront accueillis avec beaucoup plus de sympathie. Ibrahim a disparu depuis le soir de l'incendie, et cela inquiète beaucoup les habitants du lotissement : Ibrahim était quelqu'un de très apprécié en ce sens qu'il a traversé toutes les galères sans jamais oublier ses amis. Son action au sein de Droit au Logement était largement approuvée. Mais ce qui inquiète surtout, c'est la présence d'une voiture de luxe (une BMW) qui a été vue à de nombreuses reprises dans le quartier (il s'agit en fait de Gurt, effectuant de la pression psychologique). La voiture n'a pas été remarquée depuis le soir de l'incendie, mais des gens louches traînent encore dans le coin.

Passés la barrière des gardiens, les personnages pourront arriver jusqu'à Naïma Sallah, la veuve qui ne le sait pas encore. Après avoir bravé les odeurs de choux et de pâtes froides des escaliers en bois branlants, les personnages arrivent devant la porte de

l'appartement. C'est un enfant qui vient leur ouvrir : un jeune garçon de 7 ans, aux horribles lunettes bien trop grandes pour lui. Il est suivi de près par Naïma, une forte matrone qui porte dans ses bras le petit dernier de la famille. Le sens de l'hospitalité est une vertu très importante dans ces communautés, et pour peu que les personnages se présentent avec une vague raison, ils seront immédiatement conviés à boire un thé.

Naïma ne sait pas encore que son mari est mort : la police n'a pas retrouvé le corps, et son absence, bien qu'inquiétante, n'est pas encore désespérante. Si les personnages prétendent être des amis d'Ibrahim, elle les pressera de questions. Pour elle, c'est sûr, il a eu des ennuis avec les policiers du coin, qui n'hésitent jamais à embarquer les algériens pour une quelconque raison. Espérons que les personnages auront suffisamment de tact pour ne pas lui annoncer tout de suite la mort de son mari : ils auraient alors affaire à une femme en pleurs, à laquelle il n'est pas facile de soutirer des informations. En interrogeant Naïma - qui adore parler - ils pourront apprendre toutes les informations nécessaires sur la situation professionnelle et sur ses activités au sein de Droit au logement. Elle pourra également confier que depuis quelques temps, Ibrahim avait perdu l'appétit et avait l'air soucieux, mais elle mettait cette attitude sur le compte de soucis au travail.

En fait, elle sait qu'Ibrahim s'entendait très bien avec son patron, Eric Stolzenberg, jusqu'à dernièrement. Il allait manger régulièrement chez ce dernier, mais toujours seul. Non, elle ne sait pas où habite cet homme, et Ibrahim gardait son carnet d'adresse toujours sur lui (Naïma connaissant par cœur le numéro de ses amies...). Les personnages ne pourront rien apprendre de plus. A eux de voir s'ils annoncent ou non la mort de son mari. Les deux alternatives sont cruelles...

La SP2C et Droit au Logement

L'enquête peut à un moment ou à un autre mener les joueurs jusqu'à ces deux organismes.

Dans les cas de la SP2C, les personnages vont se retrouver devant une impasse : après avoir cherché dans un annuaire l'adresse précise de la société, ils se rendront probablement au siège social, dans le 4ème arrondissement. L'immeuble ne paye pas de mine : bien protégé par un système de porte à

code, les personnages devront attendre que des employés en sortent pour s'y introduire. A moins qu'ils ne désirent se faire passer pour des livreurs... Dans tous les cas, la SP2C loue quelques bureaux au troisième étage. Il n'est pas difficile d'y parvenir, mais quelque soit l'heure d'arrivée des personnages, les bureaux sont fermés. En entrant par effraction, les personnages ne pourront que constater l'évidence : ces locaux sont inutilisés. On y trouve tous les bureaux nécessaires, et l'ensemble est fort propre, mais il n'y a pas de papier dans les armoires, et seuls quelques tracts publicitaires bidons traînent sur le comptoir d'accueil.

Il n'y a pas de courrier non plus : les courriers sont réexpédiés par la Poste, et seule une femme de ménage vient nettoyer une fois par semaine. Rien en tous cas, ne permettra aux personnages de trouver une piste...

Du côté de Droit au Logement, les informations pourront être plus intéressantes pour comprendre ce qui se passe... encore faut-il poser les bonnes questions !

Ibrahim était effectivement un militant de la base : il était toujours présent lorsqu'il s'agissait de défendre une cause. Mais au siège de l'association, on ne l'estime pas plus que cela : il ne gravite pas dans les hautes sphères de la politique et n'est d'une certaine utilité que lorsque la présence sur le terrain est utile. Bref, tout le monde se souvient de lui, mais tout le monde se moque de ce qu'il est devenu.

Evoquer la SP2C n'apportera rien non plus : Droit au Logement n'a jamais eu de contact avec cette société, et ne la connaît même pas. Par contre, concernant le foyer de SDF, les PJs pourront apprendre qu'environ un mois avant l'incendie, la mairie de Paris a fait une discrète proposition de relogement de tous ces sans-abri. Mais la proposition avait alors été jugée insuffisante par les dirigeants de l'association, d'autant plus qu'un accord entre les deux parties aurait pu servir d'argument lors des élections prochaines. La Mairie n'a fait qu'une proposition, et n'a pas insisté après le refus.

Nettoyage par le vide

Cet événement se déroule après la visite des personnages à Naïma Sallah. Gurt, même après la mort de Ibrahim, a continué à faire surveiller sa famille. Le

passage des personnages n'est donc pas passé inaperçu. Depuis ce moment, les personnages ont été discrètement filés par des hommes de Gurt, jusqu'à ce qu'un moment apparaisse propice pour éliminer ces troubles fêtes. Ne faites pas lancer de dés par les personnages pour savoir s'ils ont repéré leurs suiveurs : les hommes de Gurt (ils sont deux et se passent le relais) sont des spécialistes, et n'auront aucun mal à suivre des clochards se déplaçant à pied ou fraudant dans le métro.

L'attaque aura selon toute vraisemblance lieu dans la vieille clinique désaffectée dont ils ont entendue parler par Dédé. C'est un endroit idéal pour passer la nuit, et même les revenants ont besoin de sommeil. Gurt, aidé de ses deux hommes, viendra faire le ménage dans le courant de la nuit. Soyez chic : faites détecter l'attaque par un des personnages, et donnez-leur quelques minutes pour s'organiser. Puis, mettez en scène l'attaque à la manière de " Piège de Cristal " : les personnages sont totalement désarmés, et ils se retrouvent seuls face à des tueurs professionnels. Seule leur astuce pourra les aider, sachant que la clinique est vraiment déserte et vidée de tout objet inutile.

C'est au maître du jeu de choisir quelles sont les actions suicidaires et quelles sont les actions ingénieuses, mais souvenez-vous qu'un jeu de rôle est avant tout une partie de plaisir, et que les personnages devraient gagner à la fin. Cela doit toutefois être héroïque et juste. Si Gurt - qui se tient en renfort des deux autres - remarquait que la situation tournait en sa défaveur, il appliquerait aussitôt le plan B en sortant du coffre de sa voiture deux bidons d'essence qui suffiraient à mettre le feu à ce vieux bâtiment construit tout de parquets et de poutres...

Au final, les personnages devraient parvenir à saisir Gurt (qui ne se laissera pas prendre vivant ; il a cet honneur qui fait de certains mercenaires de vrais tueurs). Sur lui, ils pourront se saisir d'un téléphone portable dont les mémoires ne contiennent qu'un numéro, sans identifiant. Utiliser l'annuaire inversé ou un autre stratagème permettra de trouver enfin l'adresse d'Eric Stolzenberg.

N.B. Il se peut que les personnages aient été blessés durant le combat (c'est même souhaitable). Ce sera avec stupéfaction que les

personnages se rendront compte que les blessures se referment au bout d'un moment. Même si le personnage est mort, il se réveillera au bout d'un certain temps : la haine des sans-abri décédés dans l'incendie est suffisamment forte pour faire de nombreux miracles... Cela ne se fera cependant pas sans conséquences sur le plan psychologique. C'est au MJ de mesurer les dégâts et à forcer les joueurs à perdre des points de santé mentale à Cthulhu, d'Humanité à Wraith ou Vampire, etc..

La Demeure Stolzenberg

Les joueurs auront probablement du mal à réprimer une certaine rage face à la situation : entre les pressions des fantômes et les attaques de mercenaires, il y a de quoi devenir fous. S'ils ont constaté leur relative immortalité, cette rage sera peut-être agrémentée d'un sentiment justifié d'invulnérabilité. Nul doute qu'ils se rendront immédiatement chez Stolzenberg pour lui demander des comptes. Comment réfréner cette rage ?

C'est tout simple : Stolzenberg n'est pas là. Il est parti faire un voyage d'affaire en Allemagne, du côté de Francfort, juste avant que n'ait lieu l'incendie. Sa femme et son fils de 13 ans sont toutefois à la maison. Mélanie Stolzenberg ne sait pas quand son mari va rentrer, et elle ne sait rien non plus des agissements de son mari. Comment les personnages vont réagir à ce nouvel obstacle, on ne peut le prévoir, mais tous les indices utiles se trouvent à l'intérieur de la maison. Ils peuvent tenter de pénétrer dans la maison à l'insu de Mélanie, ou bien user de la force (avec les baisses de moralité que cela implique).

Ils trouveront alors dans le bureau de Stolzenberg deux choses importantes : d'une part, une copie des plans d'architectes pour un nouveau complexe cinématographique. Les repaires géographiques ne laissent aucun doute : il s'agit bien du quartier dans lequel se trouvait le foyer Parthas. Le mobile apparaît alors avec encore plus d'évidence.

Sur le mur du bureau, des photos montrent visiblement Stolzenberg dans de nombreuses positions. Sur plusieurs photos on le voit avec un homme grassouillet, au nez épaté, surmonté d'une infâme paire de lunettes aux montures extrêmement larges et souligné d'une moustache drue et noire. L'analogie avec les différentes visions qu'ont

pu expérimenter les personnages ne laisse aucune place au doute : il s'agit bien de l'ennemi. En interrogeant Mélanie, ou en fouillant plus avant dans les papiers, les personnages pourront découvrir le nom de l'individu : Jean-Marc Crétier.

Trouver son adresse est alors un jeu d'enfant. Il habite dans une banlieue luxueuse de Paris.

Le Choix

Dès qu'un des personnages a nommé l'ennemi ou son adresse, l'environnement change : les personnages viennent de basculer un peu plus dans le monde des morts. Tout devient plus sombre, et les seules couleurs qui ressortent sont les couleurs chaudes : le rouge, l'orange, le jaune.

Quelque soit le moyen que les personnages utilisent pour se rendre chez Crétier, ils seront seuls : le RER est vide, les routes qu'ils croisent sont vidées de toutes voitures, sauf celles en stationnement. Devant eux semble se dérouler à l'infini une bande de feu. Le paysage aux alentours devient flou, et seule la route est importante. Plus ils avancent vers leur ennemi, et plus le chemin se resserre, et plus les flammes qui les guident semblent fortes.

Les personnages n'auront aucun mal à rentrer dans la demeure de Crétier : une vaste villa extrêmement luxueuse. Inexplicablement, toutes les lumières de la maison sont allumées, et les portes sont grandes ouvertes. Les personnages pourront sans peine pénétrer dans un bureau dont les proportions semblent impossibles et au milieu duquel trône un secrétaire derrière lequel est assis Crétier. Lorsque les personnages entrent dans la pièce, les murs s'estompent, et sont remplacés par une muraille d'ombres mouvantes. Ces ombres dessinent des silhouettes, et se tordent comme le font les flammes d'un feu. La scène doit avoir un caractère mystique, mais les personnages doivent bien comprendre qu'ils sont là en présence de tous les morts du foyer Parthas. Crétier lève la tête avec appréhension, en attente.

C'est maintenant aux personnages de décider : ils pourront commencer à discuter avec Crétier, mais celui-ci rejette toute responsabilité dans cette affaire. Il ira jusqu'à utiliser l'excuse habituelle dans ce genre de situation : " je ne savais rien : ce sont mes employés qui gèrent tout ". Quoi qu'il en soit,

on remarque aisément que Crétier n'a pas la conscience tranquille. Si la conversation s'éternise, le personnage qui porte une arme (probablement dérobée à Gurt ou à ses sbires) ressent une violente douleur au niveau de la tête. Il se sent forcé de tuer Crétier.

Les personnages devront maintenant faire un choix : seront-ils assez poussés par la haine pour abattre Crétier comme un chien ? Ou essaieront-ils de lutter contre cette haine en repoussant les fantômes ? Examinons les deux fins possibles :

- ils tuent Crétier. Immédiatement, les fantômes disparaissent dans un envol d'âme somptueux. Mais à leur place, ils laissent les flammes du brasier qu'ils ont gardé pour cette occasion. La maison prend feu, et le cadavre de Crétier subit une sorte de combustion spontanée qui ne laisse rien de l'homme d'affaires. Les personnages doivent quitter la villa avant de périr à leur tour, à moins que ce ne soit justement ce qu'ils recherchent.

- Ils luttent contre les fantômes. Le combat doit être un combat de volonté de forte intensité. Vous pouvez utiliser des règles de combat mental, mais dans tous les cas, la lutte sera âpre. Les fantômes essaieront par tous les moyens de prendre le contrôle des individus armés. Même s'ils remportent le combat - ce qui sera très difficile - il leur restera à savoir ce qu'ils vont faire de Crétier.

Et maintenant ?

Les personnages seront peut-être surpris d'être encore en vie : celle-ci ne tenait en effet qu'à la haine des sans-abri décédés. Ce que les joueurs ignorent, c'est qu'il y a d'autres forces dans le monde des ténèbres. Des forces toujours intéressées par des combattants à cheval sur les deux mondes... Ces forces sont au nombre de deux, et il suffit de savoir qu'elles sont antagonistes pour se rendre compte à quel point elles étaient intéressées par le combat final. C'est l'une d'entre elles qui a remplacé la haine, comme moteur de vie. Mais cela, les personnages ne le savent pas. Pas encore...