

EastenWest

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



SCENARIO CHATEAU FALKENSTEIN

Les automates rêvent-ils de moutons à vapeur ?

Un dîner au Majestic, un éminent aliéniste et sa non moins célèbre soeur qui triomphe à l'affiche de Roméo et Juliette... une bien belle entrée en matière pour une enquête dans le Paris de l'Exposition Universelle...

SCENARIO REVE DE DRAGON

L'Hameçon d'Ecluche

Vous aimez le poisson ? Non ? Aïe... vous allez subir ce scénario, dans ce cas. Ou comment une pêche miraculeuse peut décider du destin d'une pauvre petite fille...

SCENARIO FADING SUNS

Un ange déçu

Se retrouver du jour au lendemain avocat d'une affaire indéfendable, voilà ce que les personnages n'attendaient sûrement pas ! Hélas, on ne va pas à l'encontre de la volonté de l'Empereur...

SCENARIO SPYCRAFT

Opération Rouge et Noir

"Votre mission sera de retrouver l'agent Colossus. Vous commencerez par prendre contact avec le capitaine. Vous prendrez le premier vol pour Singapour, toutes les informations complémentaires vous seront remises dans un dossier électronique. Des questions ?"

SCENARIO TSALIAR

Le carillon perdu de Mendelis

Un initié disparaît, et ses notes semblent indiquer qu'il était sur la piste d'artefacts qui intéressent fort les ultimalistes. La compagnie aura des choix difficiles à faire pour contenter tout le monde...

SCENARIO MAGNA VERITAS

Cannes, dernière !

Une petite excursion à Cannes pour sauver quelques âmes, ma foi, que de la routine, n'est-ce-pas ? Sauf que dans cette mystérieuse affaire, rien ne se déroulera comme prévu. Saloperie de destin !



© Ghislain Thiery

EastenWest

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

Sommaire

DOSSIER « LECON DES CLOCHES »

- 3 **Les automates rêvent-ils de moutons à vapeur ?**
Scénario Château Falkenstein par Jérôme Darmont
- 29 **L'hameçon des cloches**
Scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz
- 66 **Le carillon perdu de Mendelis**
Scénario Tsaliar par Cabos et Benjamin Schwarz
- 84 **Opération Rouge et Noir**
Scénario Spycraft par Patrick Romanet
- 96 **Cannes, dernière !**
Scénario Magna Veritas par Mario Heimbürger
- 114 **Muaw**
Scénario ADD par Pascal Rivière
- 121 **Un ange déçu**
Scénario Fading Suns par Mario Heimbürger
- 133 **Arcanes secrets de l'architecture sacrée**
Aide de jeu médiéval-fantastique par Jean-Luc
- 137 **Une vie de rituels en Egypte Ancienne**
Une aide de jeu générique par Pierre Fritsch
- 140 **Berlin XVIII**
Un jeu méconnu présenté par Marco Felgueiras
- 143 **Herbier Tome 10**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 144 **Les Recettes de l'Apothicaire – 6^{ème} recette**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 145 **Humble Mortel**
Roman par Philippe de Quillacq

Et voilà le numéro 10 de notre webzine. Un festival de scénarios qui arrive à point pour les fêtes de fin d'année où il est si pénible de créer des scénarios avec cet affreux mal de tête !

Jugez plutôt : 157 pages !!! Soit quasiment un numéro double d'après nos normes... merci à tous les participants qui ont passé des heures à bichonner ces nouveaux articles.

J'en profite également pour tirer ma révérence, m'éclipser du poste de "rédac-chef" pour me concentrer sur d'autres "petits" projets. J'espère avoir pu amener EastenWest jusqu'à son rythme de croisière, avec 11 numéros et plus de 800 pages publiées. Cette expérience aura été enrichissante à tout point de vue, et j'espère qu'elle le sera autant pour mon successeur.

Merci à tous les auteurs, illustrateurs, correcteurs et lecteurs qui nous ont accompagné jusque là, et qui, je l'espère, continueront à participer à ce projet... Sans eux, il n'y aurait jamais rien eu de plus qu'une page d'accueil vide...

Et soyez gentils avec mon successeur Jean-Luc qui devra certainement prendre un peu de temps pour se rôder... si vous voulez que la transition se passe bien, n'hésitez pas : envoyez vos articles !!!

Bonne lecture et à bientôt !

Mario Heimbürger

Prochain Numéro

« Entre les Frontières »

Sortie fin mars 2003

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

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

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

Rédacteur en chef : Mario Heimbürger
Ont participé à ce numéro : Jean-Luc, Mario Heimbürger, Pascal Rivière, Benoît Martin, Pierre Fritsch, Philippe de Quillacq, François Bilem, Benjamin Schwarz, Patrick Romanet, Jérôme Darmont, Marco Felgueiras -
Illustrateurs : Elisabeth Thiery, Ghislain Thiery, Benjamin Schwarz -
Correcteurs : Olivier Dupuis, Elisabeth Thiery

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

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

Pour participer au webzine, prenez contact avec nous pour connaître les thèmes en cours de préparation.

Contact : EastenWest@hotmail.com

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

Les automates rêvent-ils de moutons à vapeur ?

Un scénario Château Falkenstein Par Jérôme Darmont

D'après le roman de Fabrice Colin & Mathieu Gaborit : « Confessions d'un automate mangeur d'opium », Éditions Mnémos, 1999 avec l'aimable autorisation des auteurs

Ce scénario se déroule quinze à vingt ans après l'époque habituelle de Château Falkenstein. Durant cette période, les inventions et les progrès technologiques furent légion et il serait fastidieux de les énoncer tous. Néanmoins, pour les besoins de l'histoire, il est indispensable de préciser que dirigeables, aérocars et automobiles sont désormais des moyens de transports courants en Nouvelle Europe.

PROLOGUE : LA PLUS BELLE VILLE DU MONDE

Paris, mai 1889.

« L'Exposition Universelle battait son plein et sur les bords de Seine se massaient des palais aux audaces baroques, castels et pagodes brillant de mille feux, fantaisies exotiques agglutinées les unes contre les autres comme au sortir de quelque rêve baroque. Plus loin, la masse des gigantesques palais de fer où s'entassaient par milliers les machines et les inventions les faisaient ressembler à d'énormes monstres de métal assoupis. (...) L'immense tour Eiffel dont l'élégante silhouette s'élevait au-dessus de la ville comme un trophée de splendeur trônait face au palais du Trocadéro, flanqué de ses deux campaniles. La grande demoiselle de fer ! Comme elle était belle et radieuse et fière au-dessus de cette mer de verre et de métal, comme elle brillait dans la nuit, sous les feux croisés des projecteurs installés aux quatre coins de la ville ! (...) Ah, Paris ! Paris et sa Seine immortelle, serpent d'eau sombre encombré de pontons et d'embarcadères entre lesquels, suant leurs âcres vapeurs, se faufilaient les navettes cuirassées de la brigade fluviale et les péniches aux cabines cuivrées, débordantes de richesse ! Paris et ses immenses boulevards illuminés, vibrantes artères bordées d'or au centre desquels couraient les lignes de tramways suspendus, striant la ville de leurs zébrures électriques ! Paris et ses ruelles, ses allées et ses avenues au-dessus desquelles se jetaient par milliers les ponts et les passerelles, réseau de cristal et de fer mêlés, finesse des architectures, miraculeux équilibre entre l'Art et le Progrès ! »



Amenés à enquêter sur la tragique disparition d'une jeune fille, les personnages sauront-ils percer un mystère qui prend racine en extrême Orient et se dénoue sous leurs yeux dans la capitale du monde, le temps de l'Exposition Universelle ? Pourront-ils échapper au savant inventeur d'un automate dément qui sème la mort dans la ville ? Parviendront-ils à percer le voile de sa folie et à sauver la plus grande souveraine de Nouvelle Europe ? Découvriront-ils, enfin, le douloureux secret de l'immortalité ?



DRAMATIS PERSONAE : PERSONNAGES PAR ORDRE PROBABLE D'APPARITION

Théophraste de Barrias Archimbault, aliéniste. Jeune homme brillant d'une trentaine d'années, mais n'ayant cure de son apparence physique (le pauvre ne sait pas s'habiller), Archimbault est aliéniste à Sainte-Anne. Ses méthodes d'avant-garde aboutissent à de bons résultats, mais lui valent aussi la rancœur de certains de ses pairs. Archimbault est le frère de Margaret Saunders.

Courage [BON], Escrime [FAI], Instruction [EXC], Médecine [BON], Perception [EXC], Sciences naturelles [EXC], Santé [6].

Margaret Saunders, actrice en vogue. Margaret Saunders est une belle femme au visage fin et régulier et au regard magnifique (« toute la douceur d'un ange blessé », lui a dit un jour un peintre belge). Malheureusement pour ses admirateurs masculins, M^{lle} Saunders préfère la compagnie des femmes à celle des hommes. On lui a d'ailleurs prêté une liaison avec Sarah Bernhardt. M^{lle} Saunders est la sœur de Théophraste de Barrias Archimbault et la meilleure amie de feu Aurélie Couturier.

Aisance sociale [BON], Attraction [EXC], Interprétation [EXP], Mêlée [FAI], Relations [EXC], Santé [5].

Eugène Dourlan, journaliste au *Petit Parisien*. Propre sur lui, mondain et persifleur, Dourlan est parfaitement insupportable. Il n'est intéressé que par les sujets à sensation.

Relations [EXC], Perception [BON], Discrétion [BON], Charme [FAI], Santé [5].

Igor Vladelsky, gentilhomme russe. Vladelsky compte parmi les proches du Tsar. C'est un homme de sang froid, mécène et bibliophile averti. Il vit de ses rentes et, six mois sur douze, sillonne la Nouvelle Europe dans un aéronef de son invention. Il fréquentait Aurélie Couturier depuis quelques mois, mais n'était pas en sa compagnie le soir de sa mort.

Barreur [BON], Finances [EXC], Charisme [BON], Invention [BON], Mêlée [FAI], Relations [EXP], Santé [5].

Le Gros, homme de main de Posthumus. Grand, gros et chauve, cet homme rustaud à la mine patibulaire possède un bras mécanique équipé d'une lame rétractable (dégâts : 3/4/5).

Aisance sociale [FAI], Courage [BON], Mêlée [BON], Physique [EXC], Santé [8].

La Balafre, homme de main de Posthumus. Petit et sec, cet homme a le visage barré par une impressionnante cicatrice difficilement masquée par l'ombre de la casquette qu'il ne quitte jamais. Il est armé d'un revolver Poivrière (dégâts : 3/4/5) et d'une ou deux capsules de verre renfermant un gaz soporifique verdâtre.

Attraction [FAI], Bricolage [BON], Conduite [EXC], Tir [BON], Santé [5].

Henri Couturier, banquier. Veuf depuis de nombreuses années, Couturier a été totalement anéanti par la mort de sa fille Aurélie. Totalement accablé, il ne quitte plus son appartement, ni sa robe de chambre.

Courage [FAI], Finance [EXP], Instruction [BON], Relations [BON], Santé [4].

Auguste Villiers de l'Isle Adam, écrivain. Monsieur le Comte de l'Isle Adam est le célèbre auteur de *L'Ève future* et de *Contes cruels*, entre autres. Il est aussi alité et mourant. Sa peau est couleur de paille et son visage décharné. Il n'en a plus pour longtemps, mais continue à travailler malgré tout, grâce à un enregistreur automatique d'Abercrombie. Il fut le tuteur légal d'Owen Haterley.

Charisme [EXC], Instruction [EXP], Physique [FAI], Relations [BON], Santé [1].

Père Sylvestre, homme d'Église. Le Père Sylvestre est un moine franciscain, ami intime et confesseur du Comte de l'Isle Adam. Il sait tout ce que sait l'Isle Adam, notamment au sujet d'Haterley, mais il est tenu par le secret de la confession.

Courage [BON], Instruction [EXC], Perception [EXC], Sorcellerie [FAI], Santé [6].



Aristide Doguet, inspecteur de police. Petit et rondet, d'un certain âge, doté d'une épaisse chevelure couleur de fer, Doguet porte la moustache et s'exprime avec un léger accent du sud. C'est à lui que les personnages auront à faire s'ils « se font trop remarquer ».

Perception [EXC], Relations [BON], Tir [BON], Santé [5].

Lazare Neville Posthumus, savant fou. Posthumus est un savant et sorcier nain particulièrement dérangé, en quête d'immortalité. Il est officiellement membre de l'Ordre Hermétique de la Golden Dawn (*Château Falkenstein* p. 84), mais fait aussi partie du plus secret et plus sinistre Ordre Antique des Temps Cthoniens (*The Book of Sigils* p. 27). Posthumus porte une petite moustache noire, une chemise à col empesé ornée d'un nœud papillon et un chapeau haut-de-forme un peu trop grand pour lui. Le pommeau d'or de sa canne (dégâts : 1/2/3) figure une tête de cheval. Il est toujours accompagné d'un automate en forme de chien du nom d'Oxy. Il transporte également sur lui les mêmes capsules de gaz soporifique que la Balafre.

Agilité [EXC], Barreur [BON], Bricolage [BON], Escrime [FAI], Finances [EXC], Ingénierie Magique [EXC], Instruction [BON], Invention [EXC], Sorcellerie [EXC], Tir [FAI], Santé [5]. Sortilèges connus : Le Livre Noir de la Nécromancie (*Château Falkenstein* p. 201), La Maison Construite sur le Sable (*The Book of Sigils* p. 27).

Oxy, automate canin. Oxy est l'âme damnée de Posthumus, si l'on peut parler d'âme en ce qui le concerne. Cet automate a la forme d'un chien de taille moyenne, mais son intelligence est bien supérieure (celle d'un enfant de 5 ans, environ). Oxy possède des mâchoires effrayantes (dégâts : 2/3/4). Son corps mécanique abrite en outre une bombe puissante que seul Posthumus peut lui commander d'activer si sa situation devient désespérée.

Discrétion [BON], Mêlée [BON], Santé [7].

Saturnin Deveirgne, concierge. Deveirgne est le gardien officiel des magasins Soliman & Fils. Âgé et peu courageux, il dirige une équipe de trois ou quatre jeunes gens aussi peu motivés que compétents, sensés surveiller les locaux la nuit. Deveirgne dispose d'une arme rangée dans le tiroir de son bureau. C'est un revolver Poivrière mal entretenu (dégâts : 3/4/5, mais il explose s'il est utilisé avec une carte joker, occasionnant des dégâts de 3 à son porteur).

Courage [FAI], Tir [BON], Santé [4].

Le Gardien, automate arachnéen. Comme Posthumus n'a aucune confiance en Deveirgne et ses hommes pour protéger son magasin, il y fait patrouiller la nuit un terrible automate de son invention. Le Gardien a la forme d'une araignée d'un mètre d'envergure, aux yeux écarlates, aux pattes noires et acérées (dégâts : 3/4/5), avec une gueule crachant des petits jets de vapeur, un abdomen veiné de câbles métalliques et un corps couvert d'aiguilles d'acier figurant des poils. L'engin est capable de mordre (dégâts : 3/4/5), ainsi que de cracher un jet de vapeur brûlant (dégâts : 4/5/6) sur tout intrus se tenant jusqu'à cinq mètres de distance.

Agilité [EXP], Mêlée [BON], Perception [BON], Physique [EXC], Tir [BON], Santé [9].

Georges Sefran, ancien journaliste. Autrefois journaliste au *Figaro*, Sefran a enquêté sur la controverse d'Angkor contre l'avis du ministère de la Guerre et de sa direction. Il a tout perdu, son travail, sa femme, et a sombré dans la déchéance. Il vit désormais dans un taudis crasseux et passe son temps à boire et à fumer le narghilé.

Courage [EXC], Discrétion [BON], Finances [FAI], Instruction [BON], Perception [BON], Relations [FAI], Santé [5].

Capitaine André le Corbessier, agent du gouvernement français. Le Corbessier, militaire détaché du 127^{ème} régiment de Hussards, a pour mission secrète de surveiller le subversif Georges Sefran.

Charisme [BON], Courage [BON], Barreur [EXC], Équitation [BON], Escrime [BON], Sorcellerie [FAI], Santé [6].



Mandarin Lou-Kien, mage. Lou-Kien est un Maître Théosophique de la Loge Blanche (*Château Falkenstein* p. 86). C'est un homme d'une maigreur extrême, les yeux constamment dissimulés derrière des lunettes à verre fumé. Sous le signe de l'infini tatoué en évidence sur son front, son visage reste en permanence dénué de toute expression.

Courage [BON], Instruction [BON], Mesmérisme [BON], Physique [FAI], Perception [BON], Sorcellerie [EXC], Santé [5]. Sortilèges connus : Le Royaume du Rêve de Megron (*Château Falkenstein* p. 199), Manuscrit de la Divination Paranormale (*Château Falkenstein* p. 202).

Victoria, Reine d'Angleterre. Victoria d'Angleterre est susceptible d'inspirer des réactions contradictoires. C'est une femme énorme, que ses aides de camp ou autres gardes royaux doivent presque soutenir pour l'aider à marcher. Elle est d'un âge indéfinissable, extraordinairement petite, fait montre d'une figure autoritaire et maussade, mais elle possède un maintien indéniablement royal.

Agilité [FAI], Charisme [EXC], Commandement [EXP], Finances [EXT], Instruction [BON], Perception [FAI], Physique [FAI], Relations [EXT], Santé [4].

L'automate fou, alias Owen Richard Haterley, poète décédé. Le cerveau mort d'Haterley a été transféré dans cet automate par Posthumus. La santé mentale du poète était déjà défaillante de son vivant. L'opération n'a pas arrangé les choses... L'automate est constitué de cuivre et de bois. Aucun mécanisme n'est apparent, du beau travail ! Ses yeux, deux billes de nacre, semblent presque humains. Par ailleurs, les expériences de Posthumus lui ont conféré le pouvoir magique d'influencer aussi bien les humains que les automates. Ce pouvoir fonctionne de façon similaire au Mesmérisme (*Comme Il Faut* p. 74), mais se révèle bien plus facile et rapide à mettre en œuvre (son utilisation est instantanée). Il est possible d'y résister avec son Courage.

Aisance sociale [BON], Bricolage [BON], Mêlée [BON] (dégâts sans arme : 3/4/5), Physique [BON], Pouvoir spécial (♥) [EXC], Tir [BON], Santé [8].

CHAPITRE 1 : LA CONTROVERSE D'ANGKOR

Où le lecteur prend connaissance des événements qui ont eu lieu précédemment

Extrême-Orient, 1885. Les Anglais sont sur les dents. La Russie veut l'Afghanistan, ce qui risque de menacer les frontières de l'Inde. Une escadre anglaise quitte la métropole avec dix mille soldats pour intimider les Russes à Vladivostok. Pendant ce temps-là, les généraux français occupent le Tonkin et établissent un solide protectorat sur le reste de l'empire d'Annam. En fait, toute cette région ressemble à une véritable poudrière qu'un rien pourrait embraser.

Dans ce contexte, personne ne fait attention à l'expédition organisée par Lord Lyndhurst Cecil. Ce dernier vient de découvrir des manuscrits sur les rives du Meïnam et, grâce à eux, en a appris assez pour lancer une grosse expédition vers Angkor afin d'y découvrir un nouveau temple et ses trésors. Elle arrive par navire jusqu'à Koan Khong et, munie des autorisations françaises, elle s'enfonce dans le Cambodge.

Le 4 mai, l'expédition est assaillie par des brigands, un coup monté depuis le Siam par les Anglais eux-mêmes. Lord Cecil, qui n'est au courant de rien, réagit comme prévu et appelle les Français au secours. Le protecteur du Cambodge, Nicolas de Saint-Simon, fait la sourde oreille, là aussi comme prévu (il a perdu un fils dans les incidents de la Manche en 78 et déteste les Anglais). Ces derniers jouent alors leur coup de maître : ils proposent officiellement d'envoyer leur propre corps expéditionnaire sur place. Saint-Simon est piégé : il ne peut refuser et se faire complice d'un massacre. Il ne peut risquer l'incident diplomatique.

Le 17 mai, un corps expéditionnaire anglais débarque sous l'œil vigilant des Français. Saint-Simon est ailleurs et Gaillard, son remplaçant, est persuadé qu'il s'agit d'un coup monté. La rumeur prétendant bien à propos que les brigands attaqueront à nouveau, Clifford, le chef de la troupe anglaise, convainc Lord Cecil



de lui laisser les commandes du camp à Angkor. Son objectif est en fait de s'emparer, par tous les moyens, des trésors que Lord Cecil sera susceptible de découvrir dans les tombeaux de ce nouveau temple qu'il a localisé et exhumé.

Mais les Anglais n'ont pas prévu la réplique française. Alors que Clifford fait la jonction avec Cecil, Gaillardi lance une nouvelle expédition, française cette fois-ci, et placée sous la direction d'Eugène Ravaillac, un archéologue installé à Kampot. Une semaine et demie plus tard, les Français arrivent en vue d'Angkor.

Un soir, un officier anglais, le capitaine Ferding, ainsi qu'un soldat et poète exalté du nom d'Owen Richard Haterley, pêchent par curiosité et descendent dans le temple. Vers une heure du matin, ils ressortent du tombeau, marchent vers une première tente, pénètrent à l'intérieur et, quelques secondes plus tard, ressortent avec le visage et le torse barbouillés de sang. L'alarme est donnée, mais cela ne sert à rien. Les hommes se déplacent comme des ombres, leurs mains broient les têtes comme on froisse du papier, ils traversent les arbres comme de l'eau...

Un vrai carnage que les Français, inquiétés par le silence de l'expédition Ravaillac, découvrent près de deux semaines plus tard en compagnie d'une délégation anglaise. À partir de ce moment-là, la France et l'Angleterre mettent tout en œuvre pour étouffer l'affaire. Les cadavres sont incinérés afin que personne ne puisse pratiquer d'autopsie et le massacre est attribué aux Cambodgiens. Les Anglais renoncent à ce qu'ils étaient venus chercher et les Français enquêtent de leur côté, officieusement.

Mais quelle puissance a-t-elle bien pu provoquer la folie meurtrière de Ferding et Haterley ? Avant de découvrir les manuscrits, Lord Cecil avait publié de nombreux articles sur la période angkorienne et plus précisément sur Javayarmen V, l'un des plus jeunes souverains du Cambodge. Ce roi-là monta sur le trône en 968 et régna jusqu'en 1001 en accordant une place fondamentale aux brahmanes. Lord Cecil était sur les traces d'un certain Yajnavaraha, chapelain et conseiller du roi dont plusieurs manuscrits ont traversé les siècles. Lord Cecil les possédait tous sauf deux : l'un traitait des rituels magiques accompagnant le défunt.

L'autre décrivait les lieux et permettrait de localiser le tombeau. Mais certains sorciers militaires anglais avaient découvert le premier et l'avaient pris très au sérieux. Eux venaient chercher une arme. L'immortalité. Les brahmanes avaient découvert le secret de l'immortalité, jusqu'alors l'apanage des Faës.

Les pauvres Ferding et Haterley ont sans doute réveillé le souverain, Javayarmen, et peut-être même d'autres rois enterrés avec lui. Irrémédiablement traumatisés, ils parviennent à échapper à leurs compatriotes et aux Français. Ferding se suicide peu de temps après en Birmanie. Haterley rejoint l'Europe. Il échoue à Paris deux ans plus tard, où il est interné à Sainte-Anne de manière épisodique. Un vieil ami, l'écrivain Auguste Villiers de l'Isle Adam, devient son tuteur légal. Il se lie également d'amitié avec un savant nain dénommé Lazare Neville Posthumus, qui l'aide beaucoup et lui fournit de l'opium. Mais la drogue ne lui permet pas d'oublier et ses remords le rongent comme de l'acide. Il finit également par mettre fin à ses jours.

Posthumus profite de l'occasion. Il honnit sa condition de nain et aspire à retrouver l'immortalité des Faës. Pour tendre vers cet objectif, il a mis au point un procédé d'ingénierie magique permettant de transférer le cerveau d'un être humain décédé dans le corps d'un automate. Un esprit humain dans un corps inaltérable ! Profitant de la détresse de l'Isle Adam, très affecté par la mort du poète, il se fait confier la dépouille d'Owen Haterley. L'expérience effaçant normalement les souvenirs, ne doit subsister que son génie. La tentative réussit mais, pour avoir le champ libre, Posthumus affirme le contraire à l'Isle Adam. Les deux hommes se perdent de vue et un automate se voit doter du cerveau perturbé et drogué d'Owen Haterley. Le drame se noue...

Note : Les chapitres qui suivent sont présentés dans un ordre de jeu possible. Cependant, cette numérotation n'est pas absolue. Il est fort probable que des personnages jouent une partie d'un chapitre, continuent, « reviennent » deux chapitres plus tôt pour approfondir leurs recherches, se séparent pour explorer deux pistes en parallèle, etc.



CHAPITRE 2 : RENDEZ-VOUS AVEC UN ALIENISTE

Où les personnages prennent connaissance d'un drame et se voient confier une enquête

Paris, 21 mai 1889. Les personnages, qu'ils soient français ou étrangers de passage, se sont sans doute taillé une certaine réputation d'aventuriers. C'est pourquoi ils reçoivent en début d'après-midi un câble signé T. de Barrias Archimbault qui les convie à un dîner au célèbre restaurant le *Majestic*. Gageons que la curiosité et la perspective d'un bon repas les pousseront à accepter l'invitation. D'autre part, d'EXCellentes Relations permettent de savoir que la sœur d'Archimbault (qui exerce la profession d'aliéniste à Sainte-Anne) n'est autre que la somptueuse Margaret Saunders, qui triomphe en ce moment au théâtre dans *Roméo et Juliette*. Voilà une motivation supplémentaire !

Le soir venu, les personnages se font indiquer sans difficulté la table de Monsieur Archimbault par le maître d'hôtel du *Majestic*. L'aliéniste, vêtu d'un gilet grenat et d'une veste bleue, est attablé auprès d'une magnifique jeune femme. Pas d'erreur, c'est bien Margaret Saunders ! Les personnages dotés d'une BONne Perception peuvent noter qu'un exemplaire du journal le *Petit Parisien* est posé sur la table près d'eux. Ceux qui sont EXCellents dans ce domaine peuvent de surcroît remarquer que M^{lle} Saunders a pleuré récemment.

Une fois les présentations faites, Archimbault tend l'exemplaire du *Petit Parisien* (Aide de jeu n° 1) aux personnages, les enjoint à consulter la page 3, puis entre dans le vif du sujet. D'après sa sœur, si Aurélie Couturier pouvait céder à la mélancolie de temps à autre, jamais elle n'aurait songé à se suicider. D'autant que dernièrement, elle rayonnait de bonheur et préparait un voyage à Saint-Petersbourg en galante compagnie. Le comportement de l'aérocar étant suspect, M^{lle} Saunders est persuadée qu'Aurélie Couturier n'était pas seule dans l'appareil et qu'elle a été assassinée. Elle n'en démord pas.

C'est pourquoi Archimbault qui, dirait-on, ne peut rien refuser à sa sœur, fait appel aux personnages afin qu'ils fassent la lumière sur ce drame (il craint surtout qu'elle ne se lance elle-même dans l'aventure). Les parents des deux jeunes gens leur ayant légué une fortune confortable, ces derniers peuvent payer les personnages, si c'est ce qui les motive. Devant le peu d'éléments dont ils disposent, s'ils n'y pensent pas les premiers, Margaret leur suggère d'aller voir de sa part Henri Couturier, le père de la « victime ». Ce dernier habite au dernier étage d'un immeuble cossu de l'avenue des Gobelins.

CHAPITRE 3 : LE DEUXIEME PASSAGER

Où les personnages se lancent à la poursuite d'un poète torturé

Les personnages attendent vraisemblablement le lendemain pour entamer leurs investigations. Ils ont certainement le réflexe de consulter les journaux du matin. Si ce n'est pas le cas, l'Hôte aura beau jeu de les aider un peu par l'intermédiaire d'un jeune marchand à la criée. Le *Petit Parisien*, dont la première page est consacrée à la fondation de la II^{ème} Internationale, contient un entrefilet concernant la mort d'Aurélie Couturier (Aide de jeu n° 2).

Si les personnages rendent visite à Eugène Dourlan, le journaliste du *Petit Parisien* qui a

couvert l'événement, ils se rendent vite compte que ce méprisable individu déshonore sa profession en ne recherchant que des nouvelles sensationnelles. Il tient ses renseignements concernant Aurélie Couturier d'un contact dans la police et n'a lui-même mené aucune enquête.

Des personnages ayant de BONnes Relations peuvent certainement obtenir l'autorisation de rencontrer Igor Vladelsky en prison. Ce dernier, bien qu'au comble de l'indignation, attend avec stoïcisme que l'ambassadeur de Russie parvienne à le faire libérer (ce qui aura de toute

façon lieu dans les jours suivants, une fois son emploi du temps minutieusement vérifié par les limiers français). Vladelsky avoue volontiers avoir fréquenté Aurélie Couturier et lui avoir fait miroiter la promesse d'un somptueux voyage à Saint-Pétersbourg, mais il nie l'avoir rencontrée le soir du drame, où il a écumé des salons de jeu et autres lieux de débauche en compagnie d'amis russes. Par ailleurs, il déclare ne pas être l'auteur du poème publié dans le *Petit Parisien*. Il est en effet tout à fait incapable d'écrire de la sorte.

Si les personnages font des recherches dans une bibliothèque ou si simplement l'un d'entre eux est doué d'une Instruction EXceptionnelle, ils identifient l'auteur du poème comme étant Owen Richard Haterley. Il est difficile d'en apprendre plus sur cet auteur obscur, hormis que c'est un citoyen anglais vivant en France et qu'il a la réputation d'être complètement dérangé. Une petite visite à Théophraste de Barrias Archimbault s'impose ! Au cas où les personnages négligent cette piste, Archimbault, qui a également lu le *Petit Parisien* et reconnu le poème, pourra les contacter plus tard.

À Sainte-Anne, l'aliéniste travaille dans un bâtiment circulaire au toit conique dénommé « le panoptique », situé à l'écart derrière un rideau de chênes. Son bureau, une pièce octogonale circonscrite par de grands panneaux vitrés aux armatures de bronze, est situé au centre de l'édifice. Le pourtour est occupé par les cellules de ses patients.

Haterley a été interné à Sainte-Anne à sept reprises, pour des séjours d'une à deux semaines entre les mois de juin et de septembre 1887. Il présentait des symptômes gravissimes : bouffées délirantes, crises paranoïdes et manifestations du syndrome de Gerki (il racontait tout par écrit, dans les moindres détails). Il griffonnait sans relâche des pages entières de récits obscurs où revenaient sans cesse des descriptions de forêts équatoriales inquiétantes et peuplées de spectres. Il était obsédé par des visions et dépendant de l'absinthe. C'est tout ce que les personnages peuvent apprendre, car de

nombreuses pièces du dossier d'Haterley (notamment ses écrits) ont semble-t-il été égarées. Néanmoins, Archimbault a conservé dans ses notes le nom de son tuteur : le Comte Auguste Villiers de l'Isle Adam, célèbre écrivain et auteur de *L'Ève future* (qui parle d'automates et d'amour fou) et de *Contes cruels* (une BONne Instruction suffit pour le savoir).

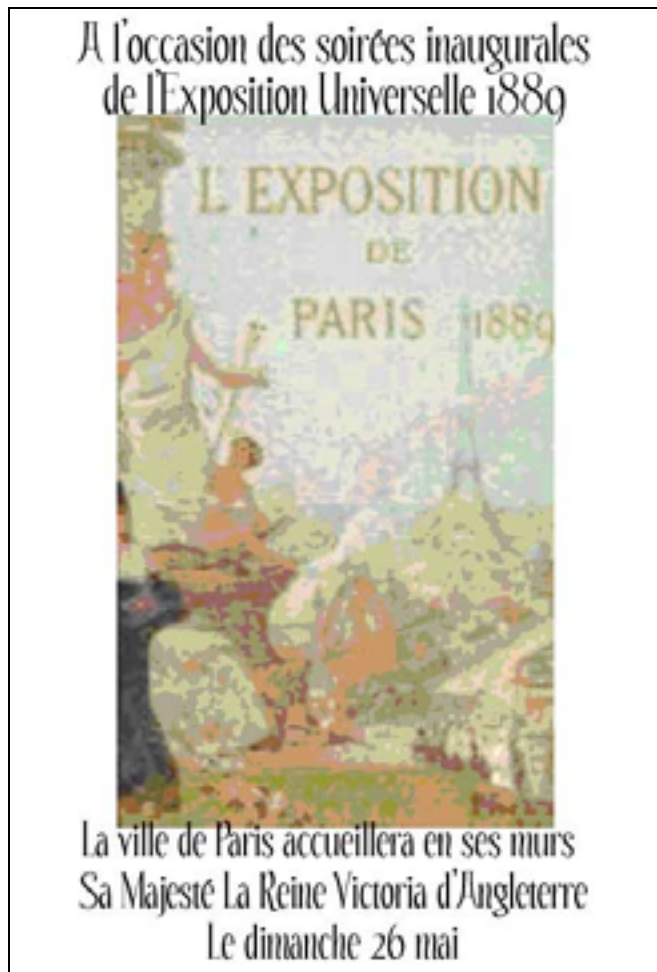


Si les personnages veulent en savoir plus sur Haterley, ils peuvent avoir l'idée de se renseigner à son sujet dans les hôpitaux, les cimetières ou à la police (cela nécessite de BONnes Relations). Ils apprennent alors qu'Haterley est décédé et que son corps a été inhumé au cimetière de Montparnasse. Sacré Bleu ! Était-ce une fausse piste ? S'ils possèdent d'EXCellentes Relations dans la police, les personnages peuvent éventuellement faire exhumer le corps du poète. Du moins, ils le pourraient si le corps n'avait pas disparu ! Si les personnages comptent un thaumaturge dans leurs rangs, ils peuvent également et certainement obtenir ce renseignement par magie.

CHAPITRE 4 : CHEZ HENRI COUTURIER

Où les personnages font une mauvaise rencontre et quelques découvertes

Alors qu'ils arrivent dans l'avenue des Gobelins, les personnages aperçoivent un ouvrier occupé à remplacer les annonces d'un panneau d'affichage. Celle qu'il vient de coller proclame la venue de la Reine Victoria à l'Exposition Universelle.



Au moment où les personnages sortent de l'ascenseur luxueux et débouchent sur le pallier d'Henri Couturier, deux hommes, qui se tiennent devant la porte ouverte du banquier, se retournent vers eux. On aperçoit, dans l'entrée de l'appartement, un troisième homme en robe de chambre, vraisemblablement Couturier. Les deux premiers arborent des mines patibulaires. Ce sont un gros homme chauve affublé d'un bras mécanique (le Gros) et un petit au visage balafré (la Balafre). Ils tentent d'intimider les personnages et de leur faire rebrousser chemin, mais ne sachant pas à

qui ils ont à faire, battent en retraite si ceux-ci se montrent décidés et/ou sont en supériorité numérique. S'il y a des dames dans le groupe, gare au choc émotionnel provoqué par le vocabulaire particulièrement vulgaire du Gros (3 points de Défaillance ; cf. *Château Falkenstein* p. 188).

Une fois les deux importuns partis, les personnages peuvent enfin discuter avec M. Couturier. Ce dernier les remercie, mais n'est pas très enclin à se confier. Il leur faut préciser qu'ils viennent de la part de la meilleure amie d'Aurélie et promettre le secret afin qu'il consente à parler. Il avoue avoir menti aux journaux (il semble avoir une piètre opinion des journalistes, « cette immonde racaille, toujours prête à se repaître du sang des morts »). Aurélie ne s'est effectivement pas suicidée, elle a été jetée de l'aérocar par un automate, un modèle révolutionnaire acheté quelques semaines plus tôt pour une bouchée de pain, une aubaine ! D'après Couturier, il se comportait presque comme une personne humaine. Au début, il était très satisfait de son nouveau majordome, puis Aurélie a commencé à en avoir peur. Elle pensait qu'il l'espionnait et la suivait.

Le soir du drame, l'automate a effectivement enlevé Aurélie. Il est entré dans sa chambre et l'a ceinturée. Lorsqu'ils sont sortis, Couturier a tenté de s'interposer, mais il a pris un bras mécanique dans la figure est s'est effondré, étourdi. Le temps qu'il revienne à lui, l'automate avait traîné sa fille dans son aérocar. Les personnages connaissent la suite.... S'ils interrogent Couturier à propos de Vladelsky, il s'avère qu'il en a une piètre opinion, mais il n'est même pas au courant de son arrestation. Quant aux deux hommes qui le menaçaient sur le pas de sa porte, il affirme qu'ils lui réclamaient l'automate. Il ne les connaît pas et ne comprend rien à cette histoire.

Si les personnages désirent visiter la chambre d'Aurélie Couturier, son père ne s'y oppose pas. Lui, s'effondre sur un sofa, anéanti. La chambre est encombrée de vieux meubles en bois de



rose patinés par le temps. Les rideaux en taffetas sont tirés et il règne une douce odeur de jasmin. Une cage à oiseau en argent vide repose sur une commode. Le tiroir du bas du secrétaire renferme un petit coffret en bois de merisier incrusté d'ivoire et de nacre fermé à clé. Un personnage doté d'un BON talent en Bricolage peut l'ouvrir facilement s'il est équipé des outils adéquats, mais il est également possible de dénicher la clé dans la paille qui recouvre le fond de la cage en argent.

Le coffret est en fait une boîte à musique qui joue la mélodie *To the moon*. Dans un double fond (facile à ouvrir quand on en connaît l'existence), il contient aussi, dans le plus grand désordre, la correspondance d'Aurélié Couturier. Une liasse de feuillets froissés, couverts d'une écriture malhabile semblable à celle d'un enfant, contient deux lettres intéressantes (Aides de jeu n° 3 et 4). C'est tout ce que les personnages peuvent trouver ici, mais ils devraient commencer à deviner ce qui s'est passé : l'automate était amoureux d'Aurélié Couturier !

Aide de jeu 3 : Lettre dans la boîte à musique d'Aurélié Couturier

Je ne suis qu'une machine, mais derrière ma poitrine de métal, mon cœur n'a jamais cessé de battre. Tu ne l'entends pas, personne ne peut l'entendre, mais je sais, moi, qu'il pulse au rythme de tes regards, car le sang qu'il charrie suinte parfois entre mes jointures et je me réveille la nuit avec un goût de sel dans la bouche, et mes lèvres de métal annoncent des impressions perdues.

Aide de jeu 4 : Seconde lettre dans la boîte à musique

L'hydre de l'Europe. La catin boursouflée, aux mamelles haineuses. Du lait qui s'en écoule naissent tous les maux de la terre. Oh, la tuer, la tuer ! Relever mes mains de métal autour de son corps adipeux, pour en faire gicler les graisses maudites. Son nom résonne comme un ordre. Pour la Reine ! Pour la Reine Victoria ! Et nous nous enfonçons dans les rangs des Français, nos balles les fauchent comme des pantins de chiffon, pour Victoria ! Oh, c'est leur sang qui coule sur mes mains, mon visage en est tout poissé et c'est à cause de lui que j'ai voulu mourir, à cause de ce sang qui m'empêchait de respirer. Victoria ! Le monstre de glaise, se mouvant sur les terres interdites. Tu as fait de moi ce que je suis. Je te tuerai, Victoria, aussi vrai que ma figure est de fer. Je te tuerai si j'en ai l'occasion. Sous sa gangue de métal, mon cerveau reprend vie. Les souvenirs se réveillent. J'ignore s'il devait en être ainsi, mais ils sont là à présent, aussi cuisants qu'au premier jour, et ils attisent ma haine, plus sûrement qu'un soufflet. Honni soit ton nom, honnie ta descendance, Reine maudite, Reine maudite ! Derrière les murs de Westminster, tu te tiens à l'abri, ressassant encore et toujours les mêmes pensées de conquête, les mêmes songes gluants de tripailles — et quelle folie est la tienne. Mais un jour, nos routes se croiseront de nouveau, je le sais, je le sens. Prends garde, Victoria. Ma haine est tenace et on me dit immortel.

CHAPITRE 5 : AU CHEVET D'UN VIEIL HOMME MALADE

Où les personnages en apprennent un peu plus sur Owen Haterley

L'adresse du Comte Villiers de l'Isle Adam n'est pas facile à obtenir. En effet, elle ne figure pas dans l'annuaire. Les personnages doivent donc faire jouer leurs Relations pour obtenir le renseignement. Un EXcellent niveau est requis pour y parvenir. Monsieur le Comte habite l'hôpital des frères Saint-Jean de Dieu, au 16 rue Oudinot. Un religieux y surveille les entrées depuis une guérite située au pied d'un vaste escalier de marbre blanc desservant les étages supérieurs. Si les personnages le convainquent qu'ils ne sont ni des créanciers, ni des envoyés de l'éditeur du comte, il consent à les laisser monter.

Villiers de l'Isle Adam a élu domicile sur une large passerelle qui enjambe la rue. La pièce est basse de plafond et percée sur toute sa longueur d'une série d'œils-de-bœuf condamnés par des volets de bois blanc. Un piano à queue en acajou occupe près du tiers de la chambre. Le Comte est allongé sur une ottomane au tissu bleu nuit râpé. Il est enveloppé dans une robe de chambre de soie grenat et ne paraît pas en bonne forme. Il a le teint jaunâtre, le visage décharné et tousse fréquemment. Pour quiconque s'y connaît un peu en Médecine (un

niveau BON suffit), il est clair que l'écrivain vit le terme de son agonie.

L'Isle Adam était un ami très proche d'Owen Haterley. Si les personnages ne le savent pas déjà, il leur apprend que le poète s'est suicidé, il y a deux ans. D'après lui, Haterley souhaitait en finir. Personne n'aurait pu l'aider. La mort lui a offert un repos attendu, le moyen d'échapper à ses démons. Car c'était un écorché vif, éprouvé dans son âme par des drames successifs. Il était rongé par l'absinthe et était opiomane, à tel point que ses fournisseurs lui menaient une vie impossible. Il était d'ailleurs couvert de dettes. D'après l'Isle Adam, il ne connaissait pas de jeune fille du nom d'Aurélié Couturier.

Sur ces entrefaites, entre dans la chambre un homme barbu, un frère franciscain que l'Isle Adam présente comme son confesseur et ami, le Père Sylvestre. Constatant l'état d'extrême fatigue du comte, ce dernier prie d'un air sévère les personnages de le laisser se reposer.

Si les personnages ont déjà eu maille à partir avec Posthumus (cf. Chapitre 7) et qu'ils insistent, le Comte intervient pour qu'ils restent malgré la désapprobation visible du Père Sylvestre. Si ce n'est pas le cas, ils pourront recueillir les confidences du vieil homme plus tard. S'ils lui annoncent que la tombe d'Haterley est vide, passé le premier choc (ils ont ouvert la tombe de son ami ?!), l'Isle Adam leur raconte tout.

Il connaît Lazare Posthumus, qui lui est venu en aide à plusieurs reprises et lui a prêté de l'argent lorsque Haterley habitait chez lui. Il fournissait également de l'opium au poète. L'Isle Adam respectait le nain et fit l'erreur de lui confier ses doutes et ses certitudes sur la science et la magie. Posthumus, lui, était convaincu que l'avenir serait celui de la machine thaumaturgique, celui des automates à l'âme lisse et au cœur de bronze. Il voulait nier la vieillesse de son espèce et retrouver l'immortalité des Faës. L'Isle Adam se laissa convaincre et accepta de lui confier la dépouille d'Owen Haterley pour que survive son génie, dans le corps d'un automate. Posthumus lui affirma plus tard que l'expérience avait échoué. L'amitié des deux hommes en souffrit et ils se perdirent de vue.



Dorénavant, l'Isle Adam est rongé par le remord d'avoir condamné son ami Owen à revivre ses cauchemars. Il supplie les personnages d'offrir à l'automate ce dont il a eu le malheur de le priver : la mort qu'il souhaitait.

CHAPITRE 6 : UNE SOIREE AU THEATRE

Où les personnages assistent à l'enlèvement de Margaret Saunders et la sauvent in extremis

Un matin (lorsque cela arrange le mieux l'Hôte), chaque personnage reçoit une invitation à la représentation du jour de *Roméo et Juliette* (Aide de jeu n° 5). Le soir venu, leur invitation leur permet d'être placé au premier rang. La pièce est excellemment jouée, à l'exception du personnage de Capulet, le père de Juliette (tout personnage BON en interprétation peut s'en rendre compte aisément). Une EXCellente

Perception permet de repérer que l'acteur jouant Capulet porte une barbe postiche. Et soudain, elle se décolle, révélant une longue cicatrice. La Balafre ! Alors que ce dernier s'avance vers Margaret Saunders, l'air menaçant, le rideau tombe brusquement et toutes les lumières s'éteignent. La panique s'empare des spectateurs, et il faut une

prouesse d'Agilité de niveau EXcellent pour s'extraire de la foule.

Roméo & Juliette de William Shakespeare

Une Tragédie en Cinq Actes
au Théâtre de l'Odéon

Avec dans les rôles principaux :

François de la Trémolière (Roméo)
Margaret Saunders (Juliette)

Venez me voir ce soir.

Margo

Les personnages qui réussissent cette prouesse parviennent à sortir du théâtre de l'Odéon juste à temps pour voir, du côté des coulisses, le Gros charger une M^{lle} Saunders ligotée sur son épaule comme s'il s'agissait d'un sac de pommes de terre. La Balafre et lui s'enfuient dans les rues... L'Hôte peut éventuellement jouer la poursuite à pied comme un duel d'Agilité. Les deux compères traversent successivement la rue Racine, la rue Monsieur-le-Prince, le boulevard Saint-Germain, la rue de l'Ancienne-Comédie, pour finalement déboucher sur le quai des Grands Augustins, tout près du Pont-Neuf. Si les personnages rattrapent les ravisseurs, c'est à cet endroit. Le Gros reste alors en arrière pour les retenir, tandis que la Balafre entraîne Margaret Saunders sur un bateau à vapeur (une vedette Hippocampe dont les taxis parisiens ont l'exclusivité) amarré en contrebas.

Il est alors possible de poursuivre l'embarcation en « empruntant » une autre vedette (utiliser le talent Conduite), ou bien de sauter sur l'Hippocampe depuis le Pont-Neuf (mais c'est une entreprise hasardeuse qui requiert une prouesse d'Agilité EXTraordinaire). Pour pimenter la poursuite, divers obstacles se présentent sur le chemin de la vedette.

Une autre vedette Hippocampe arrive en sens inverse. Il faut l'éviter (concert de klaxons garanti) !

Une péniche arrive en sens inverse : idem, mais en plus effrayant et dangereux. La vedette risque de surcroît d'être fortement ballottée par le sillage de l'imposante embarcation.

La vedette doit passer sous une passerelle soutenue par des piliers très rapprochés. Une prouesse de Conduite de niveau EXcellent est nécessaire pour ne pas percuter un pilier et passer de justesse sous la passerelle.

La coupole du *Petit Blanc*, célèbre restaurant immergé sous les eaux de la Seine, se dresse devant l'embarcation. La collision semble inévitable quand, dans un craquement sinistre, la coque se déchire sur la herse qui protège le restaurant. Dans l'idéal, la poursuite se termine ici. Si la Balafre ou le Gros sont encore dans la course, ils abandonnent Margaret Saunders (qu'il faut sauver de la noyade !) et essayent de s'enfuir.

Si, à un moment ou à un autre, l'un des deux sbires de Posthumus est mis hors d'état de nuire ou capturé, il se produit un événement effrayant. À la hauteur des arcades sourcilières, la peau de l'infortuné ravisseur se déforme de l'intérieur puis, dans un chuintement sinistre, cède comme une vieille couture. L'entaille s'élargit et libère un serpent mécanique d'une dizaine de centimètres de long doté d'un œil unique et noir. L'homme succombe dans un ultime spasme. Le serpent essaye de partir dans une direction donnée (toujours la même, une EXcellente Perception permet de le remarquer), mais se laisse capturer tranquillement.



Suivre un serpent s'avère impossible car ils sont capables de se glisser dans n'importe quel interstice. Néanmoins, par tâtonnement et en étant extrêmement patient, il est possible de découvrir en un ou deux jours la destination des serpents, par exemple en se positionnant à un endroit et en observant la direction qu'ils prennent, puis en réitérant l'expérience depuis plusieurs localisations. Un moyen plus rapide, mais pas nécessairement facile à découvrir pour les personnages, consiste à poser un serpent sur un plan de Paris (voir ci-dessus). Le serpent

se niche alors au sud-est de la Gare de l'Ouest, dans le neuvième arrondissement. Ce secteur abrite justement les établissements Soliman & Fils, fabricants d'automates.

Cet épisode risque fort de causer beaucoup d'agitation dans Paris, aussi les personnages auront probablement le plaisir de rencontrer l'inspecteur de police Doguet. Il est probable que celui-ci n'ait rien à leur reprocher, mais il tiendra néanmoins à les interroger.

CHAPITRE 7 : DANS LA GUEULE DU LOUP

Où les personnages pénètrent dans l'antre du savant fou et mettent fin à ses activités

A ce stade, toutes les pistes des personnages convergent vers des automates. Il semble donc logique qu'ils s'intéressent aux manufactures d'automate de Paris. Cela revient un peu à chercher une aiguille dans une botte de foin*, mais si les personnages utilisent les serpents mécaniques ou ont un peu de chance (à l'Hôte de veiller à ce qu'ils ne visitent que trois ou quatre établissements avant de tomber sur le bon), ils finissent par rendre visite à

Soliman & Fils — Établissements renommés
Mécaniques parlantes, automates d'apparat et
de confort
Grande variété de choix et de prix.

C'est du moins ce que clame l'enseigne lumineuse du grand immeuble de quatre étages situé juste en face du théâtre du Vaudeville, rue de la Chaussée-d'Antin.

Une porte de verre coulisse automatiquement sur un hall luxueux meublé d'un imposant comptoir de bronze et de confortables fauteuils capitonnés. Un large escalier de marbre mène aux étages supérieurs. Chacun des trois premiers étages est consacré à un type d'automate (classe I, II et III, du plus simple au

plus perfectionné), tandis que le quatrième est réservé aux opérations de paiement (la maison fait crédit et assure un service après-vente pendant un an et un jour après la mise en service). À chaque étage, les pièces sont immenses. Des rangées entières d'automates s'étendent à perte de vue : automates de cuisine, de toilette, de promenade d'animal familier, d'aide aux courses, jusqu'aux plus perfectionnés des domestiques mécaniques.

Si les personnages se montrent trop curieux, posent des questions suspectes ou s'enquêtent ouvertement au sujet d'automates spéciaux ou de dernière génération, un employé d'une politesse absolue les enjoint à rencontrer le directeur de l'établissement, dans un salon privé attenant au hall d'entrée. La pièce est en fait un petit jardin d'hiver aux meubles de fonte et de rotin, décoré d'un palmier artificiel et d'une sculpture de Diane Chasseresse en albâtre. Une odeur douceuse flotte dans l'air.



Le directeur de l'établissement n'est autre que Lazare Neville Posthumus. Accompagné de son

* Quelques établissements parisiens : Herman Clocktinker, mécanique de précision — Maison Dercourt, vapeur domestique — Golias & Golias, automates des Balkans — Maître Thétis, ingénierie magique (« Thétis » est un adepte du Temple de Râ, bien sûr).

automate canin Oxy, il cherche en devisant poliment à deviner ce que les personnages viennent faire et ce qu'ils savent exactement à son sujet. S'il a le moindre doute, il les capture, ce qui est d'autant plus facile que l'odeur douceuse que les personnages sentent depuis le début de l'entretien est un gaz qui engourdit la volonté. Ainsi, ils ne peuvent résister aux ordres de Posthumus qu'en réussissant une prouesse de Courage de niveau EXTraordinaire. Même dans ce cas, ils sont tout étourdis et subissent une pénalité d'un niveau à toutes leurs actions, ce qui rend une évasion difficile lorsque Posthumus appelle ses vendeurs à la rescousse (ainsi que la Balafre et le Gros, s'ils sont encore de ce monde). Le nain et ses employés, eux, ont absorbé un antidote avant l'entretien, ce qui leur permet d'ignorer les effets du gaz.

Une fois les personnages (ou une partie d'entre eux) dociles, Posthumus appuie sur le front de la Diane Chasseresse avec l'embout métallique de sa canne et la tête de la statue bascule, provoquant l'ouverture d'une trappe et dévoilant un escalier assez raide qui descend dans les profondeurs d'un immense complexe souterrain.

En bon méchant mégalomane, Posthumus fait visiter son domaine à ses prisonniers avant de les enfermer dans les cellules du niveau -2. L'escalier qu'ils ont emprunté débouche dans une véritable forêt vierge souterraine peuplée d'oiseaux mécaniques. Tout est entièrement artificiel, comme l'annonce fièrement le maître des lieux : sons, couleurs, textures, odeurs, tout ! Les choses naturelles ont en effet le grave défaut d'être fragiles et de mourir. Un sentier de terre battue permet de sortir du jardin artificiel et de déboucher dans une galerie longue d'une vingtaine de mètres où sont alignés, sous des cloches de verres, divers automates d'apparence humaine.

Posthumus ne résiste pas au plaisir de faire l'article aux personnages : domestique Saxter 89, capable de servir le thé à heures fixes, Schwarzbayer conçu pour la chasse, Kämpfer Allen, un modèle militaire à casque à pointe et à quatre bras commandé par l'armée prussienne... Tous ces automates de classe V ont été dotés d'un esprit humain par un procédé d'ingénierie

magique inventé par le nain. De quoi faire frissonner...

Le long hall débouche dans un immense atelier où bourdonnent des machines, des mécanismes, des moteurs, des pistons et des balances. Des dizaines d'ouvriers nains s'affairent ici avec acharnement à fabriquer les automates de Posthumus. Incongru au milieu de toutes ces machines, un petit patio se dresse au milieu du hangar. Un banc public y trône auprès d'un platane artificiel, d'un lampadaire et d'un énorme cheval à bascule. Si l'Hôte le souhaite, Posthumus et les personnages prisonniers peuvent faire une dernière halte ici (le nain se juche alors sur le cheval à bascule) afin d'éclaircir certains points (par exemple, Posthumus est *a priori* le seul à se douter qu'Haterley a hérité d'un pouvoir magique), avant qu'ils ne soient emprisonnés, le temps de préparer le transfert de leur esprit dans un automate...



Si les personnages préfèrent une approche plus discrète pour pénétrer dans les établissements Soliman & Fils, c'est parfaitement possible, particulièrement de nuit. Des rideaux de fer barrent l'entrée principale, au rez-de-chaussée, mais la manufacture abrite ses entrepôts dans la rue du Helder, moins fréquentée. L'accès se fait par une porte cochère en bois peint qui ne

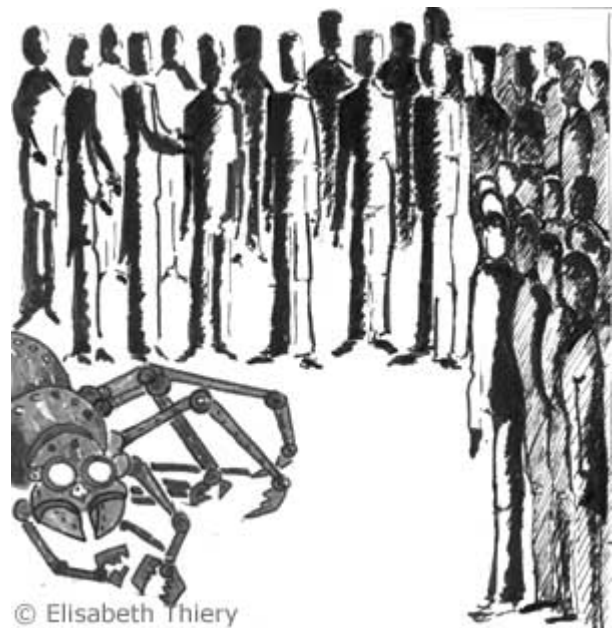
représente pas un sérieux obstacle (prouesse de niveau BON en Bricolage pour crocheter la serrure ou en Physique pour enfoncer la porte). La porte donne sur une petite cour carrée, au fond de laquelle une nouvelle porte (non verrouillée, quelle négligence) donne sur un vaste entrepôt rempli de caisses de toutes tailles.

De la lumière filtre sous une porte à l'autre bout du hangar. Si les personnages écoutent attentivement, il apparaît que les gardiens des lieux sont lancés dans une partie de belote acharnée. Il est facile à un groupe décidé de surprendre les hommes et de les maîtriser. En effet, ils ne sont pas particulièrement courageux et seul Saturnin Deveirgne, le concierge, possède une arme. Deveirgne raconte tout ce qu'ils veulent aux personnages. Il connaît le mécanisme secret de la Diane Chasseresse, dans le jardin d'hiver, de l'autre côté du magasin. En revanche, il refuse catégoriquement d'y guider les personnages. En effet, le maître confie chaque nuit le magasin à un gardien très particulier qui n'obéit qu'à son créateur. Il ne sait pas ce qu'est au juste ce gardien, mais il en a une peur bleue depuis que son collègue Martin s'est aventuré dans le magasin de nuit et n'en est jamais ressorti vivant !

Le bureau de Deveirgne donne sur le rez-de-chaussée du magasin. Celui-ci est effectivement gardé par un dangereux automate en forme d'araignée. Les personnages devront le combattre, à moins qu'ils soient assez rusés pour activer les automates-jouets du premier étage, ce qui a pour effet de désorienter totalement le monstre mécanique, qui s'en prend alors aux jouets, et de leur dégager la voie vers le jardin d'intérieur. De là, ils peuvent descendre sans problème dans le jardin artificiel. En revanche, l'ascenseur qui mène au niveau -2 ne peut être actionné qu'à l'aide d'une commande à distance dissimulée dans le pommeau de la canne de Posthumus, aussi doivent-ils trouver le conduit d'aération circulaire qui souffle sur la forêt. Le tunnel se prolonge sur quatre ou cinq mètres avant de plonger à la verticale. Un personnage s'engageant la tête la première dans ce dangereux toboggan doit réussir une prouesse

d'Agilité de niveau EXcellent pour ne pas se blesser à la réception (1 point de Blessure).

Le conduit aboutit dans une salle voûtée où ronronne une imposante machine (la soufflerie). La soufflerie donne sur une large galerie qui ressemble étrangement à une coursive de navire avec plusieurs instruments de navigation saillant sur ses flancs. Le couloir débouche sur un sas à hublot qui donne sur un petit escalier de fer forgé qui descend dans un bureau décoré de tentures carmin. Une porte mène aux cellules où sont peut-être enfermés les amis des personnages.



© Elisabeth Thiery

Si une confrontation a lieu avec Posthumus, ce dernier, ne se sachant pas « de taille », tente de s'enfuir en utilisant ses capsules de gaz soporifique et en exploitant son Agilité. Si tout lui semble perdu, il lâche en s'échappant un ordre péremptoire : « La bombe, Oxy, la bombe ! ». Le petit automate secoue alors violemment la tête, ce qui déclenche un inquiétant bruit de tic-tac. Peu de temps après, sa tête commence à tourner sur elle-même comme une toupie tandis que sa gueule crache un mince filet de fumée rougeâtre.

Profitant de la diversion, Posthumus se rue dans le couloir qui ressemble à une coursive et le verrouille. Ce dernier pivote alors sur son axe en grinçant et se retrouve à flot, dans une gerbe putride, dans ce qui ressemble à un large conduit d'égout. C'est un sous-marin de poche qui crache une vapeur brûlante et déploie

cheminées et roues à aubes ! Après un dernier adieu transmis par haut-parleur, Posthumus met le cap vers le tunnel de sortie. Oxy explose à ce moment précis, ébranlant tout le complexe souterrain.

C'est à l'Hôte de décider si un effondrement laisse finalement le savant fou à la merci des personnages, le détruit avec son engin ou si le nain parvient à s'enfuir pour devenir un ennemi récurrent (le mieux étant bien sûr que les personnages croient Posthumus mort, mais qu'il revienne se venger plus tard !). Les personnages, quant à eux, peuvent également

s'enfuir par les égouts, aussi sale et humiliant que cela soit (imaginez la tête des passants quand ils s'extraient d'une bouche d'égout, ruisselants de boue fétide !), ou bien en remontant par le magasin s'ils ont eu la présence d'esprit de récupérer la canne de Posthumus. Cependant, cette dernière option est plus dangereuse, car l'explosion du petit automate a fait s'effondrer l'immeuble en partie et un incendie s'y est déclaré (qui ravagera finalement tout l'immeuble). Que l'Hôte n'hésite pas à faire très peur aux personnages, sans pour autant les blesser plus avant.

CHAPITRE 8 : LA CONTROVERSE D'ANGKOR REVELEE

Où les personnages apprennent le fin mot de l'histoire et se font repérer par les autorités

Après l'incendie probable des établissements Soliman & Fils, les personnages reçoivent un matin un câble du Père Sylvestre, qui les enjoint de le rejoindre une demi-heure plus tard au café *Mothus*, rue Jacob. Le café, plutôt enfumé, occupe le rez-de-chaussée d'un grand immeuble de pierre, tout près des Beaux-Arts.

Le Père Sylvestre est venu montrer quelque chose aux personnages, mais il tient au préalable à ce que les personnages promettent de ne pas révéler leurs sources. D'autre part, il ne peut leur confier ce qu'il a à leur montrer, seulement leur permettre de le consulter rapidement. Il semble agir en violation du secret de la confession, mais c'est en fait le Comte de l'Isle Adam, torturé par le remord, qui lui a demandé de faire lire aux personnages le journal d'Owen Haterley (Aides de jeu n° 6 et 7).

Si les personnages demandent au Père Sylvestre des renseignements sur Angkor, celui-ci refuse de répondre, prétextant que cela pourrait être dangereux pour la vie et la réputation de l'Isle Adam. Les personnages doivent donc s'en remettre à eux-mêmes. S'ils ont l'idée d'aller chercher dans les archives des journaux de l'époque (1885), ils se voient opposer une fin de non recevoir. La consultation de ces archives est visiblement un sujet sensible. En insistant, ils peuvent cependant se

faire indiquer, à mi-voix par un employé apeuré, le nom et l'adresse du journaliste du *Figaro* qui avait couvert les événements. Ils peuvent également recourir une fois de plus à leurs Relations, s'ils connaissent des gens de presse, pour obtenir ce renseignement (prouesse de niveau EXcellent).



Autrefois journaliste au *Figaro*, Sefran a enquêté sur la controverse d'Angkor contre l'avis du ministère de la Guerre et de sa

direction. Il a tout perdu, son travail, sa femme, et a sombré dans la déchéance. Il vit désormais dans un taudis crasseux au 23 rue de Thronville et passe son temps à boire et à fumer le narghilé. Tout d'abord méfiant, il est prêt à raconter tout ce qu'il sait de la controverse d'Angkor (y compris le secret de l'immortalité qui y était enfoui ; cf. Chapitre 1) en échange d'une bouteille de scotch. Il ne sait par contre rien de ce qui s'est passé après le Cambodge et ne connaît ni le rôle de l'Isle Adam, ni celui de Posthumus dans cette histoire.

À un moment donné, la conversation est interrompue par un homme torse nu sous une salopette jaunâtre, qui s'inquiète de savoir s'il y a « un problème ». Sefran le présente comme son ami Dédé, le détrompe et le renvoie. Le fameux Dédé n'est pas ce qu'il semble être. C'est en fait un militaire en mission, André le Corbessier, qui renseigne le gouvernement sur les allées et venues et les visiteurs du subversif Sefran. Lorsque les personnages sortent de chez Sefran, « Dédé » leur adresse un sourire complice depuis le fauteuil où il est vauté. « Sacré Georges, hein ? Y sait plus trop ce qu'il raconte, vous savez... Faut dire qu'il n'a pas la main légère sur la bouteille. »

CHAPITRE 9 : DRAME A L'EXPOSITION UNIVERSELLE

Où les personnages traquent l'automate fou et récoltent les derniers indices

La veille de l'apparition de la Reine Victoria à l'Exposition Universelle, l'attention des personnages est attirée par un nouvel article du *Petit Parisien* (Aide de jeu n° 8). Gageons qu'ils se rendent sur les lieux de l'Exposition Universelle pour en savoir plus. Le site, situé au pied de la Tour Eiffel, est magnifique. Un immense tapis de verdure, interrompu par une fontaine monumentale dominant la partie basse des jardins, se déroule jusqu'au pied de la masse imposante de la Grande Dame. L'allée centrale, bordée par des vélums, longe des jardins anglais entourés de pelouses ombragées de massifs d'arbres et d'arbustes, dans lesquels plusieurs kiosques à musique ont été disposés.

Le pavillon des automates est fermé au public depuis l'accident de la veille, mais un détail ne peut échapper aux personnages dotés d'un BON niveau en Interprétation. Les automates musicaux jouent ensemble le même air, très vite et très fort, et il s'agit de la mélodie de *To the moon* ! Si les personnages n'ont pas découvert les lettres de l'automate dans la chambre d'Aurélie Couturier, voilà qui les mettra peut-être sur la voie. Par ailleurs, ils peuvent apprendre du gardien du pavillon qu'on a retrouvé les automates bloqués dans cet état le matin, par le meurtrier, selon toute vraisemblance...



À la sortie des personnages de l'Exposition Universelle, l'Hôte ne doit pas hésiter à ressortir l'affiche annonçant la venue de Victoria, qui est placardée un peu partout, au cas où les personnages auraient oublié ce détail.

INTERLUDE : LA CLE DES SONGES

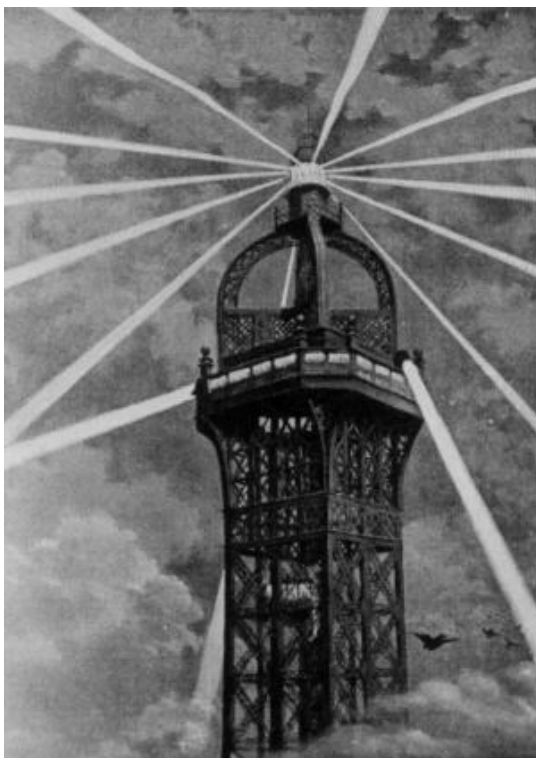
Si les personnages prêtent attention à la petite annonce de Mandarin Lou-Kien parue dans *Petit Parisien* (Aide de jeu n° 8), l'Hôte a l'occasion d'introduire une fausse piste dans l'histoire, de les remettre dans le droit chemin, ou simplement de s'autoriser une digression.

L'adresse indiquée dans le journal est située au fond d'une impasse sombre. Elle correspond à une maison protégée par une grille rouillée. Un platane mort trône tristement au milieu de la cour envahie de mauvaises herbes. Une petite plaque métallique, suspendue par un clou à la sonnette cuivrée, indique « la clé des songes ».

Mandarin Lou-Kien, en tant qu'opposant au progrès technique, est assez enclin à aider les personnages s'ils ont contribué à détruire la manufacture d'automates Soliman & Fils (s'ils ne le lui disent pas, il le devinera en eux). Au cas où ils seraient totalement perdus, l'Hôte peut, par l'intermédiaire du sortilège de *Rêves Prémonitoires* du mage, leur donner un aperçu de ce qui les attend (cf. Chapitre 10) et donc leur fournir les éléments pour terminer cette histoire en beauté. Dans le cas contraire, ils auront seulement perdu un peu de temps et rencontré un personnage pittoresque (quoi que certes un peu inquiétant).

CHAPITRE 10 : LA GRANDE DAME

Où les personnages sauvent la reine et le poète maudit



La grande réception où doit apparaître la Reine Victoria lors de l'Exposition Universelle est prévue au premier étage de la Tour Eiffel. C'est

une réception évidemment très fermée et les personnages doivent faire une dernière fois jouer toutes leurs Relations pour parvenir à se procurer des invitations (un niveau EXTraordinaire est nécessaire, cette fois-ci).

Au cas où ils échoueraient dans cette tâche, les personnages sont contactés par le Capitaine Le Corbessier, cette fois-ci vêtu de son uniforme de Hussard et en mission officielle pour le compte du Ministère de la Guerre. Bien que toutes les mesures aient été prises pour la protection de Victoria (trois pelotons de gendarmerie en renfort, agents civils disséminés parmi les convives, multiples inspections des lieux, surveillance aérienne par trois dirigeables de police), les autorités souhaitent que les personnages assistent à la réception, considérant à juste titre que se sont eux qui connaissent le mieux la psychologie de l'automate. Si la Reine Victoria était menacée sur le sol français, la Prusse en profiterait pour renforcer son alliance avec les Seigneurs de la Vapeur anglais, ce que la France ne souhaite à aucun prix. Le Corbessier fournit donc les précieuses invitations aux personnages et met à leur disposition le *Téméraire*, dirigeable



cuirassé, fleuron de la flotte aéronautique française, qu'il est capable de piloter si besoin est.

La salle de restaurant, qui domine l'immense Exposition Universelle et toute la ville scintillante, est magnifiquement décorée, dans un style classique. Après l'arrivée de la reine, entourée d'une nuée de diplomates et de policiers, le repas (sommptueux) se déroule sans encombre, jusqu'à ce que Victoria manifeste le désir de prendre l'air sur la plate-forme extérieure, vers onze heures du soir.

Soudain, les personnages remarquent du grabuge : un convive à la démarche raide tente de franchir les cordons de sécurité ! Mais c'est une diversion. Le pauvre colonel en retraite concerné a été influencé par l'automate, qui profite de la confusion pour enlever la Reine Victoria au nez et à la barbe de sa garde rapprochée. Les personnages dotés d'une EXCellente Perception peuvent se rendre compte de la supercherie et partir à la poursuite du ravisseur.

L'automate entraîne la souveraine dans un ascenseur qui mène au deuxième étage. S'il est poursuivi, il n'hésite pas à tirer sur les personnages avec le pistolet à aiguilles qu'il s'est procuré (dégâts : 4/5/6). Il emmène ensuite la reine au troisième étage, d'où le point de vue est vertigineux. Lorsque les personnages y parviennent à leur tour, ils remarquent immédiatement plusieurs hommes, morts ou endormis, entassés les uns sur les autres, les mains liées derrière le dos. Le sol autour d'eux est encombré de caisses éventrées portant la mention *Mallison, artificiers de père en fils*.

Un escalier métallique et étroit serpente jusqu'à la coupole qui couronne la tour. Là-haut, l'automate ligote Victoria sur une douzaine des plus grosses fusées d'artifice, attachées ensemble. Au moment où les personnages débouchent au sommet de l'escalier, il est prêt à allumer la mèche. C'est maintenant aux personnages de jouer pour éviter un dénouement catastrophique. Ils ont *grosso modo* deux options : combattre ou parlementer (Haterley peut être ému si on lui rappelle son amour pour Aurélie Couturier). Un travail d'équipe sera évidemment bien plus efficace. Si l'automate est désarmé, il enserme Victoria de ses bras mécaniques pour mourir avec elle. Gageons que les personnages pourront sortir la reine de cette situation pour le moins explosive ! Quant à Haterley, la meilleure option est de le laisser se suicider enfin, sur les fusées ou en se jetant du haut de la tour, sa dernière pensée allant à Aurélie Couturier...

Une fois Victoria sauvée, cette dernière, toujours aussi stoïque, s'appuie à la rambarde et baisse les yeux sur la ville immense. Elle murmure alors quelques mots que les personnages n'oublieront sans doute jamais : « *We are not amused.* »

Note : La Tour Eiffel est un endroit que les Faës évitent avec grand soin, tant la quantité de fer y est importante. Toute Faë au sein du groupe du personnage sera certainement hors de la tour pendant tout le dernier chapitre. Cependant, elle peut certainement intervenir lors du grand final si son talent d'Ethéréité est suffisamment développé pour lui permettre de voler.

ÉPILOGUE

Si les personnages parviennent au bout de cette histoire et s'en tirent avec un minimum de discrétion, ils se sont probablement attiré les bonnes grâces de la France et de l'Angleterre, ainsi que la reconnaissance de Victoria elle-même (qui, malgré sa froideur, n'est pas une ingrate). À la discrétion de l'Hôte, il est vraisemblable qu'ils gagnent un niveau de Relations.

AIDES DE JEU

♦ Aide de jeu n° 1 : Article sur la mort d'Aurélié Couturier

Numéro 435

Cinq Centimes

21 mai 1889

Le Petit Parisien

p. 3

Suicide spectaculaire sur les marches de l'Opéra ? En attendant, l'aérocar fantôme vole toujours...

Par Eugène Dourlan

Étrange et terrible incident que celui qui a endeuillé hier soir la place de l'Opéra, où une jeune femme a trouvé la mort après une chute spectaculaire de plus de vingt mètres. La victime, une certaine Aurélié Couturier, est tombée d'un aérocar, qui a ensuite mystérieusement poursuivi son vol.

Fille unique du riche banquier Henri Couturier, Mademoiselle Couturier était, selon son père, de tempérament romantique et exalté, porté à la mélancolie. Venu sur place

pour reconnaître le corps de sa fille, monsieur Couturier a déclaré que cette dernière s'était probablement donnée la mort en sautant de l'appareil. D'après ses dires, la jeune femme aurait emprunté son propre aérocar sur les coups de dix-huit heures trente, et quitté précipitamment le domicile familial sis dans le cinquième arrondissement, sans l'en avertir. Les premiers éléments de l'enquête, corroborés par plusieurs témoignages, ont permis de déterminer que l'appareil avait d'abord survolé le quartier de Montparnasse et des Invalides, avant de bifurquer vers le Nord et de se diriger vers la place de l'Opéra, via celle de la Concorde. C'est à cet endroit que la jeune femme aurait sauté, l'aérocar poursuivant ensuite sa route en ligne droite, avant de disparaître dans le lointain.

Interrogé à ce sujet, Henri Couturier a nié l'éventualité

d'un deuxième passager, en objectant que personne n'aurait pu monter à bord de l'aérocar sans passer par son appartement (ce dont il se serait forcément rendu compte). Comment expliquer alors que l'aérocar ait pu continuer sa course vers le nord ? On a évoqué la possibilité que le levier directionnel ait été bloqué en position avant, mais la trace de l'appareil n'ayant pas été retrouvée, l'hypothèse n'a pu trouver confirmation. Par ailleurs, les responsables de la brigade de surveillance aérienne parisienne ont annoncé ce matin qu'aucun vol irrégulier n'avait été signalé hier soir dans le secteur concerné. Le mystère entourant les circonstances de la mort d'Aurélié Couturier reste donc entier. Nous ne manquerons pas de revenir sur cette affaire dans ces colonnes si de nouveaux éléments venaient à faire leur apparition.

♦ Aide de jeu n° 2 : Second article sur la mort d'Aurélié Couturier

Numéro 436

Cinq Centimes

22 mai 1889

Le Petit Parisien

p. 4

Drame passionnel dans le ciel de Paris

Un aristocrate russe arrêté !

Par Eugène Dourlan

Nous vous parlions hier du décès de Mademoiselle Aurélié Couturier survenu dans des circonstances spectaculaires. Tandis que son propre père avançait l'hypothèse d'un suicide, nos brigadiers menaient l'enquête sous l'éclairage d'un indice capital: un poème. Un simple poème que la pauvre enfant serrait dans son poing et qui, examiné par les experts, engagea la police sur la piste d'un prétendant éconduit. D'après nos informations, le coupable est désormais sous les verrous. Appréhendé dès le début de l'après-midi à son domicile du seizième arrondissement, le Boyard Igor Vladelsky plaide son innocence. Interrogé par notre journal, l'ambassadeur de Russie a fait savoir qu'il transmettrait ce soir même une lettre de protestation officielle à la justice française. Alors, meurtre ou accident ? Au service de ses lecteurs, le *Petit Parisien* a obtenu de la police l'autorisation de

reproduire dans ses colonnes ce vibrant poème, témoignage d'un mortel amour.

« Quatre années ont passé, quatre étés et quatre longs,
Longs hivers, et voici qu'à travers les brumes
De nouveau je l'entends, le murmure de la vie
Qui flotte et se propage au gré des vents contraires
Loin de l'ombreuse cité où s'élèvent les pierres,
et des tours d'émeraude émergeant du chaos
Loin du fracas des armes et des ordres vomis,
Hors le cauchemar, plainte sonore de la jungle,
Des bruissements et des larmes par la grâce
Maladive d'une fée verte à mon âme enchaînée
En cette fuite je revis. On dirait que tes yeux
Veulent dissiper le charme. Mais la vieille hydre vit encore
Et tu sais le moment où le cœur est trop plein,
Où n'étant plus maître de lui-même,
Il nous pousse à des actes que l'éternité ne peut effacer,
Fût-elle de métal, de folie ou d'amour. »

♦ Aide de jeu n° 3 : Lettre dans la boîte à musique d'Aurélié Couturier

Je ne suis qu'une machine, mais derrière ma poitrine de métal, mon cœur n'a jamais cessé de battre. Tu ne l'entends pas, personne ne peut l'entendre, mais je sais, moi, qu'il pulse au rythme de tes regards, car le sang qu'il charrie suinte parfois entre mes jointures et je me réveille la nuit avec un goût de sel dans la bouche, et mes lèvres de métal ânonnent des impressions perdues.

♦ Aide de jeu n° 4 : Seconde lettre dans la boîte à musique

L'hydre de l'Europe. La catin boursouflée, aux mamelles haineuses. Du lait qui s'en écoule naissent tous les maux de la terre. Oh, la tuer, la tuer ! Refermer mes mains de métal autour de son corps adipeux, pour en faire gicler les graisses maudites. Son nom résonne comme un ordre. Pour la Reine ! Pour la Reine Victoria ! Et nous nous enfignons dans les rangs des Français, nos balles les fauchent comme des pantins de chiffon, pour Victoria ! Oh, c'est leur sang qui coule sur mes mains, mon visage en est tout poissé et c'est à cause de lui que j'ai voulu mourir, à cause de ce sang qui m'empêchait de respirer. Victoria ! Le monstre de glaise, se mouvant sur les terres interdites. Tu as fait de moi ce que je suis.

Je te tuerai, Victoria, aussi vrai que ma figure est de fer. Je te tuerai si j'en ai l'occasion. Sous sa gangue de métal, mon cerveau reprend vie. Les souvenirs se réveillent. J'ignore s'il devait en être ainsi, mais ils sont là à présent, aussi cuisants qu'au premier jour, et ils attisent ma haine, plus sûrement qu'un soufflet. Honni soit ton nom, honnie ta descendance, Reine maudite, Reine maudite ! Derrière les murs de Westminster, tu te tiens à l'abri, ressassant encore et toujours les mêmes pensées de conquête, les mêmes songes gluants de tripailles – et quelle folie est la tienne. Mais un jour, nos routes se croiseront de nouveau, je le sais, je le sens. Prends garde, Victoria. Ma haine est tenace et on me dit immortel.



♦ Aide de jeu n° 5 : Invitation au théâtre

Roméo & Juliette
de William Shakespeare

Une Tragédie en Cinq Actes
au Théâtre de l'Odéon

Avec dans les rôles principaux :

François de la Trémolière (Roméo)
Margaret Saunders (Juliette)

*Venez me voir ce soir.
Margo*



♦ Aide de jeu n° 6 : Le journal d'Owen Haterley

Les premiers documents laissent une seule et même impression, celle d'un tempérament exalté, d'un goût immodéré pour les femmes, son pays et l'Orient. Il a commencé ce journal à son dix-septième anniversaire, sur un vieux bordereau appartenant à son père, commerçant de spiritueux dans la banlieue de Leicester. Il y confie déjà le profond ennui que lui inspirent ses proches. Il parle de ses lectures dans le grenier de ses grands-parents, de l'admiration qu'il porte à Keats ou à Henry Moore. Dans une lettre qu'il destine à sa mère, on se fait une idée de son enfance. Un monde de silence et d'incompréhension entre un père qui espère un successeur et une mère infirmière qui l'imagine médecin. A dix-huit ans, il commence à écrire des poèmes, des odes romantiques qu'il destine aux clientes de la boutique. Un an plus tard, son père succombe à la tuberculose, le laissant soudain seul, avec une mère et trois sœurs à charge. De cette période, il reste d'innombrables poèmes, confus et mélancoliques, alors que la boutique dépérit inexorablement. Incapable de mener son commerce, Owen renonce et le confie à un gérant.

La chronologie devient ensuite plus difficile à suivre. Il vit tant bien que mal à Londres d'une poésie vendue à la ligne dans d'obscures revues littéraires. Le jeune Owen a le courage de son art : il se moque des critiques et de leur « ignorance crasse », il salue l'ambition des inconnus qui partagent la même existence que lui, des cafés où se disputent, jusqu'à l'aube, des parties de trictrac et des concours de poésie.

Deux ans plus tard, Owen s'embarque sur un navire en partance pour le Cambodge. Au dos du billet, il salue la France dont il envie Paris et sa bohème, et se réjouit de rejoindre le protectorat français. À bord, il écrit les *Chemins de Siam*. Puis vient le débarquement à Kaon Kong, alors en pleine effervescence. Owen en rappelle les circonstances : la présence d'un corps expéditionnaire britannique venu porter secours à des explorateurs de la Couronne. Owen s'engage, sur la simple perspective de voyager sans frais.

Owen raconte la jungle cambodgienne. Ses récits et poèmes deviennent plus graves. On le sent anxieux, et son écriture, d'ordinaire si soignée, se déforme. Il évoque les maladies, les insectes qui rendent le sommeil impossible, les villages aperçus brièvement, et la présence française, hostile et bien loin de l'image qu'il s'en faisait. Il confie ses angoisses, sa nostalgie de la Grande-Bretagne. Je tombe sur une note où, d'une écriture fiévreuse, il conte son ravissement en présence des ruines d'Angkor. Puis, dans la note suivante, un papier craquelé par l'humidité et couvert d'une écriture approximative, il se retrouve sur un bateau birman navigant dans le golfe du Bengale en direction de Calcutta.

Quelques feuillets, écrits semble-t-il plus tard que cette section du journal, sont insérés à cet endroit.



♦ Aide de jeu n° 7 : Le journal d'Owen Haterley — Angkor

Du fond de l'âme. Une confession du fond de l'âme afin de libérer ces démons qui rongent mon crâne. Les vomir, les arracher à mon cœur. Je veux... Je veux être semblable à cet homme, là, juste devant moi qui boit son café du bout des lèvres. Ou à cet autre qui vient d'entrer, le front en sueur d'avoir marché sous le soleil. Qui suis-je, à présent, pour me comparer à ceux qui furent mes semblables ? Un sang noir ruisselle entre mes doigts, des voix impies murmurent dans mon crâne... Seigneur, que suis-je devenu ? Je ne guette pas votre miséricorde, ni même votre pitié. A présent, je puis siéger au côté du Diable et devenir son confesseur. Mais pour l'heure, je n'ai pas encore longé les rives du Styx.

J'écris dans l'arrière-salle d'une taverne, sur le port. Une pièce qui sent la poussière, l'anis et l'oubli. Loin de la vie, loin de ces visages qui dénoncent ma démence. Je suis épuisé et surtout, j'ai peur. Peur que l'on découvre la lueur qui brûle dans mon regard, peur de céder aux visions qui m'assaillent lorsque je m'abandonne au sommeil. On me recherche, c'est certain : les navires sont surveillés par l'armée qui contrôle passagers et marchandises.

Je me cache par amour de la vérité, pour empêcher qu'elle ne soit étouffée et avec elle, les cris de mes victimes. Il m'a fallu toute la fermeté du monde pour obtenir ce manteau crasseux qui masque mon uniforme. Je l'ai troqué contre une montre à gousset, un bel objet que je tenais de ma mère. Se peut-il qu'elle me voie, qu'elle connaisse mon fardeau ? Non, je suis seul, échoué dans un petit port cambodgien, pointé du doigt par un empire assassin.

Combien de jours ai-je erré dans la jungle ? Trois ou quatre, peut-être cinq. J'ai couru des heures durant, jusqu'à ce que l'écho de leurs râles s'éteigne et consente à me laisser en paix. Sombre illusion. Le remord m'habite, en hôte noir et ricanant, il me conte ce cauchemar dont j'ai été l'instigateur. Toi, armée d'Angleterre, je te maudis. Je maudis ton visage respectable et les crimes que tu légitimes. J'ai tenu ton serpent d'acier dans une main, j'ai fouillé le cœur des innocents avec cette longue baïonnette qui te sert de langue... Je suis un assassin. Seigneur, étais-je conscient ? Je garde le souvenir d'une fièvre aveugle, des démons qui irriguaient mes veines et commandaient mes crimes. Quelque chose s'est emparé de moi et m'a transformé. Pourquoi ai-je choisi de m'engager ? Pour la solde et surtout ces vagues promesses d'un voyage aux confins du monde. Pouvais-je savoir ? Lorsque le capitaine Ferding m'a demandé de le suivre, j'ai obéi. Par devoir envers des idéaux que j'avais l'ambition de servir. Je me souviens si bien de ce repas que nous partageâmes à l'écart, la veille au soir. Les yeux fiévreux, il m'a avoué la vérité, ce pour quoi cette expédition avait vu le jour dans les cerveaux malades de nos généraux. J'ai refusé de le croire mais j'ai accepté de réunir pour lui lanternes et cordes qui nous permettraient de descendre dans le tombeau des rois-dieux. Son autorité fit merveille pour écarter les sentinelles. Peu après minuit, nous nous engouffrions dans les premiers escaliers puis dans les boyaux qui couraient sous la terre humide et tiède. Je puis encore sentir cette odeur suffocante qui régnait dans le tombeau. Et ces visages... ces faciès sculptés dans le granit qui épiaient notre course silencieuse. À vouloir revivre la scène, à essayer de comprendre à quel moment je perdis conscience de mes actes, j'ai acquis la certitude que les sortilèges du tombeau agissent bien avant que nous ouvriions les caisses.

Dix. Nous en comptâmes dix parfaitement alignées dans une grotte où les officiers avaient visiblement procédé à des exorcismes. Du moins le capitaine Ferding le prétendit-il en me montrant les figures ésotériques gravées sur les ferrures de plomb et en m'affirmant d'une voix serrée qu'elles étaient l'œuvre de plusieurs de nos officiers ayant séjourné en Inde. Maîtres de nous-mêmes, nous n'aurions jamais entrepris de fracturer ces caisses maudites. Pourtant, oui pourtant, nous le fîmes sans la moindre hésitation, sans présager de ce qu'elles pouvaient contenir et surtout libérer. Aujourd'hui, j'ignore ce qu'il advint lorsqu'elles s'ouvrirent. Il ne me reste qu'une image, celle du capitaine brandissant son pied de biche, le visage déformé par un rictus qui hante mes pensées.

Les minutes et même les heures qui suivirent notre folie, je n'ose les affronter, même en souvenir. J'ai tué, drapé dans cet uniforme de la Nouvelle-Galle. L'habit de la honte, taché du sang des miens et de ces Français qu'un terrible hasard mena jusqu'à nous. Mais est-ce vraiment le hasard qui les a guidés ? Non, c'est impossible, de telles coïncidences ne peuvent exister. Où puis-je aller, maintenant ? Il me reste un billet de dix livres, de quoi acheter mon passage vers Calcutta. Et ensuite ? Je n'entends pas vivre ici. J'ai un ami en France, un ami précieux qui aura le courage de m'accueillir et de me protéger. Du moins ai-je envie de m'en convaincre. Vers qui d'autre me tourner ? J'ai tant besoin d'un regard où je puisse lire la compassion. Afin de pouvoir oublier et peut-être expier par la poésie. Mais peut-elle encore me sauver ? Demain, peut-être même cette nuit, il se peut qu'au détour d'un rêve surgissent ces mêmes démons qui ont fait de moi un bourreau. Si je parviens à échapper aux soldats et à embarquer pour la France, qu'advient-il ? Au seuil de cette autre vie, je ne crains plus le jugement de Dieu mais celui des hommes.

♦ Aide de jeu n° 8 : Article sur la mort de Lord Ridworth

Numéro 439

Cinq Centimes

25 mai 1889

Le Petit Parisien

p. 2

Mort d'un officier britannique à l'Exposition Universelle. Accident ou négligence ?

Hier après-midi, alors que la foule se pressait au pavillon des automates pour en admirer la prestigieuse collection, Lord Ridworth, officier ayant servi dans les colonies, notamment en extrême orient, et membre de la délégation anglaise accompagné par sa femme, a été victime d'un terrible concours de circonstances. Les responsables de l'Exposition se refusent encore à fournir une explication mais il est clair, dès à présent, que l'une des machines a échappé à leur contrôle en provoquant la chute mortelle de cet officier

britannique. Selon les témoins, l'automate — un modèle majordome de la maison Dercourt — a soudain abandonné une démonstration de service pour se précipiter en direction de Lord Ridworth et l'entraîner dans un escalier où l'officier s'est rompu la nuque. L'engin, pour sa part, a été détruit, bien que d'autres témoignages évoquent une autre silhouette fuyant les lieux du drame. Ce terrible accident prouve une fois encore que la fiabilité de ces machines pose de graves problèmes quant à la sécurité de leurs propriétaires. Quel mystère de la technique peut aujourd'hui justifier un tel accident ? Plusieurs témoins affirment que l'automate s'est rué en direction de Lord Ridworth et a distinctement refermé ses bras autour de la poitrine de

la victime avant de se précipiter avec elle dans l'escalier. Parmi les témoins, plusieurs ne cachaient pas leur appréhension. En effet, on est en droit de penser que cet incident n'est peut-être que le premier et qu'à l'avenir, les constructeurs d'automates devront prendre toutes les dispositions nécessaires pour éviter qu'un tel drame puisse se répéter.

o o o

Mandarin Lou-Kien

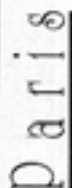
Divinations opiacées

Feuilles de thé

et débris organiques

Spécialiste des songes
et des voyages de l'esprit

Depuis 1872



L'Hameçon d'Écloche

Un scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz

À Olivier qui est toujours là,
et à Mario qui est simplement là.

Émaillé de nombreux éléments loufoques et onirique ce scénario peut constituer une bonne introduction au monde de rêve de dragon. La simplicité des intrigues le rend d'ailleurs particulièrement adapté à des joueurs débutants.

Le peu de danger du scénario est en outre propice aux personnages débutants. Cependant les personnages tout comme les joueurs expérimentés devraient aussi y prendre plaisir. Sans grands problèmes techniques ni demande conséquente en préparation ce scénario devrait aussi convenir à un maître de jeu débutant.

Prévoir tout de même une petite vingtaine d'heures pour arriver au bout de ce voyage sans trop de digressions.

SYNOPSIS

Émergeant sur une crête montagneuse les personnages seront guidés par un rêve particulièrement prenant ; mais où donc dans ces collines pourront-ils manger le poisson dont ils ont rêvé ? Et quelle était cette étrange fête et ce château merveilleux ?

Au détours d'un prés, ils seront confrontés à la maladie d'un enfant et au désespoir de sa mère. En cherchant le remède ils rencontreront une légende et auront l'opportunité de réaliser leur rêve. Face à un choix cruel quelle sera leur attitude ? Décideront-ils d'aller au bout de leur rêve quitte à laisser mourir l'enfant ?

Il me paraît important d'avertir le meneur que contrairement à un grand nombre de scénarii RdD il n'y a pas ici de quête ou de but. Tous les éléments oniriques ont leur explication mais celle-ci n'est pas forcément accessible aux personnages. Les rêves par exemple sont des signes, pas des guides. Habitué à des schémas plus classique, il est probable qu'en suivant une piste les joueurs n'arrivent pas au résultat escompté. Certains pouvant s'en trouver déstabilisés, il sera facile de revenir à un schéma de type parcours fléché plus habituel simplement en supprimant les contraintes de temps sur la maladie de Lilly.



L'HISTOIRE

Tout commence par un rêve. Un lac immense avec un château immense, et un concours de pêche non moins immense.

Dans une première partie les personnages sont amenés à faire la rencontre d'une jeune fille condamnée par une grave maladie. Ils apprendront de la bouche d'une singulière rebouteuse que le seul remède est une préparation à base d'un poisson nommé guille. Ils apprendront en outre qu'un grand concours de pêche, le Grand Tournoi de Sospion, va débiter plus bas dans la vallée. Serait-ce là le



tournoi de leur rêve ? Quoi qu'il en soit, ils devraient trouver là bas une personne à même de leur pêcher une guille.

En chemin ils pourront rencontrer le jeune Écloche, légende vivante et six fois vainqueur du Grrand Tournoi. Peut-être les personnages y participeront-t-ils eux-même cette année. En tout état de cause la vie d'une jeune personne est en jeu ; et si les personnages privilégient leurs loisirs à la recherche de l'antidote, Lilly pourrait bien en faire les frais.

Ce voyage peut se dérouler d'un grand nombre de manières suivant les choix des personnages. Iront-t-ils à Sospion ? Se focaliseront-t-ils sur la maladie de Lilly ? Chercheront-t-ils à pénétrer la cité ? Auront-t-ils suffisamment de ressources pour pénétrer les deux tours de Sospion ?

C'est à dessein que les contraintes de temps sont serrées. Bien des joueurs seront surpris de finir ce voyage au chevet d'une morte « Mais pourtant on a bien fait tout comme il faut !? On était bien au château comme on l'avait rêvé ? Et on a bien tout mangé le plat de poisson comme il fallait ?! » Certes, ils seront bien allés au bout de leur rêve, et c'était là un choix. Car il ne saurait en être autrement dans les rêves que dans la vie : il n'est d'autres buts que ceux qu'on se fixe.

♦ Des rêves

On prétend que le Grrand Tournoi de Sospion est si connu et si prisé qu'il n'est pas une personne dans tout le rêve qui n'y ait mis les pieds au moins une fois dans sa vie. S'il s'agit bien sûr d'une exagération, il est néanmoins vrai que toute personne a au moins un archétype qui s'y soit rendu. En particulier les PJs y ont bien été une fois dans une de leurs nombreuses incarnations. De fait, jusqu'à ce qu'ils se soient rendus à Sospion, ils seront amenés à rêver avec force de cette période, désirant plus que tout en revivre le souvenir.

Au cour de ces rêves les personnages revivent une scène du passé. Ils pourront ainsi, qui se souvenir vaguement des règles du tournoi, qui se souvenir du décor, qui se souvenir de techniques de pêche ou du son des grelots du tournoi. Tous par contre se souviendront d'une cérémonie grandiose, la cérémonie de clôture, feux d'artifice sur le lac, musique et grand banquet de poissons. Ils se réveilleront avec le goût de ce plat en bouche et

même ceux qui d'habitude détestent le poisson auront une envie irrépessible de le déguster à nouveau. Il s'agit du plat correspondant au tournoi auquel l'archétype a participé, et ce souvenir hantera les premières heures de la journée de chaque PJ. Il y a d'ailleurs de fortes chances que ces souvenirs gustatifs soient différents pour chaque personnage. Le meneur trouvera une liste indicative de plats dans les annexes.

De même, les rêves étant des souvenirs d'archétypes, ils devraient être différents pour chaque personnage. Une liste indicative peut être trouvée en encadré.

Quelques idées de rêve

Les personnages pourront par exemple se souvenir...
d'une promenade en bonne compagnie faite à l'aube au bord du lac avant le commencement du Tournoi ; du soleil se mirant dans l'eau et passant entre les tours du reflet d'un château. La jeune fille (le jeune homme) sourit, ...
d'avoir assisté à une manche du tournoi (l'ensemble des barques, ...).
d'y avoir participé ; d'une prise exceptionnelle ou d'avoir été malchanceux ; sur une barque au milieu du lac. Un château à deux tours carrées sur un îlot, des milliers d'autres barques, un bruit de grelots persistant, une attente très longue, une profonde tristesse à voir le voisin extraire sa dixième proie, contempler un monceau de poissons dans sa propre barque, ...
d'avoir eu l'impression de subir une injustice ; tous les poissons demandés sont des poissons inconnus de l'archétype, il entend des noms énoncés au porte voix mais ne les comprend pas (glyphonix verdâtre abyssineux, mathusalante bleutée sudoripare, eryxtophène abscon, truite lénifiante, schpouaqueux coprophage, etc.)
d'avoir gagné une manche ; grande fierté, remise de prix mineur par une tête couronnée, applaudissements.

Quelques transitions oniriques de fin de rêve

Ce n'est pas nécessaire, ça risque d'envoyer plus d'un joueur sur une fausse piste... Mais finir quelques rêves sur une note onirique c'est tout de même plus joli. Voilà donc quelques idées.
Les nuages se reflètent dans l'eau et vont à contresens de bancs de poissons, la forme des nuages change. (Souvenir de la fin du Second Âge) On distingue une personne en haut d'une des tours, elle ouvre les mains et une cascade en jaillit pour s'abattre avec fracas dans le lac. L'onde sur l'eau a une forme de poisson. Le bruit des clochettes va en décroissant, remplacé petit à petit par les bruits du quotidien.
Le rêveur a l'impression fugace, tel un sentiment de déjà-vu, que le ciel est un immense poisson, les nuages les écailles et le soleil (ou la lune)... un oeil. Il se réveille subitement sur son séant, les yeux grands ouverts pour contempler, là devant lui, qui la lune, qui le soleil (en fonction de l'heure).

Les origines du tournoi remontent au début du Second Âge, en fonction de l'époque où



l'archétype d'un personnage s'y est rendu, le souvenir en sera différent. À la fin du Second-Âge par exemple, le tournoi était autrement plus fastueux. Le plat servi à la fin des festivités était particulièrement excellent et d'une complexité à faire pâlir un cuisinier actuel. On pouvait encore y voir des feu d'artifices aux formes évocatrices de dragons dansant dans l'air, tournoyant autour de bancs de poissons... Les habits aussi seront de natures diverses, ainsi que le tintement des grelots et le type d'embarcations utilisées.

De manière générale seuls certains éléments immuables seront identiques dans tous les rêves. Les règles de l'Outrance (les autres épreuves étant apparues au début du Troisième Âge) ainsi que la présence des tours. Tous les PJs auront une vue au moins partielle sur le château. Les personnages seront hantés par ces souvenirs une bonne partie de la matinée, et ils souhaiteront fortement revivre ces événements, se rendre à Sospion, voir les tours, le tournoi, et pour certains y participer.

Leurs rêves se feront de plus en plus précis les trois premières nuits et s'estomperont au cours des nuits suivantes jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus faire la différence entre ce rêve d'archétype et un rêve normal. Leur envie de poisson aussi disparaîtra au bout de cinq jours. À noter enfin qu'à partir du moment où ils apercevront le château, leurs rêves les quitteront, qu'ils aient réalisé ou non le reste de leurs désirs.

♦ Introduction

Les personnages sortent du gris-rêve vers l'heure du dragon sur les hauteurs d'une colline. Un chemin caillouteux sillonne la crête rocailleuse et de chaque côté à quelques dizaines de mètres en contrebas on peut contempler une forêt bien dense. Les personnages ont un vague souvenir de lac, avec un château au milieu. Deux tours immenses et des millions de poissons dans

l'eau. Étrangement ils se surprennent aussi à avoir une forte envie de manger du poisson... Mais pas n'importe quel poisson, un plat en particulier et dont ils ont le goût très présent en bouche.

Ce souvenir est en fait celui du rêve de la nuit précédente, mais bien malin qui pourrait faire la différence entre rêve et réalité au sortir du gris-rêve. Et après tout... Les rêves ne sont ils pas le reflet de la réalité ?

Cette première après-midi de jeu ne posera aucun problème, les personnages devraient continuer leur marche dans la direction qu'ils prenaient au sortir du gris rêve... c'est à dire dans le sens qui semble être la descente. Après tout, c'est par là qu'ils auront le plus de chance de déguster leur plat de poisson, non ? Et en tout cas de voir des gens.

Le décor est peu changeant au cours de cette journée. La crête étant dégarnie, les personnages subissent les assauts d'un léger vent froid. Il n'est néanmoins pas envisageable de quitter la crête pour s'enfoncer dans les bois, la progression y étant par trop difficile.

La nuit tombe rapidement et il commence sérieusement à faire frisquet. Avec la luminosité décroissante les personnages pourront deviner (VUE à -3) une lumière à droite sur l'autre versant de la vallée et (VUE à +3) une lumière en contrebas à droite et à moins d'un kilomètre. Si les personnages décident d'ignorer ces invites il leur faudra affronter seuls les rigueurs d'une nuit d'un début d'hiver dans les collines. Se diriger vers la lumière de droite serait quelque peu inconsidéré. Il faudrait en effet descendre la pente, traverser une forêt, traverser une rivière au bas de la vallée et remonter l'autre versant alors que la lumière serait masquée par les arbres. Cela prendrait bien une petite journée... Alors de nuit...

LA MALADE

♦ La chaumière de Léa

À **quelques minutes en contrebas à droite** de la route les personnages découvriront la chaumière de Léa. Il s'agit d'une bâtisse en bois renforcée de pierres à la base. Elle comprend deux pièces vaguement isolées par des tentures de grosse laine. La plus grande pièce fait office

de cuisine/salle à manger/dortoir. La seconde pièce constitue la chambre de la famille. Un peu plus bas on devine une autre bâtisse à peine plus haute. Il s'agit de la bergerie, déserte pour le moment.



Léa vit ici avec Léo son homme, Lilly leur fille de 12 ans et Léonce leur jeune fils de 6 ans. Léo est parti depuis une semaine chercher les bêtes un peu plus haut dans la montagne, il sera de retour dans une semaine. Quelques jours après le départ de son père la jeune Lilly est tombée gravement malade. Une poussée de fièvre l'a clouée au lit en même temps que des éruptions cutanées lui ont zébrée le visage. L'état de sa fille ne s'améliorant pas, Léa songe à demander de l'aide à Baba la rebouteuse de l'autre côté de la vallée. De nature tranquille et travailleuse Léa est bouleversée par la maladie de sa fille, elle se sent impuissante et seule comme jamais face à cet événement.

Notez qu'en insistant sur son joli teint et sa hanche bien tournée il sera peut-être plus facile d'émouvoir les joueurs mâles que la maladie d'un enfant...

La vermicelle (INTELLECT/Médecine/0)

Véritable fléau, la vermicelle est une maladie heureusement assez rare. On ne l'attrape qu'une seule fois, ceux qui y survivent ne l'attrapent plus dit-t-on... Mais est-ce là un effet des statistiques ? Ils gardent néanmoins de profondes cicatrices sur tout le corps, car la vermicelle est une maladie qui marque. Elle touche plus facilement les enfants, mais les adultes aussi sont susceptibles de l'attraper. La vermicelle se caractérise par des poussées de fièvre accompagnées d'éruptions cutanées de forme longues et sinueuses, les vermiculites. Certains en meurent, mais c'est rare.

Réussite significative : On distingue la commune, ou vermicule, contagieuse mais somme toute bénigne puisqu'elle cloue généralement un individu au lit pendant une semaine. La vermicelle virulente (ou vermoulure) par contre est presque toujours mortelle. Dans cette seconde forme de maladie les vermiculites s'étendent jusqu'à l'intérieur de l'organisme. On en voit par exemple dans la bouche, sur la langue, etc.

Réussite particulière : L'unique remède connu est une décoction de faux murus et de guille portée à ébullition jusqu'à atteindre la consistance chèvre-cheval, attendre une heure et filtrer à la lueur de la lune.

Léonce est un jeune garçon de 6 ans plutôt débrouillard pour son âge. Il aide spontanément sa mère dans tous ses travaux, de la cuisine à la réparation de la bergerie en passant par la couture et les diverses corvées. Bien sûr son âge ne lui permet pas une grande efficacité, mais c'est un réel appui pour sa mère, surtout dans ce moment difficile. Lorsqu'il n'est pas au chevet de sa sœur où à effectuer gauchement une quelconque corvée (ramener le petit bois branche par branche à la maison, etc.) il est dehors à dresser Ouaf son jeune chiot, issu de la dernière portée de Grr, la chienne de son père.

Actuellement Léonce est très préoccupé par la maladie de sa sœur. « Maman a dit que Lilly elle pourra pas aller voir le Grand Tournoi cette année... Moi j'l'ai jamais vu, mais je connais tout et peut-être même que l'an prochain je pourrai y aller et voir Écloche. Moi quand je sera grand je veux pêcher comme Écloche. Papa a dit qu'il m'apprendra. » Et d'exhiber sa canne à pêche offerte rituellement à l'anniversaire de 4 ans de tout jeune homme de la région.

Lilly est une jeune fille sage et travailleuse. Elle a l'endurance et la volonté de son père. Sa figure par contre est sans conteste celle de sa mère... les vermiculites en plus. Elle reste courageuse malgré sa maladie et tente parfois de se lever pour aider sa mère lorsque sa fièvre tombe.

La guille (INTELLECT/Zoologie/-2)

Poisson d'eau douce, parent de l'anguille, elle s'est développée en largeur plutôt qu'en longueur. Sa chair n'est pas appréciée aussi la laisse-t-on généralement en paix, d'autant que son squelette chaotique ne permet pas de prélever facilement des filets. On dit que, tels les flocons de neige, il n'est pas deux squelettes de guille présentant les mêmes formes.

Réussite significative : à cause de son squelette chaotique et urticant la guille n'a pas de prédateurs. La guille aime les fonds clairs car dans la vase ou les roches elle est désavantagée dans ses mouvements si elle ne reste pas coincée.

Réussite particulière : Les sucs digestifs de l'animal entrent dans la composition d'ingrédients alchimiques. Aussi existe-t-il une méthode commune de pêche de cet animal, la « nasse à sucette ». Car la guille est très friande de sucreries et comme tout ce qui mange trop de bonbons, sa chair est molle et se déchire sous l'hameçon.

La nasse à sucette est un simple panier en osier à ouverture très large et tournée vers l'intérieur. On y dépose quelques sucreries et on attend que l'animal

s'enferme de lui même dans le panier. Lors de son entrée dans la nasse le poisson ouvre le panier, les arêtes chaotiques de l'animal l'empêchent de franchir l'ouverture dans l'autre sens. Il existe une sucrerie alchimique, l'abarbe-appât, qui permet d'attirer la guille quasi instantanément.

Baba, comme tous les habitants de la région a une connaissance sur la guille correspondant à un réussite particulière.

la viande séchée destiné à rémunérer autant qu'à amadouer la rebouteuse.

À l'arrivée des joueurs chez Léa le MJ impatient aura la possibilité d'écourter le scénario. On pourrait par exemple imaginer que Léa est déjà allée chercher Baba et que la vieille est justement là à l'arrivée des PJs.

Les contraintes de temps

Pour que le scénario se passe convenablement, le Grand Tournoi devrait débuter le surlendemain de l'arrivée de Baba chez Léa, ce qui devrait laisser le temps aux joueurs de dormir à la chaumière, de se rendre à Nossiop le lendemain pour y dormir en soirée et rencontrer Écloche, et arriver à Sospion le jour d'après, juste à temps pour l'outrance.

♦ Sur le chemin de Baba

Si les joueurs vont chercher Baba, ils prendront certainement le chemin indiqué par Léa. Il s'agit d'un ancien chemin forestier qui n'est plus guère utilisé que par les voyageurs traversant une forêt de grands feuillus (des bouleaux et des hêtres vers le haut, des chênes dans le fond de la vallée). Beaucoup de mousses et de fougères. Une progression aisée sur le sentier, un peu moins en dehors. Par le chemin il faut compter une petite demi-journée pour arriver à destination. Une bonne journée sinon. En particulier dans le fond de la vallée, le franchissement de la **rivière** est rendu plus aisé par la présence d'un gué situé sur le chemin. En cet endroit la rivière traverse un banc de sable, en s'aidant des branchages et des restes d'un vieux pont de bois il est même possible de passer en restant à peu près sec. En dehors du gué la traversée de la rivière n'est guère difficile, il faut juste faire attention aux trous d'eau et n'avoir pas peur de se mouiller dans un mètre d'eau froide. Un léger détail : les bords de l'eau sont fréquentés par des rieuses sylvestres (VUE/Survie forêt/-8 pour repérer les traces sur les berges). Le MJ qui voudra réveiller ses joueurs pourra ainsi à loisir utiliser quelques rieuses pour égayer un trop morne voyage dans les sous-bois. Ils pourront aussi avoir droit à quelques jets d'OUÏE pour les repérer aux rires.

Les rieuses (INTELLECT/Zoologie/-2)

Tenant à la fois du singe et de la hyène les rieuses sont de petits animaux aux membres longs et fins. Ils vivent généralement dans les arbres et n'hésitent pas à s'en prendre à des voyageurs isolés. Leur nom vient de leur cri. Prenez une hyène, faites-lui inhaler de l'hélium

Bien qu'inquiète pour sa fille, Léa répondra au devoir d'hospitalité des collines et partagera pain et fromage avec les voyageurs. Elle leur proposera en outre de dormir dans la grande salle, sans penser un instant à une possibilité de contagion. Les PJs s'en inquiéteront-ils ? En tout état de cause ils seront amenés à rencontrer la malade en cours de soirée. Il ne sera en effet pas possible d'ignorer les allers retours incessants de la mère inquiète dans la chambrette voisine. Celle-ci s'ouvrira d'ailleurs spontanément de ses malheurs. Si le meneur veut vraiment virer dans le mélo il est possible d'imaginer que la courageuse Lilly fera une brève apparition dans la première chambre pour aider sa mère à servir les invités par exemple. Elle s'évanouir, certainement sur les genoux d'un des PJs. Choisissez parmi eux celui qui vous semble le moins dégoûté par la maladie.



Au cours de la soirée Léa aura parlé de son intention d'aller chercher la vieille Baba à une demi-journée de marche et de ses scrupules à laisser ses deux enfants seuls. Si les joueurs ne le proposent pas spontanément elle leur demandera explicitement s'ils ne veulent pas le faire pour elle, ce qui lui permettrait de rester au chevet de sa fille. Léa aura alors soin de montrer aux PJs le petit sentier forestier qui permet de se rendre chez Baba. Elle les préviendra aussi du caractère « spécial » de la vieille femme et leur confiera un paquet contenant du fromage et de



pendant une demi-journée vous aurez quelque chose d'assez ressemblant.

Réussite significative : L'animal est très intelligent. Il vit en groupe d'une dizaine individus et est capable d'utiliser des outils rudimentaires. Il construit des abris précaires dans les arbres principalement avec des grandes feuilles et des branchages disposés plus ou moins chaotiquement. Habiles dans les arbres ils ont du mal à se déplacer au sol, leurs longs membres s'empêtrant facilement dans les taillis ou les racines. Charognards des forêts ils s'attaquent parfois à des proies vivantes. La queue touffue des rieuses est très soyeuse, on s'en sert pour faire les doublures intérieures de vêtements de luxe. Dans certaines régions le commerce est basé sur ces queues de rieuses, les gens prévoyants en ont en réserve, ce qui motive l'expression : mettre les rieuses de son côté. Pour une raison ou une autre le PJ connaît bien cet animal, il est capable d'en reconnaître les traces s'il en voit.

Réussite particulière : Les rieuses se dressent bien, elles sont alors susceptibles de comprendre des phrases simples et d'exécuter les tâches assignées. Elles sont cependant assez peu utilisées en raison de leur odeur persistante. Véritable spécialiste de la question (un ancêtre trappeur ?) Le PJ sait reconnaître les signes de passage (Survie forêt à 0 contre -6 pour les autres) et sait les piéger. La construction d'une nasse à carogne pour les prendre vivants est la méthode la plus classique. Un trou recouvert de branchages et de terre avec un piquet au milieu sur lequel on plante un animal mort. Il faut rester à proximité du piège pour intervenir rapidement. Le plus difficile est d'éloigner les congénères du trou le temps de s'emparer de l'animal. Généralement on a prévu des branchages disposés circulairement à quelques mètres du trou et auxquels on met le feu le temps d'enfermer l'animal. On peut aussi se mettre à l'affût pour les prendre mort : toute technique fonctionne, néanmoins, le succès repose sur la capacité du chasseur à ne pas se faire détecter par le reste du groupe une fois son forfait effectué. Fait étrange : les rieuses ne mangent pas leurs morts. En général elles délaissent rapidement le corps de leur compagnon et s'enfuient craignant d'être elles aussi prises pour cible, il est alors possible de récupérer son butin. Néanmoins, si le chasseur est détecté il pourra être pris en chasse par la meute.

Caractéristiques moyennes des Rieuses

Taille 1,30 (femelle) / 1,50 m (mâle), comptez la même envergure. Poids 50 / 60 kg
AGI. 10 DEX. 8 RÊVE 7 FOR. 16 Mêlée 13 Dérobée 9
Bâton +1 +dég (+3) Corps à Corps +1/ (+1) Esquive -2
Endurance: 25
Bricolage: -2 Escalade: +10

♦ Chez Baba

À bientôt quarante ans Baba est considérée comme une rebouteuse par les habitants des collines qui viennent la voir pour tous leurs soucis médicaux et ceux de leurs bêtes.

Accusée à tort de haute rêvanterie elle réussit à s'échapper de Sospion. Son homme eut moins de chance et fût pendu à l'hameçon comme il se doit. Baba est arrivée dans les collines il y a quinze ans à la suite de cet événement. À

Sospion, Baba et son hommes étaient médecins/chirurgiens et pratiquaient aussi l'alchimie pour la préparation de certaines potions.

Depuis son expérience traumatisante Baba ne cherche rien d'autre que la tranquillité d'une retraite loin des hommes. Son statut de rebouteuse lui vaut bien sûr d'être parfois dérangée, mais c'est là un mal nécessaire. Les habitants des collines la paient en laine, en fromages ou encore en viande, ce qui lui permet d'agrémenter un quotidien somme toute médiocre. Afin de ne pas trop attirer les foules tout de même Baba soigne son allure de sorcière. Outre des cheveux qui passeraient volontiers pour une serpillière sale coupée en lanières, elle dissimule son teint rose sous une épaisse couche de crasse. Elle ne sent pas trop mauvais... tant qu'elle n'ouvre pas sa bouche consciencieusement édentée à la suie. De même elle cache avec soin son caractère affable et aimable, donnant l'image d'une vieille folle égoïste acariâtre et sûrement méchante.

Mais les gens des collines qui la connaissent bien ne s'y laissent pas tromper et n'hésitent pas à faire appel à elle... Lorsqu'ils n'ont pas trop le choix. N'importe qui pourra assurer aux joueurs que Baba n'était pas ainsi à son arrivée. C'était en effet une belle jeune fille désespérée avec un bras cassé. Le bras s'est rétabli depuis, mais autre chose a dû se casser.

Baba vit au milieu de la forêt avec pour seuls compagnons Dago un vieux chien errant qu'elle a recueilli il y a 6 ans et Biquounette, sa chèvre rachitique. Les deux animaux partagent le même caractère revêche que la vieille femme ainsi que le même aspect « hors d'âge ».

La vieille femme ne craint pas les rieuses car elle sait confectionner une potion dont l'odeur indécidable au nez humain insupporte ces animaux au plus haut point. Elle en a badigeonné copieusement les alentours, les joueurs pourront d'ailleurs remarquer que le bas de certains troncs d'arbres présentent de grosses tâches orange... Certains autres sont recouverts d'une poudre jaunâtre... Mais il s'agit simplement de soufre pour empêcher Dago d'uriner sur les chêne-fluets, un arbre très fragile et nécessaire pour bon nombre de potions de Baba. Cette précaution est par ailleurs inutile car le vieux corniaud a tellement décliné qu'il ne ressent plus les effets du soufre.

La cabane de Baba est un bric à brac de branchages et de vieilles planches tenues à la

base par un monceau de pierres éparées ; nul doute que si l'époque s'y prêtait le toit serait en tôle ondulée et les fenêtres recouvertes de plastique poubelle flottant au vent. Bref, l'ensemble donne un sentiment de dénuement total et de saleté. En arrivant en vue de la cabane de Baba, les PJ's sont accueillis par des aboiement rauques et menaçants. Bien que profondément peureux, Dago joue à merveille son rôle de chien de garde paranoïaque et agressif. Accrochée à un piquet une chèvre rachitique broute avec dédain une herbe trop rare... Fait étrange pour un individu observateur, malgré son apparence famélique la chèvre a des pis étrangement gonflés. Résultat d'une mixture secrète de Baba, la production de lait de Biquounette est largement suffisante pour nourrir la vieille femme. Vieux clébard épileptique et presque aveugle Dago se promène en liberté aux alentours de la cabane. Il aboie beaucoup mais ne mord que si on l'y oblige. En fait il aura plus facilement tendance à reculer si les joueurs avancent vers lui d'un air décidé.

Si elle n'est pas aux herbes ou en train de traire sa chèvre Baba est à l'intérieur de sa cabane à confectionner une potion ou à lire un de ses rares ouvrages qu'elle préserve avec un soin méticuleux. La « bibliothèque », ou quel que soit le nom qu'on donnera à l'endroit où elle stocke ses quatre livres, est d'ailleurs le seul endroit propre et dégagé de la chaumière. Avertie de la présence de nuisibles par les aboiements de Dago la vieille femme ne tardera pas à sortir de sa cabane ou d'un quelconque recoin de la forêt.

Baba se révélera très intéressée par n'importe quel ouvrage que voudront bien lui céder les PJ's. Les livres sont le seul aspect de la société qu'elle regrette, et les bergers ne peuvent lui en fournir. Son caractère s'adoucira nettement sous l'effet d'un cadeau ou d'un échange, la crasse craquellera par endroits et on aura l'impression que des dents lui auront poussé tant son sourire sera lumineux.



Les livres de Baba

Voyages en Botany par Rufel de Botany D:-4 T:40

Botanique +40

Voyages en Alkemy par Cumerre d'Alkemy D:-4 T:40

Alchimie +40

Voyages en Corps Humains suivi de digressions Animales par Maître Masteco de Regesi D:-4 T:40 Médecine +40

Os et Nerfs D:-2 T:30 Chirurgie +20

La vieille alchimiste sera susceptible de se détacher d'un de ses livres mais uniquement contre échange d'un autre livre de niveau supérieur. Pour les trois premiers ouvrages: (D<-4 T>39 dans le même domaine) Pour le dernier ouvrage: D<-1 T>19 dans n'importe quel domaine.

L'abarbe-appât

Recette alchimique de base, elle figure bien entendue dans le grimoire de Baba qui avait l'habitude d'en préparer pour son homme lorsqu'il allait à la pêche. Il s'agit simplement de faire fondre du sucre ou du miel dans une marmite de cuivre et d'y introduire le bout d'un athanor où mijote à chèvre-mouton quelques cristaux de sève de pin... D'aucuns prétendent que la nature de la sève n'est pas importante et qu'elle ne fait que changer le goût du composé résultant.

Cette friandise alchimique, outre un goût et une consistance toute particulière, a la faculté d'attirer instantanément les guilles.

Si les PJ's arrivent chez elle avec un semblant de diagnostic elle pourra leur parler de la guille, et peut-être même leur confectionner quelques boules d'abarbe-appât, piochant parcimonieusement dans ses réserves de miel.

Si les PJ's arrivent chez Baba sans passer par la chaumière de Léa, ils verront venir la jeune femme en fin de matinée. Elle a laissé Léonce pour s'occuper de sa sœur. En pleurs, Léa expliquera son malheur à la vieille qui finira par accepter de l'accompagner à sa chaumière, les joueurs seront certainement invités à les suivre afin de regagner la route de la crête. Ils atteindront cette dernière tard dans la soirée et Léa proposera naturellement aux PJ's de les héberger jusqu'au lendemain.



♦ La terrible nouvelle

Baba sera rapide sur le diagnostic, à peine rentrée dans la chambre elle déclarera : « C'est la vermicelle. » Puis elle demandera d'une voix pleine de sous entendus « hum... Est-ce que vous l'avez déjà eue ? »

Après un examen à peine plus long, ayant simplement ouvert la bouche de la malheureuse jeune fille, Baba se tournera vers Léa et lui apprendra la consternante nouvelle : « C'est la virulente. »

S'en suit une scène de désespoir intense. Léa s'effondre en pleurant sur le lit de sa fille qui lui caresse les cheveux. Si vos joueurs ne sont pas touchés par cette scène c'est signe qu'ils sont mûrs pour un AD&D ; rangez vos dés et votre paravent il est l'heure de partir.

« Mais... mais... n'y a-t-il aucun remède ?

- Si j'en connaissais bein un, mais y'm'faudrait une guille... Et ça en c'te saison, j'vois pas comment qu'on en trouv'rons.

- Oh docte Baba qu'est-ce qu'une guigne ?

- C'tun poisson qu'est pas très bon. Mais voyez vous, pour les potions on en a parfois b'soin. L'Albert (c'tait mon homme) il connaissait bein les coins. Moi j'aime pas l'poisson alors...

- Oh... Il y a le grand tournoi de pêche à Sospion dans deux jours. Baba, voudrez-vous bien vous y rendre ? Ce serait bien déveine que vous n'y trouviez point de guille...

- Et pis quoi encore, la dernière fois que j'y ai rencontré des villageux ces salopiaux y zont pendu le pauvre Albert à l'hameçon, et moi ils ont bein faili m'avoir aussi.

- Oh, acceptez donc de garder mes enfants pendant que j'irai chercher le poisson

- Si j'avais voulute des enfants j'les aurions fait moi même. Non, croyez moi, y's gard'ront mieux tout seul... C'est pas qu'j'ai l'coeur en pierre la Léa... Mais quand même les enfants ça j'peux point... »

Si les joueurs ne se proposent pas spontanément après ça n' hésitez pas à faire survenir une transhumance de porte-poisses pendant leurs prochains déplacements...

Le Grrand Tournoi de Sospion (INTELLECT/Légende/-1)

En tant que « Ville du poisson » Sospion organise chaque année le « Grrand tournoi de pêche ». Tous les pêcheurs de renommée de tous les coins du rêve se donnent rendez-vous en cet endroit pour la joute. Réussite significative : Les règles sont assez simples. Pendant 12 heures, à chaque nouvelle heure les pêcheurs se voient signifiés une nouvelle espèce de poissons à pêcher. Il y a plusieurs concours à l'intérieur du concours : un prix pour chaque heure et un prix sur la globalité de la journée. Sont récompensés les 5 premiers pêcheurs à avoir eu une prise ainsi que les cinq plus grosses pêches.

Réussite particulière : Ces dernières années un jeune homme du nom d'Écloche a systématiquement rafflé la première place au classement général de l'outrance.

Les joueurs pourront apprendre cela et bien plus encore auprès de n'importe quel habitant de la région.

Si les joueurs décident d'aider Léa, Baba les prendra à l'écart quelques instants pour leur parler. Ils la découvriront réellement soucieuse de la santé de la jeune fille.

« Lorsqu'vous aurez l'poisson, viendez donc dirrect'ment à ma chaumière que j'y prépare la potion. J'vous cache pas qu'y a pas une journée à perd'... Si vous êtes pas là dans 5 jours, beh c'est pas la peine de r'vn'ir si s'nest pour aider à creuser eul'trou... »

♦ À propos de la guille

Ce poisson n'est décidément plus à la mode. Sa chair flasque réduisant bien de dix fois à la cuisson n'en fait pas une proie recherchée. En outre les conditions climatiques lui ont fait délaissé les rivières et elle ne subsiste plus en Ésospionrie que dans le lac des Guignes. De fait, seuls les habitants des villages proches connaissent l'endroit, et encore, ne s'y rendent-ils plus depuis que les abords du lac sont devenus fangeux. En tout état de cause, seuls les vieux la pêchaient couramment. Pour ce qui est des jeunes de Nossiop, Sonipos et Ossipon ils se rappellent bien en avoir pêché dans le lac des Guignes dans leurs premières années lorsqu'ils s'y rendaient pour les pique-niques et baignades en famille. Il sera toutefois possible de trouver des nasses à sucette dans toutes les vieilles maisons.

LE GRRAND TOURNOI

♦ En route pour Sospion

Après une petite demi-journée de marche sur la crête le paysage change sensiblement à droite : la vallée s'élargit pour faire place à une grande plaine que les joueurs atteindront dans l'après-midi. On devine quelques villages de loin en loin en contrebas, et à plusieurs kilomètres de là on distingue clairement une grande agglomération, Sospion. Pour des voyageurs avertis il ne fait aucun doute qu'au mieux on ne pourra atteindre la cité que le lendemain en milieu de journée.

Dans la plaine quelques routes se rejoignent et au fur et à mesure de leur descente les joueurs croiseront un peu de monde. En parlant avec eux ou simplement en observant leur équipement on comprendra que tout ces gens se dirigent vers la même destination : Sospion et le Grrand Tournoi.

Les villages sur la route du Grrand Tournoi

Les villages profitent bien de cet apport annuel de voyageurs. En cette occasion les auberges sont pleines et tout les habitants deviennent aubergistes pour une semaine. Il est en effet possible de dormir et de manger chez l'habitant pour une somme plus ou moins modique. L'événement constituant inévitablement une manne commerciale considérable, la moindre place s'y vend une fortune. Ainsi, les auberges sont-t-elles de plus en plus chères au fur et à mesure qu'on approche de Sospion. Fait incroyable : même les places de campement sont louées ! Le moindre carré de prairie est monnayé. La rue principale de tout village est bordée de petites échoppes où l'on invite le voyageur à s'arrêter. Il est par exemple possible de déguster une bonne bière à l'abri d'un parasol, d'acheter du matériel de pêche ou tout autre article de la région. Il n'est pas rare en outre que les natifs vendent leurs trucs et astuces de pêche à des voyageurs trop crédules. Il en va bien entendu de même pour toutes les denrées. Elles sont de plus en plus chères en approchant de Sospion.



Afin de donner un peu plus de vie au scénario le MJ pourra soigner particulièrement un PNJ ; cet endroit du scénario est en effet parfait pour intégrer un quelconque personnage au désir du MJ. Des individus voyageant ensemble une après-midi créent forcément des liens. Les joueurs pourront ensuite le croiser au cours du Grrand Tournoi. Le PNJ se révélera peut-être être un excellent pêcheur, ou au contraire un invétéré maladroit ou malchanceux... Ou bien n'est-t-il là que pour regarder le concours de pêche ? D'ailleurs, s'agit-t-il d'un habitant de la région ou bien d'un voyageur ? Va-t-il à Nossiop aider un parent à tenir un commerce ? Y va-t-il pour établir un commerce ambulancier ? Va-t-il régulièrement au concours ou bien est-ce la première fois ? Est-t-il ici comme les joueurs sous le coup d'un rêve ou bien a-t-il entendu

parler du tournoi ? Autant de possibilités pour agrémenter la partie. Pour des PJs inexpérimentés il serait certainement plus intéressant de leur faire rencontrer un habitant de la région qui puisse les avertir des pièges mercantiles en cours de route, et pourquoi pas les loger dans sa famille à Nossiop pour un tarif préférentiel.

La journée avançant, le nombre de voyageurs sur les routes devient de plus en plus conséquent, les villages traversés de plus en plus fréquentés et les prix de plus en plus élevés (cf carte des prix).

En fin de journée les joueurs devraient arriver à Nossiop, soit qu'ils y aient été conduits par un ami rencontré en chemin, soit tout simplement parce qu'il s'agit là du dernier village visité avant la tombée de la nuit. Prendre soin alors de bien leur rappeler qu'ils ont traversé le précédent village une heure draconique auparavant, que le suivant est à peine moins loin et qu'ils sont fatigués d'une longue journée de marche. En tout état de cause, bien qu'ils aient considérablement augmenté entre Nossiop et Pisonso, les tarifs pratiqués ne sont pas encore prohibitifs.

♦ Arrivée à Nossiop

Avec ses 400 âmes en temps normal le village de Nossiop pourrait déjà être considéré comme une petite bourgade. À l'heure du Grand Tournoi, la population quadruple l'espace de deux semaines. Les maisons locales se transforment alors en auberges et les résidents font appel à leurs connaissances et parents éloignés pour venir les aider à tenir auberges et commerces. Bon nombre de villageois alentours n'hésitent d'ailleurs pas à venir louer un carré d'herbe à Nossiop pour établir un commerce ambulancier.

Situé à la sortie de la vallée d'Écarpe, Nossiop constitue le passage obligé et une halte facile pour tous les voyageurs avant la dernière marche sur Sospion. En outre, découragés par les prix pratiqués par les villages suivants et malgré l'éloignement beaucoup de voyageurs établissent leurs quartiers dans ce village quitte à faire une heure draconique et demi tous les matins et tous les soirs sur le chemin de Sospion. Il faut être un peu aisé pour s'offrir quelques jours dans une auberge, aussi les prés alentours sont pleins de cabanons montés à la hâte, de petites tentes... et de gens. Les places y sont peu chères, mais si on ne veut vraiment pas déboursier le moindre sou il est toujours possible

de s'éloigner du village. Les endroits sont néanmoins moins accueillants et confortables.



Pour donner une image de Nossiop imaginez une petite bourgade à flanc de colline. Une quarantaine de maisons organisées sur deux axes. Une vingtaine d'autres demeures et fermettes éparses sur le flanc de la colline ou le long des axes en direction de Sospion et de Nioppos. Une forêt borde un des côtés de la ville, des pâturages en bordent l'autre. De ci de là on peut voir des étangs, certains naturels, d'autres visiblement artificiels.

En cette période de l'année les quelques rues ainsi que les auberges sont bondées. Les prés aussi sont mis à contribution, pas moins de mille personnes s'y sont installées qui à la belle étoile, qui sous une tente de fortune ou un cabanon loué pour l'occasion à un habitant de Nossiop. Le rassemblement n'est pas encore vraiment comparable à Woodstock... Mais c'est bien parce qu'il ne pleut pas. Dans les rues encombrées de la bourgade de rapides échoppes ont été dressées le long des rues. On peut y acheter des produits régionaux. Un grand nombre de commerçants venus tout exprès des quatre coins du rève pour l'occasion ont monté leurs échoppes sur le pré. Il est donc possible de trouver toutes sortes d'objets à la discrétion du meneur... Ou à la chance des joueurs. Il est aussi tout à fait possible qu'un quelconque



commerçant ou campeur soit intéressé par un article possédé par un des joueurs.

Comme tout grand rassemblement, en cette saison Nossiop comprend son quota de musiciens, de bateleurs... et de pickpockets (un jet de CHANCE raté ou une tenue trop voyante motiveront certainement des tentatives. EMP/Survie cité pondéré par la compétence du pickpocket pour savoir s'il se fait repérer). Tout n'est que brouhaha, rires, cris des marchands attirant le badaud et musiques. Certains campeurs semblent ne pas profiter de la bonne humeur ambiante : ce sont les compétiteurs de demain qui s'astreignent à une discipline drastique.

Nossiop comprend deux réelles auberges, *Le grand pêcheur des sables* dont le fondateur était, dit-t-on, un excellent pêcheur des sables, et *la Métacarpe en Dos Laurie*, du nom de la recette qui a rendue l'auberge célèbre. En temps normal *le grand pêcheur des sables* est une auberge de voyageurs, mais pour le temps du Grand Tournoi il ne saurait être question de chambres non payantes. Il est encore possible de trouver une chambre pour 20 deniers la nuit à *La Métacarpe en Dos Laurie*. Il reste en outre des places en salle commune pour 10 deniers la nuit. Mis à part ces deux auberges régulières bon nombre d'habitants transforment leur étable, leur grange ou parfois leur propre maison en échoppe ou en dortoir. Les prix des dortoirs sont entre 7 et 12 deniers.

Entre les nouveaux arrivants, les commerçants et les badauds en transit il est tout à fait possible de trouver des places sur le pré. Le pré est divisé en parcelles démarquées par des bornes de pierre, chaque parcelle est administrée par un villageois qui a charge d'attribuer des places aux nouveaux arrivants et de notifier leur présence dans les registres.

Une foule bigarrée et sans cesse en activité se presse sur le pré. Si l'on veut être un peu tranquille il faut s'éloigner de la bourgade. En ce qui concerne les commodités, un ruisseau traverse le pré dans lequel on peut récupérer une eau de propreté douteuse étant donné le nombre d'usagers. Le plus sûr est de profiter des puits payants (10 deniers) où l'on peut acheter un seau une jarre ou une cruche. De manière générale la partie commerciale est très bien

organisée, il faut dire que les villageois préparent l'événement entre 4 et 6 mois à l'avance.

Les prix à Nossiop

Place normale par personne 3 deniers la nuit

Cabanon (2 personnes) 7 deniers la nuit, à rendre propre

Pour toute denrée locale se reporter à la carte des modificateurs en fonction du village.

Pour les denrées exportées (marchands ambulants), compter 30 % de plus que le prix usuel

Il n'est pas bien difficile de trouver un endroit où l'on parle poisson. En dehors des compétiteurs de demain et de ceux qui iront les admirer (la majorité), bon nombre de locaux sont d'authentiques passionnés de pêche. Si les joueurs ratent Écloche, ou s'ils sont obnubilés par la maladie de Lilly au point de ne pas aller à Sospion (les braves gens), il leur sera possible de trouver ici tout le matériel, l'expérience, voire même la main d'œuvre pour les accompagner pêcher la guille. Après une petite enquête ils apprendront que le lac des Guignes est réputé pour sa surpopulation de guilles.

Le service d'ordre est assuré par les cinq merlans habituels auxquels sont adjoints un renfort de 30 harengs. En cette occasion, c'est une baudroie qui prend le commandement de la police de la ville. Les forces de l'ordre siègent au bocal, une bâtisse ancienne de plain-pied sur la place centrale.

En hauteur, à quelques mètres à l'intérieur de la forêt, on peut visiter un petit belvédère que tous ici appellent « la chapelle ». De facture parfaite, l'édifice octogonal est constellé de mosaïque dans les tons blancs représentant des scènes de pêche ; il n'est visiblement pas récent. La nature a d'ailleurs commencé à reprendre ses droits. INT/Maçonnerie à 0 permet de dire qu'il s'agit d'un édifice du Second Âge, une particulière permet même de dater à la toute fin du Second Âge.

Un haut rêvant qui attarderait son regard sur l'édifice aura la surprise de voir la mosaïque bouger, comme si la mer représentée se mettait à tanguer, les poissons et les navires à bouger. Avant de perdre l'équilibre et de choir le haut rêvant pourra tenter de lire huit magnifiques signes draconiques de 20 points de sorts chacun pour une difficulté de 2 et uniquement sur des cases d'eau (pont, marais ou fleuve). Les signes sont si fort qu'il faudra réussir un jet de



CONSTITUTION ajusté par le draconique choisi pour la lecture à -4 pour ne pas vomir et perdre 4 points d'endurance.

Au Second Âge, ce pavillon faisait office de salle de cinéma. On y venaient en couple pour se divertir en regardant des images. Seule la seconde fonction a perduré puisqu'actuellement les jeunes gens continuent de s'y rendre pour leurs rencontres romantiques ou coquines. À l'intérieur du bâtiment, des trous dans la mosaïque laissent penser que des bijoux y étaient incrustés. Vraisemblablement pillés depuis, c'est précisément dans ces bijoux enchantés que résidait la magie du lieu et la projection des images.

Les grandes pluies d'automne

Les joueurs auront certainement l'occasion d'entendre mentionner les grandes pluies qui ont marqué la région cette automne. Dans le nord trois semaines presque sans interruption dit-t-on. Il paraît même que certains villages auraient été noyés sous les eaux.

Le fait est qu'avec le grossissement des cours d'eaux certains villages tels Ossipon se sont bel et bien retrouvés inondés. Bien des habitants de la région ont des parents dans des villages différents du leur, pour cette raison une des premières questions qu'ils se posent en se rencontrant concerne ces grandes pluies. « Et votre famille, ça va ? Ils sont toujours au sec ? » demande-t-on avec sollicitude.

RENCONTRE AVEC ÉCLOCHE

En soirée les PJs seront spectateurs d'un guet-apens. Trois individus d'une trentaine d'année ont attiré un jeune homme grand et fin dans un endroit à l'écart et sont en passe de lui faire du mal. Le jeune homme est cloué au sol par deux gaillards qui lui maintiennent un morceau de cuir dans la bouche.

« C'est pas la peine de trop l'abîmer Boris, on avait dit just'un bras.

– Non, les deux, faut'êt'bein sûr Felix.

– Nous-en veux pas bonhomme, on a rein cont'toi tu comprends, mais faut aussi en laisser pour les aut'.

– On d'vrait pt'ête le tuer, Felix, pour pas qu'y cause...

– T'en fais pas, va, après c'qui va prend' y parl'ra pas avant quequ'jours... Et pis après d'main on s'ra loin. »

Après quelques tergiversations Boris brisera les deux bras du jeune homme à coups de bâton.

Cet événement pourra se dérouler en bordure du prés, à couvert des arbres par exemple si les joueurs vont chercher du petit bois, s'ils vont chasser, ou chercher de l'eau au ruisseau, qui est gratuite, elle. Ou bien encore aux environs de la petite chapelle si les joueurs ont décidé de la visiter ou d'y dormir. L'événement pourra aussi avoir lieu dans une arrière cour d'auberge ou une ruelle non fréquentée. Les PJs pourront par exemple avoir remarqué le manège de trois personnes (EMP/Survie cité/-4) : sont-ce des voleurs ? On-t-ils autre chose en tête ? En les suivant les joueurs pourront peut-être intervenir à temps... Il ne s'agit pas là de malandrins bien entraînés, mais de gens du commun qui veulent

se débarrasser d'un individu gênant. Ils seront donc facile à mettre en fuite. Attirer l'attention sur eux serait la meilleure manière de les voir rapidement déguerpir, mais ils ne le feront pas sans asséner au moins un coup à Écloche... Et Boris pourrait bien être tenté de donner une bonne leçon à ces enquiquineurs de voyageurs. Une simple démonstration de force de la part des joueurs sera néanmoins de nature à lui faire entendre raison.

Boris : grand gaillard d'à peine 30 ans, vaguement chauve et, contrairement à l'adage, pas plus intelligent pour autant. Boris aime prouver sa force et faire souffrir ne lui fait pas peur. Il est habitué aux bagarres de rues mais n'apprécie pas pour autant être blessé. Le simple fait de voir un opposant avec une épée et sachant s'en servir le décidera à prendre la fuite.

FOR. 15 AGI. 10 RÊVE 6 Mêlée 12 Dérobée 9 Esquive +1
Corps à corps +3 Bâton 0

Félix : petit Frère de Boris, il est à peine moins baraqué mais plus mesuré que lui. Originaire de Niopsos, un village de bûcherons, cela fait trois ans qu'il concourt au tournoi de Sospion. L'année passée il a fini quatrième à l'outrance ce qui le fera reconnaître de n'importe qui dans la région. En temps normal il n'est pas particulièrement cruel, mais là il a une bonne raison de vouloir éliminer un concurrent hors catégories. De nature craintive et ne souhaitant pas se faire reconnaître il prendra la fuite au premier signe que les choses tournent mal.

FOR. 13 AGI. 11 RÊVE 7 Mêlée 12 Dérobée 10 Esquive -
2 Corps à corps -2 Course -2 Pêche 12



Martin : ami de Félix et Boris depuis l'enfance il partage leur envie de mettre Écloche hors concours. Mesquin et craintif il serait du genre à se cacher pour poignarder dans le dos... Si seulement il avait un poignard. Martin a l'intention de se présenter cette année à la seconde pêche : la pêche à la plus grande saumuche.

FOR. 12 AGI. 13 RÊVE 7 Mêlée 12 Dérobée 11 Esquive -
4 Corps à corps -4 Bâton -4 Fronde 4 Pêche à la saumuche 7

♦ Et si les personnages refusent de prendre des coups ?

À ce stade le scénario peut prendre plusieurs inclinaisons principalement en fonction de l'attitude des joueurs mais aussi suivant les désirs du meneur. Comme le lecteur attentif l'aura deviné, le jeune homme malmené n'est autre qu'Écloche. En s'intéressant à son sort les joueurs auront une occasion unique de l'approcher et de lui demander son aide pour pêcher une guille. S'ils ratent cette occasion, le scénario n'est pas fini pour autant. Les joueurs pourront toujours essayer de l'approcher au Grand Tournoi, ou bien de s'adjoindre les conseils ou les services d'un autre pêcheur. Qu'il faudra certainement monnayer. Il ne sera pas trop dur (mais cher ?) de persuader un pêcheur... Reste à trouver un natif de la région qui puisse apprendre aux joueurs l'existence du lac des Guignes.

Les joueurs peuvent aussi décider de ne pas s'intéresser au sort de Lilly et se focaliser sur le tournoi, voir battre la campagne... Ne vous aï-je pas déjà parlé de cette invasion de quilleurbists en cette saison ?

Si les PJs aident Écloche et que celui ci est encore valide il leur proposera de l'accompagner à Sospion. Il acceptera volontiers de leur pêcher une guille, d'ailleurs il connaît un coin, mais il ne pourra venir qu'après le Grand Tournoi de demain, quitte à rater les événements des jours suivants, chose qu'il ne fait jamais d'habitude.

Si Écloche est trop diminué par ses blessures pour pêcher lui-même, il pourra demander aux joueurs de l'accompagner pour l'aider à remporter le tournoi. Il pourra leur révéler l'étrange pouvoir que semble avoir l'hameçon de son grand père. Comme preuve qu'on peut être gentil sans être bête : Écloche prendra soin d'avertir ses aides providentiels. « Dites que vous êtes mes apprentis. Ne parlez pas de

l'hameçon de mon grand-père, les gens ici sont assez sensibles sur le sujet, ils seraient capable de nous prendre pour des hauts rêvants et de nous pendre à l'hameçon ». D'ailleurs Écloche lui même a su s'arrêter à temps chaque année, laissant certains petits prix lui échapper afin que personne ne le soupçonne jamais de haute rêvanterie.

♦ Écloche

NAISSANCE D'UNE LEGENDE

À Ossipon, son village, le jeune Écloche était la risée de ses amis. Plus petit que ses camarades il en était le souffre douleur. Le pire de tout était que, probablement en raison de son jeune âge, il perdait systématiquement tous les concours de pêche, loisir attiré et fierté de tous les jeunes gens de la contrée qui le pratiquent entre eux depuis leur plus jeune âge.

Aussi pour ses 12 ans Écloche s'est-t-il vu offrir un hameçon argenté par son grand-père très attentionné... Et excellent praticien de la voie de Narcos. Avec cet hameçon Écloche s'imposa rapidement parmi ses camarades. À 14 ans, ayant acquis une maîtrise totale de son cadeau, Écloche se fit inscrire au Grand Concours... Qu'il gagna. Depuis cette date Écloche n'a pas raté un seul concours, et il les a tous gagnés. Cela fait maintenant 6 ans, et la renommée du jeune homme n'est plus à faire. Il est l'une des rares personnes du Troisième Âge dont le nom se soit répandu à travers les divers rêves.

Le grand père d'Écloche a fait croire à son petit fils que le secret de cet hameçon résidait dans son poinçon en forme de poisson : « Tu vois Écloche – lui disait-t-il – le poisson sur l'hameçon, il parle aux poissons dans l'eau et il les attire. C'est un roublard, il s'arrange toujours pour les faire mordre. Tiens, parfois il les insulte jusqu'à ce que les poissons le gobent pour le faire taire. Il faudra en prendre soin fiston, et lui parler gentiment, comme ça tu seras assuré de toujours prendre le poisson que tu veux. »

Le jeune Écloche fit semblant de croire aux histoires de son grand-père, et peut-être y crut-t-il effectivement un peu. Le fait est que bien qu'il fit tout pour le cacher, tout le monde dans la famille se doutait bien que le grand-père était haut-révant. De là à penser que cet hameçon fût magique il n'y avait qu'un pas... Que personne ne franchit pourtant jamais complètement.

Écloche tient énormément à son hameçon, il ne le prêterait qu'à contrecœur, et encore



uniquement à des personnes en qui il aura une entière confiance. Il sera par contre totalement impensable pour lui de s'en séparer définitivement, et ce d'autant plus que son grand-père est décédé l'an passé.

LE VISAGE DE LA LEGENDE

Grand échalas de vingt ans Écloche a un physique plutôt commun. De grandes jambes, de grandes mains, de grands bras, tout en lui semble s'être développé en hauteur et Écloche a fini par apprivoiser ce corps qui ne cessait de s'étirer au fil des ans. Avec son teint pâle, ses cheveux blonds mi-longs son regard distrait et son air rêveur Écloche plaît assez aux filles chez qui il stimule certainement l'instinct maternel. Grand timide Écloche n'a pas pris la grosse tête. Le cœur sur la main, il n'a par exemple que peu utilisé pour lui même l'argent des prix qu'il a gagné. En fait beaucoup de travaux dans son village ont été réalisés grâce à cette manne providentielle et annuelle.

À l'automne, les grandes pluies ont gonflé les cours d'eaux, et une digue s'est rompue au-dessus d'Ossipon détruisant une bonne partie du village. Dans cet accident il y eut aussi un grand nombre de morts et de blessés. Écloche vient donc au Grand Tournoi dans l'intention de ramener suffisamment d'argent au village pour le reconstruire.

C'est la sixième fois qu'Écloche se rend au Grand Tournoi. Chaque année sur la route de Sospion il s'arrête à Nossiop pour passer la nuit. Toujours accompagné de ses trois amis Tolerg, Salg et Ettenos, Écloche descend invariablement sur le pré pour camper. Comme à leur habitude, une fois le cabanon investi et leurs affaires rangées, les quatre jeunes gens se rendent à l'auberge du grand pêcheur des sables pour boire quelques godets et tenter leur chance aux dés ou avec les filles.

À force de les voir venir Ninette, la serveuse du grand pêcheur des sables a fini par connaître ces quatre lascars. Cette année Écloche a décidé de fausser compagnie à ses trois amis afin de demander la main de la serveuse. C'était sans compter sur la présence de trois autres concurrents du tournoi qui reconnurent le jeune homme et décidèrent de le mettre hors de course pour le lendemain. Ils repérèrent rapidement l'intérêt que le jeune homme portait à Ninette et en profitèrent pour lui tendre un

piège. Afin de l'isoler, Félix fit croire à Écloche que sa dulcinée lui donnait rendez-vous dans un endroit isolé. On connaît la suite...

Malgré ses soucis et ses blessures Écloche n'est pas insensible aux malheurs d'autrui. Si on lui parle de Lilly il n'hésitera pas un seul instant à pêcher une guille pour les joueurs. Il connaît d'ailleurs un bon coin: le lac des Guignes. Il n'est en outre pas exclu qu'il accepte de suivre les joueurs pour rencontrer Lilly et son frère. Néanmoins la situation de son village préoccupe beaucoup le jeune homme, et il voudra à tout prix se rendre à Sospion pour gagner le prix.

L'hameçon d'Écloche

D'aspect, l'hameçon d'Écloche ressemble à n'importe quel hameçon de métal, rien ne permet de deviner qu'il est enchanté. Seul un petit poinçon en forme de poisson à son extrémité permet de le distinguer d'un autre hameçon.

Pour qui réussit à le maîtriser cet hameçon permet d'attraper n'importe quel poisson. Il suffit pour cela de penser très fort au type de poisson que l'on désire prendre (taille, sexe, espèce) et le poisson qui ressemble le plus à ce qui a été souhaité dans les environs ne tarde pas à mordre ! Attention, cet objet n'a pas la capacité de faire apparaître un poisson, pour pêcher un type de poisson donné il faut que celui-ci existe dans le coin (20 km à la ronde) et qu'il ait la possibilité d'arriver jusqu'à l'hameçon.

Concrètement, avant d'utiliser l'objet, il faut réussir un jet de RÊVE à -2 pour le maîtriser. Ce jet est effectué la première fois que la personne prend l'objet en main avec l'intention d'en utiliser le pouvoir, mais sans forcément en connaître l'origine, bref simplement en prêtant foi à l'incroyable propriété de l'objet. Si le jet est réussi, la personne peut utiliser ses capacités. À chaque fois qu'elle mettra l'hameçon à l'eau elle fera un jet de rêve modifié par la caractéristique *hameçon d'Écloche* que tout le monde possède à -4.

Échec total : les poissons fuient l'endroit

Échec particulier : l'hameçon est inerte, il agit comme un hameçon normal

Échec normal : Le premier poisson du coin mord à l'hameçon, à la discrétion du maître, ou au jet de chance...

Réussite : un poisson proche de ce que la personne souhaitait mord à l'hameçon en 1D6 + 10 minutes

Réussite significative : un poisson très proche de ce que la personne souhaitait mord à l'hameçon en 1D6+2 minutes, la personne gagne 1 point d'expérience dans la compétence *Hameçon d'Écloche*.

Réussite particulière : le poisson le plus proche possible de ce que la personne souhaitait mord à l'hameçon en 1D100 secondes, la personne gagne 3 point d'expérience dans la compétence *Hameçon d'Écloche*.

Caractéristiques d'Écloche:

RÊVE 16 FOR. 10 AGI. 9 DEX. 8 INT. 12 Hameçon d'Écloche +14 Pêche 11

EN ROUTE POUR LE GRRAND TOURNOI

La route de Nossiop à Sospion est rectiligne et sans grande déclinaison. Au bout d'une heure draconique les joueurs arrivent à Ospoins. Un village de 200 âmes qui en compte 400 pendant la période du Grrand Tournoi. Bâtie autour de la route de Nossiop à Sospion les 30 maisons et fermes se tassent en longueur le long de cet axe. L'ambiance y est sensiblement la même qu'à Nossiop, échoppes et décorations ornent les rues de la bourgades et les commerçants tentent d'attirer les passants. Comme en témoigne la carte des ajustements de prix, les denrées sont ici beaucoup plus chères qu'à Nossiop... Et les PJs ne sont pas au bout de leurs surprises car à Sospion tout est vraiment hors de prix.

Là aussi les champs sont mis à contribution, mais les baraquements semblent plus construits et les campements plus éparés, les gens s'arrêtent vraisemblablement moins ici, et ils sont généralement plus aisés... Question de prix justement. Ce qui explique la présence de trois auberges cossues (intérieur velours, salons privés, un peu de marbre dans certaines suites paraît-il) dans un si petit village. La *Grrande Auberge de la Balayne*, le *Gentil Dauphin* et le fastueux *Coin du Cachalot* n'ouvrent en fait qu'en cette période de l'année.

En fonction de l'heure de passage des PJs la rue est plus ou moins animée. Dans les premières heures un grand nombre de voyageurs prennent la route pour les inscriptions au Tournoi, par la suite le gros de la troupe les suivra simplement pour assister au spectacle.

♦ Arrivée à Sospion

Une demi-heure draconique après Ospoins les voyageurs, accompagnés d'une foule assez importante, arrivent en vue de Sospion. La ville est protégée par une haute enceinte de pierre sans ouvertures. Les murs lisses sont constitués de grandes pierres plates aux arêtes lisses et bien définies. Aucune de ces pierres n'est identique à sa voisine. C'est visiblement un chef-d'œuvre architectural. Il ne fait d'ailleurs aucun doute que cette muraille d'une vingtaine de mètres de haut et de huit mètres d'épaisseur à la base est un reliquat de l'art du Second Âge. Il n'y a pas d'autres orifices visible dans la muraille à part les deux portes de métal. Trois niches dans la muraille, parfaitement sphériques et de six mètres de diamètre pourront intriguer les joueurs. Il s'agit des reliquats de tentatives de

perçage de la muraille par le haut rêve au cours d'un siège de la ville durant le Second Âge. En fait il existe une trentaine de ces niches le long de la muraille, mais elles ont été mises à profit par les habitants.

Au cours du temps la ville s'est développée à l'extérieur et contre les remparts. C'est d'ailleurs la seule partie de la ville que les PJs pourront facilement visiter puisque l'intérieur de la ville est interdite aux « extérieurs » ; comprendre par là aux non nobles et aux non autorisés. Il est néanmoins possible de rentrer secrètement dans la cité en se cachant dans les transports de ravitaillement, en se faisant embaucher comme manœuvre ou en rencontrant un individu qui connaît un autre individu qui en connaît un troisième possédant deux maisons, une à l'intérieur de la cité, l'autre à l'extérieur et reliées par un tunnel. Plusieurs ancêtres auront en effet passé leur vie à agrandir une des niches pratiquées par haut rêve.

♦ La cité

On appelle cité l'ensemble des bâtiments à l'intérieur des murailles. Elle abrite une centaine d'« autorisés », principalement des cadres du royaume. 50 harengs, 100 sardines et 2 baudroies y sont en garnison, quant aux fretins (à savoir les « corvéable à demeure », ceux qui ne sortent pas de la cité le soir) on en compte pas moins de 300.

L'intérieur de la cité est donc composé d'une caserne construite sur le même principe que la muraille et d'un grand nombre de maisons cossues, la plupart en pierre de taille, mais certaines vraisemblablement plus récentes comprenant plus d'éléments structurels en bois, comme cela est le cas d'ailleurs dans la région pour toutes les maisons construites depuis le début du Troisième Âge.

Il est très peu probable que les joueurs se rendent à l'intérieur de la cité, mais après tout sait-t-on jamais. Voilà donc quelques éléments qui permettront au meneur de broder :

Contrairement à l'extérieur, les rondes à l'intérieur de la cité ne sont pas très fréquentes. Il faut dire que les rues sont plutôt désertes. Mis à part les quelques bâtiments administratifs l'essentiel des édifices sont de somptueuses habitations. Partout des sculptures rappellent le thème de la pêche ; vraisemblablement cet intérêt date au moins du Second Âge.



En se promenant dans les rues de la cité un haut rêvant aura le bonheur de découvrir un grand nombre de signes draconiques, la plupart du temps sur des sculptures ornant un rebord de fenêtre.

♦ La ville

Comme il est très peu probable que les joueurs prennent le temps de faire du tourisme dans cet endroit il ne sera donné ici qu'une description succincte de la ville. Charge au meneur de broder sur ce lâche canevas.

À l'extérieur des murailles une ville trépidante et chaotique s'est développée. On a coutume de dire qu'il y a deux Sospion : la cité, et la « réelle ». Plus on s'approche des remparts, plus les bâtisses sont anciennes. On peut dater la plupart de celles appuyées sur du Second Âge ; c'est assez flagrant à leur architecture et tant dans la profusion des ornements que dans leur finesse et leur qualité. Ces ornements représentent des poissons ou des scènes de pêche, et certains donnent lieu à signes draconiques (CHANCE à 0, une réussite donne lieu à la découverte d'un signe, significative 2 signes, particulière 4 signes. À titre indicatif, les signes sont globalement sur des cases d'eau, ont une difficulté de -4 pour un nombre de points de sorts de 6).

La ville comprend un grand nombre de canaux d'utilités diverses. Un grand nombre de ces canaux par exemple servent de tout-à-l'égout, alors que d'autres sont utilisés pour la pêche. Un ingénieux système de canalisations du Second Âge permet à ces divers canaux de s'entrecroiser.

♦ Le Ggrand Tournoi

À un quart d'heure à pied des murailles, hors se trouve le lac royal. Il s'agit d'une étendue d'eau en forme de poisson. Dans la longueur elle fait pas loin de 4 kilomètres et 2 dans la largeur. À l'endroit de l'œil, un îlot de près de 400 mètres de diamètre émerge de la surface. Sur cet îlot se dresse deux édifices impressionnants que les joueurs reconnaîtront du premier coup d'œil comme le château de leurs rêves. Sur le même principe que la muraille de Sospion, deux tours carrées monumentales (40 mètres de côté pour 200 de haut) semblent sortir de terre. Elles sont toutes deux couvertes d'une pyramide de pierre en guise de toiture, mais elle n'est pas visible du bas des tours. Pour qui a une bonne vue (VUE/-

4), un grand nombre de meurtrières sont percées tout en haut. Étrangement, aucune entrée n'est visible.

Sur la berge de l'îlot on devine un petit port d'attache, appuyé au pied d'une des deux tours il y a ce qui pourrait ressembler à une petite maisonnette. Il s'agit en fait du palais d'été du Ggrand Cachalot. Une vaste demeure (20 mètres sur 20 sur 3 étages) construite il y a quatre siècles avec les moyens du moment. Un œil averti (INT/Maçonnerie/-2) permettra de dater l'âge de cette construction.

Les deux tours

Demeure du roi haut-rêvant de la contrée à la fin du Second Âge, elles étaient reliées au palais central de la cité par deux zones de téléportation à double-sens ouvertes au travers de grands miroirs. Depuis bien longtemps les miroirs magiques du palais ont été brisés, mais ceux des tours sont encore en fonction.

Malheureusement sans vis-à-vis ils ne reflètent que les limbes.

Il n'est pas très probable que vos joueurs se fendent d'une petite visite, mais sait-on jamais, certains joueurs en auront peut-être la ressource. Pour ceux-là voici une petite description de ce que les tours recellent. En fait, à part une chambre au sommet et un escalier monumental au centre de la tour, le reste n'est que bloc de pierre. Fait étrange, l'escalier descend très profondément jusqu'à un moment où la perception et l'équilibre du personnage sont mis à mal... Partant de là il a l'impression de monter les escaliers... Et de fait il les monte bien, pour arriver à une autre salle identique à la précédente : la chambre en haut de la seconde tour. Les chambres sont toutes deux gigantesques.

Encombrées de mobiliers, d'étoffes ainsi que des objets d'art en parfait état, l'une est meublée dans les tons verts, l'autre dans les bleus. Toutes les décorations représentent des poissons de toute forme et de toute espèce. Sur un des côté de la pièce, à côté d'un grand lit à baldaquin à six places, se trouve un miroir... Le miroir reflète des volutes grises sans cesse en mouvement. hypnotiques comme des coulées pyroplastiques de volcan, il s'agit des limbes. Si un joueur ayant autant d'instinct de survie qu'un canard en celluloïde dans un bain d'acide se prend l'envie de toucher la surface il sera irréversiblement marqué de ce contact avec le non-rêve. Pour intéresser un peu la partie, on pourra demander un jet de Volonté à -2 pour détacher son regard du miroir.

La route qui relie Sospion au lac continue sur une fine péninsule qui s'engage quelques 800 mètres à l'intérieur du lac, dessinant un joli sourire au poisson. Tout le long de la péninsule on peut distinguer des pontons auxquels sont amarrés des barques. Un grand bâtiment bloque l'entrée de cette bande de terre, c'est là qu'on s'enregistre pour les épreuves en passant sous la Grand Porte aux Poissons. Il s'agit d'un portique de pierre ouvragé décoré de sculptures de poissons d'une époque révolue. Devant cet



édifice une place immense (un carré de 500 mètres de côtés) au centre de laquelle trône une estrade géante. C'est ici que sont faites toutes les annonces. C'est aussi ici qu'aura lieu le repas clôturant les festivités. D'autres bâtiments bordent la grand-place aux poissons, il y a entre autre une caserne, un marché couvert et une auberge réputée et chère, *Le Relais du Lac*. Pour l'heure, la périphérie de la place est occupée par des marchands ambulants des quatre coins du règne qui profitent de la foule pour vendre toutes sortes de produits. Le centre doit rester dégagé pour permettre à la foule de se masser autour de l'estrade.

Le Grand Tournoi a lieu chaque année sur le lac royal. Pendant deux semaines de grandes festivités se déroulent autour et sur le lac. La première matinée est consacrée aux inscriptions, les concurrents reçoivent une plaque de bois poinçonnée par un maquereau en fonction des droits dont ils se sont acquittés. À chaque participant sera remis une embarcation, chargée à lui de se fournir en matériel de pêche. Chaque participant se voit en outre distribué un grelot au tintement reconnaissable. Il l'utilisera pour se faire repérer d'un maquereau en cas de prise (il y en a un grand nombre qui croisent en barque parmi les participants), ce qui permettra l'enregistrement de la prise sur les registres. On comprendra que lors de pêches faciles le lac est bruyant, et qu'à l'inverse lors de pêches difficiles le lac puisse paraître bien calme. On parle alors de pêche silencieuse et de pêche casse-oreille.

À l'heure de la sirène les inscriptions sont closes et à couronner la cérémonie officielle commence : sur la grand place le dauphin et la sirène déclarent ensemble le concours ouvert. Des grands mannequins de poissons sont alors traînés vers la Grand Porte aux Poissons accompagnés par des gens costumés sur échasses ainsi qu'une foule joyeuse. Dès que les mannequins ont franchi la porte, les barques sont autorisées à lâcher leurs amarres. Des centaines de chaloupes quittent les quais dans un vacarme de rames, d'injonctions de

participants et de tintements de clochettes. Quelques instants plus tard, les maquereaux prennent aussi le large emportant l'urne contenant la liste des poissons à pêcher. Les embarcations des maquereaux sont plus conséquentes : 10 rameurs et une petite estrade en hauteur pour dominer la situation.

Une route pavée longe le lac. De loin en loin on trouve des belvédères et de petits édifices sur pilotis de pierre. Encore une résurgence du Second Âge. Les spectateurs se massent le long de ces berges où des échoppes de bois ont été dressées et proposent toutes sortes de spécialités de la région à déguster. Les connaisseurs admirent la technique des participants et se moquent des plus maladroits, les autres se réjouissent du bruit particulier des clochettes, du nombre de poissons pêchés, ou simplement du spectacle. Des paris officiels sont aussi organisés. Il s'agit de deviner quel nombre total de poissons sera pêché dans l'heure, ou bien encore quel poids, soit globalement soit plus spécifiquement sur un des participants. Ce genre de paris est très prisé surtout concernant les pêcheurs vedettes.

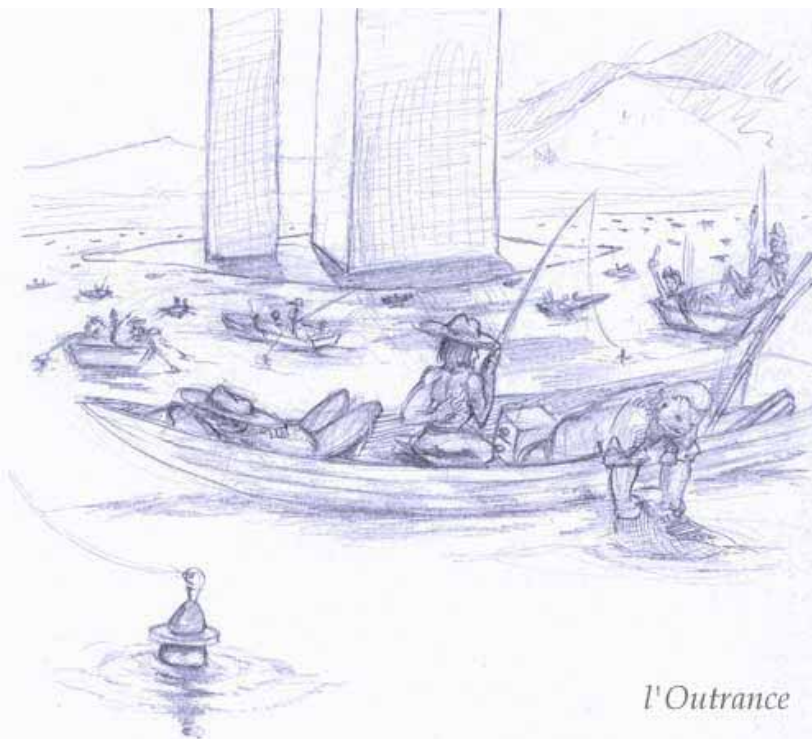
Le tournoi est composé de plusieurs épreuves. L'Outrance est de loin la plus courue, elle ouvre les festivités. Les jours suivants ont lieu les Écailles, des concours plus spécialisés. Enfin, les jours suivant les festivités dégénèrent joyeusement en toute sorte de spectacles et de jeux nautiques ; des joutes aquatiques aux concours de plongée en passant par tout ce que le meneur aura le courage d'inventer. À noter que des concours de recettes de poisson sont aussi organisés.

Le dernier jour, un lâcher de poissons est organisé qui donne lieu à une grande pêche de clôture, la Queue. Les poissons qui y sont pêchés sont alors préparés par les cuisiniers du Cachalot. Tout compétiteur d'au moins une épreuve a droit à une part gratuite, les autres peuvent bénéficier du repas pour la somme de 50 deniers.

LES EPREUVES

L'Outrance : Pendant 12 heures, toutes les heures une cloche sonne dans le palais du Grand Cachalot. Au son de la cloche les maquereles lisent le nom du poisson à pêcher au cours de l'heure suivante et le communiquent aux participants alentours. Les noms d'espèces sont tirés au sort parmi celles qui ont été repérées au cours du mois précédent dans le lac (il arrive qu'on remette quelques poissons dans le lac lorsqu'on remarque qu'une espèce a particulièrement chuté une année). Il s'agit là d'une épreuve de connaissance et d'adresse puisque chaque heure il faut savoir s'adapter à un nouveau gibier, mais c'est aussi une épreuve d'endurance puisqu'il faut rester éveillé 12 heures draconiques sur sa barque. Quatre personnes sont autorisées par embarcation, seule une a le droit de pêcher.

Le prix d'inscription est de 40 deniers. Les gagnants sont pris parmi ceux qui restent à la fin des 12 heures. Les petits prix récompensent les gagnants de chaque heures sur chacun des critères suivant : rapidité à prendre une prise, nombre de prises. Pour chaque critère le premier gagne un œil de poisson (saphir sculpté en poisson taille 3 pureté 4) ainsi que 100 sols, le second 50 sols, le troisième 20 sols, puis jusqu'au vingtième participant 10 sols. En outre un classement général est réalisé qui récompense les meilleurs participants en fonction de leurs divers rangs aux diverses pêches. Il s'agit des Grands Prix. Ce classement concerne les compétiteurs classés dans au moins deux heures, et ils sont rares. Un second classement est alors réalisé en fonction des places aux diverses heures et de la rareté des poissons de l'heure. Il va sans dire que c'est un grand honneur d'être classé dans un petit prix, mais les grands prix assurent la renommée pour un bon nombre d'années. On comprendra mieux qu'Écloche ayant raflé bon nombres de petits prix depuis 6 ans est une curiosité et une légende vivante. Les gagnants des grands sont récompensés du double des gagnants de petits prix, en outre tous jusqu'au vingtième ont droit à un œil de poisson sauf le premier qui se voit offrir un œil de cachalot (saphir taille 6 pureté 4).



Les Écailles : il y en a deux par jours pendant cinq jours. Il s'agit de concours d'une demi-journée, le thème de la pêche est connu un mois à l'avance. l'inscription est de 40 deniers pour des gains de 20 sols, 10 sols, 5 sols et 1 sol sur les mêmes bases et critères que pour l'Outrance.

La Queue : c'est la pêche du dernier jour. Inscription 10 deniers, gains 20 sols, 10 sols, 5 sols et 1 sol.

Les épreuves de cette année

L'Outrance : Les 12 poissons à pêcher (et leur difficulté) sont, dans l'ordre, fernet mâle (-3), balmusette femelle (-2), truite lénifiante (-4), mathusalante bleue sudoripare (-7), olifiante monocorne (-8), tétrapode sudoripare (-6), coxycrue cornue (-5), olifiante trompeuse (-4), pénajour femelle (-9), barbotte urique (-5/-3), rozoire femelle (-6), erytrophène suintant (-2). Quelques idées pour les Écailles. Concours de pêche : la plus grande saumuche, le premier à pêcher une main (5 carpes, 5 métacarpes et 5 phalanges), concours culinaires sur les thèmes saumuche ensoleillée, fernet de rêve, la balmusette à nos gens.

La Queue de cette année consiste en une pêche à l'aisance qui donnera lieu à un festin de garbure à l'aisance.

À noter qu'au cours de l'Outrance et des Écailles, seuls les gagnants ont droit de prélever un poisson sur leur pêche. Les autres prises sont qui relâchées, qui saisies par les maquereles. Pour la

Queue tous les poissons sont récupérés en fin de pêche.

Au cours des épreuves les temps sont mesurés par les maquereles à l'aide de clepsydres, il faut se faire enregistrer.

La fin du tournoi est marquée par un grand banquet où pour somme modique on peut déguster le plat de poisson de l'année, pêché par les participants de la Queue.

Règles de pêche

Ces règles s'appliquent de base à tout pêcheur, en particulier un personnage ne réussissant pas à faire fonctionner l'hameçon d'Écloche.

Pour être assez réalistes les jets seraient à faire sous DEX/Pêche(-4 de base) et modulés par deux paramètres. D'abord, le joueur connaît-il le poisson ? INT/(pêche ou zoologie) modifié par la rareté du poisson peut accorder un bonus (réussite +1, significative +2,

particulière +4. La rareté du poisson donne l'ajustement final.

Par exemple : Smaug (DEX 9, INT 16, Pêche -3, Zoologie +2) doit pêcher une truite lénifiante (rareté -4). Tout d'abord connaît-il cet animal ? Un jet de D100 donne 05 pour 16 à -4 (48 %), c'est une particulière. Smaug connaît très bien cet animal, son corps recouvert de fourrure favorise son endormissement dans les courants froids, Smaug se déplacera donc vers un endroit propice qui lui donnera un +4... Soit un jet de DEX à pêche +bonus +rareté = 9 à -3 + 4 - 4.

Pour une réussite normale considérez que le joueur a un poisson pêché à la 4D20^{ème} minute moins la compétence pêche (ainsi qu'1D10 poissons d'autres types). Pour une significative il en attrapera 1D4 dont le premier à la 2D20^{ème} minute moins la compétence pêche (et 1D6 autres). Pour une particulière il aura 1D20 poissons, le premier étant pêché à la 1D20^{ème} minute moins compétence pêche (et 1D4 autres).

Pour déterminer les gains on regardera simplement la rareté du poisson et on se reportera au tableau des résultats.

Le jet de pêche pour un poisson donné sera renouvelé pour chaque heure de pêche.

TYANI LA CYANE

Comme tous les ans la renommée du tournoi attire une foule bigarrée. Ce n'est cependant que la seconde fois dans l'histoire du tournoi qu'on peut voir de ces hommes à la peau bleue et au front orné d'une pierre luisante. La dernière fois (qui remonte tout de même à quatre-vingt-dix-sept ans), c'est l'un d'eux qui avait gagné. Aussi on comprendra que cette année tout le monde attend impatiemment la confrontation entre cet être et le champion local, Écloche. Afin de rendre cette rencontre plus spectaculaire deux grandes barques à tribune ont été construites pour que tout le monde puisse admirer le duel entre Écloche et le Cyan. Chacun des deux opposants se voit en effet gratifié de cette imposante barque ainsi que des 6 rameurs nécessaires à sa manœuvre.

S'ils connaissent les Cyans les PJs pourront peut-être convaincre Écloche et les autorités de ne pas mettre les deux compétiteurs côte à côte, mais il est hors de question d'empêcher l'un des deux de se présenter. Écloche a trop besoin du prix, et personne n'interdira à qui que ce soit de se présenter.

En tout état de cause, le Cyan, ou plus exactement la Cyane, pêchera sur sa barque à estrade. Ses trois compagnons de voyage resteront à ses côtés tout le long de l'épreuve. Leurs moindres gestes pour aider Tyani dans l'accomplissement de sa tâche (et de sa destinée) seront pour le moins cérémonieux.

Partie en quête depuis bientôt 2 ans Tyani est devenue une véritable experte dans l'art de la pêche. Ce qu'elle n'a pas appris de ses victimes elle l'a appris d'une pratique assidue. Accompagnée de Teyra sa sœur aînée, Melt'Aa l'époux de sa sœur et son frère Melt'Ea, elle sillonne les routes du rêve à la recherche de la perfection piscicole.

Fiers et unis la petite troupe n'adresse la parole à personne à moins que cela ne soit vraiment nécessaire. Après avoir pêché dans un grand nombre de mers, de fleuves et de rivières, Tyani a entendu parlé du Grand Tournoi et a décidé de s'y rendre pour se confronter aux meilleurs.

Si Tyani devait être blessée ou même mourir en combat singulier au cours de sa quête ses amis partiraient sans chercher à empêcher que



l'événement ne se produise ni chercher à la venger. Ils repartiront avec ce qui restera d'elle, « C'était son destin ». Par contre ils interviendront sans hésiter si « la règle » devait être bafouée, à savoir, si qui que ce soit s'interpose entre Tyani et sa cible.

À la fin de l'épreuve Tyani se précipitera vers le meilleur pêcheur du moment. Personne ne pouvant rivaliser avec l'hameçon magique d'Écloche, c'est bien entendu ce dernier ou bien le malheureux qui tient la canne à pêche qui fera les frais de cette furie.

« Humain, tu pêches mieux que moi » et elle se ruera sur l'infortuné, poignard sorti. Au bout de 2 rounds quelques compétiteurs avoisinants interviendront (pas plus de deux certainement. Qui irait risquer un mauvais coup pour des inconnus ? Et puis pour mettre une femme dans un état pareil faut bien y avoir fait quequ'chose, non ?) les compagnons de Tyani seront aussi de la partie. Au bout de 10 rounds la garde interviendra et séparera les belligérants. Les témoignages seront en faveur des PJs, aussi ceux-ci ne seront-ils pas inquiétés même s'il y a eu mort d'homme. On leur demandera tout de même de venir donner leur version à la petite boîte à merlans après les épreuves.



Il est néanmoins plus que probable que Tyani attende la fin des épreuves pour être certaine d'éliminer le meilleur pêcheur et s'attribuer son art. Consciente de toucher à la fin de sa quête elle n'aura aucun scrupule à s'attaquer au gagnant de l'épreuve (à noter que si Écloche n'est pas là, elle sera certainement gagnante, sinon seconde) sur l'estrade de la place centrale et en pleine remise des prix. Au bout de 4 rounds, les harengs maîtriseront la situation et les Cyans seront jugés et vraisemblablement conduits à l'hameçon,

que Tyani ait réussi à perpétrer son crime ou non. Pour La Cyane mourir n'est pas un problème, tant qu'elle meurt en étant la plus grande pêcheuse de tous les rêves.

La quête d'archétype chez les Cyans

Pour les besoins du scénario j'ai ajouté un type de quête cyane, la quête d'archétype. Certains Cyans en effet sont obnubilés par une compétence qu'ils veulent absolument élever au plus haut niveau. Ce faisant ils augmentent leur archétype. La quête dure tant que le Cyan n'est pas intimement satisfait du niveau atteint. En général un individu est satisfait lorsqu'il sent qu'il a augmenté son archétype, mais il arrive que des individus particulièrement perfectionnistes ne se sentent satisfaits qu'après plusieurs augmentations. Dans certains cas cette quête peut ne jamais s'achever. Les Cyans sujets à cette quête perpétuelle sont appelés des *Insatisfaits*. Comme pour la quête « habituelle », le Cyan en quête d'archétype doit se faire greffer une gemme pour focaliser son attention sous peine d'entrer en délire autodestructif. Pour progresser dans la compétence qui l'obnubile, le Cyan aura les deux voies habituelles, à savoir le stress et l'entraînement. Il a en outre la possibilité de gagner de l'expérience en tuant une personne meilleure que lui dans la discipline. Il gagne alors la moitié des points d'expérience qui le séparent de cette personne.

S'il tient à développer particulièrement ce passage, le meneur pourra trouver une excellente description des Cyans dans le quatrième Miroir des Terres Médiannes, *Le sacré pinceau à barbe*. S'il n'a pas la chance de le posséder voici tout de même quelques éléments d'interprétation : n'ayant pas de haut rêvant dans leur groupe et ayant laissé tribu et clan derrière eux pour les besoins de la quête de Tyani, les quatre Cyans sont des « chronos ». Comme Tyani est en quête, elle est la seule du groupe à ne pas être en rêve bleu, ce qui signifie par exemple que contrairement à ses compagnons de voyage elle est capable de se souvenir des lieux et des personnes qu'elle a vue depuis plus de sept semaines.

Tout comme ses 3 compagnons de voyage Tyani un teint outremer très intense. Jeune Cyane d'une vingtaine d'années elle présente trompeusement un aspect fluet. Malgré sa petite taille et ses membres fins Tyani comme ses amis s'est endurcie au cours de ses voyages. Elle possède en outre une véritable détermination pour tout ce qui concerne la pêche, certains parleront de monomanie. Tant qu'on est pas ostensiblement meilleur qu'elle à la pêche (ce qui est assez facile en fait) il est tout à fait possible de s'entendre avec Tyani. Elle ramènera



cependant toute conversation vers l'unique sujet qui la préoccupe. Ses compagnons de voyage sont par contre plus renfermés et ne se mêleront pas facilement à la conversation. De manière générale, les trois compagnons de Tyani sont jeunes et d'allure avenante bien que leur attitude soit pour le moins distante.

Fait intrigant pour des humains: une aigümarine orne le front de Tyani. Elle semble comme enchâssée dans son crâne, ce qui est effectivement le cas !

Compétences des Cyans

Tyani, Cyane de 26 ans. Elle porte un pantalon bouffant de couleur beige ainsi qu'un gilet de cuir fin rouge qui laisse deviner ses formes... surtout lorsqu'elle se penche. De petite taille, ses membres sont extrêmement fins, mais ses muscles sont bien définis. Son front est orné d'un saphir d'une couleur proche de celle de sa peau et de ses yeux. Sa chevelure est rousse et laisse apparaître de nombreux reflets ambrés... lorsqu'elle n'est pas sale.

RÊVE 13 FOR. 10 DEX. 16 AGI. 13 Mêlée 11 Dérobée 13 Esquive +3 Corps à corps +1 Dague +5 Cimeterre +4 Pêche +12.

Teyra, sœur aînée de Tyani. Sur le même modèle que sa petite sœur quoique plus épaisse et plus en forme. Elle ne possède pas de pierre sur son front. Teyra a décidé d'accompagner sa sœur lorsqu'elle a fait vœu de quitter la tribu.

RÊVE 11 FOR. 12 DEX. 14 AGI. 12 Mêlée 11 Dérobée 12 Esquive +3 Corps à corps +2 Dague +4 Cimeterre +4 Arc +4

Melt'Aa, époux de Teyra, chasseur. Il a décidé d'accompagner sa femme. De corpulence moyenne, il est vêtu d'un empilement d'affaires de toutes sortes, glanées au cours de ses pérégrinations, vraisemblablement sur les cadavres des malheureux qui tentaient d'empêcher sa protégée d'accomplir son destin.

RÊVE 12 FOR. 12 DEX. 12 AGI. 12 Mêlée 12 Dérobée 11 Esquive +3 Corps à corps +2 Dague +5 Cimeterre +3 Arc +6

Melt'Ea, frère de Melt'Aa. Sur le même modèle que son frère mais en beaucoup plus grand et musclé, ce qui lui a valu d'être un guerrier dans sa tribu. Sa vêtue n'a rien à envier à celle de son frère.

RÊVE 12 FOR. 14 DEX. 10 AGI. 12 Mêlée 13 Dérobée 10 Esquive +2 Corps à corps +4 Dague +1 Cimeterre +5 Lance +6

◆ Remise des prix

À la fin de chaque journée d'épreuve, les résultats sont criés sur la Grande Estrade de La Grande Place aux Poissons. Le dauphin et la sirène remettent aux vainqueurs (les cinq premiers) un hameçon d'argent. Ils iront chercher leurs sols sous la Grande Porte.

À la fin de la première journée, venant chercher son prix, Écloche annoncera publiquement dans

un discours maladroit sa volonté de se désengager des prochains tournois afin de laisser la place à d'autres. « J'ai suffisamment gagné maintenant, je vais pouvoir faire reconstruire mon village et y vivre heureux. »

Le dauphin proposera officiellement à Écloche de venir chaque année sur le tournoi en qualité de « maître maquerel », ainsi que de venir en la cité siéger à la grande Académie de Pêcherie. « Afin que les cadres de notre Ggrand Royaume puissent profiter de votre Ggrande Science, nous vous décorons de la petite épuiette et nous vous invitons à revêtir l'harnachement de Ggrand pêcheur (genre de légion d'honneur). Qu'il soit dit en outre que dès ce soir vous serez résident de la Cité. » Vivas de la foule, liesse des spectateurs, gêne d'Écloche et... effroi des joueurs qui voient leur ami leur échapper.

◆ Promotion Sociale

Une fois Écloche descendu de l'estrade, un Ggrand Merland viendra lui signifier qu'un carrosse est près pour l'emmener dormir en ses appartements à la cité. Si les joueurs sont avec lui ou s'il leur est attaché, Écloche en fera timidement mention et les joueurs pourront se rendre avec lui. Sinon il leur faudra continuer seuls.

Néanmoins, si Écloche rentre seul dans la cité, on peut imaginer qu'une fois qu'il aura dormi il se rappellera de sa promesse de pêcher une guille et partira à la recherche des joueurs, ou les fera-t-il chercher, voire même leur procurera-t-il un pêcheur de qualité.

À l'intérieur de la cité, on a mis une maison de pierre de taille à la disposition d'Écloche. Trois fretins sont là pour entretenir la demeure et veiller au train de vie de leur nouveau maître. À leur arrivée, Clothilde, la maîtresse de chambre s'empressera de débarrasser son maître et de le mener à la salle d'eau où un baquet d'eau chaude l'attend. « Vous devez avoir sommeil mon bon maître. Je vous mène de ce pas en votre chambre ». Les PJs pourront aussi dormir en la demeure, ou bien déambuler dans les rues s'ils le désirent. Vers l'heure du dragon, Écloche sera réveillé par Clothilde. Un Ggrand Merlan du Ggrand Dauphin de la Ggrande Ésopionrie demandera à voir le jeune homme pour parler de ses nouvelles attributions : conseils à la Grande Boîte des Ggrand Maquerels et dix cours l'an à dispenser à la Ggrande Académie de Pêcherie de



Sospion. Les joueurs pourront écouter la discussion. Écloche demandera s'il peut chercher sa famille, on lui répondra qu'ils ne sont pas anoblis mais peuvent tout à fait résider à l'intérieur des murs. Ses attributions débutant à la fin du tournoi, il aura deux semaines entières pour se préparer.

Écloche partira dans la journée en carrosse (comptez deux fois plus vite) pour chercher sa

famille. Se souvenant de sa promesse envers la petite Lilly il n'hésitera cependant pas à s'arrêter au lac des Guignes pour pêcher une guille avec les PJs.

La montée vers la chaumière de Léa n'est par contre pas envisageable en carrosse, la route n'étant pas suffisamment bonne.

À LA PECHE AUX GUILLEUGUILLEUGUILLEUUUUUS...

Dans la suite du document je suis parti du principe qu'Écloche était encore avec les joueurs. Si tel ne devait pas être le cas, les modifications à apporter au scénario sont minimales.

♦ Sonipos

Aller au lac des Guignes ne constitue pas un grand détour sur le chemin de la chaumière de Léa. Les festivités continuant à Sospion, en se dirigeant vers le lac les PJs croiseront beaucoup de gens se dirigeant vers la capitale. Le meneur commençant à être familier de la région n'aura aucun problème à broder sur les journées de voyage pour arriver à Sonipos.

Sonipos est le petit village à proximité du lac des Guignes, C'est là qu'habite Tantine, la tante d'Écloche chez qui ce dernier a prévu de dormir (s'il est encore avec les joueurs). Il sera aussi possible aux joueurs d'y trouver refuge moyennant finance, à moins bien sûr que les joueurs aient agis à un moment ou à un autre pour Écloche.

À l'inverse de son neveu Tantine s'est plutôt développée dans les largeurs. Toutes. Alliant des traits grossiers et vaguement laids à un caractère en or, Tantine est un authentique cordon bleu. Elle mène avec maestria les cuisines de la petite *Auberge des Guignes*. La renommée de l'établissement n'est plus à faire tant sur le plan gastronomique que pour le caractère aimable de la patronne. De nombreux voyageurs viennent ici pour profiter de la bonne cuisine et des promenades pittoresques que l'on peut faire dans les environs. Si l'on cherche à tout prix un élément de comparaison, disons que l'auberge des Guignes est une sorte de refuge du Club Alpin Français.

Quelques recettes de cuisine particulièrement maîtrisées par Tantine

La guille au lait (-2), Le fernet bancal (-3), carpe/métacarpe/tarses/métatarse en dos laurie (-3), trompe d'olifante farcie (-5)

Pour la saison du tournoi Tantine est aidée de sa très jolie nièce – et sœur d'Écloche – Cateline qui est venue avec Théophon son turbulent fils de 5 ans. Théophe, l'homme de Cateline est resté à Ossipon. Il est plus que probable que les deux femmes seront heureuses de laisser Théophon aux bons soins d'Écloche. Le « pauvre chéri » s'ennuie effectivement et ne cesse de traîner dans les pattes tant en cuisine qu'au service. Écloche s'acquittera avec plaisir de cette « corvée », mais les PJs risquent de ne pas apprécier la promenade. Non qu'il soit méchant ou même capricieux, mais Théophe est... disons « actif ». Particulièrement attiré par les armes, il n'aura de cesse que de voir et de prendre en main toutes celles que les joueurs porteront ostensiblement sur eux (« Diiiiis ? tu me la doooooones ? »). Il se pourrait même bien qu'il se mette à fouiller dans les paquetages des PJs à la recherche de trésors... Bref, ce dont les voyageurs raffoleront certainement.

♦ Le lac des Guignes

Au milieu d'une forêt et dans le creux d'une vallée le lac des Guignes est un endroit calme et isolé. Après une bonne heure de marche sur une vieille piste plus guère empruntée que par quelques pêcheurs, les PJs arriveront au pied d'une étendue d'eau d'une forme circulaire presque parfaite et d'environ 500 mètres de diamètre. Depuis quelques années les abords du lac sont devenus fangeux aussi plus personne ne vient se promener ici. Tout autour les collines sont assez abruptes et montent rapidement de

près de 400 m. Sur le côté opposé du lac une petite falaise d'une vingtaine de mètres surplombe les eaux. Une petite cascade jaillit à mi-hauteur de la falaise la plus encaissée et clapote dans l'eau, troublant à peine la surface tranquille. Au-dessus de cette falaise, un PJ observateur (VUE/-4 car elle est en retrait et cachée par les arbres) pourra deviner une petite tour. Il s'agit d'un bâtiment similaire au « temple » de Nossiop. Celui-ci s'étend cependant sur trois étages dont un en profondeur.



L'eau est généralement assez profonde, même sur les bords, de ce fait elle est plutôt froide. Seule la partie proche de la cascade est propice au développement des algues. Le fond sablonneux du reste du lac quant à lui est un endroit rêvé pour les guilles qui s'y développent à foison.

À cause de la chair molle de la guille Écloche utilisera la technique habituelle, à savoir la nasse à sucette (voir encart). Cela prendra donc un peu de temps de pêcher un poisson (CHANCE à 0 par nasse, par défaut Écloche en aura pris une seule, 1/4 heure pour une réussite particulière, 1/2 heure pour une significative, une heure pour une normale, 1 heure de plus par catégorie d'échec).

♦ ...Je n'veux plus aller mamannnn

En parlant de guignes... Les êtres humains ne sont pas les seuls à prendre des vacances, nos

PJs pourraient l'apprendre à leurs dépens. Depuis que les hommes ont délaissé le lac, des chafouins s'y sont installés. Le petit groupe a investi la vieille tour surplombant la cascade, se nourrissant des baies et des poissons dont le lac et ses environs regorgent. Ces sympathiques bestioles n'auront toutefois rien contre un petit apport en protéines humaines.

Si les joueurs semblent fatigués par ce (trop ?) long voyage et commencent à s'endormir il serait peut-être bon de les réveiller. Rien de tel que de les confronter à ces charmants chafouins. Plusieurs cas de figure sont envisageables. Les PJs et les chafouins pourraient par exemple tomber nez à museau, les chafouins allant à la pêche et les Humains en revenant. Ou plus simple et plus amusant, s'il a accompagné les pêcheurs Théophon sera une proie toute indiquée pour les chafouins. Pendant la première partie de la matinée les pêcheurs auront constamment gardé à l'œil la petite peste de peur qu'elle ne tombe à l'eau et ne se noie. Aussi ont-ils totalement relâché leur attention lorsque le petiot à force de se voir interdire de s'approcher du lac a commencé à s'intéresser plus avant aux bois. Il est vrai que les bâtons font de remarquables épées et que les arbres font de redoutables monstres à combattre. Un des joueurs pourrait bien se rendre compte (EMPATHIE à -1) de ce que tout à coup les bois lui semblent bien calme. Si les PJs trouvent la trace des chafouins (EMP/Survie-forêt ajusté en fonction du temps passé avant de se rendre compte de la disparition de Théophon) on pourra les laisser pister jusqu'au bout. S'ils sont trop mauvais il ne faudra pas hésiter à leur donner un coup de main, Théophon pourrait par exemple se réveiller et mordre la main d'un de ses ravisateurs provoquant ainsi un émoi et un bruit certain.

S'ils interviennent assez tôt (réussite significative au jet d'EM/+2) les joueurs pourraient bien arriver au beau milieu d'une scène à laquelle tout ethnologue du rêve souhaiterait assister : les chafouins utilisent des outils. Pour l'heure ils ont accroché les mains et les jambes de Théophon à un bout de bois et s'apprêtent à l'emmener à leur campement. Le petit a été préalablement assommé.

GUERISON ?

Passons rapidement sur le retour à Sonipos où les joueurs seront vraisemblablement remerciés d'avoir sauvé Théophon, ce qui leur vaudra le droit de revenir gratuitement et quand ils voudront à l'auberge des Guignes. Un repas copieux et quelques provisions pour les prochains jours leurs seront en outre offerts.

Le voyage de retour vers la chaumière de Baba ne devrait en outre pas poser de problèmes autre que la fatigue. Il faut remonter sur la crête avant de redescendre dans la vallée. En outre, sur les routes le flot des voyageurs en direction de Sospion ne tarit pas et les joueurs pourront encore s'émerveiller de la diversité de ces gens.

Baba réalisera la potion en deux heures puis la laissera clarifier une heure à la lueur de la lune. Elle refusera d'amener le médicament à Léa en pleine nuit. « Z'êtes bein des fous tiens. C'est bin nuit noire. Pas question de courir e'je n'sais où à la nuit. Y'a des rieuses partout et en plus on n'y voit rien, meu non, eu'la p'tiote elle est pas à un jour près ! » Les joueurs pourraient par contre être tentés de prendre des risques pour ramener son antidote à Lilly. Il leur faudra réaliser plusieurs jets d'EMP/Survie-forêt à -4 pour se repérer en pleine nuit, donnons 10 points de tâche pour retrouver le chemin des crêtes. Un nombre de points de tâche atteignant -2 et les joueurs seront irrémédiablement perdus jusqu'au petit matin, où un jet à -1 leur permettra de retrouver la direction. En dernier recours il pourront toujours compter sur la chance...

Un MJ retors ou simplement désireux de faire plaisir à ses joueurs qui décidément feraient mieux de jouer à Donjon, pourrait en outre imaginer que des rieuses noctambules se promènent justement dans les parages. Cela dit, à moins que les joueurs ne se soient bien écartés du chemin et qu'ils n'arrivent au-dessous d'un « village » de rieuses, il n'y a aucune raison qu'ils en rencontrent... du moins pas de nuit.

De retour chez Léa ils seront accueillis avec espoir par une maman inquiète de la santé décroissante de sa fillette. L'état de Lilly a en effet empiré, elle a la figure constellée de vermiculites, ce qui n'est définitivement pas beau à voir mais heureusement ne sent pas. Depuis quelques jours Lilly ne s'est pas réveillée, et ce malgré les soins attentionnés de sa mère (tisanes, plantes odorifères, seaux d'eau et claques dans la figure... là où il n'y avait encore pas trop de vermicules). La potion fera-t-elle son effet ? Cela dépendra bien entendu de la date à laquelle arriveront les PJs.

Je laisse au MJ le soin de régler les derniers détails, ambiance lugubre de l'enterrement ou retour du père avec ses brebis juste à temps pour assister à la résurrection de sa fille. En tout état de cause le voyage s'achève ici, sur une crête de collines battue par les vents, sur un enterrement (la vie et les voyages sont aussi fait de drames après tout) ou une guérison miracle.

REMARQUES ET AIDES AU MENEUR

♦ Le plat de mes rêves

Écloche pourra aider les joueurs à réaliser leur rêve. Il a en effet la capacité de pêcher n'importe quel poisson, et sa tante connaît bon nombre de recettes. Il faudra néanmoins que les joueurs soient assez précis dans l'évocation du plat de leur rêve.

♦ Tous pêcheurs

L'Ésospionrie ne démérite pas de son surnom de pays du poisson. Si le besoin se fait sentir, considérez que la population a en moyenne +4 dans la compétence pêche.

♦ De l'ajout d'une compétence Pêche

Généralement pour les résolutions d'action de pêche on a tendance à utiliser la combinaison DEX/Survie extérieur, puis pour reconnaître le poisson un INT/Zoologie. Si dans bien des cas cette règle simple peut suffire en ce qu'elle rend effectivement bien la capacité de survie d'un joueur, elle devient quelque peu caduque lorsqu'il s'agit de préoccupations plus ciblées autour de la réelle activité qu'est la pêche.

Pour ce scénario ainsi que plus généralement dans l'univers de Rêve de Dragon je propose une nouvelle compétence *Pêche*. Cette connaissance avec la caractéristique INTELLECT permettra de décider si un joueur connaît ou non un poisson

(comptez un bonus de 1 par rapport à la compétence Zoologie). Avec la caractéristique DEXTÉRITÉ, ce pourrait être tous les jets annexes : construction de pièges ou d'appâts spéciaux par exemple. Avec la caractéristique

EMPATHIE, ce pourrait être le moyen de deviner quels sont les meilleurs endroits pour un poisson donné. Enfin, avec la caractéristique AGILITÉ on simulera l'acte de pêche à proprement parler.

RECOMPENSES

Pour avoir réalisé leur rêve d'archétype en découvrant le château de Sospion les joueurs gagneront 10 points d'expérience en légendes. S'ils ont en outre participé au tournoi, 10 points d'expérience en Zoologie leur seront accordés. Enfin, s'ils ont dégusté le poisson dont ils rêvaient dans leur rêve, comptez 3 point d'expérience en ODORAT-GOÛT

d'INT/Légende à -8 permettra à tout PNJ de connaître le nom du joueur comme étant celui d'un vainqueur du Grrand Tournoi. Un avantage certain pour draguer les intellectuels piscicole.

Pour avoir sauvé la petite Lilly les joueurs auront en outre gagné toute ma considération et ma sympathie, ce qui n'est déjà pas si mal.

Le fait de gagner le Grrand Tournoi est un tel honneur et un tel bonheur que si un des PJs venait à en être le vainqueur il recevrait 1 point de destinée. En outre, son nom aurait de bonnes chances de rejoindre celui d'Écloche au panthéon des rêves. Dans les voyages qu'il fera un jet



Annexes

GEOPOLIQUE ÉSOSPIONNE

L'Ésospionrie est un petit royaume coincé entre la mer et une chaîne montagneuse. Cette situation géographique a favorisé la stabilité et l'isolement du royaume dont la seule porte sur l'extérieur repose sur la navigation. De fait, les origines du royaume remontent au Premier Âge.

Les nombreux cours d'eau qui zèbrent le pays ainsi que la mer ont très tôt favorisé le développement de la pêche et de ses activités annexes. Mais c'est au milieu du Second Âge que la tendance s'est vraiment accentuée pour faire de l'Ésospionrie le pays du poisson qu'elle est devenu. Dès ce moment pas un village ne possède ses nombreux étangs où se retrouvent jeunes et vieux pour tester leur adresse et leur connaissance. De nombreux procédés sont aussi apparus pour mettre à profit le fruit de ces pêches.

Au moment du grand cataclysme peu de choses changèrent en Ésospionrie. Il faut dire que tout était si stable depuis si longtemps que le dragon Piskeskariott manquait d'imagination pour rêver à quelques nouveautés... De fait, mis à part de nouvelles espèces de poissons, l'apparition de nouveaux cours d'eau, l'affaissement de certaines collines et la remontée de leurs voisines, le paysage et les individus sont restés sensiblement les mêmes. La royauté a perduré à travers les siècles et les tenants du pouvoir sont les descendants de ceux qui l'avaient institué au Premier Âge.

Du fait de la stabilité du pays les Ésospinois ont pour la plupart un caractère aimable, tranquille et accueillant. Il n'y a guère qu'au cours des concours de pêche organisés au sein des villages ou chaque saison entre villages voisins qu'ils se permettent des écarts d'humeur qui peuvent parfois dégénérer en véritables vendettas.

Le Ggrand Tournoi de Sospion attire en outre chaque année les meilleurs champions de la région... Et de plus loin encore. Car en effet, outre la renommée qui à elle seule motiverait les voyageurs curieux à se rendre à la capitale Ésospionne, depuis bien longtemps une sorte de sortilège semble mener les pas des voyageurs dans la direction de Sospion juste à temps pour

les festivités. Mûs par leurs rêves, des milliers d'étrangers viennent chaque année dépenser leurs sols à Sospion et ses environs, emmenant dans leur sillage un nombre considérable de marchands de tous les horizons. Il va sans dire que cet événement compte pour beaucoup dans l'économie et le commerce Ésospinois. En effet, bon nombre de denrées introuvables dans le royaume sont acquises à bas prix en cette occasion, de plus quelques taxes et prélèvements sur les marchandises permettent un enrichissement substantiel.

Le pouvoir politique est entre les mains du roi aussi nommé Ggrand Cachalot, et de son épouse, la Ggrande Baleine. Leurs premiers enfants (dauphins et sirènes) ont rapidement un devoir d'état : ils représentent leur parents dans toutes les manifestations populaires. Lorsqu'ils jugent leurs enfants suffisamment mûrs le couple royal désigne l'un d'eux pour leur succéder. Dès ce jour le couple royal prend sa retraite et « part à la pêche » comme on dit ici.

Le couple royal s'entoure de conseillers, les Ggrands Merlans. Parmi ceux-ci, certains sont attachés à une ville, un village ou une région, d'autres, résident généralement à la cité et s'occupent d'affaires plus générales, comme la navigation, le commerce, ou les diverses pêches.

Quelques garnisons de sardines font l'essentiel des forces armées. Encadrés par des baudroies ils s'acquittent des tâches musclées de maintien de l'ordre. Interventions dans des affaires de vendettas ou police dans les grandes occasions. Leurs jolies armures bien briquées sont bien évidemment faites d'assemblages d'écaillés d'acier se chevauchant. La garde personnelle de la cité et celle de la famille royale est choisie parmi les sardines.

Des harengs, des hommes d'arme plus spécifiques, s'occupent des tâches de police du quotidien, encadrés eux aussi par des baudroies. L'essentiel des harengs travaillent dans les grandes villes. Aussi dans les grands villages où l'on n'a pas besoin d'une aussi forte présence armée, l'essentiel des tâches de police est-t-elle



effectuée par quelques merlans qui sont des apprenti-harengs, des apprenti-sardines ou bien encore des volontaires qui resteront simples merlans toute leur vie. Parmi eux un chef est désigné par une baudroie.

Toutes les tâches de justice sont officiellement du ressort du Grrand Cachalot. Elle sont néanmoins généralement rendue par des maquereles, chargés de représenter leur roi dans ces événements. L'arbitrage des concours est considéré de la même manière que les tâches de

justice, ce sont donc les maquereles qui s'en chargent.

Les peines le plus souvent encourues sont l'évidage (le condamné doit servir un temps donné aux basses corvées dans les ateliers royaux), la nasse (le condamné est placé dans une étroite nasse d'osier pour une période donnée) et le supplice de l'hameçon (le supplicié se voit enfoncer un hameçon géant à bout arrondi sous le sternum, suivant sa peine on lui ajoute des poids accrochés à son corps par des hameçons de taille normale).

COMMERCE

Pays de poisson, tout y est axé sur la pêche est ses développements. Il existe de nombreux produits spécifiques à la régions, tous apparentés de près ou de loin aux arts de la pêche.

Suivent quelques produits et prix indicatifs, n'hésitez pas néanmoins à en inventer d'autres. Souvenez-vous en outre d'appliquer les modificateurs de prix liés à la période de fête et à l'éloignement de Sospion. De même, les objets étrangers sont vendus par les marchands étrangers le double de leurs prix usuels.

Hameçons. On trouve ici des hameçons de toutes sortes et de tous usages. On peut imaginer que certains hameçons spécialisés apportent des bonus pour pêcher certains poissons. On peut aussi imaginer que certains poissons ne mordront pas à n'importe quel hameçon. Pour les prix, ils oscilleront de 2 deniers pour le plus simples à deux sols pour les plus spécialisés. Sans parler des œuvres d'art.

Livres sur la pêche. On trouvera facilement des ouvrages liés à la pêche ou aux activités en découlant. Voici quelques exemples. Les prix sont bien entendus donnés ici à titre indicatifs.

- **J'apprends à pêcher avec papa** de Madame Enna Piscilvestre (Diff. -2, tâche 15, pêche 25), 80 deniers. Premier livre offert aux enfants lorsqu'ils sont en âge d'écouter et de comprendre, parfois même avant. Bien qu'adoptant un ton résolument mièvre et enfantin, ce livre recèle de nombreux conseils pour un amateur.

- **En chair et en eau** (Diff. -4, tâche 30, zoologie 35), 3 sols. Ouvrage très exhaustif sur les poissons, il s'agit du cinquième tome d'une encyclopédie dont les autres volumes ont été perdus depuis longtemps. Cet ouvrage est l'œuvre d'un certain zoologue Pissophil-Gontiers.
- **Le Fer et l'écume** (Diff. -4, tâche 30, pêche 35), 10 sols. Recueil de techniques de pêches imprimé et diffusé par la Grrande Académie de pêche de l'Ésospionrie.
- **Cuir et écailles** (Diff. -2, tâche 20, maroquinerie 15), 2 sols. Recueil de techniques pour l'apprêtement des peaux de poissons.

En outre, pour les amateurs de livres les plus chanceux ils sera possible de trouver un ouvrage imprimé assez rare :

- **De l'épaisseur de l'écume et ce qui se cache dessous lorsqu'on la soulève** (Diff. -4, tâche 15, légende 10, thanatos 20 pour 10 points de tâche supplémentaires), 15 sols. D'un certain M. Ftaghn, thanatausien de la fin du Second Âge qui s'était intéressé aux aberrations piscicoles. Ce livre est actuellement pris pour un recueil de monstres de légende dont on se sert comme support de contes pour faire peur aux enfants. Pour le haut-rêvant qui saura lire entre les lignes il y aura en plus 10 points d'expérience à gagner dans la voie de thanatos.

Cuir de poissons. Certaines peaux de poissons peuvent être utilisées en maroquineries. Parmi



celles-ci certaines plus résistantes entrèrent dans la composition de bottes ou d'ustensiles solides, d'autres seront plutôt utilisées comme coqueteries par exemple pour leur soyeux, pour leurs motifs ou la brillance des écailles. De manière générale ne comptez pas moins de 10 deniers pour un mètre carré de peau apprêtée, et vingt fois plus pour les peaux de luxe.

Objets en peau de poisson. Du chapeau aux gants en passant par les bottes ou les ceintures, les vêtements à base de peau de poisson sont nombreux. En tout état de cause leurs prix s'aligneront sur les prix usuels de tels objets.

Ivoire de poisson. D'un denier la dent de 1 cm à 2 sols la défense d'un mètre cinquante. Ces objets peuvent être aussi achetés sous la forme de sculptures qui peuvent aller jusqu'à en multiplier le prix par vingt en fonction de l'artiste.

Fromages de poissons. Réalisés à partir du lait du lémir, les fromages de poissons jouent la part belle aux fromages de chèvres (pas de vache en Ésoptionrie) qu'on ne trouve qu'à proximité des

montagnes. Suivant les élevages et les maturations le goût et le prix sont différents. Comptez entre 10 et 60 deniers.

Alcools de poisson. Réalisé dans une plus ou moins grande mesure à base de poisson, il existe un grand nombre d'alcools, des bières aux spiritueux en passant par quelques vins. Les prix sont sensiblement les mêmes que pour les alcools usuels et le goût est généralement... salé.

Appeaux à poisson. Certains poissons sont sensibles aux sons. On pourra imaginer par exemple un appeau à fernet donnant +2 pour pêcher ce poisson et coûtant une sol. Ces objets sont généralement assez difficiles à réaliser, ce qui explique leur prix.

Balmusiquette. Instrument à vent sur le modèle de la cabrette réalisé à partir de jeune Balmusette, 60 deniers.

Musette. Instrument de musique sur le modèle de la cornemuse réalisé à partir de Balmusettes de grande taille, 2 sols.

QUELQUES POISSONS

Voici quelques idées d'espèces de poissons pour agrémenter ce scénario ou bien d'autres encore. Entre parenthèses vous trouverez un niveau de difficulté indicatif. Pour simplifier les choses ce niveau pourra être pris comme étant la rareté du poisson, et donc tout aussi bien le fait de le connaître que celui de le rencontrer et donc de le pêcher. Libre au meneur d'interpréter les trois niveaux de réussites pour dispenser un savoir plus ou moins approfondi à ses joueurs. Pour les règles de pêche on pourra se référer à l'encadré de la partie *Les épreuves*.

Si plusieurs noms sont donnés avec plusieurs difficultés, prenez le moins grand des deux pour la difficulté, les autres difficultés pourront être prises pour exprimer la connaissance de telle ou telle appellation pour le PJ.

L'assie fidélis (-3) chien fidèle (-2)

Poisson de mer de taille moyenne (1 m pour 3 à 4 Sust), il a la particularité de pouvoir être apprivoisé. Nombre de récits font état de marins

rentrant au port grâce à leur compagnon à écaille.

L'aisance (-1)

Aisance commune (-1). Poisson commun des rivières, l'aisance se nourrit essentiellement d'algues et autres végétaux. Elle constitue une base commune à l'alimentation des villages. De taille modeste, elle n'apportera que 1 à 2 points de Sust.

Aisance des fausses (-4). Bien moins connue que l'aisance commune, on la trouve exclusivement dans les trous d'eau de grande profondeur. Aveugle, elle a extrêmement développé son odorat.

Balmusette (-2)

De forme sphérique, la Balmusette peut mesurer jusqu'à 1,30 m de diamètre. Elle vit principalement dans les marais, les lacs, les fleuves ou tout autre endroit où l'on peut trouver des oiseaux dont elle se nourrit. Une poche dorsale qu'elle remplit d'oxygène alliée à une



opercule mobile lui permette de produire des sons proches de ceux des oiseaux qu'elle croise. Une balmusette est donc susceptible de reproduire quantité de cris d'oiseaux, bien qu'elle ne soit vraiment efficace à reproduire que les sons qu'elle aura entendu dans ses 6 premiers mois. Les oiseaux intrigués et attirés par l'appau de cet étrange poisson se posent sur la surface où ils sont happés par la balmusette, noyés, puis dévorés.

On comprendra que les balmusettes soient généralement spécialisés dans l'imitation d'un nombre restreint d'oiseaux de leur région, et que cuisinées elles en aient le goût. Comptez de 2 à 7 Sust.

La musette (la poche à air et son opercule) de ces poissons est en outre utilisée pour la confections d'appaux à oiseaux ou plus généralement pour la confection d'instruments de musique.

Barbotte urique (-5) ou Harpe (-3)

Poisson jaunâtre des eaux douces en forme de harpe, ce qui l'empêche d'avancer trop vite. Néanmoins il éloigne les prédateurs en synthétisant de l'ammoniac, ce qui explique que ses chairs sont imprégnées d'une forte odeur d'urine. On peut faire disparaître en partie ce goût infect dans certaines saumures et récupérer ainsi 3 à 6 Sust par poisson. Il faudra néanmoins penser à retirer le cerveau de l'animal en faisant bien attention de ne pas le répandre sur les chairs. Ce dernier contient en effet des substances hautement soporifiques.

Batiscaraphe (-5)

Poisson des profondeurs, le batiscaraphe a une forme cylindrique très reconnaissable. En hiver, il lui arrive de remonter la nuit dans des eaux plus hautes et plus poissonneuses. Ses nageoires trop courtes ne lui permettant de se déplacer aisément que latéralement. Il synthétise de l'oxygène qu'il stocke dans une poche dorsale ce qui lui permet de monter. Correctement tannée cette poche entre dans la confection de bon nombre de gourdes ou de gobelets.

Carpes (-1)

Vous trouverez un bon descriptif de ce poisson dans n'importe quelle documentation piscicole.

Carpe (-1) Sust 2 à 3

Métacarpes (-2) Sust 3 à 7, de la même famille que les carpes, la métacarpe est un beaucoup plus grosse.

Phalanges (-2) Sust 2 à 3, il s'agit des alevins de la métacarpe.

Tarses (-2) De la même famille que les carpes, les tarses sont plus longues.

Métatarses (-3) Variété de tarses de grandes tailles

Coxycrue cornue (-5)

Poisson trapu de taille moyenne, avoisinant le mètre. Certaines variétés très rare peuvent néanmoins atteindre les trois mètres. Se nourrissant exclusivement d'algues, il n'en est pas moins agressif. Le mâle, nomade, arbore deux grandes cornes reliées à ses arêtes sur la tête. Elles lui servent essentiellement dans ses duels avec les autres mâles qu'il ne peut s'empêcher d'affronter dès qu'il les rencontre. La femelle, territoriale, passe sa vie dans un carré d'algue d'une dizaine de mètres carrés. Elle repoussera systématiquement toute autre femelle qui tentera de s'approcher de son carré, et tentera d'attirer les mâles par la bonne tenue de ses algues. Comptez 6 Sust en moyenne pour une femelle et 4 pour un mâle. La chair de ce poisson est ferme est on la déguste généralement crue.

Les légendes maritimes sont émaillées de récits où des coxycrue géante renversent des bateaux de leurs cornes magistrales. Certaines proues de bateaux de guerre sont d'ailleurs ornées d'une tête de mâle.

Encorné (-3) pelotte d'épingle (-3)

Petit poisson des lacs se nourrissant exclusivement d'algues à forte fermentation. Lorsqu'elles entrent en fermentation dans le corps du poisson, les algues se transforment en une mousse alvéolée qui a pour effet de rendre le poisson moins dense que l'eau et de le faire remonter vers la surface. Jusqu'à ce qu'il se soit débarrassé d'une grande partie de ces algues il lui est donc impossible de redescendre sous l'eau. En été, période de prolifération des algues en question, il est possible de pêcher les encornés à l'épuisette.

Le nom de ce poisson vient du fait que certains d'entre eux n'hésitent pas à s'empaler sur toute sorte de petits objets pointus afin de s'alourdir et de continuer à se gonfler d'algues. L'encorné



mesure entre 10 et 20 cm en moyenne pour une Sust entre 1 et 2.

Contrairement aux autres poissons, les pêcheurs préfèrent prendre les encornés qui flottent à la surface des lacs plutôt que ceux qui nagent en profondeur, cela évite en effet la longue et pénible tâche de débarrasser le poisson de ses nombreuses pointes et autres cailloux.

Eryxthophène (-4) poisson péteur (-2)

Plus connu sous l'appellation de poisson péteur ou tout simplement de péteur, l'eryxthophène est assez répandu. Au cours de leur évolution ces poissons changent de forme. Une poche apparaît au milieu du corps de l'animal dans laquelle il synthétisera du gaz carbonique. Le gaz est comprimé dans les entrailles du poisson afin de ne pas le déstabiliser. La poche de gaz est donc très résistante à la traction. Elle entre dans la composition de nombre d'ustensiles de pêche, de la besace au lampion en passant par des flotteurs de bateaux.

Eryxthophène abscons (-6) Variété des grands fleuves. Poisson de bonne taille, un adulte peut apporter 30 Sust. Vivant en couples isolés les uns des autres on peut parfois observer leur étonnante remontée saccadée des grands cours d'eau.

Eryxthophène suintant (-2) La variété la plus répandue, on la trouve quasiment exclusivement dans les lacs. De taille moyenne (4 Sust), leur poche de gaz est proportionnellement plus petite que celle des autres espèces, ce qui n'empêche pas les enfants des bords de lac de s'amuser à la percer pour leur faire faire de jolis cercles dans l'eau. Chez cette espèce la transformation en gaz n'étant pas totale, une traînée huileuse accompagne généralement les émissions de gaz.

Eryxthophène voyageur (-4) À l'instar des saumons cette variété se développe en pleine mer mais retourne dans les lacs pour se reproduire. Leur méthode de propulsion leur offre un avantage indéniable pour la remontée des cours d'eau. Vivant en bancs de 100 à plus de 1 000 individus, on a parfois eu vent de marins asphyxiés et d'embarcations retournées par les remous provoqués par les gaz rejetés par ces poissons.

Fernet (-3)

Cet animal entre dans la composition de bon nombre de médicaments utiles dans le traitement d'affections du foie. Paradoxalement

l'aiguillon au bout de sa queue sécrète une substance qui agit directement sur le foie, provoquant des problèmes hépatiques pouvant entraîner la mort. Sa chair n'est pas déplaisante quoique présentant un léger arrière-goût médicinal. D'une taille moyenne, le Fernet apportera au pêcheur entre 2 et 3 points de Sust.

Le filiaire des perles (-5)

Poisson des rivières, avec son corps étiré en longueur le filiaire s'apparente à la murène. De taille réduite (50 cm en moyenne), il se cache dans des trous de rochers. C'est pendant les premières semaines de son existence qu'il est le plus vulnérable : il rassemble un grand nombre de pierre trouées à la sortie de son trou. Pendant le reste de sa vie il enfilera ces pierres à chaque sortie de son trou, se confectionnant ainsi une petite armure carapaçonnée. Il semblerait que cet animal ait développé un langage des perles, en fonction de son état d'esprit les formes et les couleurs de celles-ci varient en effet grandement. Une filiaire réceptive arborera par exemple des pierres de plus en plus petites et de plus en plus rouges vers sa nageoire caudale.

Le filiaire est réputé pour la finesse de son goût. D'aucun prétendent d'ailleurs qu'il n'en a aucun et que c'est la snobisme que de s'embêter à batailler avec des arêtes pour quelques misérables grammes de chair. On compte 1 Sust pour un animal de 50 cm. Le filiaire peut se pêcher à l'hameçon, au harpon ou à la main lorsqu'il est hors de son trou.

Ce poisson est plutôt pêché pour les cailloux qu'il arbore que pour ses propriétés gustatives. Les pêcheurs de filiaires sont donc plus généralement en cheville avec des orfèvres qu'avec des cuisiniers.

Une autre propriété intéressante de ce poisson est sa capacité à reconnaître les signes draconiques. Les cailloux troués qu'il choisit pour constituer son armure ont en effet trois chances sur cent de receler un signe. Concrètement, comptez une quinzaine de cailloux pour une prise de 50 centimètres, lancez 1D100 pour chaque cailloux, sur un score de 1 le signe est de difficulté 6, rapporte 20 points de sorts et est lisible sur un unique type de case. Pour un score de 2 la difficulté est de 3, les points de 8 et le nombre de cases de 3, pour un score de 3, difficulté de 0, 4 points et 5 cases.

La guille (-2)

Poisson d'eau douce, parent de l'anguille elle s'est développée en largeur plutôt qu'en longueur. Sa chair trop molle et au goût de vase prononcé n'est pas appréciée aussi la laisse t'on généralement en paix, d'autant que son squelette chaotique ne permet pas de prélever facilement des filets. On dit que, tel les flocons de neige, il n'est pas deux squelettes de guille présentant les mêmes formes. À cause de son squelette chaotique et urticant la guille n'a pas de prédateurs. La guille aime les fonds clairs car dans la vase ou les roches elle est désavantagée dans ses mouvements. Voire même elle risque de rester coincée. Les sucs digestifs de l'animal entrent dans la composition d'ingrédients alchimiques. Aussi existe-t-il une méthode commune de pêche de cet animal, la nasse à sucette. Car la guille est très friande de sucreries et comme tous ce qui mange trop de bonbons, sa chair est molle et se déchire sous l'hameçon. La nasse à sucette est un simple panier en osier à ouverture très large et tournée vers l'intérieur. On y dépose quelques sucreries et on attend que l'animal s'enferme de lui même dans le panier. Lors de son entrée dans la nasse le poisson ouvre le panier, les arêtes chaotiques de l'animal l'empêchent de franchir l'ouverture dans l'autre sens.



Le glyphonix (-6)

Famille de poissons plats et verticaux contrairement aux raies qui sont, elles, plates mais horizontales. De forme rectangulaire les Glyphonix évoluent en groupe de 10 à 50 individus. Les espèces se différencient principalement par la couleur et les reflets de

leurs écailles. La grande particularité de cette espèce repose sur le signe qui recouvrent leur flanc. Il s'agit très souvent de signes pouvant être approchés à des lettres de l'alphabet. De grands savants ont passé leur vie à étudier l'espèce et à répertorier les suites de signes de ces groupes de poissons. Certains prétendirent même que cette « mémoire aqueuse » était le reflet des pensées des dragons.



En raison de leur forme les glyphonix nagent généralement dans les eaux peu agitées. De taille moyenne (20 cm à 1,50 m) ils n'offrent que peu de chair (1 à 2 Sust par prise), mais certains sont recherchés pour la finesse de leur goût. On comprendra que les filets soient faciles à prélever. On distingue les sous-espèces :

Glyphonix verdâtre abyssineux (-6) D'une couleur verte intense et aux écailles miroitantes, cette espèce est recherchée tant pour son goût que pour ses merveilleuses écailles.

Glyphonix moutonneux du sud (-5) Variété à chair grasse, un peu plus grande que la moyenne (2 à 4 Sust), écailles ternes et peau boudinée induisant une nage lente et maladroite.

Glyphonix malingre (-6) Aucune graisse, on devine les arêtes au travers de la peau (1/2 Sust au mieux), fumée la chair est un met raffiné qu'on trouve au cours de grandes occasions sur les tables de gens aisés.

Glyphonix analphabète (-4) Variété présentant une couleur bleue unie et aucun signe.

L'hermaphrodisiaque pantouflard (-4) mâle-femelle (-2)

Plus connu sous le nom de mâle-femelle pour sa particularité de changer de sexe au cours de sa vie. Ce poisson est en effet femelle (-4) pendant les dix premières années et mâle (-5) pendant les cinq suivantes. Certains spécimens peuvent alors changer à nouveau de sexe pour redevenir femelle (-7)... Histoire de goût.

Ce gros poisson-chat hante les étendues d'eau vaseuses et passe sa vie dans un rayon dépassant rarement les cinq cents mètres, ce qui lui a valu son qualificatif de pantouflard. Sa chair est appréciée et constitue l'aliment principal de bon nombre de villages lacustres. Une femelle primale apporte entre 5 et 10 Sust, un mâle 15 et une femelle seconde (plus de quinze ans) peut atteindre les 30, voire les 50 lors de prises exceptionnelles. La laitance des femelles secondes est reconnue pour favoriser les menstruations, alors que les moustaches des vieux mâles sont sensées constituer un puissant aphrodisiaque. Les mauvaise langue diront que ça n'est aphrodisiaque qu'utilisé en prothèse et encore, lorsque le poisson est vivant.

La kantylaine (-7) Don des dragons (-6)

Il s'agit d'une variété de petits poissons vivant dans des eaux très pures. La moindre impureté peut être fatale à leur fragile équilibre. Dans certains pays la possession de ce poissons est une marque de richesse et de raffinement. Il n'est certes pas commun de trouver ces poissons, il est encore plus difficile de les garder vivants bien longtemps. Diverses variétés de ce poisson existent, chacune avec des spécificités et des propriétés bien étranges qui font murmurer que la kantylaine est la quintessence du rêve d'un dragon. Ceux qui croient en son existence donneraient cher pour en posséder une. On prétend qu'au Second Âge un certain grand zoologiste et certainement haut rêvant, sire Naivsirob, avait réussi à entreprendre un élevage de kantylaines. S'il a bien existé, son art s'est en tout cas perdu depuis. Parmi la grande diversité de kantylaines on distingue les variétés suivantes.

Kantylaine nuptiale (8) Petit poisson blanc des lacs de montagnes, elle possède des nageoires bien plus grandes que son corps et qui ressemblent à des voiles. L'adage dit que que tout couple sera heureux tant qu'il possédera une de ces kantylaine. Offrir un tel poisson à l'occasion d'un mariage est un symbole fort. Plus pragmatiquement, la kantylaine nuptiale rayonne de charme, toute personne à proximité sera physiquement charmante (comptez 3 points de Beauté en plus) et son humeur sera plus joyeuse. En outre, le poisson donne une fécondité garantie à qui l'ingurgite ainsi que la capacité de deviner le sexe d'un enfant à naître rien qu'en touchant le ventre d'une femme enceinte. Enfin, si la consommatrice est une

femme, elle aura aussi la capacité de choisir le sexe de ses enfants.

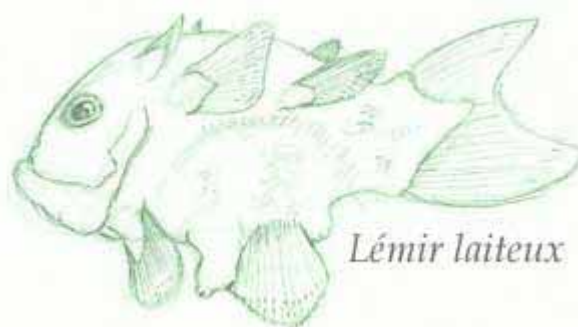
Kantylaine du trou vert (-10) Petit poisson d'un vert émeraude intense. Il vit dans les lacs souterrains. Emblème des musiciens érudits on lui attribue la capacité de faire résonner les roches, la glace et l'eau du simple battement de ses nageoires. Celui qui l'ingurgite obtient dit-t-on le don de musique (concrètement: 400 points d'expérience en musique).

Kantylaine déviant (-10) Petite variété des lacs de montagne, elle arbore une teinte bleu outremer électrique. L'absorption de ce poisson donne paraît-t-il à un individu la capacité de voler.

Kantylaine de la lie (-7) C'est la variété la plus connue. Contrairement aux autres kantylaines, celui-ci peut survivre ailleurs que dans les eaux cristallines. Il faut alors que ces eaux contiennent une forte concentration d'alcool. On prête d'ailleurs à ce poisson la capacité de bonifier le vin et les spiritueux. Ce qui explique que ce poisson ait naturellement trouvé sa place dans les cuves de certaines abbayes du Second Age.

Le lémir (-2) ou Poisson vache(-2)

Variété de poissons dont la femelle possède une poche ventrale produisant du lait qu'elle utilise pour nourrir ses petits. De taille moyenne, le lémir peut facilement atteindre les 3 mètres de long en captivité. Sa chair est très prisée. La forme de ce poisson herbivore n'est pas sans rappeler celle d'un phoque ou d'un lamantin. Les nageoires, par contre, sont bien celles d'un poisson.



Lémir sauvage ou *Lémir laiteux* (-4) Variété sauvage de lémir, c'est la variété souche à partir de laquelle on a obtenu le lémir laitier par sélection. De taille moyenne (1,30 m au maximum) sa chair ferme est plus prisée, que celle bien plus grasse du lémir laitier. Comptez de 4 à 8 Sust pour un lémir adulte. Cette variété



ne fournit qu'une quantité infime de lait, âcre qui plus est, bien qu'extrêmement nutritif.

Lémir laitier ou simplement lémir (-2) Variété d'élevage, elle peut atteindre 3 mètres de long et produire ses 5 litres de lait par jour. Comptez autour de 60 Sust pour une femelle adulte et 10 Sust pour un mâle adulte. Les lémirs laitiers sont élevés dans des fermes aquatiques. La traite est pratiquée dans des bassins spéciaux. Les mamelles du poisson étant situées du côté de la nageoire caudale, il est relativement facile de prélever le lait.

Lémir lithon (-7) Variété de lémir des barrières de corail d'eau douce, le lémir lithon a un apport en minéraux qui lui donne des couleurs opalescentes très reconnaissables. Ses écailles sont ainsi utilisées comme fertilisant et sa chair comme recalifiant des os. Comptez 3 à 6 Sust d'une chair coriace et sablonneuse.

Lémir arable (-8) Variété de lémir vivant dans les sols limoneux. La quantité de limon qu'il ingurgite le rend impropre à la consommation. Par contre les carcasses entières de ce poisson sont utilisées comme engrais. Une sous-variété de ce poisson, le Lemir Arable Humide est capable de faire des réserves d'eau qui lui permettent de passer quelques mois sous terre. Les habitants de régions désertiques sont capables de repérer le poisson sous quelques mètres de terre. Ils s'en servent alors comme gourde.

La mathusalante (-7)

Variété de poissons peu connue, la mathusalante prospère dans les bas fonds, peu importe la nature de l'eau. Pêchée dans certains pays elle présente une chair flasque et huileuse. Bien que comestible elle n'est pas consommée ; seuls les yeux et la cervelle présentent un intérêt culinaire, le reste du corps est généralement recyclé en huile et en colle. La mathusalante se pêche exclusivement à la nuit noire, généralement au filet sans trou (qui permet de masquer la lumière de la lune). Ces poissons sont en effet très attirés par les couches d'eau de la surface, mais repoussés par la lumière. En surface on ne pêche généralement que des poissons de moins de un mètre ; néanmoins on en a déjà vu atteignant facilement les huit mètres ! Ce qui laisse présager l'existence d'autres bien plus grands dans les fonds. On prête généralement à la mathusalante des propriétés de longévité.

Une Mathusalante d'un mètre (4 kg) fournira 7 Sust consommée fraîche. Elle provoquera des nausées sur un test de CONSTITUTION/(-Sust mangée) raté. Séchée, elle ne présente plus que 2 Sust.

Mathusalante bleutée sudoripare (7) Variété des grands lacs. Elle possède deux glandes sudoripares sous les ouïes. Traitées convenablement ces glandes entrent dans la composition de parfums de luxe.

Mathusalante argentée (-8) Variété des fonds marins.

La myopapatte (-5) ou poisson-taupe (-3)

Pour compenser son handicap visuel ce poisson d'eau douce a développé une épaisse carapace qui lui permet de se cogner partout. Se nourrissant de racines, la myopapatte est pourvue d'épaisses nageoires latérales griffue lui permettant de creuser le sol. Sa chair fine est prisée des pêcheurs. Il faut néanmoins beaucoup de patience pour extraire quelques maigres filets de l'épaisse armure. 2 Sust pour une bête de un mètre et de 7 kilos.

La carapace très résistante du poisson est aussi utilisée pour confectionner des outils solides, de la pièce d'armure aux éléments de boîtes renforcées.

L'olifiantes (-4)

Variété de poissons à défenses. Celles-ci leur servent à gratter la vase où ils trouvent de petites plantes ou de petits animaux (alevins, larves et parfois même de petits coquillages) qui composent l'essentiel de leur alimentation. L'ivoire de leurs défenses est utilisée en ornement tant dans la marqueterie qu'en bijouterie ou simplement pour des manches de couverts. Leur taille varie entre un et deux mètres et présente une forme aplatie, plutôt trapue. Compter entre 4 et 12 Sust.

Olifiante trompeuse (-4) ou éléphant d'eau (-3) Variété possédant une trompe courte dont il se sert pour fouiller la superficie de la vase, filtrer l'eau ou encore troubler l'eau en soufflant sur la vase afin de se cacher dans le nuage ainsi obtenu. La trompe de l'animal est très prisée en cuisine pour certains plats régionaux où elle est remplie d'une farce.

Olifiante à moustache (-3) À défaut de trompe cette variété possède des moustaches très sensibles lui permettant de détecter le moindre

mouvement dans la vase ou dans un sol sablonneux.

Olifiante tricorne (-6) Outre les deux défenses sur les côtés de la bouche, ce poisson possède une troisième corne sur la tête.

Olifiante monocorne (-8) Ce poisson ne possède qu'une corne au milieu de la tête, il lui faut se retourner pour fouiller la vase.

La pénajour (-9)

Poisson plat sur le plan vertical. Chez la femelle l'arrière est plus étroit que l'avant et on voit les arêtes. Vivant une soixantaine d'année, la femelle pénajour ne pond que dans les 5 dernières années, ce qui explique la relative rareté de l'espèce. Néanmoins, pour compenser cet énorme handicap le nombre d'œufs ainsi pondus avoisine les cinq milliards ce qui ne peut qu'épuiser l'animal et explique son rapide déclin. Les œufs sont récoltés et consommés de diverses manières (mis à sécher, à fermenter, en sauce ou encore mis à maturer dans une gangue de cire, ...). Le poisson en lui même fournira 1 à 3 Sust pour une femelle « jeune », 3 à 6 Sust pour une pondeuse, et 2 à 4 Sust pour un mâle.

La prosopope, kantylaine miroir ou une-chance-sur-deux

Toute médaille à son revers et les dragons sont facétieux. Chaque kantylaine a son contraire qui lui est physiquement identique, mais dont les effets vont à l'exact opposé. Le prosopope déviant paralysera physiquement son consommateur (perte de 3 points en FORCE et AGILITÉ). Le prosopope du trou vert transformera une diva en casserole (perte de 400 points d'expérience en musique), etc. Mais après tout, cela ne vaut-t-il pas la peine d'être tenté ?

Toute personne connaissant l'existence de la kantylaine connaîtra celui de son illustre antagoniste. Lorsqu'une personne pêche une kantylaine, un jet de chance tiré derrière le paravent permettra de décider s'il s'agit d'une kantylaine ou d'une prosopope. Bon courage...

La rozoire (-6) Pilote du vaseux (-4)

Poisson d'eau douce, la rozoire possède une longue trompe fine et mobile qui lui permet de filtrer la vase sans se salir. Sans écailles, la peau de cet animal est d'un gris velouté teinté de nuances de bleu, parfois égaillé de quelques

tâches blanchâtres sur l'arrière de l'animal. Poisson symbiotique du vaseux (cf Livre des Mondes) qu'il débarrasse des petites moisissures, pourritures et autres éléments dégradés. Les habitants des marais savent reconnaître ces signes : lorsque la concentration de ces poissons est élevée dans un endroit, c'est qu'un vaseux ne va pas tarder à en émerger. Des légendes circulent sur le fait que cet animal serait en fait à l'origine des vaseux. La concentration de rozoires créerait les vaseux et leur serviraient ensuite de guide.



De taille moyenne la rozoire procurera entre 2 et 3 points de Sust., avec cependant un goût de vase très prononcé. Convenablement tannée la peau de l'animal procure un cuir soyeux très réputé pour les articles de luxes (chaussures élégantes, gants ou ceinturons). Dans les régions où ce poisson est commun on a aussi l'habitude de le vider entièrement puis de laisser simplement tanner sa peau au soleil. Au final et en ajoutant une anse en osier on obtient une jolie burette ou un arrosoir

La saumuche (-2)

Cf. Le Livre des Mondes.

Le Schpouaqueux (-5)

Cet animal se développe en masse dans les endroits riches en déchets organiques de toutes sortes. Certaines variétés sont comestibles, mais on les délaisse en raison de leur goût infâme.

Schpouaqueux coprophage ou poisson des égouts (-1)

Habitant obligé des égouts, le schpouaqueux coprophage se nourrit exclusivement d'excréments. On comprendra donc que plus la ville est grande, plus il prospère.

D'une taille moyenne de 50 cm à 1,50 m, on peut les observer en bancs serrés dans les fleuves et les rivières de ville, aux endroits particulièrement pollués. Avec l'âge ils deviennent sensibles à la lumière du soleil et s'enfoncent dans les parties sombres des égouts. Leurs écailles développent en outre une résistance particulière aux polluants, ils peuvent alors littéralement nager dans un bain d'acide. D'aucun prétendent que des monstres de plus de six mètres auraient été aperçus dans les sous-sols de villes particulièrement polluées.

De manière générale, ceux qui auront vraiment faim et seront habitués à manger au Resto U de l'Esplanade trouveront entre 4 et 6 Sust sur la bête. L'odeur d'excrément de ses chairs étant particulièrement persistante, on demandera un jet de VOLONTE à -4 pour réussir à en manger (eh oui... Vous avez déjà essayé de manger de la merde ?) et un jet de CONSTITUTION à -2 pour ne pas vomir.

Schpouaqueux à *carognes* (-6) ou petit carognard (-3)

Variété similaire, se nourrissant exclusivement de charognes. On la trouve aussi dans les campagnes bien qu'elle soit plus présente en villes.

La sybilline à queue (-3) poisson scorpion

L'aiguillon caudal de ce poisson contient un poison étrange, aussi la sybilline n'est-elle généralement pêchée que par des spécialistes. La codaline extraite de l'aiguillon a effectivement la propriété de donner le don de double vue. Le problème étant que confondant allègrement passé, présent et futur la malheureuse victime n'est plus capable que de prononcer des phrases incohérentes pour son entourage.

La truite lénifiante (-4)

Poisson amphibie des eaux froides il a la forme d'une truite mais présente une abondante fourrure qui lui permet de survivre même dans la boue gelée. Ses nageoires avant présentent un squelette proche de celui de mains et lui permettent de prendre appui sur les berges ou de creuser la neige.

Cette espèce est assez fréquente dans les ruisseaux et les lacs de haute montagne. La fourrure du poisson est plus ou moins longue et épaisse en fonction de l'habitat. Dans certaines

régions on traite la fourrure de cet animal pour réaliser les doublures externes des manteaux, ses poils étant en effet hydrofuges.



Les tétrapodes (-8) Poissons patteux (-6)

L'ordre des tétrapodes est assez peu répandu dans le rêve. On prétend qu'il est dû à l'origine à un état de confusion mentale lié à l'éveil d'un dragon. Celui-ci aurait alors confondu poissons et autres animaux. La sélection naturelle et l'évolution ont depuis fait le tri dans cet ordre pour ne plus conserver que quelques rares espèces. Issus d'une même variété de poissons, les tétrapodes partagent un grand nombre de caractéristiques. Ils sont tous de taille moyenne (0,5 à 1,5 m, 2 à 5 Sust.), ils peuvent presque tous utiliser leurs nageoires, mais sont plus à l'aise à marcher sur les fonds, ce qu'ils font qu'ils se nourrissent essentiellement de coquillages, de crustacés et d'algues.

Tétrapode cinocéphale (-6) chien des mers (-4)

Poisson des hauts fonds marins, le cinocéphale est réputé pour son flair. Il ne connaît pas son pareil pour déceler les oursins opalescents ou les oulouteries dont il est très friand. Facilement apprivoisable, nombre de pêcheurs emploient ce poisson pour la chasse de certaines variétés de poissons ou la cueillette des oursins opales.

Tétrapode sudoripare (-6) stinkfout (-5)

Variété d'eau douce. Ses pattes sont non consommables en raison des glandes qui y sécrètent un liquide visqueux et odorant destiné à augmenter sa pénétration dans l'eau. Le sudoripare est le nageur le plus rapide de tous les tétrapodes. Par contre sur les fonds il lui arrive fréquemment de déraiper, aussi a-t-il mis au point une technique de déplacement : la nage glissée.

Tétrapode sale (-6) Groin de bauges (-3)

Ce poisson de forme vaguement porcine est incapable de nager et préfère les eaux troubles. On prétend que dans certains pays il survit même dans des flaques de boue. Se nourrissant de tout ce que la vase peut lui apporter le tétrapode sale développe une épaisse couche de graisse utilisée tant en cuisine que pour l'éclairage.

QUELQUES PLATS

Ne sont donnés ici que quelques idées de plats en descriptifs succincts (la difficulté, entre parenthèses), libre au meneur de broder, modifier ajouter sur les goûts et les modes opératoires. En outre, les recettes usuelles telles que les courts-bouillons, potages et compagnie ne sont pas développés. Libre à vous de les y insérer.

Bourre couillon (-4)

Liqueur à base de poisson. Généralement sucré c'est un alcool traître qui frappe lentement, on ne ressent les effets qu'une demi-heure draconique plus tard... Trop tard. En fonction des bouilleurs de crus et des poissons utilisés, faites faire les jets au moment de l'absorption pour une force allant de -5 à -8.

Carpes aux fors (-3)

Les fors sont des petits champignons qui ont le bon goût de pousser à côté des étangs riches en carpes. On a donc naturellement associé les deux mets en un plat relativement simple à réaliser, et simplement bon. Le point délicat réside dans la cuisson du champignon, car c'est lui qui masquera le goût de vase du poisson et parfumer le plat. Cette recette ne nécessite pas un attirail particulier. Il faudra simplement prévoir de pré-cuire les fors avant de les introduire en milieu de cuisson des carpes.

Confiture de moustaches d'olifiantes (-1)

Les moustaches d'olifiantes revenues dans du sucre font le délice des enfants et des plus grands. Malgré la cuisson la texture de l'ensemble reste assez coriace, le met est donc à déconseiller aux personnes âgées et autres édentés. Comme toute confiture le succès de la recette repose essentiellement sur le choix des ingrédients et la cuisson. Chaque famille y va de son petit secret jalousement gardé.

Cornet d'encornés (0)

Il s'agit là par excellence du plat des fêtes estivales. Les gens se réunissent au centre du village ou sur les bords de lacs pour déguster cette friture servie généralement dans des cornets d'osier.

Simple friture d'encornés cette recette est inratable. Il y a néanmoins quelques variations

entre les villages, certains par exemple roulent préalablement les encornés dans une farine, d'autres ajoutent des légumes ou des fleurs de courge. Il faut néanmoins savoir choisir ses ingrédients ! L'huile, les poissons, la farine, même l'osier du cornet peuvent avoir une incidence pour les puristes.

Cuissot de chien des mers en robe étoilée

(-6)

On peut s'arrêter à la cuisson des cuissots en croûte de sel et d'algue et au four à bois traditionnel. Cette recette a le bon goût d'être simple et efficace (-1 en difficulté). Il est possible de l'améliorer en adjoignant une sauce aux étoiles de mer qui, elle, requiert une certaine dextérité et un équipement précis (-6 en difficulté).

Fernet bancal (-3)

Court bouillon agrémenté de plantes médicinales. On prête à ce plat des vertus curatives. Il n'est pas rare pour les familles de faire ce plat lorsqu'elles ont un malade à la maison.

Filiaire surprise (-3)

Cette recette date du Second Âge, peu s'en souviennent et plus personne ne la pratique. Elle fait partie des légendes au même titre que le rôti de cygne à la broche chez nous. En effet, quel intérêt y aurait-il à agrémenter son quotidien d'un poisson insipide ? Le filaire n'est généralement consommé qu'en support d'un autre plat de poisson pour donner un peu plus de matière lorsque la pêche a été mauvaise.

La recette du filaire surprise est assimilée à une friandise. L'animal est confit dans le sucre puis laissé à sécher au soleil ou pour les impatients chauffé dans un gros chaudron de cuivre. Il est alors servi comme une sucette réinséré dans son armure de perles. On comprend mieux l'intérêt qu'on apportait à cette friandise au Second Âge où une personne sur dix pouvait effectivement déceler de jolies surprises au milieu des perles...



Fromage de lémir

Confection de fromage à base de lait de lémir laitier. Il existe diverses techniques et donc divers fromages. Les plus connues sont:

- *la lémirette* (-2) Fromage au goût frais. Confectionné à l'air libre dans un endroit frais.
- *le lémirlion* (-3) Confectionné et mis à mûrir dans les greniers venteux. Chaque grenier et chaque vent apporte ses spécificités et son caractère au fromage. On raconte que certaines maisons ont été construites en fonction d'une meilleure orientation du grenier au vents... Fierté des familles et des villages, le lémirlion est l'occasion de grandes fêtes et de concours annuels où l'on compare son fromage à celui du voisin. « Untel a une croûte plus mauve, untel a systématiquement trois stries sur le dessus, c'est dû au vent qu'il a là haut, etc. »
- *le pet de drôle* (-4) Fromage à l'arôme corsé, et à l'odeur... persistante.
- *le lémirliche* (-6) Fromage à pâte cuite et au goût très fin, le lémirliche demande des conditions de maturation assez sévères.

Garbure à l'aisance (-2)

Cette forme bien connue de potée de légumes privilégie normalement les viandes d'animaux tels que le canard ou le porc. Dans les villages lacustres, elle a été adaptée à la chair et au goût de ce poisson qui constitue la base de leur alimentation. Le chou est parfois remplacé par certaines variétés d'algues.

Guille au lait (-2)

Après avoir fait réduire la guille dans une poêle, on ajoute simplement du lait. Cette recette sucrée est très prisée des enfants.

Kantylaine en gelée (-7)

Plat raffiné, met des rois du Second Âge. Il est certes tout à fait possible de manger crue la kantylaine afin de profiter de ses effets, mais ce ne serait pas lui faire honneur. Aussi, de grands chefs ont mis au point cette recette qui permet

d'extraire tout l'arôme du poisson. Prisonnier au centre d'un bloc de gelée cristalline, le poisson distille son goût subtil et parfume tout le plat. Chaque kantylaine a une tessiture spécifique qu'il n'est possible de goûter véritablement qu'avec cette recette.

Lémir au lait (-2)

Cuisson du lémir dans son propre lait, ce plat est à l'Ésospionrie ce que la choucroute est à la Bavière. Une recette simple pour un goût difficilement égalé.

Métacarpe en dos et laurie (-3)

La laurie et le dos sont deux plantes qui, à l'instar du fors poussent dans les marais. Elles entrent dans la confection d'une sauce qu'on associe souvent aux plats de métacarpe. Cette recette s'accompagne généralement de féculents tels que les pommes de terre ou les topinambours.

Olifiante courte bouillie (-4)

Le poisson est jeté dans une eau bouillante. Cette première cuisson rapide permet d'en décoller facilement la peau et d'affermir les filets qui peuvent alors être prélevés et jetés dans un gruaud au froment et au blé.

Soupe de glyphonix (-2 pour la soupe... Le reste à l'appréciation du meneur)

Le succès de cette soupe repose presque autant sur les aromates choisis que sur les mots constitués à partir des lettres sur la peau de l'animal. Il est en effet de coutume de prélever la peau du poisson et de la faire revenir à part à la poêle, ce qui a pour effet de faire ressortir les lettres. Ces lettres sont ensuite replacées sur la surface de la soupe de manière à ce qu'elle constituent des phrases.

Trompe d'olifiante farcie (-5)

La trompe caoutchouteuse de l'animal est garnie des légumes et des chairs cuites à part dans un cours-bouillon. Le tout est ensuite rôti, grillé ou agrémenté d'une petite sauce. Ce plat peut déjà être considéré comme de la grande cuisine

Le carillon brisé

Un scénario pour Tsaliar par Benjamin Schwarz et Cabos

La priorité doit être donnée aux guardians de l'Ordre mineur de la Mémoire, et aux patriarches ultimalistes. Le scénario exclut les patriarches pluralistes des trois Sphères, et toute relation négative aux ultimalistes (fonction de votre Possible).

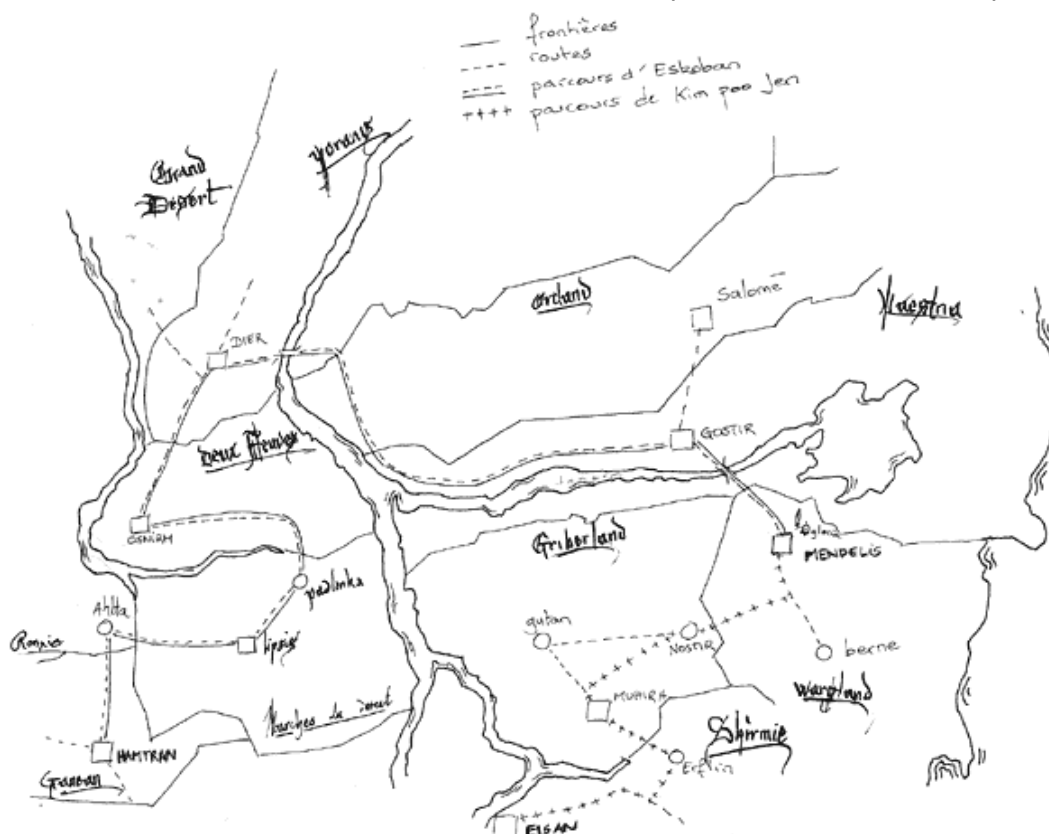
La convocation de cette compagnie part de Padlanka le 30^{ème} jour de l'Ours de l'An 674. Cependant, le lieu de réunion est fixé à Hamtran, auprès du chef Ralf Agornis. Faites le calcul approximatif des délais nécessaires à chacun. Ce scénario illustre parfaitement les difficultés que les initiés ont à réagir face à certains événements, à cause des distances qui les séparent.

La compagnie est amenée à enquêter sur la disparition inexpliquée d'un initié guardian. Mais cette enquête risque de les mener bien plus loin que prévu. Au-delà de la mort de celui qu'ils cherchent les membres de la compagnie seront amenés à retrouver la trace d'un objet magique que tous croyaient disparu. Mais au-delà de tout, ils seront amenés à sentir la puissance corruptrice que suscite l'initiation, et jusqu'où certains peuvent aller pour faire partie de la puissante Société des Initiés. Quelles seront alors leurs décisions ? Sauront-ils comprendre la leçon des cloches ?

INTRODUCTION

À Mendelis, au tout début de l'Ère du Refuge, se dressait le grand Temple de l'Ultime, connu aujourd'hui sous le nom de Sanctuaire de l'Ultime. À cette époque, ce temple avait une intense activité religieuse, et toute la région

était sous le contrôle des ultimalistes. Il abritait six cloches magiques offertes aux patriarches par le Messie Thobias en personne (enfin, d'après ce qu'ils affirmaient !) et dont le pouvoir était immense. L'Histoire fit perdre le contrôle du Temple de l'Ultime aux patriarches, au





bénéfice des guardians qui le rebaptisèrent Sanctuaire de l'Ultime. Cette passation de pouvoir fut un arrangement volontaire du grand maître des ultimalistes, l'archevêque Tilburs, pour des raisons encore obscures à ce jour (quasiment plus aucun initié actuel ne connaît le fond de cette histoire). Une fois les engagements pris, les ultimalistes décidèrent de cacher les cloches dans les alentours, afin qu'elles ne soient pas utilisées dans des buts impies. Persuadé qu'un jour des Patriarches reviendraient à Mendelis reprendre le contrôle du Temple de l'Ultime, Tilburs laissa les cloches dans leurs cachettes. À sa mort, le Sanctuaire de Mendelis était toujours occupé par les guardians, et il allait le rester jusqu'à nos jours...

Des siècles après leur dissimulation, plusieurs de ces cloches furent retrouvées. Leur pouvoir avait été oublié depuis longtemps, et seule leur matière attira la convoitise, car ces cloches étaient faites d'or. Aussi furent-elles invariablement fondues.

Il y a quelques temps, le guardian historien Ralf Agornis, à Hamtran, retrouva des documents parlant des premiers siècles de la colonisation du Wargland (l'état dont Mendelis est la capitale). Ces documents, on ne peut plus sérieux mentionnaient les « six cloches divines ». En les rapprochant d'autres documents relatant—d'antiques témoignages, ainsi que de contes et légendes de la région il finit par se convaincre de l'existence de ces puissants artefacts et émit même quelques hypothèses sur la cachette d'une de ces cloches. Peut-être l'objet y était-il encore ? Il manda un jeune servant, Eskoban, pour qu'il se rende à Padlanka, fief actuel des ultimalistes. Là-bas, ce servant proposa aux religieux de les aider à retrouver cet objet sacré, en échange de quoi, les patriarches ouvriraient les portes de leurs archives aux guardians historiens. Un tel volume d'informations jamais traitées était un trésor autrement plus alléchant pour Ralf Agornis que toutes les cloches du monde, fussent-elles magiques ou en or massif !

Les ultimalistes ne crurent pas vraiment à cette histoire. Que des cloches données par le Messie en personne à leur culte aient pu être oubliées ne leur paraissait guère crédible. Mais dans le même temps, ils reconnaissaient que l'Histoire de l'Ère du Refuge n'était pas une science parfaite, et que leur premier archevêque de cette Ère était connu pour son goût du mystère.

Même si ces cloches n'existaient pas, l'affaire méritait bien d'être vérifiée.

Les ultimalistes acceptèrent donc le marché. Si le jeune guardian leur ramenait la preuve de l'existence de cette cloche, et de sa nature divine, alors ils accéderaient à sa demande, tout en précisant bien qu'ils se réserveraient un droit de regard et de veto sur les écrits qui pourraient en naître !

Le guardian partit donc en quête de l'objet, mais en route, il disparut. Les ultimalistes furent alertés par cette disparition soudaine. Si cette histoire ne reposait sur rien, pourquoi le jeune guardian avait-il ainsi disparu ? Et si, finalement, quelque chose d'important était en jeu ? Décision fut donc prise de convoquer une compagnie afin d'enquêter sur cette affaire.

♦ Des cloches – origines

Loin d'avoir été conçues par le Messie, les cloches sont l'œuvre de l'archimage Quaris, ultimaliste fervent. Il fit don de ces cloches à son culte, ce qui souleva une vague de protestations muettes de la part des autres ordres religieux, mais après tout, tel était son droit le plus strict. De tailles diverses, ces cloches étaient composées d'acier d'excellente facture et recouvertes d'une épaisse couche d'or enchanté. Cette couche magique leur donnait la propriété de raffermir la foi des fidèles qui en entendaient le son. En outre, trois de ces cloches possédaient des propriétés plus spectaculaires encore et n'étaient que peu utilisées. Concrètement, tout croyant en l'Ultime qui entend le son d'une de ces cloches bénéficie d'un bonus de 1 à toutes ses actions pendant 24 heures. Les incroyants (athées) sont eux affligés de doutes et voient leurs actions passer à -1. Quant aux pluralistes, ils sont châtiés et prennent un malus de 2 à toutes leurs actions sur la même période. Quand on sait qu'il y avait potentiellement 6 cloches prêtes à sonner à Mendelis on imagine le pouvoir défensif et offensif que celles-ci représentaient. Cela eut deux conséquences : de nombreux croyants ultimalistes vinrent s'installer en ville, et dans le même temps, leur prospérité attira également beaucoup plus de personnes encore, dont beaucoup d'athées. Ces gens-là prirent l'habitude de se boucher les oreilles en parlant fort aux heures de sonnerie des cloches ! Cette frange de la population, non ultimaliste, ressentait un vif agacement face à cette situation, mais tant que Tilburs fut maître de la



cité, nul ne songea à s'en plaindre ouvertement ! Cependant, quand l'arpenteur Worig se rendit à Mendelis pour tenter d'y prendre le pouvoir, il trouva cette même partie de la population tout à fait prête à l'épauler.

Les six Divines Cloches (connues à l'époque sous le nom de Carillon Divin) sont les suivantes :

- **Matine, Médiane et Nocta** qui sonnaient quotidiennement. Une le matin, l'autre à midi, la dernière le soir. Quand Worig arriva en ville, Tilburs se résolut à ne plus faire sonner que Matine, afin d'éviter d'ajouter de l'eau au moulin des mécontents et de grossir ainsi les rangs de l'arpenteur !
- **Lunea** permettait de plonger les environs proches dans le jour ou dans les ténèbres selon le désir du sonneur ! Une sorte de brume s'échappait de la cloche, couvrant en dix minutes à peine, une zone de un kilomètre carré ! Cette brume pouvait absorber la lumière (la nuit en plein jour) ou la diffuser (le jour en pleine nuit). L'effet de la cloche était choisi par le sonneur, et l'intensité du phénomène dépendait du temps et de la fréquence avec laquelle la cloche était activée. L'effet durait tant que la cloche sonnait.
- **Apéa** permettait d'appeler ou de congédier les nuages suivant le désir du sonneur. Tant que la cloche sonnait, les nuages continuaient de s'écarter ou de se concentrer au-dessus du clocher, la pluie ne tardant pas à en résulter.
- **Gloria** permettait à un archevêque de ressusciter les cent personnes les plus croyantes mortes au cours de la dernière heure ou bien de tuer les cent personnes les moins croyantes. Pour la résurrection, la cloche n'offrait pas de guérison. C'est-à-dire qu'un individu mort de vieillesse ou de maladie décédait à nouveau quelques temps plus tard si rien n'était fait pour le guérir. Cette cloche ne pouvait sonner qu'une fois par jour (sans interruption) après quoi elle sonnait comme une cloche fêlée. Cependant, on pouvait continuer de la faire sonner à condition de ne pas s'interrompre. De cette façon, on pouvait ainsi maintenir en vie un individu le temps de soigner son mal.

À noter que seul un véritable croyant pouvait utiliser les pouvoirs spécifiques des cloches majeures. Ces effets étaient circonscrits à la portée du son des cloches, jusqu'à un maximum de 20 kilomètres.

À l'heure de l'établissement de la liste des 200 de Tsaliar, le Carillon Divin aura déjà disparu, et n'y sera jamais répertorié.

♦ Des cloches – destin

Matine et Nocta furent secrètement installées dans les clochers de Berne et de Norsinar (au Griberland). Après le départ des ultimalistes de Mendelis, les petits temples des alentours perdirent de leur influence, et certains se livrèrent même à d'incroyables audaces. L'or de Matine attira la convoitise de malfrats de Berne, et, neutralisant le pauvre frère qui s'occupait du petit temple local, ces derniers s'emparèrent de la cloche, pour aussitôt la faire fondre. Apprenant le sacrilège, le frère du temple de Norsinar voulut mettre Nocta à l'abri dans les collines, mais durant le voyage, des voleurs bien informés eurent tôt fait de s'en emparer.

Médiane fût installée dans un monastère des collines loin des grandes concentrations de population et recouverte d'une épaisse patine de bronze. Durant la Guerre des Champions, le monastère fut détruit par une faction quelconque, et nul ne sait ce qu'est devenue la cloche.

Gloria fût enveloppée et ensevelie par dix fidèles dont un patriarche, au pied d'un rocher appelé « le Doigt de l'Ultime » non loin de Médiane. Les neuf hommes décédèrent sans jamais révéler leur secret. Quant au patriarche, il fit inscrire un sonnet dans un trône de pierre afin de permettre à un de ses successeurs de retrouver l'emplacement de la cloche. Au fil du temps, le secret du trône se perdit, et le trône lui même fût déplacé sans plus de considération dans un autre monastère ultimaliste. Comble du hasard ou déclin de la religion dans cette région ? Ce monastère n'était autre que celui où était cachée Médiane.

Apéa fut repérée par des pluralistes alors que les ultimalistes cherchaient à l'évacuer sur la Maestria. S'associant à des brigands peu scrupuleux, ils s'emparèrent de la cloche, et en firent des lingots (les brigands pour l'or, les patriarches pour le plaisir de la savoir détruite). Sans qu'on en ait la moindre preuve, il semble



très probable qu'il s'agissait de pluralistes issus de la Sphère de la Sainte Terreur.

Lunea fut emmenée dans les montagnes qui surplombent Mendelis. Mais lors de son transfert, le chariot sur lequel elle était posée fut entraîné dans une forte pente, et elle disparut dans le noir d'un profond ravin. Chacun s'accorda à la dire broyée par la chute, peu désireux d'aller vérifier !

♦ L'intrigue

Ce que Ralf Agornis a retrouvé dans ses documents, c'est la trace de Médiane et de Gloria. Les indications sur Gloria sont très floues, mais celles sur Médiane pourraient permettre de situer l'antique monastère.

Quand Eskoban se rend à Padlanka pour négocier avec les ultimalistes, il est donc mis en contact avec l'enseignant Merên Tahâr. Celui-ci n'est pas un initié, c'est un instruit garant de la pérennité des chants de l'Ultime, et qui enseigne aux étudiants de la foi. Certains, parmi ces étudiants, deviendront des initiés. D'autres seront à leur tour des instruits destinés à devenir des enseignants. Un petit nombre, les moins doués, restera au service du temple, affecté à des fonctions subalternes.

Parmi les étudiants du moment, un dénommé Klavian compte bien ne pas faire partie de ces déshérités. Spécialisé dans l'étude des archives ultimalistes et entre autres dans les contes et légendes, il a lui aussi retrouvé des bribes de références aux cloches. Suffisamment pour être troublé par la relative vraisemblance de leur existence mais pas assez ni pour y croire vraiment ni pour les localiser. De ce fait, il n'en a jamais parlé, par peur du ridicule (qui le condamnerait à un destin pitoyable !).

Face aux propos d'Eskoban, Merên Tahâr se retourne tout naturellement vers Klavian pour lui demander s'il a déjà entendu parler de ces cloches. Klavian est alors totalement pris au dépourvu ! S'il avoue croire en l'existence de ces foutues cloches, on lui demandera pourquoi il n'en a jamais parlé, et sa prudence se retournera contre lui ! En outre, ce serait avouer son incompetence en matière de culte face à un guardian. Intolérable ! Instinctivement, il répond donc que non, il n'en a jamais entendu parler ! Merên Tahâr n'a

aucune raison de douter de cette réponse, et l'affaire suit son cours. Au final, Eskoban prend la route vers Mendelis, avec la bénédiction dubitative de l'archevêque.

Depuis ce jour, Klavian n'a plus retrouvé le repos. Que faire ? Si ce maudit guardian retrouve une de ces cloches, alors Klavian sera ridicule, et sans doute, jamais initié (il s'en persuade du moins !). Au final, Klavian décide qu'il lui faut intercepter le guardian. Soit pour faire en sorte que la cloche ne soit jamais retrouvée, soit pour la retrouver officiellement à sa place ! Il sera alors facile de prétendre que l'historien, attiré par la promesse de l'or, voulait fondre la cloche ! La première solution sera la plus facile, mais la deuxième la plus bénéfique pour sa carrière. On verra bien sur place. Prétextant une mauvaise nouvelle au sein de sa famille, Klavian sollicite un congé. Étant un bon élément, il l'obtient aisément. Aussitôt, il se lance à la poursuite du guardian.

Il le rattrape aux portes du Wargland, après avoir chevauché de jour comme de nuit, et changé plusieurs fois de monture. Eskoban est bien étonné de voir arriver ce patriarche envoyé par Krilar pour l'épauler (c'est ainsi qu'il se présente), hirsute, sale et essoufflé ! Klavian affirme que l'archevêque s'est ravisé de le laisser partir ainsi, sans assistance, et qu'il a été mandé pour le soutenir dans ses recherches. Malheureusement, suite à divers incidents de route, il n'a pas pu le rejoindre avant. Klavian étant un expert en diplomatie et relations publiques, il ne tarde pas à endormir la méfiance du jeune guardian. L'histoire est plausible, après tout. Malin, Klavian n'oubliera pas de dire à Eskoban que tous ses messages devront maintenant passer par lui, pour qu'il les authentifie !

Une fois à Mendelis, Eskoban se met aussitôt en quête de l'emplacement du monastère antique. Pour cela, il s'adresse en priorité aux vieux, porteurs de légendes, et aux bergers, qui auraient pu apercevoir des ruines. Klavian, prétextant être fatigué, reste dans une modeste auberge en périphérie de la ville. Le soir venu, il se rend dans les bas quartiers pour enrôler deux mercenaires, Lavinia et Ermion. Ce sont deux instruits motivés par l'argent. Comme Klavian n'en dispose pas de beaucoup, il leur promet celui de la cloche, qui les rendra fabuleusement riches ! Sa stratégie est donc arrêtée : faire



liquider Eskoban, détruire la cloche pour payer les deux mercenaires, et rentrer aussitôt à Padlanka comme si de rien n'était. Plus personne n'entendrait parler du guardian, et on croirait encore à une chimère !

Convaincus par le volume d'or promis par Klavian, et se méfiant des éventuels pouvoirs d'Eskoban, Lavinia et Ermion embauchent un groupe de mandrins, et commettent l'erreur d'en aviser Klavian, qui voit là l'occasion de rajouter un détail à son plan : l'élimination des deux seules personnes pouvant le compromettre !

Au bout d'une décade, Eskoban finit par retrouver Médiane, activement aidé par Klavian, qui connaît quelques indications supplémentaires et qui a maintenant tout intérêt à ce que cette histoire aille vite, pour ne pas être absent trop longtemps de Padlanka. Aidé par quelques gros bras embauchés en ville, Eskoban part récupérer Médiane dans les ruines. Klavian prétend rester en ville pour préparer le convoi de retour vers Padlanka. En réalité, il prévient Lavinia et Ermion qu'il est temps d'agir. Et puis, discrètement, il prévient le chef des mandrins de la nature du trésor d'Eskoban, ce que Lavinia et Ermion s'étaient bien gardés de faire, et lui suggère de se débarrasser des deux mercenaires durant l'attaque ! Ainsi, affirme-t-il, cela fera deux parts de moins ! En échange, il prétend vouloir une part égale à celle du chef, et lui donne rendez-vous dans un endroit discret. En réalité, il se moque de cet or (ne vit-on pas mieux comme Initié que comme bourgeois ?). Mais il lui faut une histoire crédible afin que les mandrins croient à sa volonté de trahir les deux mercenaires.

Eskoban et ses gaillards sont taillés en pièces par Lavinia, Ermion et leur troupe. Suite à quoi, conformément au plan, les malfrats s'en prennent à leurs commanditaires. Ermion se défend comme un diable, occasionnant une résistance non prévue par les malfrats qui y perdent quelques hommes. Klavian a « oublié » de les prévenir de la force de cet individu. Il est finalement assommé puis assassiné, Lavinia, quant à elle, est égorgée. Le chef des mandrins envoie des hommes au rendez-vous de Klavian dans la ferme intention de le tuer également, mais il n'y trouve qu'un message : « Eskoban était un initié. Faites-vous oublier ! » Pris de panique, les malfrats décident de faire fondre rapidement la cloche. Pour cela, ils doivent rejoindre un forgeron isolé, habitué à traiter avec des bandits, mais habitant à près de trois jours de Mendelis. De plus, en souvenir de leur lutte contre Ermion, outre deux morts, ils ont un blessé sérieux. Enfin, la charrette utilisée par Eskoban a versé dans l'assaut, et une roue s'est rompue.

Ils commencent donc par aller voler une charrette dans une ferme des alentours. Puis, recouvrant la cloche de toiles et de peaux, ils retournent en ville, séjournent brièvement dans une auberge pour y faire soigner leur blessé, et prennent ensuite la direction du forgeron arrangeant. Là-bas, ils fondent la cloche, et se partagent le butin.

Pendant ce temps, Klavian est revenu à bride abattue à Padlanka, où il affirme que sa famille va mieux, que l'alerte était exagérée, et où il reprend paisiblement ses fonctions, pouvant continuer d'espérer être initié un jour...

Le scénario

DU COTE DES GUARDIANS

♦ Eskoban

Eskoban était un humain d'environ 28 ans toujours bien habillé dans des étoffes simples et généralement de couleur rouge. D'une corpulence moyenne il présentait un visage rasé de près et des cheveux noirs. Toujours de bonne humeur, son visage était généralement

ouvert et souriant. Eskoban n'était pas intéressé par le beau sexe, sa seule expérience dans ce domaine s'étant révélée catastrophique. Il était en fait plus porté vers le sexe masculin. Toute personne qui aura eu affaire à lui emploiera facilement les qualificatifs « charmant » ou « prévenant » pour le décrire.



Eskoban est le dernier rejeton d'une riche famille d'Esspérant. Ayant fui les combats au début de la guerre, ses parents étaient morts en exode, laissant leur jeune fils à la tête d'une fortune colossale, sous forme de bijoux et de lingots soigneusement dissimulés. Durant la guerre, le jeune Eskoban rencontra le fameux Esmynos et lui proposa de gérer l'ensemble de sa fortune. En échange de quoi, il demandait une introduction auprès de l'Ordre de la Mémoire, et de pouvoir assumer une vie matériellement paisible. Esmynos accepta, et au lendemain de la guerre, quand Ralf Agornis établit officiellement son Ordre à Hamtran, il acheta une somptueuse demeure à Eskoban, et l'installa confortablement. Régulièrement, Esmynos lui rend visite, pour parler histoire et archéologie, et à l'occasion, lui paye à prix d'or poteries, sculptures anciennes en excellent état, et toutes sortes de livres.

Eskoban était pour Ralf Agornis un parfait initié de succession. À la différence de jeunes gens plus impétueux et impatients de renommée ou d'aventure, Eskoban grandirait patiemment dans la connaissance de l'Histoire de Tsaliar. Pour un jour, paisiblement, prendre sa relève et poursuivre cette œuvre ingrate mais tellement nécessaire de collecte et de décortilage des informations diverses reçues par l'Ordre au fil du temps.

Leur différence de niveau de vie ne l'a jamais gêné. D'abord, Eskoban était très discret sur ce sujet, et ensuite, il n'a jamais caché à Agornis qu'il lui suffirait de le vouloir, pour qu'aussitôt il le fasse jouir de sa confortable demeure. Pour l'instant, Agornis préfère rester dans sa vieille auberge, même s'il apprécie de se rendre dans la luxueuse demeure de son disciple afin d'y goûter les joies de conversations fort érudites. Sur ses vieux jours, quand il ne sera plus en état de s'occuper de l'auberge, alors là, peut-être...

En attendant, Agornis craint sincèrement qu'il ne soit arrivé quelque chose à Eskoban, et il pleurerait chaudement l'annonce de son décès. À ce stade, il se reproche de lui avoir confié ce travail, se disant qu'il n'était sans doute pas encore prêt pour cela.

Il est parti pour Padlanka au début le **1er jour du Chat de l'An 673** (*changez cette date si elle ne vous convient pas, et décalez d'autant les suivantes*). Une missive de sa part indique qu'il a atteint Padlanka aux alentours du **18ème jour du Chat de l'An**

673, et qu'il y commence les tractations, avec bon espoir d'aboutir.

Depuis, aucune nouvelle.

Le **18ème jour de l'Ours 674**, une missive arrivait de Padlanka. Signée Padéorn Krilar elle disait que le jeune guardian avait régulièrement signalé sa progression, jusqu'à son arrivée au Wargland. Il devait envoyer un message aux alentours du **début du mois de l'Aigle 673**, date probable de son arrivée aux portes de ce territoire, mais rien n'est venu. Krilar demande si Eskoban est rentré à Hamtran, et si c'est le cas, pourquoi n'a-t-il pas jugé bon de le faire savoir ?

Agornis lui répond le jour même qu'Eskoban n'est jamais revenu, qu'il n'est vraiment pas dans sa nature de faire des escapades sauvages, qu'il est vraiment très inquiet, et qu'il apprécierait grandement que l'archevêque, avec son autorité sur la Terre du Refuge, commandite un enquête sur le devenir de son jeune servant.

Pour ce qui est des motifs de son voyage, Agornis répond qu'Eskoban a tout emporté chez lui pour étudier les documents en question. Il sait juste qu'il s'agit du Carillon Divin de Quaris, un archimage du 1er siècle du Refuge, lié aux ultimalistes et au Sanctuaire de Mendelis, d'autre part il semblerait que certains témoignages parlaient de deux cloches qui pourraient encore être cachées dans les alentours de Mendelis.

Agornis est parfaitement au courant des liens qui existent entre Eskoban et Esmynos.

♦ La demeure d'Eskoban

La demeure d'Eskoban est une bâtisse de pierre en plein centre ville. Comprenant de nombreuses pièces dont beaucoup sont inoccupées, elle s'étend sur 100 mètres carrés de surface au sol et sur trois étages. Elle est ornée de sculptures luxueuses et entourée d'un vaste jardin bien entretenu sur le modèle anglais (de nombreux bosquets bien taillés habilement disposés au hasard).

LE PERSONNEL

Cinq personnes s'occupent du quotidien de la villa, un intendant, un jardinier, un valet de chambre, une dame de compagnie et une cuisinière. Tous dorment dans la demeure. Les tâches de chacun ont été scrupuleusement



établies par l'intendant. En dehors de leur fonction première, tous ont une partie de la vaste demeure à tenir. Le personnel est très attaché à Eskoban qui savait visiblement se montrer aimable avec tout le monde.

MATEO – L'INTENDANT

Matéo a été choisi par Esmynos. C'est un humain d'une quarantaine d'années, un peu guindé mais terriblement efficace sur le type « valet anglais ». Matéo a été chargé de veiller au bien être d'Eskoban. S'occupant des besoins matériels de son maître, c'est lui par exemple qui a choisi la maison ainsi que le reste du personnel qui la tient. C'est aussi lui qui administre les comptes, qu'il tient scrupuleusement afin d'informer Esmynos des dépenses. Il sera tout à fait possible de compulser ce livre de comptes dans lequel on pourra constater les sommes énormes passées dans la constitution de la bibliothèque (près de 6 000 Drâls). Matéo fera ce qui est en son pouvoir pour aider la compagnie. Il prendra spontanément toute initiative allant en ce sens. Par contre, conscient de travailler pour des initiés, il ne donnera une information que si on lui en pose expressément la question, et toujours la plus épurée possible, mais jamais fausse.

NINON – LA DAME DE COMPAGNIE

Ninon est une jolie jeune femme de vingt cinq ans. Cheveux blonds, petite taille, visage poupon, constamment le sourire aux lèvres, des yeux noirs et malicieux, un peu en chair mais pas potelée. Elle a été choisie il y a dix ans par Matéo afin de « tenir compagnie » à Eskoban lorsque celui-ci voudrait se « distraire ». Eskoban a laissé faire pensant que ce ne serait pas plus mal pour sa réputation, mais on comprendra bien que les seules distractions qu'il prenait avec elle ont consisté à lui enseigner ses connaissances et à discuter histoire et religions. La jeune femme s'est révélée être à la hauteur des discours de son enseignant et celui-ci en était même venu, récemment, à vouloir la recommander à Agornis, pour l'initiation. En tout état de cause Ninon voue un amour non partagé et non avoué à Eskoban qui, quant à lui, voulait ne voir dans le regard de son élève qu'une grande et profonde complicité. Si on lui demande ses attributions dans la maison, elle répondra avec fierté qu'elle est dame de

compagnie d'Eskoban et qu'elle l'assiste dans ses recherches. En tout état de cause Ninon pourrait s'avérer être une aide précieuse pour la compagnie. Elle connaît bien la bibliothèque d'Eskoban et sera à même d'aider le groupe dans ses éventuelles recherches (avec elle, on trouve de suite, sinon, il faut un test de PE à -7 pour trouver un ouvrage, pour 2D20 minutes de recherche en cas de réussite. Un seul jet par personne). Ninon connaît également bien les recherches de son maître. Elle sait ainsi qu'il était à la recherche du Carillon Divin de Quaris. Bien qu'Eskoban n'en ait pas discuté ouvertement avec elle, Ninon a deviné qu'il avait trouvé la trace d'une, voire deux, de ces cloches. Au cours des derniers jours qui ont précédé son départ pour Padlanka, Ninon a pu glaner quelques informations au hasard de ses conversations avec Eskoban.

L'histoire du Carillon Divin de Quaris : une compilation de notes faites de la main même d'Eskoban, dont certains passages sont commentés par Agornis. On y apprend que le Carillon fut l'œuvre de l'archimage Quaris (1^{er} siècle du Refuge), qu'il était composé de six cloches d'or, disposant de pouvoirs. Une liste des noms des cloches et de leur pouvoir sommaire est donnée. On y apprend également que pour d'obscures raisons, les ultimalistes abandonnèrent le Temple de Mendelis, au profit des guardians. A priori, ces derniers ne firent jamais la moindre allusion à ces cloches, ce qui laisse supposer qu'ils ne rentrèrent pas en leur possession (l'Ordre mineur de la Mémoire, dépend de l'Ordre Majeur des Sciences de l'Être, dont la maîtresse réside à Mendelis. Si ce sont les guardians qui affirment ne pas être au courant, alors il y a de fortes chances pour que cela soit vrai). Mais quand les patriarches fondèrent un nouveau temple à Padlanka, plus la moindre trace de ces cloches. Alors, légende, ou objets dissimulés ? Agornis et Eskoban semblent vouloir creuser la question. Avant de partir, Ninon a demandé à Eskoban où il se rendait. Celui-ci a simplement dit Padlanka, puis il lui a remis cette compilation afin qu'elle comprenne de quoi il s'agissait. Lui-même affirmait connaître par cœur ces notes, et n'en avoir donc nul besoin.

Ninon pense qu'Eskoban suivait la **piste de Médiane et Gloria**, pensant qu'elles se trouvaient dans les mêmes parages. Il avait fait allusion à un antique monastère se trouvant



dans les abords de Mendelis. Il affirmait qu'une puissante magie protégeait ces cloches, et que seul « l'homme pieux implorant sa foi » pourrait un jour espérer s'en approcher.

Toute allusion déplacée pouvant être faite sur les rapports que Ninon avait avec Eskoban offusquera la jeune femme, et provoquera un mutisme farouche de sa part.

Note : Ninon serait une excellente candidate pour le remplacement d'Eskoban, si sa mort est établie. Proposer sa candidature le cas échéant rapportera +1 en LOY, +1 en REU et +1 en CON, sur les recommandations chaleureuses et sincères d'Agornis.

TOINETTE – LA CUISINIÈRE

Toinette est une jeune humaine aux formes rondes. D'un naturel jovial et emporté, elle compense un physique plutôt ingrat par un art culinaire hors pair. À bientôt 30 ans elle sait faire la cuisine comme personne à Hamtran, c'est ce qui lui vaut sa place dans cette prestigieuse demeure.

LEOPOLD – LE JARDINIER

Léopold est un homme-ours de 160 ans. La moindre des choses qu'on puisse dire de lui c'est qu'il a la patte verte, et ce, qu'il s'agisse des plantes d'intérieur les plus petites ou des arbres immenses et majestueux qu'abrite la propriété.

LA BIBLIOTHEQUE

Elle compte des milliers d'ouvrages, sans compter les parchemins et autres tablettes d'argiles. Quelques bas-reliefs antiques s'y trouvent également, ainsi que plusieurs statuettes très anciennes.

Un ouvrage intitulé « **Contes et légendes de Mendelis** » est marqué à plusieurs pages. Il

s'agit, comme son nom l'indique, d'un recueil assez exhaustif de croyances populaires, contes, légendes et historiettes pour enfants collectés au cours des âges et rassemblés par les bons soins de Sobac Emrifn'i, illustre lettré, gardien de son état. L'audacieux Eskoban s'est appuyé sur ces récits douteux supposant qu'ils devaient receler un fond de vérité, aussi certains passages y sont soulignés. Bien que très obscurs pour qui ne connaît pas l'histoire des cloches ils n'en constituent pas moins de bons indices pour retrouver Eskoban. Parmi les passages marqués on relèvera :

Les malfrats qui détruisirent le Matin et la Nuit, pour s'en rendre plus riches, spoliant les petits clochers qui en gardaient le mystère.

La Brume fut libérée par les jaloux, orgueilleux d'autres cultes, qui en libérant son essence, mirent un brouillard éternel sur son histoire.

La Lune chuta dans les entrailles de la Terre. Ses gardiens, morts de honte, se précipitèrent à sa suite. Seul l'un d'entre eux resta en vie pour témoigner de leur infamie, car même dans leur mort, ils ne voulaient pas être pardonnés de ce crime.

Et pour qui aura la patience de lire le conte duquel ces passages sont issus, il apprendra une version de l'histoire des cloches. Ce conte s'intitule « Le Carillon Brisé » il relate l'existence d'un carillon offert par Tobias aux ultimalistes de Mendelis (un bel anachronisme pour qui s'y connaît un peu en histoire), la déchéance de ces ultimalistes qui, perdant la foi furent chassés de Mendelis par l'Ultime. Tombés en désuétude ils brisèrent le carillon pour se le partager, mais le courroux de l'Ultime fut terrible et par des voies détournées il reprit un à un les morceaux du carillon, exterminant ceux qui l'avaient défié.

Cet ouvrage n'est pas à sa place dans la bibliothèque. Il n'y a donc que trois moyens de le trouver : chercher expressément un titre équivalent (et réussir son test), être avec Ninon (qui le repérera dans les dix minutes), ou encore être sous l'effet d'un FORTUNIS CANTO.

DU COTE DES PATRIARCHES

♦ Padlanka

Il faut 18 jours de marche pour y arriver à partir d'Hamtran.

À Padlanka, les initiés sont reçus par Padéorn Krilar, archevêque de l'Ordre de l'Ultime en personne.

La compagnie est accueillie à l'enclos des caravanes. Si des patriarches pluralistes sont venus ou si quelqu'un arbore le symbole d'une divinité pluraliste, il sera immédiatement chassé de la ville à coup de pierres ! Admettre un tel membre dans la compagnie après le départ de Padlanka sera considéré comme une trahison (-2 en LOY) et provoquera pour le moins un blâme hiérarchique.

Dans l'enclos, une vaste tente a été dressée, dans l'attente de la compagnie. On y trouvera de quoi se restaurer et tout ce qu'il faut pour s'y reposer. Une fois tout le monde arrivé, Krilar se rendra lui-même à la tente.

Il donnera les indications suivantes :

Aux alentours de la **troisième décade du Chat de l'An 673**, un jeune guardian de l'Ordre de la Mémoire nommé Eskoban est venu à Padlanka demander audience.



Il a été reçu par un enseignant de la Foi (le dénommé Merên Tahâr pour être précis) qui a ensuite relayé ses demandes (il n'aurait pas été décent – d'après Krilar – qu'un grand maître

rencontre un simple servent en personne, au cours d'une simple audience !).

Ce jeune guardian affirmait qu'au premier siècle de l'Ère du Refuge, les ultimalistes occupaient le Sanctuaire de l'Ultime à Mendelis, lui donnant alors le nom de Grand Temple de l'Ultime, et que ce temple abritait six cloches divines, présent du Messie Thobias en personne (Eskoban n'avait pas oublié la prudence et ne souhaitait pas entrer en conflit religieux avec un haut initié en lui apprenant que les cloches que son ordre avait pris pour divines étaient en fait l'œuvre d'un archimage). Puis, pour d'obscures raisons, le temple fut abandonné des ultimalistes, au profit des guardians. Les six divines cloches auraient alors été cachées dans les alentours, et les ultimalistes se seraient exilés pour finalement implanter leur grand temple à Padlanka.

Pour Krilar, certaines de ces affirmations sont vraies, mais d'autres semblent douteuses. À l'époque dont parlait le jeune guardian, les ultimalistes possédaient effectivement le Grand Temple de l'Ultime à Mendelis, sous la direction de l'archevêque Tilburs. Il est exact qu'ils finirent par quitter la ville, et abandonnèrent la

place aux guardians. Et il est exact qu'ils fondèrent par la suite le Grand Temple de Padlanka. Mais nul récit ne parle de ces six divines cloches, et Krilar a bien du mal à croire qu'un présent du Messie en personne n'ait laissé aucune trace dans les mémoires de son ordre ! D'un autre côté, Tilburs fut connu pour son goût des mystères, et actuellement, nul ne sait pourquoi les ultimalistes quittèrent Mendelis.

En conclusion de tout cela, Krilar donna son accord au guardian pour qu'il entreprenne des recherches (il évitera de parler des arrangements conclus,

estimant que la compagnie n'a nul besoin de cette information), au cas où, mais franchement, il n'y croyait vraiment pas. Le temps que les tractations se passent, et le



temps d'organiser son départ, il est reparti aux alentours du **1^{er} jour du Renard 673** vers Mendelis. Cependant, le jeune guardian a subitement disparu, et Krilar voudrait bien être sûr qu'il ne s'agit que d'un malheureux concours de circonstances, sans aucun rapport avec le but de ses recherches.

Note : si quelqu'un demande à Krilar pourquoi la compagnie est partie d'Hamtran et non de Padlanka, celui-ci répondra vivement que jusqu'à preuve du contraire, cette histoire ne concerne que les guardians, et que ce n'est que le mince doute qui subsiste sur la réalité de ces cloches qui l'a conduit, par pure compassion, à user de son nom pour rechercher un simple servant !

Il est possible d'interroger Merên Tahâr sur ses discussions avec Eskoban, mais uniquement si la demande en est faite à Krilar (qui donnera aussitôt son accord).

♦ Merên Tahâr

Cet humain âgé de 71 ans est sec et extrêmement professoral. S'il se trouve des patriarches ultimalistes dans la compagnie, ils sont passés par lui et son enseignement (tous les chants les plus agressifs !), et en éprouveront de la peur, du respect ou malaise, selon les cas. Car il est intouchable, « propriété » exclusive de l'archevêque. Être discourtois avec lui, c'est être discourtois avec Krilar !

Il confirme la date d'arrivée d'Eskoban (**18^{ème} jour du Chat de l'An 673**) à Padlanka, car il garde une trace écrite de tout.

Il confirme également les propos du guardian (et reste, lui aussi évasif sur les termes du marché, affirmant que c'était bien normal qu'on les prévienne si ces cloches appartenaient à l'Ultime !). Il indique qu'il a fait vérifier ces propos par un de ses élèves, qui étudiait précisément ce genre de questions, et que ce dernier lui a confirmé ne jamais rien avoir lu ou entendu de pareil.

Il donne la date de départ d'Eskoban : le **30^{ème} jour du Chat de l'An 673**. De simples messages de progression, jusqu'à l'arrivée au Wargland. Un message aurait dû être daté du **2^{ème} jour de l'Aigle 673** (arrivée aux frontières du pays, par la route de Gostir), mais rien de tel ne parvint ici. Ce message aurait dû

arriver à Padlanka vers le **début de la troisième décade du Loup de l'An 674**. Le **24^{ème} jour du Loup de l'An 674**, Merên Tahâr envoyait un message à Hamtran, pour vérifier que le jeune homme n'était pas tout simplement rentré chez lui ! Le **30^{ème} jour de l'Ours de l'An 674**, il recevait un message d'Agornis, très inquiet. Le jour même, l'archevêque décidait de convoquer une compagnie pour enquêter sur le sujet.

Si on lui en pose la question, Merên Tahâr donnera le nom de Klavian, et autorisera une rencontre avec lui.

♦ Klavian l'étudiant de la Foi

On apprendra pas grand chose de lui. Il confirmera la venue du jeune guardian, mais en précisant bien qu'il ne l'a jamais rencontré. Il redira n'avoir jamais rien trouvé comme allusion aux six divines cloches dans les archives du temple.

Seul un patriarche ultimaliste pourrait pousser plus loin l'enquête à son sujet :

Klavian est dans sa troisième année d'étude, et semble bien parti pour être initié dans les mois qui viennent.

En fait, il serait peut-être déjà initié, s'il n'avait passé presque une année entière au chevet de sa famille (en Ronxie). De fait, il lui faudra sans doute encore quelques mois pour parfaire son éducation.

Il est bien noté des enseignants de la Foi, mais les autres étudiants le trouvent pour beaucoup un peu trop ambitieux.

Klavian est effectivement bien vu des enseignants, et toute enquête un peu trop poussée à ce stade, provoquera une verte réprobation de Tahâr, qui insistera pour que personne ne trouble plus longtemps la sérénité de ces lieux !

♦ Les caravanes

Des caravanes tentent régulièrement de gagner de nombreux jours en ne remontant pas sur Dier pour rejoindre la piste du Métal. Cette route les fait passer par Osnirm, c'est-à-dire un long détour vers l'ouest puis vers le nord, avant de prendre enfin la direction de l'est.

Ces caravanes tentent souvent de quitter la piste Bleue à la hauteur de la Haute Dune

d'Ashiarm, rejoignant ensuite les bords du Joshuan pour le traverser sur de larges radeaux, et rejoindre ainsi la berge nord ou sud du Tanéorn.

Mais ces convois hors des pistes sont dangereux, et peu s'y risquent sans une solide escorte, ou mieux encore, quelques initiés ! Car même les pires ruffians de la Mer de Lumière (le désert) savent que la mort d'un initié déclencherait à coup sûr des représailles musclées !

À Padlanka, dans l'enclos des caravanes, plusieurs individus s'occupent d'organiser les convois, et il ne sera pas dur d'apprendre qu'Eskoban a emprunté ce chemin, au sein d'une caravane sûre et ravie de sa présence.

Par contre, personne ne parlera sans qu'on l'y ait invité d'un ultimaliste ayant suivi la même route peu de temps après, car tous ces gens ont appris depuis longtemps qu'il valait mieux rester discret à Padlanka quant aux affaires des ultimalistes...

ENQUETE A MENDELIS

♦ Mendelis et les initiés.

Pour rejoindre Mendelis, les compagnons pourront suivre la route « hors piste » des caravanes. Des radeaux laissés sur les deux rives du Joshuan témoignent que cette route est utilisée (caravanes, mercenaires, initiés discrets....). Ce chemin demande 54 jours de marche (une caravane ne va pas plus vite).

La route balisée passe par Osnirm, Dier, Gostir puis Mendelis. Elle demande 80 jours de marche environ, mais on y trouvera auberges et haltes tout du long.

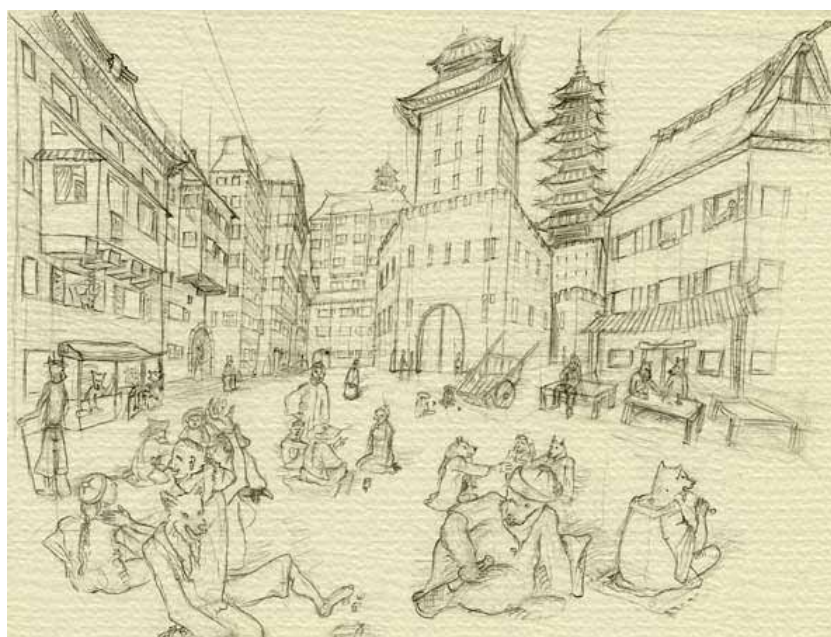
Mendelis est peuplée de très nombreux initiés, et selon les hiérarchies de chacun, les compagnons pourront aller poser quelques questions sur Eskoban.

Mais personne n'a vu le jeune guardian, ce qui laisse supposer qu'il ne s'est pas rendu auprès des instances locales pour y demander asile ou aide.

Curieux qu'un initié ne soit pas allé rendre hommage à sa maîtresse alors qu'elle réside à Mendelis ? Certes, mais Eskoban n'a rien d'un intrigant politique, et ce genre de subtilités le dépasse totalement : il a simplement eu peur de déranger !

À noter que certains ordres pourraient très bien donner une toute autre direction à la mission, pour peu qu'on les informe de la probable existence de Gloria (Médiane inquiète beaucoup moins), et de son éventuelle redécouverte :

Déma Kô Râni, maîtresse gardiane, supérieure hiérarchique d'Eskoban : l'essentiel est de savoir ce qui est arrivé à



Eskoban. Pour ce qui est de la cloche, les guardians doivent juste veiller à ce que le parti qui l'emportera autorise son accès pour étude (aspect historique, principalement). Au-delà de ça, moins les guardians auront donné l'impression d'intervenir dans cette histoire, mieux ce sera !

Isdaline, chef gardiane, médecine : il faut savoir ce qui est arrivé à Eskoban. Quant à Gloria, le mieux serait encore de la détruire si elle existe vraiment !

Saki Al Rama, chef guardian, arts martiaux : même avis que Déma Kô Râni qu'il s'empressera de prévenir.

Canian, chef guardian, comportementalisme : il serait bon de savoir ce qui est arrivé à Eskoban, pour punir sévèrement les coupables ! Quant à la cloche, le



mieux serait encore de ne même pas la chercher !

Janiars, chef guardian, construction : même avis que Canian.

Qlest, chef guardian, musique : même avis que Déma Kô Râni qu'il s'empressera de prévenir.

Lantle, chef guardiane, espionnage : retrouver ce qui est arrivé à Eskoban est un excellent exercice d'application pour son ordre !. Quant à Gloria, seul l'avis de Déma Kô Râni importe, et elle lui remettra toute l'histoire aussitôt entre les mains.

Gutan, servant guardian, transports terrestres : conseillera de mener une enquête prudente, en faisant bien attention de ne pas se retrouver au milieu d'une tempête politique. Donc, savoir regarder ailleurs s'il le faut ! Quant à Gloria, le mieux serait encore qu'elle ne soit pas retrouvée, et le plus simple consiste à ne faire aucun effort dans ce sens.

Karian, chef magiocrate, éléments de magie réelle : oui, il faut enquêter sur ce qui est arrivé à Eskoban, et s'en remettre aux ordres compétents en fonction du résultat de ces recherches. Quant à Gloria, le mieux serait encore de la remettre à l'archimage Lydraen !

Woglan, chef magiocrate, 200 de Tsaliar : l'enquête autour de la mort d'Eskoban est largement secondaire. Ce qui compte, c'est Gloria ! Hors de question de la remettre à Padéorn Krilar, elle revient de droit (en tant qu'objet enchanté), à l'archimage Lydraen, garant des 200 de Tsaliar. Cependant, pour éviter tout conflit inutile, le mieux serait que la compagnie se la fasse « voler » sur le chemin du retour... La version officielle dira qu'ils l'ont fait pour fondre l'or. Bien évidemment, l'attaque ne fera aucun mort : pas de problème pour des magiocrates ! Woglan sera alors parmi les premiers à condamner le vol de l'illustre objet et à se prononcer en faveur de mesures draconiennes pour l'éradication des initiés de guerre de la région.

Roantek, chef magiocrate, supériorité magiocratique : aucune importance de savoir ce qu'il est advenu du guardian ! Ce qui compte, c'est que Gloria revienne à l'archimage Lydraen, et que cela se sache, car il ne saurait en être autrement.

Hakaru, chef brigand, filature : Retrouver la piste d'Eskoban est un excellent défi pour son ordre, et une occasion de se faire une

réputation dans ce sens. Quant à la cloche, peu importe qui l'aura : ce qu'il faut, c'est que les arrangeurs soient dans le coup, et que celui qui l'obtiendra sache qu'il l'a obtenu grâce à eux !

Krobak, servant brigand, filature : prévendra aussitôt Hakaru Manous, chef brigand, impôts et taxes. Cette histoire pue et pourrait conduire à de multiples conflits. L'essentiel est que rien ne s'emballe, et le mieux serait qu'Eskoban ait été tué par de simples malfrats (le cas échéant), et que Gloria n'existe pas !

Rona, chef seigneuresse, garde du Sanctuaire de l'Ultime : il faut savoir ce qui est advenu à Eskoban, pour que justice soit rendue. Quant à Gloria, le mieux serait de la placer entre des mains bienveillantes, qui n'utiliseront pas son pouvoir (le général Tsaor, ou l'archevêque Karigan).

♦ Mendelis et les auberges

Il existe de très nombreuses auberges et petite pensions à Mendelis, et il sera dur d'en faire le tour. Demander à des informateurs ce genre de choses risque également de poser problème : les faits remontent à un an, et contrairement à Padlanka, les initiés sont fréquents à Mendelis, aussi bien les résidents que ceux qui viennent les visiter.

Cependant, si on se souvient du luxe dans lequel vivait Eskoban à Hamtran, et du peu d'expérience qu'il avait sur la route, on tentera peut-être de concentrer ses recherches sur les auberges les plus luxueuses. Et cela sera une bonne idée, car « Au Lion Rieur », le tenancier (Wu Jien Luen, un vieil homme-loup) présentera un registre impeccablement tenu, sur lequel figure, à la date du **6^{ème} jour de l'Aigle 673**, la signature d'Eskoban. Détail intéressant, il a prit une deuxième chambre, à la même date, pour laquelle le registre indique « Frère Torgan ». Aucun registre de sortie n'est signé.

Dans le cas où les PJs disposeraient d'informateurs ou bien s'ils font clairement savoir leur besoin à la population (par l'intermédiaire de crieurs par exemple) Wu Jien Lueng finira par apprendre qu'on cherche des informations sur Eskoban et se présentera spontanément (du moins si le message véhiculé par les personnages ne laisse pas présager de mauvais traitements pour les informateurs...).

Le tenancier se souvient très bien d'Eskoban, car quelques jours après son arrivée, il a voulu



engager quelques garçons costauds, et louer une charrette. C'est le patron de l'auberge qui lui a fourni tout cela, mais personne n'est jamais revenu, et la charrette non plus d'ailleurs ! Conscient d'avoir eu affaire à un initié, il n'a pas fait de scandale, mais sera ravi de revenir sur cette histoire, en présentant cela comme une aide de sa part aux initiés pour retrouver l'un des leurs (dans l'hypothèse où les compagnons ne cachent pas qu'ils le cherchent).

Wu Jien Luen n'a jamais su le pourquoi de cette expédition, mais il sait que les jours précédents, le guardian passa beaucoup de temps sur la place Worig, là où se réunissent de nombreux vieillards pour disputer d'âpres parties de dominos. Il n'a gardé aucun souvenir de ce frère Torgan.

♦ Mendelis et les vieux.

De nombreux vétérans passent leur journée sur la place Worig, où ils se rencontrent, discutent, boivent un peu et jouent beaucoup (ou l'inverse pour certains !).

Avoir de la conversation est pour eux un événement, et surtout avec un initié. Certains sont encore suffisamment alertes pour se souvenir d'Eskoban. Ils se rappellent qu'il voulait savoir s'il existait des ruines dans les alentours de la ville, des endroits susceptibles de ressembler à un monastère. Personne ne se souvenait de quelque chose de tel. Le jeune guardian était revenu plusieurs jours de suite, allant voir également des bergers, mais personne ne voyait de quoi il pourrait s'agir. Et puis, un vieux berger était intervenu pour dire que dans son jeune âge, il avait aperçu un tel monastère, à un jour de la ville, au nord-est. Un autre avait alors rétorqué qu'à l'endroit dont il parlait ne s'élevaient que des bouts de murs épars, et que bien malin qui aurait pu dire qu'il y avait un monastère ici ! Mais un troisième s'était alors souvenu que durant la Guerre des Champions, des cavaliers escortés de monstres hideux étaient passés par cette région, et que s'ils avaient fait halte dans les alentours, alors c'était bien heureux qu'il reste encore des murs aujourd'hui !

♦ La ferme

À quelques heures du monastère les joueurs auront l'opportunité de trouver une ferme. Outre le gîte et le couvert ils pourront y trouver

de la main d'œuvre pour leur éventuels travaux de force au monastère. C'est dans cette ferme que les malandrins ont volé leur charrette pour transporter Médiane.

♦ Le monastère

De tels endroits accueillent et éduquent des instruits au sein des divers cultes de Tsaliar. Celui indiqué par les vieux, était dédié à l'Ultime, antique vestige de la présence des ultimalistes sur la région. Connu de Padlanka, il formait des officiants et des prêcheurs, autant que des domestiques dévots qui ensuite iraient travailler pour des initiés.

Situé à moins d'un jour de Mendelis, l'endroit a su rester discret tout au long des années, habitude sans doute héritée de la déchéance des ultimalistes sur la région, à l'époque où ils durent quitter ce territoire. Pas vraiment secret, il fonctionnait de façon très autonome, et assez austère pour n'attirer aucune convoitise.

À l'heure de la Guerre des Champions, les instruits du monastère préférèrent se disperser, sachant très bien que si on les trouvait là, on les enrôlerait de force dans les troupes des champions, pour user de magie divine dans un but purement physique.

Ils abandonnèrent derrière eux une vieille cloche, placée dans un puits asséché, avec d'autres antiquités importantes. Et ils se dispersèrent. Les plus influents trouvèrent la mort durant la guerre, et suite à la destruction quasi totale des bâtiments par d'horribles créatures qui stationnaient sur la région, le monastère ne fut plus jamais occupé.

Les ruines semblent ne rien devoir révéler au premier abord : quelques murs épars se dressent encore au-dessus de bosquets d'épineux. Une fouille plus poussée fait découvrir qu'un puits a été mis à jour au détour de l'un de ces bosquets. Cela n'est pas récent, mais il ne s'agit pas d'un effondrement. Des gens ont creusé là, et ils savaient exactement où ils devaient chercher. Aucun outil n'est visible. Sans que cela ne soit bien net, il semble qu'un accès avait été aménagé jusqu'au puits. Si on suit cette espèce de sentier, on tombe quelques mètres plus loin sur une charrette poussiéreuse à demi-renversée, dont une roue s'est brisée dans une ornière.

Le puits est sombre. Si on descend ou si on y jette une torche, on aperçoit au bout d'une



demi-douzaine de mètres l'horrible spectacle d'une dizaine de cadavres entremêlés de pioches et de pelles rouillées. Visiblement, les corps crouissent là depuis un bon moment puisqu'ils sont à l'état de squelettes.

Si la charrette ne révèle rien du tout, l'étude des cadavres est plus intéressante. Dans la liste suivante, faites intervenir les jets indiqués entre parenthèses, **uniquement** si les joueurs n'y pensent pas d'eux-mêmes.

Tous sont empilés à la verticale du trou, ce qui semblent indiquer qu'ils ont été précipités là (PE).

Ce n'est pourtant pas la cause de leur mort ; diverses traces de coups d'épées en témoignent (PE ou INT -3).

Trois des corps portent les restes d'habits plus riches, plus élaborés. Les autres semblent n'être habillés que de vêtements pratiques, à la mode locale (PE).

Le premier de ces corps mieux habillés est celui d'un humain. Il ne porte plus de bottes et n'arbore aucun bijou (PE). L'annulaire de la main gauche manque (PE -3). À ce stade, impossible d'affirmer catégoriquement qu'il s'agit d'Eskoban, mais cela pourrait bien être lui.

Le deuxième corps est celui d'un homme-tigre, lui aussi dépouillé de tout bijou. Aucune arme n'est en vue, mais on peut voir une boucle de baudrier (PE -3) accrochée à sa ceinture, laissée sans doute là car trop banale.

Le troisième corps est celui d'une femme. À sa forme longue et élancée, vraisemblablement une elfette (PE). Elle aussi a été dépouillée de tout.

Le reste de l'examen permet de trouver des pioches et des pelles, mais aussi des cordes épaisses et de gros madriers de bois, qui n'ont visiblement rien à faire là, puisque la partie supérieure du puits ne comporte pas de charpente en bois. En réalité, ils ont servi à faire remonter les trésors du puits (PS -3 ou INT -6) et les cordes témoignent que certaines pièces devaient être fort lourdes (PS -1 ou INT -4).

Le seul objet qui reste dans le puit, placé contre l'une de ses parois, est un siège de pierre de 1,50 m de haut, avec des accoudoirs et très mince (35 cm de large). Sur le dossier, un soleil

portant la croix de l'Ultime (une sorte d'étoile) est gravé sur la partie supérieure. En dessous, on trouve trois trous circulaires, de la taille d'un poing humain, alignés horizontalement. Le siège ne semble présenter aucune inscription.

♦ Le choix

À ce stade de l'enquête, deux possibilités s'ouvrent aux compagnons. Soit ils partent enquêter sur les corps retrouvés dans le puits, soit ils enquêtent sur le siège de pierre.

Pour ce qui est des corps, personne dans les milieux bourgeois ne verra à qui ils peuvent correspondre, puisqu'aucune disparition de ce genre n'a été signalée.

En s'appuyant sur des détails anatomiques ou des babioles portées par les cadavres, Wu Jien Luen pourra identifier plusieurs des gaillards qu'il a lui-même embauchés pour Eskoban. Pour les autres corps, ils sont trop abîmés pour qu'il soit certain de les reconnaître. Ceux de l'elfette et de l'homme-tigre ne lui disent rien.

Dans les gargotes de la ville, là où on peut rencontrer mercenaires et malfrats, la description du couple attirera l'attention d'un dénommé Lee Wong Ba, homme-loup, instruit brigand de degré 3 de son état. Entendant les compagnons poser des questions, il s'approchera d'eux et se proposera de les renseigner. Si on s'interroge sur sa serviabilité, Lee Wong Ba répondra naturellement qu'il y a beaucoup d'initiés à Mendelis, et qu'il est très fréquent qu'ils sollicitent des services divers dans ce genre d'endroits. Alors aucune raison pour lui d'avoir peur, bien au contraire ! Il a connu Lavinia et Ermion, et le descriptif d'un homme-tigre et d'une elfette disparus il y a un an lui rappellera aussitôt les deux mercenaires. Il confirme que l'une des dernières fois où il les a vus, ils étaient en pleine discussion, ici même, avec un jeune humain. Mais la description d'Eskoban ne lui dit rien : le gars en question était austère, se cachait le plus possible le visage, mais parlait avec un accent des territoires du désert. Par la suite, Lavinia et Ermion ont engagé les « Crocs de Mendelis », un groupe d'une quinzaine de malfrats, des dangereux. On n'a revu personne depuis.

Lee Wong Ba attend de voir la générosité des compagnons en retour de ces informations. Si c'est le cas (1 tilôk ou plus), il mènera son enquête pour savoir si « Les Crocs de

Mendelis » n'ont pas donné signe de vie depuis un an.



Si les compagnons lui ont donné entre **1 tilôk et 1 drâl**, il reviendra les voir le lendemain de leur entrevue pour leur dire qu'aux dates de la disparition de Lavinia et Ermion, on a vu un groupe correspondant à la description des Crocs de Mendelis sur une petite auberge, avec un blessé qu'ils ont fait soigner avant de reprendre la route vers une destination inconnue.

Entre **1 et 1,5 drâls**, il mènera plus loin son enquête et apprendra qu'ils avaient avec eux une charrette lourdement chargée (information qu'il pourra faire confirmer en apprenant qu'à cette époque, une ferme située non loin du monastère s'est fait voler sa charrette).

À **plus de 1,5 drâls**, il apprendra que l'un des membres de la bande aurait été revu il y a quelques mois à Eisan, en Skirmie. « Aurait », car l'homme a été vu par un marchand Warglan qui le connaissait, mais il semblait nager dans l'or, entouré de jolies filles et de vin en abondance, ce qui n'était guère le lot quotidien des Crocs de Mendelis !

Si on parle de fondre du métal à Lee Wong Ba, celui-ci répondra que ce n'est pas difficile de trouver des forgerons qui fondent des armes récupérées de la guerre, pour ensuite les revendre sous forme de barres de fer qui, mélangées à d'autres cargaisons, seront revendues comme neuves ! Ce petit trafic dure depuis longtemps, et est courant sur toute la Terre du Refuge. Aux acheteurs de fer d'avoir les yeux bien ouverts !

À noter que la somme donnée au brigand peut être cumulative (pas obligatoirement tout en même temps), mais que s'il estime les compagnons trop pingres, il les évitera tant que faire se peut.

Le siège de pierre peut être remonté du puits pour une MU cumulée de 40, à l'aide des madriers et des cordages. Son utilisation est la suivante : il faut se placer à genoux devant lui, en ayant pris soin de le mettre dos au soleil. Quand celui-ci passe au niveau de la gravure (c'est-à-dire deux fois par jour, au lever et au coucher), il illumine les trois trous circulaires. En levant les mains comme pour implorer l'Ultime, on masque deux de ces trous. Il devient alors possible de distinguer des lettres formées par la lumière filtrant à travers de minuscules trous percés sur le dossier. Ces lettres forment un texte :

**Protégée du doigt de l'Ultime
En pleine médiane
repose sa gloire**

Impossible d'en savoir plus sur ce texte à ce stade.

ENQUETE A EISAN

♦ Le malfrat bourgeois

Pour se rendre à Eisan de Mendelis par la piste, il faut compter 52 jours de marche environ.

Kim Poo Jen (instruit arpenteur de degré 2), ex-membre des Crocs de Mendelis, est maintenant un riche homme-loup teneur de paris sur Eisan, la Cité des Arènes. Spécialisé dans les combats de gladiateurs, il prend les paris jusqu'à des

sommes très importantes (de l'ordre de 50 drâls !).

Son parcours ne laisse aucune ambiguïté : arrivé de nulle part aux alentours du mois du Loup de l'An 674, il a commencé à mener grande vie, se payant une riche demeure et divertissements à foison. Il s'est offert les services de gardes du corps, mais ceux-ci n'iront pas jusqu'à se battre devant des initiés. Si quelqu'un commet l'imprudence de dire le



pourquoi de la venue des compagnons, il s'enfuira par une porte dérobée, retrouvant rapidement ses réflexes de survie.

Mais sinon, il se laissera facilement approcher, convaincu d'avoir affaire à des initiés parieurs (des gros clients donc). Si on l'interroge sur Eskoban, un jeune guardian tué au Wargland (le nom ne lui dira rien, mais il se souvient très bien de l'origine de sa fortune !), il bafouille, devient blême, et lâche facilement le morceau, en implorant pitié.

Oui, il faisait partie des Crocs de Mendelis, une bande de malfrats du Wargland, mais jamais ils ne s'en étaient pris à des initiés.

Vers le début du mois de l'Aigle de l'An 673, deux mercenaires de la ville, Lavinia et Ermion les avaient embauchés pour s'emparer d'un convoi caravanier, d'après eux, sans précision sur sa marchandise. C'était là le genre d'activités typiques des Crocs de Mendelis, et ils avaient dit oui.

Quelques jours plus tard, un individu se présentant comme le commanditaire des deux mercenaires était venu trouver les Crocs. Il n'avait pas donné son nom, mais il s'agissait d'un homme jeune, avec un fort accent du désert. Il affirmait que la cargaison en question n'était rien d'autre qu'une cloche en or, recouverte d'une patine de bronze pour la masquer, et qu'il était dommage de laisser leur part aux deux autres. Il proposait de s'en débarrasser, et de faire ainsi deux parts de moins. Les Crocs avaient fait semblant d'accepter, en se disant que si la cloche était bien au rendez-vous, ils pourraient s'occuper facilement de cet individu. Pourquoi partager avec lui plus qu'avec les autres ? Quel idiot !

L'attaque avait donc eu lieu. Les membres du convoi, des manœuvres et un riche bourgeois, avaient été tués. Aussitôt après, les Crocs avaient exécuté par surprise Ermion et Lavinia, mais avaient quand même eu un blessé chez eux. Ils étaient ensuite allés au rendez-vous de l'inconnu, pour lui régler son compte, mais celui-ci n'était pas là. À sa place, un message disait que le riche bourgeois était un initié, et que les Crocs n'avaient plus qu'à se cacher maintenant.

C'est ce qu'ils s'étaient empressés de faire. Vol d'une nouvelle charrette dans une ferme isolée, halte rapide à Mendelis pour soigner le blessé (tuer l'un des leurs aurait été ruineux pour la cohésion des Crocs), puis visite à un fondeur loin de la ville. Le reste avait été rapide :

partage du butin (1 lingot de 2 000 drâls pour chacun des quinze ruffians, 1 pour le fondeur, et 2 pour le chef des Crocs). Puis tout le monde s'était rapidement dispersé (**Note : Si l'envie vous prenait de retrouver tous ses anciens complices : à vos plumes, et faites nous partager vos histoires ! On vous promet de les faire paraître au minimum sur Internet**), l'ambiance étant devenue rapidement invivable !

Pour se faire pardonner (épargner ?) Kim Poo Jen a un atout : c'est lui qui a gardé les anciens papiers d'Eskoban, de même que c'est lui qui a coupé le doigt de son cadavre, et récupéré sa bague (identification formelle, +1 en REU).

On pourra retrouver les papiers dans son bureau s'il s'est enfui, mais pas la bague.

♦ Les papiers d'Eskoban

Ces documents font systématiquement référence aux deux cloches. Les informations sur Médiante sont nombreuses comparées à celles concernant Gloria qui sont beaucoup plus parcellaires et constellées de points d'interrogation. Eskoban semblait penser que Gloria était enterrée à quelques kilomètres du monastère de Médiante. Deux sites ont été annotés « Doigt de l'Ultime » sur la carte. Une annotation « protection ? » pourra faire redouter la présence de pièges.

Autre chose sur les papiers d'Eskoban : un commentaire daté du **2^{ème} jour de l'Aigle de l'An 673**. Eskoban y écrit qu'à la halte du soir, un envoyé de Padlanka, le frère Torgan, l'avait rejoint pour lui offrir sa protection, au nom de l'archevêque Krilar. Ce dernier, d'après Torgan, aurait regretté de laisser le guardian partir seul, et aurait alors dépêché le frère à sa suite. Toujours d'après Torgan, il convenait également que désormais il lui remette tous ses messages signalant sa position, afin qu'il puisse les authentifier de quelques marques secrètes. Eskoban trouvait cela un peu idiot, mais pour ne pas froisser le frère, il ferait comme il le voulait. Après tout, il s'agissait bien d'informer sa hiérarchie ! Les autres pages parlent de ses recherches, du monastère retrouvé, de l'expédition menée (le 16^{ème} jour de l'Aigle de l'An 673) sans Torgan, souffrant, puis plus rien.

Au fil des pages relatant les 14 jours d'expédition Eskoban dépeint par petites touches les étranges travers de son compagnon. On peut lire par exemple : « Toujours distant, le



frère Torgan fait montre d'une grande dévotion à l'Ultime ainsi que d'un grand sérieux en toutes choses. Impression renforcée par sa grande taille, sa démarche saccadée et ses yeux enfoncés de part et d'autre d'un nez aquilin. Par certains traits, il me rappelle un peu le faucon que Ninon m'a offert dernièrement. » Voilà qui est suffisant pour mettre la puce à l'oreille de joueurs attentifs ayant rencontré Klavian ou devant le rencontrer plus tard. Malheureusement pas assez pour faire office de

preuve. Si les joueurs pensent le contraire et qu'ils accusent Klavian sur cette seule base ils en seront vraisemblablement pour leur frais.

Un parchemin au milieu de ses papiers porte un commentaire affirmant que le Carillon Divin n'est en rien un présent du Messie Thobias, mais une création de l'archimage Quaris, dévot ultimaliste. Le texte dit qu'il vaut mieux ne pas tenir ces propos devant les patriarches, car cela a tendance à les rendre très nerveux.

RETOUR A MENDELIS

Les documents d'Eskoban tracent un plan précis de l'ancien monastère, et de la zone proche. Deux sites sont entourés et annotés « Doigt de l'Ultime ». Il s'agit de deux pitons rocheux baptisés au début de l'Ère du Refuge alors que les ultimalistes étaient très présents dans la région.

Le premier piton est à deux kilomètres de la ferme. Il s'agit d'une tour minérale naturelle en haut d'une colline. Constituée de grès de densité différente elle a été façonnée au cours des millénaires par le vent et la pluie. Pour se faire une idée précise, on pourra penser aux cheminées de sorcières ou à ces tours naturelles de la vallée de la mort aux États-Unis. Elle présente une section carrée presque parfaite d'un mètre de côté pour un peu plus de

6 mètres de haut. Elle est assez difficile à escalader (malus 10 au jet d'Agilité pour chaque mètre d'ascension) et ne présente d'intérêt que pour un géologue.

Le second Doigt n'est pas trop difficile à trouver. À 7 kilomètres de la ferme et planté au milieu d'un petit bois, un majestueux obélisque allonge ses 8 mètres de haut vers le ciel. Quoique couverte de mousse, on distingue clairement qu'il a été taillé grossièrement. Après une rapide inspection on y distinguera en outre quelques versets gravés à la gloire de l'Ultime.

Gloria est enterrée à 3 mètres de l'obélisque. Exactement à l'endroit opposé où tombe l'ombre de l'obélisque, en plein midi, afin qu'elle soit bien dans la lumière.

RETOUR A PADLANKA

♦ La punition ou l'oubli ?

Beaucoup de variantes possibles à ce stade. Dans l'intervalle de leur voyage, Klavian, qui disposait, rappelons-le, d'une très bonne appréciation de sa hiérarchie, a été fait frère de l'Ultime par Padéorn Krilar. Il est toujours à Padlanka, pour l'instant, mais plus sous l'autorité directe de Merên Tahâr.

1 / Si les **compagnons accusent Klavian sans preuve formelle (ni même d'élément autre que son absence d'une année de Padlanka)**, Krilar entrera dans une rage folle, garantissant un rapport incendiaire aux hiérarchies concernées ! Il ne lâchera jamais un

initié dont il est directement responsable (rappel : chez les ultimalistes, c'est l'archevêque lui-même qui initie les servants !), sous peine de passer pour un inconséquent lui-même, sauf s'il en a une bonne raison. Klavian jouera l'étonnement et l'indignation. LOY -1 et CON -1 par Krilar, mais HON +2 par rumeur publique (encore faut-il que l'opinion ait tendance à suivre les PJs plutôt que les ultimalistes)... Il faut faire un test d'honnêteté (avec malus de -1 car la population locale aura tendance à croire les initiés locaux) pour que ce soit le cas... Sinon, il y a aussi perte aussi en HON car les gens pensent qu'il y a médisance. Remarque : la description dans les papiers d'Eskoban est suffisante pour avoir des

présomptions, mais trop succincte pour constituer une preuve.

2 / Si les **compagnons ont une preuve formelle** contre Klavian (Kim Poo Jen, ou Wu Jien Luen peuvent le reconnaître formellement) **et l'accusent de ce meurtre**, Krilar sera furieux de ne pas avoir été consulté au préalable ! Il promettra que Klavian sera puni, chose que les guardians surveilleront. Quelques temps plus tard, le Temple de Padlanka pleurera la mort du jeune frère Klavian, décédé d'une vilaine fièvre après plusieurs décades de souffrances et d'isolement ! LOY +2 HON +1 CON +1 et REU +1 par les guardians.

3 / Si les **compagnons négocient** avec Krilar; c'est-à-dire qu'ils rapportent des éléments troublants (au moins) mettant en cause Klavian, **ET qu'ils rapportent avec eux Gloria**, pour la remettre au Temple de l'Ultime, l'archevêque les tiendra pour de véritables dévots, sincères et loyaux. Outre qu'ils pourront désormais bénéficier de l'aide inconditionnelle des ultimalistes, il leur fera une excellente réputation (LOY +3 HON +3 CON +3 REU +2). Mais les autres hiérarchies ne seront peut-être par très contentes de savoir le pouvoir de Gloria entre les mains des patriarches (sans blâme officiel toutefois !). À leur prochaine mission, de tels initiés seront sans doute très surveillés ! Quant à Klavian, Krilar lui fera la morale et le punira sévèrement. Mais il ne le tuera pas. Car entre un jeune patriarche un peu trop empressé et coupable d'avoir voulu protéger les apparences à tout prix, et un guardian fouineur, il a vite fait son choix.

4 / Si les **compagnons ne rapportent pas Gloria** à Padlanka, **ET** qu'ils **la destinent à une autre hiérarchie**, Krilar adressera de vives protestations. -2 aux rapports avec ces hiérarchies (malus mutuel). Les compagnons s'attirent à vie la haine des ultimalistes. À noter que si la compagnie présentait plusieurs hiérarchies, et que toutes ne sont pas bénéficiaires (c'est-à-dire, une possibilité d'accès sans trop de restrictions) de l'octroi de Gloria à l'une d'entre elles, alors les lésées auront la même réaction ! Pour les autres : LOY +2 COU +2 (se mettre tant de gens à dos, ça mérite un coup de chapeau !) CON -2 (sauf si Gloria est portée à l'archimage Lydraen au titre des 200 de Tsaliar, dans ce cas, CON +2) REU +2. Les initiés ayant réussi cet exploit, seront immédiatement bien placés pour un éventuel changement de rang, dans l'instant ou pour le futur. À noter que cette solution est tout à fait compatible avec l'option 1 ou même 2... à condition de les décaler dans le temps !

5 / Enfin, les **compagnons peuvent choisir de faire fondre Gloria**, et de s'en approprier l'or. Ce ne sera pas dur sur la région de Mendelis (pour 1 % de la somme, un forgeron / fondeur sera heureux de le faire !). Si une telle chose venait à s'apprendre, cela aurait des conséquences fâcheuses pour les coupables : LOY -6, CON -4 HON -2, progression de rang bloquée pour au moins deux ans, plus le doux sobriquet de « Le vénal », « L'idiot », « Le cupide » ou encore « L'aveugle » et « L'iconoclaste » pour les ultimalistes !

RETOUR A HAMTRAN

♦ Le dernier hommage.

Ramener la bague d'Eskoban à Agornis en lui annonçant sa mort provoquera les sanglots du chef guardian. Il remerciera vivement celui ou ceux qui auront pris la peine de venir le prévenir (+1 LOY +1 CON +1 BIE).



Opération Rouge et Noir

Un scénario pour Spycraft par Patrick Romanet

« Messieurs, nous venons de perdre le contact avec l'agent Colossus. Celui-ci était en transit entre les Philippines et l'Australie sur un cargo thaïlandais en tant que passager clandestin. Or il semblerait que le cargo fut attaqué par des pirates en pleine mer de Chine. Le capitaine de l'Anna Sierra, le cargo en question, est réapparu à Singapour il y a moins de 24 heures. Il est retenu dans les bureaux du Bureau Maritime International (BMI). Votre mission sera de retrouver l'agent Colossus. Vous commencerez par prendre contact avec le capitaine. Vous prendrez le premier vol pour Singapour, toutes les informations complémentaires vous seront remises dans un dossier électronique. Des questions ? »

L'HISTOIRE

Je laisse volontairement des zones d'ombres sur le background de l'agent Colossus. En effet, il n'apparaît qu'en fin de scénario et donc mieux vaut que vous adaptiez ce personnage en fonction de votre campagne. Pour ma campagne utilisant le background Shadowforce Archer, c'était un agent d'Archer infiltré dans le PERIL.

Colossus découvrit que le PERIL mettait au point un nouveau sérum destiné à créer un nouveau type de monstre chimique, capable de sécréter un liquide métallique enveloppant le corps et agissant telle une carapace protectrice ultra résistante. Un avantage décisif pour le PERIL dans la guerre qu'il livre à la Confédération Russe. Colossus s'inocula le sérum, vola de puissants antibiotiques pour être sûr que la transformation interviendrait après avoir rejoint la Fondation, puis il détruisit le laboratoire dans lequel le sérum avait été créé et s'enfuit, les agents du PERIL à ses trousses.

En Thaïlande, il monta à bord de l'Anna Sierra en tant que passager clandestin non sans avoir prévenu la Fondation de sa venue, mais en gardant secret sa découverte. Plusieurs jours plus tard, le 13 juin exactement, l'Anna Sierra est attaqué par des pirates indonésiens. Le capitaine parvient à s'enfuir en canot, laissant Colossus aux mains des pirates. Le reste de l'équipage est jeté par-dessus bord, ce qui leur valut une mort certaine, les requins sont plutôt fréquents dans la région.

Synopsis

De Singapour à Madripoor, les PJs vont partir à la recherche d'un agent disparu alors qu'il tentait de regagner l'Australie. Ils se heurteront au chef de la pègre de Singapour, l'énigmatique Empereur, ils devront protéger un supposé journaliste, infiltrer les bas-fonds de Madripoor, tout ça dans un temps limité.

Pour ce scénario, vous aurez besoin d'improviser. Il n'a pas été construit pour être linéaire, les PJs seront les principaux moteurs du scénario.

Les pirates sont dirigés par Tyger Tiger, elle-même aux ordres de l'Empereur, le chef de la pègre de Singapour. Tyger Tiger soupçonnant que le passager clandestin est d'une grande valeur décide de le garder pour elle pour négocier sa libération au prix fort.

Elle ne s'attendait pas à ce que le capitaine réapparaisse à Singapour le 16 juin au Bureau Maritime International pour déclarer l'acte de piraterie, prétendant que son cargo comprenait 5 millions de dollars de sucre. Au BMI, il est « accueilli » par Togashi, un inspecteur du BMI aux ordres du BMI.

Le 17 juin, les agents sont envoyés chercher Colossus, avec comme première piste le capitaine de l'Anna Sierra.

TIMING

Le timing de ce scénario est plutôt libre, il vaut mieux l'adapter au rythme de vos joueurs. Voici cependant, quelques événements à prendre en considération.

Depuis plusieurs jours, le cargo est stationné au large de Singapour. Il y restera le temps d'être maquillé, puis il sera emmené dans un autre port.

Les hommes de l'armateur vont faire leur apparition assez tôt et tenter d'éliminer le capitaine. Si les PJs ne sont pas là pour les en empêcher, ils risquent d'y parvenir.

Sya Sya devient assez gênante pour l'Empereur, il enverra ses hommes s'occuper d'elle. Si les

PJs ont déjà eu un contact indirect avec l'Empereur (et qu'ils ont répondu rouge), il leur confiera cette mission en preuve de leur bonne foi. Sinon, les PJs pourront toujours s'interposer entre Sya Sya et les tueurs de l'Empereur.

Colossus n'a plus ses doses d'antibiotiques. Les mauvaises conditions de vie qu'il doit subir ne lui permettent pas de survivre à la transformation. Il mourra s'il n'est pas libéré à temps.

La représentation de l'Empereur à l'International Art Center doit avoir lieu à un moment précis, c'est le seul moment où les PJ pourront penser l'atteindre.



LES ACTEURS

♦ Sya Sya

Née à Shanghaï, Sya Sya a vécu ses premières années sachant inconsciemment qu'elle ne remplacerait pas son père à la tête de l'entreprise familiale. Cette charge sera dévolue à son petit frère qui devait naître quelques années plus tard. Une fausse couche et l'entrée en vigueur de la nouvelle politique de l'enfant unique changèrent la donne. Sya Sya devint

l'unique héritière possible de sa famille. C'était déjà trop tard, les premières années de sa vie avaient déjà forgé un caractère indépendant et rebelle. C'est juste après avoir fini ses études dans les meilleures universités chinoises qu'elle esqua les responsabilités qui lui incombaient en partant voyager dans les pays alentours. C'est lors d'un voyage au Vietnam qu'elle rencontra l'association Wild Instinct avec



laquelle elle vint très vite à travailler. Plusieurs années plus tard, Sya Sya est devenue une écoterroriste accomplie. À tel point que l'organisation n'hésite pas à lui confier des missions en solo. Dernièrement, ses sources d'information lui ont révélé l'affaire de l'Anna Sierra. Cette affaire semble suffisamment louche pour qu'elle décide de tirer les choses au clair. Elle utilise toutes les techniques d'investigation apprises chez Wild Instinct, fausses identités, séduction et même parfois infiltration.

Aujourd'hui, Sya Sya vit dans un petit appartement au nord de Singapour. Elle n'a pas les moyens d'acheter une voiture, mais l'association lui permet d'en louer une de temps en temps. La location est réglée par l'association, comme son salaire.

Comportement : Indépendante, têtue, dynamique, une forte personnalité quoi.

Ce que Sya Sya sait : Son début d'enquête débute avec Togashi. Elle l'a rencontré en se faisant passer pour une journaliste faisant un reportage sur la piraterie dans la région. Elle n'a eu que très peu d'informations. Elle savait avant de rencontrer Togashi que le capitaine de l'Anna Sierra était à Singapour mais n'a pas réussi à avoir une confirmation de sa part, ce qui a éveillé encore plus ses soupçons. Elle a donc décidé de suivre Togashi, ce qui n'a pas servi à grand chose pour le moment. Elle a aussi posé quelques questions dans des milieux moins recommandables et elle entraperçoit l'ombre de quelqu'un derrière le regain des actes de piraterie. Pensant tenir quelque chose, elle a décidé de continuer dans cette voie en espionnant le BMI 24h/24, ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention dans les jours qui suivent...

Expression typique : « C'est ça votre plan ?! »

♦ Togashi

Après des études brillantes de droit maritime au Japon, Togashi travailla pour le gouvernement japonais sur de nombreuses affaires. À la fin des années 80, il se distingua dans un procès qui opposait Greenpeace au gouvernement japonais à propos de l'extermination des cétacés. Togashi parvint à faire enterrer l'affaire en invoquant quelques lois obscures du droit maritime international. Il continua sa brillante carrière au Japon avant d'être embauché par le Bureau Maritime International, il y a 5 ans.

Togashi n'avait plus grand chose à prouver et pourtant le renouveau de la piraterie représentait un défi plus qu'intéressant. Il vint donc s'installer à Singapour avec toute sa famille. Son premier dossier fut désastreux. L'affaire concernait un cargo indonésien, disparu en pleine mer de Chine. Le cargo fut retrouvé quelques semaines plus tard à Shanghaï. Les autorités chinoises refusèrent de mener l'enquête. Togashi, impuissant, comprit que pour la première fois de sa vie il se retrouvait dans une position de faiblesse. L'affaire fut classée sans suite. Les affaires suivantes étaient du même acabit, une succession d'échecs qui portèrent un sacré coup au moral de Togashi. Mais celui-ci ne désespéra pas de mener à terme quelques-unes de ses enquêtes et parvint même à remporter quelques victoires, bien minces cependant. Il y a deux ans, alors que Togashi avait atteint le fond, il fut contacté par l'Empereur. Celui-ci lui expliqua qu'il avait été impressionné par ses talents. Malgré un tel rapport de force, Togashi avait réussi à mettre des bâtons dans les roues de l'organisation de l'Empereur. Cela devait le destiner soit à une mort certaine, soit à être enrôlé dans l'organisation. C'est cette dernière option qu'il proposa à Togashi. Contre toute attente, ce dernier accepta.

En effet, depuis quelque temps Togashi avait repassé le film de ses dernières années au Japon et de sa nomination au BMI. Aujourd'hui, pour lui, il ne faisait aucun doute que quelqu'un avait réussi à l'éloigner de Tokyo sachant que cette prétendue promotion était en fait un cul-de-sac duquel il ne sortirait jamais, alors que son talent l'aurait probablement mené aux plus hauts postes du gouvernement japonais. La proposition de l'Empereur vint à point nommé et fit l'objet d'un pacte entre les deux hommes. D'un côté Togashi faisait tout ce que l'Empereur demandait, de l'autre ce dernier aidait Togashi à trouver qui avait bien pu manigancer cette manœuvre politique.

Jusqu'à aujourd'hui, Togashi a respecté sa part du contrat, il ferme les yeux sur les actes de piraterie organisés par l'Empereur et reporte son attention sur les autres.

Le 16 mai, le capitaine de l'Anna Sierra fit son apparition à Singapour, fait singulier mais pas de quoi s'inquiéter. Togashi prit l'affaire en main sachant très bien que l'Anna Sierra avait été arraisonné par des pirates aux ordres de l'Empereur. Il accueillit le capitaine et

commença à l'interroger. Très vite Togashi soupçonna le capitaine de lui cacher quelque chose. C'est ce qui le poussa à le garder plus longtemps qu'il n'est autorisé à le faire. Lorsque les joueurs arrivent, il n'a toujours rien trouvé mais s'apprête à faire son rapport à l'Empereur.

Comportement : Togashi est très calme et très posé. Cependant, depuis ces dernières années il tend à perdre confiance en soi, sa voix se fera moins assurée si quelqu'un lui tient tête un peu trop longtemps, notamment s'il est en porte-à-faux sur des questions de droit international.

Ce que sait Togashi : Togashi connaît l'Empereur même s'il ne l'a jamais rencontré. Il le contacte par email en utilisant des messages codés à destination de boîtes standards. Il a compris que l'Empereur dirige tout un réseau qui s'étend sur toute la mer de Chine. Ce réseau comprenant des pirates, des contrebandiers et une multitude d'intermédiaires comme lui qui ferment les yeux au bon moment. Cependant, Togashi pense être plus qu'un simple intermédiaire, il n'apprécie donc que très moyennement d'être comparé à l'un d'entre eux.

Il pense que le capitaine de l'Anna Sierra lui cache quelque chose mais ne sait pas quoi. Dès que les personnages se feront un peu trop présents, il prévendra l'Empereur et laissera ce dernier s'occuper de leur sort. Sinon, il jouera son rôle d'enquêteur du BMI à merveille et fera tout pour que les PJs ne parviennent à tirer la moindre information intéressante ni à faire sortir le capitaine, quitte à outrepasser ses droits.

Expression typique : « Je ne suis pas sûr que vous ayez le droit de faire ça. »

♦ L'armateur de l'Anna Sierra et ses hommes

L'armateur n'apparaîtra pas pendant le scénario. Cependant il enverra des hommes à lui. En effet, dans cette histoire, l'armateur a beaucoup de choses à cacher. Son cargo ne transportait pas du sucre comme il l'avait déclaré, mais des peaux et des dents de tigres, ce qui est rigoureusement interdit et passible de peines très sévères. La disparition du cargo est bien évidemment très ennuyeuse pour au moins deux raisons. D'une part, c'est une grosse somme d'argent qui vient de se volatiliser, d'autre part, il est très probable que les pirates de la région s'attaquent plus fréquemment à ses

bateaux qui auront la réputation de transporter des marchandises de grande valeur. Mais cela n'est rien comparé aux problèmes que pourrait poser un capitaine qui en dit trop à un agent du BMI. L'armateur a donc envoyé une équipe pour l'éliminer. L'équipe arrivera le même jour que les PJs et décidera de s'introduire dans les bureaux du BMI pour s'occuper du capitaine. En fait, ils arriveront juste après les PJs et auront choisi la même technique d'infiltration que ces derniers. Par exemple, si les agents ont décidé de se faire passer pour les assureurs de l'Anna Sierra, un autre groupe se prétendant être les assureurs arriveront quelques minutes plus tard. Cela posera les bases d'une situation intéressante. Comment vont réagir les PJs ? Après tout, ils ne savent pas que les autres sont des faux.

La grosse différence entre l'équipe de l'armateur et les agents tient dans leurs objectifs. Les premiers veulent éliminer le capitaine. Donc dès qu'ils seront infiltrés et qu'ils l'auront repéré, ils sortiront leurs armes et tireront dans le tas. Finalement, si les PJs ne commettent pas d'impair, l'autre équipe se dévoilera avant eux.

Comportement : L'équipe de l'armateur n'est pas le summum de la subtilité mais d'un autre côté ils n'ont pas été engagés pour cela. C'est un groupe de mercenaires qui a été payé pour assassiner quelqu'un et ils compenseront donc leur manque de tact par quelques balles bien placées. Leur présence sert surtout à donner dès le départ, un rythme au scénario. Vous pouvez les faire intervenir plus tard si vous jugez que c'est plus approprié.

Ce qu'ils savent : En fait pas grand chose. Ils ont été engagés anonymement pour assassiner le capitaine. Ils ont reçu un fichier comprenant toutes les infos dont ils avaient besoin, principalement des photos. On leur a indiqué que leur cible était détenue dans les bureaux du BMI.

Expression typique : « Pan, t'es mort. »

♦ Le capitaine de l'Anna Sierra

Originaire de Thaïlande, issu d'une famille très pauvre, il a accepté de travailler pour l'armateur malgré les risques. Il faut dire que l'armateur le paye bien et que cela lui permet de nourrir sa famille et d'envoyer ses enfants à l'école. Pour cela il est fidèle à l'armateur et loin de lui l'idée de trahir son employeur.

Il y a 4 jours la situation a commencé à lui échapper. L'Anna Sierra fut arraisonné par une bande de pirates indonésiens mais il parvint à s'enfuir avec quelques hommes en utilisant un canot de sauvetage. Il ne sut pas ce qu'il advint au cargo mais n'eut pas le temps de s'en préoccuper puisqu'une tempête éclata peu de temps après sa fuite. Il fut assommé pendant la tempête et ne se réveilla que bien plus tard dans un supertanker japonais. On lui apprit qu'il était le seul survivant et fut amené au bureau du BMI le plus proche, c'est ainsi qu'il se retrouva à Singapour.

Aujourd'hui, il a peur. Il a peur que l'armateur ne le punisse pour avoir abandonné son bateau et s'être rendu (bien malgré lui) au BMI. Mais il a aussi peur de Togashi qui ne semble pas vouloir le lâcher. Malgré tout cela, il reste fidèle à son employeur et ne parle pas de sa véritable cargaison. Aujourd'hui, il loge dans une chambre située au premier étage du bâtiment du BMI. Il passe ses journées à attendre sa libération (Togashi a bien évidemment omis de le prévenir qu'il peut partir quand il le désire).

Comportement : Le capitaine donne l'impression d'être un type paumé. Quelqu'un de très perspicace pourra même déceler chez lui des traces de peur. Il n'aspire qu'à rentrer chez lui et pouvoir s'expliquer avec l'armateur. D'ailleurs dès qu'il sortira des locaux du BMI, il appellera un contact à Bangkok auquel il tentera d'expliquer sa situation. Ensuite, il prendra le premier bus pour Bangkok via Kuala Lumpur.

Ce que sait le capitaine : Il sait que le cargo ne transportait pas du sucre mais des peaux et des dents de tigres. Le capitaine pense que les pirates étaient indonésiens. L'attaque s'est passée en pleine nuit, très vite ; personne n'a eu le temps de réagir. Le capitaine a préféré s'échapper de peur d'être exécuté ou de se retrouver dans un camp de travail.

Le capitaine a aussi quelque chose à cacher. Il a accepté de l'argent de la part d'un étranger pour qu'il soit emmené en Australie. Le passager clandestin fut enfermé dans une cellule, il n'eut pas le droit d'en sortir pendant le voyage. Lors de l'attaque, il était encore dans sa cellule et le capitaine pense qu'il a été capturé par les pirates. Le capitaine pourra donner une description précise du passager, il s'agit bien de l'agent que les agents doivent retrouver.

Expression typique : « J'ai l'impression que c'est pas demain que je vais revoir ma famille. »

♦ L'Empereur

On retrouve des traces de l'Empereur au début du siècle. À cette époque la consommation d'opium était la première cause de mortalité chez les immigrants chinois de Singapour. Une campagne visant à mettre un terme à ce fléau fut lancée en 1906, mais les chinois et les européens impliqués dans ce commerce virent d'un très mauvais œil cette mesure gouvernementale qui freinait leur activité. Le gouvernement se trouva dans une situation délicate, pris entre une responsabilité morale vis à vis du peuple et l'intérêt financier représenté par ce commerce. En 1910, il opta pour le contrôle de la production et de la vente d'opium et construisit une usine à Pasir Panjang. Dès lors, il fallut une licence pour acheter de l'opium, et le problème fut résolu en partie. Cette mesure profita particulièrement à un producteur chinois, un certain Sen Tu. Celui-

© Elisabeth Thiery



ci, qu'on appelait alors l'Empereur, fit rapidement fortune et devint le producteur exclusif de Singapour. Les années passèrent et la consommation d'opium devint totalement illégale. Sen Tu était mort depuis de nombreuses années, sa fortune disparue avec lui et son empire dispersé aux quatre vents. C'est alors que dans les milieux mafieux de Singapour un nouvel Empereur fit surface. Personne ne savait rien de sa véritable identité mais une chose était sûre : il avait mis la main sur le trésor de Sen Tu.

Cela fait bientôt 10 ans que l'Empereur a modifié le visage de la criminalité de Singapour. Il a relancé la piraterie profitant de la faiblesse des états locaux, et réorganisé sous son contrôle tout le marché noir qui transite par Singapour.

L'Anna Sierra n'est qu'un des bateaux qui tomba dans ses filets. Pour lui, cette affaire n'a rien d'exceptionnel.

Le nouvel Empereur vit dans un opéra traditionnel chinois qui n'en finit pas. Toute son organisation respecte les codes de l'opéra chinois. Lui-même ne quitte jamais son costume de scène de couleur jaune et ses alliés portent du rouge. Le premier contact avec les PJs sera bref, un email avec une simple question : « Rouge ou noir ? » Rouge pour ami, noir pour ennemi. Si les PJs répondent rouge, ils devront prouver leur fidélité. Pour cela l'Empereur leur confie une mission, éliminer Sya Sya. Une fois la mission remplie, les agents pourront le rencontrer.

Si les PJs répondent noir ils se retrouveront avec toute l'organisation de l'Empereur à leurs trousses.

Le choix paraît donc assez simple, non ? Eh bien pas vraiment. En effet, en continuant dans la logique de l'Empereur, si un ennemi est capturé, l'Empereur lui laissera la vie sauve mais l'obligera à s'exiler. Par contre, si un allié trahit l'Empereur, la sentence est sans appel : la mort dans d'horribles souffrances. En résumé, aucun choix n'est meilleur que l'autre, tout dépend des choix qui seront faits.

Comportement : D'abord intrigué, l'Empereur donnera aux agents leur chance de négocier avec lui. L'Empereur est un personnage insaisissable. On ne parle de lui qu'à mots couverts et les plus folles rumeurs circulent sur son compte. Les PJs auront peut être l'occasion de le rencontrer, cette partie sera développée ultérieurement.

Ce que sait l'Empereur : L'Anna Sierra a été arraisonné par des pirates sous ses ordres. Le cargo transportait des fourrures et dents de tigres. Le cargo attend au large de Singapour, en face du port. Il sera repeint et maquillé sous peu. Par contre l'Empereur n'est pas au courant d'un éventuel passager, et cela le peinera s'il l'apprend. En effet, un de ses « sujets » lui a caché quelque chose, ce qui n'est pas acceptable, il considère cela comme une trahison. Il connaît le repère des pirates et enverra ses hommes rencontrer les PJs pour tirer les choses au clair.

À propos de Togashi, l'Empereur a très vite repéré son potentiel. C'est pour cela qu'il lui a proposé de faire partie de son organisation. Il a de grands projets pour lui, même si cela le pousse à ne pas respecter sa part du contrat. En effet, l'Empereur a découvert qui a comploté pour éloigner Togashi du Japon. Il garde l'information pour lui, mais ne sait s'il va éliminer l'intéressé ou le laisser en vie.

Expression typique : « Que voulez-vous ? »

NOTE : Remonter à l'Empereur par les voies habituelles est impossible. Personne ne sait rien, et n'est prêt à parler. La torture n'a aucun effet. Suivre des contacts supposés de l'Empereur ne mène à rien, ils connaissent la ville comme leur poche et disparaissent facilement dans les rues sinueuses du quartier chinois. De plus, il est très probable qu'ils se sentent suivis et en informent l'Empereur.

♦ Kumar

Kumar est le représentant de l'Empereur. Personne ne rencontre l'Empereur sans lui avoir fait d'abord une petite visite. Kumar est un travesti célèbre à Singapour. On le trouve au Boom Boom, un cabaret à Bugis Village. Il y fait des imitations très humoristiques de chanteurs pop. Ses costumes rutilants et son humour scabreux en « singlish » font la joie des spectateurs. Son spectacle dure toute la nuit. On peut le rencontrer pendant l'un de ses breaks ou après la représentation. Très probablement, les agents auront reçu une invitation s'ils ont attiré l'attention de l'Empereur. Kumar accueillera les visiteurs très poliment et pourra leur parler de Singapour en général, mais n'évoquera jamais l'Empereur. Si on lui parle de l'Empereur, tout ce qu'il répondra c'est que cela lui fait penser à l'opéra chinois.



Tenter de faire parler Kumar par la force est une mauvaise idée, il cache en permanence un émetteur qu'il pressera s'il se sent en danger. Le service de sécurité est sensé arriver dans la minute qui suit. Si les PJs sont très forts, mettent hors de combat ce service de sécurité et maîtrisent Kumar, celui-ci se suicidera comme dans tous bons films d'espionnage.

Kumar vivait une existence médiocre à Kuala Lumpur. C'est dans un bar miteux pour gangster Chinois qu'il fut repéré par l'Empereur. Celui-ci lui fit parvenir de faux papiers avec une nouvelle identité et un travail dans un des plus grands cabarets de Singapour. Kumar n'hésita pas une seconde et prit le premier bus pour Singapour. En quelques jours sa vie avait changé, il devint l'intermédiaire attiré de l'Empereur.

Kumar a déjà vu de nombreuses fois l'Empereur mais jamais son vrai visage. Il est éternellement reconnaissant de lui avoir donné une chance de refaire sa vie et est prêt à tout pour protéger son bienfaiteur.

L'Empereur utilise Kumar pour ses talents de déguisement et d'imitation. Dès qu'une affaire se complique et que l'Empereur a besoin d'informations vitales, il envoie Kumar. Il est ses yeux et ses oreilles.

Comportement : Au premier abord, Kumar est très chaleureux. Lorsqu'il parle à quelqu'un, c'est un peu comme si la lumière d'un projecteur s'abattait sur la personne et qu'elle devenait le centre du monde. Tous ceux qui ont fait cette expérience donneraient n'importe quoi pour retrouver ces quelques minutes de gloire. Cela explique aussi pourquoi Kumar se traîne en permanence une meute de parasites qui tentent désespérément d'attirer son attention (parmi eux se trouvent aussi des gardes du corps).

Cependant, Kumar devient froid comme la glace lorsqu'il est en mission ou qu'il n'a plus besoin de jouer la comédie. C'est dans ces moments que l'on retrouve l'empreinte des années passées aux milieux de gangsters dans les quartiers les plus sordides de Kuala Lumpur.

Ce que sait Kumar : Kumar sait beaucoup de choses sur les activités de l'Empereur, c'est probablement la personne la mieux informée. Mais Kumar ne dira rien. Néanmoins, les PJs risquent de le rencontrer plusieurs fois. Kumar se montrera toujours courtois et ne prendra jamais les personnages de haut. Au contraire même, il sera tellement agréable de discuter avec lui qu'au bout du compte, les personnages

ne verront aucun intérêt à s'attirer son antipathie.

Si vos PJs décident des trucs comme la torture ou autres joyeusetés du genre, faites leur bien comprendre qu'ils jouent à un jeu de super espionnage, le style est aussi important que le résultat, et la torture manque carrément de style.

Expression typique : « J'adore ce que vous faites ! »

♦ Pyro

Si Kumar est les yeux et les oreilles de l'Empereur, Pour Pyro, se serait plutôt les bras. Pyro est un accro du lance-flamme. Personne ne sait d'où vient cette passion, et personne n'a pris la peine de lui demander. Pyro ne parle pas beaucoup, il agit, si les PJs décident de s'attaquer à l'Empereur, il sera sur leur chemin. C'est aussi lui qui dirige les hommes de main de l'Empereur et donc qui coordonne toutes les opérations musclées.

Pyro n'est pas d'un naturel facétieux, la seule fois où on pourra le voir sourire est quand il fait brûler des trucs.

Kumar et Pyro se respectent mais ne s'apprécient guère.

Pyro est connu dans Singapour. Ses liens avec l'Empereur ne sont pas secrets. Cela dit, Pyro n'a pas peur de grand monde et préfère se faire sauter à la grenade que de parler de l'Empereur. Il n'est pas infailible cependant et peut être suivi lorsqu'il va inspecter l'équipe qui s'occupe de garder les cargos volés.

Comportement : Un peu psychopathe, beaucoup pyromane, Pyro fait froid dans le dos...

Ce que Pyro sait : Pas grand chose en fait, à part qu'un nouveau cargo appelé Anna Sierra est arrivé il y a peu, et qu'il se trouve en ce moment au large de Singapour. Les affaires du patron ne l'intéressent pas plus que ça, lui, son truc c'est de faire fonctionner son lance-flamme.

Expression typique : « Mon nom est Pyro, comme dans "brûle cet idiot..." »

♦ L'ange gardien

Sans leur consentement, certaines personnes se voient attribuer un ange gardien. Celui-ci a pour mission de protéger coûte que coûte la personne qui lui a été désignée sans que celle-ci ne soit au courant de sa présence. Personne ne



sait d'où viennent les anges gardiens ni ce qui les pousse à protéger ou non un individu. Ils sont les maîtres de la dissimulation et du déguisement, et ne sont jamais loin de leur « cible ». Experts dans les arts du combat et du faux semblant, ils sont prêts à se sacrifier pour remplir leur mission.

L'ange gardien attaché à la protection de l'Empereur n'est autre que Choy, son comptable. C'est un chinois qui semble plutôt frêle et peureux. Cela dit, il est toujours à proximité de l'Empereur, et si quelqu'un attente à la vie de ce dernier, il se révélera être un adversaire mortel.

Comportement : La tête toujours baissée, le visage caché par de grosses lunettes, Choy ne paie pas de mine. Il balbutie quelques phrases lorsqu'on lui pose une question. Selon l'Empereur c'est le meilleur comptable qu'il n'ait jamais eu.

Dès que la véritable identité de Choy est révélée, celui-ci prendra l'air plus assuré de celui qui voue sa vie à une mission.

Ce que l'ange gardien sait : Choy sait plus ou moins tout à propos des affaires de l'Empereur. Cependant, il ne connaît que l'aspect financier de la chose. Son avis n'a aucun poids à moins que cela n'ait un rapport avec l'argent (et aussi surprenant que cela paraisse beaucoup de choses n'ont pas de rapport avec l'argent pour l'Empereur).

Cela dit, il est très peu improbable qu'il ne révèle quoi que ce soit de vraiment intéressant. Il est rompu aux techniques de tortures et donc ne révélera que ce qu'il pense être sans importance. Choy n'hésitera pas à se suicider pour préserver sa mission. Il sera alors remplacé par quelqu'un d'autre, probablement à une autre fonction.

Expression typique : « Les affaires tournent bien, excellence. »

♦ Tyger Tiger

Tyger Tiger est le chef des pirates aux ordres de l'Empereur. Sans pour autant l'admettre, elle craint ce dernier. Elle reste néanmoins l'une des personnes les plus dangereuses de la région. Tyger Tiger dirige d'une main de fer une bande d'une vingtaine de pirates sans scrupule. Récemment, elle a mis la main sur une cargaison un peu particulière : un passager clandestin qui, selon elle, a une grande valeur. En effet, celui-ci semble souffrir d'un mal étrange, sa peau se couvre de plaques métalliques. Plus étrange encore, il semble rompu à toutes les techniques d'interrogatoire, voire de torture. Pour Tyger Tiger, il ne fait aucun doute, cet homme n'est autre qu'un agent secret. Un agent d'autant plus précieux qu'il semble cacher quelque chose d'une grande valeur.

Tyger Tiger a donc décidé de garder l'agent en captivité jusqu'à ce qu'elle trouve une personne intéressée pour négocier sa liberté. D'ici là, elle fait attention à ce que l'information n'atteigne pas les oreilles de l'Empereur. Elle sait qu'il considérerait cela comme une trahison.

Comportement : Sèche, directe, sûre de so, Tyger Tiger est une pirate dans l'âme. Autoritaire, elle n'apprécie pas qu'on discute ses ordres.

Ce que Tyger Tiger sait : Elle sait où se trouve l'agent que les PJs sont chargés de retrouver puisqu'il se trouve dans une de ses cellules. Elle sait aussi qu'il semble malade mais refuse de parler, elle a peur qu'il meure. Il lui serait alors impossible de négocier sa liberté.

Expression typique : « Vous êtes ici sur mon territoire. »

LIEUX IMPORTANTS ET PNJ SECONDAIRES

♦ Le Bureau Maritime International

Ouverture : Logiquement, le BMI devrait être le premier endroit que les agents visiteront.

Description : Situé non loin du port, au sud de Singapour, le BMI est un bâtiment massif qui d'un côté donne sur une large route et de l'autre donne sur la mer (de Chine). La sécurité est celle d'une ambassade. Le bâtiment est

entouré d'un mur de 4 mètres de haut, des caméras de surveillance sont disposées à intervalles réguliers et couvrent presque tout le pourtour du mur d'enceinte. Pour entrer, il faut s'adresser à un garde protégé par une vitre renforcée. C'est lui qui actionne la large porte coulissante qui permet de laisser rentrer les piétons et les voitures. Vous trouverez sur le site de Spycraft, le plan de l'ambassade des



Etats-Unis à Tokyo dans une aventure intitulée One Minute to Midnight. Vous pouvez reprendre ce plan au cas où vos joueurs tentent une phase d'infiltration.

Il est aussi possible d'y entrer par la manière douce. Un bon prétexte, des identités un tantinet crédibles et on les fera pénétrer dans le bâtiment même. Ils seront accueillis par une hôtesse qui s'enquerra de la raison de leur présence. De là, tout est très libre, et avec un bon mensonge les PJs arriveront à rencontrer Togashi.

Le capitaine est retenu dans une chambre au deuxième étage. La chambre est confortable mais les barreaux aux fenêtres rappellent que ce n'est pas une chambre d'hôtel.

Officiellement, le capitaine est retenu pour complément d'enquête. Légalement il peut partir quand il veut, mais cela bien sûr, Togashi ne l'a jamais mentionné. Pour qu'il soit retenu plus longtemps, Togashi devrait appeler Interpol et officiellement accuser le capitaine d'une possible connexion avec les pirates. Togashi n'en est pas encore arrivé là, mais si les PJs deviennent un obstacle, cela lui permettrait de gagner du temps.

♦ Le Boom Boom Club

Ouverture : Une fois remarqué par Togashi, puis par l'Empereur, ce dernier leur fera parvenir une invitation pour le spectacle de Kumar, sans aucune autre précision.

Description : Ce cabaret situé à Bugis Village est aussi populaire pour les résidents de Singapour que pour les touristes. Ce bâtiment de type colonial s'est vu affublé de décorations derniers cris (show laser, écrans géants...) qui lui donne un aspect entre le Moulin Rouge et Planet Hollywood. La sécurité est très efficace, on ne rentre que sur invitation, et tous les employés ont des dons de physionomiste. Le club dispose d'un parking privé, accessible uniquement aux grooms. Là encore, il est toujours possible de s'y introduire par effraction, le club brasse beaucoup de gens et il existe toujours une faille, à commencer du côté des employés.

L'intérieur comprend une vaste scène, un immense bar circulaire et des tables recouvertes d'une nappe de velours rouge et d'une lampe diffusant une lumière tamisée. La salle elle-même est très sombre.

Pour rencontrer Kumar, il suffit de s'adresser à une hôtesse.

Kumar les rencontrera dans sa loge. Elle est située en sous-sol, c'est la troisième porte d'un couloir aux murs blancs et au sol revêtu d'un linoléum gris. Celle-ci comprend le traditionnel miroir entouré de grosses ampoules, d'une impressionnante garde-robe et de quelques sièges. Kumar les accueillera juste après son spectacle, il n'aura pas encore pris la peine d'enlever son maquillage. Il parlera de choses et d'autres et niera avoir eu connaissance de leur venue. Avant que les PJs ne repartent, il parviendra à glisser une petite phrase qui prendra son importance plus tard (lorsqu'ils recevront le message de l'Empereur, rouge ou noir) : « On trouve beaucoup de similitudes entre le théâtre, l'opéra et la vie, seulement dans la vie, il y a des choix à faire ».

♦ Le Cargo

Ouverture : Les PJs peuvent avoir été menés là grâce aux informations données par Pyro.

Description : À quelques kilomètres des côtes de Singapour, face au port international, on peut trouver l'Anna Sierra, le cargo chypriote disparu quelques jours plus tôt. Non loin, on peut aussi trouver d'autres cargos, eux aussi disparus récemment. Certains ont été refaits, maquillés pour ne pas trop attirer l'attention, d'autres, comme l'Anna Sierra, attendent leur tour.

Tous sont à l'intérieur d'une zone délimitée par des bouées. Cette zone appartient à l'Empereur.

La zone n'est pas étroitement surveillée. Dans les bouées sont intégrées des caméras de surveillance infrarouge (à cette distance des côtes, il fait plutôt sombre) qui transmettent leur images à un container transformé en poste de contrôle situé sur le port (2 personnes). Sur chaque bateau, deux gardes patrouillent, eux aussi reliés au poste de contrôle. Si l'alerte est donnée, 1D6+2 gardes des bateaux les plus proches mettent 1D3 minutes pour se rendre sur les lieux.

Toutes les heures, le système de surveillance caméra change de fréquence de transmission, et devient aveugle pendant 1 minute. C'est juste le temps qu'il faut pour monter sur un cargo et se cacher. Si l'opération est bien minutée et que les joueurs réussissent leur jet d'escalade (*Climb* Difficulté 20), puis de discrétion (un jet de *Hide* vs. le talent *Spot* des

gardes au poste de surveillance), ils arrivent à s'introduire sur le cargo.

Le bateau le plus proche de la zone est le Meilee, un Yatch-Casino où l'on peut trouver toutes les stars du showbiz de Singapour. L'accès ne se fait que sur invitation. De là, il est possible d'observer la zone des cargos avec des jumelles à infrarouge. Il est aussi possible d'établir une base d'opération temporaire à partir de là.

Bien sûr, il existe de nombreux moyens de pénétrer dans le cargo. Mettre hors d'état le poste de contrôle, utiliser des combinaisons caméléon pour ne pas se faire repérer, torpiller un autre cargo pour détourner l'attention...

Une fois à l'intérieur, soit les agents élimineront les deux gardes, soit ils devront jouer au chat et à la souris pour ne pas être découverts.

Les indices que l'on peut découvrir :

- des paquets de cigarettes de mauvaise qualité, les inscriptions sont en indonésien ;
- un journal de bord dans la cabine du capitaine, on y trouve un relevé du chargement (dents de tigres, etc.), ainsi que les (faux) papiers d'identité de l'agent recherché, un certain Sergueï Dukikoff (le capitaine devait garder les papiers jusqu'au débarquement).
- Une cabine isolée, probablement la cabine où était l'agent que les PJs recherchent. Un peu de sang sur la couchette tendrait à montrer qu'il était ou qu'il a été blessé. Une analyse plus approfondie du sang montre aussi qu'il a été empoisonné. Le type de poison est inconnu mais il semble qu'il ait un effet plutôt lent. Cependant, tout porte à croire que l'agent n'en a plus pour très longtemps. Un recherche approfondie (jet de Search Diff : 20) permet de trouver une cache dans une des parois de la cabine. À l'intérieur se trouve une poche comprenant une demi-douzaine de seringues. Deux sont encore pleines. Une analyse plus approfondie permettra de déterminer que le produit dans ces seringues stoppe l'action du poison pendant une vingtaine d'heures.

♦ The International Art Center

Ouverture : Parmi les petites faiblesses de l'Empereur, vous aurez compris que l'opéra chinois tient une place importante. À tel point que l'Empereur n'hésite pas à monter sur scène dès qu'il le peut. C'est dans ces rares moments qu'il est possible de l'atteindre.

Bien sûr, il a fallu monter un stratagème pour ne pas attirer l'attention, mais l'Empereur a pensé à tout. Il y a dix ans, alors qu'il reprenait en main la pègre de Singapour, il dénicha un artiste de seconde zone dont la carrière n'avait jamais décollé et ne décollerait probablement jamais. Leng Chi est son nom. Celui-ci vivait de petits contrats dans des hôtels et de spectacles de rues pour les touristes. L'Empereur lui proposa la gloire en s'arrangeant pour le propulser en haut de l'affiche. La seule condition était que Leng Chi devait cesser de chanter. À chacune des représentations l'Empereur le remplacerait et chanterait à sa place.

Voilà donc 10 ans que Leng Chi est devenu une star. Il s'est plutôt bien adapté à sa nouvelle vie. Cependant, il est persuadé d'avoir autant de talent que l'Empereur, si ce n'est plus et commence à mal vivre cette célébrité qu'il n'a pas méritée. Il alterne les moments d'euphorie et ceux de dépression. Son entourage parle d'alcool, de drogue, de pression du star-system. C'est probablement un peu de tout ça et plus encore.

Une chose est sûre, Leng Chi, ou plutôt l'Empereur à travers Leng Chi a remis l'opéra chinois au goût du jour (ce qui coïncide avec l'arrivée de l'Empereur à Singapour). Chacune de ses rares représentations peut rassembler des milliers de spectateurs. Les critiques sont unanimes, c'est un spectacle qu'il faut voir au moins une fois dans sa vie.

Quelques jours après l'arrivée des agents a lieu l'inauguration de l'International Art Center, le nouvel opéra de Singapour. Tout le beau monde de Singapour dont le Premier ministre sera présent. À cette occasion, Leng Chi/L'Empereur donnera une représentation exceptionnelle. En recoupant des informations et en enquêtant sur Leng Chi, les agents peuvent déduire les intentions de l'Empereur.

Description : Architecturalement, il ressemble à un énorme coquillage de métal et de verre donnant sur la baie. Le bâtiment dispose bien sûr d'une sécurité efficace, mais rien d'insurmontable pour les agents. Il est assez facile de se faire engager en tant que personnel pour la soirée, voire de se faire inviter. La partie se complique si les agents tentent de mettre la main sur l'Empereur. Celui-ci sera extrêmement bien protégé jusqu'à sa montée sur scène. À partir de là, sa protection se réduira à l'ange gardien. Il existe cependant un moyen d'atteindre l'Empereur. Et comme dans tout bon film d'espionnage, cela implique autre chose.

L'Empereur ne dispose pas du talent exceptionnel qu'on lui prête.

Soit, ce n'est pas un débutant, cependant, il n'a rien du phénomène qui conquiert les foules. Son secret repose dans le Générateur d'Emotion à Haute Fréquence. Ce petit appareil envoie un signal qui provoque une sensation de ravissement chez celui qui la perçoit. Pour cela il suffit de le brancher sur un haut-parleur et de l'activer. Le signal lui-même varie en fonction du chant de l'artiste.

Sans ce petit gadget, l'Empereur ne serait qu'un simple chanteur d'opérette. C'est pourquoi, il envoie Pyro et une équipe à lui placer le générateur en plein après-midi.

Pour mettre la main sur le générateur, il suffit d'aller dans la régie de l'International Art Center. Celle-ci est gardée par des hommes de l'Empereur. Cependant, comme la plupart de la sécurité est affectée à l'Empereur lui-même, il ne devrait pas être trop difficile de se

débarrasser de ces quelques gardes. Dans la régie, bien sûr on y trouve aussi un ingénieur du son payé par l'Empereur. Accessoirement c'est lui qui a inventé le générateur. Si le générateur est coupé pendant la représentation,

l'Empereur s'en rendra compte très vite (ainsi que les spectateurs). Il fera baisser le rideau prétextant un problème technique. C'est à ce moment qu'il sera le plus vulnérable parce que sans protection rapprochée.

Rencontrer l'Empereur :

L'Empereur ne perd jamais son sang froid, mais sait quand la roue tourne. En position de faiblesse, il sait avouer sa défaite et donner les informations qui lui sont

demandées.

Il peut aussi accueillir les agents si ceux-ci ont montré patte blanche. Dans ce cas, il les recevra dans son QG, qui n'est autre qu'un théâtre et pourra même leur confier la mission de tirer l'affaire de l'Anna Sierra au clair.

♦ Madripoor

Ouverture : Dernière étape du scénario, Madripoor n'est autre que la ville qui abrite le repère des pirates.

Description : Situé à l'ouest de l'archipel indonésien, Madripoor est une micro-nation dirigée par un prince sans scrupule, le prince Baran. La situation de Madripoor est un peu particulière. Comme il n'existe de traité d'extradition avec aucune nation, c'est devenu le repère de nombreuses organisations criminelles, dont la propre bureaucratie de ce



© Elisabeth Thiery

pays. Faire appel à la police est aussi une mauvaise idée. Même si le Chef Tai ne participe, ni même ne profite d'aucune activité illégale, il est convaincu de ne pouvoir agir sur la criminalité de la ville. Il faut dire que le prince Baran semble lui-même au courant de toutes les activités criminelles de Madripor, et qu'il coordonne parfois de telles activités.

La nation de Madripor est composée d'une jungle impénétrable et d'une ville (aussi nommée Madripor). La ville est séparée en deux. D'un côté, Hightown et ses tours de verre et d'acier étincelant, et de l'autre Lowtown et ses rues sales et brumeuses. La criminalité sévit dans les deux quartiers, mais est de « meilleure qualité » à Hightown. La population de Hightown représente 1 % de la population totale et contrôle 90 % des richesses.

Au-delà de la ville, la jungle est tellement dense qu'il est très déconseillé de s'y aventurer. Cependant, on trouve ici et là des petits villages

et des propriétés privées, ainsi que des villages de pêcheurs sur la côte.

Enfin, Madripor est doté d'un aéroport international.

Madripor est devenu un repère pour pirates et notamment pour Tyger Tiger la pirate aux ordres de l'Empereur.

Les agents devraient pouvoir mettre la main sur Tyger Tiger, ou du moins un de ses sbires. On peut souvent les trouver dans un des bars miteux du Lowtown. Il devrait être possible d'organiser un rendez-vous pour négocier la libération du prisonnier. Leur camp est situé en pleine jungle. Il est impossible de s'y rendre si l'on ne connaît pas la localisation précise.

C'est un camp de type militaire avec des baraquements en bois pourri. Il est situé non loin de la côte et notamment de la crique dans laquelle est cachée leur bateau. Le prisonnier est retenu dans le bateau à fond de cale.

CONCLUSION

La fin du scénario est libre, les PJ devraient réussir à libérer Colossus et l'emmener juste à temps pour que sa transformation se passe sans encombre. Le final devra être explosif avec une course de bateaux dans les lagunes de la mer de Chine poursuivis par des pirates armés jusqu'aux dents.

Une fois arrivés à l'agence, c'est une autre histoire...



© Ghislain Thiery

Cannes, dernière !

Un scénario Magna Veritas par Mario Heimbürger et Benjamin Schwarz

Des âmes sont en danger ? Pas de problèmes, les anges sont là... ce scénario pour un petit groupe plutôt subtil (Ahem...) va mener les joueurs dans le sud de la France, dans la ville passionnante de Cannes.

Une tragi-comédie en quatre actes pour Magna Veritas.

PROLOGUE

Décor : la guérite du gardien, paradis. Dans un coin, un ordinateur allumé, deux individus en grande discussion. Près de la porte, scrutant nerveusement le portail, un troisième homme attend sans rien dire.

Jean : Si je te le dis. Regarde, les liaisons sont correctes et la requête aussi. Y'a pas de problème, ici.

Yves : Jean, tu sais bien que ces trucs ne marchent jamais. Comment tu veux expliquer le problème autrement ?

Jean (se lève, énervé) : marche jamais, marche jamais ! Mais si vous autres assistiez un peu plus aux formations, vous sauriez comment les faire marcher ! Bon, je récapitule. Requête « Arrivage ». Facteur temps : la dernière semaine. Localisation d'origine : Cannes et sa région. Je clique sur valider... là ! les mêmes résultats...

Yves (commence à être franchement soucieux) : donc, tu es en train de m'expliquer qu'environ la moitié des âmes de Cannes, libérées la dernière semaine se sont perdues sur les voies du paradis ?

(Soudainement gêné...).

Mmh... tu pourrais faire la même requête, mais avec le facteur temps « la semaine à venir » ?

Jean (bricolant sur l'ordinateur) : Voilà, cinq personnes attend...

Yves (le coupant) : nom de Lui de nom de Lui... Faut arrêter les bêtises, maintenant. Je vais voir où sont passées toutes ces âmes...

Jean : En tous cas, ça vient pas de la base. Tu as vérifié au sous-sol ?

Yves (se dirigeant vers la sortie) : non, pas encore... mais ce serait une violation manifeste du traité.



Jean (l'accompagnant) : ce serait pas la première fois, non ?

(les deux archanges s'éloignent vers l'arrêt de nuage le plus proche et disparaissent dans la brume éternelle. L'homme resté silencieux reprend sa place, désœuvré, devant l'ordinateur).

Saint Pierre : bon, et je fais quoi, moi, maintenant ?



MISE EN BOUCHE : ON VA A CANNES, ON VA A CANNES...

3 octobre 2000. Quel que soit l'endroit où se trouvent les personnages, une petite convocation leur parvient sous la forme d'un élégant petit carton d'invitation portant les armes d'un grand hôtel cannois : le Martinez. Une écriture parfaite et nette la recouvre :

« Mes amis,
une nouvelle occasion de servir le Seigneur vous attend. Vous êtes priés de vous rendre pour un dîner « d'affaire » au restaurant « La Palme d'or » de l'hôtel Martinez afin que nous puissions en parler tranquillement. Le moment du rendez-vous est fixé au 4 octobre, à 20 heures. Soyez ponctuels, je vous prie.
Yves »

Certainement surpris de recevoir une convocation provenant de l'archange des Sources lui-même, les personnages auraient toutefois une bien mauvaise idée de ne pas se présenter au rendez-vous, tant sont connus ses relations très proches avec Dieu le père lui-même. C'est donc le cœur lourd d'appréhension que chacun de son côté va prendre la route du Sud...

A Cannes, les personnages n'auront aucun mal à repérer l'hôtel Martinez... il faut dire que c'est un établissement de luxe connu de tous, situé sur le front de mer et disposant d'une belle plage privée. Mais ce luxe prohibitif pourrait bien être le premier défi pour les joueurs, car compte-tenu du look généralement très... particulier des personnages, il leur faudra passer un premier service d'ordre assez strict avec la tenue vestimentaire. Si la situation venait à dégénérer avec le maître d'hôtel (un individu qui semble être le clone réel des croque-morts de Lucky Luke), Yves serait forcé d'intervenir pour calmer le jeu, ce qui serait assurément un mauvais départ pour l'aventure.

Quoi qu'il en soit, vos personnages finiront bien par prendre place à la table où Yves, ne pouvant attendre et profitant de son bref séjour, est en train de déguster un des nombreux plats gastronomiques dans un cadre esthétique où les portraits des stars du 7^{ème} art semblent couvrir amicalement les convives. Evidemment, il n'est pas question d'inviter les

anges, qui seraient inspirés de regarder les prix avant de commander à manger...

Après un préambule vide de contenu et des banalités qui n'intéressent que l'archange des Sources, Yves en vient au point essentiel : la nouvelle mission des personnages.

Elle se résume en trois phrases : jusqu'au 4 octobre au soir, les anges doivent protéger une charmante petite retraitée du nom d'Amélie Grandvoisin. A partir du 5 octobre, la personne à protéger change : il s'agira de l'actrice archiconnue Brigitte Cajot. Cette seconde protection se poursuivra jusqu'au 6 à 19 heures, à partir de là, les personnages devront faire un rapport à Yves au même endroit.

Evidemment, les adresses de ces deux personnes sont fournies par Yves, ainsi qu'un (maigre) dossier sur les cibles, visiblement censuré. Yves ne lâchera pas grand chose de plus, et ceci pour deux raisons. La première : certaines des questions des personnages appelleront forcément la réponse « je ne sais pas », chose que l'archange ne peut admettre. La seconde raison est encore moins avouable : Yves veut tout faire pour que l'âme de Brigitte Cajot arrive au Paradis, mais ne veut pas dire pourquoi. Pour noyer le poisson, il fait protéger une deuxième personne avant, mais se moque presque de son devenir.

Les joueurs ne le savent évidemment pas, mais ces deux personnes sont appelées à mourir dans la semaine, quoi que fassent les personnages. Yves craint que leurs âmes s'égarent comme une dizaine d'autres personnes âgées de Cannes dans les semaines précédentes.

Si les PJs manœuvrent bien, Yves finira par avouer qu'il craint (il « sait ») qu'un danger menace ces deux personnes et veut leur adjoindre des « gardes du corps » angéliques afin d'écarter tout risque. Le reste ne concerne pas les anges... mais il saura se montrer intraitable si les événements ne se déroulent pas comme prévu.



Cette menace devrait être prise très au sérieux, même si les joueurs ignorent pour le moment ce qui est prévu au juste...

La mission commence immédiatement... après l'addition !

ACTE I : PREMIERES ARMES

Amélie Grandvoisin est une charmante dame de 76 ans. Plutôt grande et osseuse, elle est aimée de tous les enfants de son immeuble HLM du nord de Cannes. Enfin, du moins, de ceux qui ont échappé à son pit-bull, à tous les pièges qu'elle tend dans son désœuvrement de retraitée seule et aux mesquineries qui frappent tous ceux qui ont l'heur de lui déplaire à un moment ou à un autre. Une chose ne lui fait en effet pas défaut : la mémoire. Entraînée par tous les jeux télévisés ainsi que par les mots croisés de tous les magazines télé qu'elle accumule dans son deux pièces, elle n'oublie jamais une contrariété, mais a une faculté spéciale pour oublier tous les bons côtés de la vie. Cette sympathique vieille femme est donc la première des deux personnes que les anges doivent protéger... et c'est pas gagné !

♦ Activités nocturnes

Si les personnages commencent leur surveillance de nuit (comment ? vos joueurs respectent les ordres de leurs supérieurs ?), ils pourront assister à un drôle de manège. Vers une heure du matin, en effet, la lumière s'allume dans la cage d'escalier centrale de l'immeuble, et Mme Grandvoisin quitte son appartement du cinquième en pantoufles et robe de chambre, armée d'un seul cabas.

Au bas de l'immeuble, un groupe de banlieusards squattent les marches de l'immeuble en écoutant du rap et en se passant des pétards en riant bêtement. Malgré ce rire ridicule, on les devine quand même armés et habitués aux bagarres et autres escarmouches de quartier...

Une simple association de faits pourrait faire tilter les joueurs, mais paradoxalement, il n'y a rien à craindre pour la petite vieille : Amélie descend tranquillement les étages, semant quelques punaises sur les paillasons de certains appartements, et finit par sortir par la grande porte de l'immeuble.

Se faisant légèrement chambrer par les voyous (les personnages vont-ils intervenir ?), elle leur sourit benoîtement et extirpe de son sac à main quelques bonbons qu'elle distribue aux jeunes

complètement ébahis, qui les acceptent avec un air gêné en se regardant sans rien comprendre. Leurs rires nerveux se transforment en sourires polis : qui pourrait faire du mal à une petite vieille ?

Amélie remonte alors tranquillement dans son appartement et finit par s'endormir.

(Evidemment, si les personnages sont intervenus, les événements ont été changés. Ce qui est important, c'est qu'Amélie termine la nuit tranquillement dans son appartement et que les personnages n'y soient pas encore rentrés.)

♦ Matin gris...

Si les personnages se sont tenus en alerte toute la nuit ou s'ils n'arrivent qu'au petit matin, ils vont avoir la surprise de voir arriver dans la cité une série d'ambulances. Des hommes un peu craintifs en sortent et rentrent dans différents immeubles (ils ont l'habitude de recevoir des jets de pierre, et sont donc assez circonspects).

Assez rapidement, l'un d'eux descend chercher un brancard et bientôt, un jeune homme est évacué d'urgence pour un lavage d'estomac à l'hôpital. La même scène se répète à plusieurs endroits, c'est la valse des ambulances.

Des joueurs plus futés que la moyenne (et qui auront assisté aux événements de la nuit) comprendront rapidement que les bonbons de la brave Amélie étaient empoisonnés : ce sont en effet les mêmes sauvages qui sont évacués vers les hôpitaux !

Leur vision de la brave Mme Grandvoisin devrait en être affectée !

La vieille quitte son appartement vers 9 heures pour aller chercher son pain à la boulangerie du Super U voisin et en emmenant son chien se promener (il s'appelle Jésus, pour changer, et est un magnifique pit-bull qui fait très peur, même à des anges. Si le fils de Dieu savait que ce chien porte son nom, il changerait certainement de nom pour ne pas le contrarier...)

Puis, fidèle aux habitudes des petits vieux sans activités, elle ressortira vers 11h45 pour faire ses courses, juste avant le roulement des caissières, au moment où tous les travailleurs font des courses rapides durant leur pause.

Durant toute la matinée, une surveillance du quartier mènera à une conclusion inquiétante : les quelques rescapés de la veille ont vite fait le rapprochement entre les bonbons et l'état déplorable de leurs amis. Un peu partout, des groupes de jeunes se passent le mot, et rassemblent battes de base-ball, nunchakus et armes à feu.

Si les anges parviennent à s'approcher assez prêt d'un de ces groupes, il deviendra évident qu'ils ont l'intention de donner une bonne leçon à la vieille, en saccageant son appartement, en tuant Jésus (sacrilège ! Euh... non, finalement pas) et peut-être pire.

Les voies d'Yves sont aussi impénétrables que celles du chef... la protection d'Amélie risque de devenir difficile en fin d'après-midi. La conclusion devrait s'imposer d'elle-même : il faut soustraire même Grandvoisin à ses ennemis.

Malheureusement, une rapide tournée du voisinage leur apprend qu'Amélie ne sort que le matin, et en début de soirée pour sortir le chien... Il va donc falloir pénétrer dans son appartement pour sauver la vieille dame.

♦ Opération « Extraction bancale »

L'opération va bien sûr s'avérer plus difficile que prévue, car il est temps de vous révéler (en partie) la vérité... Cela fait environ trois semaines que Jésus n'est plus le même. D'adorable chien-chien à sa mémère, il est devenu un véritable démon. Ou plutôt, un familier, placé là pour surveiller l'état d'Amélie et

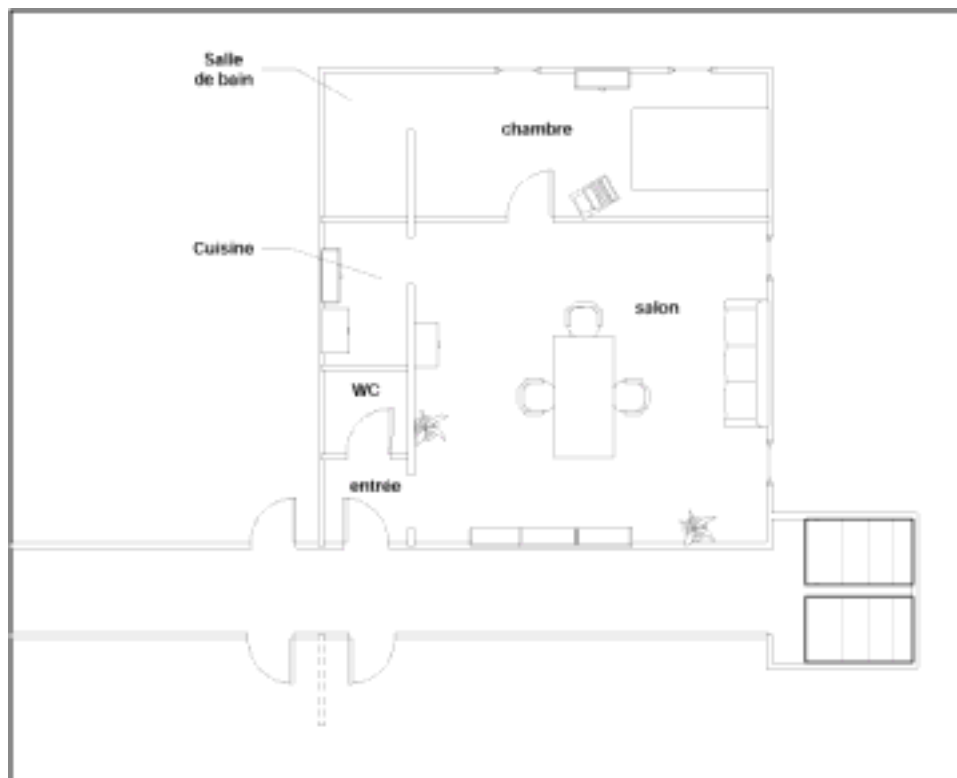
accélérer sa mort.

Encore un peu de patience, vous saurez bientôt pourquoi ! Toujours est-il que Jésus n'a qu'un seul objectif : pousser un peu plus le penchant naturel de sa maîtresse à des mesquineries et la fait ainsi haïr de tout le monde. Il espère qu'une justice interne finira par la tuer et faire passer la vieille dame comme une victime de la haine ordinaire. Ensuite, il sera libre de retourner auprès de son vrai maître (ou de faire un tour avant, parce que bon...).

L'intervention des personnages va le forcer à changer légèrement ses plans : il va devoir tuer lui-même la brave dame et espérer que tout naturellement, ce seront les personnages qui porteront le chapeau. Il ne fera ainsi qu'en dernier recours, restant près de sa maîtresse juste pour pouvoir agir plus rapidement...

De toute façon, les anges auront déjà assez à faire avec l'appartement de Mme Grandvoisin...

Se sachant (ou se croyant) détestée, elle a développé une réelle paranoïa qui l'a poussée à piéger son propre appartement. Ses pièges sont grossiers, et ne demandent généralement qu'un peu d'observation pour être déjoués, mais si les anges sont un peu trop bourrins (ou pressés par une foule en colère qui commencerait à monter





l'escalier...), ils risquent fort de les subir...

L'appartement est un simple deux pièces (voir plan). Tout semble y être ancien et triste : la tapisserie est vert sombre (décorée de fleurs qu'on dirait fanées), les meubles sont de grosses pièces en bois ancien (mais sans aucune valeur marchande, un mobilier rustique et trop classique), le sol est recouvert de linoleum usé et de vieux tapis ternes. Bref, un véritable appartement de vieux, avec une luminosité poisseuse que laissent filtrer des rideaux trop épais aux fenêtres...

Quelques exemples de pièges domestiques (mais n'hésitez pas à en inventer d'autres...)

- au niveau de l'interrupteur du vestibule (côté porte), les fils sont dénudés (il faut utiliser l'interrupteur côté salon pour allumer la lumière).
- un manche à balais est posé en travers de la porte du salon
- un petit tapis à l'entrée du salon repose sur un morceau de linoleum rendu volontairement glissant. Poser le pied dessus correspond à une chute garantie.
- Des poufs sont posés en travers du chemin pour entraver une éventuelle course.
- L'armoire du salon est instable et ne s'ouvre pas normalement. Tirer sur la poignée la fait tomber sur soi. En fait, seule la porte de gauche (la moins intuitive) peut s'ouvrir.
- Les poufs contiennent un produit anti-insectes particulièrement violent (un remède de grand-mère). Les piétiner amène tous les personnages présents à tousser violemment (-1 colonne à toutes les actions pendant 10 rounds).
- Du papier tue-mouche est accroché en des endroits stratégiques (passages de portes, à proximité des interrupteurs, etc.).
- La poignée de la porte de la chambre est reliée à un système de sirène qu'Amélie s'est fait installer récemment par un électricien peu scrupuleux. La toucher quand la porte est fermée (c'est évidemment le cas quand les PJs arrivent) déclenche la sirène sans autre effet notable que d'exploser

pratiquement les tympans de la victime (-2 colonnes au jets d'audition durant les 48 heures suivantes).

Si vous jouez bien cette scène, vous devriez accumuler les catastrophes pour vos personnages, jusqu'à ce qu'ils deviennent eux-mêmes paranoïaques. Tout porte à croire qu'Amélie est prête à soutenir un siège. En fait, il n'en est rien.

Après le piège de l'alarme, les personnages découvrent la chambre de la vieille dame, impeccablement rangée. Amélie est couchée sur le lit, la télévision est allumée sur un quelconque jeu télévisé (consultez le programme télévisé pour en connaître le titre en fonction de l'heure d'arrivée des personnages). Si les personnages pensent à le demander, Jésus est invisible.

Dès que les personnages entrent dans la pièce, Jésus déclenche son pouvoir « Onde de Choc » au niveau +1. Le chien se trouvant sous le lit au moment du déclenchement, le meuble et son auguste contenu est immédiatement projeté en l'air tandis que l'onde de choc chamboule toute la pièce, y compris les personnages.

Jésus parvient ensuite sans peine à esquiver le lit qui retombe après s'être retourné, et n'aura plus qu'un seul objectif : fuir.

Entre nous, ami meneur : le devenir de Jésus n'a que peu d'importance pour la suite du scénario. Le combat qui s'ensuit peut donc être géré à l'avantage net des joueurs. Cela leur fera une piètre consolation : lorsque le calme revient, il ne reste plus qu'à extirper le cadavre de sous les débris du lit.

Il est peu probable que les personnages aient le temps de fouiller l'appartement, mais pour le cas où une idée de génie les frapperait, sachez que la seule chose intéressante dans la chambre d'Amélie est un livre de comptes où elle note soigneusement dépenses et entrées... A ce stade, il ne servira à rien, mais plus tard, peut-être...

Jésus, Familier au service de Kolvyn

AG : 3 PR : 2 VO : 3
AP : 1 PE : 2 FO : 3

Talents : Mordre +1, Esquive +1

Pouvoirs : Onde de choc (+1), Non-détection (0)

Autre détail : à moins qu'ils n'aient placé un des leur pour faire le guet, ils vont se retrouver en sortant devant un groupe de jeunes armés et totalement médusés... Ils ont peut-être entendu

les effets de l'onde de choc, et ne comprennent pas ce qui s'est passé.

Quoi qu'il en soit, les anges devraient s'en sortir sans trop de problèmes, mais leur signalement sera peut-être transmis à la police...

ACTE II : RECOUVREMENT

Les personnages ont certainement l'impression d'avoir essuyé un cuisant échec, et c'est bien normal... mais dans tous les cas, ils n'auraient pas pu sauver la vie d'Amélie : c'était écrit, comme dirait l'autre...

De plus, cette première affaire soulève quelques questions : que faisait ce familial avec une vieille dame des cités ? Quel était son objectif et à qui obéissait-il ? Dans tous les cas, les réponses ne sont pas évidentes à ce stade de l'aventure, et les personnages ne peuvent faire autrement que de poursuivre leur mission en redoublant de zèle. De quoi faire progresser la paranoïa naturelle des joueurs d'un cran !

♦ Brigitte Cajot

Qui ne connaît pas Brigitte Cajot ? Enfin, à part les moins de trente ans, bien sûr... Actrice mythique dans les années 70, oubliées dans les années 80 et vieillissante dans les années 2000, elle pense encore être une célébrité de nos jours, mais n'apparaît dans les magazines qu'à cause de ses prises de positions tendancieuses sur la politique mondiale...

Toujours persuadée que le festival de Cannes reconnaîtra un jour publiquement son talent (dont plus personne ne se souvient vraiment), elle a acheté voilà cinq ans une grande villa située sur l'avenue Jean de Noailles.

Depuis, devenue presque grabataire, elle attend sa nouvelle heure de gloire qui ne viendra probablement jamais, passant ses journées en fauteuil roulant, s'occupant de ses deux bergers allemands (Roger et Serge), profitant de sa richesse évanescente en compagnie de ses trois gardes du corps, accessoire indissociable de la célébrité.

C'est dans ce contexte de luxe et de suranné que les personnages vont devoir effectuer la seconde partie de leur mission...



♦ Prélude à la catastrophe

Là encore, quelques événements vont précéder l'arrivée des personnages (ou peut-être pas, en fonction de l'empressement qu'ils mettront à poursuivre la mission).

La nouvelle de la mort d'Amélie arrive assez vite aux oreilles de ceux qui sont responsables de tout cela (encore un peu de patience, ou alors passez à l'intermède, plus loin, et revenez ici). Il devient évident que les personnages sont là pour leur mettre des bâtons dans les roues, et la décision est prise de précipiter un peu les événements.

Dans les heures qui suivent la mort de Mme Grandvoisin, une camionnette se présente

devant l'entrée de service de la villa de Brigitte Cajot. Elle porte le logo du célèbre restaurant de la palme d'or que les personnages ont eu l'occasion de visiter, il n'y a pas si longtemps.

Un livreur ouvre les portières arrières, et en sort un paquet visiblement bien emballé, qu'il remet aux gardes du corps avant de repartir. (Si les personnages ont la bonne idée de suivre le livreur, vous trouverez les informations de mise en scène dans la partie « Enquête post-mortem », plus loin dans ce chapitre).

Des personnages soucieux imagineront sans doute un complot à base de plats empoisonnés, mais un rapide coup d'œil montrera que le garde du corps ne se dirige pas vers la villa même, mais vers une autre bâtisse (visiblement destinée à un éventuel gardien) où il va déposer les aliments.

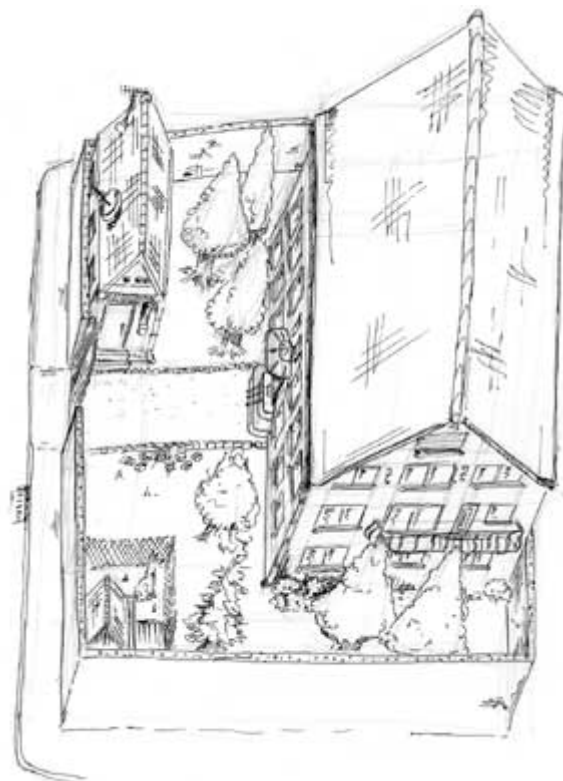
A côté de la maison, deux chiens aboient paresseusement au passage du garde, depuis un chenil attenant.

Evidemment, tous ces éléments vont mettre la puce à l'oreille des joueurs (s'ils en sont les témoins). Peut-être même se décideront-ils à tuer les chiens par crainte d'un retour de Jésus ou d'une de ses incarnations (!). Mais le vrai danger est bien multiple.

En effet, cela fait plusieurs jours que le fauteuil roulant de la brave même Cajot a été piégé (lors de sa dernière réparation)... mais nous verrons plus tard les effets dévastateurs de ce piège.

En attendant, il faut surtout expliquer les effets de la nourriture apportée : elle est destinée aux gardes du corps, et contient une drogue qui rendra les gardes légèrement inopérants, les empêchant de réagir lorsque le moment sera venu.

Voilà pour le prélude... la mise à mort commencera réellement le lendemain.



♦ Promenade en ville

Le lendemain matin, Brigitte Cajot va se permettre un de ses rares plaisirs quotidiens : se promener avec ses deux chiens. Vers 9 heures du matin, après un solide petit déjeuner, un étrange cortège se dirige vers la sortie de la propriété : un premier garde du corps, suivi des deux chiens tenus en laisse par la vieille actrice en fauteuil roulant, que pousse un second garde du corps. Le dernier homme fort ferme la marche.

L'étrange groupe va commencer à suivre le trottoir le long d'une promenade familière, si on en juge par les saluts aimables des voisins et des passants. Le cortège se dirige tranquillement vers les quartiers commerçants voisins.

Autour de Brigitte Cajot, les gardes du corps montrent des signes de faiblesse. Ils titubent légèrement, regardent paresseusement autour d'eux et semblent avoir de nombreuses heures de sommeil à récupérer. Cela semblera peut-être suffisamment suspect aux joueurs pour avoir envie d'intervenir.

Au moment où les personnages se décident à intervenir, le fauteuil roulant fait littéralement un bond en avant, s'arrachant des mains du conducteur. Le garde du corps à l'avant n'a pas le temps de réagir, déjà le fauteuil et son bestial

harnachement (les chiens, s'ils n'ont pas été tués ont été assez effrayés par le bond pour se lancer eux-mêmes dans une cavale infernale) dévale la pente en direction du centre-ville. La pauvre actrice, dont le bras droit est retenu à la laisse et le bras gauche s'agrippe avec l'énergie du désespoir au fauteuil n'est pas en mesure d'actionner le frein, qui se trouve justement du côté droit de sa chaise roulante !

En fait, le fauteuil est commandé depuis une voiture garée plus loin sur la route, grâce à un mécanisme installé lors de la réparation.

La suite est du domaine du burlesque, et ce sera à vous meneur, de le mettre en scène de façon dynamique. La poursuite risque de durer, et de rencontrer de nombreux obstacles que les personnages devront déjouer s'ils veulent maintenir Brigitte en vie.

Ils vont de plus avoir affaire aux gardes du corps, complètement paniqués, qui verront d'un œil suspect un groupe d'inconnus courir après le fauteuil.

Voici une liste d'éléments pour agrémenter la poursuite, introduisant également de nombreux clichés. Sachez simplement que la villa de Brigitte Cajot se trouve sur une colline et qu'il n'y a que de la descente jusqu'au boulevard du midi, équivalent à la Croisette, mais côté ouest de la ville...

- en contrebas, deux individus en imperméable et à l'air louche semblent attendre le cortège. Les joueurs vont-ils intervenir ? Si oui, tant pis pour les deux joueurs de « Killer », ils n'avaient qu'à pas jouer à un jeu démodé en plein centre-ville...
- les deux chiens font une brusque embardée, dirigeant le fauteuil sur le mauvais côté de la route, là où la circulation est en sens inverse. Les véhicules devenus incontrôlables foncent vers les personnages.
- Si un personnage a réussi à prendre de l'avance sur le cortège fou (en prenant une rue parallèle), il pourra constater qu'au bas de la pente, des ouvriers sont en train de poser du macadam frais sur la chaussée, à l'aide d'un rouleau-compresseur... quid de la rencontre entre un fauteuil roulant et l'engin ?

- Pris en chasse par des motards de la police, les personnages vont avoir du mal à expliquer qu'ils ne sont pas en train de courser une vieille.
- Enfin, arrivée sur le boulevard du midi, le fauteuil poursuit sa route vers le vieux port, qui sera certainement le terminus du voyage...

Quoi qu'il en soit, l'actrice ne hurle pas longtemps... coincée dans son fauteuil, roulant à grande vitesse, elle subit très rapidement une attaque cardiaque qui la crispe encore davantage dans sa position inconfortable.

A noter que si les personnages arrivent à stopper le fauteuil, des coups de feu proviendront d'une voiture garée à proximité en leur direction, juste avant qu'elle ne démarre sur les chapeaux de roues. Les personnages peuvent avoir le temps de repérer le numéro d'immatriculation du véhicule, mais en aucun cas l'arrêter.



Dans tous les cas, les anges devraient être bien ennuyés d'avoir apparemment échoué dans leur mission. Ils peuvent soit attendre jusqu'au lendemain pour faire leur rapport (suicidaire) ou

prendre les devants en tentant d'apporter des réponses à cette vague de morts. Ils feraient mieux d'ailleurs de poursuivre l'enquête...

Gardes du corps (3)

AG : 2 PR : 2 VO : 1

AP : 2 PE : 2 FO : 2

Talents : Esquive 0, Armes de poing (+1), Corps à corps (+1)

♦ Enquête post-mortem

Dans ce cas précis, il y aura nettement plus d'indices à trouver pour tenter de comprendre ce qui se passe.

- auprès des gardes du corps survivants : les joueurs peuvent apprendre que le livreur du restaurant de la palme d'or est depuis plus d'un mois le même, un jeune étudiant qui travaille le soir au grand hôtel sur recommandation de son père. L'étudiant s'appelle Albert E. Davidson, et s'est lié de sympathie avec la vieille actrice (ils discutaient souvent avec elle, et son entrée en matière générale était « je vois à votre forme que nous allons avoir des problèmes financiers ! », suite à quoi ils éclataient tous les deux de rire. Les gardes du corps n'ont jamais rien compris à cette blague et n'ont d'ailleurs pas cherché à comprendre. Les gardes ajoutent qu'à part Albert E. Davidson, elle ne reconnaissait plus personne.
- Concernant la réparation du fauteuil, les gardes peuvent attester une intervention récente sur cet équipement, réalisée par le même Albert E. Davidson (« pour rendre service : le fauteuil couinait », dicit les gardes du corps) quelques jours avant le drame.
- Dans la maison, en fouillant bien, les personnages peuvent retrouver le journal intime de Brigitte Cajot (qu'elle tenait dans la ferme intention de le publier un jour, ce qui rend le style ampoulé, surfait et faussement introspectif). Dans les dernières pages, d'une écriture tremblante à peine lisible (mais rien de suspect là-dedans), l'actrice se pose beaucoup de questions sur ce qu'elle lèguera au monde lorsqu'elle mourra. Elle indique qu'elle a fait en sorte d'aider les pauvres grâce à une société d'assurance qui décuplera sa fortune à sa mort. Par testament, tout

reviendra à la SPA voisine, car « plus on connaît les hommes, plus on aime ses chiens ». Elle ne précise pas dans le journal qu'elle a volé cette citation à Desproges.

- Dans les papiers administratifs, si les personnages ont le temps de les dépouiller, ils peuvent se rendre compte de la souscription le 5 septembre d'une police d'assurance-vie auprès de la société « Ecosûr ». Le contrat est toutefois d'un genre particulier : un contrat de délégation, portant les logos conjoints de la société « Ecosûr » et un autre sous-titré « ECREME ». Un examen plus attentif permet de se rendre compte que les signatures au bas du contrat sont d'une couleur marron/rouge, assez inhabituelle.
- Si les personnages pensent à regarder dans le classeur financier d'Amélie Grandvoisin (s'ils ont pensé ou eu la chance de l'emmener), ils ne trouveront pas de traces similaires. Un achat pour un système d'alarme perfectionné de la société « Protech Systems ». Un retour à l'appartement d'Amélie (où il faudra briser les scellés) permettra de remettre la main sur un contrat d'achat également signé de la même couleur, mais pas par les même signataires.
- Si des personnages ont des contacts à la police, ils pourront apprendre que le véhicule dont ils ont repéré l'immatriculation appartient à une école de commerce, l'ECREME, mais qu'il a été déclaré volé dans la matinée. D'ailleurs, on retrouvera le véhicule en fin d'après-midi, calciné, avec ses occupants : deux jeunes étudiants de la même école. La cause de l'incendie est imprécise.

Enfin, interroger Albert E. Davidson est une riche idée, facile à réaliser : il continue à effectuer des travaux de livraison tous les soirs au Martinez et ses restaurants.

Albert est l'archétype même du jeune winner : fils d'un homme d'affaire anglais, grand et mince, un brushing impeccable, une présentation sérieuse et souriante (bien qu'un peu crispée) et une diction précise.

Il ne sera même pas nécessaire de le terroriser : il n'a pas vraiment la conscience



tranquille et sera prêt à raconter toute son histoire...

Un groupe d'étudiants de son école (l'ECREME), qui s'appellent entre eux « les requins », l'ont pris à parti et l'ont menacé de révéler son homosexualité s'il refusait de leur rendre un petit service : droguer les repas qu'il livrait à Brigitte Cajot et trafiquer le fauteuil roulant « pour faire une petite farce ». Sur le moment, cela ne paraissait pas très grave, et valait bien le silence de ce groupe... mais par la suite, la conscience de Davidson le taraudait beaucoup, d'autant plus qu'il aimait vraiment la vieille actrice...

Il pourra également expliquer la boutade que les gardes n'ont pas comprise : lui ayant vendu une police d'assurance durant son stage d'été qui vient de s'achever, il

voulait flatter la vieille sur son état de santé impeccable qui ruinerait la société Ecosûr...

Il suppliera les personnages de ne rien lui faire, pleurant toutes les larmes de son corps, s'humiliant totalement. En fait, il a tellement peur que ça en devient gênant. Des anges au grand cœur le laisseront partir avec un petit sermon, comprenant rapidement que les grands poissons sont ailleurs (au passage, un « détection du mal » ne révélera rien : Joachim est un humain de base, presque innocent).

En remontant cette piste, les personnages devraient tôt ou tard finir par arriver jusqu'à l'ECREME...

INTERMEDE : MAIS QU'EST-CE QU'IL SE PASSE T-IL DONC ?

Avant de poursuivre plus loin, il est temps de vous expliquer, à vous, meneur, ce que les joueurs ne comprendront peut-être jamais.

Le traitement des âmes au paradis est une activité très importante, parce qu'elle sert surtout à compter les points. Il existe trois catégories d'âmes : les pures, qui vont directement au paradis et qui comptent pour 1 point pour les forces du bien et les noires, qui renforcent le score des forces du mal.

Malheureusement, une bulle médiévale passée en douce quand les forces du mal étaient occupées ailleurs a instauré une troisième catégorie : les âmes qui ont quelque chose à se reprocher. Celles-ci sont envoyées au purgatoire pour y être lavées, et rejoignent ainsi au bout d'un temps variable la catégorie des âmes pures.

Cela fait donc longtemps que le score des forces de Dieu reste supérieur à celui des forces de Satan, au grand désespoir des fonctionnaires de ce dernier, qui doivent de plus, subir les quolibets de leurs collègues angéliques.

Dès lors, une mission « secondaire » a été transmise à tous les princes-démons : trouver un moyen de rétablir cette balance.

Chacun y est allé de sa petite idée expérimentale, jusqu'à ce que Kolvyn Hart,

démon de Malphas eu l'idée d'exploiter une clause tombée en désuétude : si un individu signe de son sang un pacte vendant son âme au diable, même le purgatoire ne peut effacer ce péché ! Malheureusement, depuis la grande vague de pactes des années 1870-1900, cette niche commerciale a été largement comblée par le rationalisme et les problèmes de voitures...

Mais l'arrivée du XXIème siècle a marqué un renouveau dans une autre activité, parallèle : l'arnaque. Il suffisait de coupler les deux intelligemment pour améliorer le quota d'âmes parvenant aux enfers.

Il aura fallu un an pour tout mettre en place dans une zone expérimentale : Cannes.

Deux problèmes durent être résolus progressivement. Tout d'abord, obtenir le sang des victimes. Pas de problèmes, Kolvyn plaça trois de ses familiers dans un laboratoire d'analyses médicales. Compte-tenu du nombre de retraités de Cannes, du nombre de check-up effectués chaque année et du peu de laboratoires opérant sur la ville, il couvrit tout le quartier nord et se constitua de minuscules réserves de sang.

Restait à faire signer les victimes... évidemment, impossible de leur faire signer consciemment un pacte vendant leur âme, mais qu'à cela ne tienne : il suffit de vendre n'importe quoi (une



police d'assurance, un aspirateur, etc) et de rajouter des clauses en tout petit et en jargon juridique qu'un public crédule ne lirait jamais.

Et qui est plus crédule que des petits vieux ?

Utilisant son pouvoir d'influence, Kolvyn réussit rapidement à se hisser à la tête d'une école de commerce privée de la région, l'ECREME. Rapidement, il imposa de toutes nouvelles techniques d'enseignement, alliant pratique et théorie, manipulant les jeunes requins (pardon – étudiants) pour qu'ils effectuent la collecte d'âmes à sa place. Le piège était en place, il ne restait plus qu'à en récolter les fruits.

Bien sûr, Kolvyn aurait pu attendre tranquillement que les signataires meurent de leur belle mort... mais l'impatience du démon et son envie de réussir l'ont poussé à organiser des morts prématurées. De plus, il existe un moyen d'annuler le pacte : il suffit de détruire le pacte, et de prier pour sa propre âme, et le charme sera rompu...

Les personnages se sont donc retrouvés au milieu de ce complot, et ont une petite chance de se racheter pour éviter la colère d'Yves en démantelant ce réseau avant qu'il ne se généralise.

Dans le cas contraire, le scénario s'arrête là, et tous les anges écopent d'une limitation. Faut pas plaisanter avec le bras droit de Dieu, non plus !

Ah... une dernière chose : les âmes ne sont actuellement ni au paradis, ni au purgatoire, ni en enfer... Un trop gros arrivage en même temps attirerait trop l'attention. En attendant de pouvoir les passer discrètement en enfer, au compte-gouttes, le pacte précise que les âmes seront exilées dans une marche intermédiaire... il reste donc une chance de sauver les quelques âmes qui sont déjà tombées dans le piège, mais peut-être que les joueurs vont passer à côté !

ACTE III : L'ÉCOLE POUR LA REUSSITE MERCANTILE

Les quelques indices trouvés à l'acte II devraient mener les personnages à se poser des questions au sujet de l'ECREME. Cette école privée est située non loin de chez Brigitte Cajot, un magnifique bâtiment tout de métal et de verre construit, qui ressemble presque à une façade de la Scientologie ou à un bâtiment de Conseil Régional, mais en plus petit.

Son accès ne pose aucun problème : ni caméras, ni gardes. Après tout, il s'agit d'un établissement d'enseignement qui conduit à l'obtention d'un vrai diplôme, reconnu par l'Etat !

♦ Méthodes d'enseignement

L'école forme chaque année une centaine de commerciaux. La sélection à l'entrée est drastique : le candidat doit posséder de l'argent, avoir de l'ambition et se déclarer prêt à faire tout ce qu'on lui demande dans le cadre de ses études.

De fait, il s'agit surtout d'enfants de bonne famille, qui ne demandent qu'un encadrement restreint de la part de l'équipe professorale,

composée de 6 enseignants et d'une vingtaine de vacataires externes.

Dans le hall de l'ECREME, plusieurs sofas confortables sont disposés afin de permettre aux étudiants de se relaxer entre deux cours.

Sur un présentoir, à l'entrée, des prospectus annoncent la couleur : « Avec l'ECREME, obtenez le beurre et l'argent du beurre ».

Le prix d'inscription annuel est de 60 000 francs. Le prospectus (visiblement récent) vante les mérites du système d'enseignement. Tous les étudiants pratiquent la vente durant tout leur cursus, travaillant sur des missions confiées par des entreprises extérieures à la direction de l'école, qui les distribue ensuite en fonction des capacités et des secteurs des étudiants.

De ce fait, à tous les niveaux des études, l'étudiant allie théorie et pratique, selon des méthodes qui ont fait leurs preuves aux Etats-Unis.

Le mot du directeur met l'accent sur l'efficacité, le sérieux et surtout sur la réussite des étudiants. Il est signé Kolvyn Hart. Le prospectus se termine par une série de



témoignages d'anciens étudiants, tous plus béats les uns que les autres.

Dans le hall, toujours, une série de portraits affichés sur une grande plaque de marbre, représentent d'anciens étudiants, devenus riches, qui aujourd'hui apportent de généreuses donations à l'établissement. Le tableau est titré « La crème de l'ECREME ».

Enfin, dernier détail qui frappe dans le hall d'entrée : l'annonce de la grande soirée d'intégration des nouveaux étudiants, qui aura lieu le soir même, et sera fêtée dans les locaux mêmes, sous la forme d'un grand bal costumé. Le thème ? Anges et démons...

DISCRETION OBLIGE

A noter que durant cette étape du scénario, les personnages feraient bien de se montrer très discrets et de se la jouer subtils. En effet, Kolvyn est sur le qui-vive. Certains de ses « requins » ont commis une grande imprudence le jour même, en agissant directement contre Brigitte Cajot (c'est ça, de faire confiance à des humains). Il n'a pas eu d'autre choix que de s'en débarrasser en faisant un exemple pour les autres. Du coup, il est sur les nerfs, prêt à tout laisser tomber s'il remarque encore une chose anormale.

Une rencontre suspecte, le vol de preuves matérielles ou du grabuge dans l'école suffiront à le faire fuir, emportant avec lui les pactes (s'ils sont encore en sa possession) et risquant ainsi de compromettre la libération des âmes.

♦ Une ch'tite visite ?

Que ce soit en journée ou lors de la soirée intégration, les personnages auront peut-être l'occasion de se promener dans les locaux de l'établissement. Il va de soit que dans le premier cas, ils ont toutes les chances de se faire repérer, malgré l'absence de caméras de surveillance : les allées et venues dans les couloirs sont fréquents, ne serait-ce que de la part des étudiants. Faites en sorte que les personnages ne soient pas trop tranquilles durant leur visite, de manière à ce qu'ils participent effectivement à la soirée d'intégration... il y aura beaucoup plus d'ambiance.

Commençons par l'aile nord, qui est sans aucun doute la moins intéressante : elle contient, en plus des deux **amphithéâtres** (un de 150

places, équipé d'une régie audio-vidéo, et un autre de 75 places), les différentes **salles de cours**. L'une d'entre elle pourra toutefois attirer l'attention des joueurs : il s'agit d'une salle appelée « **liaison fonctionnelle** ». Hormis lorsque s'y déroulent des cours, elle est soigneusement fermée à clé.

L'intérieur de cette salle ressemble trait pour trait à un lieu de propagande pour sectes : des posters accrochés au mur vantent dans des slogans accrocheurs des techniques commerciales de « winner ». Ces techniques sont à la limite de la superstition et participent au maintien de la confiance en soi des étudiants (« Portez toujours votre caleçon porte-bonheur », « Partez gagnant », « Un stylo à plume pour chaque client à plumer ! »). Ce dernier slogan prendra tout son sens dans l'aile sud.

Cette dernière contient outre l'administration de l'école (**secrétariat, comptabilité**) et les bureaux des enseignants une salle de stockage technique et le bureau des stages.

Dans la section administration, rien de suspect, mais des papiers qui permettent de comprendre le fonctionnement de l'ECREME : deux années d'études, 60 étudiants en première année et 40 en deuxième. Toutes les périodes de vacances dans l'année sont consacrées à la mise en pratique des connaissances par l'intermédiaire de stages en collaboration avec les entreprises. Il s'agit généralement de prospections de marchés ou, pour les élèves les moins « techniques », le démarchage en porte à porte pour le compte de sociétés.

Les **bureaux des enseignants** ne contiennent que des choses fort banales : des tonnes de papiers, un ordinateur avec des jeux, la photo des gamins en fond d'écran ou sur le bureau... et bien sûr un tableau d'affichage avec des conneries qu'on leur a envoyées par internet.

La **salle de stockage** se révèle par-contre passionnante : une grande armoire réfrigérée contient toute une série de stylos-plumes. L'examen attentif révèle une étiquette accrochée à chaque stylo, portant un nom. En cherchant bien dans un carton « en vrac » tout en bas, on peut trouver les stylos portant le nom d'Amélie Grandvoisin et Brigitte Cajot. Evidemment, tous les stylos contiennent du sang.



Dans la **salle des archives**, des boîtes d'archives contiennent les copies des contrats signés par les victimes. Une observation attentive permettra de se rendre compte qu'ils diffèrent des « originaux » retrouvés par exemple chez Amélie ou Brigitte : une petite bande en bas du contrat présente sous une apparence de frise un texte microscopique dans lequel le signataire engage son âme à sa mort en la donnant au diable. Le tout est écrit dans un français ancien (visiblement, le texte est sorti d'une très vieille jurisprudence démoniaque). Le texte précise que l'âme transitera par un « purgatoire inversé » avant d'être envoyé en enfer. Là encore, les contrats sont signés avec du sang.

Enfin, dernier lieu intéressant : **le bureau du directeur** contient une seule chose importante : des notes manuscrites qui expliquent comment ouvrir un passage dimensionnel vers une marche intermédiaire baptisée « Viager ». Ce rituel doit s'effectuer par le traçage au sol d'un pentacle et de symboles bien précis, puis par l'énoncé d'une formule rituelle à haute et intelligible voix :

« J'ai plus d'dents, j'ai plus d'force, j'suis vieux et fatigué, je veux mon viager ! »

♦ La soirée d'intégration

Durant la journée, il sera très difficile de fouiller tranquillement l'école. Les secrétaires n'arrêtent pas de faire des allers-retour entre leurs bureaux et la machine à café, les enseignants draguent les étudiantes sur le pas des portes, les étudiants eux-mêmes ne cessent d'aller et venir. Bref, tous les moyens pour se faire repérer.

Le soir venu, il en sera tout autrement, par contre : assez tôt, de nombreux étudiants arrivent, déguisés de la manière la plus obscène qui soit. De façon assez curieuse, la plupart des hommes viennent déguisés en anges (robe blanche, parfois un simple drap ou un pagne, auréole en carton fixé par une tige métallique

souple, ailes en polystyrène dans le dos) tandis que les femmes sont déguisées en démons (bas résille, tenues rouges, cornes, maquillage outrancier, etc.). Bien sûr, il y a des exceptions, et certains étudiants jouent un peu plus le jeu que les autres.

Les amplis installés pour l'occasion dégueulent les derniers morceaux à la mode, alternant vieux rock-à-billy des années 60 avec des morceaux techno-indus de l'an 2000, en y intercalant de-ci de-là des vieux slows mielleusement écoeurants.

Quasiment tous les étudiants sont là, et la soirée donnera lieu à de nombreux excès (n'hésitez pas à improviser : après tout, il s'agit d'une soirée d'intégration – comprenez bizutage – d'une « grande » école de commerce). Un « détection du mal » permettra de repérer plusieurs sources (les « requins ») mais la proximité des étudiants et leurs mouvements incessants ne permettront pas de les identifier facilement.

C'est le moment où jamais pour vos personnages de s'éclater, sans oublier pourquoi ils sont là. Mais tout comportement suspect (refuser de se plier à un bizutage, venir non déguisé, etc.) amènera immédiatement une surveillance d'un des « requins ». Si les personnages repérés s'éclipsent pour fouiller les locaux, ils risquent fort d'essuyer l'une ou l'autre escarmouche de la part des familiers.

Kolvyn Hart, démon de Malphas grade 1

AG : 3 PR : 2 VO : 5
AP : 2 PE : 4 FO : 2

Talents : Esquive 0, Baratin +1, Discussion +2, Séduction +1, Discrétion +1, Commerce +1, Armes de poing 0, Corps à corps 0

Pouvoirs : Armure corporelle 0, Champ de force 0, Contrôle des humains +1, Locaux : ECREME, Familier (Chien : Jésus).

« Requin » type (étudiants au service de Kolvyn)

AG : 2 PR : 1 VO : 2
AP : 2 PE : 2 FO : 2

Talents : Commerce 0, Esquive 0, Corps à corps 0

ACTE IV : LA MARCHÉ DES RETRAITES...

Dans l'hypothèse où les joueurs parviennent à mettre la main sur les contrats signés et sur le rituel d'ouverture de la marche (que Kolvyn oubliera dans sa fuite, s'il y est contraint), les joueurs vont certainement prendre leur courage à deux mains pour aller exécuter le rituel d'ouverture vers le viager.

S'il leur manque l'un ou l'autre de ces éléments, ils pourront toujours faire appel à leurs contacts pour découvrir ces informations, par exemple en téléphonant à Notre-Dame ou en contactant une bibliothèque cléricale locale.

A moins encore qu'ils ne laissent tout tomber et abandonnent la mission en l'état, auquel cas ils devront s'expliquer devant Yves.

♦ Un cauchemar de jeune

A peine ont-ils exécuté le rituel, qu'une espèce de scintillement fait jour au centre du pentacle. Toute personne s'y trouvant à ce moment est immédiatement propulsée vers une marche intermédiaire très particulière, nommée le Viager.

Le portail reste ouvert durant deux heures, mais les personnages ne peuvent pas le savoir (ça n'est précisé nulle part) et peut être franchi dans les deux sens.

Toutefois, arrivés sur place, les personnages risquent d'avoir une très mauvaise surprise : les paroles du rituel sont devenues des réalités dans cette autre réalité. Le portail s'ouvre de l'autre côté sur un petit pavillon au fond d'un jardin... et les personnages s'y trouvent amoindris : ils ont perdu leurs dents, tous leurs pouvoirs offensifs, le contact avec leurs armes intelligentes, et semblent avoir vieilli de 50 ans



au moins. Lorsqu'ils s'expriment, c'est avec une voix chevrotante (roleplay !). Bref, ils sont devenus des petits vieux dans une maison de retraite, et il est intéressant de noter que cet effet ne s'applique qu'aux anges : les humains restent inchangés, et les démons sont carrément immunisés !

♦ Les lieux

Leur nouvel environnement se limite à l'intérieur d'une immense bâtisse s'étendant sur un nombre infini d'étages. Le rez-de-hauteur (car si la bâtisse semble s'étendre indéfiniment vers le bas, elle possède un étage composant le sommet, celui auquel les joueurs débarquent.) Lui, n'est composé que d'un hall d'entrée, et d'un petit couloir autour duquel s'agencent quelques pièces.

La salle du pentacle : il s'agit d'une petite salle carrée d'une dizaine de mètres de côté. Quelques éléments de marqueterie et de décorations en macramé produites par les pensionnaires sont accrochés aux murs. Contrairement à son nom, cette salle ne contient pas de pentacle, mais c'est là qu'aboutissent tous les portails allant au Viager.



Lorsqu'ils se mettront en route, les PJs auront certainement de drôles de sensations liées à leur état, marcher pourra s'avérer un calvaire... quant à prendre les escaliers... Pour « égayer » cette partie ennuyeuse on pourra choisir certains petits inconvénients à infliger aux joueurs. De l'incontinence à l'arthrite en passant par les hémorroïdes, les ongles incarnés, les simples rhumatismes, la très gênante maladie de Parkinson ou la problématique Halzheimer...

En sortant de la salle du pentacle, les PJs déboucheront dans le hall d'entrée. A leur droite ou à leur gauche un petit couloir, droit devant le hall en question, avec au fond à droite une cage d'ascenseur, au fond à gauche la cage d'escalier, et bien en face d'eux une porte d'où semble provenir une intense source lumineuse. Il ne leur restera certainement plus qu'à explorer ce nouvel environnement ou fuir la queue entre les jambes.

Le Hall d'entrée : au milieu du mur de droite une petite guérite avec hygiaphone isole le concierge des turpitudes de son petit monde. De son vivant **Abdellah** était patron d'un bistrot dans une banlieue particulièrement morte de Paris. C'est vous dire s'il les connaît, les vieux. La clientèle arriérée ne le dérangeait pas particulièrement, d'ailleurs elle lui permettait d'écouler de grandes quantités du « *Parisien* » sur lequel il faisait une petite marge. Étant bistrotier il n'avait rien non plus contre les racistes qui constituaient l'essentiel de sa clientèle, car il est bien connu que les patrons de bar n'ont pas de race. Par contre, les vieux, ça oui, il en a soupé Abdellah. Toujours à se plaindre, toujours à se tromper dans la monnaie, toujours à entreprendre des conversations insipides et interminables. Et les sempiternelles conversions en ancien franc, et pingres avec ça, au mieux une camomille, et que je te demande un bol d'eau pour le caniche... Mais par-dessus tout ils s'évertuaient à l'appeler Abdallah... Aussi, lorsqu'il cassa sa pipe Abdellah fût aussitôt recruté pour l'ouverture de cette maison de retraite prototype. Afin qu'il ne soit pas trop dépaycé et pour l'aider dans sa tâche les autorités infernales concédèrent même à lui laisser son chien, **Sheriff**, un authentique berger allemand de bar parisien, rendu apathique à force de maltraitance. L'opération de retraitement des âmes canines n'étant qu'à son balbutiement, le

malheureux Sheriff existe simultanément dans les trois états de son existence, c'est donc le premier berger allemand à trois têtes. La tête de droite est la sienne étant chiot, celle de gauche (yeux voilés de bleu, dents jaunes et cassées, haleine fétide et poils blanc) celle de sa vieillesse, au milieu celle de ses vertes années, lorsqu'il était à l'âge de chien mûr.

Abdellah, dit "Le perse", concierge

AG : 2 PR : 2 VO : 2
AP : 2 PE : 2 FO : 2

Talents : Tenir l'établissement 0

Pouvoirs : Absorption Volonté 0, Contrôle poissons et mollusques 0

Sheriff, chien aberrant

L'attitude et les caractéristiques de sheriff dépendent fortement de la tête qui dirige actuellement le corps. Pour chaque heure, lancez un dé pour connaître le caractère du chien :

1-2 : *jeune chiot*. Sheriff voudra jouer avec tous ceux qu'il croise, et aura une attitude franchement cabot ! Son agressivité ne sera qu'une expression de son désir de jouer, mais peut être mal interprétée.

3-4 : *chien adulte*. La créature aura une tendance naturelle à aboyer de manière agressive, voire à attaquer les passants. Ils coursera les vieux comme un chien de troupeau course ses moutons, n'allant pas jusqu'à les blesser sérieusement, mais n'hésitant pas à faire le maximum pour canaliser les troupes !

5-6 : *chien mourant*. Sheriff jettera autour de lui un regard pisseux, et passera son temps à uriner sur tout ce qui bouge. Son haleine est fétide mais il est parfaitement inoffensif.

Les caractéristiques suivantes décrivent les trois états :

AG : 3/2/1 PR : 2/2/1 VO : 2
AP : 1/1/1 PE : 2/3/2 FO : 2/3/2

Talents : mordre 0/+1/0, Esquive +2/+1/+1, Sentir que quelque chose ne va pas 0/+1/0.

Lorsqu'ils tenteront d'avancer dans le hall d'entrée il est très probable que les joueurs attirent l'attention d'Abdellah ou d'une des têtes de Sheriff (qui aura toutes les chances d'être rabroué par son affectueux maître. S'ils se font remarquer par Abdellah, les PJs ont toutes les chances d'être pris pour des pensionnaires en promenade. Abdellah ne connaît pas par cœur l'ensemble de ses pensionnaires.

Le couloir de droite : une vaste salle sentant le renfermé, lieu de rendez-vous des non grabataires. De grandes tables bordées de bancs inconfortables et de trop profonds fauteuils sentant l'urine et le vieux gâteau, et des meubles de bois de mauvais goût constituent l'essentiel du mobilier. Tout là-bas

dans le fond on devine un poste de télévision années 60 constamment allumé et dont la télécommande a été subtilisée par M. Raymond. L'imposant personnage a rivé son fauteuil à 50 cm de l'écran empêchant ainsi ses congénères d'avoir accès à l'image, tandis que sa surdité feinte le protège des récriminations.

Le couloir de gauche : cette aile comporte trois portes vers les chambres du personnel, et une quatrième vers ce qui semble être l'infirmier. C'est du moins ce qui est inscrit sur la porte.

L'infirmier : la motivation principale de l'établissement n'étant pas particulièrement le confort de ses pensionnaires, on ne sera pas troublé de découvrir en lieu et place de l'infirmier une authentique salle de tortures médiévale. Pour la description vous pourrez laisser libre cours à votre imagination, de toute façon le manque de personnel empêche toute utilisation de l'infirmier... Ce qui n'est d'ailleurs pas non plus la vocation de l'établissement puisque les pensionnaires ne sont pas ici pour subir un quelconque châtement, mais pour attendre d'être transférés. Néanmoins, et pour contenir les résidents dans l'établissement les autorités infernales ont décidé d'embaucher un infirmier. Après tout pour une maison de retraite, un infirmier, ce n'est déjà pas si mal... Et puis en enfer aussi il y a des restrictions budgétaires. En échange d'une collection de

médailles allemandes **Rick Tappert** accepta de reprendre du service. Infirmier familial des maisons de retraite, ce n'est ni la vue d'un dentier de travers ni celle d'un anus artificiel qui lui fera peur. Ayant en outre la carrure naturelle du chef de service gérontologie il sait mener ce petit monde à la baguette. Maniant conciliation mielleuse (Sa ressemblance avec son parent Horst Tappert est un atout majeur pour la manipulation des ménagères de plus de cinquante ans), logique mesquine, et fermeté lorsqu'il le faut, il est la clef de voûte de l'établissement. Tout le monde ici l'appelle « Le Rick ». Le Rick connaît très bien ses pensionnaires, les joueurs devront le convaincre qu'ils sont nouveaux ici. Ce qui ne devrait pas être trop difficile s'ils le rencontrent à l'infirmier, puisque à chaque nouvel arrivage, les nouveaux pensionnaires y sont conduits par Abdellah pour « l'enregistrement » et le check-up.

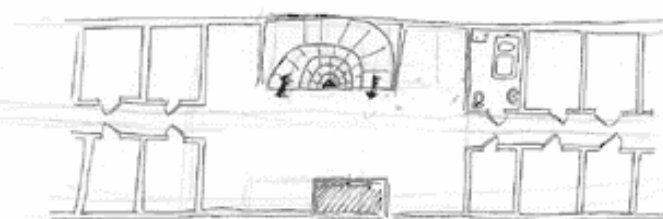
Rick Tappert, le Rick, Infirmier

AG : 2 PR : 2 VO : 4
AP : 1 PE : 2 FO : 3

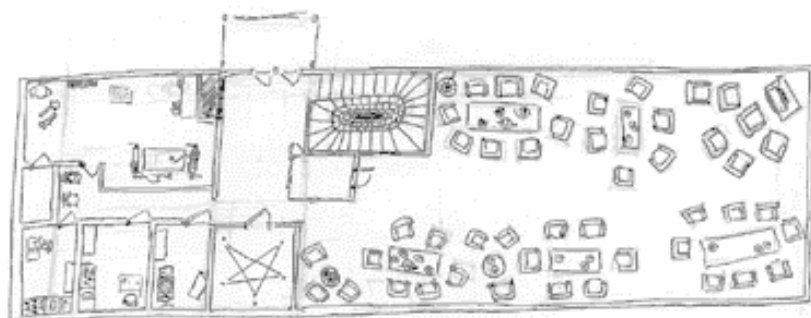
Talents : Intimider les vieux +1, Provoquer une crise de nerf chez les vieux +1, torture +1.

Pouvoirs : Absorption Volonté +1, Vieillessement 0

Le jardin ténébreux : il s'agit là d'un jardin dans lequel nulle personne saine d'esprit souhaiterait se promener. Sous un ciel sulfureux et incandescent (imaginez une lava-lampe de 400 Watts jaune et rouge) pousse une herbe calcinée. Des arbustes noirâtres et gémissants y étendent leurs branches rabougries et tourmentées. Une horde de créatures semblables à des chiens (peut-être même les joueurs pourront-ils reconnaître Jésus, s'ils l'ont tué) s'égaye dans les macabres allées brisant au passage les branches des arbustes, leur arrachant des cris déchirants. On distingue ça et là des arbres morts de plus grande taille auxquels se développent des fruits en forme de pendus. C'est là l'œuvre de **Louis le jardinier** qui veille avec une certaine forme d'amour au bon développement de ces plantes... disons exotiques. La température est très élevée, si bien que les pensionnaires - en auraient-ils



Sous-sol type



Rez-de-chaussée



envie – ne se risquent pas à l'extérieur.

Les étages : tous sont bâtis sur le même schéma. Un couloir de 120 mètres de long, des portes de chaque côté donnant sur des chambrettes de 10 mètres carrés, un ascenseur au milieu du couloir en vis-à-vis duquel on a accès à une cage d'escalier ouverte. La perspective de cet escalier infini est par ailleurs étourdissante. Les murs du couloir sont écaillés et jaunâtres, lézardés par endroits et une forte odeur pharmaceutique se mêle à une insidieuse puanteur d'urine et de moisi. Des sortes de longs tubes néons sont parcimonieusement disposés tout le long du couloir, grésillant sous l'effet de la trop basse tension à laquelle ils sont soumis. Certainement par mesure d'économie d'énergie. La faible lumière qu'ils diffusent renforce autant que faire se peut l'atmosphère pesante et glauque du lieu.

Pour le moment seuls les trois premiers étages sont peuplés, ce qui représente tout de même près de 60 personnes. Rangées par ordre d'arrivées, les deux vieilles dames que les PJs avaient à protéger sont situées au troisième sous-sol. Incapable de se déplacer, Brigitte se trouvera plus que certainement dans sa chambre. Quant à Amélie, faites comme bon vous semble : peut-être a-t-elle déjà commencé à piéger son nouvel environnement ?

♦ Sauver les âmes !

Les personnages doivent maintenant parfaire l'œuvre de Dieu en intervenant pour le salut des âmes des pensionnaires. En théorie, c'est très simple : si le pacte a été déchiré, il suffit de convaincre les « prisonniers » de bien vouloir prier pour leur âme, ce qui ne devrait pas poser de problèmes pour tous ces vieux dont certains sont sincèrement bigots. D'ailleurs, si les anges ont détruit tous les pactes, certains pensionnaires s'évanouiront d'eux-mêmes à la prière du soir.

Bien sûr, différents obstacles risquent de rendre l'opération plus complexe.

D'abord, il arrive fréquemment que Sheriff, le chien d'Abdellah, se ballade paresseusement dans les couloirs. En soi, ce n'est pas forcément un problème. Le chien a une intelligence toute relative, qui peut encore être pondérée par la tête active au moment de la promenade. Dans

le pire des cas, on assistera à une course poursuite (vitesse vermillon) dans les couloirs, avec calfeutrage dans une chambre. Ou encore, un petit pissou sur la jambe pour marquer son territoire.

Ensuite, les allers et venues des personnages peuvent attirer l'attention du Rick, qui s'ennuie suffisamment dans son infirmerie pour en sortir de temps en temps, histoire de visiter ses pensionnaires. L'absence de certains d'entre eux risque de le mettre d'assez mauvaise humeur pour provoquer un interrogatoire serré (d'une manière lente, ennuyeuse à mourir, mais qui tape aussi sûrement sur les nerfs qu'une séance de torture !). Bref, il faudrait trouver un moyen d'immobiliser ou de divertir les deux gardiens durant l'opération.

Eventuellement, une synchronisation des prières serait souhaitable.

Enfin, le dernier problème viendra sans doute de Brigitte Cajot... Ce n'est pas tant qu'elle ne croit pas en Dieu, mais surtout qu'elle ne supporte pas que quelqu'un lui dise ce qu'elle doit faire. « Mais mon brave homme, je prie quand je le désire ! » Elle tentera bien sûr de négocier son retour sur terre, mais pour cet aspect, hélas, les personnages ne peuvent pas faire grand chose. Des anges particulièrement psychologues (!) lui promettent sans doute une grande renommée à titre posthume si elle accepte de se rendre à Dieu, mais de si viles promesses ne peuvent pas venir d'un être pur, n'est-ce pas ?

Reste un petit problème qui peut se poser : si les anges traînent trop, le portail sera fermé... Comment s'en sortir ? Une première méthode (suicidaire) consisterait à quitter le Viager par la grande porte et atteindre les limites de la marche. Dans ce cas, les personnages qui seraient parvenus à survivre aux plantes monstrueuses et aux chiens du jardin subiront une réinsertion aléatoire dans le monde réel.

Sinon, il reste une autre possibilité qui peut avoir des conséquences gênantes : prier pour sa propre âme. Dans ce cas, les anges atteindront le même endroit que toutes les âmes du Viager : le purgatoire... Il faudra nécessairement un petit temps avant qu'on s'aperçoive de l'erreur d'aiguillage, et ça ne sera pas forcément agréable. Tirez un test de volonté sur la ligne +1. Un échec peut entraîner une limitation

d'ordre psychologique, à la discrétion du meneur.

Quoiqu'il en soit, à la sortie du Viager, les personnages reprendront heureusement leur

forme de jeunesse, même s'ils sentiront encore quelques douleurs avant les jours de pluie et l'irrésistible envie de faire leurs courses à midi précise ou alors cinq minutes avant la fermeture d'un magasin...

EPILOGUE : FIN DE MISSION

Plusieurs fins sont envisageables pour ce scénario, depuis le pire des échecs à la plus éclatante des réussites :

1. Les personnages ne comprennent rien, et tout penauds, rendent compte à Yves de l'échec de la mission (« mais faut dire qu'on avait le MJ contre nous »). Evidemment, Yves ne l'entend pas de cette oreille. S'il ne dit rien pour le moment, il pointera toutes les failles dans les actions des personnages, et quelques jours plus tard, les personnages se trouvent affublés d'une limitation.

Si les joueurs continuent à s'intéresser à l'affaire après cela, ils apprendront fortuitement que l'ECREME a été dévastée par un incendie (Yves aura refilé nonchalamment le bébé à Dominique).

2. Les personnages suivent l'enquête, mais ne parviennent pas à libérer les âmes. S'ils ont réussi à faire fuir Kolvyn, Yves s'en contentera : après tout, même s'il n'a pas récupéré les âmes, au moins le danger immédiat est écarté, et les anges sont maintenant avertis du problème.

Yves montrera toutefois son mécontentement pour l'enquête bâclée. Les personnages reçoivent une récompense aléatoire (un nouveau pouvoir) mais Yves aura pour toujours une petite dent contre les PJs, et n'hésitera pas à être très mesquin à l'avenir.

3. Les personnages sont glorieusement allés libérer les âmes emprisonnées (au prix de quelques dents). Yves se montre tout fou, limite espiègle et remerciera chaleureusement les PJs pour leurs qualités d'investigation.

Les personnages peuvent choisir un nouveau pouvoir qui leur sera accordé au niveau 0 ou

d'augmenter un pouvoir déjà disponible avec un maximum de +2 dans le niveau.

Uniquement si les joueurs ont réussi, bien sûr...

(Décor : un kiosque au sommet d'une petite colline herbeuse, au milieu de nulle part. Un homme et une vieille femme, tous deux souriants, sont assis sur les bancs qui bordent le kiosque. Il fait beau).

Brigitte Cajot : ah, c'était une grande époque vous savez, de grands acteurs, des scénaristes qui savaient faire les bons compromis et des réalisateurs qui ne jouaient pas aux stars.

Yves : c'est vrai, tout se perd. Et puis aujourd'hui la tendance est aux starlettes qui font deux films et sont ensuite oubliées... Tout le contraire de vous, ma chère.

Brigitte : oh, vil flatteur ! Au fait, je n'ai pas eu le temps de vous remercier pour ce que vous avez fait, tout se déroule si vite, ici...

Yves (rougissant) : c'était tout naturel, voyons. Et mes équipes sont là pour ça, vous savez. J'essaie simplement de les gérer au mieux.

Brigitte : vous êtes bien modeste. Allez, dites-moi ce que je peux faire pour vous remercier...

Yves : Eh bien... il y aurait bien une chose, mais... (il détourne la tête, gêné)

Brigitte : allez-y, n'hésitez pas !

Yves : Bien, voilà, je me suis toujours demandé... vous vous souvenez de votre film « Et Dieu tua l'infâme » ? Il y a eu des rumeurs sur votre liaison avec Serge juste après... C'était vrai ?

Brigitte : Mmh... d'accord... alors ça s'est passé comme ça...

Muaw'ij, ou le pèlerinage de Harpolion...

Un scénario AD&D par Pascal Rivière

*Ils marchent à nos côtés, clamant leur existence,
Plus que la clarté, ils craignent leur innocence.*

Voici la suite des scénarii « Le navire et le Champion » et « les Dératiseurs ». Les compagnons d'éternité vont être confrontés cette fois à Muaw'ij, le seigneur religieux. Ce scénario niveau 10-15 peut toutefois être adapté à d'autres intrigues et à d'autres jeux d'héroïc-fantasy. À *Stormbringer/ Elric*, Dénédor peut être remplacé par une incarnation du Champion ou par un Melnibonéen, et Muaw'ij ferait un seigneur du chaos mineur idéal. Dans les *Terres balafrées*, Dénédor peut être un paladin de Coréahn réincarné par son dieu par récompense – il s'est fait remarquer durant la Guerre Divine – et Muaw'ij peut être un avatar ou un grand prêtre de Chardoun. Cette histoire peut également servir à l'âge contemporain pour un scénario de *Kult* – le Sanctuaire, voir plus loin, est d'ailleurs inspiré de Thoropolis. Ou encore, Harpolion est dans les *Contrées du rêve* un rêveur que connaissent les explorateurs dans le monde de l'éveil, et le seigneur des abysses sera un adorateur, par exemple, de Nyarlathothep.

À Centenial, la boîte démiurgique – voir précédents scénarios – détecte la présence récente d'une autre incarnation du Champion, perçue dans une ville appelée Bielinska. Cette cité est tenue par le Seigneur des Abysses Muaw'ij, seigneur de la religion dévouée.

Il est possible d'apprendre que les pèlerins de Dieu – les adeptes de Muaw'ij –

sont apparus récemment même à **Centenial**, menés par un guide – recherché par les services de sécurité du symposium mais demeurant introuvable. Certains adorateurs s'immolent sur les places publiques en hurlant aux habitants de racheter leurs péchés. D'autres prospectent et tentent de convaincre les habitants de rejoindre **Dieu** – soit leur secte. Ils prétendent que **Muaw'ij est son prophète**, à l'instar de Dénédor. Dénédor est adoré et reconnu comme le champion des pauvres et des opprimés.

© Elisabeth Thiery





BIELINSKA

La cité religieuse se situe à quelques heures de voyage si on emploie une techno-crédation volante rapide. Elle est logée au cœur d'une vallée verdoyante, couverte de cultures fertiles. Derrière des murailles peu hautes et couvertes de lierre, commerçants, pèlerins, et habitants se croisent sur les marchés. Les rues sont pavées et parfaitement éclairées de nuit, les maisons à deux étages et à colombages sont du plus pur style médiéval. Certaines demeures bourgeoises arborent des poutres sculptées de visages souffrants ou des gargouilles grimaçantes en pierre. Les auberges, charmantes, vendent une bière blonde fraîche et légère.

Vos personnages l'ignorent encore, mais, dans la cité de Bielinska – et plus bas –, Muaw'ij génère sur les pèlerins le **désir de souffrance, la culpabilité et le souhait de se voir sanctionné pour leurs fautes**. Pour leur part, les habitants se sont accommodés au seigneur des abysses – qui assure ainsi un commerce fructueux. Muaw'ij prétend purifier les âmes en brûlant les corps, dans une cité souterraine sainte appelée le **Sanctuaire**. Il entretient habilement la confusion entre Dieu et le Néant, l'anéantissement étant perçu comme un salut ultime pour celui qui n'a su vivre selon les modèles d'élection.

Les templiers d'airain, sortes de chevaliers en armure de plaque et toge blanche, marquée d'un crâne embrasé en argent, assurent la sécurité. **Les servants de Muaw'ij** sont pour leur part des prêtres au crâne rasé et peint en argent. Leurs yeux sont entourés de noir et leurs prunelles sont rougeoyantes. Ils errent dans la population qui les acclame, désignant les péchés et les fautes de chacun au moyen d'un pouvoir de détection magique.

Les trois cathédrales, monstruosité gothiques de pierre noire, surmontées d'un médaillon sculpté montrant le visage impitoyable de Muaw'ij, accueillent les pèlerins qui attendent, des heures durant, le droit d'entrer pour être suppliciés. La plupart sortent scarifiés, brûlés et affaiblis sous les acclamations de la foule. Certains ne ressortent pas : ce sont les élus de Muaw'ij, et ils partent sous terre en direction du Sanctuaire.

Un passage vers la cité intérieure se trouve dans chacune des cathédrales, à partir de cryptes. Pour les élus, elles s'ouvrent sur un voyage souterrain, en compagnie d'un pèlerin de Dieu conduisant vers le Sanctuaire.

Le compagnon détecté par la boîte s'appelle **Harpolion, un ancien ami des personnages** qui, après un drame sentimental, a chu et s'est réfugié dans la religion. À vrai dire, c'est jusqu'à l'existence même de Harpolion qu'ils ignorent puisqu'ils l'ont connu dans l'une de leurs multiples vies dont ils ont tout oublié. Par contre, Harpolion se rappelle très bien d'eux et les connaît parfaitement. Cependant, tombant sur lui – il attend sur le parvis d'une cathédrale de pouvoir entrer –, ils réaliseront immédiatement et fortement, sans explication, que cet homme est leur ancien compagnon d'aventure.

Harpolion était un voleur très doué – bien que ses talents aient été bridés par les compagnons, ce qu'il leur reproche encore. Beau parleur, il baratine, ment et escroque aussi bien qu'il détrouse. Belle gueule, il tombait les filles. Subtil, il cerne la personnalité de ses victimes et les berne. Il n'a qu'un défaut : affreusement arrogant, il se trahit parfois, quand il en fait trop. Mais dorénavant, Harpolion n'est plus que l'ombre de lui-même, il n'a plus de goût ni pour le mensonge, ni pour le rire, et encore moins pour la gaudriole. Car la seule qu'il aime le quitta hâtivement. Sous l'influence pernicieuse de Muaw'ij, Harpolion se sent horriblement coupable de son départ – il fut un peu léger... – et désire la rédemption.

Dans **la cathédrale où ils suivent Harpolion** après l'avoir reconnu – il refuse évidemment de perdre sa place dans la file d'attente –, les personnages refusent probablement la torture à laquelle aspirent les pèlerins. La cathédrale est emplie de chevalet et autres instruments de tortures, on frappe, déboîte, brûle, brise à grand coup de prières. **Le grand prêtre, appelé Ephaïsias, intervient, accueillant le prophète Dénédor** qu'il reconnaît et l'exemptant de torture. Harpolion est désigné pour élu – et les personnages désireront sans doute rencontrer Muaw'ij qui réside au Sanctuaire. Il leur propose d'attendre le départ pour le Sanctuaire dans ses appartements privés où ils pourront prendre un repas et un verre d'un excellent vin.



Le grand prêtre leur parle de la cité de Dieu ; elle sera seule réservée aux **élus**, ceux qui sont choisis. Son règne adviendra après les temps et accueillera de façon privilégiée les dévots. Chaque nuit, certains sont désignés pour partir au matin vers le Sanctuaire.

♦ D'un voyage en enfer, des voyageurs et des habitants souterrains

Le « pèlerin de Dieu » est un guide qui fait le même chemin depuis bientôt 10 ans. Son nom est Pierre. Il est exalté et espère un jour pouvoir faire ce trajet en tant qu'élus. Peut-être Muaw'ij reconnaîtra-t-il un jour sa dévotion ? Mais il ne veut pas pécher par orgueil et par envie. Sur le chemin, il se montre outrageusement bienveillant, moralisateur et optimiste. D'ailleurs, pour lui, c'est déjà un honneur extraordinaire d'accompagner le prophète Dénédor, et il en est très ému, s'agenouillant alors que Ephaisias le présente aux pèlerins.

Une vingtaine d'élus, essentiellement des adultes, mais également une mère accompagnée de son enfant de 7 ans – elle ne peut se résoudre à l'abandonner à cette vie misérable et à la corruption qui entachera son âme encore merveilleusement pure – s'enfonceront dans les profondeurs plusieurs heures durant, à la lumière des torches, au milieu de boyaux rocheux naturels qui ne cessent de descendre.

Certains passages, abruptes, sont équipés d'échelles en bois humides ; un précipice nécessite d'être traversé au moyen d'une nacelle tractée à la main au-dessus du gouffre. Certains voyageurs regardent le gouffre, sans fond, avec une lueur d'envie dans les yeux. La fatigue semble disparaître de leurs traits. La mère sourit et le visage de l'enfant s'éclaire en retour.

Sur le chemin, le groupe s'arrête au bas d'un sentier menant plus haut à un portail, gardé par un guerrier colossal en armure se tenant aux côtés d'un autel de métal noir.

Les pèlerins doivent désigner ceux qui seront sacrifiés au **gardien** : cet être protège la route du Sanctuaire des « horreurs qui montent des profondeurs » ; ce puissant ange gardien réclame pour tribu l'âme de quelques pèlerins prélevés sur chaque voyage.

S'ils acceptent, Pierre s'approche craintivement du gardien, les yeux frôlant le sol et il lui demande :

« Combien aujourd'hui, seigneur ange gardien ?
– Comme tous les jours, passeur des pêcheurs : trois, répond l'être. »

Puis il fait jaillir dans sa main une hache et désigne l'autel où les premières victimes seront décapitées.

S'ils refusent, conseillés par les personnages sous les gémissements inquiétés et sous les conseils paternalistes de Pierre, le gardien livrera passage sans dire un mot, mais en chemin ils seront attaqués par des créatures souterraines – par exemple un groupe composé de deux tlincallis, de dix chitines et d'un cildabrin (bestiaire *Forgotten Realms*). Des ténèbres magiques engloutissent le couloir, ses occupants et les torches, puis un sort de silence est lancé soit sur un PJ, soit sur Pierre, soit sur un pèlerin proche des personnages.

Le cildabrin et les deux tlincalli s'attaquent aux personnages pendant que les 10 chitines s'en prennent aux pèlerins qui hurlent. Les chitines fuiront à la mort des tlincallis et du cildabrin. Pour chaque round séparant cet instant, deux pèlerins trouveront la mort. Effondré, en pleurs, Pierre qui a pu se défendre grâce à son bâton, maudit l'arrogance des personnages.

LE SANCTUAIRE

Les pèlerins arrivent au bord d'une grotte gigantesque qui est éclairée par un orbe lumineux suspendu au-dessus d'une colonne haute de plus de cent mètres. Trois rivières souterraines émergent des hauteurs à plusieurs dizaines de mètres et se muent en cascades assourdissantes qui s'écoulent dans une faille abyssale.

La ville est logée dans la grotte. Ses cieux – le plafond est haut de plusieurs centaines de mètres – sont parcourus par des essaims de chauves-souris. La cité est composée de bâtiments aux allures de temples de roche noire. Elle grouille de pèlerins qui marchent en processions vers les places, occupées par des instruments de torture. Des prêtres de Muaw'ij appelés les sanctificateurs, torturent et tuent les habitants de la cité ; mais certains auront le privilège de s'enfoncer dans le temple pour aller « à Dieu », vers son prophète Muaw'ij, afin d'être dévoré par lui – ce qui alimente sa force



et lui permet d'exercer cette contrainte mentale sur le Multivers. Les pèlerins psalmodient « Dieu tout puissant, ayez pitié ! Faites-nous oublier notre vie. » Certains suppliciés libérés des instruments de torture sont orientés vers l'abîme et invités par les sanctificateurs à s'y jeter. Certains pleurent de joie, d'autres ont les traits illuminés par l'extase. Au fond de la cité, un temple immense et extraordinaire – le sanctuaire de Muaw'ij – fait résonner la grotte du son des cloches qui occupent ses multiples tours.

Une route pavée lézarde le long de la paroi et conduit vers la cité. En bas, à l'entrée de la cité, des prêtres guident les nouveaux arrivants vers les bâtiments noirs pour qu'ils y prennent un peu de repos et expliquent l'organisation du lieu : la torture, les sanctificateurs, le « saut vers Dieu » et peut-être pour certains, l'élection, l'opportunité de se voir accueillis et dévorés par Muaw'ij lui-même. Les compagnons sont attendus par un grand prêtre de Muaw'ij nommé Wilhem. Il leur souhaite la bienvenue, leur annonce qu'ils sont attendus et qu'il désire les diriger vers le sanctuaire pour être reçus par le prophète. En effet, l'annonce de l'arrivée de Dénédor a été faite. Sur le chemin, des pèlerins se jettent à ses pieds et l'embrassent. L'un d'eux tourne les yeux vers lui et, éploré, le supplie de mettre fin à ses souffrances morales.

Le temple est composé d'argent mêlé à une roche basaltique noire et à du marbre rouge. Un parvis, composé de la même matière et constellé de colonnes sculptées de visages tantôt souffrant tantôt apaisés, conduit aux trente marches du temple et à l'arche imposante qui renferme une porte à double battant en bronze chauffé à blanc. À l'arrivée des personnages, la chaleur cesse et la porte est refroidie alors que Wilhem repousse l'un de ses battants. Une cathédrale silencieuse et illuminée de cierges innombrables s'étend vers les arcs-boutants du sommet. Un tapis rouge la traverse et conduit, au-delà des bancs de marbre sombre, vers le chœur. Un gigantesque visage d'airain flotte dans les airs au-dessus d'un imposant autel couvert d'un drap blanc éclatant. Le visage semble animé de mouvements imperceptibles. Il vibre et respire, lentement, les yeux clos. Puis, il s'ouvre de part en part dans le sens de la longueur et laisse paraître une lumière aveuglante. Un être en sort, flottant, et descend majestueusement vers les personnages. Il porte une robe d'un blanc laiteux ; ses épaules sont entourées par une

chasuble sombre couverte de runes dorées, et sous une mitre haute et resplendissante, il porte un masque d'argent minutieusement ouvragé. Un escalier de marbre blanc apparaît, émanant du masque géant et menant jusqu'aux pieds du Prophète. Silencieusement, il lève la main, la dirige vers les marches et invite d'un geste les personnages à le suivre. S'ils refusent, il s'engage seul et disparaît. Une nouvelle chance sera donnée aux personnages à chaque jour de leur séjour dans un temple noir qui leur est réservé – séjour éprouvant, ponctué des cloches qui ne cessent jamais de sonner, du rugissement des cascades et des cris des suppliciés, tout ceci mettant leurs nerfs à rude épreuve. Harpolion pour sa part, curieux, reste avec les personnages.

MUAW'IJ LES REÇOIT

Au-delà des marches et du masque d'airain, ils arrivent dans une sorte de salle royale : des colonnes en font le tour, des draperies rouges et or couvrent ses murs, quelques statues évoquent des jeunes femmes ensommeillées et patientes, et un trône culmine en haut de quelques marches couvertes d'un tapis rouge.

Muaw'ij applique les mains sur sa poitrine, de laquelle émane une lueur vive. Son apparence se transforme, et il apparaît tel quel : c'est un petit homme de 1,65 m, rebondi. Les traits de son visage rond sont communs et il porte des lunettes aux verres épais. Il arbore une toge marron et terne et des sandales. Maladroitement, il gravit les marches et s'installe sur le trône qui semble trop grand pour lui, à moins que ce ne soit lui qui soit trop petit.

Muaw'ij, s'il ne paie pas de mine, est cependant un brillant rhéteur et un manipulateur de première. Ce tribun n'est en aucun cas un guerrier ; si on l'agresse, une porte s'ouvre et dix templiers d'airain surgissent pour prendre sa défense. Il peut également employer ses sortilèges cléricaux.

Du point de vue de Muaw'ij – c'est du moins ce qu'il déclare –, il apporte aux pèlerins ce qu'ils désirent. Ils veulent être reconnus comme victimes, ils désirent que leur douleur soit reconnue et que leurs angoisses soient respectées, et ils veulent que les coupables soient désignés – eux-même, leur époque, leur société, leur monde – et qu'ils soient châtiés.

Bien sûr, c'est faux puisque c'est le pouvoir de Muaw'ij qui éveille la culpabilité et le désir d'en finir.

Muaw'ij se défendra de telles accusations. Il reconnaît que l'incapacité des pénitents facilite l'œuvre du duc D'Eibon ; voici des opposants en moins. Le duc ne se cache pas que ce motif soutient le sacerdoce du prophète. Mais Muaw'ij déclare ne pas voir un allié dans le duc. Leurs affaires sont différentes, même si le duc a fait de lui, non pas seulement ce que Muaw'ij désire, mais ce que les pénitents souhaitent. Et ces derniers ne méritent pas les reproches adressés par les personnages. Quant à lui, il n'est d'une certaine manière qu'un officiant. Et il croit en ce qu'il fait, d'autant plus que sa fonction religieuse a été fixée par le demiurge lui-même, soit l'autorité ultime – ce qui, encore une fois, est un mensonge éhonté !

Qui de Muaw'ij ou de Dénédor a raison ? Le prophète propose de régler ce « dilemme » une bonne foi pour toutes. Fi des interprétations ! La parole est unique et elle revient au demiurge. Celui-ci est certes mort, mais il reste toutefois un ouvrage légendaire : le Livre de Toutes les Vérités. Cet ouvrage sacré dispose de la sagesse et du savoir du

demiurge ; ses mémoires y sont également retranscrites. Muaw'ij n'a pas bâti la Cité du Sanctuaire ici par hasard. De son vivant, ce théologien du demiurge découvrit que le livre saint se trouvait proche de ce lieu, en ses profondeurs.

Il propose aux compagnons de partir en quête du livre sacré. Il envoya à de nombreuses reprises des templiers le chercher mais aucun n'est jamais revenu. Le livre est probablement défendu par un gardien – peut-être une hideuse créature des profondeurs ?

Comment ce livre est-il arrivé ici ? Il y a de nombreuses théories et des commentaires divers et contradictoires. Pour certains, ce fut l'un des multiples apocalypses que connut déjà le multivers qui le fit choir dans les profondeurs. Pour d'autres, le demiurge lui-même, mécontent de son œuvre, l'aurait jeté ou même enterré. Hum... peu probable. D'autres encore estiment qu'il s'agit de fait de la volonté de l'Épée Première, et certains ont imaginé que Dénédor lui-même l'a enfoui. Ici, encore, les interprétations du geste du Champion sont diverses, et Muaw'ij aura la bonté d'en épargner la liste à ses interlocuteurs – en fait, comme d'habitude, il ment et invente tout.



© Ghislain Thlery



L'entrée se trouve au bas de la faille. C'est une ouverture dans la paroi qui se trouve de l'autre côté de l'abîme qui est profond de presque un kilomètre. Elle est étrangement située à dix mètres au-dessus du niveau de l'eau, ceinturée de deux colonnes antiques et fissurées. Un couloir poussiéreux s'enfonce dans la muraille. Un léger souffle en émane, venant de ses profondeurs. On ne sait rien de plus... Plus haut, Muaw'ij a installé un dispositif pour la rejoindre sans encombre. Un pont de cordes permet de rejoindre la paroi opposée et des marches ont été creusées jusqu'en bas.

La descente des personnages est accompagnée des cascades et de la chute des pénitents dont les corps sont engloutis par les flots sombres et bouillonnants.

L'ouverture est telle que décrite par le seigneur des abysses.

UN VOYAGE VERS LE PARADIS

Le souffle devient bientôt un peu plus fort, puis il croît. Il est tantôt frais, tantôt chaud. Il transporte des odeurs multiples qui se mêlent pour former une symphonie olfactive ravissante. Les personnages devraient se méfier... laissez-leur le temps de songer, peut-être, à s'en protéger – même un linge humide fait l'affaire – puis demandez brusquement, plus loin, alors qu'ils suivent un couloir rocheux monotone, un jet de sauvegarde contre poison... S'ils ratent, ils s'endorment. Il faudra traîner les corps magiquement endormis longtemps ; jusqu'au repaire de l'être, en fait.

Où sont passés les corps des templiers ? Une créature a peut-être fait le ménage. En réalité, Muaw'ij n'a envoyé aucun templier. Ce piège n'a donc aucune efficacité ? Mais ce n'est pas un piège, simplement des odeurs enivrantes précédant l'arrivée au paradis.

♦ Description du paradis

Là-bas, ils découvrent bien plus qu'un livre et qu'une créature. Ils découvrent **un paradis**, un havre de paix et de bonheur. **Une source, notamment, défait de la souffrance.**

Des arbres magnifiques, regorgent de fruits éclatants. Des animaux boivent paisiblement à l'eau d'un ruisseau sillonnant paresseusement une prairie verdoyante et ensoleillée. Une

colline se dresse non loin vers un ciel bleu parsemé, de-ci de-là, de nuages blancs et cotonneux. À son sommet, un petit temple en cristal scintille. La bâtisse est sphérique : on dirait un square. Des colonnes doriques soutiennent un toit rebondi qui réfléchit le soleil.

Quelques événements plus étranges se produisent alors que les personnages se dirigent vers le temple. Ils ont des hallucinations. Des enfants apparaissent, habillés de blanc, courant après des cerceaux. Leur rire est cristallin. De jeunes couples souriants apparaissent entre deux arbres et se volatilisent subitement. Puis ils entendent le souffle d'une personne – invisible – qui semble dormir profondément.

À l'intérieur, le temple est plus vaste qu'à l'extérieur. Il renferme un jardin magnifique, composé de massifs de fleurs colorées, de fougères fraîches, d'orangers... mais ils n'ont plus le temps d'observer et d'admirer le paysage.

Sachez d'abord que le gardien – la créature – protège en réalité du **Livre des Mensonges**, un artefact créé par Muaw'ij, un faux, une copie mensongère du Livre de Toutes les Vérités, volée par le gardien, un ancestral serviteur du demiurge, être mi-homme mi-oiseau à l'air terrifié et sauvage – il ne comprend rien à ce qu'est devenu le Multivers. Il vit ici depuis... Il ne sait plus ! Etonné un jour d'entendre des cris venant des hauteurs, il est sorti, espérant quitter cet endroit une bonne fois pour toutes et retrouver ses semblables. Il vit la cité : horrifié des actes accomplis, il courut se réfugier à nouveau ici après que « le seigneur de la cité supérieure » ait tenté de l'amadouer, dans une église vouée à un dieu absent... Il a arraché le livre, reconnaissant une copie mensongère du livre sacré.

Malheureusement, l'être s'attaque directement à eux, et le challenge pour vos joueurs n'est pas cette fois de combattre et de détruire mais de convaincre de leurs bonnes intentions et de calmer la créature. Il faut essayer de communiquer malgré le combat pour disperser le « malentendu ». Simple ? Encore faut-il qu'ils ne soient pas tombés dans le panneau, endormis par la bienveillance affectée de Muaw'ij, et que leurs réflexes intégrés de « donjoneurs » ne les conduisent pas à attaquer immédiatement à l'instar de la créature furieuse.

L'être se manifeste comme une force surnaturelle lumineuse qui se compose et

apparaît sous un aspect des plus étranges. Ses cheveux, blancs et épais, composent une crinière ébouriffée. Ses yeux sont rougeoyants. Son visage, délicat et androgyne, exprime une fureur sauvage. Ses jambes sont les pattes d'un rapace mais son buste, recouvert d'une cuirasse éclatante en or ciselé, est humain, malgré des ailes qui, poussent dans son dos. Ses bras sont longs, et ses mains fines et blanches – presque des mains de jeune fille – tiennent la garde d'une formidable épée runique en platine. L'être pousse des cris aigus de fureur et charge, battant des ailes.

Calmé, il pourra tenter de s'expliquer. Il parle mal les langages mortels et est très agité. Il pourra de plus indiquer les vertus thérapeutiques d'une eau qui émane d'une fontaine en cristal située au centre du jardin.

Donc, les personnages ont été trompés. Ils disposent cette fois de faits, et surtout d'un remède contre le désespoir des pénitents.

Et Harpolion ? Il regarde d'un air maussade l'eau et promet d'en boire... plus tard. Il a actuellement autre chose en tête : aider les personnages à monter un grand plan qui permettra idéalement de sauver les pénitents et de faire tomber la supercherie du seigneur des Abysses. Pourquoi ne pas monter le culte de Dénédor ?

Ici, c'est à vos joueurs de prendre l'aval ! Muaw'ij va résister au moyen de sa meilleure arme, le mensonge. Il va contrer tous les arguments des compagnons et soulever la crainte des pèlerins concernant le monstre horrible dont les compagnons sont devenus les complices. Il utilisera en dernier recours un sort de *Discours captivant*. Il n'usera de violence qu'en cas d'agression et se repliera vers la sortie, lançant ses templiers ou en employant un *Mot de rappel* ou un *Vent divin*.

Notez que ses prêtres sont faux et n'ont aucun pouvoir. De leur côté, ce sera la débâcle.

* * *

Les templiers d'airain

Guerrier niv. 5

Vie : 40

C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]

Epée large : 2d4 / F.S. : 5

Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d8. Rafale : 3d8, J.P. souffle : 1/2

Muaw'ij

Prêtre, niv. 18

Sagesse : 23 : +4 à l'ajustement contre la magie : 1^{er} : 11/ 2^{ème} : 11/ 3^{ème} : 10/ 4^{ème} : 12/ 5^{ème} : 9/ 6^{ème} : 4/ 7^{ème} : 2.

Points de vie : 122

C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]

: - 4 [anneau magique de protection]

- 4

Sorts privilégiés :

Confusion, niv. 7, (p.265)

Séisme, niv. 7 (p.269, mais nécessite un tour d'incantation. Mort assurée dans une grotte)

Tempête de feu, niv. 7 (p.270)

Vent divin, niv.7 (p.270)

Fatalité rampante, niv.7 (p.266)

Portail, niv.7(p.267)

Mot de rappel, niv.6 (p.261)

Barrière acérée, niv.6 (p.258)

Le gardien du paradis

Niv. 16 Points de vie : 160

Force : 18 ¹⁰⁰ : +3/+6

Dextérité : 16 : +1 +1 -2

C.A. : - 4

Spécialisation : +1 au toucher et +2 aux dommages

Nombre d'attaques : 3

Epée à deux mains + 5

Toucher : + 9 Dommages : + 13



Une ange déçu

Un scénario pour Fading Suns par Mario Heimbürger

Ce scénario peut être joué de différentes façons en fonction des envies du meneur (voir encadré « Jouer ce scénario »). Il s'inspire de la série Ally McBeal, dont il reprend les rouages et les thèmes, mais peut tout à fait donner lieu à une partie tout ce qu'il y a de plus sérieux.

Il est destiné à un meneur ayant bien « préparé son affaire » et à des joueurs aimant de longues séances de roleplaying.

Un ange passe...

Darnon est un petit village du fief de Klawn sur la planète Midian. Jouxant le Lyonesse, ce territoire est placé sous la tutelle des Li Halan. Ruiné par la guerre, le pays compte un nombre incalculable de pauvres hères qui survivent difficilement de petit artisanat et dans les usines seigneuriales.

Voilà trois mois, le prêtre avestite Juron Mladek a été assassiné, poignardé en plein cœur dans le monastère qu'il dirigeait. Lorsque les autres frères sont arrivés sur les lieux, Bartholomé Klaris, un vieillard connu de tous pour son penchant pour l'alcool et qui officiait de temps en temps comme jardinier dans le cloître les y attendait, l'arme du crime encore poisseuse entre ses mains.

Il ne fit aucune difficulté à se laisser arrêter. Sa famille le renia immédiatement, et c'est seul qu'il se présenta devant le tribunal présidé par le seigneur local, Goron Li Halan. Les délibérations furent rapides, la sentence prévisible : la mort devait punir ce crime. Le vieil ivrogne accueillit la nouvelle avec un sourire triste, mais accepta la décision.

Il croupit pendant trois jours dans un cachot, dans l'attente de son exécution, mais quelque chose, durant cet enfermement, le fit changer d'avis.

Lorsqu'on l'extirpa de sa prison, il demanda à voir Goron. Inexplicablement, celui-ci accepta l'entrevue, mais n'en crût pas ses oreilles lorsque Bartholomé lui expliqua ses intentions.

Faire appel à l'Empereur ? Qu'est-ce que c'est qu'encore que cette fantaisie ?

— C'est la coutume, invoqua le vieil homme. En cas de désaccord avec son suzerain, un homme a le droit de demander le jugement de l'empereur.

— Je le sais. Je connais les us. Mais l'Empereur ne retient qu'une requête sur dix mille. Comment peux-tu espérer attirer son attention ?

Le vieil homme eut un sourire rusé :

« Il tranchera : car je suis un ange... »

Jouer ce scénario

Il existe plusieurs façons de jouer ce scénario :

Sérieusement : vous pouvez très bien rendre l'ambiance de ce scénario beaucoup plus sombre, genre « grand complot ». Vous devrez alors particulièrement insister sur les mystères et les non-dits du scénario.

Ally McBeal : en rajoutant les éléments de l'encart « McBealiser le scénario » et en insistant plus particulièrement sur l'absurde déclaration de Bartholomé sur sa nature d'ange et sur les débats au tribunal, vous donnerez une touche légère et humoristique au scénario. La saveur des dialogues est alors beaucoup plus importante que l'ambiance...

Mode multi-table : comme la plupart des événements se déroulent au tribunal, vous pouvez décider que certains joueurs interprètent l'accusation (en remplacement de Guyap et Biggs) et d'autres la défense. Ainsi, vous pouvez vous concentrer sur les PNJs et laisser les débats devenir réellement vivants !

Mode grandeur-nature : si vous en avez le courage, rien ne vous empêche de jouer ce scénario en semi-GN, en distribuant les rôles des PNJs à vos joueurs et en dédiant une salle à un tribunal. Il faudra certes faire preuve d'imagination pour les différents lieux, mais une petite adaptation peut vous permettre de vous limiter au procès...

La cour exceptionnelle d'Alexius

Un empereur a finalement bien plus de responsabilités que d'avantages. Le droit suprême sur l'univers est finalement une bien maigre chose devant les soucis qu'il engendre. Parmi les responsabilités, la « guerre de l'image » est une nécessité absolue. Le peuple est plus souvent en rapport avec des suzerains prompts à dénigrer la fonction impériale et contre ceci, il n'y a pas grand chose d'autre à faire que de donner une image exemplaire.

Le droit de grâce et de justice contribue à donner cette image : l'empereur s'est adjoint un bureau chargé de recenser les doléances et de faire le tri dans les affaires proposées. De temps en temps, Alexius examine ces affaires et sauve un innocent à la barbe d'un seigneur d'une famille rivale ou même de l'Eglise. Ces actions d'éclat ont un impact formidable sur l'opinion, et les frictions qu'elles engendrent sont souvent facilement effacées.

Alexius dispose pour cela d'un organisme un peu particulier : la cour itinérante. Ce tribunal, dont le juge et les employés sont nommés par l'Empereur lui-même, sillonne les planètes pour instruire ces dossiers exceptionnels. Cette cour a autorité partout, même si cela est parfois plus difficile dans les faits qu'en théorie.

Les jurés, pour plus d'indépendance, sont également importés depuis des planètes lointaines. Durant toute la durée du procès, ils logent dans des appartements protégés, à bord du vaisseau attribué à la cour, ceci, afin d'éviter toutes pressions. Ils ont pour rôle de déterminer (à la majorité des deux tiers) la culpabilité ou l'innocence du requérant, mais c'est le juge qui fixe la sentence en fonction des instructions qu'il a pu recevoir de l'empereur.

La cour se doit également d'assurer le bon déroulement du procès et doit nommer des « avocats » pour tout accusé. Ces avocats sont nommés selon le bon vouloir de l'empereur (ou de son administration). Les critères sont parfois obscurs et surprenants, mais il semblerait que les antécédents des avocats, leur partialité ou tout simplement leur moralité soient la cause principale de leur nomination.



Le personnel de la cour est composé d'une douzaine de gardes, d'un greffier, d'un responsable du protocole, de trois secrétaires chargés de la paperasserie et, évidemment, du juge.

L'actuel juge est Oreste Talliemin. Petit et squelettique, il arbore de longs cheveux gris, légèrement ondulés qui lui tombent sur sa robe noire. Une calvitie localisée au sommet de la tête et des petites besicles sur un nez crochu lui donnent le physique idéal de l'emploi. Parlant d'une voix sèche et cassante, il représente l'autorité suprême, implacable, aveugle et juste.

Derrière cette façade se cache toutefois un homme très conscient de sa responsabilité politique : l'empereur lui donne des instructions qu'il peut ne pas suivre, mais a suffisamment de bon sens pour faire à chaque fois le bon choix. Pour cette affaire, Alexius lui a demandé de faire preuve d'indulgence envers toutes maladresses du prévenu ou des avocats, car l'incursion sur un domaine Li Halan est toujours



une bonne occasion de montrer que l'empereur se place au-dessus des Maisons.

Comment traiter ce scénario ?

Vous l'aurez compris, vos joueurs vont être nommés avocats auprès de Bartholomé Klaris. Une demande de l'empereur ne saurait être refusée, bien qu'il ne s'agisse pas d'un ordre. Les conséquences d'un refus seraient catastrophiques.

Le scénario en lui-même va couvrir le procès, mais également les investigations des avocats pour étayer le dossier. Cette alternance ne doit pas faire oublier les personnages à proprement parler : la vie et la manière de se comporter des personnages durant et autour du procès comptent autant que le procès lui-même.

Si vous choisissez de donner un aspect franchement « Ally McBeal » à ce scénario, vous devrez introduire des intrigues secondaires gênantes ou amusantes, au milieu d'une affaire qui ne l'est pas. Ces intermèdes doivent faire office de détente, alors que l'affaire en elle-même est très grave. Reportez-vous à l'encart « McBealiser le scénario » pour quelques pistes, mais vous êtes libre d'inventer vous-même de nouvelles anecdotes en vous aidant du background de vos personnages.

Le procès en lui-même part sous de mauvais auspices : les avocats débarquent le jour même de l'ouverture du procès, et n'ont entre les mains qu'un dossier très vide. Si le meurtre ne fait aucun doute (Bartholomé a avoué avoir tué le prêtre), il n'y a aucun mobile, et la déclaration fantaisiste du vieillard sur sa nature d'ange est tout aussi étrange.

Les joueurs doivent comprendre qu'ils doivent défendre leur « client », même si cela paraît impossible. Il vaudrait mieux pour eux qu'ils se mettent à croire en son innocence afin de parvenir, peut-être, à la prouver. Cela dit, les personnages devront plutôt viser le doute que la preuve elle-même : s'ils arrivent à mettre à jour de fortes zones d'ombre dans l'affaire, les jurés pourront infléchir leur jugement. L'obtention de preuves irréfutables sera quasiment impossible...

Dans tous les cas, ce sont plus les interrogatoires de témoins, les recoupements et les effets rhétoriques qui compteront, bien qu'un grand nombre d'éléments puissent être découverts par ailleurs.

En face, dans le camp des accusateurs, un Avestite (Hilt Guyap) et un représentant des Li Halan (Joshua Biggs) utiliseront exactement les

McBealiser le scénario

Afin de rendre l'ambiance plus légère, vous pouvez inclure des intrigues secondaires dans le scénario, qui affecteront plus la vie privée de vos personnages et les périodes hors-tribunal. L'accumulation de ces intrigues diminuera le réalisme mais l'absurde n'est pas tout à fait interdit dans *Fading Suns*, après tout. Voici quelques exemples :

- Hilt Guyap se trouve être le formateur d'un personnage prêtre. Ce dernier est toujours impressionné par son maître et a tendance à perdre ses moyens, voir à retomber en enfance.
- Gilda a soudainement le coup de foudre pour un des personnages. Outre les ennuis avec Gurt, Gilda aura soudainement tendance à dire n'importe quoi à la barre, pour peu qu'elle pense que cela fera plaisir au personnage...
- Un des personnages est un alcoolique qui essaie de s'arrêter. La rencontre avec frère Herbert va être un vrai supplice, d'autant plus que celui-ci reconnaît tout de suite un compagnon de beuverie et propose de montrer sa cave.
- La mère d'un des personnages a décidé de le suivre. Elle n'arrête pas de prendre des photos durant l'audience : elle est très fière de son fils et veut le faire savoir à tout le monde. Evidemment, elle est très vexée si on lui dit qu'elle est trop envahissante...
- Trilbur est le frère d'un personnage qu'il a perdu de vue depuis des années. Le retrouver ici va causer des problèmes de conscience, car Trilbur est parti du domicile parental par jalousie avec son frère (sa sœur).



mêmes méthodes que les personnages (sauf les méthodes illégales). Souvenez-vous en pour faire monter la pression !

JOSHUA BIGGS

32 ans, 1,75 m. Ayant le profil d'un réel commercial, Joshua n'a pour défaut que l'empressement dont il fait preuve. Parfois maladroit, mais voulant toujours bien faire, Joshua va faire ce qu'il peut pour briller durant le procès, mais pas toujours avec pertinence, au grand désespoir de Guyap.

HILT GUYAP

55 ans, 1,75 m. Brillant prêtre, Guyap est un instructeur Avestite unanimement craint et respecté par ses élèves. Sa couronne de cheveux gris lui donne l'air d'un empereur, et son attitude est très proche de celle d'un monarque absolu. Il s'exprime avec une voix de stentor, tranchante et posée, et ne dit jamais un mot plus haut que l'autre. Pourtant, ses interlocuteurs éprouvent la drôle de sensation qu'il (Biggs) est capable de déchiffrer leurs pensées, ce qui fait naître chez eux un inévitable malaise. Il n'est pas particulièrement heureux d'être mêlé à cette affaire, mais la mènera au mieux. Dernier point : il n'aime pas échouer.

Le vieux, le prêtre et le reste...

Afin de bien pouvoir mettre en scène ce scénario, vous allez devoir comprendre exactement les tenants et les aboutissants de ce crime. Vous aurez plus de facilité à improviser de nouveaux indices ou de fausses pistes en fonction de l'avancement des joueurs.

Tout d'abord, pas d'illusions : Bartholomé a bien tué le père Mladek. Mais il avait une bonne raison pour cela.

Klaris fait partie de la majorité misérable de Midian. Ancien forgeron, au chômage la plupart du temps, il fonda toutefois une famille avec Domia, une femme douce et triste et eut une première fille qu'il prénomma Gilda. La situation financière du foyer devint carrément invivable à la naissance de sa seconde fille. L'accouchement de cette dernière tua la déjà fragile Domia, brisa Bartholomé et l'entraîna dans l'alcool et la

décadence. Ne pouvant subvenir aux besoins de ses deux filles, il se résolut à vendre la plus jeune au monastère, pratique relativement courante. La seconde fille y reçut le nom de Loryne et rejoignit les rangs des orphelins serviteurs du monastère.

Bartholomé reporta son amour sur Gilda, qui grandit dans la rancœur et la tristesse, à l'ombre d'un père alcoolique pour lequel elle éprouvait un mépris croissant.

Lorsque Gilda prit mari, son époux, Gurt, accepta de loger le vieil homme tant qu'il ne créerait pas de problèmes. Afin de remercier le couple, Klaris se trouva un emploi mal payé au temple. A trois reprises ses problèmes d'alcool provoquèrent son renvoi, mais à chaque fois, il obtint le pardon des moines.

Il faut dire qu'il tenait à son emploi : il lui permettait de ramener quelques vivres, mais surtout de regarder grandir cette autre fille, secrète, pour laquelle il éprouvait une vive culpabilité et un auto-apitoiement sur son incapacité à subvenir à une famille.

Un jour pourtant, il s'aperçut d'un changement brusque dans l'attitude de Loryne. Elle qui était travailleuse mais joyeuse était du jour au lendemain devenue muette et triste. Bartholomé ne tarda pas à s'apercevoir de la raison de ce changement : on lui avait coupé la langue.

Comme s'il sortait d'une longue ivresse, il prit rapidement conscience de nombreuses autres anomalies : d'autres orphelines avaient subi le même traitement au cours des mois passés, et les moines étaient étonnement discrets dès qu'il abordait le sujet.

Un jour, il fut convoqué par Mladek et reçut son congé : il troublait l'ordre du monastère et ne devait plus jamais y remettre les pieds.

Mais Bartholomé revint de nuit (avec la complicité du moine Herbert), et fit une abominable découverte : dans les profondeurs du monastère, le prêtre Avestite, le seigneur Goron Li Halan et quelques autres sectateurs pratiquaient d'abominables tortures sur les jeunes filles, les poussant à des hurlements de folies. Au terme de ces tortures, Mladek susurrant des mots d'apaisement aux jeunes filles épuisées, leurs signifiant qu'elles aidaient l'église en se soumettant, puis achevait de les

réduire au silence en leur coupant la langue. L'écriture n'étant pas enseignée au monastère, cela revenait à les enfermer dans un sarcophage sans contact avec l'extérieur.



Bartholomé l'ignorait, mais ces cris emplis d'innocence font partie d'expériences antinomistes menées par le Seigneur et le prêtre afin de s'attirer les bonnes grâces des démons, dans leurs vues expansionnistes, mais cela n'a déjà plus de rapport avec cette histoire.

A la fin de la nuit, Bartholomé pénétra dans le bureau du prêtre, espérant le trouver en compagnie de Goron, mais ce dernier s'était déjà éclipsé par une issue secrète. Bartholomé ne discuta pas et prit Mladek par surprise. Le poignard le terrassa immédiatement : il était

devenu l'ange exterminateur et vengeur, à défaut d'avoir pu être l'ange protecteur de sa fille. Gilda voyant la déchéance de son père le renia.

Durant la captivité du vieil homme, deux événements infléchirent Bartholomé : d'abord la visite de Goron, en privé, qui lui fit comprendre que s'il disait quoi que ce soit l'incriminant, toute sa famille serait éliminée. Klaris, bien que blessé par le rejet de Gilda ne pouvait qu'obtempérer.

Ensuite, la visite nocturne de Loryne. Durant le procès, les langues du monastère (celles qui étaient encore intactes) se délièrent, et Loryne apprit soudainement qu'elle était la fille du condamné. Elle alla le voir à la fenêtre de sa cellule, et ne pouvant l'embrasser ni lui parler, laissa glisser quelques larmes qui fendirent le cœur du vieillard. Le lendemain, il annonçait sa décision de s'en remettre à l'empereur.

« Objection, votre honneur ! »

La plus grande partie du scénario se déroulera donc en huis-clos, dans la salle d'audience. En fait, il s'agit plutôt d'un amphithéâtre d'audience : l'affaire a fait grand bruit, et la population, curieuse de voir un « ange » et surtout le meurtrier d'un prêtre aurait menacé le bon déroulement du procès dans une salle aux dimensions normales.

Le procès se déroulera sur plusieurs jours. Le premier jour, il y sera simplement fait mention de l'accusation portée contre Bartholomé Klaris. De plus, seront nommés les jurés, et le juge demandera confirmation de l'acceptation de leur rôle par les différents protagonistes (ministère public et défense, donc les personnages).

Le procès ne reprendra que le lendemain. Dès ce moment, les personnages auront l'occasion de demander deux renvois pour investigations supplémentaires, à condition d'avoir un bon motif. Ce motif sera apprécié par le juge. A chaque fois qu'un renvoi est accepté, l'audience sera interrompue jusqu'au lendemain matin, laissant donc aux personnages la possibilité d'aller interroger de nouvelles personnes et de manière plus générale de procéder à une enquête sur les lieux du crime.

Souvenez-vous que la partie adverse peut demander le même type d'interruption. Si vous



constatez que vos joueurs pataugent mais qu'ils ont déjà épuisé leur quota de renvois, vous pouvez décider arbitrairement que le ministère public demande à son tour un complément d'enquête.

Au maximum, le procès devrait durer 5 jours. Au-delà, aussi bien la foule que le juge finiront par s'impatisser. Faites sentir cette impatience à vos joueurs s'ils dépassent les bornes du raisonnable.

Durant le procès à proprement parler, chaque camp est en droit de faire venir à la barre différents témoins et de procéder à des interrogatoires. Comme il se doit, les différents témoins doivent jurer de dire la vérité. Il est tout à fait possible de faire intervenir des témoins « surprise » à condition que cela soit accepté par le juge.

Bref, servez-vous de tous les clichés des films de tribunal. N'hésitez pas à lancer des « objection ! » au nom de l'accusation dès que les joueurs tentent d'influencer leurs témoins, laissez le juge demander aux avocats et à l'accusation de s'approcher pour les rappeler à l'ordre s'ils abusent et faites sentir les réactions de la foule à l'annonce de certains faits...

Ne facilitez jamais le travail de vos joueurs. Laissez-les déployer leur rhétorique. Au fait : en théorie, seul un avocat à la fois aura le droit de parler durant l'audience. Laissez-les décider qui attaquera quel témoin et sous quel angle : la destinée de Bartholomé Klaris est entre leurs mains, et la pression doit se sentir...

Autre point : quels sont les droits des personnages durant cette enquête ? Officiellement, ils sont en droit de demander à parler à tout individu qu'ils désirent rencontrer, et ce serait un grave manquement à l'étiquette de leur refuser une entrevue. De plus, ils ont le droit de visiter les lieux du crime (au sens strict du terme). Pour tout le reste, ils sont soumis à l'approbation des propriétaires des lieux, sauf s'ils demandent un arrêté au juge pour leur donner accès à des zones inaccessibles.

Autant pour la théorie. En pratique, les personnes qui ont des choses à cacher (principalement la hiérarchie religieuse et Goron Li Halan) mettront autant de bâtons dans les

roues que nécessaire pour freiner l'enquête si celle-ci prend une orientation qui leur déplaît.

Les lieux du crime

Durant les périodes hors-procès, nos personnages n'auront pas vraiment le temps de se reposer : les délais sont très courts, et il y a beaucoup de détails à éclaircir.

En fait, la plus grande difficulté sera de trouver le mobile du meurtre, les faits semblent quant à eux (trop) clairement établis. Pour cela, les joueurs n'auront pas d'autre solution que d'arpenter les « lieux du crime » afin de recueillir des témoignages et peut-être des preuves.

Mais le crime date de plus de trois mois... comment trouver des informations fraîches ?

Examinons les différents lieux où les personnages sont susceptibles de se rendre...

DARNON

PERSONNAGES A RENCONTRER : FERD JOHNET (CITOYEN TYPE « PRO »), LAWNE ZARKAN (CITOYEN TYPE « CONTRE »).

Darnon est un petit village niché au creux d'une vallée, adossée à la frontière très lâche avec le Lyonesse. Au loin, de nuit, le ciel reflète la débauche de lumière de sa capitale, et il n'est pas rare de voir s'élever dans le soir rougeoyant un vaisseau en partance vers les étoiles.

Pour autant, le village ne profite pas de la richesse de la province voisine. L'agriculture est quasiment l'unique source de revenus. Le village est entouré de nombreux champs de cultures « pauvres » : pommes de terre, betteraves et dérivés. Les villageois sont travailleurs, mais ne pourront probablement jamais prétendre à des revenus ne serait-ce que modestes. Les maisons sont en mauvais état, les hivers froids et l'été insoutenable. Toute la vie des habitants est rythmée par la crainte des inondations ou de la sécheresse. Et la conversation avec les autochtones s'en ressent fortement ! Evidemment, la technologie y est complètement inexistante. On travaille ici comme au Moyen Age.



Les habitants, au nombre de 2 000, se livrent depuis l'affaire Klaris une guerre froide assez impitoyable. Très rapidement, ceux qui sont convaincus de la culpabilité de Bartholomé se sont trouvés opposés à ceux qui professent son innocence. Mais il s'agissait plus d'un prétexte que d'un vrai débat de fond : personne ne sait à quoi s'en tenir, mais nombreux sont ceux qui désertent les champs pour assister au procès.

Du coup, l'ambiance à Darnon est assez tendue, les étrangers ne sont pas réellement les bienvenus, sauf s'ils se prononcent clairement sur l'affaire. A partir de ce moment là, certaines portes se fermeront mais les personnages ne devraient pas manquer d'invitations à boire un verre de vin !

Les avocats ne pourront pas espérer l'anonymat : dès le premier jour, leur identité est connue de tous et les personnages verront arriver de nombreuses marques de soutien de la part des sympathisants. A l'inverse, il ne sera pas rare que d'autres villageois crachent sur le sol devant les enquêteurs. Evidemment, l'attitude sera exactement inverse quand l'accusation visitera les lieux... De quoi assurer des haines dans le village pour les quelques générations à venir !

CHEZ GILDA ET GURT

PERSONNAGES A RENCONTRER : GILDA, GURT, HELGOR, ERNIE HOAXTON

La maison de Gilda et Gurt ne fait pas exception, si ce n'est par la taille assez modeste du champ qu'elle côtoie. La fille de Bartholomé et son mari ne sont pas particulièrement riches. Ce qui ne les empêche pas d'avoir deux enfants dont l'aîné (Helgor, 8 ans) participe déjà à la vie de fermier. La fille cadette (3 ans) ne sera pas d'un grand intérêt dans cette histoire.

La maison est presque comme toutes les habitations du village composée d'une seule pièce, qui sert à la fois de cuisine, chambre et lieu de vie. Des tentures de tissu léger et de mauvaise qualité délimitent les zones. Malgré la pauvreté, la maison est bien tenue et propre. Ne pas respecter cette dernière nécessité est souvent une source de maladie dont tout le monde souhaite se passer.

En guise de source d'eau, Gilda et Gurt disposent d'un petit ruisseau qui traverse leur

champ et s'interrompt momentanément par un petit réservoir en pierre taillée avant de poursuivre son chemin vers le champ voisin.

L'interrogatoire des habitants de la demeure sera détaillé dans la partie « Les acteurs », plus loin.

Si les personnages fouinent dans les environs, ils pourront à un moment se rendre compte que la maison de Gurt est soumise à une surveillance d'un genre particulier : régulièrement, un cavalier fait le tour de la propriété et vient écouter le rapport d'un autre homme, posté à quelques dizaines de mètres sous l'auvent d'une autre ferme. Le cavalier est Trilbur Nox, un homme de confiance de Goron (comme les personnages pourront s'en apercevoir lorsqu'ils rendront visite au Seigneur local). L'homme qui surveille la maison n'est autre que le fils du fermier voisin, Ernie Hoaxton engagé pour cela par Trilbur. Evidemment, les occupants de la ferme Hoaxton sont hostiles aux avocats...

Cette surveillance est destinée à accentuer les menaces qui ont été faites à Bartholomé sur le sort possible de sa fille Gilda et de sa famille. Si les personnages rapportent cette découverte au vieil accusé, il se murera encore plus dans le silence.

Si vos personnages se montrent trop brillants ou s'ils s'attaquent publiquement à Goron Li Halan, ce dernier pourrait bien donner l'ordre de faire enlever Helgor tout en menaçant directement Gurt de tuer son fils s'il ne dépose pas contre Bartholomé. Ce dernier s'exécutera alors, inventant une histoire abracadabrante d'hérésie préméditée que les personnages n'auront aucune difficulté à démonter : Gurt est un homme pragmatique, qui ne sait pas inventer d'histoires crédibles.

La scène devrait pourtant jeter un certain froid dans l'assemblée...

LE MONASTERE

PERSONNAGES A RENCONTRER : HILT GUYAP, FRERE HERBERT, LORYNE

Le monastère que gérait Juron Mladek est situé à un kilomètre au nord de Durnan. Le chemin qui y mène est bien entretenu, même s'il n'est pas si fréquenté. La route se termine devant une lourde porte encastrée dans un mur qui fait tout le tour de la propriété.

Le monastère en lui-même est composé de cinq bâtiments.

L'église Saint-Horace, tout d'abord, est un bâtiment en pierres de taille, aux fenêtres étroites et à l'aspect tassé. A l'intérieur, la seule lumière qui traverse les vitraux épais n'arrive pas à concurrencer les quelques 500 bougies qui brillent en permanence dans la nef.

Le cloître, quant à lui, est exclusivement destiné à l'habitation et à la méditation des moines. Un

petit jardin central est désormais à l'abandon : aucun jardinier n'a encore pris la relève de Bartholomé. A noter que c'est également ici que logent tous les religieux, y compris Hilt Guyap, l'Avestite chargé de l'accusation. Une occasion de rencontrer « hors-procès » ce prêtre qui n'aime pas plus que cela sa position... On y trouve également une belle bibliothèque dans laquelle est recopié encore et toujours un ouvrage de saint Horace, dont les copies sont ensuite acheminées vers d'autres lieux de culte.

Le cellier et le réfectoire occupent un bâtiment à part tenu par le moine Herbert, à la fois brasseur, cuisinier et intendant.

Un autre édifice (l'hostellerie) est destiné à recevoir tous les serviteurs non-religieux et les visiteurs. C'est là, notamment que logent les orphelin(e)s du monastère.

Enfin, un dernier bâtiment sert de dépendance, d'entrepôt pour tous les ustensiles d'entretien.

Ici, l'ambiance est également tendue, mais pour

© Elisabeth Thiery





une autre raison : beaucoup de moines sont au courant de rumeurs à propos des actions de Mladek. Mais évidemment, personne ne veut que le monastère devienne la cible de l'inquisition ! Si la présence de Guyap rassure les moines, il n'en ira pas de même pour les avocats. Cela dit, il sera possible d'entendre certaines de ces rumeurs à mots couverts, par de lourds sous-entendus ou plus facilement de la bouche de Herbert, passablement éméché.

Le seul élément intéressant que les personnages peuvent trouver ici est la cave semi-secrète du cloître. Officiellement, elle n'était plus utilisée. Officieusement, Mladek l'utilisait pour des réunions secrètes. Désormais, elle est vide : des envoyés du seigneur Goron ont tout déménagé dans les caves de son manoir à Klawn. Aucun indice n'a été laissé : le travail était méticuleux.

CHEZ GORON LI HALAN

PERSONNAGES A RENCONTRER : GORON LI HALAN, JOSHUA BIGGS, TRILBUR NOX.

La demeure de Goron Li Halan ne se trouve pas à Darnon. Elle est située dans la seule ville du fief : Klawn. Cette petite ville de 15 000 habitants dispose encore d'un éclairage électrique, mais sa richesse s'arrête là. Construit sur un remblai artificiel, le palais de Goron (en fait guère plus qu'un grand manoir) se dresse, lumineux grâce à ses spots bien placés, au-dessus de la cité.

Le bâtiment est luxueux et composé de deux étages, de combles et d'une vaste cave qui sert d'entrepôt. Il existe deux entrées : une privée pour les appartements de Goron, et une autre publique pour les affaires courantes. Une porte gardée permet de passer d'une zone à l'autre.

Dans les caves de Goron (auxquelles il ne laissera personne accéder) se trouvent les meubles qui étaient dans le monastère quelques mois auparavant. Les papiers ont tous été brûlés, mais sur une certaine table, on trouve encore des traces de sang. La présence d'instruments de torture est également suspecte, mais pas interdite.

Rappelez-vous que des preuves acquises illégalement ne peuvent servir devant un

tribunal et qu'une analyse de sang est impossible. Si les personnages veulent utiliser ces éléments, il ne peuvent qu'espérer insuffler le doute dans le jury, pas prouver de façon claire la culpabilité de Goron et Mladek. De plus, c'est une autre affaire...

Les acteurs

Après avoir fait un petit tour d'horizon des lieux du scénario, voyons maintenant les différents protagonistes. Le déroulement du scénario est essentiellement basé sur le dialogue et les personnages non-joueurs, nous allons présenter tous les acteurs selon un modèle qui devrait faciliter leur interprétation par le meneur.

FERD JOHNET (CITOYEN TYPE « PRO »)

32 ans, 1,70 m. Sa corpulence faible ne l'empêche pas d'être musclé. Ses cheveux noirs sont coupés court et il porte une barbe fournie mais sale. Son dos est légèrement voûté par le difficile travail dans les champs. Il s'exprime avec une voix faible en baissant les yeux et son effroyable manque de culture est flagrant. Tout ce qui dépasse le cadre du village et de la religion de base lui est totalement inconnu.

Ferd, bien qu'il ne puisse pas nier les faits, se souvient avant tout du caractère joyeux et généreux de Bartholomé. Tout le monde a entendu parler de sa vie ratée, même si elle n'est pas exceptionnelle dans le village, et la mort de sa femme l'avait vraiment miné. Elle est morte en couche, mais Ferd ne sait pas ce qui est arrivé à l'enfant. Selon lui, il est mort quelques années plus tard, mais ce n'est qu'une déduction un peu hâtive.

A propos de Mladek, il ne peut pas dire grand chose, si ce n'est que le prêtre n'était pas vraiment connu pour être proche du peuple. Il dirigeait le monastère, simplement, et n'avait pas de contact à l'extérieur.

LAWNE ZARKAN (CITOYEN TYPE « CONTRE »).

34 ans, 1,75 m. Lawne est un individu au port fier et au regard vindicatif. Ses cheveux sont poivre et sel et son visage est imberbe. Il s'exprime avec de fréquents sauts d'intensité



dans la voix (élève souvent la voix en milieu de phrase pour appuyer ce qu'il pense être une idée brillante). Tous ceux qui ne sont pas de son avis ne méritent pas l'attention...

Pour Lawne, tous ceux qui ne travaillent pas sont des rebus de la société. Il en va de même avec ce vieil ivrogne de Klaris. Lawne croit savoir que Gurt est bien content d'en être débarrassé. De toute façon, ce genre d'incident devait arriver. Ivrogne un jour, ivrogne toujours !

Lawne tient en haute estime les prêtres et les nobles, bien qu'il leur soit totalement inféodé. De plus, Mladek et Goron s'entendent parfaitement bien : la mort de l'un touche fortement l'autre !

GILDA

23 ans, 1,60 m. Gilda est une femme de forte corpulence au bassin large. Ses cheveux sont longs, noirs et attachés dans le dos et on ne peut pas, même avec la meilleure volonté du monde, la définir comme étant belle. Elle est méfiante et agressive, préférant s'en remettre à son mari dès que la situation lui échappe.

L'attitude de Gilda est assez mitigée face à la situation : sa filiation l'oblige à soutenir son père, mais elle est obligée de reconnaître que ce dernier ne leur a apporté que des ennuis.

Il semblait vraiment tenir à ce travail au monastère. A chaque fois qu'il en fut renvoyé, il mettait son amour-propre au vestiaire pour implorer le pardon des moines. La nuit du crime, il venait encore de se faire renvoyer, mais son attitude avait changé : il semblait en colère, cette fois. Si Gilda avait su comment la nuit allait se terminer, elle l'aurait surveillée davantage.

Gilda se souvient vaguement avoir eu une sœur (seulement si on le lui demande). Mais elle pense qu'elle est décédée en bas âge.

GURT

29 ans, 1,80 m. Gurt est un paysan sans cervelle comme le village en compte beaucoup. Force de la nature, sa conversation est aussi agréable que celle d'un doberman. Bien qu'il ne puisse l'avouer, il est heureux d'être débarrassé

du « vieux bon à rien ». Gilda est sa seconde épouse (la première est morte d'une maladie dite « infantile ») et il est persuadé d'avoir fait une bonne action en épousant la fille de Bartholomé. Il la bat régulièrement « mais c'est normal ».

Bien qu'il ne l'avoue qu'à demi-mots, Gurt ne supportait plus de devoir nourrir un ivrogne sous son toit, d'autant plus que Bartholomé acceptait de travailler pour un salaire dérisoire au monastère. Il aurait mieux fait de lui donner un coup de main au champ, mais sa fiabilité laissait à désirer.

Gurt a remarqué la surveillance dont sa maison fait l'objet, même s'il ne la considère pas comme dangereuse. Dans sa tête, ce sont des enquêteurs qui cherchent des indices.

Si son fils Helgor est enlevé, il ira voir l'accusation et demandera à faire une déclaration (ou à comparaître une seconde fois s'il a déjà été appelé comme témoin). Il déclarera que Bartholomé était un antinomiste, qui allait souvent tuer des animaux pour s'abreuver de leur sang en invoquant les démons. Très rapidement, il s'embrouille... Dans la salle, Goron a l'air quelque peu gêné de la mauvaise prestation du paysan.

HELGOR

8 ans, 1,30 m. Entièrement inféodé à son père, Helgor est un enfant silencieux et effrayé. Il est bien trop maigre pour son âge et jette toujours des regards craintifs autour de lui en quête d'un indice sur la meilleure façon de réagir. Il refusera certainement de parler hors présence de son père. Compte tenu de la situation familiale, il est partagé au sujet de sa mère entre la pitié et le mépris, mais n'en dira certainement rien.

Helgor aimait bien son grand-père. De temps en temps, en été, il allait le rejoindre la nuit sous l'auvent qui lui servait de dortoir pour se rafraîchir. Il n'était pas rare que le vieillard parlât dans son sommeil. Il demandait pardon, visiblement à deux femmes distinctes qu'il appelait respectivement « mon amour » et « mon bébé ». Helgor est trop jeune pour faire des interprétations, mais les joueurs pourront en faire, eux.

Quand il était vraiment ivre, il parlait d'un certain Herbert qu'il appréciait beaucoup.



ERNIE HOAXTON

20 ans, 1,90 m. Véritable brute, Ernie est aussi bête que méchant. Portant toujours une salopette grise, ses cheveux longs l'aveuglent souvent lorsqu'il soulève son menton carré d'un air bravache. Il parle en traînant sur certains mots. En fait, c'est un bègue qui n'acceptera jamais de l'avouer. Durant les scènes où il est mis en défaut (au tribunal, par exemple), il finira toutefois par perdre son emprise sur lui-même.

Ernie ne sait pas grand chose et ne veut pas en savoir plus. C'est Trilbur qui l'a engagé. Il a pour instruction de lui faire un rapport régulièrement sur les allées et venues auprès de la maison de Gurt. Ca n'est pas un secret, aussi ne fera-t-il aucune difficulté à le dire. En fait, Trilbur pensait que le silence allait de soi, mais Ernie manque décidément d'intelligence...

FRERE HERBERT

70 ans, 1,60 m. Guère aidé par la nature, frère Herbert est à la fois bossu, astigmate et légèrement sourd. En fait, prématuré, Herbert fut le tout premier orphelin du monastère voilà bien longtemps. Contre toute attente, il fit son trou. Légèrement pervers, rigolard et soiffard fini, Herbert s'est attiré la défiance de ses frères et de ses supérieurs. Seules ses qualités d'organisation lui évitent des problèmes.

Frère Herbert est sans doute celui qui en sait le plus long sur cette affaire, mais le dira-t-il pour autant ? S'il est prêt à faire de nombreuses allusions à mots couverts devant les avocats, il restera très sobre dans ses déclarations devant le tribunal... à moins qu'on le fasse boire ! Il est en effet incapable de résister à un verre (ou plus), et cela peut donner lieu à une curieuse scène à la barre (à traiter avec humour, mais les déclarations sont sérieuses).

Herbert est au courant pour la fille de Bartholomé. Il sait que le vieil homme (son meilleur ami, le vin soude !) regrettait beaucoup la vente de sa fille au monastère. Le moine a également constaté que certaines orphelines avaient la langue coupée, généralement lors de leurs 18 ans. Plusieurs d'entre elles se sont même enfuies du monastère. Il ignore la cause de cette mutilation, mais en avait référé souvent à son supérieur avec lequel il

entretenait des relations houleuses. Pour Herbert, Mladek était un ambitieux comploteur, qui avait beaucoup trop de contacts avec Goron pour être honnête.

Les autres moines considèrent Herbert comme un vieux fou, que seul son âge et sa capacité de gestion empêchent de mettre à la retraite. Même si nombreux sont les frères qui approuvent à mots couverts ses soupçons concernant Mladek, rien ne les fera parler. L'esprit de corps et la peur d'une enquête approfondie sont trop forts. De plus, avec la mort de Mladek, tous les problèmes sont résolus...

Pour faire monter l'ambiance, vous pouvez décider que le frère Herbert trouve « accidentellement » la mort le lendemain de sa déclaration (à vous de décider s'il s'agit réellement d'un accident ou pas...).

LORYNE

18 ans, 1,50 m. Mignonne petite fille, elle semble beaucoup plus jeune qu'elle ne l'est en réalité. Mais lorsqu'on la regarde dans ses grands yeux tristes, on ressent exactement le contraire : une certaine lassitude qu'on ne rencontre que chez les plus vieux. Loryne est muette, évasive et n'aime pas le contact des autres. Une petite fille triste, en quelque sorte. Elle n'est capable que de communiquer par oui ou par non, ainsi que par signes dans le pire des cas (les moines ne lui ont pas appris à écrire).

Loryne est présente tous les jours au tribunal. A chaque fois que son père est mis en difficulté, des larmes lui coulent sur le visage. Elle n'a rien à perdre, et si les personnages mettent à jour le lien qui l'unit à Bartholomé, elle acceptera de témoigner et de dire toute la vérité.

L'accusation ne manquera pas de mettre en doute la véracité des affirmations d'une jeune orpheline « faible d'esprit », mais le témoignage peut faire son effet. Reportez-vous au paragraphe « l'affaire » pour apprendre ce que sait Loryne, et laissez l'interrogatoire se dérouler.



GORON LI HALAN

32 ans, 1,80 m. Chauve et imposant, Goron peut passer en quelques secondes de l'attitude mielleuse d'un négociateur à l'expression tranchante du bourreau. Extrêmement ambitieux, il est prêt à tout pour maintenir son rang et pour progresser sur la planète. Evidemment, une implication dans une affaire d'hérésie stopperait net son ambition. En fait, il a tout à perdre dans cette affaire et mettra les moyens nécessaires pour ne pas être inquiété...

Goron accepte poliment de répondre à toutes questions. Il sera certainement outré d'être cité comme témoin, et encore plus d'être malmené. Toutefois, il jouera le jeu jusqu'à ce qu'il soit mis en cause directement. Il sombrera alors dans le silence tandis que l'accusation déposera une objection (« ce n'est pas le procès du seigneur Li Halan »).

N'ayant aucune raison apparente d'accuser Bartholomé, il jouera la carte du seigneur « déçu de voir que la folie frappe également les gens de son fief, mais qu'y peut-on ? »

Concernant Mladek, il ne tarit pas d'éloges. Toute accusation à son égard ne peut que salir l'aura d'un saint homme, et à qui cela profite-t-il sinon aux ennemis de l'église ?

Bref, l'interroger n'est pas une mince affaire et ne devrait déboucher sur rien. Il est toutefois légèrement perturbé si on évoque Trilbur. Il sait que l'homme a commis quelques actes « amoraux » en son nom par le passé et ne souhaite pas que le lien puisse être fait. Au pire, il désavouera son homme de main qui se fera une joie de disparaître.

TRILBUR NOX

30 ans, 1,80 m. Avec de longs cheveux noirs et une balafre sur le front, Trilbur a exactement le profil de son emploi : homme de main de Goron. Bien qu'il ne soit pas officiellement employé par le seigneur, on le trouve souvent à son domicile. Au pire, le seigneur pourra le renier, et Trilbur est assez professionnel pour le couvrir tant qu'il ne risque pas trop pour lui-même. Silencieux et effacé, Trilbur sait se faire respecter lorsque c'est nécessaire.

Pourquoi surveille-t-il Gilda et Gurt ? Simplement parce qu'il est très amoureux de Gilda (dit-il avec un sourire faux). Oui, il sait, ce n'est pas bien, mais l'amour rend aveugle. D'accord, il arrêtera...

Bref, tout chez Trilbur sonne faux, et il n'hésitera pas à mentir honteusement devant le tribunal, toujours de façon à ce qu'il ne puisse pas être pris à défaut. Si la situation devient trop pénible pour lui, il finira par s'éclipser.

Conclusions

Avec tous ces interrogatoires et la manière dont ils auront été menés, vos personnages vont pouvoir réellement déterminer le destin d'un homme. Il faut que vos joueurs se sentent investis de cette responsabilité, aussi vaut-il mieux rendre Klaris extrêmement sympathique.

Mais ce sera à vous, meneur de jeu, de décider en votre âme et conscience pour l'ensemble des jurés. Attention toutefois : dans tous les cas, Bartholomé sera reconnu coupable (impossible de nier les faits). Mais si un mobile est apparu ou si des fortes zones d'ombre persistent, les circonstances atténuantes diminueront la sentence.

Cette dernière se situera quelque part entre le bûcher et l'exil.

Dans le premier cas, Bartholomé demandera à voir Guyap en confession. A la fin de l'entrevue, le prêtre est perplexe. On retrouvera Klaris dans sa cellule, pendu avec une ceinture que quelqu'un aura oublié sur place (Guyap sait se montrer miséricordieux).

Dans le cas de l'exil, la peine est commuée en peine d'intérêt général à vie sur Bizantium Secundis. Une façon détournée de dire que l'empereur offre une nouvelle vie au vieil homme... Peut-être que Loryne pourra partager cette peine jusqu'à la mort de son père ?

Dans tous les cas, les personnages se retrouveront forcément dans le tumulte qui suit l'annonce du verdict. De nouvelles inimitiés vont se créer, de même que certaines amitiés utiles. De quoi poursuivre l'histoire un peu plus loin... car tout est loin d'être réglé dans le fief de Klawn...

Arcanes secrets de l'architecture sacrée

Une aide de jeu générale par Jean-Luc

Une religion sans fidèles est une coquille vide. Mais si les mythes sacrés peuvent naître dans le désert, ils finissent par attirer des adeptes dont le flot produit des excroissances destinées à les accueillir. Un temple débute par un amas de cailloux, lequel forme un cercle, puis on y adjoint un dôme et les murs s'élèvent.

POUR UNE MEILLEURE DEFINITION DE L'ESPRIT DU LIEU

Chaque détail de la construction a son importance. Les matériaux, la forme générale, chaque élément ont souvent un sens second, dissimulé derrière les apparences.

♦ Les sens cachés

On ne place pas au hasard une église au milieu d'un paysage. Très souvent, les temples sont orientés en fonction des points cardinaux ou vers le soleil levant. Une église bipolaire possède un chœur orienté et un chœur occidenté (vers l'ouest), par exemple Saint-Michel de Hildesheim. De même, ce qui est apparemment dicté par la logique procède souvent d'une signification profonde.

♦ La matière primordiale

Le matériau de base reflète les préoccupations du clergé. Bois et pierre pour commencer, selon ce qu'offre la région environnante. Avec l'opulence viennent l'or, le marbre et les bois rares. Avant même, qu'il ne soit question de spiritualité, les moyens mis en œuvre donnent déjà des informations sur les valeurs du culte.

Outre les choix d'opportunité, certains impératifs peuvent être inclus dans les textes sacrés. Pour exemple avec le christianisme : " *Je te nomme Pierre et sur cette pierre je bâtirai mon église.* " La pierre d'angle supporte l'ensemble du poids de l'édifice. Dans une telle optique, les valeurs transmises sont celles de la solidité, de la permanence et de la force.

A l'inverse, les fidèles des forces de la Nature iront plutôt vers des créations architecturales qui s'insèrent harmonieusement dans leur environnement. Le Bosquet sacré, où les arbres anciens sont vénérés comme des divinités, en est l'illustration. L'utilisation du bois dans la construction d'un temple va dans le sens d'une échelle à taille humaine. On ne construira pas de cathédrale en bois, quoique le Daibutsu-den

(temple bouddhique de Nara au Japon) mesure 48,7 mètres de haut sur 57 mètres de façade et 50,5 de profondeur. Ce qui en fait le plus grand bâtiment en bois de ce monde.



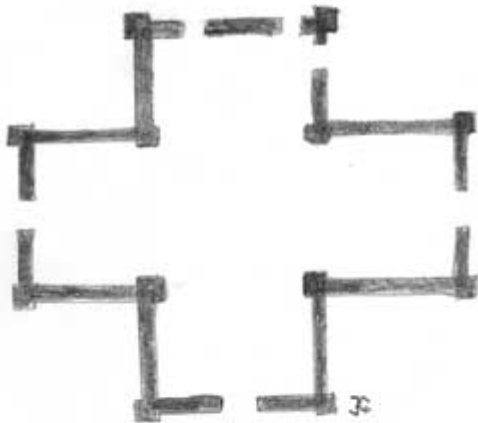
♦ La symbolique des formes

La forme d'une église peut procéder d'un lieu de réunion. Salle commune du village, clairière tranquille ou grenier à céréales, les origines sont aussi variées que les coutumes locales peuvent l'être. Par la suite vient la sophistication où la forme pure domine le dessein qui envisage la construction du lieu sacré. D'où des symboles religieux utilisés soit dans la forme générale, soit en juxtaposition. Des formes géométriques simples (carré, rond, hexagone) peuvent être combinées en fonction de l'utilité attribuée à chaque pièce.

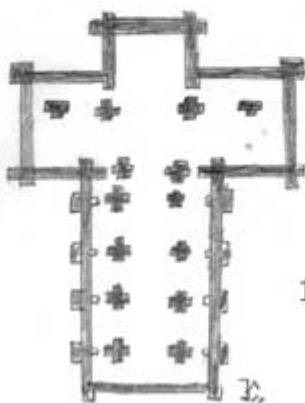
Par exemple, l'ordre et le chaos s'opposent par des conceptions différentes. Une structure figée et répétitive telle que le carré se distingue du cercle, bulle englobant tout ce qu'elle touche. De même, des valeurs comme le bien et le mal sont représentés par des symboles religieux (la

croix chrétienne, l'étoile à cinq branches) dont on retrouve le dessin dans certains bâtiments.

Si les églises orthodoxes sont bâties en forme de croix grecque, signe d'influence hellénique (fig. 2), l'Eglise de Rome privilégie la croix latine, en souvenir de la passion pascale (fig. 1).



2. Croix Grecque



1. Croix Latine

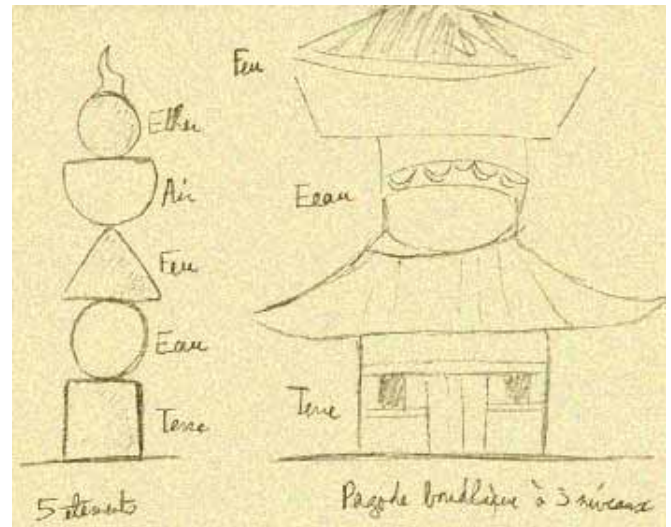
◆ Les proportions

En s'ordonnant selon les chiffres sacrés, l'église délimite ses frontières dans le rythme qui lui a été imparti pour répondre à un dessin supérieur.

3 : ordre de grandeur entre la Terre, l'Homme et le Ciel. Symbolise le portique (torii au Japon, portail en Europe), dont l'emplacement intégré ou séparé du bâtiment, marque toujours un lieu de transition.

4 : nombre de côtés d'un carré, ce qui est valable tant pour les pagodes que pour les pyramides. Les villes japonaises et chinoises bâties selon le modèle traditionnel sont quadrillées pour symboliser la perfection.

5 : nombre d'éléments terrestres (le feu, l'eau, le bois, le métal et la terre) dans la cosmologie asiatique.



◆ L'espace sacralisé

Certains espaces sont plus sacrés que d'autres. Dans le Temple de Jérusalem, le Saint des Saints était habité par la présence divine, et interdit à tout mortel. De même, l'accès à l'autel est réservé aux servants du culte, comme pour le culte égyptien dont seul le pharaon ou le grand maître étaient habilités à renouveler les offrandes.

Le sanctuaire dans les églises occidentales est délimité par l'espace entre l'autel et le clergé officiant, soit plus précisément le chœur de l'église. Dans les églises orthodoxes, le sanctuaire est situé derrière l'iconostase, la cloison supportant les icônes, qui sépare la nef et le chœur.

◆ Labyrinthe sacré

Il est le symbole de la transfiguration de l'individu à un niveau supérieur de conscience. A Amiens, à Chartres et à Reims autrefois, se trouvent des labyrinthes sur le sol de la cathédrale (fig. 3). La progression dans le labyrinthe peut être marquée par des prières, par la méditation ou par la danse et les chants. Ce qui compte n'est pas tant d'arriver au but que d'avoir avancé sur le chemin.

◆ La crypte cachée

Un autre exemple de lieux réservés au Mystère religieux et inaccessible à la multitude. Leur fonction est d'abord funéraire. Situées sous le

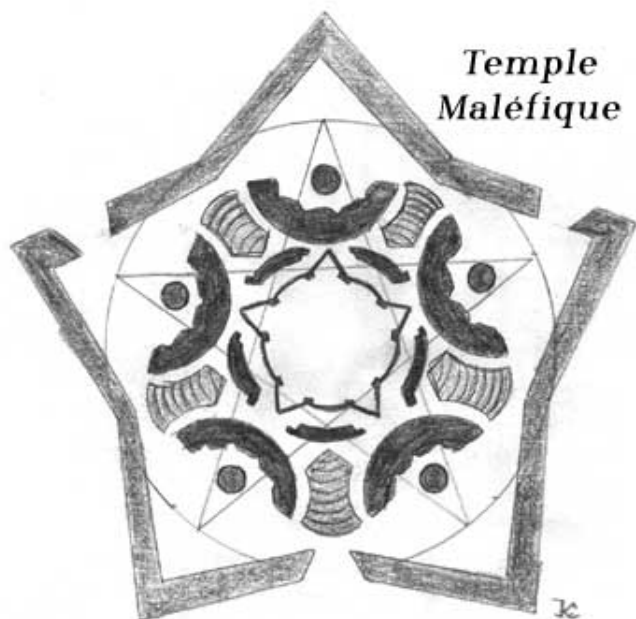
chœur de l'église, elles sont aménagées pour accueillir les sépultures, puis pour dissimuler les reliques (en grec *kriptien* signifie cacher).

VOIR AU-DELA DES APPARENCES

Apprendre par l'exemple est la meilleure méthode en la matière tant les possibilités sont nombreuses.

♦ Le Bosquet du Creux du Saule (temple maléfique)

Si l'on pénètre au plus profond des bois, il arrive que l'on tombe sur un site oublié des hommes. A l'intérieur d'une enceinte d'ifs entremêlés, est caché le sanctuaire du Creux du Saule. Cet endroit ne porte un tel nom que de jour à l'intention du voyageur de passage. C'est la nuit que les lieux prennent vie.



Passé la première bordure végétale, on trouve devant soit un mur de pierre courbe entourant un brasier de charbons rougeoyants. Une odeur fétide se dégage de la mousse antique qui se répand sur les moellons. En cinq points du mur, des marches permettent d'accéder à un bassin d'eau croupie cerclé d'une margelle noire comme le jais.

Dans le bosquet a été inséré le dessin de deux pentacles : l'un est formé par le bord de la mare et l'autre dans le pourtour d'if. Lors des offices, une huile versée sur les brasiers les transforme en hautes torches. Selon les besoins de la cérémonie, on trace les runes autour du petit ou du grand pentacle. Le plus grand est réservé

aux occasions où la discrétion et l'ignorance des victimes sont requises.

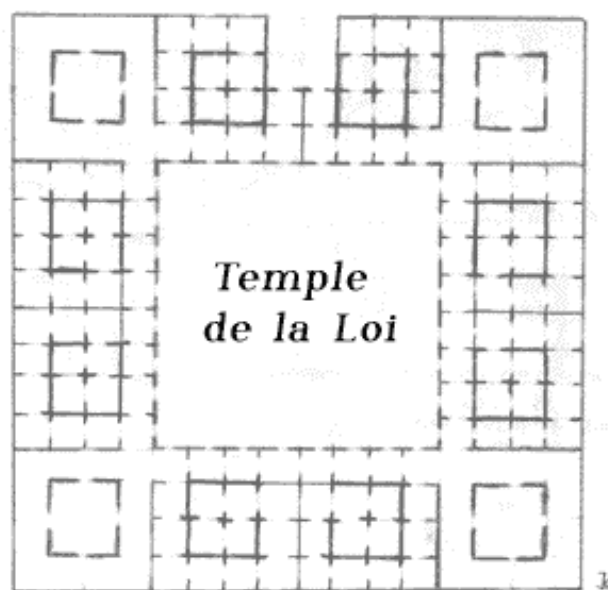
Le clergé est en apparence très réduit. Un vieil ermite et éventuellement son jeune assistant qui vient l'aider. Il peut cependant appeler très rapidement au secours des bûcherons avoisinant avec le sifflet en buis qu'il porte autour du cou.

Ce temple est surtout utilisé pour des invocations, des sacrifices ainsi que pour les messes noires. L'espace réduit l'assistance à une vingtaine de personnes au maximum.

♦ Le Nacros (temple de la Loi)

Cette enceinte-là est faite exclusivement de pierre blanche. Elle se dresse au faite d'une large colline dont l'origine artificielle est évidente. Peut-être un ancien tumulus ou a-t-il été dressé par les fidèles de la religion disparue ? Plus personne ne connaît avec précision comment ce temple pouvait être utilisé.

Il est bâti selon une conception rigoureuse qui banni toute autre figure que le carré. Au centre est délimité un atrium illuminé par le soleil. Encore maintenant nulle plante ne vient pousser sur les murs qui s'effritent lentement. Est-ce que du sel a été répandu sur le sol pour que rien ne vienne perturber l'ordonnance parfaite de cet endroit sacré ?



Certaines salles sont curieusement repliées sur elles-mêmes. On peut leur attribuer une fonction de méditation, à moins qu'il ne s'agisse

d'une mesure de protection. Les passages sont entourés de montants dont les portes n'ont jamais existé. Il est fort possible que les couloirs ainsi réduits permettent de limiter l'accès de la foule ou d'interdire au regard de se porter trop en avant.

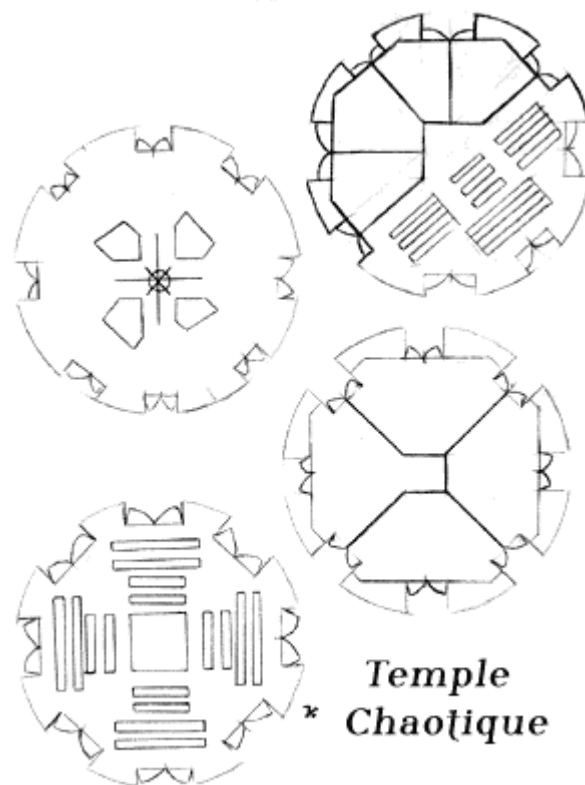
♦ La Salle Ouverte (temple chaotique)

La secte du Lotus Immaculé n'a pas imprimé les mémoires de manière irrémédiable à Los Angeles dans les années 80. On sait moins par contre que le lieu de culte principal de cette obédience éphémère est toujours en activité, sous une autre forme néanmoins. Le célèbre Open Air Festival a débuté en cette salle de spectacle avant d'émigrer vers d'autres horizons, victime de son succès. Il a bien trouvé ces marques dans l'"Open Hall" qui fût fondé en 1983 par un architecte prévoyant de multiples utilisations du bâtiment. Petites salle de conférences, grand amphithéâtre ou scène ouverte, tout cela peut se combiner en fonction du besoin de l'instant.

Si la forme générale s'inspire du théâtre rond qui vit les premières pièces d'un dramaturge élisabéthain, l'architecture interne possède tous les comforts qu'apporte la technologie moderne. Plateaux mobiles, scène sur vérins pneumatiques, ascenseurs intégrés et de vastes réserves en sous-sol.

La présence de la secte ne se fait plus sentir, si ce n'est pas le curieux mode de choix des spectacles proposés. Son principe

d'impermanence est mis en œuvre par le cabinet d'avocats qui partage les droits de propriété. Chacun des ayants droits n'arrivant à s'accorder, pas une manifestation, colloque ni aucune organisation quelconque n'a réussi à conserver l'occupation des lieux plus de trois années successives.



Une vie de rituels en Egypte ancienne

Une aide de jeu générique par Pierre Fritsch (<http://www.leklub.fr.st>)

UNE VIE APRES LA MORT ?

La déesse de la vérité, Maât, allait placer sa plume sur le socle de la balance céleste. Il ne me restait plus qu'à espérer. Je regardais autour de moi, chose étrange après sa propre mort. La Dévorante, tapie près de la balance était bien plus terrifiante que sur les murs des temples : son corps, hybride combinant une tête de crocodile, un buste de lion et des pattes d'hippopotame, n'attendait que l'autorisation d'Osiris pour me dévorer. Thot le scribe était impassible, il allait noter les moindres mots qui sortiraient de ma bouche. Le tribunal était prêt, les juges me posèrent nombre de questions, ils passèrent en revue tous les péchés imaginables en me demandant à chaque fois si j'en étais exempt. Une fois la « confession négative » terminée, Anubis, le gardien des morts posa mon cœur sur l'autre socle de la balance. Un petit moment suffit à équilibrer les deux socles, j'étais sauvé, j'allais recevoir une parcelle du domaine d'Osiris et je pourrais accompagner le soleil dans son circuit céleste ou séjourner parmi les étoiles ! Le regard d'Osiris se posa sur moi, je lui souris, fier d'avoir réussi à tromper les dieux.

Il glissa alors son regard vers la Dévorante, l'air grave.

La balance avait bougé.

QUI DIT CLOCHE DIT RELIGION

Et on peut affirmer sans trop s'avancer que la civilisation Egyptienne était principalement fondée sur la religion. C'est elle qui organisait la vie de chacun tout au long de la journée, prières ou offrandes étaient choses du quotidien. Imaginez-vous interpréter le rôle d'un prêtre ou d'une prêtresse, vous devriez obéir à de nombreuses règles de

vie et de nombreux rites quotidiens. Quels sont-ils ? Quels sont les fondements de la religion ? Que nous apprennent-ils ?

C'est là une sacrée leçon « de cloche » à suivre.

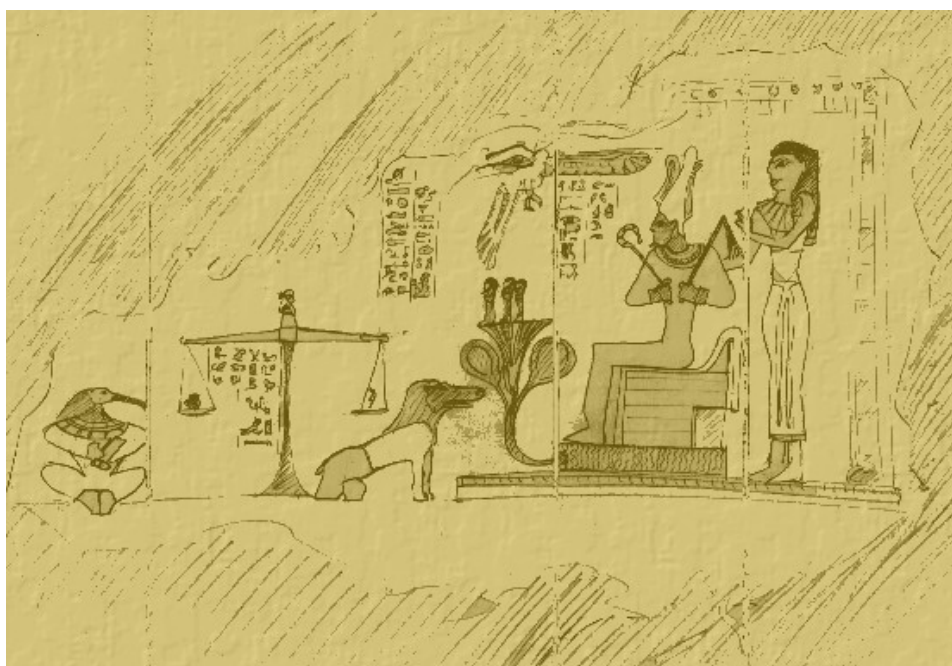
AU TOUT DEBUT

Pour la plupart des égyptiens, à la création il n'y avait que de l'eau. Et, comme lors des crues du Nil, le premier monticule de terre émergea de cet océan, c'est la « butte primordiale ». Après, tout comme dans la Bible, c'est le verbe divin qui créa le monde et la vie, sauf qu'ici, c'est la parole du dieu Ptah qui est à l'origine du monde.

♦ Le domaine céleste

Selon les Egyptiens, le ciel était composé d'eau, comme le Nil, la voûte céleste était représentée par la déesse Nout, de son corps étoilé, elle se tenait en arc de cercle au-dessus de son frère jumeau, Geb, le dieu de la terre. Celui-ci est représenté couché, les genoux pliés, qui symbolisaient les collines et les montagnes.

Le soleil et les étoiles voyageaient sur le ciel comme des bateaux. Le soleil, divinité mâle née de Nout, naviguait sur sa « barque diurne », le dieu-soleil était souvent assimilé au dieu du ciel



Horus, qui a une tête de faucon, c'est le fils d'Isis et d'Osiris.



♦ Les aventures d'Isis et Osiris

Tout le monde a déjà entendu au moins une fois ces noms-là : Isis, Osiris, Seth, Nephtys ou Horus premier du nom. Ils sont tous des enfants de Nout la déesse du ciel, et de Geb, le dieu de la terre. Ils font tous partie de l'Ennéade (les neufs premiers dieux). Le système égyptien étant bien sûr monarchiste, c'est Osiris, fils aîné de Geb, qui devint roi de la terre. Et comme un roi ne va pas sans reine, que pourrait-il faire sans elle ? Il épousa Isis, qu'il aimait même avant sa naissance.

Seth, jaloux d'Osiris pris pour femme Nephtys, bien qu'il ne l'aimât pas et avait pour projet de s'approprier la place de son frère.

Osiris fut trahi lors d'un festin, Seth proposa

Les jeux rituels

De nombreux jeux visaient à reconstituer une scène divine, un combat du bien contre le mal. C'est par exemple le cas pour la lutte entre Horus, le bien, et Seth, le mal. Sur les murs du tombeau de Khérouef à Thèbes, on peut voir six couples d'hommes aux crânes rasés qui participent à une lutte acharnée. Mais la lutte, bien que réelle, est orchestrée, ce sont les représentants d'Horus qui remportent le combat à la fin du jeu (Pouh les tricheurs !).

Cela montre bien l'attachement du rituel même dans les loisirs. D'ailleurs, on peut voir celui-ci dans tous les domaines d'activité, en effet chaque occupation avait une divinité, propre ou non à elle-même, à laquelle l'artisan, l'artiste, le combattant ou autre devait ses réussites et ses échecs.

d'offrir un magnifique cercueil à celui qui le remplirait exactement en s'y couchant. Malheureusement pour Osiris, le cercueil avait été fabriqué à sa taille. Une fois dedans le roi s'y fit enfermer par Seth et jeter dans le Nil où il mourut noyé. Isis après maintes péripéties parvint tout de même à retrouver le corps de son mari. Mais Seth le déroba, le découpa en morceaux une fois pour toutes et dispersa les restes aux quatre coins de l'Égypte.

Ne se laissant pas abattre, Isis, aidée de Nephtys et Anubis, le dieu de la momification, retrouva tous les petits bouts de son défunt mari. Elle lui conféra, par ses pouvoirs magiques, assez de vie pour concevoir un fils : Horus l'Enfant.

Seth s'en pris évidemment plusieurs fois à ce dernier, mais Isis le protégeant, il guérissait toujours de ses blessures. Le trône vide, Seth et Horus se livrèrent bataille jusqu'à ce qu'Horus remporte la victoire et venge son père (ce combat est apparemment à l'origine des premières scènes de théâtre religieux ainsi que de certains jeux rituels : voir encart).

Osiris depuis, devint le souverain des morts et dieu de la résurrection. Sa femme, Isis, la reine de la magie.

LES TEMPLES

Cœur de la civilisation égyptienne, ces immenses lieux de prière sont avec les pyramides, les preuves les plus flagrantes de la puissance des dieux des pharaons.

L'administration de ces temples arrivait largement à la cheville des administrations de nos gouvernements modernes. Ces derniers n'avaient pas que pour fonction de louer le dieu représenté par la statue contenue dans le temple, ou de respecter le calendrier des fêtes et de gérer la distribution des offrandes. Mais les temples géraient un « portefeuille ». Des groupes de prêtres se relayaient pour se charger des comptes, ils se nommaient les « Phyles », chaque groupe s'en occupait durant deux mois par an. Outres les prêtres, qui seuls (et seulement à partir d'un certain niveau de pureté) pouvaient pénétrer dans les lieux les plus sacrés, le temple accueillait et avait besoin de scribes, de bibliothécaires, de médecins, d'enseignants, de cuisiniers, et d'artisans de vocations diverses.



L'activité principale n'en restait pas moins le culte voué au dieu du temple. Souvent, le temple était construit à l'emplacement dit où la divinité avait vécu, près d'un lac qui devenait le bassin sacré du temple, c'est là que les prêtres se lavaient deux voir trois fois par jour.

Le centre du temple est le naos. C'est le sanctuaire où se trouve la statue du dieu et sa barque sacrée. Lors de certaines fêtes on sortait la statue du dieu sur sa barque dans une procession de nombreux prêtres, autrement les fidèles ne pouvaient quasiment pas voir la représentation du dieu protecteur, (en effet, le dieu était protégé par les temples, nourri, loué, et en échange, il était censé protéger le peuple).

Quelques dieux du quotidien

La majorité de la population égyptienne était paysanne. Ces gens vivaient loin des métropoles et donc, ne connaissaient pas la plupart des dieux. Ceux qu'ils vénéraient étaient des dieux familiers : Thouéris l'hippopotame et Héqet la grenouille aidaient les femmes lors des accouchements ; les sept Hathors protégeaient les enfants ; Rénénoutet le cobra, déesse des récoltes ; et le plus important de tous, Bès, le gnome portait chance à tous, celui-là était un nain à barbe sur patte portant la queue d'un lion, il veillait contre les démons.

Pour une liste quasi-complète des divinités antiques égyptiennes, je vous invite à aller sur ce site : <http://www.dieuxegyptiens.com/>

Les temples étaient des merveilles architecturales. Sans rentrer dans les détails, on signalera juste certains éléments : des temples, comme celui de Khonsou par exemple, étaient gardés par des allées de sphinx à tête de béliers ; dans la première cour, il y avait une esplanade où le peuple pouvait assister à certains rites ; le pylône forme la façade du temple, il est composé de deux sortes de môles fermés par une gigantesque porte ; une des particularités des temples se trouve dans

l'architecture en colonnades. Les colonnes étaient nombreuses et représentaient la nature sur la terre (arbres et autres) qui soutenait le ciel : le plafond, parfois étoilé. Aux temples se sont adjoints, au fur et à mesure des années qui passaient, de nombreux autres bâtiments annexes en brique crue.

Pour avoir une idée plus précise d'un lieu pour le décrire lors d'une partie, je vous conseille de vous aider de photos ou d'illustrations dans des livres. A voir : <http://www.egypteeternelle.net> dans la partie « centre doc. », vous pourrez visionner la plupart des monuments d'Égypte grâce à une carte interactive. Ou encore mieux à mon goût, un site plein de photos : <http://nbochinski.free.fr/>.

UN RITUEL QUOTIDIEN

Tous les matins, après la purification par l'eau et le natron, ainsi que parfois, par un rasage complet du corps, les officiants, accompagnés de prêtres ayant un degré de pureté suffisant et, parfois, d'un chœur de prêtresses, brisaient les sceaux à l'entrée du sanctuaire et pénétraient dans le lieu sacré.

La journée pouvait commencer avec son lot de prières et d'encens. Des torches étaient allumées, pour réveiller la divinité et signifier le lever du soleil. On sortait la statue divine du naos pour la dévêtir et lui offrir de nouveaux vêtements et la parfumer. Rouleaux d'étoffes blanches, vertes et rouges, colliers, aromates, couronnes, sceptres. On plaçait des offrandes devant lui et on l'invitait à les savourer par une prière :

« Viens dans ton corps, viens à sa majesté, ton serviteur qui n'oublie pas d'apporter sa part à tes festins ! Accorde ton pouvoir, ta magie et ton honneur à ce pain qui est chaud, à cette bière qui est chaude, à ce rôti qui est chaud ! »

Puis, après un repas symbolique, on purifiait la statue, la recouvrait de lin blanc et pour sortir, on couvrait le sol de sable. Les prêtres sortaient à reculons en effaçant leurs traces de pas, avec un balais rouge.

La journée des prêtres s'achevait avec la fermeture et le scellage des portes.

Berlin XVIII : Un jeu au succès flamboyant

Un jeu méconnu présenté par Marco Felgueiras

Berlin XVIII est un jeu formidable, qui au fil de ses années de carrière a su passionner un public large et nombreux.

Des années de carrière au cours desquelles près de 12.000 exemplaires de ce jeu se sont vendus (alors que les maisons d'éditions estiment qu'un succès est réel lorsque 3.000 exemplaires ont été vendus).

Un jeu qui a connu 3 éditions successives, qui lui ont permis d'atteindre une qualité et une maturité rarement égalée.

Un jeu avec un background formidable, au système de règles simple et efficace qui permet de faire des parties, parties toujours mémorables !

BERLIN XVIII : UN MONDE NOUVEAU, UN BACKGROUND SOLIDE

Berlin XVIII, c'est avant tout un monde nouveau, un background solidement bâti.

Le monde de 2070... où l'Europe est devenue une Fédération (la Fédération Europa) puissante mais gangrenée par une criminalité effroyable.

Un monde où la guerre entre la F.E. et la Russia a duré des décennies et s'est transformée en tension permanente, laissant sur son passage des paysages ravagés et des familles détruites.

Un monde dans lequel les héros méconnus de tous les jours, les falks (nos braves agents de la force de l'ordre), doivent faire face à des situations difficiles et terribles... dans un monde glauque...

Et pourtant, tout cela laisse place à un humour noir, satirique utilisé lors de parties et qui conduit à ne passer que de bonnes heures de jeu !

♦ **Un nouveau monde, un nouveau contexte géopolitique...**

2070, des conflits armés entre les différentes grandes puissances mondiales.

La F.E. et la Russia sont devenues ennemies, laissant sur leurs passages des millions de morts et le tristement célèbre « No man's land » : une bande de territoire séparent Europa de la Russia hautement saturée de gaz type Palduz.

Les Etats-Unis n'ont pas réussi à résister aux conflits, à leurs propres conflits, internes.

Ainsi les Etats-Unis se sont divisés en trois entités territoriales.

Les états d'Amérique du Sud se sont eux aussi fédérés, et ont créé une nouvelle alliance : la Fédération des Etats du Nouveau Monde (F.E.N.M.) et



se sont résolument tourné vers une politique écologique... au contraire des autres grandes nations de la planète... si l'on excepte l'Australie...

D'ailleurs, celle-ci, profitant du chaos total régent sur le monde, est devenue la première puissance du monde (notamment grâce à la « fuite des cerveaux sur son sol »). Elle en a profité pour créer une base spatiale, tout en devenant un véritable paradis technologique pour ces habitants.



L'Afrique noire, elle ne connaît plus que haine et guerres fratricides, l'Asie vit sous la domination chinoise et les pays Muslims sont retournés à d'incessant Jihad.

En conclusion, le monde à vue ses écarts creusés... sa stabilité apparente cachant de graves tensions interfédérations...

♦ Un nouveau monde, une nouvelle manière de vivre...

Comme on l'a vu, le monde de Berlin XVIII a connu de profondes modifications... Ainsi la face du monde a changé, de même que les frontières.

Et l'art de vivre (ou plutôt survivre) a évolué...

Même si la technologie a pris une place importante dans la vie de tout à chacun (sans en arriver pourtant aux interfacés et aux cyber-membres).

On voit apparaître quelques voitures volantes, les livres ont presque tous disparu et on lit sur un écran (même si les ordinateurs n'ont pas connu l'évolution qu'on leur accordait au début du nouveau millénaire), les films se voient tous en 3D, etc.

Les capitales sont devenues des Mégalofoles folles sous l'exode rural des 50 dernières années et Berlin ne déroge pas à la règle avec ses 70 secteurs et ses 80 millions d'habitants...

BERLIN XVIII : UN SYSTEME DE REGLES SIMPLE ET FORMIDABLE EFFICACE

Le système a connu une importante évolution lors de sa refonte au sortir de la 3^{ème} édition.

Il s'est vu simplifié, privilégiant ainsi le roleplay, au détriment (diront certains nostalgiques) d'une certaine simulation et d'un certain réalisme.

Un dé 100 (ou 2 dés 10 donc) suffit pour jouer. Le système est de type « Chaosium », c'est-à-dire que les jets sont faits sous des pourcentages (inférieur ou égal = réussite).

Au total, 6 grandes caractéristiques et une trentaine de compétences permettant de résoudre la totalité des actions, ce qui tout naturellement permet aux joueurs et meneurs de s'axer et de se concentrer sur le jeu.

Par conséquent, en se basant sur le roleplay tous les acteurs de la partie en font un moment inoubliable, digne des plus grands films d'action, d'intrigue et d'enquête...

BERLIN XVIII : LE MATERIEL

A ce jour il existe 3 éditions de Berlin XVIII (la première étant devenue un véritable collector).

2 écrans et 3 suppléments viennent compléter cette panoplie.

Certes, les habitués de la série White Wolf seront un peu déçus de ne pas avoir 150 suppléments... mais point trop n'en faut (du moins c'est mon humble avis).

Les 3 suppléments parus permettent d'avoir un jeu complet et ce, par le biais d'un investissement minimum.

♦ Berlin XVIII, livre de Base 3^{ème} édition :

Le livre de base... Outil indispensable comme chacun sait !

Il est complet, constitué de près de 270 pages qui traitent de tous les aspects nécessaires au bon déroulement d'une partie (règles, background, initiation à la criminologie, etc.)

♦ Ecran de jeu 3^{ème} édition :

Elément cartonné graphique indispensable à une table, l'écran de la 3^{ème} édition, outre le fait d'être beau, présente des tables utiles et est complété par un très bon scénario.

♦ Marxmen 12.35 :

Un supplément paru sous la 2^{ème} édition pour la 2^{ème} édition.

La plupart des infos fournies dans ce supplément ont été reprises ou sont caduques sous la 3^{ème} édition.

Ce qui n'empêche pas, malgré tout, que je vous conseille de l'acquérir car outre 3 scénarii de qualité, il existe une aide de jeu très utile : la description de la base spatiale Australis (ou « Comment envoyer mes falks dans l'espace ? »).

♦ Berliner Nacht :

Un supplément constitué de scénarii tous complets, bien faits.

L'élément clé de ce supplément est le dépaysement... les falks partiront aux USA, au Brésil, en Angleterre...



♦ Berlin Konfidential :

Le plus beau, le plus intéressant des 3 suppléments édités pour Berlin XVIII...

Il contient des aides de jeu sympathiques (comme par exemple « Interpol », « les grandes Corporations », etc.) et 3 scénarii mettent en scène des tueurs psychopathes (une aide de jeu étant dédiée à ces derniers).

Pour plus d'informations :

Le site de GROG

<http://www.roliste.com>

Pour acheter les livres en ligne :

Le site de Siroz

<http://www.siroz.com>

BERLIN XVIII : UNE COMMUNAUTE DE FANS

Berlin XVIII possèdent encore une communauté de maîtres de jeu et joueurs acharnés, passionnés...

Plus d'une centaine d'entre eux se retrouvent régulièrement sur le net et échangent leurs impressions, sentiments, idées, expériences, etc. sur Berlin XVIII.

Une communauté unie qui parvient à faire vivre ce jeu et à le faire découvrir ou redécouvrir !

BERLIN XVIII : LE FUTUR, SON FUTUR

Même si Berlin XVIII ne voit aucun supplément paraître (ce qui est fort dommage) ce n'est pas parce qu'il n'y a pas de fans, loin de là... mais pour certains problèmes « juridiques ».

C'est donc pour cela qu'un fanzine est né... pour donner un second souffle au jeu et permettre à un

large groupe de fans de continuer à faire vivre ce jeu et à créer une véritable communauté.

Le fanzine Polizei ! et son site Internet sont donc de bons arguments qui fourniront gratuitement du matériel pour ce jeu si formidable qu'est Berlin XVIII, et qui ne disparaîtra pas avant longtemps...

Voir le site de Polizei :

<http://polizei.multimania.com>

BERLIN XVIII : LA RELEVÉ

Berlin XVIII n'est pas mort, loin de là. Mais grâce à l'énorme succès de ce jeu, 2 nouveaux jdr sont en passe de créer un nouveau style dans ce milieu du jeu de rôle policier.

• L.A. 2035 (losangeles2035.free.fr)

Paru sous les couleurs de la maison d'édition 7^{ème} Cercle, ce jeu plein de promesse annonce un tournant dans le monde du jdr policier... du jdr à enquête.

L'action se déroule en 2035, à Los Angeles.

Les Etats-Unis sont devenus une nation Fédérale sous contrôle stricte et dur... Internet a été prohibé (comme tous les réseaux) et Los Angeles a connu le terrible « Big One » qui la fortement « secouée »...

• Cops (www.siroz.com)

Le futur jeu de Siroz (la même maison qui avait édité Berlin XVIII) ce déroulera lui aussi en 2030, dans un monde géopolitique modifié... et dont l'action principale pour les joueurs prendra place, elle aussi, dans Los Angeles...

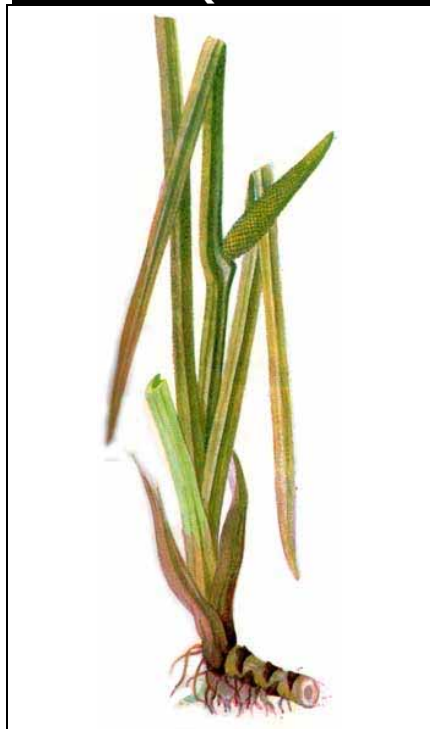
Quand on connaît la qualité d'écriture (l'humour surtout) et les illustrations made in Siroz, on ne peut qu'attendre avec impatience la sortie de ce jeu qui se révèle prometteur !

Herbier, Tome 10

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Avertissement : bien que les plantes présentées dans cet article existent réellement, ne tentez pas de vous servir de ces fiches pour réaliser de la phytothérapie. Faites appel à votre médecin ou à votre pharmacien.

➤ Acore (Acorus Calamus)



Biotope : Se rencontre dans les marécages chauds, les bords de rivière, ses plantes sont souvent disséminées et rares. C'est une plante vivace aquatique aux feuilles étroites.

Récolte : Juin – Juillet

Propriétés : C'est un bon stimulant. Sa tige contient des éléments qui favorisent la création de sang dans l'organisme.

Préparation : Il faut recueillir les tiges, les broyer au pilon et en extraire le suc, la sève de ses tiges doit être mélangée à des feuilles de thé vert et séchée très lentement dans un endroit sans impuretés.

Utilisation : Faire une infusion de thé vert préparé. Il est utile de renouveler l'infusion deux fois par jour pendant 8 jours.

Coût : Elevé

Action en jeu de rôle : L'infusion permet de redonner un élan d'énergie. Elle permet une régénération du sang, donc une guérison plus rapide, de plus elle possède un effet antibiotique léger qui limitera le risque d'infection. On peut considérer que le personnage récupère deux fois plus vite de ses blessures et qu'il limite de 25 % le risque d'infection. Il lui faut tout de même avoir une alimentation variée et riche en protéines. Un arrêt prématuré du traitement augmente le risque d'infection de 15 %.

➤ Grande consoude (Symphytum)



Biotope : très répandue dans les terrains humides. Plante vivace de 1 mètre de haut aux feuilles lancéolées et aux fleurs en campanules.

Récolte : Mai – Août

Propriétés : Les feuilles servent à la consolidation des fractures.

Préparation : Il faut cueillir les tiges et les feuilles, les faire sécher et les réduire en poudre. Une fois la poudre obtenue il faudra la mélanger au cataplasme qui maintiendra la fracture. Les propriétés de la plante se répandront progressivement dans le membre.

Utilisation : Le cataplasme doit être renouvelé tous les 8 jours.

Coût : Faible / moyen

Action en jeu de rôle : Permet de réduire le niveau de gravité des fractures, ce traitement réduit de 25 % le temps de convalescence pour se remettre d'une fracture, malheureusement la fracture reste toujours légèrement douloureuse au changement de temps (cela peut devenir un très bon moyen de connaître la météo).



Les Recettes de l'Apothicaire (VI)

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Être apothicaire n'est pas aussi simple que le marchand veut le faire croire, il faut connaître les plantes, leurs effets selon la période où elles sont cueillies et comment les mélanger... C'est pourquoi, aujourd'hui, je vous livre l'un de mes plus grands secrets. Faites attention, ce miracle de la nature est prodigieux, il ne s'agit ni de science ni de magie, juste de l'étude de Dame Nature, de la compréhension du sens de la terre mais dans ce cas la magie y est peut-être présente...

Aujourd'hui je vous livre :

La galette du moine

Cette recette me vient du monastère des frères endormis, ce lieu de méditation et de grande sagesse était aussi l'un des rares endroits où j'ai trouvé des personnages véritablement hors norme. Il m'est apparu que pour se détendre de leurs longues séances de méditation les moines se « laissaient aller », mais ils avaient la recette de cette galette qui leur permettait de replonger très vite dans la plus profonde des méditations, comme s'ils n'avaient jamais quitté cet état.

Les ingrédients

- Un moule en métal
- Un saladier en chêne
- Une timbale
- Un grand bol en bois
- Une cuillère en bois
- Un fouet en tige de roseau
- Un mortier et un pilon
- Un four de boulanger
- Des moules en métal
- 1 kg de farine de sarrasin
- 1 timbale d'eau de source
- 1 timbale de lait frais
- 6 œufs du jour
- 500 g de raisins secs rouges (ou autres fruits secs ce n'est que pour le goût des galettes)
- 100 g de racines de gentiane
- 1 préparation de sarriette des jardins
- 1 dose de levure de boulanger (datant de plus d'une semaine)
- ½ préparation de fritillaire
- 1 ¾ préparation de sauge
- 5 préparations de jusquiame noire (huile)

La recette

Dans le saladier, placez la farine, ajoutez une demi-timbale d'eau, et une timbale de lait, ajoutez les jaunes d'œuf, préalablement séparés des blancs. Mélangez avec la cuillère en bois. Une fois que la pâte est devenue lisse et ne comporte plus de grumeaux, ajoutez les raisins, les racines de gentianes (lavées, épluchées et râpées), mélangez ensuite la préparation de sarriette des jardins. Mélangez énergiquement le tout. Laissez reposer une dizaine de minutes, pour que la dissolution de la sarriette avec le sarrasin soit complète, ajoutez la levure de boulanger. La pâte doit reposer une heure dans un endroit tiède et humide.

Dans le mortier placez la petite fraction de fritillaire, ajoutez des feuilles de sauge et broyez le tout ensemble.

Dans le grand bol, placez les blancs et battez-les avec le fouet de roseau jusqu'à l'obtention d'une mousse compacte. Versez lentement le contenu du mortier en continuant à fouetter les blancs d'œuf.

Une fois que la pâte a doublé de volume, brisez-la en quatre et ajoutez à chaque partie une préparation d'huile de jusquiame noire (la dernière sera utilisée pour *huiler* les moules). Ensuite mélangez chaque part séparément et laissez reposer 10 minutes. Réunissez toutes les parties de la pâte et versez progressivement et délicatement le contenu du grand bol dans le saladier.

Huilez les moules et placez la préparation, laissez cuire pendant 1 heure environ.

Utilisation : Les galettes obtenues ont un puissant pouvoir de mise en état hypnotique. Elles favorisent l'entrée dans un état de méditation parfaite. Ces galettes peuvent se conserver plusieurs mois dans un lieu sec. Leur effet augmente avec la durée d'attente, mais il y a un petit risque de ne pas sortir de sa transe et de quitter son enveloppe charnelle définitivement (voyage extra-corporel, certains moines recherchent cet effet pour mieux percevoir le monde, mais ils ont reçu des indications très spécifiques pour *rejoindre* leur corps). C'est aussi très utile pour les personnes ayant un besoin de concentration important (Lanceurs de sortilège, faculté psychique).

Humble Mortel, chapitres 16-18

Un roman par Philippe de Quillacq, Carte réalisée par Alexis Le Clezio

Voilà donc la suite de ce roman épique commencé dans le numéro 5 et poursuivi depuis. Comme d'habitude, n'hésitez pas à envoyer vos commentaires à l'auteur pour lui faire part de vos impressions. Bonne lecture.

CHAPITRE 16

"Romik."

"Romik !" répéta une voix lointaine.

L'humain ouvrit péniblement les yeux, pour les refermer immédiatement après. Ils les réouvrit ensuite, prudemment ; le temps de s'adapter à la luminosité.

"Targetelan, ce... c'est vous?" balbutia Romik. "Je ne suis pas mort?"

"Non, et nous vous devons nos vies."

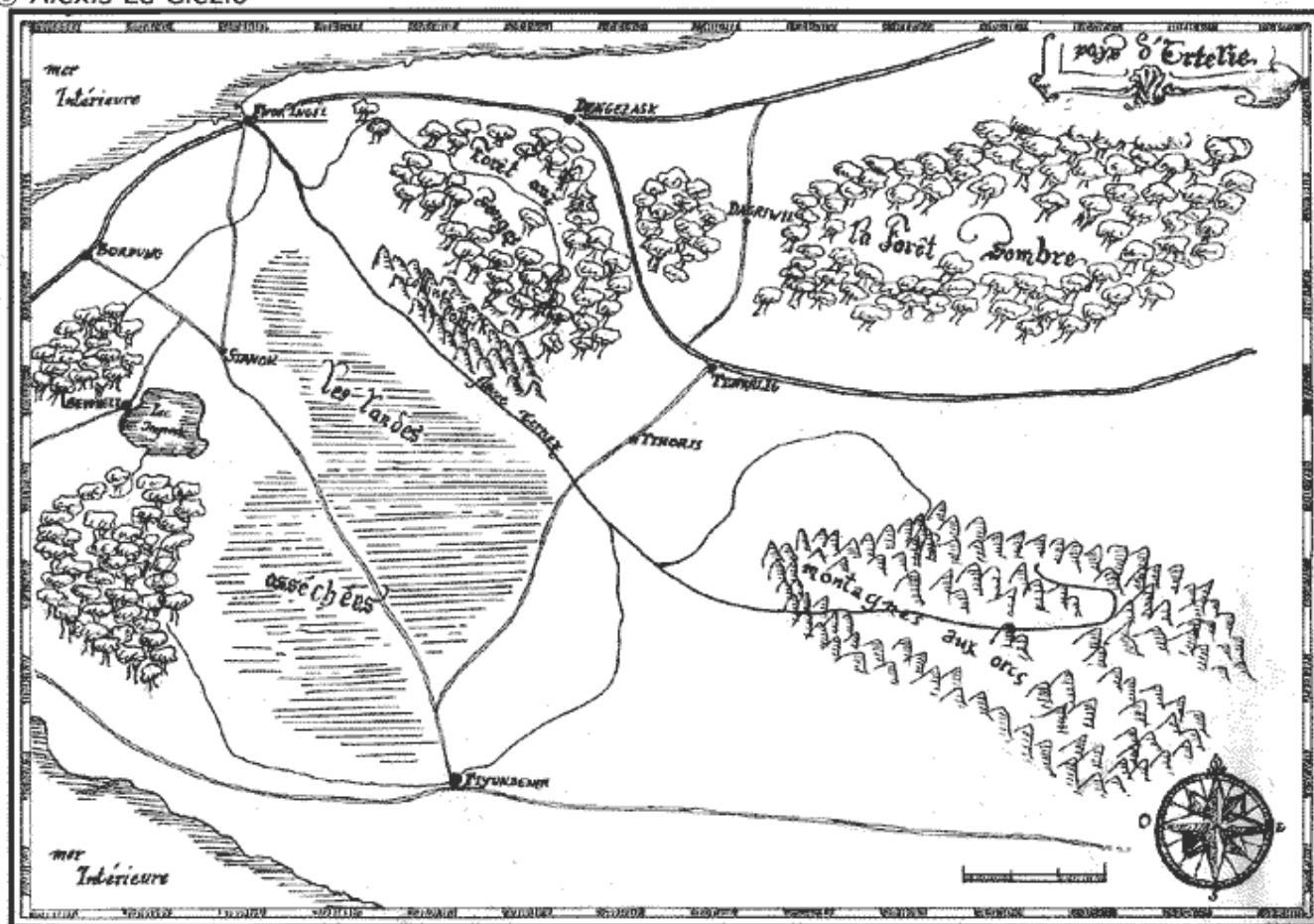
"Et où est-on?" Il tenta de se relever mais la prêtresse l'en empêcha.

"Ne faites pas cela ! s'exclama-t-elle. Vous êtes convalescent et avez beaucoup de forces à reprendre."

Il baissa les yeux. On avait déchiré sa tunique et le haut de son torse était couvert de bandages. "C'est moi qui vous ai soigné" commenta Targetelan, comme si elle était parvenue à lire dans ses pensées. "J'ai fait appel à mes pouvoirs de prêtresse pour que vos blessures se referment. Par contre, je ne peux rien faire pour vos os, il va falloir attendre qu'ils se ressoudent.

Il leva un sourcil interrogateur. "Vous avez l'épaule fracturée et plusieurs de vos côtes sont fêlées, voire

© Alexis Le Clezio



brisées, ajouta-t-elle. Vous avez eu de la chance de ne pas avoir un poumon transpercé."

Romik considéra les faits pendant quelques instants, puis : "Vous n'avez toujours pas répondu à ma question."

"Nous avons établi le campement dans un bois, proche du lieu où s'est déroulé ce tragique affrontement."

"Et que s'est-il passé après que j'ai tué cette orcque?"

"Le golem s'est tout de suite montré moins menaçant. C'était comme s'il... avait perdu lien avec sa créatrice. Mieux encore, le maléfice d'anti-magie a été rompu lors de la mort de la chamane, et j'ai pu faire appel à mes pouvoirs cléricaux pour lancer un anathème sur le golem de chair."

"Et alors?"

"Son corps s'est subséquemment disloqué et tout était fini, malgré des pertes qui nous affligent beaucoup. Tolgâjâz est mort bravement, ainsi que Veffintador et Avemenkel."

"Avemenkel ?!" s'exclama Romik. Bien qu'il s'entendait mal avec lui, sa mort le touchait car il avait conscience des liens qui le liait à Ainedegathel, et il avait idée de la peine qu'elle devait endurer. "C'est bien dommage, commenta-t-il. Et Gwantholin, elle va bien?"

"Elle s'est remise de ses blessures légères" répondit Targetelan. Romik soupira intérieurement de soulagement. "Désirez vous la voir?" ajouta la prêtresse.

"Oui, s'il vous plaît."

Targetelan se retira et quelques instants après, la belle Gwantholin parut.

"Heureuse de te voir éveillé, dit Gwantholin en guise de salutation."

"Moi aussi, je suis content de te voir. Content de savoir que tu es vivante..."

Elle lui sourit. "J'ai eu très peur lorsque tu es tombé du golem de chair et qu'il s'est mis à t'attaquer."

"Moi aussi ; j'ai eu la frousse de ma vie !" Après un silence : "Quelle heure est-il?"

"C'est la quatrième heure après le lever du soleil, répondit l'elfe. Et le quatrième jour depuis que tu t'es évanoui."

"Quoi ?! Je suis resté inconscient pendant plus de trois jours et demi ?!" s'exclama l'humain.

"Oui, mais il faut préciser que nous avons aussi prolongé ton sommeil avec des plantes médicinales. Tu avais *besoin* de te reposer. De plus, il valait mieux que tu sois inconscient lorsque Targetelan a entrepris de remettre en place tes côtes."

Romik grimaça. "J'espère que je serai assez en forme pour poursuivre le voyage."

Gwantholin acquiesça. "Dis-moi, comment as-tu fait pour réussir à maîtriser aussi merveilleusement bien la Dague de Précision? Et comment as-tu fait pour voir la chamane orcque et ensuite deviner qu'il fallait la tuer, pour avoir une chance d'anéantir le golem de chair?"

Romik lui conta tout ce qui s'était passé : la Dague de Précision qui s'était activée, les étranges visions qu'il avait eues avec les formes brumeuses, les auras qu'il voyait, puis l'attaque de l'orcque. Ensuite, il posa une question : "Au fait, pourquoi m'as-tu demandé comment j'ai fait pour voir la chamane ? Vous n'arriviez pas à la voir ?"

"Non, nous ne pouvions distinguer ses traits car elle nous était invisible. Romik, dit-elle en prenant un air grave, je crois que tu as réussi à lancer la Vision Véritable et cela me surprend énormément, mais me permet de comprendre plusieurs choses. Je n'ai moi-même réussi que très rarement, et dans des conditions exceptionnelles, à activer la Vision Véritable qui est un des pouvoirs de la Dague de Précision. Tu me surprends beaucoup."

"Euh, la vision véritable? Qu'est-ce que tu veux dire par ce terme?"

"La Vision Véritable est un sort qui te permet de voir *tout*. La brume, l'obscurité, les illusions et les invisibilités ne sont plus un obstacle à ta vue. C'est comme si ces effets ne t'affectaient plus. De plus, tu peux même avoir le pouvoir de lire les auras des personnes que tu regardes."

Sur l'air perplexe qu'afficha Romik, elle expliqua : "Il n'est pas aisé d'expliquer ce que sont les auras. Lorsque tu as activé la Vision Véritable, tu voyais le monde tel qu'il est dans un autre plan d'existence. C'est un plan éthéré, à la fois similaire et différent du nôtre. C'est grâce à cela que tu es parvenu à voir à travers le sortilège d'invisibilité. Dans ce plan, on peut donc aussi voir les auras des personnes. Une aura est ce qui émane de l'identité d'un individu, et si tu as la possibilité de lire son aura, alors tu peux connaître l'alignement de cette personne, connaître sa façon d'appréhender son existence et celle des personnes qu'elle côtoie."

"Et donc tu es surprise que je sois parvenu à cela."

"Oui, je ne t'aurai pas crû capable de le réaliser sans un long apprentissage adapté. Vraiment, tu me surprends."

"Je crois que je suis parvenu à cela parce que j'étais bien préparé, je m'étais relaxé grâce aux exercices que tu m'avais enseignés, l'autre jour." Après une pause, il ajouta : "Je l'ai aussi réussi en pensant à toi..."

Gwantholin lui sourit. Ils se regardèrent en silence pendant un long moment, les yeux dans les yeux. Puis leurs visages se rapprochèrent l'un de l'autre, et leurs lèvres se rencontrèrent. Romik revécut un moment fascinant. Il serra Gwantholin dans ses bras tout en l'embrassant pendant un instant qui semblait comme figé.

"Je t'aime" lui déclara Romik à mi-voix après qu'ils se soient embrassés.

L'elfe le regarda et lui sourit, d'un air triste. Ses yeux s'embaument et des larmes coulèrent le long de son joli visage. Elle se releva et courut, à toute vitesse.

"Attends !" cria Romik.

Elle ne se retourna pas. Il essaya de la rejoindre, mais il était trop blessé pour accomplir cela. Il se laissa retomber sur le sol, puis il reposa sa tête sur ses mains et pleura.

"Mais qu'est-ce que j'ai encore bien pu avoir fait?" maugréa-t-il.

Décidément, la vie est parfois compliquée, surtout lorsqu'on est amoureux d'une elfe...

Romik se réveilla. Plusieurs heures encore s'étaient écoulées et pourtant, il était toujours aussi fatigué. Il entreprit quand même de se lever et de marcher un peu. Au début, il eut beaucoup de mal, mais il s'adapta. Il pouvait marcher presque normalement, s'il faisait attention à son épaule et à ses côtes. Il vit ensuite Ilpalfejd, assise au sol, immobile.

"Salut à vous, Romik" dit-elle. "Comment vous portez-vous?"

"J'ai toujours mal, mais ça peut aller."

"J'en suis heureuse. Merci."

"Pourquoi?"

"Pour ce que vous avez fait. Nous vous devons tous la vie. Sans vous, je crois bien que nous serions tous morts."

"Je ne veux pas que vous me remerciez. Je n'ai fait que ce que j'ai pu. Et puis, cela n'a pas amélioré le sort d'Avemenkel, de Tolgââjaz et de Veffimtador..."

"C'est vrai, mais vous n'avez pas à vous culpabiliser. Ce n'est pas votre faute, mais celle de ces..., de ces orcs..."

"Oui, et ils n'ont eu que ce qu'ils méritaient..." dit amèrement Romik. Il y eut un silence, et Romik reprit la parole : "Savez vous où se trouve Aïnedegathel? J'aimerais lui parler."

"Elle est là bas" dit Ilpalfejd en tendant le bras dans une direction.

L'humain s'apprêta à partir mais Ilpalfejd retint son bras : "Romik, ne soyez pas brusque avec elle. Elle vit très mal la perte d'Avemenkel."

Il se leva et se dirigea vers l'endroit où se trouvait Aïnedegathel.

"Salut" lui dit-elle tristement, dès qu'elle le vit. "Je vois que tu te portes mieux : tu peux marcher, maintenant."

"Oui, mais je ne pourrais pas courir ou manier le marteau de guerre avant plusieurs jours."

"Tiens, lui dit-elle en lui remettant la Dague de Précision. Je l'ai trouvée près du cadavre de cette orque."

"Merci. Elle m'a été utile."

"Oui, tu avais raison d'essayer. C'est ce qui nous a sauvés. J'aurais du avoir confiance en toi : tu nous as préservés de la mort."

"Oh, non! Tu ne vas pas te mettre, toi aussi, à me remercier! On m'a déjà assez remercié comme ça ; ça suffit !" déclara Romik d'un air faussement offusqué.

Aïnedegathel rit. Romik fut content de la voir ainsi : cela semblait lui faire du bien. Mais elle reprit rapidement son air attristé.

"Je... je suis désolé pour la perte d'Avemenkel..." balbutia Romik.

Aïnedegathel le regarda. "Je l'aimais, il... il m'avait dit qu'e nous allions nous marier lorsque nous serions arrivés à Arnœd Keitzan."

Elle éclata en sanglots. Romik ne savait pas quoi lui dire. Il se sentait incapable, impuissant à la consoler. Alors il se contenta de la prendre dans ses bras et de la cajoler.

"Je l'aimais tellement..." se lamenta-t-elle entre deux pleurs.

"Je sais" dit simplement Romik.

Elle pleura encore longtemps, puis : "J'ai envie de mourir ; je n'ai plus aucune raison de vivre : j'ai perdu celui à qui je tenais le plus."

"Tu ne peux pas dire ça, répondit calmement Romik. Je partage ton affliction, et je peux ressentir la douleur que tu vis, mais ce n'est pas pour cela que tu dois appeler la mort. Des personnes t'aiment, dont moi. Trois elfes, déjà, sont morts pour nous. Je ne veux pas d'une quatrième mort inutile. Je ne souhaite pas perdre une amie. Et pense à ce qu'Avemenkel dirait de cela. Es-tu sûre que cela lui ferait plaisir de te voir te donner la mort ? Je suis persuadé qu'il désirerait que tu poursuives ta vie, du mieux que tu le peux."

Elle lui sourit tristement et l'embrassa sur la joue. "Tu dois avoir raison, dit-elle, il n'aimerait pas cela. Je le connais bien, je crois qui plus est qu'il considérerait mon suicide comme un acte veule" ajouta-t-elle en esquissant un léger sourire.

Il prit ses mains dans les siennes. "Alors soit forte, n'oublie pas Avemenkel, et continue à vivre."

"Je te remercie de m'avoir réconfortée. Ce que tu fais me touche beaucoup."

Ils passèrent un long moment, en silence, assis, Aïnedegathel dans les bras de Romik.

"Dis-moi, quand partirons-nous?" s'enquit-il.

"Tant que tu étais évanoui, il était évidemment hors de question de poursuivre le voyage : nous ne sommes pas des nains. Je crois que nous continuerons notre chemin jusqu'à Arnœd Keitzan dès que tu le voudras. Je suppose que c'est en fonction de ton état de santé que nous voyagerons."

"Je crois que je me sens assez bien pour qu'on reparte demain."

"Bien, j'en parlerai aux autres."

Romik hésita un long moment, puis il lui demanda une chose qu'il brûlait de savoir depuis plusieurs jours.

"Euh, Aïnedegathel ?" fit-il, hésitant.

"Que veux-tu savoir ?"

"Est-ce que des elfes ont déjà épousé des humains ?"

Elle rit légèrement.

"Qu'est ce qu'il y a ?" lui demanda-t-il, un peu énervé.

"Ne serais-tu pas amoureux de Gwantholin, à tout hasard ?"

Romik rougit instantanément. "Et qu'est-ce qui te ferait croire ça ?"

"Romik, tu n'as pas encore appris la discrétion elfique. Vous autres, mortels, révélez très naturellement vos émotions par des expressions faciales. De temps à autre, j'ai l'impression qu'il suffit de te regarder pour deviner ce qui se passe dans ta tête."

"Moui, c'est vrai que vous cachez très bien ce que vous ressentez ; c'est peut être pour cela que vous semblez, à priori, tellement froids et distants."

"Bien, tout cela pour dire qu'il suffit de te voir contempler Gwantholin pour comprendre que tu éprouves quelque chose d'assez fort pour elle. Alors, ai-je bien raison ?"

"Oui, admit Romik, tu as deviné juste. Elle me plaît, mais je ne sais pas si je l'aime."

"Comment cela ?"

"Et bien je n'ai jamais aimé quelqu'un auparavant ; je n'ai jamais expérimenté ce sentiment, alors je ne sais pas si je suis sûr de l'aimer..."

"Je comprends... Pour ta question sur l'amour entre mortels et immortels, ceci est assez compliqué. Nous avons généralement quelques « incompatibilités » et nous les côtoyons peu, bien que tu sois une exception, mais pas la seule."

"Et pour l'incompatibilité ? Explique-moi..."

"Tu sais que nous vivons autrement que vous, et beaucoup d'humains nous trouvent très étranges. Comme tu as pu le constater avec Avemenkel, vous êtes rarement les bienvenus." Elle avait achevé cette phrase dans un étranglement, et elle se tut. Son expression redevint triste.

"Pardon, je ne voulais pas te causer du tort..."

"Tu n'y es pour rien. C'est seulement que le mentionner me fait, me fait regretter ces moments là..." Un silence mitigé, puis : "Pour continuer ce que j'étais en train de t'expliquer, se manifeste aussi un problème. Je vais te narrer une histoire :"



Il y a fort longtemps de cela, lorsque les elfes étaient encore omniprésents sur le monde, et que l'humanité était alors un jeune peuple -qui n'était apparu que depuis quelques générations seulement- vivait une elfe du nom de Kaseltinera. On s'accorde pour dire qu'elle était la plus belle et la plus charmante personne qu'on puisse rencontrer, et je ne tenterai pas de te faire une description d'elle, qui serait de toute façon un pâle portrait de son admirable grâce.

Dans une forêt, non loin du lieu où résidait Kaseltinera, vivait un humain du nom de Feldan. Il était chasseur, mais ne tuait jamais pour le plaisir, exclusivement pour nourrir un petit village auquel il était plus ou moins attaché. Feldan vivait en vraie harmonie avec la nature, et il avait pour elle un grand respect. A vrai dire, il vivait similairement à un elfe sylvain. Peut être est-ce cela qui intrigua Kaseltinera qui l'épia, intriguée par cet homme. Lorsqu'elle fut assurée de son attitude pacifique, elle se montra enfin à lui. Ils firent donc connaissance et tombèrent grandement amoureux. Kaseltinera présenta Feldan aux siens, qui n'approuvèrent pas cette union : ils trouvaient que l'acte de l'elfe était irraisonné et impulsif.

Mais cela ne fit pas obstacle à leur amour et ils se marièrent, dans la plus grande intimité puis ils voyagèrent à travers le Grand Monde, car Feldan se sentait mal à l'aise dans la ville natale de Kaseltinera, où il ne se sentait pas accepté. Ils vécurent plusieurs années dans le bonheur mais après un certain temps, Feldan commença à montrer quelques signes de vieillesse qui inquiétèrent fortement Kaseltinera. En effet, elle voulait passer le restant de sa vie avec lui, et se sentait incapable d'accepter le vieillissement, la sénilité, puis la mort de l'humain.

Ils cherchèrent à remédier à cela, et il entendirent parler de Vastelaï le Sombre. Il était humain, mais était immortel, tout comme les elfes bien qu'il avait de curieuses habitudes. Ainsi, on ne le vit jamais apparaître en plein jour ou bien manger ou boire quoi que ce soit.

Kaseltinera et Feldan vinrent voir le vampire, car c'en était bien un, quoi que les vampires étaient alors encore inconnus de tous. Il accepta leur requête, et consentit à ce que Feldan devienne un vampire, mais il ajouta qu'il fallait que Kaseltinera fasse de même. Les deux amants, inconscients et ignorants du mal auquel ils étaient confrontés acceptèrent. Vastelaï but le sang de Kaseltinera puis il lui donna à boire du sien. Lorsqu'il la contempla alors qu'elle était évanouie en raison de l'importante perte de sang, il fut subjugué par sa beauté et décida qu'elle devait être sienne. Ainsi, au lieu de concéder la « vie » éternelle à Feldan, il l'étrangla.

Lorsque Kaseltinera reprit conscience et qu'elle vit ce que Vastelaï avait commis, elle entra dans une rage folle. Le vampire fut incapable de la maîtriser et chacun de ses membres fut arraché puis brûlé. Kaseltinera avait perdu son amour, et son essence elfique qu'elle ne put jamais retrouver. Elle était condamnée à demeurer éternellement un vampire et à fuir la lumière.

Meurtrie par le chagrin et le désespoir, elle continua à errer de par le monde. Tout le monde la fuyait, et elle devint mauvaise.

"Kaseltinera est la première et fait partie des rares elfes à s'être tournés vers le Mal" ajouta Aïnedegathel.

"C'est une histoire lugubre, et tragique" commenta Romik. "Alors c'est donc ça, ce problème épineux : mon espérance de vie... Alors que dois-je faire ?"

Aïnedegathel resta pensive longtemps, puis elle exposa son opinion : "Je crois que tu ne devrais rien tenter. L'amour doit toujours être réciproque, et si Gwantholin ne se sent pas capable de l'assumer, alors tu n'auras plus qu'à l'oublier..."

Romik soupira. "Après tout, c'est peut être mieux pour chacun d'entre nous."

CHAPITRE 17

Les voyageurs avaient poursuivi leur voyage sur le long des grandes plaines séparant la Forêt Sombre des montagnes Tarkzijir. Trois semaines déjà s'étaient écoulées depuis leur départ de Torkanjen Dilurgansan. Ils avaient cheminé lentement, en raison du mauvais état de santé de Romik.

Après un peu plus de deux semaines, ils avaient atteint la chaîne de montagnes nommée Tarkzijir. Le cheminement avait été pénible et long jusqu'alors mais il devint bien plus aisé après, lorsqu'ils pénétrèrent enfin dans l'immense forêt Balegathol. Les humains la nommaient la forêt elfe car eux-mêmes n'y allaient jamais. A vrai dire, c'était parce que les habitations humaines ne s'étendaient jamais à l'est des montagnes Tarkzijir : seuls des elfes et quelques hobbits vivaient dans la forêt Balegathol.

Romik, cette fois-ci, se sentait vraiment bien admis dans le groupe et tous les elfes étaient francs avec lui et ouverts. Gwantholin et Ainedegathel elles seules faisaient partie de ses « vrais » amis mais il entretenait quand même avec Sergojvalitur, Eanepalith, Firdofeïm, Targetelan, Ilpalfejid et Dakgonthë de courtoises relations amicales. Il avait bien sûr revu Gwantholin après leur baiser et ni l'un ni l'autre n'en avaient reparlé. Ils se comportaient en quelque sorte comme si ce second baiser échangé n'avait jamais eu lieu, et leur amitié ne s'en était pas trouvée perturbée.

Ils avaient déjà au cours de leur progression à travers la forêt Balegathol fait des haltes dans deux villages elfes. Ces petites communautés de moins de cinq cents âmes ne ressemblaient guère à Torkanjen Dilurgansan et Gwantholin avait dit que les elfes qui y vivaient étaient des elfes blancs – comme elle et la plupart du groupe – et non des elfes sylvains. Physiquement, les elfes blancs différaient peu des elfes sylvains. Ils avaient des cheveux généralement clairs ainsi qu'une taille et une carrure légèrement inférieure à celle des humains. Par contre, les tenues vestimentaires variaient selon les races d'elfes. Ainsi, les elfes blancs s'habillaient généralement d'amples toges ou de robes de multiples couleurs. Si les vêtements des elfes sylvains comportaient différentes nuances de vert, les elfes blancs faisaient appel à un spectre de couleurs bien plus large. Toutefois, ils portaient rarement des vêtements aux couleurs extravagantes ou qui jurent. Les teintes étaient généralement pastels et le violet prédominait.

Les deux villages que Romik avait pu apercevoir paraissaient, eux aussi, très différents de Torkanjen Dilurgansan. Ils n'étaient pas situés dans des arbres, mais à même le sol. C'étaient souvent des maisonnettes aux murs beiges qui constituaient les villages. Les architectures qu'on pouvait rencontrer différaient les unes des autres mais l'ensemble parvenait toutefois à donner une impression d'ordre. A l'intérieur des demeures régnait une grande luminosité que les grandes fenêtres en verre transparent laissaient abondamment rentrer. Les maisons avaient toujours un seul étage et le bois était beaucoup utilisé : pour le plancher, les meubles, certains murs et pour certains objets de décoration. Cela ne voulait pas dire que les elfes délaissaient le métal, bien au contraire, ils excellaient dans son travail. Seulement, dans la mesure du possible, le peuple immortel semblait préférer le bois, ce que Romik ne pouvait leur reprocher en raison des merveilles qu'ils pouvaient produire avec cette matière.

Les voyageurs avaient été les deux fois, bien accueillis et les elfes n'avaient montré aucun signe de surprise ou d'animosité en voyant Romik. Il avait pu se laver avec de l'eau chaude, ce qui le changeait de l'eau glacée des rivières. Pour son plus grand bonheur, on lui avait offert de se laver dans une grande baignoire en pierre qui était bien plus confortable que les bassines de bois qu'il avait toujours connues. On lui avait aussi donné de nouveaux vêtements car ses anciens habits étaient déchirés et fort usés. Romik portait maintenant un solide pantalon de cuir fin, une grande tunique mauve et on lui avait aussi donné une épaisse cape d'un vert tirant sur le brun. Il ressemblait maintenant beaucoup plus à ses compagnons de route et aux autres elfes blancs, en raison de la coupe de ses vêtements.

Ils étaient restés chaque fois moins d'une demi-journée dans les villages elfes, car ils ne voulaient pas trop s'attarder jusqu'à Arnœd Keïtzan, elle aussi située dans l'immense forêt Balegathol, à de nombreux jours de marche des montagnes Tarkzijir.

Et un jour enfin, Romik aperçut la magnifique cité d'Arnœd Keïtzan. Il la vit brusquement, car elle était localisée en pleine forêt et non dans une plaine. Cette cité était merveilleuse et d'une grandeur démesurée, probablement plus grande que Fnor Ingël même. Une muraille blanche en faisait le tour complet. Arnœd Keïtzan était construite de façon circulaire, les maisons les plus proches des murailles étaient les plus simples, et plus on se rapprochait du centre, plus le cercle de maisons était petit et plus ces dernières étaient finement ouvragées. Mais même les maisons le plus à l'extérieur de la ville étaient déjà un chef-d'œuvre d'architecture : de grandes demeures à un étage, faites de pierre blanche. Elles avaient toutes, un jardin très soigneusement entretenu avec souvent un bassin et des statues.

Les rues étaient larges, et les pavés très plats contribuaient à l'excellent état de la chaussée. Il y avait parfois des arbres au beau milieu de la rue, ce qui surprenait beaucoup. Romik fut frappé par la propreté de la ville : les murs des maisons étaient impeccables, comme s'ils venaient d'être

achevés, et aucun déchet n'était visible dans les rues. Il se demandait bien d'ailleurs comment les elfes faisaient pour vider leurs ordures, car il n'y avait pas de ruisseau au milieu de la rue servant à acheminer les saletés à l'extérieur de la ville.

Plus ils se rapprochaient du centre de la ville, plus Romik était ébahi de la beauté de cette dernière. Les maisons se faisaient plus grandes, et de plus en plus belles. Elles avaient maintenant deux ou trois étages avec de multiples balcons. Les immenses vitres transparentes et étincelantes des fenêtres renvoyaient la lumière du soleil dans la rue. Un elfe accoudé à un balcon sculpté leur fit un petit signe de salutation.

Arnœd Keitzan démontrait avec brio qu'on pouvait parvenir à marier urbanisation et nature, car bien que la ville fut immense, elle avait souvent des espaces de verdure, des arbres, et même parfois quelques petits bois.

Ils arrivèrent au centre ville qui était le lieu de convergence de toutes les rues principales. La beauté de l'endroit était telle que Romik en eut le souffle coupé : devant lui s'étendait une immense place comprenant des allées d'arbres, de somptueuses fontaines et d'imposantes sculptures représentant des elfes en tenue d'apparat. Un grand palais entièrement construit en marbre se dressait non loin de là, assurément le plus beau et le plus majestueux bâtiment que Romik n'eut jamais vu.

Tous les elfes descendirent de cheval, laissèrent leurs fournitures, et pénétrèrent à l'intérieur du palais.

Vu de l'intérieur, il était encore plus beau qu'on ne pouvait s'y attendre. Les murs en marbre s'élevaient à plusieurs dizaines de pieds de haut. Toute cette pierre aurait pu laisser une impression d'immensité glacée, mais les nombreuses tapisseries colorées et le parquet fait de bois clair tempéraient cet effet. Ils cheminèrent longuement dans les couloirs sans rencontrer beaucoup d'elfes, qui de toute façon ne semblaient même pas les remarquer. Tout en cheminant, Romik put apercevoir tout une foule de décorations : des petits tableaux d'un réalisme impressionnant, des sculptures faites dans une pierre blanche et très pâle. Il vit aussi un bon nombre d'armures à la fois lourdes, somptueuses et très voyantes qui devaient probablement servir uniquement pour les défilés. Puis ils sortirent de nouveau dans une cour intérieure où coulait un ruisseau dans un jardin bordé de nombreux arbres et bosquets. Tout le monde y resta pour se reposer, excepté Eanepalith qui s'effaça discrètement.

Lorsqu'il revint, il annonça à tous qu'ils pouvaient assister à l'audience que leur accordait le Clairvoyant. Ils pénétrèrent donc de nouveau dans le palais. Ils montèrent quelques étages, puis entrèrent dans une pièce qui était bien assez grande pour que tout le monde puisse s'y installer. De grandes baies vitrées ouvrant sur le balcon dévoilaient le fabuleux panorama de la ville. C'est à ce moment-là que Romik s'aperçut qu'ils étaient au sommet de la ville. En effet, les murailles en contrebas laissaient apparaître le dénivelé ; il put aussi s'apercevoir que le balcon surplombait le jardin dans lequel ils s'étaient reposés. D'ici, on avait donc pu les voir.

Il n'eut pas plus de temps pour contempler le panorama car une personne attira son attention. C'était un elfe à l'aspect vénérable, assis en tailleur à même le sol, parmi des coussins. Il était vêtu d'un magnifique surmanteau de velours indigo, passé sur une tige blanche et argentée. Sa longue chevelure gris-clair rejetée en arrière laissait paraître ses fines oreilles pointues. Il avait un beau visage délicat, une petite bouche bien dessinée et de surprenants yeux en amande couleur vert pomme. Ils étaient très clairs et donnaient à son regard un curieux éclat. L'elfe semblait être d'assez frêle constitution et un seul coup d'œil suffisait pour se rendre compte de sa grande prestance et de son aspect respectable.

Les elfes s'installèrent sur des coussins, autour de lui. Romik les rejoignit.

« Salut à toi, humble mortel, lui dit l'étranger en décrivant un geste de la main similaire à celui fait par Venjhithia et Todjekelimf. Je suis Althgovifen et suis celui qu'on nomme le Clairvoyant ; j'ai le pouvoir de lire les auras des mortels.

– Romik, fils de Famik, de Stanok, répondit l'humain.

– Je n'ai pas l'habitude de côtoyer ou de voir des mortels, mais votre présence ne m'est pas désagréable. Il fit une pause, prit quelque chose dans sa poche qu'il se mit à mâcher. Je vous propose de poursuivre cet entretien en ertelien, afin que Romik puisse nous comprendre annonça-t-il en dévisageant l'ensemble du groupe. Bien. Eanepalith m'a expliqué la raison de votre présence à Arnœd Keitzan et ce qu'il m'a confié est fort surprenant. Mais je ne veux pas faire de conclusions hâtives. Il se tourna vers Gwantholin : Mademoiselle, il semblerait que cette occurrence soit due à vous ou plutôt à ce que vous détenez.

– Effectivement, elle est due à ce parchemin magique ; un puissant sortilège nous interdit de le lire. Nous avons tenté de détruire ce sceau magique à Torkanjen Dilurgansan, hélas sans réussite. Todjekelimf nous a alors suggéré de faire appel à votre aide, c'est pourquoi nous sommes venus ici. Gwantholin se releva et s'adressa au Clairvoyant en elfique : *Althgovifen Kallapeav'l, qaveïd bensej omt thazed arpeosalenda.*

– *Weonāi qel arpeosalendol* répondit Althgovifen. »

Elle lui remit le parchemin. Le Clairvoyant s'en saisit, ferma les yeux, et l'effleura du bout des doigts. « Incontestablement, ce sort est puissant, commenta-t-il. Je vais voir ce que je peux faire, mais pas immédiatement car il me faudra une préparation. De plus, j'aimerais que vous me disiez ce que vous savez sur ce parchemin, Gwantholin. »

Elle prit une longue inspiration. "Tout a commencé, il y a plus d'une lune de cela. Nous avions, avec d'autres elfes, établi un petit campement temporaire dans la Forêt aux Songes, à quelques jours de marche à peine vers le couchant en partant de Torkanjen Dilurgansan. Une nuit, je fis un songe fort curieux : je me trouvais nue dans une clairière, et un étrange personnage tout de blanc vêtu vint à moi. Il était grand, son contour était très indistinct et je ne parvenais pas à distinguer quelle était son espèce. Je me souviens seulement qu'il était blanc ou qu'il me *paraissait* blanc et qu'il avait des sortes d'immenses ailes dans le dos. Je n'arrivais pas à apercevoir son visage, c'était comme... si on avait effacé ses traits. Il s'adressa à moi, mais je ne me souviens pas qu'il me parlait. C'était comme s'il me communiquait ses pensées. Il me fit comprendre que je devais aller à un certain endroit. C'est alors que je me suis réveillée. Je me souvenais très mal de ce dont j'avais rêvé et ne savais pas où précisément cette étrange personne m'avait mandé d'aller. Mais curieusement, je ressentais le besoin de partir, dans une direction bien précise. Je partis donc sur-le-champ, en direction de Fnor Ingël. On était alors à quelques jours à peine du solstice d'été. Je me rendis dans cette ville et là encore, je sus où il me fallait aller. Je pénétrai dans une auberge, montai à l'étage et entrai dans une chambre. C'est là que je trouvai ce mystérieux parchemin. Quelqu'un m'avait fait venir ici, mon inconscient avait été guidé. Dès que je me saisis du parchemin, je me sentis comme... libérée. C'était comme si celui qui m'avait menée jusque là-bas avait accompli son travail et qu'il me laissait enfin tranquille.

J'entrepris donc de retourner à mon campement pour présenter ce curieux parchemin aux miens. J'arpentais les rues de Fnor Ingël en étant fort préoccupée car je ne sais pourquoi, je sentais qu'une menace, que quelque chose d'immensément puissant m'avait remarquée et qu'il avait jeté son dévolu sur moi. Dans cet état d'inquiétude, je ne vis pas venir un humain qui me bouscula. Cet humain, c'est Romik, annonça-t-elle en se tournant vers lui. Il m'a semblé très gêné de m'avoir renversée et il m'a même proposé de m'aider. J'ai tout d'abord décliné son offre qui me semblait futile puis, en réfléchissant, je me suis dit que sa présence n'était peut-être pas fortuite. Peut-être était-ce un signe, et voilà pourquoi j'acceptai qu'il m'accompagne. Je crois avoir bien agi : Romik nous a effectivement été bien utile. »

Gwantholin relata ensuite tout ce qui s'était passé depuis leur rencontre : le voyage jusqu'à la Forêt aux Songes, la première attaque des orcs où Romik s'était rendu compte qu'elle était une immortelle, le départ de toute la petite communauté elfe jusqu'à Torkanjen Dilurgansan, la rencontre de Todjekelimf et son échec dans la tentative de lire le parchemin, leur voyage jusqu'à Arnœd Keitzan, le tragique affrontement avec les orcs et le golem de chair, ainsi que l'exploit de Romik avec la Dague de Précision.

Althgovifen prit la parole : « Ce que vous m'avez confié me laisse fort perplexe et m'inquiète beaucoup. J'ai toujours considéré les orcs comme une race primitive, cruelle et bestiale, dans le pire sens du terme. L'idée qu'une orcque ait pu avoir accès à la magie me surprend énormément. Et

qu'elle ait conçu un puissant rituel de nécromancie en créant un golem de chair, qu'elle ait lancé un sort d'anti-magie et un sort d'invisibilité me laisse encore plus inquiet. Je sais que les orcs ne *peuvent* pas avoir accès à la magie car ils n'ont pas l'intelligence nécessaire. Ceci laisse donc supposer qu'ils ont reçu une aide extérieure. C'est forcément quelqu'un, quelque chose de plus puissant, de plus intelligent et de plus malfaisant qui a dû les aider. En effet, les orcs n'auraient normalement pas eu de raison valable de vous poursuivre et de vous attaquer ; c'est quelqu'un qui les a poussés à le faire et c'est sûrement lui qui a concédé un tel pouvoir à cette mystérieuse chamane orcque. Nous pouvons bien évidemment être amenés à supposer que ces attaques orcques sont liées au parchemin de Gwantholin. J'espère que nous pourrons en savoir plus grâce à ce document. Quant à savoir qui nous l'a donné et dans quel but... Il se tourna vers la ravissante Gwantholin. Peut-être avez-vous idée de l'identité de cette mystérieuse personne ?

– Je ne puis malheureusement vous aider. Je vous ai dit tout ce que je sais et je n'ai jamais revu cette mystérieuse personne en blanc, que ce soit dans la réalité ou dans mes songes. »

Une idée traversa l'esprit de Romik. Il se racla la gorge pour attirer l'attention.

« Romik, avez-vous quelque chose à nous faire connaître ? s'informa le Clairvoyant.

– Non, je ne crois pas. J'ai pensé à quelque chose, mais c'est stupide.

– La stupidité est ce qui est dénué d'intelligence, or une supposition n'est jamais inintelligente.

– Bon, puisque vous insistez... Dans ma religion, la description qu'a faite Gwantholin de la personne vue dans ses songes correspond à la représentation que nous avons des anges. Je trouve qu'il correspond aux anges, qui sont entièrement blancs et qui ont une auréole dorée au-dessus de leur crâne. Lorsque Romik arrêta de parler il rougit, car il trouvait que ce qu'il avait dit ne semblerait sûrement pas intéressant aux yeux d'un elfe.

– Donc vous supposez que la personne étant apparue en songe à Gwantholin est un ange ? répondit Althgovifen. Je crois que l'hypothèse d'une intervention divine n'est pas à négliger. Puissions-nous en savoir plus en lisant ce parchemin ; si bien sûr, nous y parvenons... »

Les elfes disposèrent et seuls Althgovifen, Gwantholin, Eanepalith et Targetelan restèrent dans la grande pièce.

CHAPITRE 18

Les autres elfes ainsi que Romik passèrent le reste de l'après-midi dans le grand et magnifique jardin intérieur du palais. Romik écoutait avec beaucoup d'attention Ainedegathel qui lui parlait d'Arnœd Keitzan. Il n'était pas encore remis de ses blessures, et ses os ne s'étaient pas complètement ressoudés. Pourtant, la vie lui semblait très agréable sous un soleil rayonnant et dans une cité étrangère magnifique.

On vint ensuite leur mander de retourner voir le Clairvoyant qui les attendait. Lorsqu'ils furent tous enfin installés, il prit la parole : « Nous avons réussi à désactiver le sort bloquant la lecture du parchemin » déclara-t-il.

Romik soupira de soulagement : il allait *enfin* savoir ce que contenait ce parchemin. Les autres elfes, quant à eux, furent plus discrets, fidèles à leur habitude.

« A vrai dire, j'y suis parvenu assez aisément, ce qui m'a surpris. Mais après, curieusement, je n'ai pas pu lire le parchemin, ni aucun d'entre nous. D'abord perplexe, j'ai opéré de différentes façons jusqu'à parvenir à connaître le contenu de ce document. Mais je ne l'ai pas lu. Je l'ai... *ressenti*. C'est comme si ce parchemin avait délivré un message, mais par la pensée. J'ai bien sûr laissé les autres personnes tenter de "lire" le message, mais sans réussite. Il semblerait ainsi que je sois la seule personne qui puisse être informée de manière directe du contenu de ce parchemin, ce qui est une singulière coïncidence. De plus, il me faudra étudier ce procédé, qui est fort intéressant. Mais nous pourrons spéculer sur cela ultérieurement. Je vais tout d'abord vous informer de ce message qui m'inquiète énormément.

Il fit une pause, se servit un verre d'eau, le but puis continua : Comme je vous l'ai confié, je n'ai pas lu ce parchemin mais son contenu est venu à moi un peu comme dans un rêve. Nous avons beaucoup à craindre, car une entité supérieure malfaisante a décidé de nous éradiquer. J'ignore qui

est-ce, bien que j'ai peur que ce soit un démon, une créature d'Anoïzalkel. Je ne sais pas non plus pourquoi elle nous en veut. Par contre, je sais ce que nous avons à craindre. Tout d'abord, cet esprit malfaisant a réussi à se faire passer auprès des orcs pour Garsha, la déesse des Ombres qui est leur divinité majeure. C'est ce démon –appelons le Garsha – qui a motivé à ce point ces orcs à vous poursuivre. Et c'est toujours Garsha qui a octroyé à la chamane orcque un tel pouvoir. »

Il tendit le bâton de l'orcque au bout duquel pendait toujours une tête humaine. Romik ne put s'empêcher de pousser une exclamation de stupeur et d'effroi. Les elfes froncèrent les sourcils et fixèrent Romik d'un regard perplexé.

« C'est le bâton de cette orcque ! expliqua Romik. Je me souviens que lorsque je me servis de la dague de précision, je le vis entouré d'une lumière jaune fluorescente ! »

Althgovifen resta pensif quelques instants et Gwantholin conversa avec lui en elfique. Elle devait sûrement lui expliquer qu'en utilisant la dague de précision il avait activé la vision véritable.

« Nous reparlerons de cela ultérieurement, commenta le Clairvoyant en regardant l'humain. La remarque de Romik souligne bien le fait que ce bâton est hautement magique et je peux vous certifier qu'il n'est pas d'origine orcque. C'est Garsha, je veux dire l'être qui se fait passer pour elle, qui le lui a offert. C'est grâce à cet objet maudit qu'elle est parvenue à vous causer tant de tort. Je vous ai montré ce bâton pour tenter de vous faire réaliser l'ampleur des moyens de l'Ennemi. Il resta pensif quelques instants. Le parchemin m'a fait réaliser que le démon usurpant l'identité de Garsha n'est pas physiquement présent dans ce plan bien que son influence malfaisante ait malheureusement cours ici. Toutefois, il se peut que cette condition empire. En effet, il existe un lieu appelé le Sanctuaire Maudit qui est loin d'ici vers le sud. C'est difficile à expliquer, disons qu'en quelque sorte ce lieu maudit est très puissant et il contient un pouvoir suffisamment important pour faire revenir Garsha dans ce plan.

– Et que se passerait-il si Garsha pouvait venir dans notre monde ? demanda Romik.

– Avec son immense pouvoir, elle apporterait le chaos, la désolation et la destruction. Je sais qu'elle s'attaquerait en premier aux elfes car, j'ignore pourquoi, elle nous en veut particulièrement. Notre mission est de se rendre à ce Sanctuaire Maudit et d'essayer d'y trouver un moyen d'annihiler cette force qui pourrait faire venir Garsha. »

Gwantholin prit la parole : « Je constate qu'une lourde responsabilité repose sur nous. Mais êtes-vous sûr qu'en détruisant ce sanctuaire Garsha ne posera plus de risques ?

– Je sais que c'est par cela qu'elle peut exercer son influence sur des créatures inférieures ; ce démon banni a ainsi dirigé les orcs qui vous ont attaqués. Ecoutez, je ne peux vous apprendre plus de choses sur cela, car c'est tout ce que m'a révélé le parchemin. Je vais prendre quelques jours et chercher des notes sur cela dans les archives que nous détenons. C'est pour l'instant la meilleure chose à faire. Je vous convoquerai dès que mes recherches se seront avérées, je l'espère, fructueuses. »

A ce moment, les elfes se relevèrent et ils disposèrent. Romik avait dépassé la porte lorsqu'il sentit une main sur son épaule. C'était Althgovifen.

« J'aimerais m'entretenir avec vous, si vous l'acceptez fit-il.

– Ce serait avec plaisir répondit poliment l'humain. »

Ils sortirent du palais et déambulèrent dans une grande avenue d'Arnœd Keitzan. Le Clairvoyant ne prit la parole qu'au bout de quelques minutes.

« Vous êtes quelqu'un d'exceptionnel, Romik.

– Je vous demande pardon ? Je ne comprends pas...

– Vous avez déjà beaucoup vu, pour un jeune humain.

– Je ne crois pas que je sois le seul.

– Je voulais dire que vous avez vu et connu beaucoup d'événements auxquels peu de personnes de votre race sont d'ordinaire, confrontées.

– Moui... c'est vrai. Je dois avoir de la chance d'avoir rencontré des elfes et d'avoir vu plusieurs de leurs villes.



- Certes, mais ce n'est pas seulement pour cela que je vous dis que vous êtes quelqu'un d'exceptionnel.
- Alors pourquoi donc ?
- Essayez de comprendre pour quelle raison on me nomme le Clairvoyant.
- Eh bien parce que vous avez une grande sagesse ; on s'en aperçoit presque tout de suite en vous voyant et en vous entendant. Oui, ça doit être ça, parce que vous avez beaucoup de sagesse dont vous n'hésitez pas à faire profiter les autres.
- Vous avez mal saisi la portée de ma question. Savez vous ce qu'est la Clairvoyance, Romik ?
- Non, j'avoue que lorsque j'ai entendu cette expression, je n'ai pas cherché à connaître sa signification.
- Je me souviens avoir toujours eu ce don, fit Althgovifen pensivement. Depuis toujours, je possède la Clairvoyance. Elle m'est utile, car c'est elle qui m'apporte une très grande lucidité.
- Voulez-vous dire que vous êtes une sorte de voyant ?
- Pas dans le sens où je peux connaître l'avenir, cela m'est impossible. Par contre, j'ai la possibilité de comprendre beaucoup de choses. C'est en quelque sorte une forme d'intelligence qui me permet d'appréhender certaines situations avec succès.
- Lorsque vous vous êtes présenté, vous avez dit que vous pouviez lire les auras. Qu'est-ce donc ?
- Chaque être pensant possède une aura, c'est un peu la manifestation de son âme, de ses intentions. La Clairvoyance me permet de lire naturellement les auras des personnes que je rencontre.
- Et... vous pouvez lire dans les pensées ?
- Non. Je peux connaître les intentions d'une personne, savoir par exemple si elle est habitée par le bien, si elle est fidèle à elle-même ou à son entourage. Comprenez-vous ?
- Je n'en suis pas sûr. C'est assez nébuleux.

Ils continuèrent à marcher en silence dans la ville. Althgovifen continua :

- C'est pour cela que je vous ai dit que vous êtes quelqu'un d'exceptionnel, Romik : je l'ai su en lisant votre aura.
- Pourriez-vous expliquer cela ? Je n'arrive toujours pas à comprendre en quoi je suis exceptionnel.
- Je ne peux pas. Je ne peux pas vous expliquer pourquoi j'ai ressenti cette impression. Je le sais grâce à la Clairvoyance mais je serais vraiment incapable de l'expliquer. A la couleur de votre silhouette éthérée, j'ai compris que vous pouviez être quelqu'un de... différent.
- C'est curieux, ce que vous dites cette fois-ci semble me dire quelque chose...
- Ceci s'explique par le fait que vous avez déjà utilisé la vision véritable. Une de ses particularités, le pouvoir de lire les auras, est commune à la Clairvoyance.
- D'accord... je comprends, maintenant. Est-ce pour cela que vous vouliez parler avec moi ?

Le Clairvoyant hocha de la tête.

- C'est parce que vous m'intriguez : vous êtes parvenu à utiliser la dague de précision avec une grande aisance. C'est lorsque j'ai montré le bâton de l'orcque que j'ai compris que vous vous étiez servi de la vision véritable, en raison de la réaction que vous avez eue.
- Eh bien je suis doué pour cela, voilà tout. Je ne pense pas que ce soit la peine de s'interroger plus sur ce sujet...
- C'est une possibilité. Vous avez sûrement un don, qui vous a été d'une grande utilité.
- Donc... je pourrais apprendre facilement à maîtriser la magie, alors ?
- Cela est fort probable. Etes-vous donc intéressé ?
- Je ne sais pas... Lorsque j'ai vu Gwantholin lancer ce sort pour la première fois, j'ai été très impressionné. Sur le coup, je fus presque jaloux à l'idée qu'elle puisse faire des choses aussi puissantes. De plus, à chaque fois que j'abordais ce thème, elle l'évitait et changeait de sujet. Et voilà maintenant que vous me proposez presque d'apprendre à maîtriser la magie ! Il émit un petit rire amer. Seulement, je ne crois plus être aussi intéressé, maintenant. Depuis ce que j'ai vu cette

orcque faire ça... Je n'arrête pas d'y penser, et ça me fait peur qu'on puisse faire des choses aussi horribles. Non, je ne crois plus être vraiment intéressé par la magie. J'ai vu les horreurs qui peuvent en découler, et cela me fait comprendre qu'il vaut probablement mieux que je n'y touche pas. Romik resta pensif quelques instants, puis il reprit la parole : Althgovifen ? J'aimerais bien que vous me parliez de la magie chez les elfes. Comment ils vivent avec et comment ils y sont initiés.

– Pour commencer, la magie est bien plus présente chez nous que chez les mortels, mais ceci ne veut pas dire qu'elle soit omniprésente. En effet, nous ne *vivons pas* pour la magie et son usage reste très modéré. Je peux même vous dire que dans certaines communautés elfes, la magie a littéralement été bannie, en raison de la peur de ce qu'on peut faire magiquement avec, comme par exemple ce que vous avez vécu lors de ce triste affrontement. Mais ici, la magie est tolérée car nous pensons que c'est un don d'Ajelebathan ; il faut juste ne pas en abuser. Il existe des faits relatés sur cela : dans les premiers temps de l'humanité, lorsque vous autres, les mortels, n'étiez encore qu'un tout jeune peuple, nous étions bien plus présents sur ce monde. Ainsi, l'Ertelie était presque une immense forêt, recouvrant tout le pays ; des elfes vivaient encore à cette époque près de la mer. C'est un temps ancien, et maintenant révolu ; nous étions alors la race la plus ubiquiste sur ce monde tandis que maintenant, arrive notre déclin, ainsi que celui des nains...

– Pourquoi parlez-vous de déclin ? Je ne comprends pas comment vous pouvez parler de ceci ici, à Arnœd Keïtzan, qui est la preuve que vous êtes un peuple fabuleux, qui peut faire des merveilles...

– Je parle de déclin dans le sens où nous pouvions naguère vivre en tout point de ce monde sans crainte, tandis que depuis l'arrivée des mortels, nous sommes dans l'obligation de vivre dans la réclusion.

– Je ne comprends pas pourquoi. Qu'est-ce qui vous empêche d'aller à Fnor Ingël par exemple, sans vous cacher ?

– Votre candeur me surprend, Romik. Nous nous cachons car nous ne voulons pas de conflits avec des mortels. Nous leur avons fait confiance un trop grand nombre de fois, et avons subi trop de souffrances pour continuer à vivre de la sorte...

– Que voulez-vous dire par là ?

– Je vais vous narrer un fait : des elfes acceptèrent une fois de donner l'hospitalité à un groupe d'hommes. C'était lors d'un rude hiver, ils étaient plus d'une cinquantaine et mourraient de froid. Les elfes les laissèrent donc entrer dans leur cité, ils leurs donnèrent des vêtements chauds, des vivres et du réconfort. Seulement, ces mortels ne s'en contentèrent pas et ils firent une razzia sur le village. Ils tuèrent cruellement les elfes, abusèrent de leurs compagnes et torturèrent leurs enfants. Ils prirent tout objet de valeur et firent brûler les maisons. Et pour aggraver le tout, le feu se propagea aux bois environnants et il ne resta pratiquement que des cendres d'une bonne partie de la région.

Romik poussa une exclamation.

– Mais c'est abominable ! s'écria-t-il. Y a t-il eu des survivants ?

– Oui, des elfes purent survivre et ils rebâtirent une communauté, malgré toutes leurs souffrances, mais ils sont marqués pour toujours par cette tragédie.

Il y eut un long silence gêné, puis Romik s'adressa à Althgovifen d'une voix hésitante :

– Je... je voudrais vous demander pardon, au nom de mon peuple...

– Nous vous pardonnons : nous savons pertinemment que vous n'êtes pas tous ainsi. Nous pardonnons, mais n'oublions pas. Ces elfes qui furent martyrisés étaient des elfes sylvains, et ils n'accordèrent plus que très rarement leur confiance à des mortels. Vos légendes sur les elfes tueurs viennent de là, car il est désormais très rare qu'un humain puisse approcher d'un campement d'elfes sylvains sans se faire cribler de flèches.

Romik déglutit péniblement et l'elfe continua :

– Voilà pourquoi nous évitons le plus possible de nous mêler des affaires des mortels. Nous avons beaucoup de mal à côtoyer des personnes au comportement si versatile, voyez-vous. C'est pour cela que nous les laissâmes s'étendre sur tout le continent, tandis que nous nous réfugiâmes dans des forêts le plus souvent.



– Je trouve votre attitude assez surprenante : j’ai l’impression que vous n’avez jamais cherché à vous venger. C’est comme si vous les aviez laissé faire, sans sourciller...

– J’ai la conviction que c’était le meilleur comportement à adopter. Nous ne voulons pas vivre dans l’esprit de vindicte, car elle mène à la haine, ce que nous ne souhaitons nullement. Vous pourriez être porté à croire que nous nous laissons marcher sur les pieds par les humains. A vrai dire, nous ne faisons que nous efforcer de les éviter.

– Vous êtes donc des pacifistes ?

– Je dirais pacifiques, car il nous arrive parfois de prendre les armes. Si nous évitons le plus possible des confrontations avec les mortels, les orcs, trolls et autres monstruosités ne seront jamais à l’abri de nos flèches s’ils sont à notre portée. »

Il n’y eut plus que le silence pendant de longues minutes. Romik était toujours dans le même émerveillement contemplatif d’Arnœd Keitzan, tandis qu’Althgovifen semblait perdu dans ses pensées.

« Nous nous sommes un peu éloignés de ce que je voulais connaître initialement, dit Romik. Je voudrais savoir comment vous est enseignée la magie, car j’ignore tout de cela.

– A Arnœd Keitzan, par exemple, tout le monde peut avoir accès à la magie. Toute personne étant en moyen de faire la demande d’étudier la magie est libre de prendre cette initiative, de la même manière qu’un elfe demanderait à devenir ranger, prêtre ou architecte. Ce demandeur est alors pris en charge par une personne suffisamment qualifiée qui veut bien de lui comme apprenti. Si l’apprenti ne sait pas encore lire, ce qui peut arriver lorsque c’est un jeune elfe qui souhaite connaître la magie, alors on lui apprend à lire. On lui apprend aussi plusieurs langues qui sont nécessaires à l’étude des livres. En effet, devenir ce que vous appelleriez magicien consiste essentiellement à étudier, à assimiler le savoir qui se transmet entre elfes.

– Et vous dites que n’importe qui peut apprendre à faire de la magie ?

– Oui, chacun peut devenir apprenti, mais cela ne signifie pas qu’il pourra apprendre la magie. De toute façon, il ne peut le faire qu’après de longues années d’études. Ensuite, il doit prouver qu’il a accumulé suffisamment de connaissances et acquis assez de sagesse pour qu’on puisse enfin l’initier aux arcanes ancestrales. Hélas, ceci ne peut garantir qu’il usera de la magie avec sagesse...

– A propos de cela, justement. J’ai entendu dire que certains magiciens elfes devinrent dangereux en se servant de la magie. Est-ce cela ?

– Oui, mais je ne tiens pas à vous en parler car cela m’est... *douloureux*.

– ...

– A propos de l’apprentissage de la magie, l’initiation cléricale est assez similaire. L’étudiant en prêtrise doit étudier, apprendre et assimiler durant de nombreuses années avant de pouvoir faire le Serment. Il est alors déclaré prêtre et peut, à partir de ce moment seulement, exercer ses fonctions et user des pouvoirs qui lui ont été transmis par le Ciel

– Des pouvoirs transmis par le Ciel ?

– Effectivement. D’ailleurs Targetelan vous en a déjà fait bénéficier.

– Ah, oui ! Vous faites allusion à ses dons de guérison.

– C’est cela ; c’est un des dons que les prêtres possèdent. Le Clairvoyant resta coi pendant un certain temps. Comme je l’ai dit auparavant, il me faut chercher des indices dans nos archives sur Garsha. J’aimerais pouvoir m’adonner à cette tâche, si vous n’avez plus besoin de moi.

– J’espère que vous trouverez ce que vous cherchez répondit Romik.