

Pour Hero Wars

(par Ghislain Thiery)

Bison rouge

« Sous ses sabots résonne le chant des ancêtres. La guerre des héros se fera entre le grand bison et l'impie chauve-souris. »

Introduction et mission

Des lunars ont pour mission de capturer un grand bison rouge et de le rapporter à l'empereur pour son anniversaire. Pour cela, les lunars doivent persuader des monteurs d'animaux de les guider sur leur territoire de chasse.

CE BISON EST LA REINCARNATION DES ESPRITS DES ANCETRES DE LA TRIBU DES MONTEURS DE BISONS. Ils se sont regroupés pour former un être de chair afin d'aider les monteurs d'animaux dans la guerre des héros. La grande prêtresse de la déesse rouge l'a vu et l'a bien compris. Elle décide donc de supprimer cette menace.

Un groupe d'élite est formé pour capturer ou tuer l'animal. Il sera sacrifié aux dieux lunars lors de l'anniversaire du souverain. Si les chasseurs échouent, ils seront jetés dans l'arène pendant les festivités. Si les héros ne peuvent le rapporter vivant, la peau de celui-ci suffira, mais un moins grand renom en sortira.

La difficulté va consister à prendre contact avec une tribu de monteur d'animaux. Il sera exclu de rencontrer les monteurs de bisons à moins de les tromper. Une tribu ennemie comme les monteurs d'antilope pourra les aider en échange de petits services commerciaux ou

politiques comme libérer des prisons lunars un des leurs.

Il est bien évident que la mission lunar est inconnue. Leur véritable identité sera secrète et le but de leur mission également...à moins que les joueurs accumulent les maladreses.

Rencontrer les monteurs d'antilope

Les joueurs pourront être introduits par un héortien qui trafique avec une des tribus et qui est en contact avec les autorités militaires de la passe. Certains cadres ferment les yeux en échange de bakchichs.

Cela peut être également un héortien en prison dans les geôles d'une garnison lunare : cet héortien (un joueur également ?) connaît la région et est lié d'amitié avec certaines tribus comme celle des monteurs d'antilope... L'appât du gain et la perspective d'une vie sauve, l'incitera à accepter d'accompagner les envoyés de l'empire lunar.

Les chefs de guerre en poste dans les garnisons lunars, ont pour obligation de mettre tout en œuvre afin que réussisse la mission des messagers de l'empire.



© Ghislain Thiery



Rencontre des monteurs d'animaux

La rencontre avec des monteurs d'animaux se fera d'une manière propre à impressionner les personnages : charge des animaux, cris sauvages des cavaliers, jets de lances aux pieds des héros.

Le guide leur conseille de rester calme et de montrer qu'ils n'ont peur de rien. Une opposition entre la charge des cavaliers et la résistance nerveuse des héros est alors possible.

Les joueurs devront persuader les chefs du bien-fondé de leur mission, qu'elle sera bénéfique pour la tribu, ils pourront également leur offrir des cadeaux (des armes, nourritures.. ?). Selon les réponses apportées par les héros et leur attitude au sein de la tribu, les chefs seront frileux ou coopératifs. S'ils ne donnent qu'un bref soutien logistique aux joueurs, ceux-ci pourront à tout moment être considérés comme ennemis. Si la tribu accorde son aide mais sans plus, au moindre problème les PJ's seront lâchés. Si les héros deviennent des frères, c'est désormais à la vie à la mort (un héros a peut-être sauvé d'une mort certaine l'apprentis du chaman ou la fille d'un chef). Ici on peut imaginer toutes sortes de rituels chamaniques d'initiation, de tests pour intégrer les joueurs à la tribu.

Il sera évident que les lunars devront se plier aux coutumes de la tribu et apprendre à chevaucher une antilope. Il sera également de bon ton de ne pas se mettre le chaman sur le dos. S'en faire un allié rendra l'intégration plus facile.

Chasse au bison

La chasse se fait sur le territoire des monteurs de bisons. Les monteurs d'antilope

s'en réjouissent, cela fera la nique à ces fils de troll. De plus, ce sera une manière de rapporter de la viande à la tribu. Il sera nécessaire de faire un raid rapide et en toute discrétion.

Au milieu du troupeau, il faudra trouver le bison rouge...le problème est que les bisons sont recouverts d'une fine couche de poussière rougeâtre, l'identification risque d'être difficile. Bon, on sait que le bison est plus grand que les autres. Peut-être que quelques bisons de bonne stature feront les frais d'une méprise avec le vrai bison rouge. Si les joueurs entreprennent un massacre, ils auront les monteurs de bison sur le dos. Si les joueurs décident de ne pas chasser, alors les monteurs d'antilope iront tout de même se faire un petit plaisir pour avoir un peu de viande fraîche. Si les joueurs prennent leur temps, les monteurs d'animaux seront alertés.

La Mort du bison rouge

Les recherches au milieu du troupeau seront infructueuses, il faudra chercher ailleurs. Une piste mènera les joueurs vers un promontoire rocheux sur lequel trône le bison. Le bison prendra la fuite et là s'engagera une folle poursuite. Mais au loin gronde le tonnerre d'une charge effrénée de milliers de bisons qui arrivent à la rescousse. S'il est acculé, le bison chargera furieusement.

Si les joueurs tuent le bison, alors s'échapperont les esprits des ancêtres qui prendront possession des Lunars.

Les joueurs deviendront alors sacrés pour les monteurs d'animaux et seront considérés comme des renégats par l'empire. Leur famille sera massacrée et leurs biens confisqués. Alors viendra le temps de la vengeance...

Pour Zombies

(par Mario Heimburger)

La Forêt du Baron Moreau

Connaissez-vous Jean-Michel Moreau ? Non ? Alors il est évident que vous ne lisez jamais les petites lignes sur la dernière page de Paris Match... Vous auriez vu de temps en temps son nom apparaître dans les différentes fêtes mondaines organisées. Car Jean-Michel Moreau est baron suite à une alliance plus ou moins heureuse, et depuis de nombreuses années, tente de se faire reconnaître dans la jet-set. Sans succès, car l'homme est loin d'être une

lumière : un industriel un peu autiste, grossier mais ayant remporté de nombreux succès dans l'industrie cosmétique. Or on le sait bien : la jet-set adore l'argent, mais méprise ceux qui en gagnent.

Adelaïde Moreau a beaucoup souffert de ce rejet, et a toujours rendu son mari responsable de ce déclin. Ce dernier, échauffé après une violente dispute, a projeté sa femme dans un



bac mélangeur d'une de ses usines de fond de teint. Lorsqu'il repêcha le cadavre (en l'absence de tout témoin), la peau de la défunte avait perdu toute pigmentation. Il se débarrassa rapidement du corps en l'enterrant dans la forêt qui recouvre sa propriété dans le Vercors et inventa un voyage imaginaire pour sa femme.

La vie poursuivait son cours jusqu'à ce que les premiers tests informels sur les nouveaux fonds de teints soient effectués, en présence de Moreau, de son associé Anselme Dornier et de la secrétaire de direction Gisèle Garnier qui sert de cobbaye. C'est là que se produit l'inconcevable : la peau de Gisèle commence d'abord à perdre sa couleur sous le regard effaré des deux directeurs, puis des douleurs saisissent la pauvre secrétaire qui meurt rapidement dans d'atroces souffrances... pour se réveiller quelques minutes plus tard (alors que les deux associés restent pantois et muets) avec un mauvais goût dans la bouche, sous la forme d'un zombie.

D'un commun accord, les deux hommes décident d'étouffer l'affaire, et Jean-Michel se propose de détruire le stock du nouveau produit. Mais alors qu'il se prépare à mettre le feu à son usine, il commence à imaginer les applications intéressantes de son produit, en particulier pour se venger de la jet-set.

Moreau transfère une partie du stock dans sa propriété du Vercors, et fait un certain nombre d'expériences sur des animaux capturés dans sa forêt. C'est au cours d'une de ces captures que Moreau constate que la tombe de sa femme est vide... Cela l'inquiète un peu, mais il s'agit peut-être simplement de charognards qui ont déterré le corps.

Rapidement, la nouvelle se répand dans la jet-set : Moreau offre à tous un week-end à la campagne pour le lancement d'un nouveau produit. Les personnages sont invités pour une raison à trouver (s'ils sont connus, ça facilite le travail...). Sinon, ils peuvent être engagés comme assistants, détourner une invitation, être journalistes, etc.

Au programme du samedi : accueil des invités, découverte de la région, dîner. Le lendemain : une chasse pour les hommes et les volontaires, et une distribution/démonstration de produits cosmétiques pour les femmes.

Le but de Moreau est simple : se sachant grillé avec ces deux meurtres sur le dos (qui ne resteront pas secrets bien longtemps) et rendu légèrement fou par ses expériences, il se proposera de transformer toutes les invitées en zombies, avant de disparaître en Amérique du sud en emportant une part de sa fortune et en laissant son associé seul face aux autorités.

Les PJs pourront se rendre compte des problèmes de différentes façons :

- lors de la promenade, les villageois parleront volontiers d'un fantôme blanc qui hante la forêt (la femme de Moreau qui s'est relevée d'entre les morts).
- Lors de la chasse, les personnages devraient tomber sur une série d'animaux zombies du plus bel effet.
- Ils pourront tomber sur la tombe d'Adelaïde Moreau, toujours par hasard.
- Des rumeurs circulent parmi les invités sur l'absence prolongée de Mme Moreau
- Le stock de produit cosmétique n'est pas emballé comme un produit habituel, mais dans des flacons anonymes. Des tests sur la peau laissent des effets étranges...
- La nervosité de Anselme Dornier, également invité
- Gisèle Garnier, enfermée au plus profond de la cave de l'immense maison, livide, la peau en train de se décomposer malgré un centimètre de fond de teint spécial...
- Le personnel de Moreau qui semble préparer un départ dans la plus grande discrétion
- Et tout élément susceptible de mener les PJs sur la bonne voie.

Durant tous ces événements, la présence de Michel Tourcoing, le majordome de Moreau, pourrait ajouter un mystère supplémentaire : l'homme en sait beaucoup sur la situation, et fait tout pour que le plan réussisse. En fait, il s'agit d'un zombie appartenant à une lointaine secte qui cherche par tous les moyens à zombifier le monde entier (des fous, quoi...). L'homme fera disparaître les cadavres suspects, essaiera de détourner l'attention des PJs, etc.

Dans leur mission, ils pourraient être aidés d'une façon à déterminer par Adelaïde Moreau, qui cherche à se venger. Gisèle, par-contre, ne sera d'aucun secours : le traumatisme de sa mort l'a rendu complètement folle et suicidaire (si, c'est possible, même pour un mort-vivant !).



Le scénario devrait donc se dérouler dans la futilité et l'insouciance des soirées mondaines, mais avec de plus en plus de faits étranges. Il peut se terminer de diverses façons : les PJs découvrent le pot aux roses, et doivent en convaincre les autres invités qui n'y croient

évidemment pas. S'ils y parviennent, il faudra certainement rattraper Moreau dans sa fuite. Ou alors ils ne parviennent pas à trouver ou à convaincre les autres, et tout le monde pourrait très bien devenir la proie d'une horde de femmes-zombies qui les chassent à travers la même forêt.

Pour Rêve de Dragon

(par Christophe Osswald)

La Forêt Siproch

Un chassé sachant chasser vaut bien ses six chasseurs

La forêt Siproch est un bois très giboyeux, dans une région peu peuplée. S'appuyant sur une ancienne coutume, les quelques habitants du village de Trirochs, à dix kilomètres de là, préfèrent se contenter des troupeaux de moutons qu'ils font paître dans les plaines herbeuses proches des fermes. Ils n'ont de gibier que lorsqu'un animal s'est assez éloigné de la forêt pour arriver à la portée d'un arc ou d'une fronde.

Les voyageurs, n'écoutant que l'appel des daims appétissants et des cornicochons naïfs, se sont aventurés dans la forêt, dressant quelques affûts et plaçant des pièges robustes. A la fin de la journée, de nombreuses bêtes ont été prises, et les voyageurs ont construit un grand tertre de bois vert et de glaise pour fumer ces nombreux kilos de venaison. Alors que le bois se consume lentement pour que la viande puisse se conserver de nombreux mois, ils font la fête, mais modérément, car ils connaissent la réputation du lieu. Ils jouent aux dés pour choisir les deux d'entre eux qui iront se procurer une carriole et des barriques au village pour y atteler les deux mules. En effet, la forêt semble promettre de belles prises pour le jour suivant aussi, et cela sans fatigue. La prochaine ville devrait les voir marchands de viande... riches marchands de viande.

Les premiers tours de garde commencent. On n'est jamais trop prudent ; les vieilles coutumes, même si elles ne sont pas bonnes pour le commerce, ne sont pas forcément ridicules.

Derrière la large tranchée dont le fond est garni de pieux, longs, pointus et solides, les guerriers de la tribu des Rabassiers dansent et chantent pour appeler à eux le gibier venu du ciel. Cela fait trois générations que leur tribu a

découvert ce lieu, et aucun n'a plus aucune envie de le quitter. Leur chaman, Luneliet, a longuement étudié la configuration du ciel avant de choisir cette nuit-là pour la cérémonie. La précédente remonte à presque deux lunes, et les réserves de nourriture se font basses.

La tranchée, longue de quelques 400m, se trouve à la sortie d'une courte vallée encaissée, la vallée de Rabas, au sol rocailleux et désolé, et aux parois abruptes. Nul animal plus gros qu'un lapin ne pourrait y trouver un habitat acceptable. Et pourtant, au milieu de la nuit, alors que la Lune passe derrière un pic montagneux, et que l'obscurité se fait oppressante, le miracle se produit, une fois encore. Des animaux apeurés viennent courir dans les tranchées mal dissimulées. Les guerriers cessent leurs chants, et se couchent au bord des tranchées. Les jeunes guerriers, joyeux, y descendent pour achever les animaux.

La joie est de courte durée. La prise est bien plus faible que d'habitude. Si quelques regards soupçonneux se tournent vers Luneliet, rapidement, tous comprennent qu'il n'est pas le seul à blâmer. Du fond de la vallée provient une odeur de viande fumée ou brûlée.

Au milieu de la nuit, un brouillard mauve et galopant a recouvert le campement. L'alerte donnée sur-le-champ n'a rien pu changer, et les voyageurs, leurs affaires et leurs mules se retrouvent sur un sol rocailleux et désagréable. Si la viande et le bois enflammé les ont accompagnés, il n'en est pas de même pour la glaise, et leur ingénieuse construction n'est plus qu'un feu tousotant mais vigoureux, qui attaque la viande qui se trouve au milieu...

Du bas de la vallée proviennent des chants, qui cessent brusquement, puis qui sont suivis de hurlements d'animaux, comme des



cornicochons qu'on égorge. Peu après, le brouillard jaune repart, aussi brusquement qu'il était arrivé.

Voulant découvrir pourquoi le gibier n'est pas arrivé aussi nombreux cette fois-ci que d'habitude, Longache, le chef de la tribu, part vers le fond de la vallée avec trois guerriers d'expérience – plus expérimentés que la moyenne, du moins. Ils ne devraient pas tarder à rencontrer les PJs, à moins que ceux-ci ne soient d'eux-mêmes descendus vers la tribu.

Découvrant que la cérémonie leur a ramené des hommes, Luneliet déclare rapidement - dans sa langue, bien sûr - que ceux-ci doivent être des envoyés magiques qui leur ramèneront plus encore de gibier que la vallée n'en a jamais ramené.

Bien sûr, les PJs se retrouvent accueillis comme des princes - ou des Dieux, par les Rabassiers. Ils sont conduits jusqu'à leur campement, sur un sol plus agréable, à une dizaine de minutes de marche de là. Ce sont des huttes de bois et de peaux, qui disposent pour la plupart de fondations de pierre. On reconnaît là l'apport du gibier de Siproch.

Ils n'ont alors plus qu'à profiter de la douce joie de vivre des idoles d'un peuple manifestement oisif - les Rabassiers ne font qu'attendre les bonnes conjonctions pour recevoir du gibier en abondance.

Toutefois, le temps passe, et les Rabassiers ne voient pas leurs réserves se remplir par magie. Ils n'osent s'en plaindre ouvertement, jusqu'à ce qu'il prêtent l'oreille aux persiflages de Rapalo, jeune guerrier qui voulait devenir l'apprenti de Luneliet, mais celui-ci lui a préféré la jolie Jnolia, alors qu'elle était bien moins douée que lui.

Pour Rapalo, les voyageurs sont une malédiction qu'a envoyée la Vallée pour les punir des mauvaises cérémonies de Luneliet, et les guerriers devront prouver leur valeur en combattant la malédiction. Longache n'apprécie pas Rapalo, et cela fait que son influence ne grandit pas très vite.

Jnolia est la fille de Luneliet, mais la tribu ne le sait pas - ce n'était pas au chaman que sa mère appartenait ! Elle a réussi à avoir vent des

ambitions de Rapalo, et a décidé de se « sacrifier » pour forcer les voyageurs à la défendre, elle et le chaman, plutôt que de s'enfuir, ou de retourner seuls d'où ils viennent. Abusant des belles formes de son corps, elle a séduit l'un des voyageurs...

Lorsque enfin Rapalo parvient à mettre Longache de son côté, Jnolia ramène le chaman vers les PJs, et tous commencent à s'éloigner du campement, tâchant d'être discrets. Seul Rapalo les verra s'éloigner, les défiant d'une voix forte, mais distant de plusieurs centaines de mètres.

La chasse commencera alors, et les PJs pourront mesurer l'extrême oisiveté de cet ancien peuple de chasseurs. Ils ne sont pas doués du tout, et l'on voit bien qu'ils ont pris l'habitude que le gibier se jette dans des pièges simplistes. Malgré tout, plus d'une trentaine de chasseurs se sont jetés à leurs trousses, et tout ramollis qu'ils soient, ils ont l'avantage du nombre, et connaissent assez bien le terrain, mieux d'ailleurs que Luneliet et Jnolia.

Après quelques escarmouches, les PJs devraient comprendre qu'ils ne peuvent pas espérer tenir très longtemps dans le territoire des Rabassiers, par ailleurs plutôt petit, et coincé entre les montagnes et des marais.

Au cours d'une nuit, quelques jours après le début de leur cavale, Luneliet semble frappé par une révélation alors que, comme à son habitude, il lève le nez au ciel. Il affirme que c'est alors que les étoiles étaient dans une position similaire qu'il a vu des animaux disparaître dans une brume mauve, sur un îlot du marais.

Après quelques déboires boueux - voire Vaseux - les PJs devraient pouvoir mesurer la maîtrise astrologique du vieil homme, et regagner un Rêve plus vaste, sous les cris de dépit de gros chasseurs restés quelques centaines de mètres plus loin, sur la berge...

Ni Jnolia, ni Luneliet, ni aucun Rabassier n'est haut-rêvant. Le chaman est juste un excellent astrologue. Les membres de la tribu sont au final de piètres chasseurs, considérez qu'ils n'atteignent que +1 dans les compétences où ils devraient exceller... toutefois, ils savent se montrer impressionnants.



Pour Elric/Stormbringer

(par Ghislain Thiery)

L'enfant de la meute

Ceci est une adaptation d'un scénario d'un jeu que tout le monde connaît et auquel personne n'a jamais joué : Aquelarre, Un jeu médiéval fantastique en Espagne du XIII^{ème} siècle.

Au pays OIN les chamans dansent pour invoquer l'esprit de la grande meute : le seigneur des chiens au fameux nom imprononçable. C'est pour la grande chasse de printemps qui doit leur ramener force de viande et de peaux.

Cependant, le seigneur des bêtes n'est pas venu qu'en esprit. Il court les bois à des centaines de kilomètres de là.

Que faisait NINDON dans la forêt si tard ? Nul ne le sait, mais elle rencontra le seigneur des bêtes. Sa meute leva le gibier et c'est un courre la pucelle qui se joue dans l'ombre des grands arbres. L'animal apeuré se réfugie dans une grotte, le piège se referme et la donzelle connaît les assauts répétés du maître des chiens.

Neuf mois après, la pauvrete met au monde un petit être moitié homme et moitié chien.

Les PJs arrivent dans une auberge où se joue un drame familial : Une mère tente de s'interposer entre le bras puissant du père et le corps roulé sur lui-même d'une jeune femme au sol.

« Traînée ! Tu vas apporter le malheur sur notre maison, déjà les clients ont déserté le lieu. Je devrais te tuer ! Toi et l'enfant ! ».

A l'arrivée des PJs l'aubergiste change de ton et se précipite à la rencontre de ses clients, la fille file à l'étage et la mère vient les bras chargés de pots de vin. « Bonne venue voyageurs ! ».

L'aubergiste racontera toute l'affaire aux joueurs tant cela lui pèse. Il viendra boire avec les PJs et finira par leur demander de prendre l'enfant et de le tuer dans les bois à sa place. Si

les joueurs acceptent, il enverra sa femme chercher l'enfant. Là on apprendra que la fille et l'enfant ont disparu.

Pendant ce temps un groupe rentre dans l'auberge : un prêtre de la loi, un champion et son écuyer. Ils cherchent une catin et son bâtard de fils moitié loup. Ce sont des fanatiques qui parcourent les jeunes royaumes pour éradiquer tout ce qui par sa nature n'est pas d'essence Loyal.

Sur les lieux arriveront également un sorcier du chaos et ses sbires, il cherchait depuis si longtemps un être exceptionnel à sacrifier. Cet enfant paraît être le client idéal.

Les chamans OIN ont également « vu » la naissance de cette petite chose poilue et ont envoyé leurs meilleurs chasseurs pour récupérer ce qui pour eux représente une sorte de messie de la chasse. « C'est un don du seigneur des chiens ! » S'exclament-ils.

Bon, il y a également des villageois qui veulent la brûler et tout casser par la même occasion.

Devant un tel déchaînement de haine et de fureur, les parents pris de remords demandent aux joueurs de retrouver et de protéger leur fille et l'enfant, ils sont prêts à donner beaucoup de bronze.

Tous les protagonistes se retrouveront à courir après le même gibier. La forêt est dense et les cachettes multiples. Peut-être que MOUSMI, l'amie de NINDON, connaît des cachettes.

Au final bagarre, sang, douleur et l'apparition du seigneur qui vient chercher son engeance.



Pour Star Wars

(par Ghislain Thiery)

La chasse aux ambassadeurs

Ce scénario s'inspire du Dirdir du cycle de Tch'ai de Jack Vance.

Ere de la nouvelle république. La vie politique reprend ses droits après des années de guerre. Il est nécessaire pour les nouveaux démocrates de la galaxie de connaître leurs amis comme leurs ennemies.

C'est pourquoi une mission d'ambassade est mise sur pied pour rencontrer les anciens alliés de l'empire et les convaincre de rentrer dans le giron de la nouvelle république.

C'est ainsi que les PJs arrivent sur la planète Koltzoï où vit un peuple raffiné et décadent qui a élevé la chasse au niveau d'un art majeur. Tout chez eux rappelle le chasseur et le prédateur. Leur langage également est un langage de chasseur. La guerre qu'ils ont menée au côté de l'empire était aussi imprégnée de chasse : leurs vaisseaux cherchaient à isoler les plus petits et les plus faibles, et c'est par un jeu de cache-cache et de harcèlement continu qu'ils arrivaient à bout des plus gros. Une rumeur parle également que les soldats Koltzoï avaient pour habitude de collectionner des trophées de guerre. On parle de décorations douteuses faites des crânes des vaincus qui ornent les demeures Koltzoï. Le musée de la guerre et de la chasse est un haut lieu de culture de cette planète, peut-être qu'on y trouvera quelques rebelles empaillés, anciens

frères d'arme des PJs. Et c'est pour satisfaire leur passion que la planète est peu urbanisée. Les villes sont des montagnes d'architecture comparables à des termitières. Chaque quartier de ces cités possède une école de chasse. Et autour de ces villes s'épanchent des milliers de kilomètres de forêts denses où la vie sauvage est la mieux préservée de toute la galaxie. Durant la fête de Shavé, dieu chasseur, Les quartiers désignent leur héros. Et c'est dans les immenses jungles de la planète que se livrent des joutes étranges retransmises par relais vidéo. Le but du héros : ramener le plus de trophées. Pendant ces chasses, on dit que le chasseur peut devenir gibier. On dit que ce peuple enlève et élève du " gibier " pour ces grandes chasses. Peut-être que les PJs devront mettre fin à ces agissements et persuader les dirigeants d'être plus en accord avec la philosophie de la république.

Il va de soi que la mission va vite tourner au cauchemar. D'une manière ou d'une autre, les ambassadeurs devront prouver que la république n'est pas un ramassis de " lopettes " sans valeur au combat. Les PJs seront donc amenés à participer à une grande chasse. En effet, les PJs ne sont-ils pas les héros de la république ? Mais la chasse est truquée par les détracteurs de la république au mépris des lois.