

EastenWest

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



SCENARIO TOON

Le nain porte quoi

J'en suis sûr, vous avez toujours rêvé d'être un agent secret de la D.G.R.T.S.N. Voici une occasion de résoudre une affaire de sécurité internationale : la disparition d'un nain de jardin. Lancez-vous et vous éluciderez une grande énigme qui fera du bruit dans votre carrière d'agent secret.

SCENARIO IN NOMINE SATANIS

Pilleur d'icônes

Les reliques, tout le monde le sait, constituent de terribles concentrateurs de foi et, convenablement utilisées, autant d'armes pour combattre les forces du malin. Pas étonnant qu'au cours des siècles, l'enfer se soit attaché à semer le trouble en encourageant le trafic des fausses reliques.

SCENARIO FADING SUNS

Une réaction épidermique

Un scénario catastrophe pour aventuriers de l'extrême. Le finirez-vous ?

SCENARIO REVE DE DRAGON

C'est toi le chat

Retenus par tous les moyens dans un village portuaire en piteux état, les personnages ne tarderont pas à subir la malédiction qui touche tous les habitants. Transformés en chats, ils devront revenir aux sources du mal pour prétendre à retrouver leur humanité.

SCENARIO ELRIC

Voir Shaïliabian et mourir

Invités à un des événements mondains les plus recherchés dans les Îles Pourpres, les personnages seront les jouets de psychopathes désœuvrés avant d'être ceux de puissances divines ; ce qui ne vaut guère mieux.

SCENARIO DELTA GREEN

Le défilé

Un scénario librement adapté de Everville, roman de Clive Barker et presque immédiatement utilisable pour Kult.



© Ghislain THIERY

EastenWest

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

Sommaire

DOSSIER « FAITES LA FETE »

- 3 **Une réaction épidermique**
Scénario Fading Suns par Mario Heimbürger
- 21 **Voir Shaïliabian et mourir**
Scénario Elric par Benjamin Schwarz
- 39 **Au Baal Masqué**
Scénario In Nomine Satanis par Yoann
- 52 **Le Festin de la Bette**
Scénario Rêve de Dragon par Pascal Rivière
- 59 **C'est toi le chat**
Scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz
- 73 **Le défilé**
Scénario Delta Green par Pascal Rivière
- 81 **Le nain porte quoi**
Scénario Toon par Armand Buckel
- 88 **Pilleur d'icônes**
Scénario In Nomine Satanis par Benjamin Schwarz
- 93 **Inspirations**
Trois ouvrages présentés par Armand Buckel
- 94 **Herbier Tome 14**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 95 **Les Recettes de l'Apothicaire – 10^{ème} recette**
Aide de jeu générique par Benoît Martin

Encore de nombreux scénarios originaux sur le thème de la fête pour ce nouveau numéro d'Eastenwest. Pour un temps, nos rubriques habituelles (interview, jeu méconnu et aides de jeu) se sont effacées devant cet afflux.

Manifestement, ce thème était porteur. J'en profite donc pour annoncer les sujets à venir : le Magicien pour le n° 15, les Justiciers pour le n° 16.

A notre habitude, les pages d'Eastenwest sont ouvertes aux nouveaux collaborateurs. Prenez contact avec nous pour des articles en rapport, ou non, avec ces sujets.

La rédaction.

Prochain Numéro

« le Magicien »

Sortie le 27 juin 2004

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

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

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

Rédacteur en chef : Jean-Luc

Ont participé à ce numéro : Armand Buckel, Yoann, Pascal Rivière, Benoît Martin, Mario Heimbürger, Benjamin Schwarz -

Illustrateurs : Ghislain Thiery, Benjamin Schwarz, Elisabeth Thiery, Justyna Jedrzejewska -

Correcteurs : Olivier Dupuis, Elisabeth Thiery.

Techniques utilisées : Microsoft Word 97 et Adobe Acrobat 4.0 pour la version téléchargeable – Mysql, PHP3 et Macromedia Dreamweaver 3.0 pour le site – Adobe Photoshop 5.5 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.

Une réaction épidémique

Un scénario Fading Suns écrit par Mario Heimbürger, illustré par Elisabeth Thiery et Benjamin Shwarz

Ce scénario catastrophe est destiné à un groupe de personnages ayant un sens de la survie développé. Il se déroule sur **Leminkainen**, et plus particulièrement sur le continent de **Grikkor**. La possession du supplément "**Atlas stellaires : les fiefs Hawkwood**" est fortement recommandée.

Les personnages vont être invités à une fête donnée par **Jarus Hawkwood**, un vieux noble décadent, dans un fief éloigné du continent nord de Leminkainen. Les idées ridicules du vieillard vont amener certains de ses invités à déclencher sans le vouloir une épidémie mortelle. Le général **Arm Donon**, prévenu du danger, met en place une quarantaine impitoyable, bien décidé à profiter de cette situation de crise pour revendiquer un fief exsangue, une fois l'épidémie passée. Les personnages, atteints de ce mal, découvrent qu'un remède existe peut-être, dans un laboratoire antique et éloigné. Pour parvenir à sauver leur peau, ils devront briser le blocus de l'armée et retrouver un laboratoire perdu sur une planète hostile...

ACTE I : DECADENCE ET DEGENERESCENCE

Pour quelle raison vos personnages ont-ils choisi de répondre à l'invitation de Jarus Hawkwood ? Le mystère qui entoure ce personnage est déjà en lui-même une promesse de découverte intéressante... On le dit fantasque, décadent, prodigue de ses largesses... et terriblement isolé dans son fief de l'est de **Grikkor**, le continent nord de Leminkainen !

Jarus organise très régulièrement des fêtes dont la réputation s'est répandue comme une traînée de poudre, généralement accompagnée de clins d'oeil éloquentes qui évoquent autant de plaisirs interdits. Un prêtre pourrait être tenté de découvrir la vérité par lui-même.

Un noble peut répondre à une invitation personnelle et courtoise. Un marchand sera peut-être intéressé par les productions agricoles locales, que l'on dit extraordinaires. Les raisons sont nombreuses, mais le but unique : rassembler les personnages dans le fief de **Holos**.

♦ Holos

Après avoir atterri sur l'un des spatioports de Leminkainen, nos héros ont suivi, ensemble ou chacun de leur côté, une route qui les a amené jusqu'au fief de Holos, soit par la mer (Holos est un petit port de moyenne importance) soit par la terre (une longue route désertique et monotone).



Plan de Leminkainen

<http://www.eastenwest.net>

Page 3 sur 95



La cité d'Holos est construite en bordure de mer, bien que la limite entre l'océan et le marais qui jouxte la ville, à l'est, soit bien incertaine. Durant la plus grande partie de l'année, la chaleur élève au-dessus de la cité une brume verdâtre à l'odeur douceuse et peu agréable. La population, pauvre et abêtie, vit essentiellement de l'agriculture et de la pêche.

Le reste du fief est composé du manoir (construit à moins d'une heure de route de la ville) et de deux villages, **Lomar** et **Ferikor**, encore plus pauvres qu'Holos. Au nord de Lomar, un petit bois marque la limite entre le fief et une zone de hautes montagnes particulièrement hostiles. À l'ouest, une route se poursuit très longuement à travers une plaine désertique de couleur ocre, qui constitue également l'essentiel du territoire.

Le fief ne possède aucune richesse particulière en soi, et tout noble considérerait l'endroit comme un terrible piège où un suzerain serait relégué pour une faute grave. Les serfs cultivent péniblement une terre semi-aride, mais en y regardant de plus près, la récolte semble proche du miraculeux. Tous les légumes et fruits semblent avoir au bas mot le triple de la taille habituelle, bien que certains s'accompagnent de couleurs étranges et – comme nous le verrons plus tard – de goûts exotiques.

Un contact prolongé avec la population (quelle idée !) permettra également de constater une grande quantité de malformations et de tares génétiques parmi la population, qui de manière générale semble malade et stupide. Les serfs sont d'ailleurs peu loquaces, s'expriment difficilement, et ne parlent jamais de leur seigneur. Impossible de les faire sourire également : leur sens de l'humour semble avoir disparu en même temps que leurs espoirs.

♦ Arrivée au manoir

Après une traversée du fief aussi inconfortable qu'inquiétante, l'arrivée au manoir est vécue comme un soulagement. En fait de manoir, on trouve ici, dans une zone verdoyante entretenue à grands renforts de jardiniers, une petite vingtaine de bungalows qui entourent une vaste demeure. Mélange d'architecture antique et actuelle, elle allie allègrement poutrelles métalliques, baies vitrées et tourelles de pierre jaune. Les bungalows sont de construction bien plus simple mais restent élégants.

Tout autour de ces constructions, de nombreux arbres prodiguent ombre et fraîcheur. Arbres fruitiers pour la plupart, ils laissent pendre de leurs branches des fruits fantastiques, pommes de la taille d'une pastèque, bananes bleues et géantes, pêches sans noyaux. Entre les arbres, l'herbe bleue si caractéristique de ce monde achève de donner l'impression d'un tableau impressionniste.

Les personnages sont accueillis par des serviteurs en livrée, qui les traitent tous sans exceptions comme de grands seigneurs, leur proposant collations et services avant de les mener jusqu'à leurs

appartements (bungalow individuels pour les nobles, chambres dans une des bâtisses pour les autres).

Un homme à l'aspect militaire, le lieutenant **Sender Mojik**, chargé de la sécurité du fief, examine les invitations de chacun sans marquer le moindre respect pour les invités, ce qui met les serviteurs dans l'embarras. Ils n'hésiteront pas à s'excuser au nom du seigneur Jarus pour ce désagrément, désavouant ouvertement (mais pas en sa présence) l'officier de sécurité.

Des personnages attentifs remarqueront que les serviteurs, nombreux et zélés, n'ont aucun rapport avec les gueux malades de la ville, comme si le seigneur pratiquait une forme d'eugénisme. Certains d'entre eux toutefois présentent des malformations bénignes et presque impossibles à repérer.

Après les avoir accompagné dans leurs quartiers, les serviteurs prennent congé, proposant aux invités de se mettre à l'aise avant la fête de ce soir. Un cordon est placé dans les appartements pour appeler un domestique en cas de besoin.

Une fois apprêtés, les personnages sont attendus dans le grand hall d'entrée du manoir. Des serviteurs virevoltent déjà entre les invités, arrivés avant les personnages ou pendant qu'ils se reposaient, pour proposer diverses boissons apéritives aux saveurs exotiques.

Sous le regard soupçonneux du lieutenant Mojik, qui se tient à l'écart de l'assemblée, une foule aussi bizarre qu'hétéroclite fait timidement connaissance. Il y a là une trentaine de personnes, de toutes les classes sociales "hautes" (comprendre, des hommes libres) allant du noble Decados jusqu'à l'Avestite en passant par un guerrier Ukar.

Des petits groupes se sont formés ici et là, autour de sujets de discussions assez neutres pour ne pas provoquer de polémiques. Visiblement, tout le monde est en attente du chef de la maisonnée, Jarus Hawkwood. Un groupe de musiciens maltraite plusieurs morceaux antiques sur des instruments à cordes électrifiés.

Certains des invités sont des habitués (qui garderont toutefois le secret sur les fêtes précédentes et sur Jarus pour ne pas déflorer la surprise) mais la plupart sont dans le même cas que les personnages : indécis et avec la sensation d'être dans une autre dimension au fin fond d'une zone hostile.

Durant l'attente, les personnages peuvent faire connaissance de **Antoniov Decados**, un habitué qui fournit la soirée en petites confiseries d'un genre spécial, **Mollonor Varrlukanan**, un noble Ur-Ukar peu loquace, **Dubaï Grillan**, aurige ventripotent et volubile ou encore **Bono Callen**, un Avestite à l'air peu engageant qui surveille tout ce beau monde sans rien dire. Tous ces PNJs sont détaillés dans la section "PNJs" à la fin de ce document. C'est le moment où jamais de leur donner vie, afin de rendre la suite du scénario plus intense.

♦ Grandeur et décadence

Alors que tout le monde commence à s'impatisser, une double porte s'ouvre avec fracas sur le balcon surplombant le hall, et un homme en tombe avec grâce, en se réceptionnant souplement sur le sol. L'acrobate lance un joyeux « *Noble assistance, veuillez me pardonner pour ce retard* » qui achève de plonger tout le monde dans la stupeur, d'autant plus que l'homme qui se présente devant eux doit avoir dépassé les 80 ans. Physiquement en pleine forme, les cheveux longs et blancs tombant sur un costume élégant, il porte droit devant lui un regard blanc et aveugle.

Jarus Hawkwood enchaîne immédiatement sur une ode à la fête, et invite immédiatement tous ses chers invités à goûter à la fête comme ils ne l'ont encore jamais fait. « *Dans la salle attenante, mes serviteurs ont préparé un buffet mettant en scène les plus beaux fruits et les plus exotiques saveurs que le fief d'Holos peut proposer. Les boissons vous aideront à délier vos langues dans un concert de discussions plus éloquentes les unes que les autres, et mes musiciens bercent vos pas. Des drogues venues des cinq coins de l'univers ouvriront vos perceptions à d'autres formes d'amusement et pour ceux qui seraient pris d'une furieuse envie de croquer la vie à pleines dents, des chambres à l'étage ont été apprêtées à l'aide de nombreuses chandelles et certains outils des plus amusants... Chez moi, la tristesse est bannie, seules la joie et la vie ont droit de cité ! Et maintenant, que la fête commence !* »

Quelques applaudissements tenus (les habitués) viennent acclamer l'ouverture des portes, et il est évident à qui observe le Décados à ce moment que ce dernier semble avoir trouvé un Hawkwood à ses goûts ! Le reste de la soirée se déroulera dans la luxure et le stupre, tous les excès ou presque étant permis ! Le seigneur Jarus n'hésitera pas à relancer les invités qui resteraient en retrait. Seuls l'Avestite et le lieutenant Mojik resteront à l'écart, un regard désapprobateur.



Jarus Hawkwood

© Elisabeth THIERY

Quoi qu'il en soit, si loin de toute civilisation, loin des centres de l'Église, durant une soirée au moins, tous les excès sont autorisés. À vos personnages de voir s'ils en profitent ou non...

Si vos personnages ne se connaissent pas avant ce scénario, utilisez le stratagème suivant : durant la soirée, des serviteurs viennent présenter un sac opaque à chacun d'entre eux, leur demandant d'en sortir un morceau de tissu. Ainsi en est-il pour tous les invités. Hasard évident : vos joueurs tirent tous un petit rectangle de tissu jaune, strié de bandes bleues... Pour le moment, ce fait reste un mystère, aucun serviteur ne désirant éclaircir leur lanterne... mais le lendemain amènera toutes les réponses aux questions que vos joueurs se poseront.

♦ Voir rouge et mourir

Ce n'est qu'après une nuit certainement trop courte et un repas léger servi dans les appartements de chacun que le seigneur Jarus demande à nouveau à tous ses invités de le rejoindre dans le hall. Le vieillard a les traits tirés, mais semble survolté (il a pris quelques remontants fournis par le Décados). C'est avec un sourire radieux qu'il demande le silence...

« *Les habitués de mes fêtes le savent, j'aime organiser des petites surprises pour récompenser la patience de mes invités pour un pauvre vieillard sénile... Cette fois-ci, je vous propose un petit jeu : mes serviteurs ont caché dans la forêt de Lomar une centaine de foulards rouges. Oh ! Ils ne sont pas complexes à trouver, même si certains sont mieux cachés que d'autres. Je vous propose le défi suivant : vous vous organisez en équipes, et l'équipe qui aura ramené le plus de foulards à la nuit tombée se partagera 10 000 fénix !* »

Les murmures sont instantanés... c'est une sacrée belle somme pour un jeu aussi trivial, et cela

est à coup sûr, à mettre sur le compte de la folie du seigneur Jarus. Mais ce dernier est très sérieux ! Deux barges de 50 places vont amener les joueurs sur les lieux du départ : un point situé à quelques dizaines de mètres au nord du village de Lomar, à l'orée de la forêt du même nom.



Vous l'aurez compris : si vos joueurs ne se connaissent pas avant la partie, les petits morceaux de tissus de la veille ont permis de les désigner comme faisant partie de la même équipe. Dans le cas contraire, considérez que la composition des équipes est libre.

Ce sont donc une dizaine de groupes différents qui vont s'engager dans la forêt à la recherche de petits drapeaux rouges. L'après-midi s'annonce calme : la forêt est agréable, à peine vallonnée. Si elle est bien dense, la circulation y est aisée, même en l'absence de sentiers tracés. À chaque heure, demandez un jet de Perception/Observation à tous les joueurs. Si la majorité réussit, considérez qu'un foulard est trouvé (noué dans une branche, glissé sous une pierre, etc.). Ajoutez un foulard pour chaque critique.

Durant l'après-midi, les personnages peuvent aussi croiser les autres groupes, notamment celui assez hétéroclite composé du Décados, de l'Avestite et de l'Ur-Ukar ou encore celui dirigé par l'aurige. Ce dernier possède d'ailleurs un instrument de mesure bizarre qui lui permet à priori de repérer les traces de passages (une espèce de senseur repérant les poussières humaines récentes). Encore mal étalonné, l'instrument pourrait toutefois grandement le favoriser dans la recherche des foulards !

Laissez les joueurs monter des stratégies... certains voudront peut-être voler les foulards des autres groupes, malgré l'évident manque de classe que cela représente. De toute façon, tout cela ne servira pas à grand-chose...

Ce n'est que vers la soirée que les personnages aperçoivent à nouveau le groupe du Décados... accroupi, visiblement en train de se tenir la tête... Si les personnages s'approchent, les membres du groupe rival se retournent et révèlent un horrible spectacle : la peau de leur visage et de leurs mains semble pourrir à vue d'œil, se détachant par lambeaux, et dégoulinant de pus. Le regard fou des pestiférés lance des éclairs de douleur et de colère, tandis que les bouches se plient dans des rictus horribles... Immédiatement, le groupe entier se précipite vers les personnages afin de les tuer, sous le coup d'une folie meurtrière...

Chaque personnage doit réussir un jet de Calme s'il désire pouvoir agir à ce premier round. Considérez chaque combattant ennemi comme ayant déjà perdu quatre points de vitalité. Chaque round qui passe, un nouveau point est perdu tandis que la décomposition continue. Le combat doit être effrayant : ces ennemis étaient auparavant des gens sensés, et voilà qu'il n'en reste que des cadavres sur pied.

Évidemment, les personnages finiront par en venir à bout... mais ce n'est que le début de l'aventure... Au fait, pour les joueurs vraiment vénaux : le groupe avait déjà trouvé trois drapeaux rouges...

♦ Début de l'épidémie

Que les personnages choisissent d'interrompre la chasse aux foulards ou de la poursuivre jusqu'à son terme, le spectacle qui les attend au point de rendez-vous sera le même : une des barges est absente, et aucun serviteur n'est là pour piloter celle qui reste.

À quelques dizaines de mètres de là, le village présente des signes d'agitation. Le serviteur restant est en train de courir d'une maison à l'autre, et les habitants sont réunis en prière collective près d'un monument religieux faisant office de chapelle.

Quelques participants à la chasse aux foulards sont réunis, visiblement gênés, dans un coin. L'aurige est le seul qui semble s'intéresser à ce qui se passe, les autres restant obstinément dans un mutisme protecteur.

En interrogeant soit le marchand, soit les villageois ou encore le serviteur, on pourra reconstituer ce qui s'est déroulé...

Une des équipes de la chasse est venue au village au cours du jeu pour tenter d'engager des hommes valides pour assister le groupe dans sa recherche des foulards. Évidemment, les hommes étant tous aux champs, et les femmes étant occupées aux tâches manuelles, personne n'a accepté, d'autant plus que le groupe, dirigé par un jeune nobliau d'une maison mineure, **Adan Bronswick**, n'était pas prêt à dépenser une serre pour ce travail !

Le groupe est reparti rageur vers la forêt, et moins d'une heure après, les premières femmes ont commencé à ressentir des douleurs, et à voir leur peau s'étioler et tomber en lambeaux. Rendues folles de douleur, elles se sont mises à agresser leurs voisines qui ont sonné l'alerte et fait revenir les hommes. Depuis ce temps, des nouveaux cas se sont déclenchés, et le village est en train de perdre une bonne moitié de ses habitants.

Le serviteur court d'une maison à une autre pour constater l'évolution des dégâts. Les odeurs qui émanent de ces demeures sont insupportables, et la pénombre qui y règne pourrait dissuader un soldat d'y pénétrer. Il peut ajouter un élément aux informations : le groupe mené par Bronswick était resté en lisière de la forêt, et est ressorti peu après : certains d'entre eux se sont plaints de malaise. Constatant les dégâts dans le village, ils ont, semble-t-il, pris peur. Ils ont assommé l'un des deux serviteurs, et se sont emparés de la barge. Ils ont fui en direction de Holos...

Le serviteur victime du groupe a développé peu après les mêmes symptômes que dans le village : il a été transporté dans une des maisons...



ACTE II : QUARANTAINE MORTELLE

La réaction de vos personnages dépendra beaucoup de leur altruisme. Sans doute ne comprennent-ils pas encore tout à fait l'étendue de la catastrophe. Peut-être même espèrent-ils encore stopper l'épidémie en se dépêchant vers Holos et tenter d'intercepter les « chasseurs » vecteurs de la maladie.

Cette deuxième partie devrait permettre de les plonger les joueurs au plus profond de l'horreur. Après l'insouciance et la légèreté de la première partie, faites bien comprendre tout le tragique de la situation. Les gens meurent par centaine, et la maladie ne fait que prendre de l'ampleur. Au plus noir moment arrivera peut-être un espoir que les aventuriers doivent absolument saisir, sous peine de mourir eux-mêmes dans le piège diabolique qu'est devenu Grikkor.

♦ Fuites tragiques

Quelle que soit la vitesse de la barge et les risques

Les effets de la maladie

Le GAL-2 résulte de la recherche en armement bactériologique de la seconde république. Malgré la stabilité économique de l'univers, la course à l'armement se poursuit entre les entreprises. Et toujours se posait la même question : comment tuer un maximum d'ennemis sans se mettre soi-même en danger. La solution virale ne fut pas retenue, mais cela n'empêcha pas les laboratoires de l'essayer.

Propagation : le GAL-2 est un virus mutant qui peut prendre deux formes, une forme virulente qui provoque la mort en quelques heures, et une forme lente qui prolonge les souffrances pendant plusieurs jours. La forme virulente n'est pas contagieuse, contrairement à la forme lente. Les personnes atteintes par la forme plus difficilement décelable sont donc les seuls contagieux. À un instant donné, la contagion peut donner lieu à la forme virulente dans 30 % des cas, et à la forme lente dans les autres cas. Pour les besoins de ce scénario, on supposera que les personnages ont été infectés durant une phase « lente ».

En pratique, à chaque fois que les personnages rencontreront un groupe « secondaire » (cela ne concerne donc pas les PNJs principaux du scénario), jetez 1d20. Sur un résultat de 1 à 6, le groupe rencontré contracte la forme virulente. Dans les autres cas, c'est la forme lente.

Une personne déjà infectée n'est plus concernée.

La forme virulente occasionne la perte d'une case de santé par période de 15 minutes. La peau se liquéfie rapidement, et des dommages au cerveau occasionnent des crises de folie et des attitudes berserk. La mort est inévitable.

La forme lente demande chaque demi-journée un jet d'Endurance pure. Un échec indique la perte d'une case de santé qui ne peut être récupérée tant que le personnage est malade. Les symptômes ne sont pas visibles : le virus occasionne des dégâts aux organes internes. Il n'y a pas de soins connus.

que prendront les aventuriers, il sera déjà trop tard en arrivant à Holos. Au milieu de la cour du manoir est échoué le second véhicule que les fuyards ont manqué d'écraser contre la façade.

Sur les trois occupants, un seul est encore dans l'engin. Son corps quasiment liquéfié est échoué derrière un siège. Ses compagnons, pris de panique n'ont pas attendu qu'il meure de son propre chef : le trou d'un laser est encore bien visible au centre de sa poitrine.

Adan Bronswick, en aristocrate impétueux, s'est immédiatement rendu auprès du baron pour lui demander des comptes. C'est là-bas qu'il pourra être trouvé. Il a à sa main le laser qui a tué son compagnon, et si les personnages font preuve d'une quelconque agressivité, le nobliau n'hésitera pas à prendre le baron en otage, exigeant d'être immédiatement soigné, et rapatrié chez lui.

Il faudra beaucoup de tact aux personnages pour le calmer : Adan est complètement paniqué par ce dont il a été témoin, et s'il n'y avait pas sa dignité, il en ferait dans ses chausses. Évidemment, son discours est inintelligible jusqu'à ce qu'il soit désarmé. Si les personnages trop expéditifs tentent de le tuer, rappelez-leur discrètement qu'il est le seul témoin direct de ce qui s'est passé.

Quoi qu'il en soit, une fois ramené à la raison (et maîtrisé), il pourra dénouer le fil des événements : son groupe a découvert dans la forêt ce qui ressemblait à une petite grotte. Imaginant y trouver un de ces ridicules foulards, ils se sont glissés à travers une faille très étroite, et ont été surpris de se retrouver face à une lourde porte métallique. Après des efforts importants, ils ont réussi à l'ouvrir assez pour y pénétrer, mais sans source de lumière (il faisait jour dehors), ils ont dû fouiller l'endroit à tâtons. Il y avait là quelques armoires, des tables poussiéreuses en métal et de nombreux ustensiles qu'ils ne purent pas identifier. Alors qu'ils perdaient tous patience se sont produits successivement trois bruits très nets : un bruit de dégonflement (en fait, la porte d'une armoire pressurisée), un bruit mat (un mouvement maladroit a fait tomber une capsule en plomb, dont les scellés, anciens, se sont brisés à ce moment) et un juron (produit par **Karoliu**, qui a provoqué la chute de l'objet). Après peu de temps, découragés et déçus, les chasseurs ont décidé qu'ils ne trouveraient pas là de foulards pour ce « jeu stupide et puéril ». Le reste de l'histoire est connu...

Reste à savoir ce qu'est devenu le troisième membre du groupe, le fameux Karoliu justement... À peine arrivé à Holos, complètement paniqué, l'homme a préféré s'enfuir (à pied) vers la ville et regagner le port, où son navire était amarré. Il est monté à bord précipitamment, et a immédiatement mis le moteur pour s'éloigner des côtes. En passant en ville, il a eu le temps de contaminer trois personnes, ce qui est amplement suffisant pour répandre la maladie... Plus rien ne s'oppose à ce que le fief de Jorus soit définitivement rayé de la carte.

Reste un point à régler... où était le lieutenant Mojik durant la prise d'otage chez son suzerain ? D'après les bribes incomplètes qu'il a pu saisir dans le discours d'Adan (« tous morts », « se liquéfient », « malédiction »), il a rapidement saisi la gravité de la situation et s'est isolé dans ses quartiers pour y utiliser en toute discrétion sa radio militaire. Il a immédiatement fait un rapport à ses supérieurs.

Jusqu'à ce qu'il soit démasqué, il ira très régulièrement informer le général Arm Donon de toutes les évolutions de la situation. Quand les personnages se rendront compte que « l'extérieur » semble être au courant de toutes leurs actions et découvertes, ils finiront bien par chercher des explications. Mais Mojik gardera la tête haute jusqu'au bout : c'est un soldat, aux ordres de ses supérieurs. « *Il n'a fait que son travail.* »

Nous verrons plus tard que ce travail va extraordinairement compliquer la vie des personnages !

♦ L'unité de sauvegarde

La réaction la plus logique pour les personnages serait la fuite. Évidemment, c'est une très mauvaise idée. Non seulement, ils finiraient par mourir des suites de la maladie, mais en plus, il y a de fortes chances pour qu'ils aient infecté la planète entière avant que cela ne se produise...

En fait, le plus sage serait de faire face, et de tenter d'en savoir plus. Pour cela, l'idéal est de revenir là où tout a commencé : la forêt, et plus particulièrement le bunker qu'a découvert Bronswick et sa bande.



Mais depuis le temps, la nuit est tombée... Attendre le lendemain est une mauvaise idée, quand chaque minute est comptée. Il faudra donc faire avec et emmener un noble terrorisé – mais seul capable de retrouver l'endroit – dans un fardier emprunté au chevalier Hawkwood (qui montre déjà les premiers signes de la maladie).

Le voyage se fait dans un silence pesant, uniquement troublé par les sanglots de Bronswick. Le paysage défile, morne et étrangement serein : la terre n'a rien à craindre, mais le temps des humains semble être écoulé. Au loin se dresse bientôt la masse soudainement menaçante de la forêt, si agréable tantôt. Le village attendant n'est plus qu'un charnier où errent encore quelques cadavres en demi-décomposition. Inutile d'y mettre les pieds.

Si l'humeur vous prend d'organiser une séquence stressante, souvenez-vous que quelques rescapés de la chasse sont encore perdus dans la forêt. Les personnages ne semblent pas encore atteints par le mal, prendront-ils seulement le risque de les laisser approcher et d'être contaminés ? Tenteront-ils d'aider les malades ou les abattront-ils à distance ? Certains, devenus fous, peuvent être une réelle menace et attaquer le groupe au plus mauvais moment, tels des fantômes sortis de la nuit !

Si vos joueurs sont déjà fatigués, toutefois, le voyage peut se passer sans grand danger.



Après des hésitations qui énerveront les plus impatients, Adan finit par guider convenablement le groupe. La dernière partie de l'expédition se fait obligatoirement à pied : la grotte n'est pas accessible facilement.

Une fois à l'intérieur (les gros devront passer leur route : il faut réellement un effort pour passer la faille rocheuse), et à la lueur des lampes torches, l'aspect « laboratoire » du lieu est très marqué. L'attention de tous est immédiatement attirée par le petit tube de plomb, débouché, et par l'armoire dont il est issu. Sur le tube, un simple numéro de série et un code : **00E3AC07 – GAL2**.

L'armoire est remplie d'autres tubes, munis eux aussi de numéros de série, successifs pour peu que l'on compte en hexadécimal. Les codes sont eux complètement différents en fonction du tube.

Un scientifique finira par comprendre à quoi sert ce lieu : c'est une unité de sauvegarde. Les produits fabriqués par un laboratoire sont ici classés en double, afin d'éviter une perte complète en cas de destruction du laboratoire principal. Dès lors, une évidence s'impose : il faut trouver des renseignements sur ce lieu « **alpha** ».

La solution se trouve dans une autre armoire : elle contient une série de feuillets faits d'un métal très fin mais assez solide, qui bien que couvert d'une substance corrodée, reste lisible. Les dates indiquées donnent le vertige : plus de **1000 ans** en arrière, au temps de la splendeur de la seconde république !

Et une constatation : le GAL 2 est une substance mortelle, élaborée dans le but de devenir une arme terrifiante, mais totalement incontrôlable. Les feuillets indiquent que la substance n'a pas été fabriquée par le laboratoire propriétaire du lieu (son nom est **Galledon**), mais par une entreprise concurrente. Galledon a été engagé pour trouver une parade à cette « peste ».

Mais alors que le texte devient passionnant, les feuillets s'arrêtent brutalement sur un constat très déprimant : devenu trop petit, le centre de sauvegarde **Kainen** est abandonné au profit d'un autre. Aucune localisation n'est donnée.

Par contre, les premières pages donnent de précieuses indications sur la localisation de Galledon : le laboratoire est construit en un lieu où de fortes chaleurs et des pressions gigantesques permettent d'économiser l'énergie nécessaire à la restructuration atomique de molécules. De plus, compte tenu des temps de livraison entre les « sauvegardes », ce lieu se trouve dans le même système solaire.

Si les personnages n'ont pas les connaissances pour trouver la solution, ils peuvent demander à l'urige, Dubaï Grillan, s'il est encore vivant. Un seul lieu peut convenir à cette description : **Nax**, la première planète du système.

L'espoir est mince, mais il existe : retrouver le laboratoire Galloden et prier pour qu'ils aient eu le temps de trouver l'antidote avant de suivre le déclin de la république !

♦ Blocage impitoyable

Mais ce n'est pas si simple : avec tout le temps perdu à retrouver l'unité de sauvegarde, un blocus aussi efficace qu'inhumain a eu le temps de se mettre en place.

Averti par le lieutenant Mojik, le général Arm Dannon, fin stratège, a pu imaginer un plan pour tourner la situation à son avantage. Désireux d'acquiescer des terres, il est prêt à tout pour gérer la crise avec la meilleure efficacité possible, et la mort du chevalier Jarus et de tous ses vassaux serait pour lui une aubaine.

Ses troupes, chargées de surveiller le continent barbare de **Valdalla** étant stationnées dans les parages, il n'a pas mis beaucoup de temps pour les mobiliser.

Utilisant navires, patrouilleurs militaires et même quelques engins volants rescapés de la lente érosion de son armée, il a installé un cordon aussi infranchissable que possible. Plus les personnages perdront de temps, et plus le blocus sera fermé. Ses hommes ont tous reçu les mêmes ordres : si quelqu'un tente de franchir le périmètre, il faut l'abattre immédiatement coûte que coûte. En réalité, la plupart des hommes hésiteront avant de faire feu, mais la menace est réelle !

Pour protéger ses arrières, le général a de plus envoyé à sa suzeraine, la **duchesse Catherine**, un rapport alarmiste de la situation. Dannon n'ayant jamais fait preuve par le passé de fourberie, la duchesse lui a enjoint de régler cette situation désastreuse le plus proprement possible, en évitant soigneusement d'imposer une méthode, par pure politique.

Les personnages se rendront compte du blocus de plusieurs façons : certains invités du chevalier, rescapés, ont décidé de quitter discrètement le fief par la route qui traverse le désert. Quelques heures plus tard, un seul rescapé de l'expédition raconte comment des militaires en faction ont tiré sans sommation sur le groupe désarmé.

Par ailleurs, le bateau de Karoliu est ramené à la fin de la nuit vers les côtes par la marée. Il porte de nombreux impacts de balles, et le corps sans vie de son pilote est étendu sur le pont.

Grâce à l'informateur Mojik qui prévient le général de toute activité suspecte, le blocus est d'autant plus efficace. Pourtant, si les personnages veulent espérer sauver leur vie, il faudra bien qu'ils parviennent à quitter la planète !



C'est là qu'intervient encore une fois l'aurige... Dubaï a en effet de nombreuses relations. Étant donné la situation dramatique, il est prêt à en trahir une : il connaît en effet un groupe de contrebandiers qui font passer des armes vers la nation **Vuldrok**. Leur base d'activité est une petite île au large des côtes. Ils disposent également d'un petit vaisseau intra-système pour effectuer des transbordements discrets dans l'espace...

Si les personnages peuvent atteindre cette île (en emmenant Dubaï), ce dernier pense être capable de négocier un service... Atteindre l'île ne sera pas facile, mais déjà, les premiers effets de la maladie se font sentir chez certains personnages... le temps presse, et malgré la fatigue, il va falloir agir !

♦ La fuite en avant

Les moyens d'atteindre l'île ne sont pas nombreux : il ne reste que deux bateaux à moteur au port. Ils ne sont guère puissants, ni même en bon état, mais peuvent supporter un petit voyage en mer.

Mais s'ils prennent la peine de se renseigner, les personnages pourront apprendre un fait intéressant : le seigneur Jarus a une marotte un peu particulière, la pêche sous-marine.

Privilégiant le risque, Jarus utilisait des glisseurs sous-marins mono-place, munis d'une bouteille d'oxygène et d'un masque adapté. Le glisseur se tient et se manœuvre d'une main, l'autre permettant de manier une arme. Malheureusement, ils ont une autonomie assez faible.

La solution idéale serait donc d'utiliser les bateaux pour se rapprocher, et de glisser ensuite dans l'eau. À noter : compte tenu de l'âge avancé de Jarus, les glisseurs n'ont pas servi depuis longtemps, et risquent de tomber en panne au plus mauvais moment.

À vous, meneur, d'orchestrer la fuite hors de la seigneurie, mais évidemment, cela n'a d'intérêt que si l'équipée présente quelques risques. Voici une liste d'idées à mettre en œuvre pour rendre ce moment tendu à souhait :

Le passager clandestin : comprenant que les personnages allaient tenter une fuite, un villageois atteint par la maladie a choisi de se glisser dans un des bateaux, et de s'y cacher. Durant les premières minutes du voyage, un mouvement brusque du navire va lui arracher un cri. Les personnages perdront-ils du temps à faire demi-tour ou l'emmèneront-ils avec eux. Dans ce dernier cas, le villageois risque d'être un boulet. Surtout si les personnages ont emmené juste assez de glisseurs pour eux-mêmes !

La patrouille aérienne : un planeur de l'armée survole la mer. Évidemment, impossible de se cacher.

Cet événement introduira l'événement suivant. Si Mojik est encore en vie, inutile d'introduire cette patrouille, le lieutenant aura averti le général par radio.

Le missile : des jets de perception réussis permettent de repérer un objet volant à grande vitesse à l'horizon. Le projectile a une trajectoire erratique, mais dès qu'il arrive à une certaine distance des embarcations des personnages, il fonce droit devant. Il ne s'agit ni plus ni moins d'un missile envoyé par l'armée du général Dannon, guidé par la chaleur. Pas facile à éviter...

Si les personnages ont pris les deux bateaux, ils peuvent se permettre d'en perdre un en se serrant un peu. À eux d'orchestrer le passage de l'un à l'autre dans les meilleurs délais.

S'ils n'en ont qu'un, ils vont devoir manœuvrer très serré pour éviter le missile. La stratégie consiste à foncer droit sur lui, puis à calculer le moment exact où faire un écart. Trop tôt, et le missile va corriger sa trajectoire. Trop tard et le missile viendra heurter le bateau. Mais dans tous les cas, le missile explosera au contact de l'eau, et l'explosion pourrait faire chavirer le bateau.

Le personnage aux commandes du navire visé doit effectuer deux jets successifs :
 Calme + Observation pour estimer le moment de la manœuvre
 Dextérité + Conduite (bateau) pour effectuer la manœuvre.
 Si le premier jet est raté, une des deux alternatives évoquées se produit. Le second jet sert alors à limiter les dégâts. Dans tous les cas, autorisez un jet de Dextérité + Esquive pour sauter à l'eau avant l'impact.
 Si les deux jets sont ratés, le navire est détruit (ou chaviré). Les personnages encore à bord encaissent 8 dés de dégâts. Les autres seulement 3.

L'interception : les missiles n'étaient que l'avant-garde de l'armée. Deux patrouilleurs marins lourdement armés sont en route pour intercepter les personnages. Là, il n'y a aucun moyen efficace de réagir, si ce n'est quitter le navire et continuer sous l'eau. Les personnages sont en limite de distance, mais ils n'ont pas réellement le choix.

Évidemment, si les personnages n'ont pas pris les glisseurs sous-marins, ils se retrouvent face à un problème. Vous pouvez choisir entre deux solutions pour continuer l'aventure : soit organiser une poursuite dangereuse en bateau (les patrouilleurs ne sont pas très rapides, mais leur armement est mortel) ou faire capturer les personnages en leur donnant l'occasion de s'évader ultérieurement en volant le navire.



Dans ce cas, l'arrivée à l'île des contrebandiers risque d'être délicate : on n'aime pas trop les véhicules militaires au premier abord, là-bas !

Les pannes : Une fois dans l'eau, il reste à composer avec les pannes éventuelles des glisseurs. Celles-ci peuvent survenir à n'importe quel moment (surtout les plus mauvais, à combiner éventuellement avec l'événement suivant). La panne peut concerner la direction (le glisseur n'est plus manœuvrable et part en vrille), la vitesse (le glisseur est bloqué sur la vitesse maximale) ou le fonctionnement (le glisseur s'arrête tout simplement de fonctionner).

Ah, j'oubliais : il est tout à fait possible que les militaires tentent d'arrêter le groupe en lançant à l'eau des mines...

Le prédateur : Alors que les personnages pensent avoir échappé aux militaires, voilà qu'intervient un nouveau danger. Un prédateur local, le **nakangi**, surgit de derrière un rocher et voit chez les personnages son prochain repas.

Le Nakangi se présente sous la forme d'un grand singe amphibie. Ses bras longs et musclés sont rattachés au torse par une membrane de cuir et ses mains palmées lui donne une vitesse inouïe sous l'eau. Sa mâchoire proéminente est destinée à attraper ses proies. Enfin, il faut signaler que cette créature mesure près de 3 mètres de long, du museau jusqu'à sa nageoire caudale.

Il faut espérer que les personnages ont pensé à emmener des armes amphibies, car sinon, c'est à main nues qu'ils devront lutter... Dans tous les cas, il suffira de blesser la créature pour qu'elle fuie le combat.

Caractéristiques du nakangi :

Force 7, Dextérité 8, Endurance 7, Intelligence 2, Perception 5

Combat à main nues 6, Esquive 5, Observation 4, Vigueur 6, Nage 10

Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Ce n'est donc qu'après un voyage très mouvementé que les personnages arrivent en vue de l'île indiquée par leur informateur. Mais maintenant, il va falloir négocier !

ACTE III : POUSSEE DE FIEVRE

À peine sortis de l'eau sur la côte d'une île minuscule et rocailleuse, les personnages vont essuyer un tir (heureusement maladroit) de mitrailleuse. Puis, on entendra au loin un bruit métallique grinçant, avant qu'un juron sonore et affreusement vulgaire ne le remplace.

Antonin Gruft n'a pas l'habitude de recevoir des visites imprévisibles, généralement synonymes d'ennuis. C'est pourquoi il a équipé toute son île et l'installation souterraine qui abrite sa petite organisation de zones de défenses. Assez pingre, il n'a toutefois pas misé sur du matériel de qualité, et heureusement ! Les personnages auraient sinon été abattus sans autre forme de procès.

Si Dubaï Grillan est toujours avec les personnages, il partira en éclaireur pour rencontrer Gruft et commencer la négociation. Il s'isolera un moment avec lui, laissant les personnages se reposer, et après une discussion visiblement agitée, reviendra avec le sourire et la promesse que tout ira bien et que l'affaire est entendue. La discussion aura pris une bonne vingtaine de minutes : Gruft est coriace en affaires, et Dubaï a dû lui promettre un butin intéressant dans le laboratoire antique qui est leur destination.

Si par malheur, Dubaï a été tué (ou si les personnages n'ont pas souhaité l'emmener), il faudra mener une négociation rude, sans parler de la maladie pour arriver au même résultat. Il est peu probable que les personnages s'en tirent à meilleur compte que Dubaï !

Quoi qu'il en soit, le contrebandier finira par accepter à contrecœur de les laisser entrer dans son repère. Décrivez celui-ci comme vous l'entendez, les personnages n'y resteront pas. Gruft a trois autres complices (un soldat, un technicien et un homme à tout faire), et la base, construite en sous-sol ne paie pas de mine. Les frais d'entretien sont soigneusement économisés depuis des années !

Ici, les personnages peuvent se reposer un peu (si la progression de la maladie ne les pousse pas à un départ rapide), mais les patrouilleurs de l'armée rôdent sûrement encore dans le coin... Si vos aventuriers traînent trop, n'hésitez pas à provoquer une évacuation rapide de la base consécutive à l'arrivée de soldats de Dannon.

♦ Quitter Leminkainen

Parlons-en, justement, du départ... Le vaisseau spatial que possède la compagnie de contrebandiers est situé dans un hangar dont le toit escamotable est recouvert de caillasses afin qu'on ne puisse pas le distinguer depuis le ciel. Il ne paie pas de mine, bien qu'Antonin Gruft, en digne alter ego de Han Solo, le dépeigne comme le meilleur aéronef de la planète. Heureusement, Justin, le technicien de la base, a réussi à le maintenir en état de marche avec des bouts de ficelles. Il a même réussi à y implanter un gadget de son cru : des réservoirs d'énergie internes qui prennent certes de la place dans les soutes, mais qui permettent de produire l'espace de quelques secondes une poussée qui menace de disloquer le vaisseau, mais permet des accélérations prodigieuses, souvent utiles. Pour un œil non averti, le vaisseau reste une poubelle.



Il est évidemment incapable de voyager longuement dans l'espace, et hormis cette accélération spéciale, il est même assez lent. Toutefois, posséder un vaisseau est déjà un luxe immense, alors personne ne serait avisé de se plaindre !

Pour décoller, il faut d'abord faire rouler de côté les caillasses du toit (ce qui prend un certain temps) avant d'actionner le mécanisme d'ouverture. Le vaisseau peut alors décoller.

Si vous vous en sentez l'envie, vous pouvez ajouter des péripéties à la sortie dans l'espace. Par exemple un vaisseau de l'armée qui a été prévenu d'une possible fuite et qui prendrait l'engin en chasse. Toutefois, souvenez-vous que sans armes, et avec une seule place de pilote évidemment tenue par le contrebandier, l'implication possible des personnages est faible.

Plutôt que de vous lancer dans une grande description des talents de pilote de Gruft et de son usage de l'accélération de Justin, laissez-les s'affaler enfin dans les espaces qui ne sont pas encombrés de caisses vides ou de pièces de rechanges pour sombrer dans un sommeil qu'ils ne pourront sans doute plus réprimer après les excès de la fête, les heures de veille et la nuit mouvementée.

Lorsqu'ils se réveilleront (6 heures plus tard), l'espace aura changé de teinte, une lueur rougeâtre emplissant le cockpit. Les voilà désormais en orbite autour de **Nax**.

♦ Nax

Nax fut autrefois habitable. Haut lieu de la technologie républicaine, le monde déjà chaud mais partiellement terraformé abritait les plus grands laboratoires de recherche. La proximité du soleil associé à la profusion de minerais riches en énergie en faisait un monde idéal pour les recherches de pointe.

Le déclin de la planète a suivi rapidement l'érosion des budgets. Les chercheurs, livrés à eux-mêmes sur ce roc inculte, ont dû émigrer ou mourir. La planète est devenue une planète fantôme, avant que le déclin des étoiles et la transformation progressive en géante rouge de l'astre solaire ne finisse par porter sa surface à ébullition. Aujourd'hui, Nax est recouverte de lave en fusion. Sa rotation rapide n'épargne aucune zone. Pourtant, au sein de cet enfer flottent encore quelques débris d'anciennes cités, construites dans des matériaux quasi inaltérables.

Dès le réveil des personnages, Gruft attirera leur attention sur un point clignotant du tableau de bord : un signal semble émis depuis la surface, une balise de repérage, totalement improbable. N'ayant aucun autre point sur lequel se focaliser, l'équipe prendra certainement la décision de localiser la source du signal...

et seront stupéfaits de découvrir une petite cité flottante à même la lave, construite sur une plate-forme de **céramétal** et protégée par un dôme de métal.

Une surface dégagée suffit tout juste au vaisseau pour se poser malgré quelques frayeurs lorsque la plate-forme s'affaisse sous le poids de l'engin. D'une voix goguenarde, le contrebandier lance : « *Bienvenue sur Nax. La température extérieure est de 200° celcius, la pression de l'atmosphère par ailleurs irrespirable de 1 500 hectopascals et les vents atteignent 150 km/h en rafales. La compagnie Gruft vous souhaite un agréable séjour* ». D'un doigt tout aussi moqueur, il désigne ensuite une unique combinaison spatiale (vieux modèle), gardée amoureusement dans une armoire vitrée. « *Je vous attends ici* ».

♦ Etudes à l'ombre de la sainte Flamme

Évidemment, il faudra désigner un volontaire... à vos joueurs de s'organiser. Certains décideront que face à l'inconnu, un guerrier est le plus adapté. D'autres estimeront qu'il faut affronter la civilisation, où qu'elle se trouve, avec diplomatie.

Au final, l'heureux élu aura le plaisir d'emprunter le sas et de se diriger d'un pas mal assuré vers ce qui semble être l'entrée du complexe. La combinaison peu pratique donne un fort sentiment de claustrophobie. Le respirateur fait tellement de bruit qu'on entend quasiment que lui hormis le fracas épouvantable d'une vague de lave contre la structure. Mais le véritable danger vient du vent, prompt à renverser le marcheur, et qui peut même le pousser à bas de l'aire d'atterrissage. Donnez-lui des sueurs froides, ainsi qu'à ceux qui sont restés dans le vaisseau et qui voient dans le scaphandrier leur seule chance de poursuite.

C'est assez incongru de se retrouver ainsi devant une porte close, avec l'équivalent d'une sonnette ! Après avoir appuyé, le sas s'ouvre, et le marcheur est bientôt escamoté aux yeux de ses compagnons.

Pour lui, c'est comme entrer dans un autre monde. Après un temps nécessaire à la décompression et à l'introduction d'air respirable, la seconde porte s'ouvre pour donner accès à un véritable village tout droit sorti des plaines du Mexique, à ceci près qu'il est construit sur une plate-forme métallique !

En face de lui, un homme assez âgé, sans équipement respiratoire, qui dans un sourire lui souhaite la bienvenue. Le casque du scaphandre enlevé, l'aventurier pourra avoir un début d'explication : il vient de rentrer au monastère de **Saint-Lextius**, et lui et ses compagnons sont les bienvenus en ce lieu de prière et de recueillement.



Le moine, frère **Lorn Xao Zhun**, propose de prêter quelques scaphandres pour permettre à tous de rentrer (sauf Gruft qui souhaite rester à bord de son navire pour pouvoir partir dès la première difficulté).

Xao Zhun est, ce mois-ci, le seul moine autorisé à parler. Le silence est de rigueur en ce lieu coupé du monde, et lui seul peut répondre à leurs questions. Il commencera par proposer au groupe de prendre un repas, comme la loi de l'hospitalité l'exige.

Le monastère a été construit voilà deux siècles par un moine qui avait accumulé « pour son ordre » une grande somme d'argent au cours de ses voyages à travers les **Mondes Connus**. Lorsque son ordre lui demanda à quelle œuvre il souhaitait consacrer cette somme, il dévoila son plan de construction de lieux de recueillement dans les endroits les plus reculés, pour qu'aucune zone ne soit étrangère à la foi et que les ténèbres soient menacées partout !

Depuis, le lieu accueille chaque année un nouveau moine, permettant de maintenir une population constante d'une trentaine d'hommes d'église. Leur temps, ils le passent en méditation, en artisanat (ils fabriquent de magnifiques icônes en fer forgé) et en prières.

Le monastère accueille aussi deux scientifiques (!) venus étudier Nax, et pratiquer une sorte d'archéologie physique, pour tenter de redécouvrir des secrets de la seconde république. Les moines, plutôt pacifistes et confiants dans la nature humaine, les tolèrent et ferment les yeux sur le danger « hérétique » qu'ils représentent. Il faut dire aussi que la présence d'une femme, **Frea**, anime le quotidien des moines et met du baume au cœur. Son assistant, Linz, est un homme taciturne mais compétent, qui s'occupe de la logistique et de la consignation des résultats. Tous deux logent dans une « hacienda » inoccupée par les moines.

Discuter avec eux est riche en enseignements. En fait, ils sont sans doute les seules personnes capables de les renseigner sur d'hypothétiques vestiges de laboratoires de recherche. Ils disposent pour leurs déplacements d'un voilier d'une technologie prodigieuse (« des années d'économies ») : à la manière d'un trimaran, le navire peut quasiment « voler » sur la mer de lave en ne touchant la roche en fusion qu'avec les deux « flotteurs » construits dans un métal datant de la seconde république. La voile est faite de ce même métal, suffisamment fin pour garder de la souplesse mais assez résistant pour ne pas se déchirer. Le groupe sait profiter des vents prodigieux de la surface pour se déplacer d'un endroit à l'autre.

Pour les expéditions « à pied », en particulier, l'exploration d'une structure ancienne, ils disposent d'un produit également très coûteux, sous forme de pastilles. Au contact de la lave en fusion, elles libèrent un gaz sous haute pression capable de solidifier en un instant la zone.

L'effet ne dure pas éternellement, mais permet tout de même de se déplacer tranquillement dans une zone inaccessible.

Les personnages seront sans doute surpris de cette richesse incroyable. Frea se montre toutefois très réservée sur l'origine des fonds et sur ses objectifs réels. Elle évoquera une « mission », mais n'indiquera jamais ni le nom de ses employeurs, ni les termes exacts de cette mission. Cet aspect est laissé à la discrétion du meneur, qui pourra rebondir dessus s'il le souhaite et développer une aventure parallèle. Dans le cas contraire, nous considérons simplement que Frea est une aventurière avec ses propres buts, sans rapport avec l'objectif immédiat des personnages.

Il faudra que les personnages négocient une fois de plus pour obtenir non seulement les informations, mais également l'assistance de Frea dans la recherche du laboratoire Galledon. En fait, elle pense pouvoir localiser la structure (des analyses d'altitude ont permis de repérer un complexe de bâtiments dérivant au gré des courants de lave, mais Frea n'a pas encore eu le temps de l'explorer). Elle attend des personnages deux choses : ou un dédommagement financier conséquent (très conséquent !) ou l'assurance d'une dette remboursable sous forme de services (cette deuxième solution ne sera possible que si les personnages agissent de manière honorable et semblent prêts à tenir leur parole...).

Une fois le marchandage effectué, Frea commence les préparatifs pour le voyage, donne à chaque personnage deux sphères de réfrigération (« pour le cas où... ») en précisant la valeur très importante de ces artefacts, et prépare le « **Brisant** », le multicoque qui servira pour le voyage. Son assistant, **Linz**, restera au monastère, car les places sur le navire sont limitées.

Sphères de réfrigération

Utilisation : on les projette contre la surface à refroidir. Pas de jet pour une surface « générique » (la lave devant moi), un jet de Dextérité + Tir pour viser un endroit précis.

Observation : les sphères ne se déclenchent que face à une surface d'une température supérieure à 80° à l'impact. Inutile donc de les lancer contre les murs ou des ennemis. Dans ce cas, elles tombent au sol, inertes, mais peuvent être réutilisées.

Elles peuvent être utilisées pour éteindre un feu.

Durée : la réfrigération n'est que temporaire. La zone est soumise aux contraintes de chaleur environnante. Une zone de lave fondra assez vite par les côtés.

Portée : la zone réfrigérée est un disque de cinq mètres de diamètre.

Elle conseille également aux personnages de louer les combinaisons aux moines : on ne survit pas sans, à l'extérieur du dôme...

♦ La source du mal

Le voyage vers Galledon est impressionnant et éprouvant pour les nerfs : les vagues de lave lèchent le navire, et des chocs brutaux menacent à tout moment de rompre la coque et de projeter tous ses occupants vers une mort inéluctable. Ce que les personnages ignorent, de plus, c'est qu'un vaisseau spatial vient de se placer en orbite. Le général Donon n'est pas homme à abandonner. Il a donc constitué une escouade d'hommes de confiance, efficaces et discrets, pour retrouver la trace des fuyards et les éliminer une bonne fois pour toute.

Quand les personnages auront quitté le monastère, les soldats auront déjà repéré le vaisseau de Gruft. Une partie du groupe est donc envoyée pour le détruire. Si ce scénario était un film, on assisterait à une lutte désespérée de Gruft et de ses hommes pour défendre le navire, puis une tentative de fuite, et enfin, la chute du vaisseau gravement endommagé dans la lave. La musique serait grandiloquente, et les plans oscilleraient sans cesse entre la gravité du visage des personnages au loin, sur leur bateau, la panique de Gruft et l'inexorable détermination des soldats. Mais ce n'est pas un film, et les personnages ignorent totalement que leur seul moyen de quitter la planète vient d'être détruit.

Les senseurs du vaisseau d'altitude les ont également repéré (le navire laisse une signature repérable, compte tenu de sa structure et des métaux utilisés). Les hommes de Donon sont efficaces : ils attendent de voir la destination des personnages avant de fondre sur eux, comme un aigle sur sa proie.

Le laboratoire présente une structure en étoile, comme une gigantesque étoile de mer posée sur la lave. Le long d'allées couvertes de poutres métalliques sont arrimés des hangars et des surfaces encombrées de débris de toutes sortes. On devine assez facilement qu'une partie de la structure reste souterraine, même s'il est indistinct dans quel état cette partie se trouve. Frea fait arrimer le Brisant à une extrémité d'une branche d'étoile. La vision qui s'offre aux personnages est impressionnante : une longue allée couverte, baignée d'une lueur rougeoyante. Le sol est un grillage fin mais solide, et durant toute la progression, les aventuriers seront rappelés à l'implacable présence de la terre liquide sous leurs pieds.

Le vacarme est épouvantable : grincements de poutres, explosions de vapeurs, bourrasques chargées de particules lourdes, etc. C'est le moment de retrouver une ambiance digne d'Alien, en remplaçant simplement les colorations vertes par du jaune. Le groupe progressera lentement le long des corridors.

Pendant ce temps, le vaisseau des soldats de Donon sera en approche. Son bruit est couvert par les scaphandres et par les grincements. Un groupe de soldat est hélitreuillé dans un espace dégagé tandis que le vaisseau tente de garder une stabilité. Estimez le nombre de soldats en fonction de la validité actuelle du groupe, mais faites en sorte que le combat qui s'annonce soit désespéré. Par exemple, si quatre joueurs sont encore moyennement valides, faites descendre 7 soldats parfaitement équipés.



Le laboratoire



Alors que les personnages continuent leur avancée, ils se retrouveront bientôt dans un couloir étroit que bordent plusieurs portes d'accès à des unités de travail. L'ouverture de ces portes est longue : elles n'ont pas servi depuis des siècles, et la structure ne dispose plus d'aucune énergie. C'est au moment où les personnages repèrent une porte marquée « **stockage de produits toxiques, accès réglementé** » que les soldats décident d'attaquer.

Les seuls points à couvert sont les arches des portes, dans la grande tradition de Star Wars. Le combat commence par des armes à feu, jusqu'à épuisement des munitions. Le groupe de soldat est entraîné pour la guerre : les personnages doivent se rendre compte que le combat est sans issue, même s'ils peuvent réussir à abattre l'un ou l'autre des adversaires.

Soldat

Corps : Force 5, Dextérité 5, Endurance 6

Intellect : Intelligence 5, Perception 6, Tech 4

Esprit : Extraverti 3, Introverti 5, Passion 3, Calme 6, Foi 2, Ego 6

Compétences innées : Combat à main nues 6, Discrétion 5, Esquive 6, Intimidation 5, Mêlée 5, Observation 6, Tir 6, Vigueur 5

Compétences acquises : Enquête 4, Commandement 4, Guerre (Tactique) 5, Premiers Soins 4

Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

C'est à ce moment que la structure est ébranlée par un choc très violent qui déséquilibre tout le monde. Un silence surnaturel s'installe. Puis un second choc, plus violent encore que le premier se fait sentir, et un soldat lancera un cri de stupeur, juste avant qu'un filament de lave d'un bon mètre de circonférence perce le grillage et l'emporte avec lui.

Le raffut et la présence des personnages semblent avoir attiré une **créature de la lave**, preuve que la vie se développe dans tous les milieux. Les soldats seront les premières victimes, même si tous les corps ne doivent pas disparaître dans la lave. La créature surgit par le bas du couloir, perçant de grands trous qui mettent à mal la structure. Ensuite elle tente de happer un humain au passage pour l'amener avec elle dans la lave. Évidemment, les armes traditionnelles sont inefficaces. Mais les sphères de gel sont redoutables... à condition de parvenir à atteindre la créature !

Créature de lave

Corps : Force 6, Dextérité 7, Endurance 10

Intellect : Intelligence 3, Perception 5

Compétences innées : Mordre 7, Esquive 6, Observation 3, Vigueur 10

Vitalité : *

*La créature ne peut être blessée par des armes normales. Il faut parvenir à l'atteindre quatre fois avec des sphères réfrigérantes pour la faire fuir.

Admettons que les personnages parviennent à vaincre la créature (un sacrifice héroïque d'un malade en phase terminale serait du plus bel effet, mais ne rêvons pas), il reste un grave problème. Les dégâts de la créature semblent avoir ébranlé l'intégrité de la partie du complexe où se trouvent les personnages. Les vagues de lave soulèvent des parties, et menacent de tout déchirer. Il faudra maintenant faire vite !

Les personnages peuvent s'acharner un moment sur la porte, mais celle-ci se déchirera d'elle-même au bout d'un moment suite aux intenses pressions qu'elle supporte.

À l'intérieur se trouve une salle à l'ameublement proche de celui du centre de sauvegarde sur Leminkainen. Une brèche s'est ouverte dans le sol, engloutissant déjà une armoire de stockage. Les vibrations sont de plus en plus fortes. Idéalement, il faut comprendre très vite le système de rangement et rechercher tous les produits dont le numéro de série est supérieur à celui de la bactérie infectieuse. Cela accélère grandement les recherches, puisque les produits sont classés par ordre numérique.

Et là, enfin, au moment où le laboratoire menace de se disloquer, les personnages tombent enfin sur ce qu'ils cherchent : une contre bactérie pour le **GAL-2** ! Il faut maintenant s'enfuir, et vite ! Notons au passage que si Dubaï est encore avec les personnages, il subtilisera quelques autres fioles en passant, pour payer sa dette à Gruft.

Mais à ce moment, le communicateur de Frea se met à grésiller : Linz, resté en arrière, l'informe que des militaires ont détruit le vaisseau et tué Gruft. Deux soldats ont pénétré dans le monastère à la recherche des personnages. La communication s'arrête net, et plus rien ne viendra du monastère : Linz vient d'être repéré par un soldat, et arrêté. La radio a été détruite.

Il faut maintenant trouver un autre moyen de quitter la planète. Frea ne dispose pas de vaisseau : elle a été déposée ici par ses « employeurs » et aucun secours ne viendra avant des semaines. Il ne reste donc plus qu'un vaisseau en ligne de compte : le vaisseau militaire, qui continue à croiser au-dessus du laboratoire. Si l'idée ne leur vient pas spontanément, faites grésiller un communicateur d'un des soldats. Il faudra se faire passer pour un soldat et demander la « récupération », puis grimper au câble d'hélicoptère et s'emparer du vaisseau. Facile, non ?

Aucune indication ne sera donnée pour cet épisode, au meneur d'improviser. Mais ce sera là l'apothéose d'une scène héroïque où les personnages vont enfin reprendre le contrôle de la situation.

Aussi, soyez indulgent : les soldats restés dans le vaisseau sont paniqués par l'effondrement de la structure, et sont prêt à accepter beaucoup de choses pour « sauver leurs compagnons restés bloqués », y compris ne pas trop insister sur les consignes de sécurité.

Frea quant à elle, n'abandonnera pas son navire : elle compte bien filer droit vers le monastère pour sauver Linz. Contre deux soldats, elle pense pouvoir faire le poids. Avant de partir, elle rappelle aux personnages leur promesse éventuelle d'une aide future, et leur souhaitera bon voyage. Si les personnages insistent pour l'aider, elle ne refusera pas, mais ça n'est réellement pas nécessaire !

Que ce soit après la libération de Linz, ou immédiatement, les personnages repartiront dans l'espace avec un vaisseau militaire tout neuf. Aucun espoir de quitter le système avec, évidemment : les portes stellaires sont surveillées. Mais cela facilitera grandement le retour sur Leminkainen.

CONCLUSIONS

Récapitulons : si tout s'est bien déroulé (et il vaut mieux l'espérer), les personnages doivent être en possession d'un vaisseau militaire (de petite taille, mais tout de même), et surtout, ils ont l'antidote à leur maladie. Il suffit qu'ils ouvrent le tube métallique pour que la maladie cesse de faire effet chez eux. Le tube se révèle en fait vide, car l'antivirus est invisible.

L'antivirus fonctionne exactement comme le virus : il est capable de se répandre de corps en corps pour stopper les attaques de la maladie, et ceci, pendant trois jours dès la pénétration dans le corps.

Autrement dit, bien qu'ils ne puissent que le deviner, ils peuvent sauver une partie de la population de Grikkor simplement en se rendant sur place, ce qui est simplifié grâce au vaisseau militaire. Les effets de la maladie ne disparaissent pas d'un coup, mais l'évolution est stoppée. Au bout de quelques semaines, les personnages auront regagné leur capacité physique optimale.

Restent plusieurs problèmes : le blocus du général. Aux personnages de gérer correctement la situation, mais la meilleure tactique consisterait à alerter les nobles Hawkwood, et, idéalement, la duchesse Catherine elle-même.

Dans ce cas, le général Donon recevra l'ordre de cesser immédiatement le blocus, et de mettre ses hommes aux services des soins à la population. Dans tous les cas, Jarus est mort, et tout le monde peut dire adieu à la récompense promise durant les festivités.

Donon ne sera toutefois pas lourdement puni : comprenant les motivations du général, la duchesse

saura tirer parti de la soif de pouvoir du général en le manipulant subtilement par la suite. On ne se débarrasse pas d'un homme de valeur qui dispose de nombreux soutiens dans l'armée. Il pourra facilement devenir un « méchant » récurrent pour vos personnages ou alors il sera simplement récompensé, comme le sont souvent les fourbes de tous les mondes...

Nos personnages ne peuvent que s'estimer heureux de s'en être sortis vivants. Peut-être auront-ils gagné quelques alliés dans l'histoire. Dans tous les cas, ils pourront longuement méditer sur les nombreux secrets de la seconde république qu'il reste encore à découvrir... et aux dangers qu'ils peuvent représenter !

Frea



® Elisabeth THIERY



LES SECONDS ROLES

◆ Chevalier Jarus Hawkwood

Apparence : Grand et fin (certains diront de corpulence malade), Jarus Hawkwood affiche fièrement ses 80 années soutenues à grand renfort de drogues et autres vitamines. Souple et agile pour son âge, il a dû sacrifier sa vision en tribut à la chimie, et ses deux yeux laiteux mettent mal à l'aise la plupart de ses interlocuteurs. Ses longs cheveux blancs (un peu filasse) et ses mises impeccables lui confèrent toutefois la noblesse de son rang.

Caractère : Fantastique et léger, Jarus est un « canard boiteux » de la famille, et en tant que tel, fut écarté des hautes sphères du pouvoir et relégué dans un fief éloigné. Pour lui, rien n'est réellement sérieux, si ce n'est son propre amusement. Il aime toutefois partager son état d'esprit avec d'autres et dépense ses rares surplus d'argent dans de somptueuses fêtes.

Objectif dans ce scénario : S'amuser jusqu'à sa mort, et tant pis pour tout le reste... Il n'a ni descendants, ni héritiers. Alors partir d'une façon ou d'une autre...

Corps : Force 3, Dextérité 6, Endurance 3
Intellect : Intelligence 6, Perception 6, Tech 4
Esprit : Extraverti 9, Introverti 3, Passion 7, Calme 3, Foi 2, Ego 8
Compétences innées : Charme 7, Esquive 4, Intimidation 5, Observation 7, Tir 5, Vigueur 5
Compétences acquises : Acrobatie 6, Arbalète 6, Communication (Eloquence) 6, Connaissance (Hawkwood) 5, Force d'âme 7, Jeu 6
Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

◆ Lieutenant Sender Mojik

Apparence : 40 ans, taille moyenne, couronne de cheveux en « lauriers de César » soigneusement taillés. Il est plutôt musculeux, bien qu'un peu rouillé, et son visage émacié lui donne un air malsain. Sa bouche est constamment déformée par une moue désapprobatrice, et ses yeux constamment en mouvements guettent toute anomalie de comportement.

Caractère : Sender Mojik a été envoyé ici pour surveiller un dissident et rapporter ses « folies » à son commandement. En digne chien de garde, il aboie plus que de normale, et considère cette tâche comme une punition. Il soupçonne toujours tout le monde de tout, mais ses inquisitions sont réfrénées par l'autorité dont dispose Jarus.

Objectif dans ce scénario : Se montrer digne de son rang et prouver qu'il est capable de mener à bien une mission. En fait, il espère s'illustrer pour sortir enfin de ce « trou » en donnant dans l'excès de zèle. Même s'il tient à sa vie, il la consacre entièrement à servir son armée, comme tous ceux qui n'ont jamais réellement eu à faire de sacrifices auparavant.

Corps : Force 5, Dextérité 5, Endurance 5
Intellect : Intelligence 4, Perception 5, Tech 4
Esprit : Extraverti 2, Introverti 5, Passion 5, Calme 4, Foi 4, Ego 5
Compétences innées : Combat Main Nues 4, Discrétion 4, Esquive 5, Intimidation 7, Mêlée 5, Observation 6, Tir 6, Vigueur 5
Compétences acquises : Bureaucratie 6, Communication (Commandement) 4, Connaissance (Armée Hawkwood) 5, Enquête 4, Guerre (Tactique) 4
Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

◆ Antoniov Decados

Apparence : Grand et musclé, d'âge indéterminable, Antoniov Decados porte une chevelure courte volontairement décolorée sur un crâne artificiellement pigmenté de teintes rouges et ocre. Son nez volontaire fige son visage dans une attitude de moquerie hautaine, bien que son attitude est plutôt enjouée. Il porte une veste de cuir noir très moulante qui rehausse ses muscles, et une combinaison de synthécuir.

Caractère : Il ne l'admettra sans doute jamais, mais Antoniov admire le vieux Jarus, et les frontières entre les maisons ennemies sont tombées en ce qui concerne ce bizarre couple. Antoniov fournit le seigneur Jarus en drogues de bonne qualité les plus diverses. Il les vend même à un prix défiant toute concurrence, par sympathie pour Jarus. À chaque fête, le vieux chevalier dispose donc de toutes sortes d'amuse-gueule aux effets les plus divers... en toute illégalité, évidemment !

Objectif dans ce scénario : Son rôle n'est pas important. Il permettra de mettre plus en avant le statut de jouisseur du Hawkwood, et fera un redoutable ennemi lorsqu'il aura été atteint par la maladie.

Corps : Force 5, Dextérité 5, Endurance 6
Intellect : Intelligence 5, Perception 4, Tech 4
Esprit : Extraverti 6, Introverti 4, Passion 3, Calme 6, Foi 2, Ego 7
Compétences innées : Charme 7, Combat Main Nues 5, Esquive 6, Intimidation 7, Mêlée 6, Observation 5, Tir 5, Vigueur 6
Compétences acquises : Alchimie 4, Communication (Comédie) 5, Connaissance (Decados) 4, Connaissance (Drogues) 6, Connaissance de la rue 5, Empathie 5, Etiquette 5, Torture 6
Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0



♦ Dubaï Grillan, aurige

Apparence : Petit et gras, Dubaï affiche dans sa silhouette sa modeste réussite. Une barbe blonde en collier compense sur le bas de son visage ce qui manque en haut. Chauve depuis la fin de son adolescence, il a su tirer parti du « vieillissement » conféré par l'absence de cheveux pour s'imposer plus rapidement dans le monde marchand.

Caractère : Amateur de technique, Dubaï achète et vend toutes sortes d'objets manufacturés en gardant les plus belles pièces pour sa collection personnelle. Joyeux et affable, il ferait presque honte à sa caste, car son honnêteté l'empêche de réussir des coups juteux. Malgré tout, c'est justement cette honnêteté qui ravit ses acheteurs de plus en plus nombreux.

Objectif dans ce scénario : Dubaï pourra être d'une aide précieuse pour les personnages. Il sera prodigue de conseils dans les situations les plus désespérantes. D'un optimisme incroyable, il sera là pour motiver un groupe abattu par l'adversité. Vous pouvez vous en servir pour remettre les personnages sur le bon chemin tout au long du scénario.

Corps : Force 3, Dextérité 5, Endurance 4
Intellect : Intelligence 7, Perception 5, Tech 7
Esprit : Extraverti 4, Introverti 4, Passion 4, Calme 5, Foi 4, Ego 5
Compétences innées : Charme 5, Combat Main Nues 3, Discrétion 6, Esquive 4, Observation 5, Tir 5, Vigueur 5
Compétences acquises : Communication (Débat) 5, Connaissance (Hawkwood) 3, Empathie 5, Etiquette 4, Machine Pensante 5, Conduite (Vaisseaux nautiques) 5, Rédemption Tech (Bricolage) 5
Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0

♦ Mollonor Varrlukanan, noble Ur-Ukar

Apparence : De taille moyenne pour un Ukar, Mollonor affiche fièrement les nombreuses scarifications de son rang noble en limitant ses vêtements à ce qu'impose la décence. Bien qu'on ne puisse parler de fixité en ce qui concerne ses pupilles noires, on sent une certaine placidité qui contraste avec le naturel violent de sa race. Qu'on ne s'y trompe pas : c'est un redoutable guerrier.

Caractère : Mollonor a accepté l'invitation de Jarus car il souhaite marquer sa place dans la société des Mondes Connus. Ce genre de corvées – lui a-t-on dit – est un facteur indispensable de l'intégration. Cela dit, il ne comprend pas les nobles humains, et cela se lit sur son visage.

Objectif dans ce scénario : Mollonor servira avant tout à accentuer le contraste des invités de Jarus. Il sera également un adversaire coriace dans la forêt.

Corps : Force 8, Dextérité 6, Endurance 8
Intellect : Intelligence 4, Perception 5, Tech 3
Esprit : Extraverti 5, Introverti 3, Passion 6, Calme 2, Foi 3, Ego 5
Compétences innées : Combat Mains Nues 8, Discrétion 4, Esquive 6, Intimidation 7, Mêlée 8, Observation 4, Vigueur 9
Compétences acquises : Armes de jet 4, Communication (Commandement) 5, Fouille 5, Survie 6
Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

♦ Bono Callen, Avestite

Apparence : plutôt jeune et donc assez idéaliste (gasp !), Callen porte en permanence les attributs de son ordre, quitte à paraître asocial. Il ne quitte jamais ses affaires, craignant qu'on ne les lui vole. Il affiche d'ailleurs de nombreux tics nerveux sur le visage et regarde tout le monde d'un œil paranoïaque.

Caractère : Callen a tout à prouver. Il est venu chez Jarus pour observer le démon à l'œuvre, et on sent qu'à tout moment, ses nerfs peuvent lâcher et que le doigt n'est jamais loin de la gâchette. Toutefois, ses supérieurs ont bien pris soin de le briefier avant, lui faisant comprendre à force de patience que tuer un noble est tout simplement interdit... d'autres personnes, par contre...

Objectif dans ce scénario : d'élément inquiétant durant la soirée, Callen se transformera bientôt en danger identifié lorsque pris dans les affres de la maladie, il tentera de purifier par le feu un maximum d'invités dans la forêt !

Corps : Force 5, Dextérité 5, Endurance 5
Intellect : Intelligence 4, Perception 5, Tech 4
Esprit : Extraverti 2, Introverti 6, Passion 3, Calme 4, Foi 8, Ego 3
Compétences innées : Esquive 4, Intimidation 6, Mêlée 7, Observation 6, Tir 7, Vigueur 6
Compétences acquises : Bureaucratie 4, Communication (Commandement) 4, Connaissance (Temple) 5, Connaissance (Dogme) 6, Enquête 4, Fouille 4, Scaphandre X, Torture 5, Guerre (Lance-Flammes) 7, Sciences (Chimie) 5
Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0



♦ Général Arm Donon

Apparence : Les personnages ne le rencontreront jamais durant le scénario, mais sachez qu'Arm Donon est âgé de plus de 50 ans. Son corps est couturé de cicatrices gagnées durant ses combats contre la nation Vuldrok, et sa voix un peu cassée est crainte de tous les soldats. Loin d'être devenu un bureaucrate comme ses collègues de même rang, il arpente encore toutes les zones d'action à la recherche d'un moyen de gagner encore en puissance.

Caractère : Patient et observateur, le général sait profiter des situations intéressantes lorsqu'elles se présentent. Des années durant, il a protégé les fiefs Hawkwood en perdant beaucoup de ses camarades. Il attend désormais une juste récompense, et brigue un rang dans la noblesse, rang que son côté frustré ne lui a jamais permis d'obtenir. Militaire avant tout, il sait toutefois obéir aux ordres et reconnaître les hommes de pouvoir.

Objectif dans ce scénario : le général espère bien faire preuve d'une poigne de fer dans la gestion de cette crise. Au passage, il n'est pas mécontent que la catastrophe se produise justement dans le fief de Jarus, ce dernier personnifiant la forme de noblesse décadente que Donon aimerait remplacer. Il sait aussi qu'il n'a pas droit à l'erreur, et mettra donc tous les moyens pour réussir le plus grand hold-up de fief de Leminkainen.

Corps : Force 4, Dextérité 5, Endurance 5
Intellect : Intelligence 7, Perception 5, Tech 5
Esprit : Extraverti 5, Introverti 6, Passion 5, Calme 5, Foi 3, Ego 6
Compétences innées : Charme 5, Esquive 7, Intimidation 8, Mêlée 8, Observation 7, Tir 9, Vigueur 6
Compétences acquises : Bureaucratie 6, Communication (Débat) 5, Communication (Commandement) 9, Connaissance (Armée Hawkwood) 8, Enquête 6, Etiquette 6, Force d'âme 7, Machine Pensante 5, Médecine 4, Scaphandre X, Survie 6, Xénoempathie 5, Conduite (Vaisseaux spatiaux) 5, Conduite (Véhicules aériens) 6, Guerre (Tactique) 8
Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

♦ Antonin Gruft, contrebandier

Apparence : Sec et dégingandé, Gruft s'exprime avec un accent traînant mâtiné de nombreuses expressions incompréhensibles. Il porte constamment un pourpoint de cuir et est un très bon comédien : il sait parfaitement donner une apparence d'incompétence, et jouer ses atouts au bon moment. Parmi ces atouts, un petit laser qu'il dissimule dans son dos...

Caractère : On ne trouve pas plus pingre dans tous les Mondes Connus. Gruft s'obstine à marchander chaque phénix même dans les moments les plus incongrus. Désagréable et insolent, il se montre obséquieux et d'une révoltante bassesse avec quiconque dispose d'argent ou de pouvoir.

Objectif dans ce scénario : Son objectif numéro un est de sauver sa peau, mais il est prêt à prendre des risques inouïs pour gagner quelques phénix. Obtenir des artefacts de la seconde république est un attrait suffisant, même si cela doit lui coûter la vie, comme nous l'avons vu.

Corps : Force 4, Dextérité 6, Endurance 4
Intellect : Intelligence 5, Perception 7, Tech 6
Esprit : Extraverti 6, Introverti 3, Passion 5, Calme 2, Foi 4, Ego 6
Compétences innées : Charme 5, Combat Main Nues 6, Discrétion 7, Esquive 6, Intimidation 5, Mêlée 4, Observation 5, Tir 6, Vigueur 6
Compétences acquises : Baratin 6, Communication (Comédie) 5, Connaissance (Leminkainen) 5, Connaissance de la rue 5, Fouille 6, Conduite (Véhicules Spatiaux) 8
Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

♦ Frère Lorn Xao Zhun, moine

Apparence : Toujours souriant malgré ses dents noircies par des années d'hygiène douteuse, frère Lorn est émacié et porte sur lui les stigmates de nombreuses maladies mal guéries. Les privations des moines se lisent sur son visage.

Caractère : Affable et ouvert, le moine accueille tout visiteur selon les lois strictes de l'hospitalité monastique. Il ne demande rien en échange, mais accepte tous les dons faits de bon cœur. Hormis ses devoirs d'accueil, il évitera toutefois un contact trop prolongé avec les visiteurs : il ne faudrait pas qu'il s'y habitue, les visites sont plutôt rares.

Objectif dans ce scénario : Le moine sert avant tout d'intermédiaire entre les deux groupes d'étrangers du monastère. Il peut également fournir l'équipement de survie et quelques informations d'ordre général sur la planète Nax.

Corps : Force 3, Dextérité 4, Endurance 3
Intellect : Intelligence 5, Perception 5, Tech 3
Esprit : Extraverti 4, Introverti 7, Passion 4, Calme 6, Foi 8, Ego 4
Compétences innées : Charme 5, Observation 5, Vigueur 7
Compétences acquises : Arts (Enluminure) 6, Bibliothèque 4, Concentration 6, Empathie 6, Force d'âme 5, Stoïcisme 5
Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

♦ Frea : Archéologue physique

Apparence : Grande et plantureuse, Frea tient plut d'une aventurière que d'une archéologue, renouant là aussi avec un autre grand classique ! Ses cheveux longs sont noués en un chignon pour garder un maximum de sa liberté de mouvement. Son visage est constellé de taches de rousseurs assez charmantes, mais qu'on ne s'y fie pas : c'est une femme forte qui sait se mesurer aux mâles les plus arrogants.

Caractère : Sous son caractère indépendant, Frea cache son appartenance à un groupe d'aventuriers pro-républicains qui dispose de moyens considérables. Elle dirige d'ailleurs une cellule composée d'une dizaine de personnes, et fait partie du conseil secret de l'ordre. Son objectif général est de récupérer un maximum de secrets de la seconde république, d'abord pour pouvoir plus facilement la reconstruire, ensuite pour éviter de refaire les mêmes erreurs.

Objectif dans ce scénario : Son objectif sur Nax reste à la discrétion du meneur.

Elle peut être en quête d'un artefact **Annunaki** qui fut étudié en dernier dans les centres de recherches de la planète, ou tout simplement en prospection de minerais rares que l'on trouvait ici en abondance. En tous cas, elle sera le seul espoir des personnages sur Nax, une aide précieuse et indispensable.

Corps : Force 5, Dextérité 5, Endurance 5
Intellect : Intelligence 5, Perception 6, Tech 5
Esprit : Extraverti 5, Introverti 5, Passion 6, Calme 4, Foi 3, Ego 7
Compétences innées : Charme 8, Combat Main Nues 6, Discrétion 7, Esquive 7, Intimidation 4, Mêlée 6, Observation 7, Tir 8, Vigueur 5
Compétences acquises : Acrobatie 6, Armes de jet 5, Bibliothèque 6, Communication (Débat) 6, Connaissance (Annunakis) 4, Connaissance de la rue 6, Déguisement 5, Empathie 6, Enquête 8, Fouille 7, Jeu 5, Premiers Soins 6, Scaphandre X, Survie 6, Xénoempathie 5, Conduite (Véhicules terrestres) 5, Conduite (Vaisseaux nautiques) 5, Sciences (Archéologie) 9, Science (Géologie) 5, Science (Physique) 6, Science (Xénobiologie) 5
Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0



Voir Shaïliabian et mourir

Un scénario Elric écrit par Benjamin Schwarz et illustré par Justyna Jedrzejewska

À Fred Lano qui a très fortement inspiré ce scénario.

À Seb et Sandrine qui en ont joué une version il n'y a pas loin d'une décennie maintenant.

AUX ORIGINES DU MAL

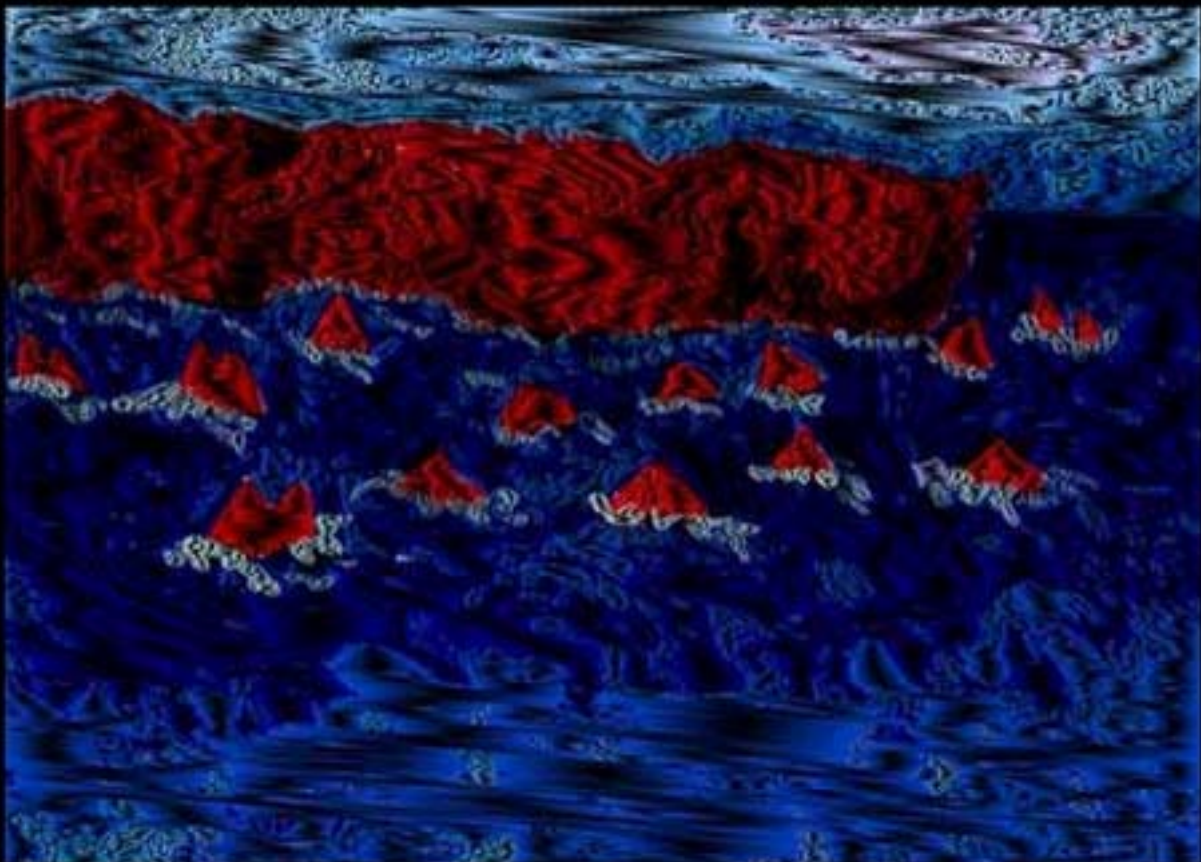
La famille **Giorgan** est une des plus anciennes familles nobles des Jeunes Royaumes, ses origines attestées remontent à plus de six cents ans ; six siècles passés dans les coulisses du pouvoir des Cités Pourpres. Visionnaires et réactifs, ils ont su négocier les tempêtes de l'histoire pour conserver leur influence et accroître leur richesse.

♦ Grandeur et décadence d'une dynastie

Depuis longtemps la puissance sans cesse montante de cette famille d'armateurs avait commencé d'inquiéter les cercles du pouvoir des

Îles Pourpres ; un pays où plus qu'ailleurs tout le monde apprécie la liberté. **Smargian Giorgan** avait donné un tournant résolument novateur à sa famille en s'intéressant de très près au commerce, une activité généralement jugée dénigrante par la noblesse. Smargian ne prit jamais réellement la mer, plus intéressé par les affaires de l'île ; son génie commercial a justement consisté dans sa capacité à s'entourer tant des meilleurs politiques que des meilleurs marins et commerçants du moment. C'est sur cette base formidable que son fils aîné **Alsbian** œuvra avec facilité et mérite pour recevoir à trente-quatre ans le titre de **Dolge**, grand dirigeant des Îles Pourpres.

L'île de Shailiabian



© Justyna Jedrzejewska



C'était sans compter sur le fort sentiment d'indépendance des habitants de l'île. Les uns voyant dans ce pouvoir unique une atteinte à leur droit de commercer, les autres une limitation de leur pouvoir politique, tous s'accordèrent pour mettre rapidement un terme au règne de ce premier Dolge.

Une nuit suffit pour qu'aux quatre coins des Îles Pourpres la famille Giorgan s'évanouisse. C'est à **Menii**, nouvellement déclarée capitale des Îles Pourpres que le massacre fût le plus violent. Une cinquantaine de frères, oncles et cousins Giorgan à tous les degrés, y avaient été appelés pour occuper naturellement des hautes fonctions du gouvernement. Ils furent tous assassinés, les plus chanceux dans leur sommeil.

En fait, cette éradication n'eût qu'un accroc. Les conjurés avaient purement et simplement oublié un des descendants directs du Dolge. Âgé de 10 ans, **Agnusflawn** le troisième fils d'Alsbian, doté d'une santé fragile avait été soustrait à la vie trépidante de la grande île des Cités Pourpres. Comptant sur ses cinq autres fils pour l'épauler et lui succéder, Alsbian avait, dit-on, lui-même oublié l'existence de ce rejeton souffreteux qui égrenait des jours paisibles dans la demeure ancestrale de Shaïliabian, l'île de la Dent Pourpre.

C'est sur cet îlot situé à deux jours de mer que le jeune Agnusflawn apprit le sort des siens. On prétend que le jeune garçon ne montra aucune émotion, et prit immédiatement possession des chambres personnelles de son père et de ses frères.

Mais s'ils sont des intrigants de premier ordre, les habitants des Îles Pourpres ne sont pas des sanguinaires. Le jeune homme fût donc appelé à Menii où il continua de représenter sa noble famille. Pendant une vingtaine d'années il fréquenta la jeune noblesse commerçante, mais il préférait nettement les cercles artistiques. Il épousa d'ailleurs **Donia Lasbilianna**, la plus grande cantatrice du moment. À la mort de cette dernière, il quitta la capitale pour prendre retraite à **Shaïliabian**, son île natale, et demeure de ses ancêtres. Cela fait maintenant quinze ans qu'il n'a pas quitté l'îlot.

♦ Le dernier des Giorgan

Agnusflawn est une figure légendaire des Îles Pourpres. Si le pouvoir de sa famille n'est plus que l'ombre de ce qu'il a été, et si sa richesse a été divisée par cent, Agnusflawn reste un des hommes les plus riches des jeunes royaumes. Quant à la politique, cela ne l'a jamais intéressé. Tout le monde connaît sa tragique légende, et dans le cœur de bien des marins il possède le titre sentimental de Dolge. Ne l'appelle-t-on pas d'ailleurs le « Dolge maudit » ou le « petit Dolge » ?

Depuis ses seize ans, Agnusflawn a pris l'habitude de donner une fête annuelle pour célébrer le douloureux événement qui l'a laissé seul descendant des Giorgan. La qualité des mets et des divertissements en a fait un des événements les plus courus des Îles Pourpres. Bien que les plus grands soient généralement absents, nombre d'acteurs importants du monde politique, artistique ou commerçant attendent avec espérance une invitation aux « *réjouissances amères* », comme elles ont été nommées par Agnusflawn lui-même. Pour les nobles, cette fête est l'endroit idéal pour se faire voir autant que pour rencontrer du beau monde. Les commerçants y discutent librement affaire, et les artistes eux, y voient autant une reconnaissance de leur valeur qu'un tremplin auprès de la bonne société des îles.

L'année de la mort de son épouse, les festivités n'eurent pas lieu, mais elles reprurent sur Shaïliabian dès l'année suivante, et depuis quatorze ans, c'est un véritable essaim de courtisans qui attendent l'invitation annuelle à s'embarquer pour l'île de la Dent Pourpre.

♦ Espoir et contrepartie

Après la perte de toute sa famille, la mort de son épouse plongea Agnusflawn dans une profonde neurasthénie. Sous l'œil attristé d'**Atmantek**, son chambellan et plus fidèle serviteur, il commença à dépérir. Plus rien n'avait alors de valeur à ses yeux, jusqu'au jour où il reçut cette fameuse lettre, une lettre scellée d'un sceau à huit branches. Quelques mois plus tard Agnusflawn recevait deux invités qui ne tardèrent pas à exhumers le corps de Donia Lasbilianna et à l'embaumer.

Crawlin Fleyn la Mèlnibonéene et **Rouan't Beelhab** le Pan-Tangien avaient entendu parler du Dolge maudit et lui avaient loué leurs services. Ces puissants sorciers prétendaient en effet pouvoir ramener la cantatrice à la vie. Une promesse qui ressemblait à un grossier mensonge destiné à profiter d'un homme que la douleur avait rendu crédule. Mais aussi étonnant que cela puisse paraître, les deux mages pourraient en effet avoir le pouvoir qu'ils prétendent. Rouan't Beelhab est en effet un fidèle de **Chardros** à qui il voue un culte depuis sa plus tendre enfance. Quant à Crawlin Fleyn, elle n'est pas non plus sans ressources en ce qui concerne les faveurs divines. Elle possède en particulier une pommade régénératrice offerte par **Xiombarg**, de quoi redonner des couleurs à un cadavre...

Au bout de trois mois, à force de sacrifices et de tergiversations les deux mages réussirent à arracher l'âme de la cantatrice aux doigts squelettiques de Chardros. Mais ce dernier refuse encore de rendre vie au cadavre de la femme, il attend d'avoir une grosse faveur à monnayer avec ses deux séides. Aussi, l'âme de Donia Lasbilianna erre-t-elle toujours autour de son cadavre momifié, dans sa chambre du premier étage.

Devant ce résultat tout de même encourageant, Agnusflawn a repris espoir. Il s'enferme souvent dans la chambre de son épouse et passe des journées à s'entretenir avec elle. La promesse de pouvoir bientôt à nouveau serrer son épouse dans ses bras a totalement aveuglé le prélat. Il a accordé son aval pour réaliser des sacrifices de villageois ; des sacrifices devant prétendument permettre le retour de son épouse, mais plus certainement destinés à distraire les deux mages désaxés rendus fous par l'oisiveté. Agnusflawn est prêt à tout pour garder près de lui ces deux encombrants personnages. Aussi ferme-t-il les yeux devant leurs agissements envers sa maisonnée et les sévices qu'ils ont quelque fois fait subir nuitamment à certains de ses serviteurs avant de les faire disparaître dans les flots. Depuis lors la majorité des serviteurs ont donné leur congé et ont été remplacés par une main d'œuvre Oinien, bon marché et moins dangereuse pour la réputation. Les deux villages de l'île n'ont pas été épargnés. Pour empêcher les pêcheurs de fuir, Crawlin Fleyn a tout de suite brûlé leurs embarcations.

Pour échapper à ses visites trop fréquentes, les villageois n'ont eu d'autre choix que de se réfugier dans les bois où ils lui servent occasionnellement de gibier.

Crowlyn Fleyn



® Justyna Jedrzejewska



Par la suite on a prétendu qu'ils étaient partis lorsque le poisson était venu à manquer. Mais tout cela n'est rien comparé à l'irréparable. Agnusflawn a commis bien pire en reniant **Goldar** lorsque ce dernier était venu en personne le ramener à la raison. Mais quoi, le dieu lui-même lui a avoué qu'il ne pouvait lui ramener Donia Labilianna. Alors...

Pour l'heure, Agnusflawn a décidé d'utiliser sa fête annuelle pour contenter Crowlin Fleyne qui fait de plus en plus montre d'impatience. Pour ce faire, il a sélectionné ses invités selon de nouveaux critères. Il convient qu'il y ait un petit nombre de personnes constituant un gibier potentiellement intéressant et dont la disparition ne fasse pas grand bruit. En s'assurant que les invités soient de moindre importance ou qu'ils soient accompagnés d'un personnel compétent, il espère proposer trois ou quatre parties de chasse intéressantes à son amie melnibonéenne. Un plan que les sorciers, les invités et vraisemblablement les dieux eux-mêmes auront à cœur de bousculer quelque peu.

Sur l'île des Cités Pourpres, l'attente est d'autant plus trépidante que les rumeurs les plus folles circulent sur la présence de ces deux étrangers invités résidant sur l'îlot depuis bientôt huit mois. Nul doute qu'ils aient un rapport avec les réjouissances amères. Et cette année, les joueurs vont avoir l'insigne honneur de faire partie de la centaine de privilégiés présents aux festivités.

♦ Les protagonistes

CROWLIN FLEYN

Ses yeux bridés, sa haute stature, sa légèreté et le tracé délicat de ses oreilles trahissent sans équivoque ses origines melnibonéennes. Tombée en disgrâce pour une sinistre histoire d'héritage, elle a quitté son île natale pour s'engouffrer dans la rudesse d'un monde auquel elle ne comprend rien, et pire, qui ne la comprend pas.

Heureusement pour sa survie, elle devait rapidement rencontrer Rouan't Beelhab, une des seules personnes pouvant, si ce n'est la comprendre, au moins partager certaines de ses activités, un Pan-Tangien.

Elle considère les humains comme des inférieurs et ne cache aucunement sa condescendance, une attitude qui, renforcée par la finesse de ses traits et de ses attitudes, passe généralement pour de la noblesse. Nul doute que sans son compagnon de route elle n'aurait pas fait long feu. Pleinement consciente de ce fait, elle a immédiatement toléré la présence de cet être abject à ses côtés. Avec le temps, elle a fini par ressentir une forme d'attachement pour lui. Le genre de complicité qu'on pourrait avoir avec un bon chien.

Arrivée à Shaïliabian, la Melnibonéenne a retrouvé ses aises et en éprouve d'autant plus de difficultés à se juguler. Les serviteurs ont vite appris à s'adresser à elle avec crainte et respect après qu'elle ait battu à mort l'un d'eux devant les autres et devant leur maître. Mais le fait de devoir se cacher pour goûter le plaisir de la torture lui enlève toute envie, et le mutisme de Chardros était sur le point de l'excéder. Vraiment, cette petite fête tombe à pic, et elle compte bien s'y divertir.

Archère émérite, elle goûte par dessus tout les prouesses de tir, comme par exemple de poursuivre à cheval une proie dans une forêt et de l'atteindre de loin à travers un amas de branchages. Peu experte dans le maniement des armes de contact elle possède toutefois une dague démon qui l'a mainte fois sortie du mauvais pas. De par sa nature melnibonéenne, elle possède des atouts divins indéniables et détient en son pouvoir une petite troupe d'élémentaires.

FOR:12 CON:12 TAI:13 INT:24 POU:25 DEX:16 APP:15

Vie:13 Modificateur aux dégâts: +1D6/+1D4
Equitation: 85%, Esquive: 40%, Dague: 30%, Arc: 110% (à cause de sa spécialité ses malus sont limités à 40% dans une forêt très dense, et 10% à cheval)

Convoquer Lassa: 16% Elémentaires: eau 30%, feu 30%, air 80%

Démon: domestique 20%, désir 20%, combat 10%

Convocation chien Dharzis: 30%

Crowlin Fley cache généralement deux dagues sous sa tunique, l'une d'elles est une arme démon lui accordant une agilité accrue.



Elle utilise systématiquement son arc melnibonéen pour chasser, et sort rarement sans sa cape offerte par Lassa et à laquelle sont adjointes quinze sylphes. Avec cette cape, la melnibonéenne a la possibilité de s'élever dans les airs, bien qu'assez lentement. Elle détient également en son pouvoir six sylphes attachées à ses cheveux, deux salamandres attachées chacune à un fume-cigarette ainsi qu'une ondine attachée à une outre.

DYVIN'HURLL

Avant de fuguer Crowlin Fleyn s'empara de cette arme démon millénaire, propriété de sa famille. De la taille et de la légèreté d'un tibia humain, cette lame fine et noire aux contours torturés semble absorber la lumière pour en renvoyer tout l'éclat sur son tranchant.

Le démon bretteur qui y sommeille se révèle assoiffé de sang une fois réveillé et transforme son possesseur en véritable furie guerrière. Concrètement, toute personne qui touche cette arme avec l'intention de s'en servir doit réussir un jet de POU contre le démon s'il veut lui résister. Si le jet est raté, la personne passe sous l'« inspiration » de l'arme. Elle gagne alors 60% à la compétence dague, 40% en esquive ainsi que la fâcheuse envie d'écharper tout ce qu'elle voit.

Le cas de la Melnibonéenne est particulier. Un pacte entre l'arme et sa famille lui permet de juguler le démon. Aussi lorsqu'elle s'en sert c'est elle qui mène la danse, pour le plus grand plaisir des deux parties.

Dernière particularité de l'arme : elle se repaît de sang. Si elle en boit au cours du combat, elle apprécie toujours d'être plongée dans les reliefs à la fin d'un carnage.

ROUAN'T BEEL'HAAB

Pan Tangien raffiné, fils de grande lignée, à trente et quelques années il a fuit son île pour échapper à un mariage arrangé avec une lointaine cousine. Habitué aux fastes et aux plaisirs capricieux, il a dû rabaisser ses prétentions et jouer profil bas dès son arrivée dans les Jeunes Royaumes. Reconnaisant les origines de Crowlin Fleyn au premier regard il ne tarda pas à l'aborder, certainement motivé par la fascination qu'éprouvent les Pan-Tangiens pour ces êtres pleins de finesse et de connaissances que sont les Melnibonéens.

Depuis trois ans qu'ils sillonnent les routes ensemble, le sorcier a appris quelques secrets de son amie et a réussi à extorquer une sylphe à Lassa. En s'unissant les deux sorciers ont pu inspirer suffisamment de crainte pour survivre malgré quelques écarts de conduite.

C'est Rouan't Beel'haab qui a entendu parler du Dolge et l'a contacté, espérant bien gagner beaucoup d'argent, et peut-être même acquérir un domaine. De fait, depuis peu il s'est mis à lorgner sur cette magnifique île de la Dent Pourpre.

Il accompagne parfois sa comparse dans ses chasses, mais déteste se mettre en danger. De fait, contrairement à Crowlin Fleyn il se satisfait pleinement des sévices qu'il inflige en cachette dans les caves du domaine. C'est lui aussi un assez bon archer, un art où l'on peut rester suffisamment loin des assaillants. Moins technique que Crowlin Fleyn, il n'hésite pas à user de son unique sylphe pour porter ses traits plus précisément et plus fort. Ses origines aristocratiques lui ont permis d'acquérir une certaine dextre dans le maniement des armes, essentiellement en duel, mais il ne pratique que contraint et forcé.

Il arbore généralement une tunique lourde dans des tons vert sombre. Son visage lisse et blême se plisse exagérément à la moindre expression. Conformément à une promesse qu'il a faite à la Melnibonéenne, il se tient propre. Ses cheveux noirs et lisses sont tenus vers l'arrière et sa barbe est tressée et bien soignée.

De manière générale, Rouan't Beel'haab est lâche, fourbe et torve. À l'inverse de la Melnibonéenne, il est tout à fait capable de se laisser insulter pour frapper dans le dos par la suite. Peut-être est-ce dû au fait qu'il n'accorde que peu d'importance à son sentiment de supériorité.

FOR:10 CON:11 TAI:12 INT:19 POU:18 DEX:11 APP:11

Vie:11

Equitation: 50%, Epée 1 main 80% en duel et 50% sinon. Esquive: 60%. Arc 60% (+10% et +1d4 aux dommages avec sa sylphe)

Elémentaires de terre : 40%, Élémentaire d'air: 5%

AGNUSFLAWN GIORGAN

Maître des lieux et puissant prélat des Îles Pourpres, Agnusflawn n'a jamais réellement assumé son rôle. Écarté du pouvoir et de sa famille dès l'enfance à cause de sa constitution fragile, il a vécu à l'écart sur cette île pendant ses dix premières années. L'extinction brutale de la lignée dont il est issu et les manipulations politiques dont il a été l'objet par la suite n'ont pas aidé à lui mettre les pieds sur terre, l'enfermant encore plus dans ses rêveries et son amour des arts.

En définitive Agnusflawn est un être insensible au sort d'autrui, qui a tenté toute sa vie de se rassurer sur son humanité et son intégration au monde. Les seules personnes pour lesquelles il n'ait jamais éprouvé un tant soi peu d'émotion sont son chambellan et son épouse. Et encore, ne serait-ce pas la fidélité sans faille du premier et le talent sans égal de la seconde qui auront motivé le trouble de ses sentiments.



J u s t y n a J e d r z e j e w s k a

La Morte et son fantôme

Mais après tout, qui peut dire de quoi les sentiments sont faits ?

La mort de son épouse a déchiré le voile et le prélat s'est retiré dans son île. Depuis la venue des deux sorciers qu'il appelle volontiers amis, il a regagné un semblant d'intérêt dans la vie. Il ne partage pas leurs occupations sadiques, mais elles ne le dérangent pas, tant qu'elles sont discrètes. À vrai dire, il se sent assez proche de cette Crowlin Fleyne dont il comprend les aspirations artistiques et la langueur. Et la jeune dame le lui rend bien, de fait, c'est le premier humain pour lequel elle pourrait éprouver un semblant de sympathie, ne seraient cette faiblesse physique et son attachement maladif à son épouse défunte.

Agnusflawn est un homme de petite taille, doté d'une ossature apparente. Il porte les cheveux courts et une constante barbe de quatre jours. Ses yeux, aussi noirs que son abondante pilosité, sont occasionnellement parcourus de tics nerveux. Son nez busqué sert de reposoir à une paire de bécicles rondes à la fine monture d'argent. Ses tenues dans les tons pourpres sont toujours ornées de pierreries ou de fourrures et rappellent volontiers les emblèmes de sa famille.

FOR: 13 CON: 8 TAI: 11 INT: 16
POU: 11 DEX: 11 APP: 11
Vie: 8, Esquive: 20%, Equitation: 30%

DONIA LABILIANA

Du temps de sa splendeur, cette cantatrice a été parmi les plus admirées si ce n'est dans les Jeunes Royaumes, au moins dans l'île des Cités Pourpres. Bien qu'on ait cru qu'il s'agissait d'une maladie, c'est à la jalousie d'une rivale que la jeune dame dû son passage de vie à trépas. Altruiste et miséricordieuse tout au long de sa vie, elle souffre le martyre de voir tout ce qui se passe autour d'elle dans cette horrible demeure. Son état de fantôme ne l'aide pas à se maintenir dans une certaine stabilité mentale. Oppressée par des forces invisibles, elle n'attend qu'une chose : vivre à nouveau ou mourir à nouveau, mais vite.

Elle ne peut pas trop s'éloigner de son corps, mais n'aura aucun mal à entrer en contact avec les personnages s'ils passent dans le coin : elle peut « sentir la vie » à une centaine de mètres de distance.



Elle devra alors résoudre un cruel dilemme : avertir ces étrangers au risque de rester éternellement prisonnière de cet entre-mondes, ou au contraire, perdre ces innocents importuns.

Dans tous les cas, en tant qu'esprit elle a la possibilité de posséder un individu à condition de réussir une attaque psychique POU contre POU par minute de possession.

Brûler ou détruire le corps de la momie libèrera l'âme de son entrave. Elle sera libre de se mouvoir à sa guise mais sans espoir de ne jamais réintégrer son corps et sera condamnée à une vie d'errance.

POU: 12

SHAÏLIABIAN

À deux jours au sud-est de l'île des Cités Pourpres, Shaïliabian est le berceau de la famille Giorgan. C'est sa forme, ainsi que la nature de ses rochers particulièrement rouges qui lui ont donné son nom. De petite taille, l'île est composée d'une barre rocheuse sur la côte ouest, descendant en pente douce vers une bande sablonneuse formant la côte est et la côte sud.

Large d'une cinquantaine de mètres au nord, Shaïliabian s'élargit graduellement vers le sud où le relief est agrémenté de trois collines aux formes harmonieuses. Une forêt dense recouvre la quasi-totalité de l'île. Au nord, la partie étriquée de « **la dent** » forme un promontoire, c'est là qu'a été bâtie la demeure des Giorgan. À environ quatre heures de marche au sud, deux villages de pêcheurs s'étalent à même la plage aux endroits les plus poissonneux. Ils sont séparés l'un de l'autre par deux petites heures de marche à travers la plage et une petite pinède.

Propriété des Giorgan depuis des temps immémoriaux, les plus pragmatiques insinueront qu'avant d'arriver sur l'île des Cités Pourpres, les Giorgan étaient de simples nobliaux de cet îlot, leur famille certainement issue d'un de ces villages. Quant aux autres, ils se perdront en conjectures sur les origines de la noblesse antique d'une telle famille. Certainement les reliquats d'une bâtardise entre esclaves humains et maîtres melnibonéens à une époque reculée.

♦ Mythes des origines

Une légende très ancienne prétend que Shaïliabian tient sa couleur rouge vif et sa forme en canine de fauve du seigneur des bêtes qui combattit **Strashaa** au côté de **Grôme** en cet endroit précis.

On dit aussi que bien avant le soulèvement de **Lormyr**, la trinité de la loi serait descendue sur les jeunes royaumes pour discuter de la marche à suivre afin de ravir ce monde aux forces du chaos. Dans les Îles Pourpres, on a coutume de dire que c'est Shaïliabian qui fût choisie comme siège du conciliabule des trois.

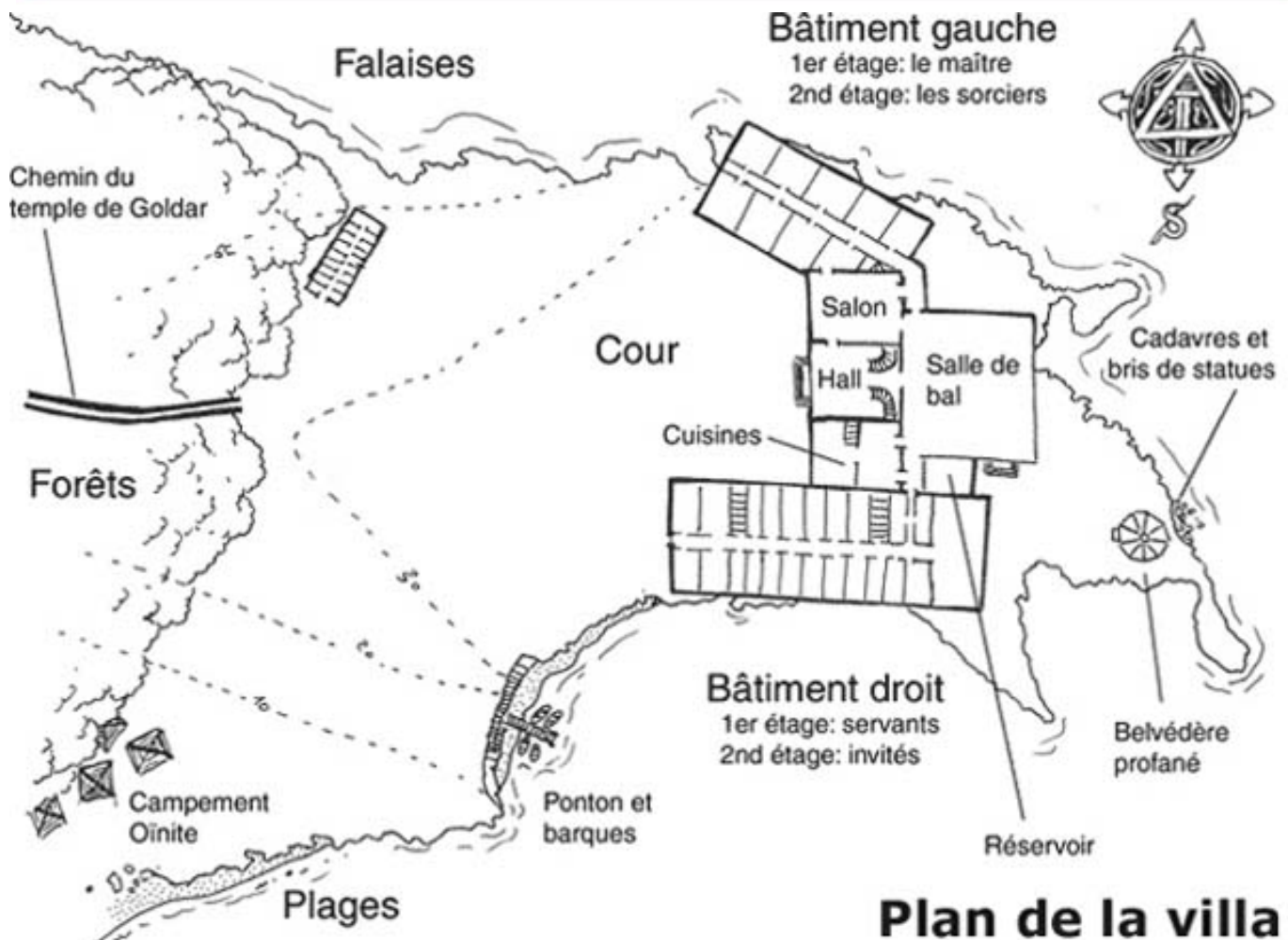
Les trois collines au sud de l'île témoignent encore de l'antique présence des trois déités. On dit encore que la présence de Goldar peut toujours être ressentie dans ces lieux, ce qui expliquerait la fortune des Giorgan.

♦ La demeure des Giorgan

La bâtisse est construite sur la pointe de l'île, à même un promontoire s'élevant à une trentaine de mètres au-dessus des flots grondants. Bâtie en forme du U, elle se compose de trois ailes.

L'aile centrale à laquelle on accède par un perron donnant sur la porte principale comporte un grand hall bordé de deux imposants escaliers. Sur la droite une porte mène dans un coquet salon, alors que dans le fond du hall une gigantesque porte à doubles battants donne sur une salle de bal dont les nombreuses fenêtres s'ouvrent sur l'océan. Cette aile abrite aussi les cuisines, saloirs et offices attenants. Le sous-sol comporte quelques caves et réserves pleines de victuailles.

À l'origine l'aile droite était une écurie. Elle a été aménagée depuis trois siècles et propose une série de chambres coquettes au second étage. Le rez-de-chaussée comprend un grand nombre de chambrettes originellement destinées à la domesticité et, en d'autres temps, aux militaires. Actuellement, les rares serviteurs restés fidèles à leur maître y ont encore leurs quartiers. C'est à cet endroit que seront logés les suivants des invités.



Plan de la villa

L'aile gauche appartient au maître et à ses illustres amis. Agnusflawn habite au premier étage, à quelques pas du salon. La pièce opposée, dont les fenêtres donnant dans la cour sont constamment voilées par de lourdes tentures, est aussi une chambre à coucher. C'est la chambre de Donia Labiliana. On pourra d'ailleurs y voir le corps momifié de la cantatrice au milieu des riches draperies. Cet étage comporte aussi trois autres chambres, une bibliothèque et un bureau. Toutes ces pièces sont plus somptueuses les unes que les autres et contiennent chacune suffisamment de richesses pour vivre tranquillement pendant quelques années dans la ville de son choix. Mais est-ce une bonne idée que de dévaliser un hôte si puissant ?

Le second étage comporte quelques chambres, mais seules quatre d'entre elles sont utilisées. La bibliothèque est maintenant enrichie de quelques ouvrages de magie apportés là par le sorcier pan-tangien ou offerts par le Dolge à son "protégé".

Il y règne une atmosphère malsaine certainement due aux odeurs d'encens qui imprègnent les murs, aux ustensiles hétéroclites qu'on peut y trouver ainsi qu'au fait que le ménage n'y a pas été fait depuis six mois.

La chambre du sorcier contient quelques richesses, essentiellement sous la forme de pierreries. On y trouve aussi quelques ouvrages ouvertement chaotiques qu'un personnage versé dans les arts magiques pourrait exploiter pour apprendre à invoquer Chardros ou Balaan (10% par livre lu, la bibliothèque en comptant six concernant chacun des deux dieux).

Une odeur organique désagréable imprègne l'atmosphère de la chambre, et on pourra remarquer des petits tas suintants le long du mur de droite. La zone est effectivement gardée par un démon sentinelle invisible et lié aux tapisseries de ce mur-là.

Crowlin Fleyen s'est adjoint deux chambres mitoyennes tout au bout du couloir.

S'ils essaient de pénétrer dans la première les personnages auront la surprise de tomber sur quatre démons domestiques attendant les ordres de leur maîtresse. Peu belliqueuses, les quatre créatures maigres aux yeux globuleux resteront à glousser assises sur le lit bras croisés tant que les personnages ne seront pas hostiles. Dans le cas contraire, elles se mettront à piailler bruyamment et tenteront de prendre la fuite dans la maisonnée

Le hall contenait une énorme statue de chacun des trois dieux, mais elles ont été profanées par Rouan't Bell'haab dès son arrivée. Si les joueurs s'inquiètent de ces trois niches vides, on leur répondra que les statues sont en réfection, elles ont été emmenées à la dorure à Menii.

En outre, depuis qu'il l'a renié, Agnusflawn a fait retirer toutes les effigies de Goldar de sa demeure.

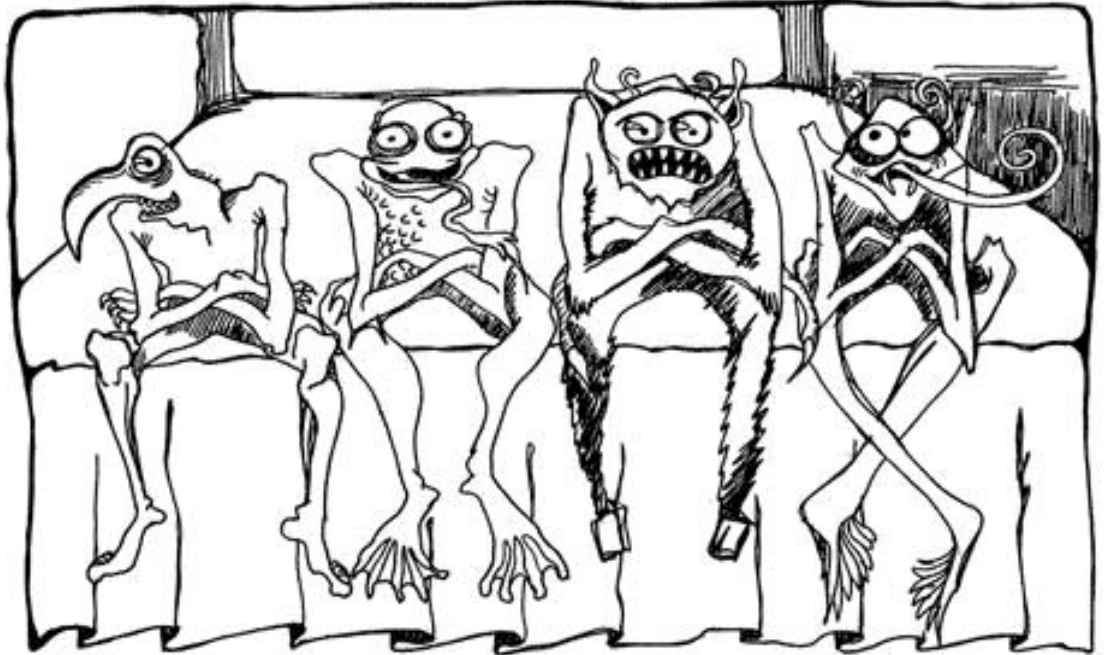
Les démons domestiques de Fley

Démons domestiques

Ces créatures excellent dans les tâches ménagères et font globalement de bonnes aides pour toutes les actions de leur maîtresse. Toute tentative de communication sera certainement vouée à l'échec car elles ne comprennent que le melnibonéen (60%).

Toutes leurs caractéristiques sont à 4 excepté l'intelligence qui est de 8

Morsure 25%,
dégât 1D8
Déplacement silencieux 50%



© Justyna Jedrzejewska

La chambre de Crowlin Fley ne comporte que peu de richesses, principalement sous la forme d'objets manufacturés melnibonéen. Indépendante jusqu'envers les dieux, la Melnibonéenne a conservé la belle statue de Domblas qui orne le centre de sa chambre. Un fabuleux pied de nez envers le dieu loyal comme envers les chaotiques tutélaires de son île. Et un bon moyen de se jouer du sorcier pantangien.

De manière générale, la bâtisse comporte de nombreux rappels aux divinités tutélaires de la région. On reconnaîtra essentiellement des références à Strashaa seigneur des mers, et Lassa impératrice des vents. Quelques effigies de Domblas et Arkyn peuvent encore être observées dans les lieux que le Pan-Tangien ne visite pas. Comme les salles du bas ou l'aile droite du bâtiment.

Ce sont donc les seules représentations qu'on ne trouvera ici, si on excepte celles au bas des falaises que surplombe le belvédère.

♦ Aux alentours

Derrière la demeure, pratiquement au bout de la corne de roche un belvédère à neuf côtés regarde l'océan depuis l'emplacement le plus élevé. Un chemin rocailleux mène à la salle de bal à travers un petit jardin de pins aux formes torturées par le vent. Construit il y a cinq siècles par un dévot de la loi, l'intérieur du belvédère a été récemment profané par le Pan-Tangien. Les statues et les bas-reliefs ont été brisés ou couverts d'immondices. Rouan't Beel'haab a éprouvé beaucoup de plaisir à forcer certaines servantes dévotes dans cet endroit ou encore à les obliger à déféquer sur les effigies de leurs dieux avant de les mutiler et de jeter leur cadavre à la mer.



Un passe-temps que la Melnibonéenne goûte d'autant moins que cela a rendu le lieu impraticable. Quant à Agnusflawn, il n'est pas au courant de ces faits. S'il venait à les découvrir, il se montrerait choqué et ferait nettoyer et réparer la place, puis ferait mener une rapide enquête parmi les suivants des invités.

À quelques cinq cents mètres plus loin sur la côte ouest on devine les écuries, un long bâtiment construit à l'entrée de la forêt. Seules quatre des soixante stèles sont encore occupées, elles contiennent deux chevaux de selle et deux chevaux de trait. Les deux premiers servent essentiellement à l'amusement des deux sorciers, quant aux deux seconds on avait coutume de les atteler pour se rendre aux villages de l'autre côté de l'île. Dans le fond de l'écurie, un chenil a été aménagé pour accueillir **Fhnaric** et **Fhnurr**, les deux chiens de chasse Dharzis invoqués par Crowlin Fleyn pour ses loisirs.

Chien de chasse Dharzi

For: 17 Con: 17 Tai: 13 Int: 4 Pou: 13 Dex: 17 Dep: course-13 PV:14

Armure: 1

Modif aux dégâts moyens: +1D8

Morsure 50% dégât 1D4+4

Serres 50%, dégâts 1D8+MD

Déplacements silencieux 25%, esquive 35%, grimper 30%, pister 45%, sauter 40%, sentir, goûter 75%

La côte est descend rapidement pour former une plage de sable fin à près d'un kilomètre et demi de la cour de la maison. Les trente serviteurs oiniens ont construit leurs baraquements insalubres sur cette plage et ont tendu des filets dans l'eau.

♦ Shaïliab et Shaïlian

Depuis la nuit des temps les habitants de cette île avaient l'habitude de vivre tranquillement à l'écart de la demeure des Giogan. En fait, les relations entre les deux côtés de l'île se limitaient à quelques échanges commerciaux. Certains des villageois venaient aussi parfois servir au château, et les rares cas de gros litiges étaient traités par le maître de l'île. Mais globalement l'influence des Giogan se faisait assez discrète.

Avec la venue de Crowlin Fleyn, tout a changé de manière radicale. Habitée à être obéie au doigt et à l'œil par les esclaves de son domaine, elle avait peu apprécié la mauvaise volonté des autochtones et entrepris de les dresser.

De leur côté, les habitants de Shaïliab goûtèrent assez peu de voir certains des leurs servir d'exemple.

Il y a un mois et demi, les villageois de Shaïliab excédés par les mauvais traitements avaient décidé de se rebeller. Comme à son habitude l'étrangère était venue à cheval, seule avec ses quatre chiens monstrueux. Devant l'attitude hostile d'un des villageois elle avait demandé à ce que ce dernier soit attaché et torturé. Devant un refus massif de l'ensemble des villageois elle avait lâché ses chiens. Mais les hommes avaient prévu des filets et massacrèrent rapidement deux des chiens. Crowlin Fleyn eut à peine le temps de s'élever dans les airs hors d'atteinte des révoltés qui n'auraient pas hésité à la mettre en charpie. C'est depuis les hauteurs qu'elle extermina méthodiquement une quinzaine d'entre eux à l'aide de son arc. Les villageois ayant finalement fui dans la forêt, elle buta le feu à leurs cabanes et rentra se soigner au manoir.

Prévenus de ce qui venait de se produire par leurs voisins, les habitants de Shaïlian n'attendirent pas la venue de la sorcière pour rejoindre les fuyards dans la forêt.

À l'heure actuelle, dans un village comme dans l'autre les personnages ne verront plus que des maisons et des embarcations brûlées. Les habitants ont totalement déserté les lieux, revenus une fois uniquement pour brûler leurs morts. Au centre de Shaïliab on remarquera en outre la présence hétéroclite d'un poteau de torture. Il sera aussi possible de trouver une ou deux flèches plantées dans le sol ou dans les premiers arbres de la forêt. Ces flèches semblent avoir été tirées depuis les hauteurs, il s'agit certainement d'un tir en cloche, donc à grande distance, vraisemblablement depuis la mer. Mais on pourrait aussi en reconnaître l'empennage caractéristique.

En bordure du village on observera encore ce qu'il reste du bûcher funéraire après un mois et demi.

♦ Dans le ventre de l'île

La légende contient une part de vérité, il y a de cela sept siècles cette île a bien été un des premiers bastions de la loi dans les Jeunes Royaumes. Trois familles s'y rencontrèrent en secret, et chacune s'accorda à un dieu. Pour louer ces trois divinités et entériner le pacte, on érigea un petit temple sur chacune des trois collines.



Actuellement, seul le temple dédié à Goldar, déité tutélaire des Giorgan, est encore visible et en parfait état. Les deux autres sont depuis longtemps à l'état de ruines et recouvertes par la végétation.

Ce que tout le monde a oublié par contre, c'est que cette première tentative de la loi a lamentablement échoué et que les trois agents humains furent sévèrement châtiés pour leur rébellion envers l'empire melnibonéen. Le corps de Filmiorgan, le champion de Domblas fut néanmoins soustrait aux forces chaotiques et enterré en secret sous le temple de son dieu, ici même sur Shaïliabian. Les dieux ont la mémoire plus longue que les hommes...

Les trois temples étaient bâtis sur le même plan à neuf côtés qui a inspiré le belvédère de la demeure des Giorgan. Une statue de taille humaine représentant le dieu y était installée. C'est toujours le cas dans le temple de Goldar.

Dans le temple de Domblas la mousse s'est particulièrement attardée sur les contours de la dalle centrale, trahissant la présence d'une cache. On y trouvera le corps momifié et noirci par le temps de l'agent de Domblas. Malgré son aspect inquiétant, sa peau tirée et son visage grimaçant, il en émane un formidable sentiment de force et de paix. Son armure dorée et scintillante a été déformée sous la force d'un grand nombre d'impacts d'une puissance inouïe, le bouclier a été fendu en deux. En fait, seuls le diadème et l'épée sont utilisables pour qui se sent l'âme d'un profanateur.

Ces deux objets ne peuvent être touchés par un être possédant plus de points de chaos que de points de loi. Toute tentative sera soldée par des brûlures occasionnant 1d4 points de dégât par dizaine de points de chaos supérieurs aux points de loi.

Diadème de Filmiorgan

Il s'agit d'une sorte de bandeau de métal doré s'élargissant en forme de pointe sur le front. À cet endroit, une flèche pointant vers le ciel a été gravée. Ce diadème contient une Vertu de Protection.

Épée de Filmiorgan

Fine épée à deux mains, elle est si légère qu'elle peut être maniée à une seule main. Elle contient une Vertu de Combat.

Les forêts de l'île sont denses et sauvages. Les chemins forestiers y sont rares. Mis à part quelques sentiers bûcherons autour des endroits peuplés, il n'y a guère que le sentier menant à la colline de Goldar qui soit bien praticable.

On pourrait aussi noter à certains endroits quelques tronçons de l'antique triangle pavé reliant les trois temples des trois collines. Il n'en reste guère que quelques dalles couvertes de mousses. Depuis bien longtemps la nature a repris ses droits.

Depuis la venue de Crowlin Fleyne sur cette île l'activité en forêt a considérablement augmenté. Tout d'abord, la jeune dame entreprit d'y chasser les oiseaux et les animaux sauvages (sangliers, lynx...), puis les villageois qui s'y sont récemment réfugiés. De fait, un grand nombre de petits sentiers ont fait leur apparition. Crowlin Fleyne a fait déboiser des axes afin de favoriser ses déplacements à cheval, mais la tâche est longue et il n'y a guère que deux chemins qui soient exploitables en déplacements rapides. Autour des campements improvisés par les villageois par contre, on observera un grand nombre de petits sentiers discrets, mais très localisés et praticables uniquement par l'homme. Ces campements sont toujours situés autour des collines, là où la forêt est la plus dense et où on peut trouver un peu d'eau.

Un des grands dangers de ces bois réside justement dans ces quelques survivants des deux villages. Depuis un mois et demi qu'ils se terrent, la maladie, la vermine, le manque de nourriture et les traques sporadiques de Crowlin Fleyne n'ont cessé de réduire leur nombre. Quatre groupes ont été anéantis, on peut d'ailleurs facilement les repérer à l'odeur. Le spectacle peut s'y avérer intéressant : certains corps semblent calcinés comme par une combustion spontanée, preuve de l'utilisation d'une salamandre.

Le dernier groupe quant à lui a dû changer d'endroit plusieurs fois pour échapper à l'archère. Ils ont à chaque fois laissé derrière eux des cabanes improvisées et les prémices d'un radeau que la Melnibonéenne prenait beaucoup de plaisir à réduire en cendres.

Les personnages auront peut-être l'opportunité de rencontrer ces paranoïaques habitants des bois. Il leur faudra beaucoup de persuasion pour convaincre de leurs bonnes intentions ces quinze vagabonds hirsutes, sales et au regard fou. Malgré leur état de délabrement, les villageois s'entêtent dans la construction d'un radeau.



Sans outils, il leur est impossible de couper un arbre, sans quoi ils seraient certainement déjà partis depuis longtemps, tentant leur chance, accrochés à un tronc. Ils essaient donc de confectionner un radeau à l'aide de branchages et de lianes.

Un radeau qu'ils jetteront du haut des proches falaises de la côte ouest. Ils rêvent de fuir et de dénoncer les exactions de leur maître qui cautionne les actions de sa machiavélique protégée.

L'INVITATION

Les invités du Dolge ne sont généralement pas les acteurs les plus influents du royaume (quoi que cela puisse arriver), mais des personnes d'une certaine importance, le but étant de favoriser l'émergence de nouveaux acteurs de la vie des Îles Pourpres. De fait, si la majorité des convives ne sont pas invités plus d'une fois, ils continuent généralement leurs tractations dès leur retour sur l'île mère.

Ils ne tardent alors pas à prendre de l'importance. Mais cette année, le Dolge vise spécialement bas. Il lui faut bien sûr les habituels hauts placés, qui rentreront sains et saufs chez eux, mais il lui faut aussi de la chair à pâtée pour les plaisirs douteusement raffinés de ses amis sorciers.

Si les personnages ont un quelconque poids politique, commercial ou artistique dans les Îles Pourpres, il est tout à fait possible que l'un ou l'autre d'entre eux ait reçu nommément l'invitation. L'invitation portant sur un individu et sa suite, le joueur choisira alors de venir accompagné des autres personnages.

Il est aussi probable qu'ils soient des amis, des employés ou des gardes du corps d'un invité occasionnel ou habituel du Dolge. Peut-être auront-ils simplement été embauchés pour l'occasion par un jeune et sympathique commerçant peu habitué à ce genre d'événements. Le fait est qu'ils vont s'embarquer incessamment pour l'île de la Dent Pourpre au côté d'un notable des Îles Pourpres.

La traversée se fera à bord du *Gloire de Strashaa*, un trois mats propriété de la famille Giorgan et vestige d'une époque plus faste. Trois autres navires ont déjà fait route vers l'île de la Dent Pourpre au cours de la semaine précédente, et le *Gloire de Strashaa* est le dernier à partir. Les personnages ont à peine le temps de s'informer sur leur hôte ou sur leur destination.

♦ Voyage

C'est à l'aube que le *Gloire de Strashaa* appareille. Pas moins d'une trentaine de marins sont nécessaires à la manœuvre. Les rivages orangés ne tardent pas à s'estomper derrière la brume matinale, et bientôt l'embarcation se trouve au large pour quatre jours de pleine mer.

Au cours de la traversée il sera possible d'engager la conversation avec les robustes marins typiques des Îles Pourpres. Pour la plupart, ce n'est pas la première fois qu'ils naviguent pour le compte d'Agnusflawn Giorgan, le travail est globalement un peu mieux payé qu'avec les autres armateurs, même si les capitaines sont souvent plus stricts. Certains des marins ont transporté les invités étrangers dont il est beaucoup question en ce moment, d'autres connaissent vaguement la topographie de l'île ou encore les vieilles légendes qui lui sont attenantes.

Mais les joueurs préféreront peut-être lier amitié avec les autres passagers. Une quarantaine de personnes partagent en effet cette traversée. Une vingtaine de musiciens embauchés pour les festivités ponctuent la traversée de leurs touches musicales, conférant une atmosphère surréaliste au pont du navire. Au milieu de ces concertos improvisés, en dehors de celui des joueurs, trois petits groupes d'invités font passer le temps avec plus ou moins de bonheur.

Tout d'abord, il y a **Omian** et **Salesian Salsiskaran**, deux jeunes frères de petite noblesse et de robuste constitution, arborant une moustache fournie, des cheveux accrochés dans le dos et une vêtue d'étoffes aux couleurs pourpres. Désargentés, ils ne réfrènt pas pour autant leurs appétits de loisirs coûteux. Leurs frasques leur valent d'avoir été déshérités par une moitié de leur famille et sur la sellette en ce qui concerne l'autre moitié.



Ce sont néanmoins des interlocuteurs privilégiés pour ce qui concerne une certaine frange de la jeune noblesse turbulente des Îles Pourpres. Ils sont ici avec deux de leurs amis de moindre extraction. Les quatre compères ne manqueront pas de tenter leur chance avec toutes les demoiselles du bord.

La présence **d'Amslamian**, usurier de sinistre réputation, est par contre beaucoup plus étrange. Ses pratiques outrageusement agressives et sa manière de dépouiller les faibles lui ont valu bien des réprimandes. À moins que ce ne soit ses origines tarkeshii qui dérangent. On a prétendu qu'il aurait des relations avec la pègre des Îles Pourpres ou encore qu'il vénérât la huitaine tentaculaire, mais rien n'a jamais été prouvé. Normal, il est innocent. Cela dit, avec une réputation aussi sulfureuse Amslamian n'a pu faire autrement que de s'entourer des meilleurs gardes du corps. C'est d'ailleurs accompagné de Fierdan le Lormyrien et de **Shalyna l'Ilmorienne** qu'il se rend à l'invitation du Dolge. L'occasion pour lui de tenter de s'acheter une réputation plus honorable, ce qu'il tentera maladroitement de faire dès son arrivée à bord du *Gloire de Strashaa*. Mais rares sont ceux qui supportent longtemps l'adipeux personnage à la voix fluette.

La réputation de **Fierdan le Lormyrien** n'est plus à faire. Connue tant pour sa taille impressionnante que pour ses faits d'armes, il n'en a pas pour autant pris la grosse tête. Géant placide et rigolard, il peut devenir orageux si on discute un peu trop longtemps son point de vue. Il ne reconnaît d'ailleurs ce droit qu'à ceux qu'il considère comme ses égaux ou ses supérieurs, c'est-à-dire, son employeur, les gens de noblesse, les officiers ou toute personne qui aura démontré une aptitude égale à la sienne aux armes. Bretteur hors pairs, il a connu bien des batailles, mais ce n'est pas pour autant un tueur sanguinaire. S'il y a moyen de limiter les dégâts il préférera toujours immobiliser un adversaire plutôt que de le blesser gravement. Une attitude que son patron actuel encourage fortement à conserver. Fidèle serviteur de la loi, il a prêté allégeance à Domblas dès ses dix ans, comme c'est la tradition dans sa famille.

Autant Fierdan pourrait symboliser le jour, autant **Shalyna** pourrait symboliser la nuit.

Plus à l'aise dans les ombres, elle sait toutefois se montrer redoutable en pleine lumière lorsqu'on l'y oblige. Guerrière implacable, contrairement à Fierdan elle n'hésite pas à tuer. Cela a même longtemps été son gagne pain. Pragmatique et efficace, elle ne prend pas plaisir dans la mort, mais simplement dans la conscience du travail bien fait. Avant de trouver refuge dans l'île des Cités Pourpres, en une vingtaine d'années elle s'était fait un beau palmarès de tueuse. Vieillissante, elle n'en est pas moins efficace, mais seul Amslamian était prêt à payer le prix fort pour cette tueuse ayant passé la quarantaine.

Ses yeux dépigmentés, presque blancs, au milieu d'une face livide cerclée de cheveux courts, noirs de jais, lui confèrent un regard envoûtant. Indépendante jusqu'au bout, contrairement à la plupart des assassins elle ne vénère aucun dieu. Elle ne cache d'ailleurs pas son mépris pour ceux qui les servent.

À part ses deux gardes du corps, Amslamian est entouré de deux concubines et d'un valet.

Plus discrète, **Nashilaa**, la troisième invitée est une jeune chanteuse d'origine vilmirienne habitant les Îles Pourpres depuis une dizaine d'années. Diva montante des Jeunes Royaumes, on comprendra qu'elle ait été invitée aux festivités. Constamment pomponnée, elle ajoute la beauté à sa maestria. Considérant l'art comme la chose la plus importante au monde, après la gloire et la renommée s'entend, elle a appris à ménager son image pour captiver les gens. Ainsi, même lorsqu'elle parle avec une personne pour qui elle n'a que peu d'intérêt, elle le fera courtoisement, arborant son éternel sourire enjôleur.

♦ La demeure sur la colline

Ayant plutôt bien navigué, c'est à la fin du second après-midi que les personnages apercevront les contreforts de l'île de la Dent Pourpre. Sur ce profil, Shaïliabian se montre sous la forme d'une barre rocheuse d'une quinzaine de mètres de haut. À la base de ces falaises d'un pourpre profond, une mer saphir se couvre d'écume, comme déchiquetée par les myriades d'écueils semblables à de petites dents rouges. Chapotant ce paysage, une forêt émeraude semble aussi profonde qu'impénétrable.



En navigant vers le nord, la forêt s'estompe, la falaise se relève encore un peu formant un promontoire au-dessus duquel se détache nettement la silhouette d'une grande demeure. On distingue alors l'autre côte de l'île et, dans une crique en contrebas de la demeure, un ponton duquel une dizaine de barques se sont détachées et voguent en direction du navire. Les passagers ne tardent pas à être invités à descendre dans les barques, laissant le trois mats continuer sa route. C'est un autre navire qui viendra chercher les invités dans une semaine.

Sur le ponton, une dizaine de personnes attendent les voyageurs. À l'arrivée des barques, un vieil homme poudré, aux cheveux roux et aux vêtements richement ornés se présente comme le chambellan des Giorgan. Il accueille officiellement les nouveaux venus sur l'île de la Dent Pourpre et les invite à le suivre dans un escalier escarpé taillé à même le roc pour se joindre aux festivités. Les autres personnes présentes sur le ponton s'affairent alors autour des bagages. On remarquera que ces porteurs n'ont visiblement pas le type physique des Îles Pourpres. Et pour cause, ils sont originaires d'Oïin, comme la plupart des serviteurs du Dolge depuis peu.

Atmantek Elislamian, le vieux chambellan

Fidèle parmi les fidèles, Atmantek a été au service de trois générations de Giorgan. Simple valet de pied de Smargian, il devint intendant de Shaïliabian sous les ordres d'Alsbian et fut même nommé percepteur du jeune Agnusflawn. À trente ans, c'est lui qui eût la lourde charge de prévenir son jeune élève et maître de la disparition de tous les siens. Présent dans tous les événements marquants de la vie de son maître, Armantek voit encore Agnusflawn avec les yeux du cœur et est prêt à lui passer les pires des infamies. Ou bien faut-il y voir la légendaire fidélité des serviteurs à l'ancienne mode ?

Les dernières marches franchies, les nouveaux arrivants découvrent le vaste promontoire orné de sa lourde bâtisse en pierre de taille du même rouge que les falaises qui l'entourent. Construite en U, la demeure délimite une grande cour dans laquelle quelques torches sont déjà allumées. Quelques groupes de musiciens égayaient l'air du soir et sont vite rejoints par leurs collègues ayant voyagé avec les personnages. Des tables ont été disposées dans la cour et les abords de la demeure, certains y reçoivent déjà une collation en devisant sur des sujets divers.

Les nouveaux arrivés ne tardent pas à croiser des connaissances, échantant des saluts rapides, des promesses de se retrouver une fois les chambres prises. En passant dans la cour, il sera possible de remarquer une personne observant la scène en contrebas derrière un rideau de l'aile gauche.

Le chambellan mènera les nouveaux arrivés à leurs chambres en leur faisant une visite rapide des lieux, pénétrant dans la bâtisse par la porte principale au centre du bâtiment.

Les chambres du premier étage permettent à deux personnes de dormir confortablement dans des lits séparés, l'idéal par exemple pour un invité et son garde du corps. Quant aux chambres du rez-de-chaussée, elles sont réservées à la domesticité des invités. Les plus chanceux se retrouveront seuls, les autres devront partager.

Une fois les chambres prises, les personnages pourront rejoindre le gros des convives pour discuter ou prendre une collation.

♦ Mondanités

La nuit est maintenant bien tombée, et la cour resplendit des lueurs des centaines de torches réparties sur les murs de la propriété. Partout des petits groupes se sont formés et discutent en mangeant les mets que leur apportent des serviteurs empressés. Les plus observateurs remarqueront que quelques-uns de ces valets sont vraisemblablement originaires des Îles Pourpres, ils sont assez clairement plus doués que ces Oiniens qu'ils sont obligés d'encadrer.

En tout et pour tout, vingt personnes ont été invitées à cette fête. En comptant leur suite, cela porte à une petite centaine le nombre de personnes déambulant autour des tables couvertes de victuailles. Les gens de qualité se retrouvent tous devant l'entrée principale, parfois accompagnés d'une ou deux personnes de leur suite. Les autres, de moindre importance déambulent entre elles, plus loin dans la cour. On pourra s'étonner du peu de qualité de la majorité des invités de cette année, la moitié d'entre eux n'aurait pas eu leur place ici les années passées. Parmi leur suite par contre, il y a quelques pointures. Outre ceux déjà cités à bord du bateau, on remarquera la présence d'**Ashal** un assassin reconverti en garde du corps ou encore d'**Eomblas**, un chasseur de renom.



Quelques temps après l'arrivée des personnages, le Dolge fera son apparition sur le perron principal de la bâtisse. Comme à son habitude, il se lancera dans un discours pour rendre grâce aux ancêtres, glorifiant ses ascendants et rappelant les origines de cette fête. Ensuite, il annoncera l'organisation de joutes le lendemain après le repas de midi.

Des joutes de toute nature, artistiques, physiques, intellectuelles. Elles débiteront dans l'après-midi par un tournoi d'échecs pourpres, se poursuivront par une épreuve de joute au bâton, et finiront par une épreuve artistique. Les vingt convives sont invités dès ce soir à former des équipes de trois personnes. Il y aura pour prix, outre la satisfaction d'avoir prouvé sa valeur et une bonne façon de faire connaissance, une lame saphir par vainqueur.

On pourra s'étonner que les serviteurs des invités soient conviés à se mêler à leurs maîtres pour ce tournoi. C'est là une bonne façon pour le Dolge et son amie de jauger le potentiel des individus et ainsi, de mieux choisir le gibier.

Après ce discours un peu plus court que les années précédentes le Dolge exhortera tout le monde à s'amuser et circulera parmi les invités. Agnusflawn participera lui-même au tournoi et fera équipe avec ses deux amis. Quant à Amslamian, il réussira certainement à convaincre Nashilaa de se joindre à lui et ses deux gardes du corps. Au total, une dizaine d'équipes seront formées.

Crowlin Fleyn fera, elle aussi, son apparition un peu plus tard dans la soirée. Cette grande et belle dame aux gestes pleins d'élégance ne passera pas inaperçue. Son teint blafard contraste avec la noirceur de ses cheveux, de ses yeux et de ses vêtements. Affable, elle papillonne de groupe en groupe, appréciant les mondanités, et jugeant par avance la résistance physique ou morale de chacun dans l'expectative de son plaisir prochain.

Un intérêt que certains, comme Omian et Salesian, interpréteront de travers. Il y a d'ailleurs de fortes chances qu'ayant papillonné assez longtemps elle s'éclipse en fin de soirée avec Omian. Les prédateurs aiment bien jouer avec leurs proies.

Rouan't Beel'haab, lui, ne fera qu'une apparition aussi discrète que rapide. Les invités ne l'intéressent que peu, ils sont surtout là pour contenter son amie. En outre, au cours de la soirée il apercevra une silhouette bien connue dans ses appartements. La mine soucieuse, il n'aura alors de cesse que de venir à la rencontre de son dieu.

Après deux mois de mutisme, Chardros est en effet venu annoncer son prix : l'appropriation de l'îlot, et la construction de chapelles chaotiques sur les trois collines. Un prix que le Pan-Tangien se gardera bien de communiquer à qui que ce soit.

Les tractations seront longues, et l'on pourra observer de la lumière dans la chambre du sorcier jusque tôt le lendemain. De fait, Rouan't Beel'haab ne sera pas réveillé avant deux heures de l'après-midi et encore, c'est avec les yeux cernés qu'il participera au tournoi.

La fête durera jusqu'à une heure avancée de la nuit, agrémentée par de nombreux plaisirs, des feux d'artifices aux danseuses de charme. Certains soudards embauchés comme gardes du corps par des invités auront un peu de mal à comprendre qu'il est temps de se coucher et traîneront leur éthylisme et les inévitables rixes d'ivrognes jusqu'aux premières lueurs de l'aurore. L'occasion de remarquer le discret mais efficace service d'ordre du Dolge. Une dizaine de mercenaires oiniens se relaient en effet pour assurer le bon déroulement des événements.

Le clair de lune permettra peut-être aussi de remarquer un filet de fumée qui s'élève des proximités de la colline le plus à l'est de l'île.

Serviteurs pourpres (4 personnes)

FOR: 12 CON:12 TAI:10 INT:12 POU:9 DEX:12 APP:12
Vie: 10

Massue: 30%, Esquive: 30%

Ils ont en outre l'avantage de bien connaître l'île et pourront passer facilement au service des joueurs pour peu que cela soit bien présenté.

Serviteurs oiniens (20 personnes)

FOR:14 CON:13 TAI:16 INT:7 POU:8 DEX:10 APP:8
Vie: 14 Modificateur aux dégâts: +1D4

Massue: 40%, Esquive: 30%, Pister 40%

Mercenaires oiniens (10 personnes)

FOR:15 CON:14 TAI:16 INT:7 POU:7 DEX:13 APP:7
Vie: 16 Modificateur aux dégâts: +1D4

Epée longue: 75%, Massue: 60%, Esquive: 50%, Pister 60%

AMERES REJOUISSANCES

Si les personnages ont été trop sages, ils se réveilleront bien avant le tournoi. Après une collation dispensée dans la cour par les éternels serviteurs, désœuvrés ils voudront peut être discuter avec les quelques rares autres invités matinaux ou bien préféreront-ils faire un peu de tourisme. Il sera néanmoins impossible d'aller bien loin si on veut être à l'heure pour le tournoi.

♦ Avant l'épreuve

Pour certaines personnes la nuit a été plus agitée. Pendant que le Pan-Tangien commerçait âprement avec son dieu, Crowlin Fleyrn s'offrait un peu de bon temps avec Osmian Salsiskaran. Lorsqu'il lui sembla qu'elle ne tirerait plus rien de bon de cet individu, elle résolut de changer de distraction. Attaché et bâillonné le jeune noble ne put se défendre et agonisa longtemps sous les caresses expertes de sa conquête d'un soir. Ce n'est qu'aux premières lueurs du matin que, définitivement inutile il fut porté au dehors par les démons domestiques et jeté en contrebas du belvédère. Depuis, il sert de repas aux crabes sur les débris de statues jusqu'au soir où la marée haute viendra l'emporter.

N'ayant pas revu son frère depuis hier soir, Salesian commence à nourrir quelque inquiétude. C'est que c'est justement Osmian qui avait à charge cette première épreuve du tournoi. Les joueurs pourront certainement apprendre ces faits avant ou au cours du repas de midi. Ils voudront peut-être aider les trois jeunes nobles à chercher leur comparse qu'ils pensent ivre mort dans un coin.

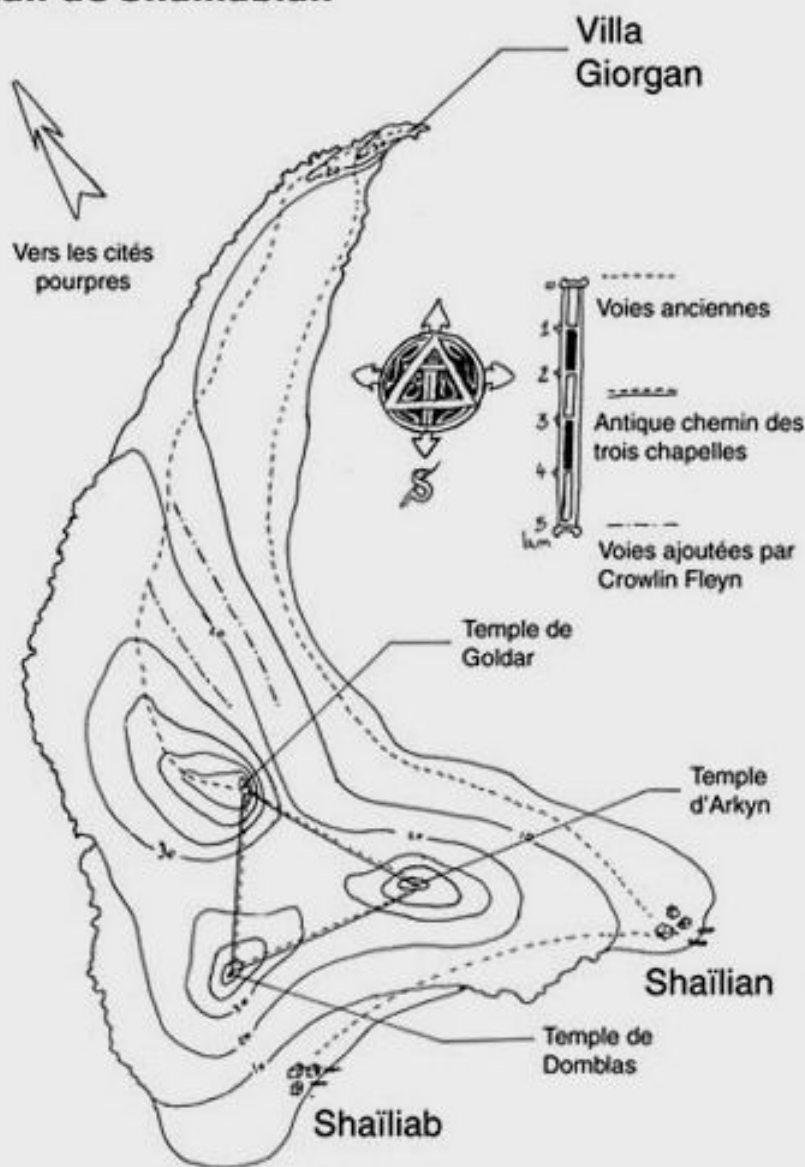
Tant que la météo est clémente les repas sont servis dans la cour. La nourriture est riche et abondante, et les invités comme leur suite sont choyés par un personnel un peu en deçà des habitudes de la maison.

♦ Première épreuve

Si les dégradations du belvédère ont été constatées, une enquête sera ordonnée et on trouvera des coupables. Si le corps d'Osmian, tombé de la falaise alors qu'il était ivre (version officielle) a été découvert, Agnusflawn se bornera à exprimer ses condoléances et rappellera que l'île est dangereuse et qu'il vaut mieux ne pas quitter le sain refuge de la villa.

Bref, quels que soient les événements, rien ne saurait empêcher le tournoi de débiter.

Plan de Shailiabian





Comme indiqué la veille, la première épreuve est un tournoi d'échecs pourpres, un jeu simulant une bataille navale sur un principe proche du jeu d'échecs. Les règles sont peu nombreuses, mais complexes dans leurs implications. Ceux qui ne les connaissent pas se les verront expliquer. Pour résoudre chaque partie on pourra faire un jet INT contre INT avec un bonus pour ceux qui connaissent le jeu. À titre indicatif, bonus compris, Agnusflawn arrive à un score de 20.

♦ Seconde épreuve

La deuxième disparition fera certainement plus de bruit que la première. C'est en effet Fierdan le Lormyrien qui a disparu cette fois. Amslamian prend ce tournoi très au sérieux. Ayant réussi à se placer correctement au cours de la première épreuve il goûte d'autant moins la désertion de son coéquipier et employé. Sa petite colère passée, il n'aura d'autre choix que de désigner Shalya pour l'épreuve du bâton. Une épreuve dans laquelle elle brillera certainement au-delà de toute espérance, battant vraisemblablement le Pan-Tangien.

Pour résoudre cette épreuve, on pourra par exemple considérer le score d'épée à une main et demander trois touches pour remporter un combat. Les bâtons et les participants étant matelassés, il ne devrait pas y avoir d'accidents graves... À moins que vous ne souhaitiez reporter l'attention et la tension des joueurs pour ne pas accélérer leurs suspicions. Le Dolge se montrera alors authentiquement peiné que les choses ne se passent pas aussi bien que prévu. Surtout si le blessé est un homme d'importance.

Pendant ce temps, loin de se reposer, Fierdan se dirige vers les ruines de la chapelle de Domblas. Guidé par le dieu lui-même, il se dirige sans aucun problème, coupant à travers bois bien que cela le retarde considérablement. Depuis que les deux sorciers sont sur l'île, l'influence de la loi a beaucoup baissée.

Pour cette raison et surtout à cause du principe premier de non-ingérence, Domblas ne peut se manifester librement ailleurs qu'aux endroits qui lui sont consacrés. La présence de Fierdan sur l'île est une véritable aubaine, la possibilité de reprendre de l'influence mais surtout le moyen d'empêcher Chardros d'arriver à ses fins.

Le dieu est donc apparu à son agent pendant la partie d'échecs. Fierdan a naturellement accepté de se laisser guider à la chapelle pour y trouver les artefacts du champion et revenir bouter l'engeance chaotique hors de Shailliabian.

♦ Troisième épreuve

Passé l'intelligence et la force, c'est au tour de la sensibilité de s'exprimer. Pour cette épreuve d'art chaque équipe peut produire simultanément autant de candidats qu'elle veut. C'est le Dolge qui fera office de juge et désignera le vainqueur de cette épreuve.

Nashilaa fera une prestation remarquée et tentera d'influencer le juge en reprenant un morceau du répertoire de sa défunte épouse. Acclamée par tous, le Dolge ne pourra faire autrement que de la noter correctement, il faut bien sauvegarder les apparences, il lui tiendra néanmoins intérieurement rigueur de cette incursion dans sa vie privée et de cette outrecuidante comparaison.

De son côté, Crowlin Fleyne ne sera pas en reste. Sous les derniers rayons d'un soleil déclinant, elle entonnera une vibrante mélodie melnibonéenne et, s'accompagnant d'une lyre étrangement ouvragée tirera des larmes d'émotion de toute l'assemblée. Elle remportera très certainement l'épreuve devant une Nashilaa au sourire jaune.

Le résultat final de ce tournoi importe bien peu en définitive, surtout aux vues de ce qui se trame dans le même temps.

♦ Partie de chasse

Le tournoi terminé, le Dolge fera un petit discours et remettra les prix. Les personnages pourront apercevoir Rouan't Bell'haab se précipiter vers Crowlin Fleyne et lui chuchoter quelque chose à l'oreille. Le Pan-Tangien a été averti par Chardros du plan de Domblas et en informe la Melnibonéenne.

À partir de cet instant, les deux sorciers ne seront plus visibles de la soirée. Pendant que les convives s'attablent pour une nouvelle nuit de fête dans la cour, deux cavaliers accompagnés de deux étranges chiens donnent la chasse à Fierdan, éclairés par d'improbables lueurs volantes. Ils rattrapent de justesse le Lormyrien au pied de la chapelle de Domblas et stoppent sa course d'une flèche dans le cou.

Les habitants des forêts, dont le campement est très proche du lieu de l'action se sont bien gardés d'intervenir, et un vent favorable a couvert leur odeur au nez des chiens Dharzis. Ce n'est qu'au beau milieu de la nuit que les sorciers rentreront au manoir.

Les personnages auront peut-être quitté depuis longtemps le chemin de ce scénario, ils auront alors peut-être modifié le cours des éléments proposés dans la partie précédente. Sinon, c'est à eux d'écrire la fin de ce récit.

LA FIN DE L'HISTOIRE

Le maître du jeu voudra peut-être ménager ses joueurs en les protégeant des exactions des sorciers jusqu'au retour du bateau quelques jours plus tard. Ils pourront aussi commencer à comptabiliser un plus grand nombre de disparitions aux fils des jours et des chasses de la Melnibonéenne ou encore découvrir les reliefs de ses amusements nocturnes dans la maison même. Ils pourraient encore être amenés à choisir le camp de l'un ou l'autre des protagonistes. Lieront-ils amitié avec le fantôme de la cantatrice ? Dénonceront-ils le plan du Pan-Tangien à ses collègues ? Salesian Salsiskaran réussira-t-il à les convaincre de s'enfuir en barque vers une île voisine après avoir fait une provision de butin dans la maison ? Et qu'advient-il de Nashilaa, la cantatrice ambitieuse ? Servira-t-elle de réceptacle à l'âme de la diva défunte, sera-t-elle simplement assassinée ?

Dans tous les cas, il est très probable que les choses dégénèrent et que l'histoire finisse par une battue dans la forêt. Les personnages et

peut-être même l'ensemble des invités serviront de gibier à Crowlin Fleyne et quelques mercenaires oiniens.

Pour prolonger son amusement, la Melnibonéenne leur laissera suffisamment d'avance avant de lancer ses rabatteurs oiniens et de se mettre elle-même en chasse. Dans leur fuite, les personnages auront alors la possibilité de découvrir les villages abandonnés, les quatre charniers des campements de villageois dans la forêt, quelques campements abandonnés eux aussi, et peut-être les habitants apeurés des bois occupés à la recherche de nourriture ou à la construction de leur troisième radeau.

S'ils ont la bonne idée de se déplacer vers les ruines du temple de Domblas ils trouveront en outre le corps de Fierdan. Dans les ruines du temple ils rencontreront le dieu lui-même. À court d'atouts, Domblas pourrait les charger de la mission qu'il avait confiée à Fierdan. Aux joueurs de bien comprendre la situation et d'en tirer le meilleur parti. Sous pression, le dieu pourrait bien accepter un marché peu équitable en d'autres circonstances...



® Ghislain THIERY

Au Baal masqué

Scénario In Nomine Satanis écrit par Yoann et illustré par Thierry Ghislain

Ce scénario de INS est conçu spécialement pour un groupe de démons de grade 0 à 1 (au maximum) la raison étant que ça ferait louche et désordre que des démons de grade 2 ou 3 soient dérangés sans en avoir reçu l'ordre.

*Le MJ a tout intérêt à avoir vu ou du moins connaître le film **Dogma**, car je n'y fournis aucune explication dessus (MJ atteint de grosse flemme :))*

J'espère que vous aurez autant de plaisirs à le jouer que j'en ai eu à l'écrire et à le maîtriser.

SYNOPSIS

Alors que quelques démons de Baal de grade 3 sont en mission et prêts à se fritter avec des youyous dans un terrain vague, ils se retrouvent aspergés de peinture rose bonbon, ceci grâce à d'autres démons qui leur ont fait tomber les pots sur la tête depuis une marche intermédiaire.

Imaginez la tête du conseil lorsque tout ceci est retransmis en direct le lundi soir. **Baal** veut pourchasser les démons renégats et les « féliciter » en personne mais **Andromalius** n'est pas du tout d'accord. Il prétend que ces misérables rebelles à la cause de Satan sont inoffensifs, qu'on ne devrait pas déranger des serviteurs pour des pov'comiques, et puis de toute façon, s'ils dérangent trop, il s'en occupera lui-même.

Baal ayant un tempérament plutôt farouche, rancunier et très fier, il pète un câble et décide d'agir dans le dos d'Andromalius.

Et c'est comme ça que nos démons sont choisis pour la mission. Comme il faut être discret, il ne faut pas de serviteur trop puissant ou trop nombreux. Après tout, la mission est officiellement officieuse.

Donc leur mission sera d'abord trouver ces emmerdeurs de première, puis les surveiller de près, en bonus leur éclater la gueule, et ensuite les livrer à Baal.



Petit hic cependant, en parallèle, une équipe du bureau envoyée par Andromalius est sur le coup pour les convaincre de les rejoindre, tandis que des youyous se demandant ce qui se passe sont envoyés pour surveiller et voir ce qui arrive au rougeaud.



INTRODUCTION

En ce doux mercredi d'été, les joueurs reçoivent un message leur donnant rendez-vous au cinéma le jour même pour la séance de 10h00. « *Aucun retard, aucun délire en route, et encore moins aucune excuse ne seront acceptés. Vous venez dans un putain de ciné pour simplement voir un putain de film. Signé : Baal* ». Une fois le message lu, celui-ci s'enflamme pour laisser place à chti tas de cendre.

Ce matin, à l'affiche pour la troisième semaine d'affilé semble-t-il : « **Dogma** ». Mais à la séance de ce matin, il passe « Nous étions soldats ». Après qu'ils ont pris leur place, on conduit les joueurs au balcon où ils sont les seuls à être là. En fait, en regardant de plus près, seul un homme est là. Homme à la coiffure en brosse et de carrure imposant le respect, il accueille les PJs par un « Vous saviez que la Guerre du Vietnam c'était nous en coopération avec **Vapula**. À cette époque fallait faire des tests à grande échelle de ces joujoux. »

Il se tourne alors vers les PJs et leur tend des dossiers. « Voilà votre ordre de mission, finit-il par dire. Comme vous pourrez le constater, cette mission n'a rien d'officiel. Le principe de discrétion n'aura jamais été aussi vrai qu'à ce jour. Cette mission est dépêchée par Baal en personne. Andromalius s'y étant opposé, si vous vous faites griller vous pourrez au mieux espérer finir transformés en familiers dans la peau d'un flingue en plastique qu'on offre le jour de Noël aux gosses pourris gâtés. »

« Enfin bref voilà ce qu'il s'est passé. Lundi soir, lors du conseil démoniaque, on a eu le droit à un p'tit direct imprévu envoyé par quelques démons d'un affrontement entre démons de Baal de grade 3 et quelques youyous dans un terrain vague. Résultat : sur le tit' écran installé dans la salle par **Nybbas** et Vapula on a pu voir des pots de peinture apparaître et repeindre nos guerriers en rose bonbon juste sous les yeux de ces p'tits merdeux d'enfant de chœur. Imaginez l'ambiance ce soir là au conseil : Andromalius qui tirait une tête pas possible, **Kobal** et **Haagenti** qui pissaient de rire et ne tenaient plus debout, **Croccel** qui reste de glace et essaye de jeter un froid mais qui n'arrive qu'à attiser de plus en plus Béliat.

Mais le pire c'était le patron : sous les vannes foireuses de **Kobal** il était sur le point de tout casser au conseil. Il s'est même disputé avec Andromalius lorsque ce dernier a refusé sa requête. »

Il s'arrête alors un instant espérant voir des morts sur l'écran géant puis continue. « Du coup la rage a fini par éclater et vous voilà avec bébé sur les bras. Une mission secrète non approuvée par le Prince le plus important en plein dans votre face. Mais bon, voilà ce que Baal attend de vous :

–Primo : trouver ces démons classés depuis lors comme renégat par les soins de Baal. Entre nous, il a absolument horreur de se faire humilier devant les youyous et le conseil par des gags dignes des pires cartoons d'Haagenti.

–Secundo : les surveiller, savoir ce qu'ils font, noter leurs emplois du temps et toutes les infos utiles. En gros un véritable travail d'espionnage.

–Tertio : le cas échéant, quand on vous l'ordonnera, leur casser la gueule et les livrer à Baal par mon intermédiaire. Si possible, réservez-lui un morceau de choix à se mettre sous la dent.

Voici maintenant les directives. Vous devez me faire chaque soir un rapport complet au téléphone. Il vous suffira d'appeler au 08 21 11 26 66. Quand on vous demandera si c'est pour une commande vous direz "Non c'est pour te péter la gueule". On sera alors en liaison sur une ligne protégée. Après votre rapport je vous donnerai de nouveaux objectifs s'il y en a. Aucune question ? »

C'est alors qu'il commence à se lever pour s'en aller. « C'est un vrai navet ce film. Au fait, on vous a choisi peu puissant pour espérer le maximum de discrétion. On compte sur vous. Et aussi, si j'étais vous, j'évitais pendant un certain temps toutes allusions à un bal masqué ou tout ce qui concerne les bonbons, sans oublier la peinture ainsi que le domaine des couleurs. Donc éviter de trop parler du spectre lumineux et donc de la lumière... Enfin, ce genre de choses si vous voyez. Ça pourrait rendre le patron vraiment très furax. Bon sur ce, bonne chance, vous en aurez besoin. Surtout en voyant le calibre de ceux d'en face. »



♦ En bref...

Les PJs sont dans la merde jusqu'au cou et même au-delà. Ils doivent espionner une bande de rougeauds en cavale de grade 2 suffisamment forts pour asperger une bande de Baal de peinture rose bonbon. En plus, la mission n'étant pas officielle, ils rêvent qu'ils réclament de l'aide. Pour y mettre une autre couche, s'ils foirent, ils sont foutus (sauf pour certains comme les Kobal, mais ça ils sont pas censés le savoir. Ben quoi, Kobal s'est tellement marré qu'il ne laisserait jamais la mission de

♦ Par où commencer ?

Bonne question. Si les PJs font attention à la sortie après le film, ils remarqueront les 6 démons ensemble dans la foule attendant pour voir Dogma (jet de perception, difficulté : difficile). Sinon, ben les seules pistes qu'ils possèdent sont leurs adresses personnelles ainsi que leurs travaux.

En ce qui concerne l'adresse du travail, il sera pour ainsi dire impossible d'y trouver Denis Vargrand et Philippe Rochier à cause de leurs renvois. En ce qui concerne Anita Feldman, elle ne se trouvera pas souvent sur son lieu de

Baal tuer un de ses serviteurs. En fait, il pourrait être très généreux avec un serviteur qui repasse une autre couche).

Petite chose aussi que les joueurs ne savent pas, c'est que pour ajouter à tout ça, une équipe du Bureau envoyée par Andromalius est à la recherche elle aussi de ces renégats. Sans compter qu'une bande de youyous un peu trop curieux risque d'emmerder les joueurs comme c'est pas permis. L'est tit' pas bien faite la vie ma bonne dame ?

travail et les rares fois où elle y sera, elle est extrêmement occupée ailleurs (reportage,...).

En fait, il y a divers moyens de mener la partie surveillance du scénar. Au MJ d'improviser comme il le sent. Une recommandation cependant : les cibles se comportent toutes à peu près comme leurs supérieurs à une ou deux exceptions près. C'est pourquoi, au lieu de fournir ici en détail la surveillance des cibles, je ne mettrai que ce qu'on peut apprendre d'eux parmi leurs connaissances et leurs emplois du temps respectifs avec les infos qu'on peut apprendre. Soit dit en passant, il ne s'agit là que de l'évolution la plus probable si rien ne vient déranger la vie des cibles.

PLANNING

♦ Démon : Denis Vargrand

6h00-7h00 réveil, petit déj... rien d'anormal
7h05-7h35 voiture, en route vers Disneyland
7h40-11h30 accueilli par Jason, va à l'attraction « Dogma: To My God's Gates »
11h35-13h00 part manger au self
13h05-16h00 va au ciné, à l'affiche : Dogma
16h05-16h35 route pour Disneyland
16h40-22h00 dans l'attraction Dogma : TMGG
22h05-22h35 repart chez lui
22h40 dodo

En ce qui concerne les infos sur l'attraction Dogma à Disneyland, voir le paragraphe intitulé « ...Et la lumière fut ».

En ce qui concerne le cinéma, voir le paragraphe intitulé « Que la lumière soit... ».

♦ Démon : Jason Kapov

5h30-6h30 réveil
6h35-7h00 voiture, route vers Disneyland
7h05-7h10 pointer et se préparer
7h15-7h30 visite au Dogma : TMMG
7h40-11h30 accueille Denis, Sylvia, Alexandre et Anita, direction Dogma : TMMG, puis boulot de vigile
11h35-13h00 part bouffer
13h05-16h00 ciné
16h05-16h35 route pour Disneyland
16h40-16h45 accompagne à l'attraction Dogma les autres renégats
16h50-17h30 va à la salle de sport
17h35-19h35 Art martiaux
19h40-21h15 la maison, douche, bouffe
21h20-21h50 route pour Disneyland
21h55-22h00 attraction Dogma, fermeture des portes, récupération des gars
22h05-22h35 repart chez lui
22h40 dodo



♦ Démon :Philippe Rochier

6h00-6h40 réveil, il se trouve à cette heure dans les sous-sols de l'attraction Dogma
6h45-7h30 préparation du matos
7h35-11h30 ? ? ?
11h35-13h00 part bouffer
13h05-16h00 ciné
16h40-23h00 au Dogma, ? ? ?
23h00 dodo au Dogma

Note : Philippe Rochier n'est jamais chez lui. Résultat : boîte aux lettres au bord de l'explosion, poussière envahissante, plantes mortes, odeur atroce de renfermé... Imaginez, il n'est plus chez lui depuis deux semaines environ.

♦ Démon :Sylvia Rose et Alexandre Dutronc

6h00-7h00 réveil, petit déj... rien d'anormal
7h05-7h35 voiture, en route vers Disneyland
7h40-11h30 accueillis par Jason, vont à l'attraction « Dogma : To My God's Gates »
11h35-13h00 part manger au self
13h05-16h00 va au ciné, à l'affiche : Dogma
16h05-16h35 route pour la maison
16h40-18h00 détente à la case, on répète le numéro du soir
18h05-18h35 part au Moulin Rouge
18h40-19h30 on se prépare, on se détend et on revoie une dernière fois les gags

19h40-20h10 on se produit sur scène
20h15-21h00 on reste au cabaret
21h05-21h35 rentre la case
22h00 dodo

♦ Démon :Anita Feldman

6h00-7h00 réveil, petit déj... rien d'anormal
7h05-7h35 voiture, en route vers TF1
7h40-9h30 on bosse sur le terrain
9h35-11h30 on fausse compagnie, direction Disneyland, puis au Dogma
11h35-13h00 on bouffe
13h05-16h00 va au ciné, à l'affiche : Dogma
16h05-16h35 route pour TF1
16h40-17h30 tapage sur les doigts, puis boulot
17h35-18h05 on refausse compagnie, vers Disneyland, vers Dogma
18h35-22h00 dans Dogma
22h05-22h35 la maison
22h40 dodo

Voilà pour l'emploi du temps de chacun. Les seules indications qu'il donne sont que le ciné, et donc peut-être Dogma (le film n'est-ce pas), ainsi que Disneyland, et donc Dogma (l'attraction n'est-ce pas), y sont à voir dans l'affaire.

Note cependant : ceci est le planning quotidien pendant une semaine. Passé ce délai, si personne n'est intervenu, les renégats mettent leur plan redoutable à exécution (plan ? Mais quel plan ? Patience, patience, vous verrez bien).

LE TRAVAIL C'EST LA SANTE...

Et ne rien faire comme les renégats c'est la conserver. En effet, on ne peut pas dire qu'on les voit beaucoup suer du cul ces démons-là. Et pour cause, soit ils ne sont pas au boulot, soit ils bâclent le travail. Néanmoins on peut apprendre certaines choses de la part des employeurs et des personnes travaillant avec eux (du moins si on sait s'y prendre).

♦ Denis Vargrand :

Hum hum... vous êtes vraiment sûr de vouloir commencer par-là ? À moins d'être une personne influente, puissante, importante ou avec de bonne relation, il n'est pas très facile de collecter des infos au GIPN.

Imaginez-vous qu'une bande de guignols rentre dans votre bureau et vous demande « Donnez-nous des infos sur un de vos hommes » ? Tous ce qu'ils pourraient recevoir comme réponse mis à part un au revoir à coup de pied dans le cul c'est ce qu'ils savent déjà : il a été licencié pour insubordination.

Cependant, avec les moyens nécessaires, on peut apprendre ces infos :

+ c'est un excellent pilote d'hélico, peut-être le meilleur.

+ avant son renvoi il allait souvent avec des potes au ciné, histoire de se détendre.

+ il avait un esprit vif et rapide, il comprenait et analysait facilement les situations auxquelles il était exposé. Il aurait pu très facilement et rapidement monter en grade, mais ça ne l'intéressait pas vraiment.



+ il a commencé à être différent il y a 2 semaines.

Ce jour-là quand il est entré dans le bureau du patron en gueulant : « bande de naze, p'tites cervelles, vous croyez savoir, ben moi je sais. Contrairement à vous je connais la vérité, le Grand Jeu, Dieu, Satan, tout. Je sais tout. Alors vos gueules et laissez-moi les commandes. Je vais montrer à tous ces abrutis qui nous sommes vraiment. »

Depuis ce jour il est devenu insolent et ne suivait aucun ordre. On se rappelle tous des voyages en hélico qu'il nous faisait faire. On arrivait malade sur le terrain et notre efficacité se divisait par 10. Il a été renvoyé il y a à peu près une semaine.

Voilà c'est à peu près tout.

♦ Jason Kapov :

Même topo que pour Denis Vargrand. Sauf que là il s'agit de militaires, c'est pire. Les infos qu'on peut collecter sont les suivantes :

+ Sergent-instructeur de qualité, il savait tout sur les armes, leur maniement et le combat en général. Rapide, efficace, il avait par contre toujours besoin de combats et de violence.

+ Un jour, il a eu envie de se ranger et de devenir vigile à Disneyland. On ne comprend toujours pas pourquoi il a eu un tel revirement de situation.

C'est tout pour l'armée. Même c'est tout tout court. À Disney, ils ne voient rien d'anormal en lui. Au contraire ils sont plus qu'heureux de l'efficacité de Jason.

♦ Philippe Rochier :

Là, c'est un gros morceau. Putain c'est quand même la défense nationale. Pour avoir des infos c'est encore plus dur que pour Denis et Jason. Déjà pour entrer dans le bâtiment faut se lever de bonne heure. Enfin si vous y tenez, voilà les infos :

+ très bon ingénieur, ses travaux avançaient toujours très vite. De plus il trouvait des solutions qui avaient comme ça l'air farfelu, mais qui marchaient à la perfection.

+ ces derniers temps il était devenu bizarre. Il prenait du retard, était mou. Il en avait marre de cet armement inutile qu'on n'utilise jamais assez souvent. Ca a commencé il y a 2 semaines.

+ un jour, il s'est énervé et a perdu son froid habituel ; il a tout cassé dans une salle en disant que tout ça ne sert pas le Grand Jeu, qu'il préférerait les épées en flammes plutôt que les flingues, il parlait du bon temps où Sodome et Gomorrhe étaient encore debout. Le soir même, il a été pris en train de saboter le travail d'un collègue concernant le sonar du prochain sous-marin français « **Excalibur** ».

+ depuis, après son licenciement et sa mise aux arrêts, il s'est évaporé dans la nature, plus aucune trace.

♦ Sylvia Rose et Alexandre Dutronc :

Prise d'info plus facile, mais beaucoup plus creuse. Ce sont des comiques, avec une dose de chant sensuel pour Sylvia, qui se produisent au Moulin Rouge le soir. Ils y ont connu leur début, avec un succès dès le départ prometteur et mérité. Ils ont les ressources et la fibre nécessaire pour faire des shows plus importants et être rapidement très connus, mais cela ne semble d'aucun intérêt pour eux. Le contenu de leur show en ce moment est basé sur la religion vue d'une manière satirique et caricaturale (un peu comme Jésus et Jésus le retour des Inconnus) vraiment très plaisant (quel gros euphémisme). Hélas depuis 2 semaines ce show n'est plus trop recommandé aux personnes cardiaques. En effet il fait tellement rire que certaines personnes ont subi une attaque...

C'est tout, rien d'anormal à signaler en plus.

♦ Anita Feldman :

Pour avoir des infos, faut trouver les bonnes personnes travaillant avec elle. La finesse n'est absolument pas nécessaire.

En fait, dès que les PJs posent des questions sur elle, la colère des collègues monte et les emporte sur un :

« Anita Feldman ? Alors vous aussi vous voulez des infos sur cette fainéante de caméraman. Que dis-je ? Ce n'est même pas une caméraman, c'est un boulet cette fille ou plutôt cette chose. »



Si les PJs posent la question de savoir qui d'autre est venu les voir, ils auront comme réponses :

« Bah des types bizarres habillés de noir. Ils étaient 4 en tout. 2 n'avaient pas l'air commode, je dirais même, qu'ils avaient un regard presque meurtrier. Les 2 autres étaient beaucoup trop mignons et ressemblaient trop à des enfants de chœur à côté. C'était presque choquant de les voir ensemble. Enfin, pas étonnant qu'ils soient venus pour Anita, je l'ai toujours dit qu'un jour cette femme aurait des problèmes. Vous savez ce genre de chose ne rate jamais. »

Enfin bref, maintenant les joueurs savent qu'ils ne sont pas seuls sur leurs traces.

NOTA BENE

En ce qui concerne comment mener le scénario au sujet de la surveillance, il faut faire intervenir le groupe du bureau très tôt et de manière discrète. En tout cas une discrétion louche du genre petit événement ou détail anodin mais qui met la puce à l'oreille comme un colis ou une lettre fixant un point de rendez-vous pour discuter.

Sans le savoir les PJs ont plusieurs ennemis et sont impliqués dans une course contre la montre.

Car premièrement, l'équipe du bureau va tout faire pour convaincre les renégats de se joindre à eux (des p'tits gars capables d'humilier Baal en public faut le faire) et y mettra le temps qu'il faudra (mais au bout du compte ils sauront s'arranger vite fait, en 2 jours le temps de réfléchir : l'équipe les laisse mener à bien leur projet et après ils rejoindront le bureau). De deux, une équipe de cinq anges est envoyée pour comprendre ce qui se passe chez les rougeauds. Des démons qui s'amuse à humilier d'autres démons vraiment très dangereux en public devant des anges faut le faire. Ça n'augure rien de bon, ils préparent sûrement quelque chose en bas chez les rougeauds.

Faut tenir compte de tout ça pour mener la partie, et si les PJs décident d'arrêter la surveillance pour préférer l'action, il faut aviser.

Ah oui ! autre chose : le passage à l'action de la part des supérieurs reste à l'appréciation du MJ. En fonction des infos rapportées le MJ donnera telle ou telle directive de la part des supérieurs du genre « *tâchez d'en savoir plus sur eux ou sur ce qu'ils préparent* » par exemple, jusqu'au moment où le MJ jugera qu'ils possèdent suffisamment d'éléments pour passer à l'action. Ce sera alors un « *passer à l'action, vous avez feu vert et attirez-les dans un lieu de votre choix mais discret demain à 21h13 précisément* » (pourquoi 21h13 ? Parce que...).

QUE LA LUMIERE SOIT...

Et non c'est pas là que vous aurez la suite de la citation. Non mais faudrait pas trop rêver. Bon, de deux choses l'une. Soit la surveillance attire les joueurs du côté du cinéma et du film Dogma, et dans ce cas vous êtes au bon paragraphe, soit ils sont attirés par Disneyland et là je vous dis que vous vous êtes trompés de marche, c'est plus loin en dessous qu'il faut voir.

Dans le cas du ciné que peuvent faire les PJs ? C'est tout bête : aller surveiller les zozos dans la salle et là on a droit à une séance de Dogma. Que vont découvrir les PJs ? S'ils sont suffisamment attentifs ils découvriront que 4 hommes en noir viennent aborder les renégats quand la salle est plongée dans le noir (voir des gars en noir dans le noir c'est une difficulté difficile ou je m'y connais pas).

De plus, s'ils reviennent tous les jours, ils verront qu'une bande de 5 zouaves assiste aussi à la séance et semble surtout surveiller les renégats (y'en a quand même 2 ou 3 qui tirent une sale tronche. « Merde » c'est vrai quoi. C'est quand même Dogma qu'ils visionnent « bordel de merde »).

En ce qui concerne le film, rien d'anormal au premier abord, bien qu'un peu étonnant par la suite, puis franchement dérangeant pour des démons ou des anges. Pas étonnant que des youyous ou des rougeauds deviennent complètement dingues après ça (jet de volonté pour ne pas devenir dérangé du ciboulot, avoir de la sympathie pour les renégats, voir vouloir en devenir un soi-même).

Et si je vous disais que c'est une bande d'autres renégats qui a fait le film et qui y a introduit un message subliminal vous me croiriez.



© Ghislain THIERY

... ET LA LUMIERE FUT

Et en ce qui concerne l'attraction Dogma : **To My God's Gates**. Ben en fait les infos qu'on peut avoir c'est qu'au début il s'agissait d'une attraction permettant de voyager et s'amuser dans le monde de Fantasia. Puis par la suite sans que quiconque comprenne pourquoi, il y a 2 semaines le boss a voulu en faire plutôt une attraction permettant de visiter le monde des anges et des démons. Un concept intéressant mais faut avouer pas trop Disney.

L'attraction commence à ouvrir ses portes que vendredi (2 jours après le début de la surveillance, 2 jours avant l'achèvement du projet des renégats. Mais c'est quoi ce fameux projet ? Du calme vous verrez.

En réalité, elle est déjà opérationnelle en elle-même mais faut laisser aux renégats le temps de faire les derniers réglages, car cette attraction sert de mini terrain de test pour leur projet.

♦ Plan du Dogma :

- + Salle 1 : Cage d'escalier utilisée par les renégats pour aller au sous-sol dans leur centre de recherche.
- + Salle 2 : Entrée du Dogma
- + Salle 3 : « **Pas vers l'ouverture** ». Dans cette salle il y a des fresques montrant des scènes de la Création de manière « pseudo-biblique ».



L'histoire de la Création y est respectée, hormis quelques détails : Dieu est une fille, un ange mal rasé et à moitié endormi fait un « Fuck » à Dieu (c'est Lucifer), Adam a des cornes de cocu tandis qu'Eve ne croque pas la pomme que l'on croit (car d'abord ça c'est le fruit défendu à l'origine) mais plutôt le fruit défendu du serpent (ressemblant à un splendide culturiste qui en a dans le maillot)... Voilà quoi, ce genre de chose (mais le plus dérangeant reste à venir). Jet de Volonté moyen, si échec, malus de 1 colonne après.

+ Salle 4 : « **Pas vers la foi** ». Dans cette salle circulaire, il y a disposé contre le mur des dizaines de miroir. Lorsqu'on regarde à l'intérieur de l'un d'eux, on prend part à des scènes de la bible. Mais ces scènes sont un peu arrangées : Jésus en fils à papa qui dit « *je vous encule les Romains, d'abord même pas mal* » puis montre les PJs du doigt, « *c'est eux d'abord qui ont planqué la marijuana de Novalis* ». Vous voyez un peu le genre de scène, faut le faire dans le style Jésus le retour des Inconnus. Jet de Volonté ou encore 1 colonne de malus.

+ Salle 5 : « **Pas vers la libération** ». Pour ceux qui ont trouvé ces scènes dérangeantes, voilà l'occasion de se remettre en jambe, annonce la tête d'un démon à l'entrée. Dans cette salle, un énorme décor en forme de jardin paradisiaque est installé. Là des anges jouent, dansent, boivent, sautent quelques donzelles et invitent les participants à faire de même. Mais très vite des démons arrivent pour calmer un peu toutes ces ardeurs et se font carrément limoger par les anges. Anges = rire sadique et grosse zigounette, démon = pleurs et pureté. C'est alors qu'un visage charismatique arrive du ciel, tend des armes aux participants et annonce : « *il n'y a pas assez de place au paradis, choisi ton camp et chasse l'autre* ». Le jeu s'arrête au bout de 2 minutes. Ceux ayant choisi le camp des anges auront autant de malus supplémentaire que d'anges touchés (6 maximum, 30 s par ange), et ceux ayant choisi le camp des démons ont une sensation de bien être et n'ont plus de malus.

+ Salle 6 : « **Premier pas vers la vérité** ». À partir de là il s'agit de montrer le Grand Jeu entre démons et anges. Un train attend la venue des participants.

Une fois montés dedans, ils sont entraînés dans un dédale où des chants résonnent le long des couloirs sombres et pourpres. Puis des visages de démons et d'anges harcèlent les voyageurs dans des mimiques plus terribles les unes que les autres. Jet de Volonté moyen. Echec=1 colonne de malus.

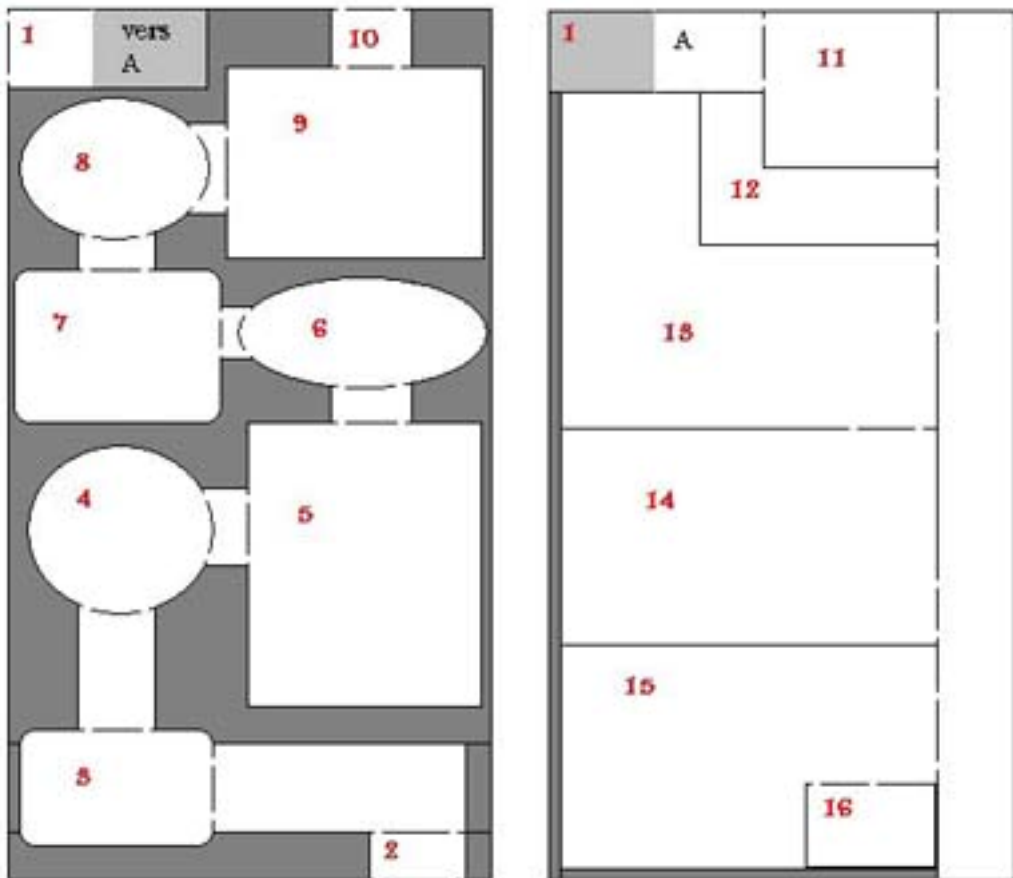
+ Salle 7 : « **Deuxième pas vers la vérité** ». Dans cette salle, le décor n'est rien d'autre qu'un jardin où démons et anges se côtoient gaiement. Mais il faut traverser un labyrinthe. 5 jets de Volonté sont nécessaires. Un échec pour chacun signifie 1 colonne de malus.

+ Salle 8 : « **Troisième pas vers la vérité** ». Dans cette salle, il s'agit de revivre la guerre entre anges et démons armés jusqu'aux dents de... boulettes de papier, pistolets et bombes à eau, sans compter les défis « pierre papier ciseaux » et autres armes inconcevables pour l'événement. C'est alors que les participants y prennent part et se frittent à gros coup de polochons. Si un participant y meurt, il gagne 2 colonnes de malus. Le combat s'arrête dès qu'un participant a tué 2 adversaires.

+ Salle 9 : « **La vérité intérieure** ». Dans cette salle, un remix de Dogma le film passe en boucle. Puis les participants prennent des lunettes virtuelles et les voilà transportés à bord d'une sorte de train dans une sorte d'univers proche du film. Jet de Volonté. Echec=1 colonne de malus.

+ Salle 10 : « **Le réveil à la vérité** ». Accessoirement la sortie, dans cette petite salle, chaque participant doit choisir entre trois portes. Une porte est symbolisée par des démons brutaux, une autre par des anges intégristes, et celle du milieu par un démon en harmonie avec la nature en compagnie d'un ange faisant un fuck à Dieu. Ceux qui choisissent la porte du milieu doivent faire un jet de Volonté, pour le démon un malus de 1 colonne en plus, et pour l'ange un malus de 2 colonnes.

Le but de tout ceci est de déranger le plus possible les êtres humains pour qu'ils prennent conscience du Grand Jeu et qu'ils se rebellent ou tout simplement les rendre dingos.



Petite note à l'intention du MJ :
si on rentre dans le Dogma avant son ouverture, il n'y a pas besoin de test de résistance car le gaz et les images subliminales ne sont pas encore installés à l'intérieur. Cependant, dès qu'on y entre, elle se met en route.

Ceux qui auront raté leur dernier jet sont des renégats potentiels (gare aux limitations pour ceux qui succombent) et possèdent des malus de 2 colonnes pour toute action pendant 2 semaines de repos sans regarder Dogma ou avoir rapport avec la religion. Les autres, eux, ont encore toute leur santé mentale.

+ Salle 11 : Sas de sécurité et de vérification d'identité.

+ Salle 12 : Salle des gardes (ou plutôt du garde).

+ Salle 13 : Salle de contrôle et de commande. C'est là que Denis contrôle le résultat de l'expérience et fait les réglages.

+ Salle 14 : Salle multifonction : salle à manger, cuisine, toilettes, détente...

+ Salle 15 : Salle de recherche où Philippe passe la plupart de son temps.

+ Salle 16 : Chambre de Philippe.

LE PLAN

Voici quel est le plan des renégats : rendre complètement fou la population humaine grâce à un gaz hallucinogène largué sur Paris d'abord, puis ailleurs, et grâce aux images subliminales contenues dans des médias. Le but est de faire prendre conscience aux humains du Grand Jeu et de leur imposer une certaine vision de la religion, vision à la Dogma (quand on vous dit qu'ils sont tous malades).

Même Abalam n'aurait pas fait mieux à côté. Cependant les résultats du vendredi sur la foule seront concluants et Denis voudra déverser le gaz par hélico sur Paris le dimanche suivant.

Pour les images subliminales, c'est trop tard, Anita s'en étant déjà occupé. Mais elles n'ont aucun effet si le gaz n'est pas respiré. Donc les Pjs auront moins d'une semaine pour les arrêter et les livrer à Baal. Ce ne sera pas facile avec l'équipe du bureau et les 5 autres anges du coin.

AIDE DE JEU

DOSSIER CONFIDENTIEL : INFORMATIONS DETENUES SUR LES CIBLES

◆ Cible numéro 1 : Denis Vargrand

Supérieur : Ouikka
 Grade : 3
 Couverture : Pilote d'hélicoptère au GIPN, récemment licencié
 Adresse : 13, avenue Foch
 Sexe : Masculin
 Taille : 1,76 m
 Poids : 81 Kg
 Age : 46 ans
 Yeux : Noisette
 Cheveux : Brun
 Signe distinctif : N/A

Commentaire : De taille moyenne et les cheveux légèrement grisonnants, Denis Vargrand est doté d'un esprit vif et rapide. Cela lui a toujours permis de briller aux yeux de Ouikka et c'est ainsi qu'il grimpa les échelons à vitesse grand V. Il a été récemment renvoyé du GIPN pour insubordination intempestive. Nous pensons qu'il est à la tête de la bande de renégats et que c'est lui le responsable de l'apparition des pots de peinture juste au-dessus de la tête des Baal grade 3 grâce au pouvoir « Disparition ».

◆ Cible numéro 2 : Jason Kapov

Supérieur : Baal
 Grade : 3
 Couverture : Sergent-instructeur, puis vigile au parc Disneyland Paris
 Adresse : 36, rue Général de Gaule
 Sexe : Masculin
 Taille : 1,93 m
 Poids : 98 kg
 Age : 39 ans
 Yeux : Bleu
 Cheveux : Blond
 Signe distinctif : Tatouage en forme de crâne avec une rose à la bouche à la base du cou

Commentaire : Grand, bourrin et efficace. Tout ce que Baal aime.

Ses capacités mentales ne sont pas limitées pour autant, mais il est loin de réfléchir avant d'agir. Il a toujours eu jusqu'ici un parcours de démon très classique.

Nous ne savons pas et ne comprenons pas toutefois pourquoi il a subitement eu envie de devenir vigile dans un lieu aussi néfaste et paisible que Disneyland Paris.

◆ Cible numéro 3 : Philippe Rochier

Supérieur : Vapula
 Grade : 2
 Couverture : Ingénieur à Matra Cap Système, a été récemment licencié pour sabotage de matériel militaire
 Adresse : 5, rue Roland Garros
 Sexe : Masculin
 Taille : 1,69 m
 Poids : 65 kg
 Age : 31 ans
 Yeux : Vert
 Cheveux : Châtain
 Signe distinctif : Porte des lunettes

Commentaire : Très bon serviteur à l'époque, il avait toujours des idées originales. Créatif, voir innovateur, il travaillait avant de se faire virer sur un guidage laser de roquettes suivant le regard du lanceur. Il s'est fait bêtement licencier parce qu'il était en train de saboter un système de sonar du sous-marin « Excalibur ». D'après nous, ce serait par son intermédiaire si le conseil a reçu la retransmission de la blague de mauvais goût.

◆ Cible numéro 4 : Sylvia Rose

Supérieur : Kobal
 Grade : 2
 Couverture : Artiste de cabaret, se produit au Moulin Rouge
 Adresse : 16, place Pigale
 Sexe : Féminin
 Taille : 1,75 m
 Poids : 60 kg
 Age : 29 ans
 Yeux : Noisette
 Cheveux : Noir
 Signe distinctif : N/A

Commentaire : Aucune autre information disponible.



Nous la soupçonnons d'avoir lancé l'idée de cette blague vaseuse en coopération avec Alexandre Dutronc.

◆ Cible numéro 5 : Alexandre Dutronc

Supérieur :Haagenti
Grade :2
Couverture :Artiste de cabaret, se produit au Moulin Rouge
Adresse :11, ruelle des Citronniers
Sexe :Masculin
Taille :1,76 m
Poids :70 kg
Age :32 ans
Yeux :Vert foncé
Cheveux :Noir
Signe distinctif :Comportement puéril permanent

Commentaire : Aucune autre information disponible.

Nous pensons qu'il est responsable avec Sylvia Rose de l'idée de la vanne crasseuse.

◆ Cible numéro 6 : Anita Feldman

Supérieur :Nybbas
Grade :2
Couverture :Caméraman à TF1
Adresse :119, avenue des Champs Elysée
Sexe :Féminin
Taille :1,71 m
Poids :65 kg
Age :36 ans
Yeux :Noir
Cheveux :Blond
Signe distinctif :Grain de beauté au creux des hanches, chewing-gum rémanent, garçon manqué.

Commentaire : Aucune autre information disponible.
C'est sûrement elle qui a filmé la scène.

AIDE DE JEU BIS

DOSSIER CONFIDENTIEL : ORDRE DE MISSION NON OFFICIEL

De : Baal
À l'attention de : les PJs

Motif :Humiliation publique

Objectifs :

Surveillance des sous nommés renégats : Denis Vargrand, Jason Kapov, Philippe Rochier, Sylvia Rose, Alexandre Dutronc, Anita Feldman. Dossier ci-joint

Prise de renseignement sur leur personne et essayer de comprendre ce qui s'est passé dans leur tête pour être arrivé à leur projet scandaleux

Le cas échéant et sur ordre après rapport à mon délégué, passer à l'action : les piéger dans un lieu de votre choix à un horaire déterminé par mon délégué et moi-même, stopper leurs agissements s'il y a représentation d'une menace quelconque envers nos forces, enfin leur casser la gueule sans les tuer si vous voulez et si vous pouvez.

Note :

- ☐ Ces objectifs pourront évoluer au fil du temps
- ☐ Vous n'avez pas de permis de tuer exception faite si votre vie est directement menacée
- ☐ Toute infraction au principe de discrétion sera sévèrement punie

Signature : Baal

CARACTERISTIQUES DES PNJ'S

LES DEMONS

♦ Denis Vargrand, grade 3 de Ouikka

Fo : 3 Vo : 4 Pe : 4 Ag : 4 Pr : 3 Ap : 3 PP : 30

Talents : démolition 6 arme d'épaule 3 arme de poing 4 esquive 3 tactique 3 hélicoptère 2 discussion 4 baratin 3 discrétion 3 corps à corps 3

Pouvoirs : disparition, onde de choc 3, invisibilité 3, détection du danger 3, téléportation 3, vol 3, éviscération 3, charme 3, dialogue multiple 4

♦ Jason Kapov, grade 3 de Baal

Fo : 5 Vo : 2 Pe : 3 Ag : 5 Pr : 3 Ap : 3 PP : 35

Talents : tactique 3 esquive 3 corps à corps 4 arme de poing 4 stratégie 2 Arme d'épaule 3 arme lourde 3 arme de contact 3 lancer 3

Pouvoirs : Art de combat 3, griffe 5, jet de flamme 3, armure corporelle 3, jet d'acide 3, douleur 5, détection du bien 3, détection des ennemis 2, détection des créatures invisibles 1

♦ Philippe Rochier, grade 2 de Vapula

Fo : 1 Vo : 5 Pe : 4 Ag : 3 Pr : 4 Ap : 1 PP : 22

Talents : chimie 3 électronique 3 électricité 3 informatique 3 mécanique 3 médecine 2 Crochetage 2

Pouvoirs : jet d'énergie 3, douleur 1, champ de force 4, choc électrique 1, voiture, invention : montre digital (invisibilité 1, non-détection 1)

♦ Sylvia Rose, grade 2 de Kobal

Fo : 2 Vo : 4 Pe : 3 Ag : 3 Pr : 3 Ap : 4 PP : 25

Talents : baratin 4, esquive 3, discussion 4, discrétion 3, corps à corps 2, séduction 4, humour 3, chant 3

Pouvoirs : gag absurde 3, invisibilité 3, polymorphie 3, vol 3, bond 3, charme 3, éviscération 2

♦ Alexandre Dutronc, grade 2 d'Haagenti

Fo : 4 Vo : 4 Pe : 3 Ag : 4 Pr : 3 Ap : 3 PP : 23

Talents : discrétion 6, acrobatie 3, esquive 3, corps à corps 3, lancer 3, baratin 3, comédie 3, cuisine 2

Pouvoirs : goinfreterie 4, dents 4, bond 3, rebond 3, lire les pensées 3

♦ Anita Feldman, grade 2 de Nybbas

Fo : 1 Vo : 5 Pe : 3 Ag : 2 Pr : 2 Ap : 5 PP : 28

Talents : discussion 3, baratin 6, savoir-faire 3, manipulation 3, discrétion 3, esquive 3

Pouvoirs : message subliminal, détection de la vérité 3, polymorphie 2, sommeil 3, attaque télékinétique 2, champ de force 3, invisibilité 2, dialogue multiple 5

L'EQUIPE DU BUREAU

♦ Démon grade 2 de Malphas

Fo : 2 Vo : 4 Pe : 4 Ag : 2 Pr : 2 Ap : 4 PP : 26

Talents : baratin 4 discussion 4 séduction 3 savoir-faire 4

Pouvoirs : discorde 3, détection de la vérité 3, lire les pensées 2, lire les sentiments 1, volonté supranormale 1, télépathie 2, polymorphie 2

♦ Démon grade 2 de Baal

Fo : 5 Vo : 3 Pe : 2 Ag : 4 Pr : 3 Ap : 1 PP : 22

Talents : corps à corps 4, esquive 3, arme de poing 3, arme d'épaule 3

Pouvoirs : art de combat 3, armure corporelle 2, griffe 3, jet de flamme 2, champ de force 2, jet d'énergie 2, queue 1



♦ Ange grade 2 de Laurent

Fo : 5 Vo : 3 Pe : 3 Ag : 5 Pr : 2 Ap : 2 PP : 24

Talents : arme de contact lourde 4, corps à corps 3, esquive 3, arme de poing 3

Pouvoirs : Epée à 2M bénite, Juste-lame de Laurent 3, armure corporelle 2, volonté supranormale 2, détection du danger 2, coup de poing 2, détection du mal 2

♦ Ange grade 2 de Francis

Fo : 1 Vo : 5 Pe : 3 Ag : 3 Pr : 3 Ap : 5 PP : 26

Talents : discussion 5, séduction 5, savoir-faire 3, baratin 2

Pouvoirs : alliance 4, détection du mensonge 3, calme 3, lire les pensées 2, charme 3

LES 5 AUTRES ANGES :

♦ Ange grade 2 de Dominique

Fo : 3 Vo : 4 Pe : 3 Ag : 3 Pr : 4 Ap : 3 PP : 25

Talents : discussion 4, baratin 3, discrétion 4, arme de poing 3

Pouvoirs : Jugement 4, détection du mal 3, jet d'eau bénite 3, invisibilité 3, volonté supranormale 3

♦ Ange grade 2 d'Emmanuel

Fo : 3 Vo : 5 Pe : 3 Ag : 3 Pr : 2 Ap : 4 PP : 21

Talents : discussion 3, baratin 3, corps à corps 3, esquive 3, discrétion 3

Pouvoirs : apparence démoniaque 4, volonté supranormale 3, invisibilité 3, dDétection du mal 3, détection du danger 2

♦ Ange grade 1 de Didier

Fo : 2 Vo : 5 Pe : 3 Ag : 3 Pr : 2 Ap : 5 PP : 12

Talents : discussion 3, baratin 6, esquive 3, séduction 3

Pouvoirs : message officiel, dialogue mental 2, télépathie 2, détection du mensonge 2

♦ Ange grade 1 de Laurent

Fo : 4 Vo : 4 Pe : 3 Ag : 4 Pr : 3 Ap : 2 PP : 15

Talents : arme de contact lourde 3, corps à corps 3, esquive 2

Pouvoirs : Epée à 2M bénite, armure corporelle 2, juste-lame de Laurent 2, trait de lumière 2

♦ Ange grade 1 de Michelle

Fo : 5 Vo : 3 Pe : 2 Ag : 5 Pr : 3 Ap : 2 PP : 14

Talents : arme de contact lourde 4, arme de poing 2, esquive 2

Pouvoirs : Hache à 2M bénite, armure corporelle 2, maîtrise (Hache) 5

Pour toute recommandation, opinion, suggestion, félicitation (surtout les félicitations :)), insulte (attention je connais des Hackers :)), et autre bla bla

signé : Yoann, l'auteur de ce scénario bien fou

Le festin de la bette

Un scénario pour Rêve de dragon par Pascal Rivière, illustré par Benjamin Schwarz

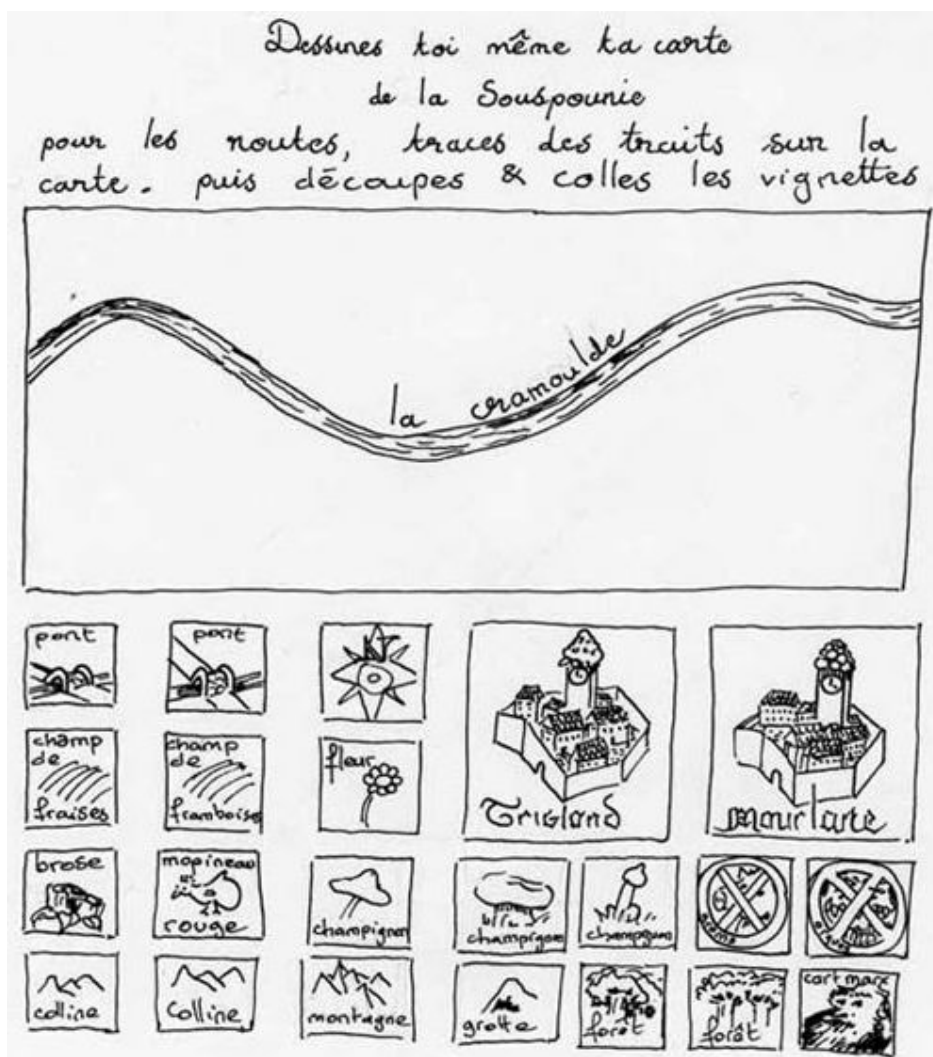
À Ben, avec mon amitié et toute mon admiration.

« 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. » Benjamin Schwarz, L'Hameçon d'Écloche, EastenWest N°10, p.52.

Émergeant du gris-rêve sur une colline verdoyante où chantent les oiseaux – des **mopineaux rouges**, voir en annexe les deux pages d'écologie sur le moineau lâcheur de « p » – et fleurissent les **broses** – ce sont des roses en forme de brosse, voir les trois pages de botanique sur la brose en fin de livret –, les personnages s'émouvront certainement d'éviter une fois de plus la plèbe des donjoneurs qui frappeuh des monstres en se réunissant pour un jeu de rôle bien français et moins con. Ouf !

Les personnages vont bien évidemment arriver dans une cité à la faveur d'une introduction classique de RDD qui évitera soigneusement toute rencontre aléatoire car c'est affreusement vulgaire. Donc, on voyage en regardant les arbres – des **arbres-à-papa**, naturellement, qui produisent un fruit duveteux délicieusement sucré. Hmm, c'est bon et en plus il y a la recette de la tarte à l'arbre-à-papa en fin de scénario qui remplit 25 pages, cuisson comprise.

I. GENESE D'UNE ŒUVRE



Tracez un plan avec des traits pour les routes et la rivière **Cramoulde**, mettez des bois sans danger mais avec des fleurs et aussi des champignons longuement détaillés – inspirez-vous d'un précédent numéro – et ajoutez une ville : vous avez un nouveau royaume pour RDD.

Appelons-ça la **Souspounie**. Bienvenue à **Triglond**, chez les Triglondains et les Triglondaines. Triglond, c'est 2 000 habitants, une cité confortable et bourgeoise avec des maisons à colombage propres, des rues pavées, des habitants bien nourris et habillés avec élégance. Comme ça, on se sent en sécurité, et ça pue pas son orque. Les plus fortunés portent des chapeaux en forme de fraise, car c'est bien connu, dans le rêve y'a des tas de détails qui sont vraiment trop fous.

Alors voilà le truc de l'histoire : en fait, le thème du scénario très astucieux qui suit, c'est la fête.

À Triglond, la tradition – devinez quoi : ça date du Second Âge mais on sait p'us pourquoi et ça a peut-être été inventé par un haut-rêvant – c'est que les mariages sont tous célébrés le même jour. On fait une grande fête et on prime le plus beau couple, élu quelques jours plus tôt. Cette année, c'est **Bette**, blonde idiote et charmante, et **Lucrius**, le fils du maire, moins blond mais à peine plus éveillé.

À l'*Auberge de la poire au rhum*, une déclaration d'embauche attirera certainement l'attention des personnages. L'employeur est le maire en personne, **maître Farnass Sulfure**.

Sulfure porte une énorme fraise sur la tête et est très arrogant – normal, c'est un gros bourgeois imbu de sa personne auquel les Pjs désœuvrés n'essayeront pas de faire comprendre qu'il vaut mieux être un artiste sensible. Sulfure veut organiser une patrouille dans les collines et personne en ville ne veut le faire, alors... Pourquoi cette patrouille ?

Il y a un an, la fête a été gênée par des groins – c'est les gobelins qui n'en sont pas car on n'est pas à Donjon – qui ont eu la curieuse idée de survenir pendant les festivités et d'attaquer les participants. Donc, on s'inquiète. Vont-ils à nouveau survenir ? Là, on sent bien que Sulfure dit pas tout et qu'il y a un terrible secret.

S'ils désirent mieux se renseigner, les personnages pourront enquêter. C'est toujours plus intelligent que de frapper, remarquez. Interrogés, les habitants – on observe ici que les moins riches portent une framboise en guise de couvre-chef, le motif de cette tradition surprenante est expliqué en annexe plus loin – sont peinés par ces événements et n'aiment pas en parler. Ils prennent un air abattu et soupirent que « oui, c'est bien triste » ou explosent en sanglot – au souvenir d'un parent ou d'un ami chair – enfin, cher – disparu. Les groins ont notamment tué **Baltrius**, le second fils du maire, ce qui est particulièrement triste. Si un personnage astucieux demande quel était alors le couple primé, on ne révélera que sur des questions vraiment pressantes – motivées par un *roleplay* d'enfer de vrai joueur de rôle –, avec un air gêné, que sa promise, sauve, était Bette, qui a trouvé depuis réconfort dans les bras du cadet.



Maitre Farnass Sulfur

Rappelons qu'il faut donner l'impression, très subtilement, aux joueurs que quelque chose leur est caché : les interlocuteurs prennent l'air gêné, répondent de façon générale, évitent les détails précis de l'événement, soupirent, s'enfoncent le doigt dans le nez en regardant en l'air, etc. En tirant les vers du nez, soit en trouvant les moyens rhétoriques ou matériels de dépasser une *résistance psychologique collective* – voilà un lexique absent d'un scénar' de Donjon – sachant que personne ne veut en parler au-delà de phrases toutes faites façon « horribles événements », « méchants groins » ou plus cyniquement « fête gâchée », il faut découvrir qu'il s'agissait en réalité d'un véritable carnage : les convives ont été massacrés, le sang coulait à flot sur les tables et les chairs des invités étaient déchiquetées.

Pour les explications lâchées par les habitants à fraise ou à framboise, la vue du festin aurait inspiré aux groins quelques envies alimentaires particulièrement atroces : ils ont tout simplement dévoré les convives ! Une autre explication aurait pu être qu'un scénar' RDD particulièrement ennuyeux leur aura donné envie de faire bouger les choses, mais en réalité il ne s'agit pas de cela. En effet, ils auraient plus simplement quitté la table.

Envoyés dans les collines en patrouilles, les personnages n'y trouvent rien. Faites poireauter longtemps puis, quand ils dorment – les persos,

pas les joueurs –, amenez le rêve qui explique tout... ou presque.

II. UN REVE EVOCATEUR

Ils se retrouvent attablés dans la salle des fêtes de Triglong, en compagnie d'une quarantaine de convives. Une charmante blonde et un gros rougeaud portant un splendide chapeau à fraise sont en habits de mariés et sont fêtés par des invités qui chantent et qui boivent. C'est **la** teuf. L'alcool coule à foison et les plateaux de bouffe courent entre les tables, amenés par des serveurs en livrée empressés. En interrogeant son voisin avec tact, on apprendra qu'il s'agit du mariage de Baltrius et de Bette, primés couple de l'année. Baltrius, si vous suivez encore ce qui signifie que c'est peut-être du RDD écrit par Gerfaud ou par moi, c'est le fils aîné de Sulfure.



Baltrius et Bette

Mais alors, ce rêve présente une scène passée ! Il faut trouver l'indice, sinon le scénar est foiré ! Il y a dans la description de la soirée quelque chose qui cloche ou plutôt quelqu'un. En effet, il y a une *donnée réfractaire* – là c'est sûr, avec ce vocabl', c'est un scénar' intello. Et c'est un type qui fait la tronche. Tout le monde s'amuse et se bourre la gueule, mais voilà, lui il joue le maussade. Le gars est plutôt jeune. Il a l'air inspiré, travaillé de l'intérieur, porte les cheveux longs et un regard affligé sur tout ce qui bouge.

C'est l'invité qui se demande vraiment ce qu'il fout là.

C'est sans doute un pote qui l'a invité ou alors il s'est trompé de réception ou alors ses parents l'ont obligé à venir – ce qui est pas drôle, convenons-en.

Faites une description appliquée de la soirée – après tout vous maîtrisez RDD en majuscule. Le repas est terrible : le potage, riche et velouté, succulent, fait pleurer en faisant penser à la petite enfance. La viande qui suit fond dans la bouche. Quelques gémissements de plaisir échappent aux convives. Le rouge est à ce point

capiteux et brillant que des fraises tombent des crânes. Les légumes cuits à point sont nappés d'une sauce aux mille champignons – inspirez-vous pour les champis de l'aide de jeu précédemment mentionnée pour faire original. Le poisson est raffiné – il y a aussi une brève aide de jeu sur les poissons dans le n° 10 ! Vingt fromages fermes ou coulants sans aide de jeu – désolé – sont présentés sur un plateau en argent. Faites un jet pour voir si les personnages évitent de vomir – non, laissez tomber, ça prendrait trop de temps. Et le fin du fin, c'est l'énorme pièce montée surchargée de crème qui fait se lever une

marée de « oh ! » et de « ah ! ».

Si on y fait attention, on remarque que le type qui fait triste mine a quitté sa place, d'un air affligé, et disparaît purement et simplement.

Et les groins alors ? Bin, vous vous en doutez, il y a anguille sous roche. D'ailleurs, si les personnages persuadés d'une attaque imminente font scandale au festin, on les prie de se taire poliment mais fermement et de garder sa bouche pour manger. Non mais oh ! On est pas chez Gigax ici !

Là, quelque chose commence à clocher. D'abord, vous faites un RDD quand vous avez moins chiant à faire. Ensuite, bin... Les yeux des convives s'illuminent peu à peu, fixés sur le gâteau. Une sorte de silence est tombé. Les corps avachis se redressent, lentement. Une fourchette s'enfonce dans la main d'un Pj. Son voisin, le coupable, le regarde d'un air attendri. Un autre convive vient de saisir l'épaule de sa compagne, et, rougi par le vin, mord l'épaule. Le sang gicle, la femme pousse un gémissement d'extase avant de tenter d'arracher l'oreille de son amant. Bette rie bêtement puis enfonce sa fourchette dans l'œil de Baltrius qui tente d'égorger sa conquise avec la pelle à tarte –

vous comprenez pourquoi elle a survécu. Un homme est jeté sur la table par deux olibrius. Maintenu, il hurle, pendant que ses agresseurs le déculottent et s'attachent à trancher ses belles fesses. L'un de ces steaks improvisés est mordu avec appétit par une petite vieille, dont la tête éclate bientôt sous les coups de louche de sa belle-fille qui s'en va ensuite se servir dans le crâne à la petite cuillère.

Les personnages sont évidemment visés par ces affreuses tentatives et pourront finir dévorés ou parviendront peut-être à s'enfuir – sans doute le perso de la copine du MJ.

Et tout le monde se réveille.

III. REVELATIONS

Ici, faut savoir que les habitants survivants du massacre n'ont aucun souvenir de ce qui s'est passé. En fait, comme ils ne se rappellent plus trop, un heureux abruti a inventé l'histoire des groins et tout le monde a suivi, ce qui est bien pratique. Et maintenant, tout le monde y croit, à cette histoire de groins.

Je suis sûr que vous vous demandez ce qu'il s'est passé. Et bin oui, vous l'avez compris, tout est lié au gars qui fait la tronche d'un air pénétré et qui a horreur des fêtes. Explication dans ce qui suit...



Bien sûr, les personnages de retour ne sont pas fêtés en héros puisqu'ils n'ont pas tué d'orques et de gobelins car y'en a pas dans les collines. Mais on est bien soulagé quand même à Triglond. S'ils disent ce qu'ils ont vu dans leur rêve, ils ne sont pas crus et les habitants refusent d'annuler les fêtes de mariage. Non mais oh ! Pour des étrangers en plus !

Reste plus qu'à continuer l'enquête pour finir le scénar' avant qui soit trop tard – aux deux sens du terme. Tiens ! En ville, dans une place au bout d'une ruelle sombre, éventuellement amenés ici par un habitant qui reconnaît la description faite du type qui s'emmerde,

ils tombent nez à nez avec une statue qui représente avantageusement le gars en question. La statue représente un individu qui prend la pose, le regard songeur visant l'horizon.

En interrogeant l'unique voisin, un restaurateur dont l'arrière boutique donne sur la minuscule place, sur laquelle, notez, il jette ses ordures, il s'agirait d'un artiste local qui s'est fait élever cette statue, achetant l'emplacement.

Son nom ? Il s'en rappelle plus. Heureusement, il est écrit sur la statue, au bas du socle, sous les pelures de **potates** – c'est des pommes de terres mais bleues comme les cyans. D'ailleurs, on les cultive beaucoup chez les cyans qui cherchent la perfection dans cet art indécis.

Certains cyans sont capables de tuer pour cuisiner la meilleure omelette paysanne – une explication suit en annexe – et ainsi achever leur existence sur une note d'humour.

Le nom de l'artiste en question, donc, c'est **Zed**. En continuant d'enquêter ou en interrogeant le restaurateur – oui, c'est plus court –, on apprend que Zed est un artiste fat et emm... ennuyeux. Fatigué des remarques discourtoises de ses contemporains qui ne COMPRENNENT pas son art, il a maudit en public les habitants imbéciles de cette cité ...

Attention : il s'agit d'une fausse piste vraiment astucieuse. La malédiction n'est pas l'effet des paroles de notre poète maudit – heureusement,

car si elles avaient une quelconque force le monde entier serait condamné aux feux...

On apprend enfin que Zed a quitté la ville, déclarant vouloir s'ouvrir à l'ascétisme et désireux de se réfugier dans une grotte dans les montagnes, au-dessus de Triglong, pour créer en paix.

Bon, les gars y vont, voyagent au sens noble du terme, se font chier dans les bois, et trouvent la grotte. Une lettre s'y trouve : « Si on me cherche, je suis à Mourlane ». **Mourlane** est une ville voisine de Triglong. Il faut la rajouter sur la carte.

IV. L'EXILE DE MOURLANE OU LA MALEDICTION DES DRAGONS

À l'Auberge de la Cruche avenante, les personnages rencontrent Zed, après avoir fait la connaissance des habitants qui s'habillent d'une façon si étrangement coquasse que je vous laisse deviner.

À la Cruche, Zed crée, couvrant des pages d'une main nerveuse, soupirant, reniflant, regardant en l'air, parfois, le menton dressé, quelques instants, avant de faire « *mais oui !* » et de reprendre l'œuvre.

On sera sans doute intéressé par ce qu'il fait. Et si on ne l'est pas, il s'en fout, il explique quand même.

« *C'est un conte qui parle de l'amour d'un homme-crapaud différent des autres – oui car il est sensible et un peu artiste, tu vois – et d'une jeune fille pure – pure, je dis bien, pure... tu comprends réellement ce que cela veut dire pure ?* », fait-il en plissant les yeux d'un air mystérieux. « *Car ce qui compte, finalement, tu sais, c'est pas de frapper des monstres... – il se tient la poitrine – Non, c'est le cœur et l'esprit...* » Il lève le doigt, ouvre grand les yeux – « *le cœur et l'esprit, oui* » – avant de hurler à l'assemblée : « *Pourceau ! elle vient cette bière ?* »

Puis, fixant ses interlocuteurs, confiant bas cette réflexion, plissant encore ses yeux, il révèle d'une voix lente et méthodique :

« *Tu sais, cette histoire, elle parle un peu de moi...* »

Autour de la table, le silence est terrible.

Il serait temps peut-être pour les personnages de parler de cette malédiction. Malédiction ?





Zed ne voit pas de quoi il s'agit, prend un air outragé – « *je n'aime pas la guerre, moi monsieur* » – mais cache quelque chose. En effet, un rêve lui a révélé qu'il est tellement ennuyeux qu'il a malheureusement produit une sécrétion gastrique chez un dragon rêvant. Ce dernier, tourmenté par un cauchemar, a dérégulé la réalité à Triglond. Aussi l'horrible festin a-t-il tourné au carnage anthropophage.

Désespérément, Zed cherche une issue à cette situation tragique. Il veut inverser l'effet de la sécrétion gastrique du dragon en émerveillant ce dernier grâce à une œuvre, soit un conte à narrer à Triglond au grand soir pour défaire les événements en charmant les dragons à l'endroit même où le rêve est dérégulé – la phrase est pas trop longue ? C'est sûr maintenant, c'est pas Donjon.

Il faut bien reconnaître que le conte de l'homme-crapaud qui aime vraiment la jeune fille *pure* est pas brillant.

Une seule issue subsiste pour les joueurs : arrêter RDD ou intégrer notre créatif dans un spectacle conçu par eux-mêmes. À vous de faire comprendre que la seule solution consiste à monter ce spectacle, sinon, c'est le bide assuré si on laisse faire Zed.

Les joueurs vont donc tout simplement écrire une petite pièce, un long poème ou composer une chanson – en collaboration avec Zed.

Jouez Zed et affligez-les d'idées creuses et de réflexions péremptoires sur l'art et la créativité. Il reste à convaincre Sulfure, Bette ou Lucrus d'accepter ce petit spectacle qui sera le bienvenu entre le fromage et le dessert – ce qui est facile, c'est normal faut finir le scénar' (vite si possible).

Deux possibilités se présentent à vous :

1) Vos joueurs mettent au point un spectacle épatant et la malédiction est écartée. Passés au désert, ils constatent que tout se passe bien ; les personnages et Zed sont acclamés.

2) C'est tellement à chier que l'échec est garanti. Des éclairs de gourmandise alarmants commencent à naître dans les regards que les convives portent sur leurs voisins de table, se désintéressant du spectacle. À ce moment, les portes des cuisines s'ouvrent : un serveur arrive avec un immense plateau de tartes à la crème qu'il pose sur un buffet, en attente de les servir. Il est possible à un joueur très futé de détourner la violence en transformant la soirée en bataille rangée avec tarte à la crème. Alors que Zed réalisant l'ennui montant devient tout rouge et crie « il suffit : je crée ! », une tarte dans la gueule va faire hurler de rire les convives qui vont se jeter sur le plateau et couvrir le créatif de crème puis se balancer les tartes. Jouez la bagarre. Succès garanti : on n'a pas fait de scénar... heu... de-soirée-je-veux-dire-aussi-drôle-dans-les-parages-depuis-longtemps !

* * *

♦ Version DD3 :

Zed est évidemment un barde dénué de talent dont les chants ont outragé un seigneur infernal dérangé jusqu'en ses abysses. À Mourlane, il a disparu. Une enquête permet d'apprendre qu'il a été viré de différentes auberges pour avoir décidé d'entamer une carrière de sculpteur sur la base du concept de la vaisselle cassée. Dérangé dans une poussée de créativité, il aurait insulté un individu abrupt – malheureusement membre de la pègre locale. Il reste à retrouver un voleur – voir l'individu outragé – et à découvrir le repaire de la guilde pour délivrer Zed, suspendu par les pieds au-dessus d'une fosse à piques. Le final « tarte à la crème » est particulièrement indiqué pour les *Archipels*. Mais la tension détournée par la bataille fait s'incarner la puissance du mal agissante : un démon obèse jaillit d'un énorme plat de viande et s'en prend aux personnages. Baston.

♦ Version Sons of Karn :

La puissance dérangée, ici, est à nouveau draconique : Arshan lui-même vint à passer – fruit du hasard – par Triglond quand il découvrit quels torts l'art de Zed faisait encourir à la création culturelle. Il maudit le village, durant le banquet, et partit, songeur. Une enquête peut faire revenir cet événement. Arshan avait alors pris la forme humaine par laquelle il aime à se faire reconnaître par ceux qui réalisent se trouver frappés par la fatalité. Les habitants – un peu incultes – ne l'ont pas reconnu. Zed, lui, l'a reconnu et pense qu'Arshan a été blessé dans sa fierté en constatant combien l'art de Zed le surpasse. Ah ! La mesquinerie des puissants... Ajoutez également à cette version les événements liés à la pègre locale ou remplacez le voleur outragé par des agents de Bjorn. Ils ont enlevé Zed et emportent ce dernier en direction de *l'Archipel des Larmes Emeraude*.

Des adorateurs de Feyr pour leur part pourraient avoir décidé de se divertir avec lui – en le ballonnant, naturellement. Assez déçus, ils constatent qu'il tient mal le choc.

Arshan n'étant pas lié aux enfers, l'émergence d'un démon ne tient pas. Mais contrefaire la volonté d'un archimage – au même moyen suggéré par un rêve ou autre chose – contraint la réalité et fait émerger des dissonances incarnées particulièrement horribles. Les plateaux de viande se transmutent en un affreux assemblage de viande et de métal qui se retourne contre les convives en arrachant et intégrant les chairs de ces derniers.

Comme quoi, sans en faire tout un plat, on peut toujours tirer quelque chose de bon de cette recette.



Annexe 1 Le mopineau rouge

Le mopineau a les ailes trop courtes pour voler. De fait, il se déplace en sautant de branche en branche, utilisant une propulsion "flatulée". L'arrière train de l'animal est très développé car il contient la "cage à gaz", une poche où fermentent les grains qu'il ingurgite.

Le mopineau est un des rares animaux de la création à pouvoir siffler par l'anus, c'est d'ailleurs son unique moyen de communication.

C'est toi le chat

Un scénario pour Rêve de Dragons écrit et illustré par Benjamin Schwarz

À Mario pour cette bonne idée qu'il m'a permis de lui voler.

À Stéphane Idczak qui m'a sauvé la mise en convention, et parce que, paraît-il, il interprète très bien le Gainav.

Un scénario qui propose aux joueurs de les faire participer à un événement onirique majeur, la création d'une nouvelle espèce.

GENESE

Comme tous les génies, **Albonsius** manquait de sens pratique. Bien qu'il fût parmi les plus doctes et les plus doués il ne fréquenta nulle cour ni ne fut jamais tenté par les richesses. Au lieu de cela il passa sa vie entière dans son petit village, à s'adonner à ses nombreuses et absconses recherches sur le rêve ; car Albonsius était un haut rêvant, et pas n'importe lequel.

C'était d'ailleurs la fierté du village de **Mou-sur-l'ÉE**. Personne ne comprenait rien à ses recherches farfelues, ceci ajouté à sa constante distraction et au fait qu'il habitait toujours chez sa vieille mère faisait de lui un sujet de gentille raillerie. Et tout le monde l'aimait bien Albonsius. Jusqu'au jour où...



Comprendre par là que chaque fil disparaissant distribuerait sa « substance » aux autres fils. Un principe qu'Albonsius résuma sous la phrase maintenant célèbre bien qu'honteusement attribuée à un autre et pour tout autre chose : « *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme* ».

Albonsius conçut alors une machine qui lui permettrait d'extraire les reliquats archétypaux de Pipou, de les stocker, et enfin, lorsque la matière serait suffisante, de « reconstruire » son brave compagnon.

♦ Le petit chat est mort

À la mort de **Pipou**, le fidèle compagnon félin de son enfance, Albonsius conçut une peine énorme et n'eût de cesse que de chercher à faire revivre l'animal aimé. En avance sur son temps – et à plus forte raison sur le nôtre – en matière de théories oniriques farfelues, Albonsius avait déjà émis l'hypothèse de l'existence des archétypes. Mieux que cela, il l'avait vérifiée et même modélisée. Selon sa théorie, des êtres de même nature se voyaient reliés par les fils ténus, reflets des rêves des dragons.

L'ensemble de ces fils enchevêtrés constituant un tissu archétypal, constamment mobile en fonction de nouveaux fils apparaissant et d'autres disparaissant au gré des morts et des naissances. Une des particularités de sa théorie était de considérer comme constante la somme du matériel archétypal.

La machine de reconstruction archétypale de « mon trésor Pipou » (ou RATP)

Cette grosse caisse de **septimel** surmontée d'un immense entonnoir de cuivre contient un condensé des mécanismes oniriques les plus incompréhensibles. En particulier, on y trouve des germes de déchirures et de bluerêve, ainsi que bien d'autres choses plus à leur place enfermées dans cette boîte que relâchées dans la nature. Le fonctionnement en est assez simple : tout chat entrant dans l'entonnoir passe par un ensemble de mécanismes complexes qui visent à le déposséder de ses traces de Pipou, s'il en a. Après quoi il sort par une châtère à sens unique située au-dessous de la caisse de bois.

Concrètement, si l'animal entré possède le même archétype que Pipou, il sort de la caisse dépossédé des traces de l'animal fétiche. Si par exemple il possédait la couleur de fourrure de Pipou, il sortira blanc, cependant que la couleur restera en devenir à l'intérieur de la boîte. Si par contre le chat entré ne possède pas le même archétype que Pipou, il sort inchangé.

Que se passe-t-il lorsqu'autre chose qu'un chat entre dans la boîte ? Rien que du mauvais ! C'est d'ailleurs cette constatation qui a persuadé Albonsius d'enfermer son invention dans une haute tour rendue uniquement accessible aux félins.



♦ Chatastrophe !

Quelques années après le décès de Pipou, Albonsius avait fini sa machine et occupait ses journées à capturer des chats qu'il enfournait dans son engin. Selon ses calculs, les chatons de cette année étaient, par nature, plus propices que tous autres à recevoir les spécificités de son regretté compagnon. Peu diplomate, Albonsius s'en prit donc à une toute récente portée sous le regard catastrophée d'une fillette.

Faisant peu de cas des récriminations de la jeune fille, Albonsius déposa la portée entière dans l'entonnoir. Grand mal lui en pris car la petite fille s'y précipita à la suite de ses chatons... Elle en sortit quelques instants après... transformée en chaton.

À la suite de cet événement tragique qu'Albonsius essaya courageusement de cacher aux villageois, il s'avéra que lentement tous les habitants du village commencèrent de se transformer en chats. Une catastrophe qui permit à Albonsius d'énoncer son célèbre « **principe de nodosité mimétique onirique** » une fois qu'il eut compris que sa machine en transformant un humain en chat avait dérangé la trame onirique du dragon **Sacétainbonchamadam**. Ce dernier, pour protéger l'intégrité de son rêve avait instinctivement résolu de confondre humains et chats.

Étrangement les habitants humains et chats du petit bourg retrouvaient forme humaine à chaque fois que des visiteurs arrivaient dans les environs du village. Certainement que le dragon devait être troublé de cette apparition d'humains dans son rêve peuplé de félins... Un trouble qu'il résolvait toutefois en retransformant tout ce petit monde en chat, voyageurs compris, en moins d'une semaine. Le temps pour les villageois de s'adonner à quelques menus travaux comme réparer leurs maisons, débarrasser le jardin des mauvaises herbes, se préparer un stock de croquettes ou des commodités dont ils profiteraient le restant de l'année dans leur peau de chat. Car en effet, s'ils se transforment physiquement, l'esprit des gens n'est pas trop affecté.

Fort heureusement pour l'intégrité globale du rêve, s'il est encore possible d'arriver à Mou-sur-l'Ée par le biais de déchirures, il est par contre beaucoup plus difficile d'en ressortir. La maladie s'est donc cantonnée à ce rêve-ci.

♦ Les chats font pas des chats

Albonsius comprit que la seule façon de remettre de l'ordre dans l'esprit du dragon serait de libérer les principes archétypaux retenus à l'intérieur de sa machine. Et pour ce faire, pas d'autre solution que d'attendre que la reconstruction de Pipou soit terminée... Fort heureusement, dans les premières années de son trouble, le dragon accordait aux villageois de grandes plages d'humanité propices aux travaux.

Dans un premier temps, pour ne pas aggraver la situation Albonsius résolut d'enfermer sa machine dans une immense tour que de minuscules chatières magiques rendaient accessible uniquement aux félins. Il n'eût aucun mal à convaincre les villageois dans cette entreprise en leur apprenant que c'était le seul moyen de lever la malédiction.

Dans un second temps Albonsius comprit que la solution viendrait certainement de l'extérieur du village car les croisements d'individus locaux ne permettraient que rarement d'obtenir les précieux principes archétypaux recherchés. Il devenait donc primordial de retenir les voyageurs au village jusqu'à leur transformation. C'est ainsi qu'il eut l'idée d'instaurer la "**fête des voyageurs**".

Destinée à garder les étrangers au village jusqu'à ce qu'ils se transforment eux-mêmes, à l'origine cette fête devait aussi leur donner les informations nécessaires à la compréhension de ce qu'on attendait d'eux : sauter dans la machine s'ils correspondaient à un des critères attendus.

Au cours du temps, les villageois ont oublié les raisons de la fête. Ils comprennent néanmoins très bien que c'est là un remède contre un autre de leurs problèmes : la consanguinité ! En effet, à force de se reproduire entre eux, et parfois même avec de vrais chats, l'humanité des villageois a tendance à s'estomper face à leur félinité. Il faut du sang neuf ! De fait, les villageois sont prêts à tout pour garder les voyageurs au village.

La venue des personnages au village de Mou va donc permettre d'accroître la population féline au terme de l'habituelle petite fête. Mais la sagacité de ces voyageurs devrait pour une fois permettre de régler un problème millénaire. Du moins, espérons-le !

DU MOU POUR LES MINOUS

Un songe triste. Un vieil homme pleure dans une pièce sombre faiblement éclairée par le haut. Dans la clarté diffuse, on distingue des pierres, un peu comme l'intérieur d'un large puits. Partiellement chauve, l'homme a des touffes de cheveux blancs au-dessus des oreilles, un nez épaté et couperosé. Sa pâleur et quelques boutons sur le visage lui donnent un air malade. Lentement, il monte sur une chaise. Devant lui, un nœud coulant. Il jette un oeil vers une forme indistincte et immobile, un animal, un chat peut-être. L'homme sanglote. Amèrement, il passe le nœud coulant autour de son cou, et pleure de plus belle. Ses sanglots ressemblent à des miaulements. Soudain, il saute de son tabouret. Un son mat. Les joueurs se réveillent en sursaut. Ils viennent d'assister au suicide d'un haut-rêvant désespéré.



♦ Chat badabada

Émergeant brutalement de ce rêve morbide et particulièrement prenant, les PJs se retrouvent assis au milieu de ce qui semble être la place centrale d'un village. Autour d'eux, des maisons typiques de campagnes, dans l'ensemble assez détériorées. Tout cela laisse une forte impression de désolation. Le vent soulève un peu de poussière.

Les PJs rassemblent lentement leurs esprits dans la quiétude de la clarté matinale lorsque l'atmosphère trop calme du lieu est soudainement troublée par un petit raclement de gorge derrière un pan de muret. S'étant retournés, les personnages devinent le mouvement de pompons et de bannières derrière le petit mur. C'est alors qu'une voix forte entonne : « 1, 2, 1, 2, 3 » et immédiatement une fanfare se met en route.

Un impressionnant groupe de villageois portant des déguisements mités de chats sort de derrière le mur dans une chorégraphie approximative et parfaitement ridicule. Ils sont suivis de près d'une fanfare aux accords presque moyens. Les danseurs se mettent à chanter d'abord timidement, puis avec plus de conviction :

*« Bienvenus, voyageurs, vous allez vous amuser
Bienvenus, voyageurs, avec nous allez fêter
Dans la joie et les rires, danser, chanter
jusqu'au soir
Et jamais vous ne voudrez dire au r'voir »*

La fanfare entame alors le même air en version instrumentale, et le morceau se termine dans un « pom pom » final et un coup de cymbale tandis que les villageois s'immobilisent, bras écartés dans leur dernière position. Le silence retombe brusquement. Le vent soulève encore un peu de poussière. Les villageois sont immobiles, sourires crispés. Leurs yeux attendent avec crainte les réactions des voyageurs.

Conseil : n'hésitez pas à chanter et à danser ridiculement derrière votre écran. Les villageois sont vraiment mauvais, et ainsi, vos joueurs seront sans doute aussi stupéfaits que les personnages. Et puis, le ridicule ne tue pas, hein ?

Après un moment de stupeur, et sans réaction de la part des voyageurs, les villageois commenceront à se tourner compulsivement vers un des leurs. Un géant à la forte panse, dépenaillé, aux cheveux noirs et hirsutes sortira alors de la masse des villageois pour prendre contact avec les voyageurs. Son gabarit, qu'il conserve dans sa transformation féline, fait de **Félix Lapelott** le chef incontesté du village des chats et de celui des hommes. Mais pour l'heure, il arbore un sourire figé dans son costume mité et tend une « patte » amicale dans la direction des joueurs.

Félix commencera par se présenter comme le maire du village. Peu à l'aise dans ce rôle, il expliquera très maladroitement dans une parodie de discours officiel que les voyageurs sont les bienvenus ici, qu'on les attend depuis quelques jours et qu'on va donner une grande fête en leur honneur car telle est la coutume car en effet ici les voyageurs sont fêtés depuis la nuit des temps.

Les présentations bien entamées, les badauds se disperseront petit à petit pour reprendre leurs activités usuelles et préparer les festivités. Félix, quant à lui, s'occupera des voyageurs. Prévenant leurs moindres désirs, il leur fera certainement visiter le village en compagnie de quelques habitants choisis parmi les plus charmants.

♦ Les villageois, des moustaches à la queue

Alors que les voyageurs visitent la petite bourgade, les quelques trente villageois s'affèrent à diverses tâches. Certains réparent les bâtisses qui en ont le plus besoin, d'autres confectionnent des petits nids douillets pour *"lorsque les chats reviendront"*.

D'autres encore préparent la fête des voyageurs qui débutera ce soir et durera, ma foi, autant de temps qu'il le faudra.

Comme ils n'ont qu'une crainte, c'est que les voyageurs s'en aillent, les villageois sont à l'affût de leurs moindres désirs.

Ils sont prêts à passer beaucoup de caprices à leurs hôtes, étant entendu que les gros affronts se payeront en temps voulu, une fois redevenus chats. Les amourettes avec les villageois et les villageoises sont plus que probables, car pour ces derniers c'est une excellente manière d'éviter la consanguinité. Les villageois ne se résoudront à la violence qu'en dernier recours, et ce si tous leurs plans pour garder les étrangers au village échouent. Dans ce cas les masques tomberont, les voyageurs seront solidement attachés et il ne sera plus question de fête. Sur leur demande on pourra leur expliquer la suite des événements.

Outre leur extrême prévenance qui confine parfois à la maladresse, il y a un petit je-ne-sais-quoi dans l'attitude des habitants de Mou qui ne laissera pas d'étonner les voyageurs. Serait-ce l'état de leurs vêtements en piteux état ? Ou bien cette démarche pataude ? Il est vrai qu'il leur est difficile de se réadapter à un corps humain qu'ils utilisent si peu.

Quelques instants en compagnie de villageois suffiront en outre à relever quelques tics pour les moins étranges. Les croisements entre « vrais chats » et « chats d'origine humaine » ont eu des répercussions assez inattendues, et bien des villageois semblent plutôt « mal finis ». Certains ont même bien du mal à suivre une conversation. Mais sans aller dans les extrêmes,

il n'est pas rare de voir un villageois sortir le bout de la langue ou plisser les yeux en signe de contentement ou encore se passer le bras derrière l'oreille après l'avoir consciencieusement léché. Quant aux petits roucoulements interrogatifs ou aux petits miaulis d'assentiment, ils sont monnaie courante.

En se promenant dans les rues de Mou, les voyageurs seront d'abord frappés par l'atmosphère de délabrement généralisé de la ville. La plupart des bâtisses, construites en pierres de taille, ont bien résisté à l'outrage du temps.

Néanmoins certains détails, comme l'état du crépi, celui des volets, le nombre de vitres cassées ou encore le mobilier contribuent à renforcer un sentiment de ville fantôme.



C'est dans le quartier du port que l'atmosphère de décrépitude est la plus pesante. Les boiseries y sont vermoulues et pourries et bien des maisons se sont effondrées. Les nombreux pontons et embarcations, constamment dans l'eau, ont subi un sort bien pire, et au cours des ans la vase a envahi les quais diffusant une odeur nauséuse.

En outre malgré l'absence de félins, il y a cette forte odeur de chat qui flotte sur l'ensemble de la ville. Une odeur à laquelle les voyageurs ne commenceront à se faire qu'au bout de quelques heures.

Il y a aussi les vrais chats transformés en humains. La plupart d'entre eux ont été rabattus et enfermés dans un grand hangar en périphérie du village pour ne pas effrayer les voyageurs. Il est cependant fort possible que les voyageurs aient l'opportunité d'observer l'une ou l'autre personne se promenant nue et à quatre pattes et tentant de miauler. Le chat humanifié sera promptement masqué à la vue des voyageurs et ramené dans le hangar avec ses congénères.

Les joueurs auront peut-être même l'occasion de voir ce hangar dans lequel se prélassent une cinquantaine d'individus nus au comportement excessivement félin.

Interrogés sur ces éléments troublants les villageois tenteront d'éluder ou de raconter n'importe quoi. Tout pourvu que les voyageurs restent au village jusqu'à leur transformation. On pourra se servir librement des éléments ci-dessous, quitte à en rajouter quelques-uns.

Sur la taille du village ou son

délabrement : Oui, ici il y a eu plus de mille habitants dit-on, mais c'était avant le grand cataclysme. Et puis, avec le départ de villageois, il devient difficile de s'occuper convenablement de la ville.

Sur les chats : Il y en a beaucoup ici, Mou est une ville de chats. Mais ils partent de temps en temps pour ne revenir que quelques jours plus tard. Ils ne devraient pas tarder d'ailleurs. On les attend avec impatience.

Sur les homme-félins : C'est une malédiction du dragon Saçétainbonchamadam. Certains villageois en sont frappés quand les chats partent, mais ils guérissent dès le retour des chats. Non, ce n'est pas une maladie, rassurez-vous, vous ne risquez rien. On les enferme ici en attendant le retour des chats.

♦ Divagations félines

Parmi les bâtisses remarquables du village, les voyageurs auront déjà remarqué la **fontaine aux neuf queues** qui orne la place centrale où ils se sont réveillés. Au centre d'un bassin rempli d'une eau saumâtre dans laquelle se cachent nombre de carpes, on peut apprécier la finesse d'une statue taillée dans le même marbre que la pièce d'eau.

Neuf chats y sont représentés. Huit de ces félidés forment un cercle autour du neuvième. Tous identiques, ils ne diffèrent que par la forme de leur queue. En tire-bouchon pour un, coupée ou encore en panache pour un autre. Le chat central au port royal et fier, lui, possède une queue bien droite. La seule chose qu'on sache encore à propos de cette statue, c'est que c'est la taille de cette neuvième queue qui a servi d'étalon de mesure pour bien des bâtiments ici, comme pour la tour ou bien le mausolée. En fait, c'est l'étalon de mesure des bâtiments construits après la tour.

La fontaine aux chats



® Elisabeth THIERY

Quant à la tour en question, les personnages n'auront pas manqué de la remarquer. Il s'agit du bâtiment le plus haut du bourg. Ici on l'appelle respectueusement "**la tour du fada**". La légende veut que ce soit un ancien ressortissant du village qui l'ait fait bâtir, un certain Albonsius Féligattas vraisemblablement riche et renommé. Un poète certainement. La tour en question mesure près de vingt mètres de haut. De forme cylindrique, elle est constituée d'un pallier à six mètres du sol à partir duquel son diamètre passe de quinze à huit mètres.

Quelques connaissances (Vue/Maçonnerie à -2) permettront de remarquer que ces deux sections de la tour ne datent pas de la même époque, et pour cause, le noyau central du bâtiment est d'origine. Il s'agit en fait du laboratoire d'Albonsius dans lequel la machine a été enfermée. Afin de la rendre inaccessible, le haut rêvant a fait dresser un mur d'une épaisseur de trois mètres et d'une hauteur de six tout autour de cette première tour. Le muret est percé d'un petit conduit permettant d'accéder à une chatière enchantée quelques six mètres plus loin sous les blocs de pierre. Cette chatière est réglée pour s'ouvrir lorsqu'elle détecte la présence d'un chat à moins d'un mètre. Il convient de remarquer que la présence d'un haut-rêvant ayant la possibilité de transformer la roche en air, eau ou que sais-je encore, pourrait réduire l'intérêt du jeu. Dans ce cas là on pourra arguer que cette tour est devenu un pivot central du rêve de Saçétainbonchamadam, un lieu immuable.

Les villageois connaissent bien l'intérieur du bâtiment pour s'y être promené quelques fois dans leur vie. Mais ils savent qu'ils ne doivent pas en parler, car les voyageurs pourraient s'étonner qu'on puisse connaître le contenu d'une tour condamnée il y a bien longtemps. Quoiqu'il en soit, si une indiscretion venait à filtrer, on pourra toujours arguer qu'il ne s'agit que de on-dit.

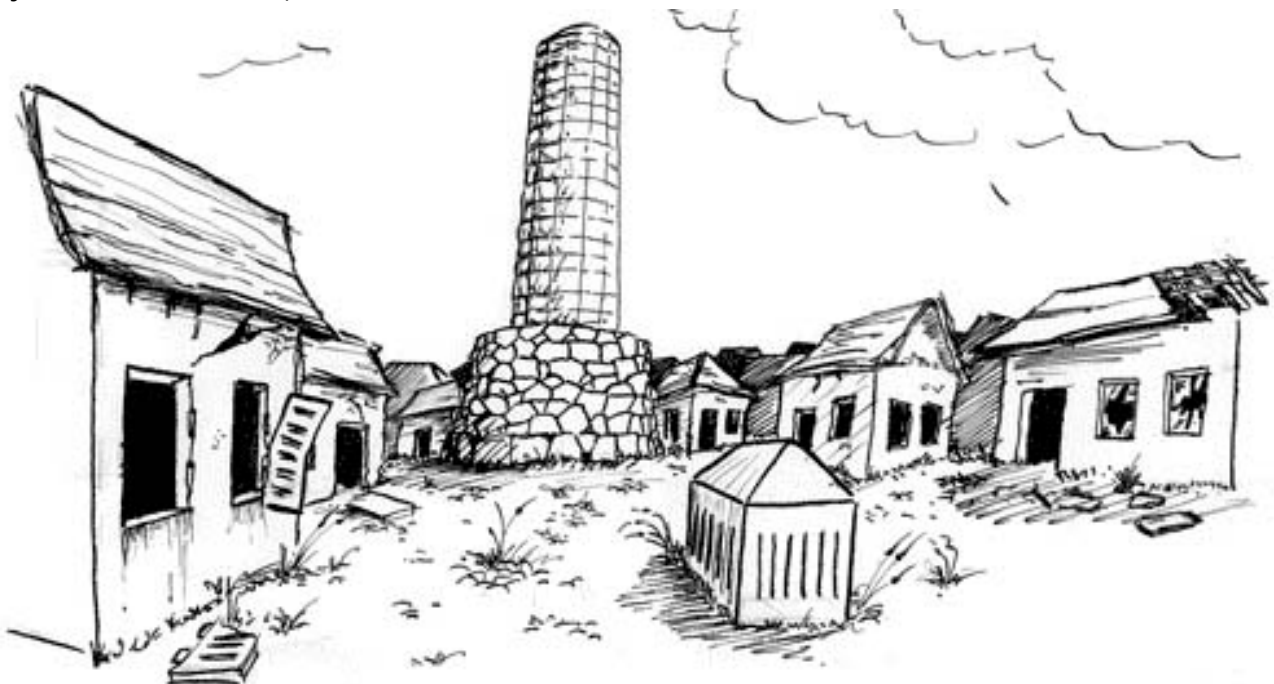
Albonsius Féligattas (Intellect/Légende/-5)

Réussite normale : Savant du Second Âge, renommé pour ses théories farfelues sur le tissu du rêve. Il aimait beaucoup les chats et habitait avec sa maman dans un petit village portuaire.

Réussite significative : Haut-rêvant notoire, il est l'inventeur du concept d'espace-rêve, et un des premiers à avoir tenté de comprendre la structure du rêve. Bien que raillé par les incultes, dans le cercle restreint des érudits il jouissait d'un certain renom et d'un respect certain.

Le village contient encore une autre curiosité architecturale. Juste en face de la tour monumentale se trouve l'entrée de ce qui semble être une sorte de petit **mausolée**.

La **chambre du miaulement**, comme on l'appelle ici, est un cube de marbre de deux mètres d'arêtes taillé dans la même pierre que la fontaine. De longues entailles de quelques millimètres de large strient la surface et amènent certainement la lumière à l'intérieur. Une chatière magique en garantit l'accès. Elle est réglée pour ne s'ouvrir que sous le timbre de voix ou de miaulement de Pipou.



À vrai dire, il y a bien au village une jeune chatte dont le timbre de voix a pour effet d'ouvrir la trappe. Pour l'heure **Anne-Lyne** déambule dans les rues, certainement en compagnie des joueurs. Ces derniers auront donc vraisemblablement l'opportunité de voir la chatière s'ouvrir et se refermer au son de la douce voix de la jeune fille.

En bordure du village on pourra encore remarquer le **cercle des jeux**, une palissade circulaire faite de rondins de bois d'environ quatre mètres de haut. Une ouverture carrée d'un peu moins d'un mètre de côté a été pratiquée à la base de la palissade, après un long couloir de rondins de bois on débouche sur l'intérieur du cercle. Au centre de cette clairière artificielle, les personnages découvriront une nouvelle structure de bois. Un cube de bois de quatre mètres d'arêtes est posé sur pilotis à deux mètres du sol. Une échelle permet d'accéder au-dessus de la boîte où se trouve une ouverture. L'intérieur est une succession de planchers et d'escaliers. Le fond de la boîte contient une trappe fermée de l'intérieur.

Bien évidemment la palissade symbolise la tour du fada, et la boîte la machine RATP. Elles ont été toutes deux construites sous les instructions d'Albonsius pour tenir un rôle lors de la fête des voyageurs.

♦ Chat perché

La fête commencera le soir de l'arrivée des joueurs et durera aussi longtemps que le meneur le souhaitera. Le repas, composée essentiellement de poissons et de tubercules semi sauvages ne sera pas plus élaboré que celui du reste de la journée. Les habitants semblent d'ailleurs généralement n'avoir aucun problème à déguster leur poisson cru. Au menu il pourrait bien y avoir de la viande de chiens errants. Des animaux que les habitants traquent assidûment pour des raisons qu'on comprend bien.

Un grand feu sera allumé sur la place principale et les jeunes gens commenceront à bondir au-dessus au son des flutes et des tambourins. Félix remettra alors solennellement un costume de chat à chacun des invités.

Un costume dont la personne aura la charge tout au long de son séjour à Mou-sur-l'Ée... À vie ?



Certains villageois, probablement d'anciens voyageurs, écraseront une larme en repensant à ce moment de leur vie où eux-mêmes reçurent le costume.

Les habitants enfilèrent alors leurs oripeaux félins et entameront une procession au son des fifres et à la lueur des torches. Arrivés devant la palissade du cercle des jeux les villageois entrèrent à quatre pattes dans le tunnel de rondins.

Les villageois exhorteront les voyageurs à monter à l'échelle pour entrer dans la boîte. Car c'est ainsi que débute la fête des voyageurs depuis la nuit des temps.

L'intérieur de la boîte est très sombre, mais on peut voir la lumière des torches et des feux filtrer à travers les murs de planches mal ajustées. Les personnages ne mettront pas trop de temps à trouver la sortie tout au fond de la boîte. Une trappe fermée par un simple loquet. Il ne leur restera plus qu'à sauter sur un tas de foin amené là entre-temps, et sous les acclamations des villageois ils seront déclarés citoyens d'honneur.

À partir de ce moment plus aucune activité n'est véritablement codifiée et pour les habitants de Mou, seul compte de passer le temps avant la transformation des invités.

Les jeux proposés par les villageois sont tous plus idiots les uns que les autres. On pourra par exemple avoir recours au jeu de la pêche miraculeuse, au jeu de massacre, au jet de cerceaux sur des poteaux, au lancé de cailloux à la mode pétanque ou bien sous des arceaux, à des devinettes et autres charades ou encore à du monté à la corde. N'hésitez pas à fouiller votre mémoire pour exhumer tous ces merveilleux souvenirs de colonie de vacances.

Ces idioties finiront certainement par lasser les voyageurs. Les villageois essaieront alors de rectifier le tir avec plus ou moins de bonheur pour leurs plaisirs. Cela dégènera vraisemblablement en amourettes avec des villageois ou des villageoises décidément bien faciles.

Quoiqu'il en soit, et quelle que soit la longueur que le meneur voudra donner à ces festivités, il arrivera un matin où les personnages se réveilleront changés.



ENTRE CHATS

Une nuit les personnages feront un de ces rêves étranges et prenants dont les voyageurs seuls ont l'apanage.

Arpentant les rues d'un village qu'ils connaissent bien pour être le leur (celui de leur archétype en l'occurrence), ils auront l'opportunité de voir à quoi Mou pouvait ressembler avant la catastrophe. Les rues sont propres et dallées, les maisons coquettes resplendissent de couleurs criardes et gaies. Le quartier du port regorge particulièrement d'activité, et le nombre d'embarcations est impressionnant. Mou est une bourgade maritime de près de trois mille âmes. Les habitants semblent bien portants et de manière générale, assez aisés.

Au centre du village, la place est déjà présente mais pas la fontaine. Le mausolée par contre est déjà à son emplacement, et il y a bien une tour, bien que plus fine à la base, à l'emplacement de la tour du fada.

Après un miaulement clair et cristallin, un chat assez svelte à la robe tabi ne tarde pas à sortir du mausolée. De l'intérieur de la tour s'élève une voix : "*Pipouuuu où tu vas ?*". Un jeune homme sort alors du bâtiment et prend l'animal affectueux dans ses bras, il prend alors conscience de la présence des personnages et leur jette un regard insistant. La ressemblance avec le vieillard du premier rêve est tellement stupéfiante que les personnages en restent interdits.

Sous leurs yeux, les traits du jeune homme commencent alors à vieillir, le rêve leur échappe. Le jeune homme a maintenant près de quarante ans, et c'est un animal mort qu'il serre contre sa poitrine spasmodiquement agitée de sanglots. Les joueurs viennent d'assister au jour de la mort de Pipou.

Lentement, insidieusement la trame onirique se transforme. Les personnages sont en train de se métamorphoser en chats, et leur rêve suit.

À partir de ce moment, plutôt qu'une trame continue, c'est une succession d'images et de sensations qui s'empare de l'esprit des personnages. Alors que tout s'assombrit, ils ressentent une présence rassurante. Une vague d'odeurs animales et cependant agréable viendra flatter leur odorat, ils sentiront avec bonheur la douce caresse du soleil sur leur dos. L'envie de prendre soin de soi, de se lécher, et de lécher son voisin. Ils ne peuvent alors réprimer un son naturel, un ronronnement.



♦ Miaou !?

Les personnages sont doucement réveillés par une sensation de chaleur sur leur corps. Ouvrant lentement les yeux ils sont surpris par les couleurs, les angles, les perspectives... Et puis aussi, on dirait que tout a énormément grandi pendant leur sommeil. Se mettant debout sur leurs quatre pattes...

Oui, c'est ça, ils se sont transformés en chats pendant la nuit. Ils n'ont aucun mal à reconnaître leurs compagnons dans les quelques chats à leur côté, et partagent avec eux un long regard plein de stupeur et d'effroi. À partir de cet instant les joueurs ne seront plus autorisés à s'exprimer que par miaulements et mouvements félins.

Quant à leur feuille de perso il faudra la modifier comme décrit en encadré. C'est aussi le moment d'une nouvelle description des personnages. Pour cela, appuyez-vous sur leur feuille de personnage et affublez certains d'entre eux de détails empruntés à Pipou. L'un d'entre eux par exemple aura une robe tabi les autres seront noirs, roux ou encore tigrés. Certains auront le poil long, d'autres l'auront court. La taille et la forme de la queue aussi pourront différer.

Autre changement, les personnages se découvriront des instincts félins qu'il faudra parfois tenter de réprimer par un jet de Volonté. Les plus jeunes d'entre eux seront particulièrement enclins au jeu et à la chasse. Peut-être tenteront-ils de jouer avec la queue de leur voisin ou celle de Félix. Ce qui serait une assez mauvaise idée.

Modification des caractéristiques

Les caractéristiques mentales des personnages seront conservées, les caractéristiques physiques par contre devront idéalement être ajustées par rapport aux caractéristiques moyennes des chats.

En ce qui concerne les compétences, il faudra vous en remettre à votre jugement en considérant que certaines compétences telles que la course ou le saut seront favorisées par ce nouveau corps et que les personnages mettront certainement un peu de temps avant de maîtriser parfaitement leur nouvelle enveloppe.

Le reste du villageois a bien entendu subi la même transformation, si bien que les rues sont maintenant peuplées de félins. Certains chats ne sont d'ailleurs pas sans avoir quelque ressemblance avec des villageois rencontrés la veille. Si les personnages se sont mal conduits avec eux, c'est le moment des règlements de compte.

Dans un premier temps repérer les vrais chats des faux ne sera pas une tâche aisée d'autant que, rappelons-le, certains sont des mi-chats. Au bout de quelques temps il sera néanmoins assez naturel de discerner les attitudes humaines chez certains félins. Et puis, les villageois ayant lié connaissance avec les voyageurs viendront certainement encadrer les nouvelles recrues dans les premières heures. Leur faisant visiter le village des chats et leur enseignant ce qu'il faut faire pour survivre ici : chasser les souris, les poissons. Où faire ses besoins, où dormir, comment se prosterner devant Félix, l'immense matou hirsute qui ne manquera pas d'affirmer son autorité sur les nouveaux venus.

Après quelques heures passées parmi les chats, il sera possible de remarquer que malgré leurs dissemblances, certains détails de leur anatomie semblent partagés. Pour commencer, plusieurs d'entre eux ont un pelage noir, et en tout cas il n'y a pas de tabi. En outre, la majorité a la queue coupée ; une tare héritée d'un vieux matou et qui se perpétue depuis. C'est là une véritable plaie pour les villageois qui y perdent en équilibre, mais aussi dans leur chance de redevenir humain.

♦ Queue faire

S'ils ne veulent pas rester éternellement dans la peau d'un chat, les personnages devront rassembler les derniers éléments de Pipou et les faire passer à travers la machine RATP. Pour certains éléments cela pourra s'avérer aisé. Un des personnages pouvant par exemple posséder la même robe que Pipou. Pour d'autres éléments par contre, il faudra s'accrocher un peu plus. On peut imaginer qu'un des villageois ne soit pas encore passé par la machine.

C'est le cas, par exemple d'Anne-Lyne qui ne fera normalement pas trop d'histoire pour suivre les joueurs dans la machine. Cela pourrait néanmoins être le cas d'un villageois qui ne voudra pas obtempérer, par ressentiment envers les personnages ou simplement par peur. Pire encore, des éléments archétypaux de Pipou pourront être détenus par de vrais chats qu'il sera bien plus difficile de manier. L'occasion de tester ses affinités avec la gent féline ou d'organiser des battues et des courses poursuites entre matous.

On pourra rendre cette partie plus longue ou plus vivante par exemple en considérant que certains villageois ne supporteront pas qu'on violente l'un des leurs et voudront se porter à son secours. Cela pourra dégénérer en bataille générale ou bien en un duel de chats en bonne et due forme sous le regard d'une trentaine de greffiers faisant cercle autour des deux belligérants. C'est certainement la solution que choisira Félix pour asseoir son autorité. Enfin, une horde de chiens errants pourrait justement passer par là et ressouder les rangs des félins qui devront se serrer la patte pour faire cause commune.

Les éléments à rassembler

Couleur de robe tabi : Pourra être apportée par un des personnages

Voix : Apanage de Anne-Lyne

Taille de la queue : Vraisemblablement détenue par un des rares villageois à posséder une queue. On pourra s'assurer de la bonne taille grâce à la fontaine.

Couleur du museau : Plusieurs chats au village possèdent un joli museau fuchsia comme Pipou, mais il n'y en a qu'un seul dont le museau soit entièrement rose, les autres ayant tous au moins une petite tâche blanche ou grise leur mangeant une partie du nez.



Maintenant qu'ils sont chats les joueurs ont accès à l'intérieur de la **tour du fada**, ils y découvriront un spectacle désolant et macabre. Quelques rais de lumière filtrent au travers de longues et fines entailles pratiquées dans le haut de l'édifice. L'atmosphère y est sèche et poussiéreuse. Grâce à leurs yeux de félin, les joueurs ne mettent pas longtemps à distinguer des murs de pierre semblable à l'intérieur d'un puits. Le long de ces murs un escalier de pierre, fin et raide monte en colimaçon jusqu'en haut de la tour. Contre le mur du fond, en pleine lumière et à quelques mètres du sol, une forme menaçante. Le cadavre momifié d'Albonsius est toujours pendu au bout d'une longue corde solidement arrimée au toit de la tour.

En bas au milieu de la tour circulaire et posée sur quatre pieds de marbre, on distingue une boîte cubique de deux mètres de côté, la **RATP**.



Sur le côté de cette boîte surmontée d'un immense entonnoir de cuivre, on peut distinguer trois rais lumineux (enfin, autant de rais qu'il reste d'éléments archétypaux à produire). Le reste de la pièce est composé d'un fatras de bois et de restes de papiers. On distingue quelques meubles dont une bibliothèque, mais seules ont subsisté quelques couvertures exhibant des titres aussi abscons que prometteurs. Assise sur un socle de bois dans un coin, la dépouille empaillée de Pipou contemple la boîte de septimel.

Deux chats ne peuvent entrer ensemble dans la machine, il faut que le précédent soit sorti pour que l'entonnoir s'active. Le chat dans l'entonnoir commence par apercevoir brièvement une lumière violente au fond de l'appareil. Il n'a pas le temps de planter ses griffes dans le cuivre qu'il commence à devenir lui-même luminescent puis se "liquéfie" en quelques instants et glisse dans le corps de la machine qui se met à bourdonner. Il expérimente alors quelque chose de similaire à des montagnes russes avec la langue coincée dans une prise de courant électrique, les yeux rivés sur un stroboscope et les oreilles sur un rail de TGV. Assailli d'éclairs de toutes les couleurs il ressort par la trappe située sous la machine au bout d'un temps qui paraîtra infini. Concrètement, moins de dix secondes se sont écoulées.

Lorsqu'un élément archétypal est retenu, la machine met un certain temps à se calmer, puis une des raies s'assombrit et disparaît.

L'intérieur du mausolée aussi est accessible pourvu qu'on soit accompagné d'Anne-Lyne. On y découvrira un ensemble de bas-reliefs représentant un chat dans diverses postures. Assis miaulant vers une porte, sautant dans une grosse boîte d'où semblent surgir des rayons de soleil. Sortant par le dessous de la boîte. Assis à côté de la fontaine, dans la même posture que le chat central vers lequel les huit autres se prosternent. On pourra aussi déceler un gros signe draconique recouvrant la représentation de la boîte sur le bas-relief.

♦ Rêves de chats

Maintenant qu'ils sont chats, les joueurs ont le privilège de dormir brièvement plusieurs fois par jour. L'occasion pour eux de rêver et donc de glaner de précieux renseignements pour la résolution de l'énigme. On trouvera ci-dessous une liste d'exemples qu'on pourra enrichir à souhait.

Outre la compréhension globale du problème, le but principal de ces rêves brefs sera de focaliser l'attention des joueurs sur les éléments archétypaux à pourvoir. En outre puisque les personnages sont maintenant des chats il faudra que leurs rêves soient présentés comme une tranche de vie d'un de leurs archétypes félins de l'époque.

REVE 1 : LA CONSTRUCTION DE LA FONTAINE

Dans les premières années de leur transformation, les villageois aidèrent Albonsius à construire cette fontaine. C'est un sculpteur de génie, haut-rêvant lui aussi qui s'acquitta des statues félines. Il prit bien entendu modèle sur le Pipou taxidermisé pour réaliser le chat central.

Pour réaliser ce monument, la majorité des mesures ont été prises à partir d'un bâton de couleur ivoire. En particulier, la queue de la statue de Pipou a exactement la taille de ce bâton.

REVE 2 : LA CONSTRUCTION DE NOUVELLES BATISSES

Dès la mort de son compagnon, Albonsius a réalisé une règle de septimel de la longueur de la queue de Pipou. S'en servant comme unité de mesure il fit systématiquement construire ses meubles à partir de ce bâton de couleur ivoire. C'est ainsi qu'il remplaça ses tables, chaises, bibliothèques. Enfin, il construisit sa machine RATP sur le même procédé, puis exhorta les villageois à en faire de même après la catastrophe. En particulier, le mur de protection de sa tour, la taille du cercle des jeux et de la chambre de bois centrale ont été construits sur ce principe.

REVE 3 : LA CONSTRUCTION DU MAUSOLEE

Alors que Pipou était encore un jeune chaton il se faisait souvent malmener par les autres chats. Albonsius lui construisit alors cette chambre dans laquelle il serait seul à pouvoir se rendre. On apprendra en particulier comment Albonsius a peaufiné les réglages de la porte à partir du miaulement de son chat.

REVE 4 : LA COULEUR DE LA MAISON

Où l'on apprend comment Albonsius a choisi la couleur des murs de la maison de sa maman : à partir de la couleur du museau de son chat.

REVE 5 : L'ENFOURNEMENT DES CHATS

Dès sa machine construite, le haut-rêvant se mit à parcourir le village et les environs en quête de chats qu'il enfournait dans sa machine. Les PJs pourront ainsi voir la machine en action et comprendre qu'elle est à la fois inoffensive et au centre du problème, s'ils n'ont pas encore osé s'engouffrer dedans.

Il est encore possible qu'ils rêvent d'Albonsius leur courant après et les jetant dans la machine. Peut-être auront-ils même l'occasion de voir une petite fille, leur gentille maîtresse, se jeter à leur suite dans cet immense cône cuivré...

REVE 6 : LA COULEUR DE LA ROBE

Où le personnage voit Albonsius comparer les couleurs de robes de divers chats.

Non décidément, c'est bien Pipou qui a la plus jolie couleur. D'autres rêves pourraient être inspirés par des éléments déjà pourvus depuis longtemps, comme la taille des moustaches, la taille des pattes, la forme ou la rugosité des coussinets, de la langue...

On pourra faire vivre un rêve particulier à chaque personnage en le lui racontant petit bout par petit bout au gré de ses endormissements quotidiens.

Si cette solution semble la meilleure en terme de fondement onirique, elle suppose que les joueurs arriveront tout de même à communiquer malgré leur récent handicap. Peut-être préférerez-vous alors raconter successivement chaque rêve à l'ensemble de votre table.

ÉPILOGUE (LE CHAT ULTIME)

♦ La pelote dé mêlée

Une fois le dernier élément archétypal capté et le félin contributeur éjecté, loin de se calmer, les pulsations de la machine s'amplifient. Des lumières opalescentes et mouvantes apparaissent sur toutes ses facettes et se réfléchissent sur les murs de la tour.



Mais les personnages n'auront peut-être pas pensé à tout... En effet, maintenant qu'ils sont redevenus humains ils ne peuvent plus emprunter la chatière, ils seront alors obligés de gravir l'escalier en colimaçon menant au sommet de la tour.

La boîte semble se liquéfier comme du métal en fusion, puis devenir de la matière lumineuse à l'état brut. Sans cesser de pulser, la boule opalescente en lévitation se tasse sur elle-même et prend petit à petit la taille et la forme d'un chat. La luminosité diminue, les pulsations s'arrêtent, la transformation est enfin achevée. Au milieu de la pièce redevenue sombre, Pipou se lèche la patte.

Soudain, c'est tout l'intérieur de la tour qui semble s'illuminer et pulser. Les personnages voient les couleurs changer, les murs se déformer, gondoler, comme s'ils étaient eux-mêmes en train de repasser au travers de la machine. Lorsque tout se calme enfin, ils se rendent compte qu'ils ont repris leur forme originelle... À quelques exceptions près. Ils ont en effet conservé quelques séquelles de leur transformation en chats. Quelques idées de "souvenirs" sont données dans la dernière partie de ce scénario.

Là une trappe donne accès à un dôme métallique assez plat formant le toit. Après quelques efforts ils viendront à bout de la rouille qui en scelle les gonds mais ils ne seront pas pour autant sortis d'affaire. En se penchant par la trappe on pourra en effet contempler la première section de la tour... douze mètres plus bas. L'excellent appareil de cette section haute rend l'escalade particulièrement hasardeuse (difficulté -7, 8 points de tâche).

Le plus sûr serait de surmonter ses appréhensions et d'emprunter la corde à ce pauvre Albonsius qui n'en a plus besoin. Aidés de la corde, la descente est beaucoup plus aisée (Force/Escalade ou Force pure, difficulté 0 et 4 points de tâche). À partir de la seconde portion l'escalade est moins difficile car les pierres sont moins bien ajustées (difficulté -2, 3 points de tâche) et moins dangereuse car il ne reste que six mètres à parcourir.

Les calculs d'Albonsius n'étaient pas vraiment faux. Simplement il avait omis de tenir compte du temps passé à la reconstruction de Pipou.

De fait, si l'archétype achevé apporte à nouveau la stabilité dans le rêve, les séquelles n'en sont pas pour autant bénignes. Saçétainbonchamadam ne sachant définitivement plus où il en est entre hommes et chats, a finalement résolu son problème en fondant les deux espèces pour en créer une nouvelle, stable celle-là, le **Gainav**.

Petits bipèdes mi-homme mi-chat, dotés de la parole et de mains-pattes préhensiles, les nouveaux habitants de Mou-sur-l'ÉE sont dotés d'un furieux caractère de cochon. Mais qui leur jettera la première pierre après ce qu'ils ont vécu ? À cette heure où les fantômes du passé viennent caresser les rives de Mou, les anciennes activités maritimes nimbent l'esprit de ces nouveaux habitants qui se voient dotés d'un sens inné pour la navigation et les métiers de la mer.

Parallèlement, leurs déboires oniriques de ces derniers siècles les ont rendus allergiques au haut-rêve et à ses débordements. De fait, ils ont la capacité de repérer les déchirures de rêves à quelques lieux de distances.

Les personnages ne subissent ces modifications que dans une moindre mesure et par effet de bord. Leur humanité étant encore assez proche dans le temps, le dragon a encore un souvenir frais de ce qu'ils étaient.

♦ Chat échaudé ne craint pas l'eau froide

Un petit plus pour ceux qui souhaitent faire durer le plaisir

Les Gainavs ne résisteront pas à l'appel de la mer. Ils ne mettront pas longtemps à se mettre à l'ouvrage pour construire une caravelle. Les joueurs ne souhaiteront peut-être pas rester longtemps en compagnie de ces quelques cent cinquante malotrus au verbe acerbe. Il ne leur faudra pas longtemps néanmoins pour comprendre qu'ils sont pris au piège.

En effet, les autres dragons continuent de boycotter Saçétainbonchamadam, si bien que, quelle que soit la route prise par les joueurs ils arriveront invariablement au village de Mou. Le seul moyen de quitter ce rêve est de partir par l'océan.

Le Village des chats



Il faudra donc gagner le droit d'embarquer sur la caravelle des Gainavs, par exemple en travaillant avec eux. L'occasion de glaner quelques points d'expérience et de se prendre d'amitié pour l'un ou l'autre de ces irritants petits personnages.

NB : on pourra trouver de plus amples informations sur les Gainavs dans le 23^e numéro du Tinkle Bavard ou sur la scénariothèque où l'article est référencé.

♦ Charivari

Dans cette partie vous trouverez quelques exemples de séquelles que vos personnages pourront conserver après ce petit voyage. Les premières propositions apportent essentiellement des éléments de rôleplay sans modifications majeures du personnage. Les secondes par contre proposent de déséquilibrer le personnage en lui attribuant une tare et un don particulier. Libre au maître de prendre ce qu'il voudra, de le modifier ou mieux d'inventer lui-même.

Affinités félines : Le personnage a un contact facilité avec les chats de sexe opposé. Il a en outre la possibilité de réussir significativement tous ses jets de Zoologie concernant les chats.

Régime alimentaire : Le personnage se nourrit, comme un chat, de plusieurs petits repas dans la journée. Ses besoins en Sust. sont en outre diminués de 1.

Odorat ciblé : Le personnage peut sentir le poisson à un kilomètre de distance. Il est en outre particulièrement friand de ce mets.

Motifs : Un motif du genre tabi plus ou moins discret orne les cheveux ainsi que le reste de la pilosité du personnage.

Queue de chat : le personnage se voit pourvu d'une queue de chat de taille plus ou moins grande.

Pattes de chat : Les membres du personnage sont devenus plus fins et leurs proportions ont changé pour se rapprocher de celles des membres d'un chat. Les mains sont devenues un peu plus petites. De ce fait, le personnage gagne 1 point en Apparence et le perd en Beauté. Il acquiert en outre un décalage positif d'une colonne sur la table des réussites sur les jets de *grimper*, *saut*, *courir*.

Vue de chat : Le voyageur est doté d'une pupille fendue, il gagne un point en vue et a la capacité de voir dans le noir avec un malus réduit.

Fertilité de chat : sur le torse de la voyageuse, une série de petites mamelles sont apparues. Fort heureusement, elles restent assez discrètes tant qu'on ne se déshabille pas. La voyageuse est maintenant capable de faire quatre portées par ans, et ses enfants grandissent plus vite. Concrètement, à 5 ans ils en ont 16, à partir de quoi leur croissance devient normale.

Odorat de chat : Le personnage est pourvu de petites moustaches de chat qui lui retirent un point en beauté pour lui en ajouter un en Odorat-goût et un autre en charme...

Semi Gainav : Le personnage a écopé d'une partie des transformations d'un Gainav. Il pourra avoir rapetissé, sa pilosité pourra avoir augmenté, il pourra avoir hérité du mauvais caractère. En échange de quoi il aura le don de pied marin (décalage d'un point sur la table des réussites pour les jets de *navigation*) ou celui de sentir la proximité des déchirures.



® Ghislain THIERY

Le défilé

Un scénario Delta Green écrit par Pascal Rivière, illustré par Benjamin Schwarz

Les personnages sont des agents des forces de police ou de justice de Delta Green ou des agents du FBI ignorant tout de Delta Green mais orientés vers cette affaire par l'organisation de lutte contre l'occulte. Celle-ci est à la fois intéressée par une pré-enquête qui démontrera ou non l'importance réelle de ces événements suspects et par la possibilité de jauger les personnages et de les enrôler ultérieurement s'ils ont satisfait à leur mission – connaissant la compétence de vos joueurs, nous n'en doutons pas.

Remarquons ici que cette affaire met modestement en présence La Destinée et confronte les personnages à un sorcier de **Shub-Niggurath** curieusement adverse aux adorateurs de **Nyarlahotep** ; nous verrons plus loin pourquoi. Ajoutons de même que ce scénario reprend quelques personnages, événements et horreurs – les lix – tirés de **Secret show** et principalement de sa suite, **Everville**, deux excellents romans de l'auteur anglais **Clive Barker**. Toutefois le scénario n'a rien à voir avec l'intégrité de la narration et de l'univers mystique original et délirant de Barker.

Certains passages de ce scénario sont susceptibles de choquer. Nous nous en excusons et conseillons aux personnes sensibles de s'abstenir de sa lecture et aux maîtres de jeu de faire preuve de prudence dans le choix de leurs joueurs. Notre objectif n'est pas de provoquer ou de blesser.

PREMIERE PARTIE : LA LOI DES CONJONCTIONS

New York, aujourd'hui... Un incendie a frappé un immeuble de la 9e avenue logé entre la 13e et la 14e rue. Il est désaffecté depuis des années. On trouve cependant dans la cave les corps de 11 personnes. L'autopsie révèle qu'elles ont été tuées avant que leurs corps ne soient consumés par les flammes. Des trous impressionnants traversent leurs torsos, des membres ont été arrachés, des têtes ont été séparées de leur corps.

Les personnages l'ignorent – et ne le découvriront d'ailleurs jamais – mais il s'agit d'une secte d'adorateurs de Nyarlahotep venue modestement vénérer Celui qui marche dans les ténèbres. Ils ont été assassinés par Kisoan, un adorateur ancien et puissant de Shub-Niggurath qui élimine les sorciers les uns après les autres pour modestement, au jour de la Grande Nuit, être le dernier humain à mériter le titre d'élus des Grands Anciens.

Les investigateurs enquêtant sont, au début de notre intrigue, sur les lieux du crime. Ils remarquent le manège curieux d'un type visiblement paumé – il s'agit de **Darryl Montgomery**, un adepte de la Destinée – voir livre Delta Green, p. 135.

Le clochard note méticuleusement les plaques minéralogiques en remontant le long de la rue. Interrogé, il présente une intelligence limitée et des problèmes psychologiques. Il indique qu'il fait cela matin, midi et soir pour « son patron ». Si on lui demande s'il a vu quelque chose de suspect ici hier soir, il acquiesce mais refuse de témoigner, arguant que seul « son patron » a le droit de connaître ces renseignements.

Il ignore qui est son patron. Il ne l'a vu qu'une seule fois, dans son appartement où il l'avait invité – après lui avoir communiqué cet ordre par rêve. Puis, ce dernier l'appelle chaque soir sur son téléphone portable qu'il lui a offert pour recevoir son rapport.

Remarquons que nous qui connaissons Darryl savons que La Destinée l'a contacté un jour par l'entremise de la poigne d'un mort. Mais voilà : Darryl n'est pas si bête que cela et Darryl ment sur ordre de « *Hubert* » alias **Belial**. Et tout le monde sait qu'il ne faut pas décevoir Belial si on ne veut pas finir comme objet de spectacle pour clients privilégiés dans la cage des goules. Darryl joue remarquablement le jeu et les personnages n'y verront rien. Le but de la manœuvre est de les conduire vers un certain appartement abandonné...



Remarquons ici que les investigateurs ne trouveront rien sur les victimes. C'est une particularité de cette partie de l'enquête : ni l'empreinte des dents, ni le code ADN, ni l'étude des tissus n'apporteront d'indices. De même, il n'y a aucun témoin – personne ne loge dans ce quartier d'entrepôts désaffectés et d'immeubles abandonnés. Même les plaques minéralogiques notées par Darryl – à l'exception de celle mentionnée plus tard – renvoient à des véhicules volés. L'analyse scientifique des sièges et des tapis de sol n'apportera aucun élément. Cette partie de l'enquête, tout simplement, disparaît dans les ténèbres. Le monde occulte n'a pas toujours pour vertu à s'éclairer.

L'appartement dont Darryl révèle l'adresse – il ira jusqu'à donner les clés – est vide et abandonné depuis plusieurs années. C'est un meublé, couvert d'une épaisse couche de poussière.

Le téléphone sonne : une voix distinguée à l'accent moyen-orientale salue le personnage et se présente comme Robert Hubert – il s'agit en réalité de **Stephen Alzis** – et leur propose un rendez-vous au « **club Apocalypse** » où il sera enchanté de rencontrer les personnages et de satisfaire leur curiosité.

Au club Apocalypse, Hubert se présente à eux. Ce n'est manifestement pas leur interlocuteur. Belial jouera les mystérieux – donnez-vous en à cœur joie pour jouer le seigneur des ténèbres narquois. Puis, il tend une enveloppe de papier : le rapport de Darryl. Ce n'est pas gratuit fait remarquer Hubert, même s'ils ont un « intérêt commun ». Question de principe : on ne peut tolérer que le club se mette à faire la charité. Ce document leur reviendra en échange de la promesse qu'ils tuent l'assassin. Cependant, même si les personnages refusent, Belial donnera l'enveloppe. En effet, ses yeux deviennent vagues, son visage inexpressif, puis il se reprend et sourit en tendant le dossier et en ricanant. Puis, il souffle : « Merci » et se lève. Belial a eu un aperçu de l'avenir...

Rappelons au MJ que Belial est soupe au lait. La moindre insulte de la part des joueurs et il les enverra paître, disparaissant avec un regard meurtrier. Plus tard, une horreur du mythe tombera sur eux et tentera de les écharper. Si elle échoue, une autre viendra.

Quant au scénario, il est sans doute fini. Tant pis pour les personnages et pour les joueurs.

Dehors, sur le trottoir opposé, alors que les personnages sortent du club, un jet en Toc peut faire remarquer la présence d'un type qui observe et photographie les clients qui entrent ou sortent du club Apocalypse. C'est le lieutenant **Jorge Ramirez** – p.137. Il peut leur lâcher tout sur La Destinée s'ils sont très doués pour s'attirer sa confiance ; après tout, Ramirez ne veut pas retourner à l'asile psychiatrique.

Le dossier remis par Hubert décrit l'arrivée de 13 personnes surgissant parfois de véhicules garés dans la rue et rentrant dans l'immeuble abandonné. Puis, une demi-heure plus tard, il identifie notamment les deux plaques minéralogiques de deux véhicules qui furent gagnés par deux personnes sorties. Le premier personnage est un homme de quarante ans. De taille assez haute, il porte une barbe courte et des cheveux châtain. Il sort en courant, visiblement paniqué, et disparaît dans son véhicule. Le second est de taille moyenne. Assez bien en chair, il a un début de calvitie et semble avoir dans les 50 ans. Il est sorti quelques minutes plus tard, plus calmement, en souriant. Peu après, une fumée noire commence à s'échapper du sous-sol.

Les joueurs l'ignorent, mais il s'agit de deux personnes que nous allons apprendre à connaître : **Harry D'Amour**, pour le premier, chasseur de « démons », et **Kisoon** – alias *Owen Tootheter*, Kisoon étant un sorcier immortel et Tootheter étant le comptable malheureux qui vient de lui « donner » substance et apparence. Le véritable Tootheter repose dans la cheminée de son salon, à l'état de squelette noirci.

Notons ici que les squelettes dans les cheminées vont s'accumuler au long de cette histoire. La crémation du corps de la victime dans une cheminée compose évidemment la forme incontournable du rituel magique qui permet à Kisoon de voler la chair et l'apparence de sa victime.

Les deux plaques minéralogiques indiqueront auprès des ressources légales appropriées leurs propriétaires respectifs : D'Amour et Tootheter.

Commençons par Owen Tootheter. Les enquêteurs découvrent, entrant dans sa coquette maison de banlieue, que ce divorcé est devenu un squelette noirci habitant sa cheminée. Un jet de santé mentale raté vaudra un petit 1d3 de points de San. Après tout, ce sont des professionnels. L'identification sur la base des dents du squelette et l'analyse des os indiquera qu'il s'agit bien de Tootheter et que la mort remonte à deux jours avant que Darryl ne le surprenne à la sortie de l'immeuble.

C'est après cette découverte macabre que Stephen Alzis en profite – s'ils sont encore en bon terme avec le club ou s'il juge que Belial a agi précipitamment – pour « surgir ». Rappelons que l'espace et le temps ne sont que peu de choses pour Alzis, surtout si dans votre interprétation de Delta Green il est l'une des formes de Nyarlathotep.

Alzis émerge par exemple d'une limousine noire alors que l'un des personnages arpente le trottoir et se présente – on reconnaît l'accent moyen-oriental de l'interlocuteur téléphonique – , s'explique sommairement ou ment, à votre préférence, est charmant, souriant, et lâche de but en blanc que Tootheter est une fausse piste.

« Il » – le meurtrier – a volé la substance vitale de Tootheter. Le véritable coupable s'appelle Kisoon. Alzis suggère de rattraper Kisoon au plus vite : cet individu est dangereux. Il ne livrera rien d'autre. Si les personnages tentent d'appréhender Alzis, il rit et use de Domination ou de Suggestion pour leur faire changer d'avis : brusquement, ils trouvent « naturellement » que l'idée de coffrer ce monsieur est totalement absurde.

Chez D'Amour, ils découvrent un appartement vide : il est parti après avoir fait ses valises. Sur son répondeur téléphonique subsiste un message. La voix d'une femme visiblement d'origine afro-américaine déclare : « *Harry, c'est Norma. Rappelle-moi avant de partir, s'il n'est pas trop tard.* »

Un carton est trouvé : c'est l'adresse d'un salon de tatouage tenu par un certain **Douglas Voight**. Et non, il n'y a pas d'agenda indiquant qui peut bien être Norma.

Douglas Voight est susceptible d'identifier cette Norma : Norma Walker est une voyante aveugle et une amie proche de D'Amour.

La boutique de Voight a l'air assez pourrie, cependant des amateurs remarqueront que ses tatouages sont tout simplement formidables. Voight peut révéler que D'Amour est l'un de ses clients « privilégiés ». Il porte déjà 12 de ses plus belles œuvres. Un jet de Psychologie permet de déterminer que Voight a vraiment l'air bizarre ou narquois. Mais on ne tirera rien d'autre de lui.

Norma Walker vit dans son appartement du Bronx avec ses trente téléviseurs. Les télécommandes sont disposées sur la table, devant la chaise de la vieille aveugle. Pour l'instant, les images défilent mais le son est coupé. Mais quand les paroles, les gémissements, les pleurs et les hurlements des morts qui visitent Norma jour et nuit deviennent insupportables, elle branche le son des trente téléviseurs en même temps. Ici, Clive Barker ne précise pas si Norma a encore des voisins ; les artistes n'ont décidément pas le sens de la réalité.

La voyante va leur apporter de nombreux éléments d'explications. D'Amour est une sorte de justicier de l'occulte qui traque le démon et ses adorateurs.



Norma Walker



Il est en quelque sorte un investigateur type et chevronné de Cthulhu qui rationalise ses explications au moyen d'un cadre plutôt chrétien afin de tenir le choc et de repousser la folie. Il s'était rendu incognito à la cérémonie pour tenter d'empêcher une « invocation » quand un individu a surgi et abattu tous les membres. Étrangement, à un moment, l'apparence du meurtrier s'est transformée et a livré un visage que D'Amour a reconnu. Depuis, D'Amour, qui a évité un tir de Kisoan en fuyant, poursuit ce dernier, reconnu sur la base du témoignage et de la description faite par une femme « extraordinaire » qui a déjà été confrontée à Kisoan. Elle s'appelle **Tesla Bombeck**. Norma ignore comment Tesla a rencontré Kisoan. D'après le témoignage de la jeune femme, répété à Norma par Harry D'Amour, Kisoan est un être ancien et maléfique.

La suite de la discussion tournera sans doute autour de D'Amour, ami personnel de Norma. D'Amour croit aux démons et poursuit l'antéchrist. Kisoan n'est pas l'antéchrist.

Pour D'Amour – dont elle ne partage pas du tout la vision religieuse et manichéenne et ils se sont souvent disputés sur ce sujet –, l'antéchrist est « autre chose », et pas une personne. Plutôt une force, même si D'Amour n'emploierait pas ce terme – elle ignore d'ailleurs ce qu'est précisément l'antéchrist pour D'Amour, mais sans doute celui-ci le reconnaîtra-t-il en le voyant.

Elle explique enfin que D'Amour est parti pour une ville du Wisconsin appelé **Briarwood**, car il pense y trouver Kisoan. Comment le sait-il ? « *Lui aussi, il parle aux morts...* »

Quant à Douglas Voight, D'Amour utilise ses « tatouages magiques » contre les démons. Est-ce efficace ? « *À 400 \$ le tatouage, ça peut l'être !* »

Alors qu'ils partent, Norma, inquiète pour eux, leur demande s'ils vont continuer à se charger de cette affaire. Elle prend un air triste et exprime que les personnages sont de « bons gars » – sauf si l'un d'eux l'a maltraitée, insultée ou méprisée – et qu'elle va demander à un mort de les accompagner et de les protéger.

DEUXIEME PARTIE : BRIARWOOD, SES SCANDALES ET SES MORTS

Les personnages arrivent à Briarwood, sur la piste de Kisoan et D'Amour. Briarwood est une petite ville provinciale de quelques milliers d'habitants, tranquille, à majorité républicaine et pudibonde. Le grand plaisir de Briarwood est le défilé, organisé le jour anniversaire de la fondation – supposée – de la cité. C'est la fête, avec son lot de tombola, de majorettes, de fanfares et de buveries – aujourd'hui c'est permis. La cité prépare le grand événement depuis un an. Aujourd'hui, alors que la fête se prépare, les chars du défilé sont prêts.

Leur enquête va les mener selon leurs recherches dans différentes directions. Voici les possibilités qui s'offrent à eux. Ces événements ont lieu la veille du défilé. Nous sommes en plein mois de juillet. La chaleur est oppressante.

♦ 1.- Deux nouvelles amies...

Les personnages arrivent au matin. Affamés, ils prendront sans doute leur petit déjeuner « **Chez Kitty** », le meilleur restaurant de la ville.

Les autres clients sont nombreux. Tout le monde attend la fête avec impatience. Toutefois, un autre sujet anime deux conversations sur trois – au restaurant comme ailleurs. Presque tout le monde ne parle plus que du scandale. Une secrétaire médicale, **Phoebe Cobb**, a été surprise par **Morton**, son mari, chez l'amant de cette dernière, **Joe Sticker**, un peintre noir. La bagarre a conduit Morton à l'hôpital, une fourchette enfoncée de sept centimètres dans la région du cœur. Sticker, qui a déjà un casier, a fui et le shérif **Jed Gilholly** est sur ses traces.

Agents de l'ordre, les personnages rendront certainement visite au shérif pour s'annoncer, sentir l'atmosphère et se renseigner sur les suspects qu'ils recherchent – D'Amour et Tootheter.

Les hommes du shérif sont actuellement sur les dents : en effet, au meurtre de Morton Cobb vient de s'ajouter celui de **Erwin Marbell**, le notaire. Gilholly croit d'ailleurs et d'abord que les agents du FBI qui se présentent à lui sont ici pour Marbell. Le cas est sérieux : en effet, son squelette a été trouvé brûlé dans la cheminée.

Les personnages auront intérêt à demander sa description – donnée par le shérif sous la forme d'une photo. Kisoon a certainement pris la substance et l'apparence de Marbell, doivent-ils penser.

Et bien c'est faux ! Ou plutôt, ce n'est plus le cas, car Kisoon a désormais l'apparence de D'Amour, qu'il vient de tuer dans les collines, dans la vieille cabane des Fergusson – voir explication plus loin.

Surveiller la maison de Erwin Marbell sera payant – si vous êtes gentils avec vos joueurs, un jet d'idée peut orienter les investigateurs fédéraux vers cette conclusion.

Bientôt, deux femmes apparaissent – une jeune femme assez charmante et énergique et une grosse dame de quarante ans – et s'approchent de la demeure. La

jeune femme crochète la serrure avec une dextérité déconcertante et ouvre la porte. Elles entrent. L'instant d'après, la femme la plus âgée sort en vomissant. Un hurlement surgit de l'intérieur...

Dans le salon dévasté, alors qu'ils surviennent sans doute à l'aide, les personnages découvrent un serpent de deux mètres composé de merde humaine en train de clouer la jeune femme au sol et de tenter de l'étouffer en s'introduisant par le nez et par la bouche – voir caractéristiques du **lix**, fin de scénario.

Après s'être débarrassé de l'horreur qui, morte s'écoule en une nappe informe, et avoir assisté à quelques opérations hygiéniques nécessaires, les investigateurs ont droit aux présentations.

Les deux femmes se trouvent être Phoebe Cobb, la femme adultère, et Tesla Bombeck, dont Norma leur a parlé à New York. Cette alliance est plutôt surprenante. Explication : il se trouve que Tesla Bombeck, est présente à Briarwood car elle est toujours sur les traces de Kisoon. Elle vit chez Phoebe dont elle a plutôt

fait connaissance dans des circonstances qui vont vous être révélées presque immédiatement. Tout ceci est naturellement lié à Kisoon et nécessite de livrer l'histoire de Tesla et de Kisoon.

Tesla Bombeck a malheureusement fait la connaissance de Kisoon il y a quelques années. D'après elle, Kisoon est un être d'âge immémorial. Anciennement humain, il a gagné l'immortalité. Il fit parti d'un groupe de sorciers – appelé **Le Banc** – dont il assassina les membres les uns après les autres. Le Banc avait, dès les origines de l'histoire humaine, la charge de protéger l'humanité en s'opposant aux adeptes de Nyarlathotep pour empêcher la survenance des Grands Anciens à l'occasion de conjonctions astrales survenant de manière cyclique. Kisoon, secrètement adepte de la

déesse de la fertilité, une entité perverse, a trahi le Banc et a éliminé chacun de ses membres. Pourtant, inexplicablement, Kisoon demeurerait un adversaire de Nyarlathotep. Peut-être le dieu noir avait-il trompé le sorcier ? La tendance de Kisoon, tueur mégalomane, à assassiner les sorciers et les adorateurs de Nyarlathotep l'a jeté au banc des sociétés ésotériques. Il a la réputation d'être un tueur d'adeptes. Tesla a tenté de le percer à jour. Peut-être désire-t-il être l'unique élu au jour de la fin des temps humains ? Peut-être ses desseins sont-ils purement dictés par sa déesse ? Rien n'indique que les Grands Anciens soient alliés au-delà des intérêts fixés par une haine commune opposée aux occupants actuels de leurs anciens territoires terrestres.





Tesla l'a rencontré, il y a quelques années, contactée une première fois par lui. Ce dernier, lui semblant être un illuminé, avait déclaré avoir identifié en elle une « *capacité* » propre – elle ignore ce dont il voulait parler. Il l'a kidnappée, l'a séquestrée dans une vieille ferme abandonnée et lui a enseigné contre son gré ses savoirs ésotériques. Étrangement, malgré sa perversité évidente, ce monomane du sexe et du viol ne l'a jamais touchée. Un jour, Tesla est parvenu à fuir alors que son geôlier était absent. Elle avertit la police, mais Kisoan ne fut jamais retrouvé. Depuis, elle est à la poursuite du sorcier pour contrer ses projets.

Elle a rencontré de nombreuses personnes connaissant l'existence de ce qui se tapit dans l'ombre et attend son heure. Un médium de ses amis est parvenu à prévoir la présence de Kisoan à Briarwood. Un nom est apparu dans les prédictions du voyant : *Erwin Marbell*. Chez Marbell, Tesla est tombée nez à nez avec Phoebe Cobb, dont elle a entendu parler au restaurant alors qu'une bonne partie des clients pérorait sur le scandale. Marbell étant notaire, Phoebe était venue le voir pour régler les affaires du décès de son époux Morton. Mais regardant par la fenêtre, Tesla a cru reconnaître un lix – une créature en forme de serpent née des déjections de Kisoan, que ce dernier employait parfois pour dévorer et faire disparaître les jeunes femmes qu'il enlevait et violait chez lui. Terrifiée, Tesla a fui avec Phoebe chez cette dernière. Elles ont décidé de s'armer et de revenir pour comprendre ce qui se passait chez Erwin Marbell.

Toutes ces révélations risquent de laisser des personnages novices du mythe pantois, d'autant plus que Tesla n'y va pas de main morte dans les explications. Elle en a assez de se taire, et de toute façon, la langue de bois n'est pas inscrite dans son comportement. De plus, l'heure est proche et « *il n'est plus temps de se tourner le doigt dans... enfin vous voyez* ».

♦ 2.- Les nuits de D'Amour

En tant qu'investigateurs professionnels, les personnages ont sans doute fait la tournée des hôtels pour retrouver D'Amour ou Kisoan.

D'Amour s'est bien présenté dans un hôtel, et même sous son nom. Mais la chambre est vide. Alors qu'ils sont sur les lieux, les personnages tombent sur son voisin de chambre,

un représentant de commerce appelé **Paul Linde**. Un jet en Psychologie permet de remarquer qu'il tente de dissimuler un sentiment de terreur. S'il est interrogé, il nie d'abord, puis craque en explosant en sanglot. Il raconte que la dernière nuit, il a entendu la voix de son voisin gémir puis hurler de façon effrayante. Puis, une dizaine de voix lui ont répondu et ont parlé avec lui : ces voix, déclare Linde, sanglotant, « *c'était la voix des morts* ». Linde a fui sa chambre, horrifié, puis est revenu au petit matin après avoir erré dans les rues pour tomber nez à nez avec D'Amour qui sortait de l'hôtel « d'un air parfaitement insouciant ». Linde a décidé de partir au plus tôt, mais ayant rendez-vous avec un client important, il a remis cela à plus tard, et le voici de retour...

Il est possible de découvrir en interrogeant le guichetier de l'accueil que D'Amour lui a demandé un plan de la région et des renseignements sur la **maison Fergusson** – une maison perdue dans les collines après que la mère Fergusson et ses deux filles aient été lynchées par des habitants. C'était dans les années 30. La majeure partie des habitants de Briarwood a oublié ces événements.

Un passage à la bibliothèque municipale et aux archives du Briarwood Today et un jet réussi en Bibliothèque permettra de découvrir le massacre et l'arrestation de trois meurtriers issus de la notabilité locale. La population se montre étrangement redevable aux trois meurtriers. L'un d'eux s'est suicidé avant d'être interpellé. On ne parle pas des victimes.

Les investigateurs, en interrogeant à peu près n'importe qui d'éduqué, peuvent apprendre qu'il y a un survivant parmi les trois meurtriers. Alors âgé de 18 ans, **Alan Guth** a aujourd'hui 91 ans. Libéré pour bonne conduite en 1954, il devint épicier – reprenant la boutique familiale – et se rappelle aujourd'hui des événements... Pour lui, **Carry Fergusson**, une vieille femme de 60 ans passés, était une sorcière. Deux jeunes garçons disparurent. Leurs corps furent retrouvés dans les fourrés de la colline, non loin de la cabane, déterrés par des coyotes. Personne dans la ville n'ignorait qui étaient les coupables. Les trois hommes décidèrent d'agir – au début, ils voulaient juste leur faire peur – et surprirent la vieille et ses deux filles en pleine nuit alors qu'elles... Le récit s'achève là.



Le vieillard est devenu d'une pâleur effrayante. Il n'en dira pas plus et désire qu'on le laisse seul, au bord des larmes.

Les personnages vont peut-être aller visiter la maison Fergusson. À l'extérieur de la ville, elle se tient à peine visible sur le sommet d'une colline barbelée de ronces et de buissons, difficile d'accès.

L'ascension est pénible. Ils arrivent enfin face à une vieille bâtisse de pierre et de planches, abandonnée et repoussante. À l'intérieur, parmi les gravats, il y a, dans la cheminée, le squelette encore fumant d'un homme.

C'est D'Amour, mais cela, ils l'ignorent encore.

TROISIEME PARTIE : BRIARWOOD, SON DEFILE ET SA MORT

Voici les événements qui vont clore en feu d'artifice notre histoire. C'est le lendemain. Le défilé aura lieu à 20 heures.

DEBUT D'APRES-MIDI : Joe Sticker, l'amant recherché de Phoebe Cobb, fait son retour. Sticker s'est rendu en ville et fut rapidement interpellé. Il errait hagard dans les rues, les vêtements en lambeaux ; sans doute a-t-il pris quelque chose, d'après le shérif Gilholly. En réalité, il a perdu la raison après avoir rencontré Kisoan dans les bois.

La nature particulière de la démarche avec laquelle il se déplaçait et des pertes de sang rectales ont conduit le shérif à demander un examen médical auprès du docteur **Timothy Egan**. Le verdict est clair : Sticker a été violé, gravement. Il a été soigné et est actuellement emprisonné dans les geôles du bureau du shérif.

Comme nous l'avons indiqué, Sticker est frappé de démence : Kisoan qui est tombé sur lui dans les bois lui a « montré le pouvoir de Shub-Niggurath » – pour reprendre les propos du sorcier. Joe Sticker regarde désormais dans le vide et sourit bêtement. Si on l'interroge, il lâche qu'un homme – il réagit à la photo de D'Amour – lui a « *montré la puissance de son sexe et les choses merveilleuses qui naissaient de ma merde* ». Sticker fait en fait allusion au lix que Kisoan a créé grâce à lui.

MILIEU D'APRES-MIDI : Kisoan sous l'apparence de D'Amour trompe Tesla qui croit reconnaître son ami et l'accueille chez Phoebe. Kisoan assomme Tesla et assassine sauvagement Phoebe Cobb. Des complices, habitants de Briarwood dominés magiquement par Kisoan, enlèvent la jeune femme, la mettent dans le coffre d'un véhicule, la conduisent et la séquestrent chez l'un d'eux.

Si les personnages passent chez Phoebe Cobb, ils découvrent Phoebe morte. Les voisins, absents, n'ont rien vu ou entendu.

20 HEURES : au moment où débute le défilé, Sticker va attirer dans sa geôle, en prétextant d'affreuses douleurs abdominales, l'unique adjoint du shérif qui n'assure pas la surveillance du défilé et qui a mission de le garder. Il va le maîtriser, le ligoter puis le violer. Ensuite, entièrement nu, il va surgir dans le défilé en hurlant et en riant, bandant comme un taureau. C'est à partir de ce moment que tout va déraiser.

Le défilé, sous l'influence de la sorcellerie de Kisoan, vire à l'orgie. Les gens commencent à devenir fou et à se dévêtir. Bientôt, au-dessus d'une mer de corps étendus sur le bitume copulant sauvagement, marche D'Amour/Kisoan. Il est accompagné d'habitants dominés qui traînent le corps inanimé de Tesla Bombeck, nue.

Kisoan a pour dessein d'invoquer Shub-Niggurath. La folie collective, l'orgie et le sacrifice de Tesla vont permettre l'ouverture d'un seuil vers le plan d'existence de la Vierge Noire aux cent chevreaux.

Bizarrement, tout cela est sans effet pour le ou les personnages que Norma a placé(s) sous la protection de l'un de ses fantômes. Rappelez-vous que si l'un d'eux a été blessant avec Norma, il ne bénéficie pas de cette protection et devient dément et pervers comme le reste des habitants de Briarwood.

Si les personnages s'attaquent à Kisoan, les habitants de la cité qui l'entourent se lèvent et se jettent sur les personnages pour les massacrer, hurlant et vociférant comme des démons. Ils sont une bonne vingtaine. D'autres, bientôt, pourront être levés par le sorcier, à votre convenance.



Kisoon, monté sur un char, n'en reste pas là : il vomit un gigantesque étron long de deux mètres. La déjection infecte prend l'apparence d'un serpent doté d'une mâchoire impressionnante – cette créature est un lix. Puis, alors que les personnages sont occupés par leurs assaillants, il invoque Shub-Niggurath, qui possèdera le corps de Tesla et le modifiera, prenant l'apparence d'une gigantesque femme sans tête dont le vagin immense – deux mètres de hauteur – est une mâchoire dotée de crocs impressionnants. Descendant dans la foule, l'être va commencer son horrible repas, se saisissant des corps ivres de désir et les enfournant dans sa bouche monstrueuse. Shub-Niggurath n'apparaîtra toutefois qu'au bout de plusieurs dizaines de minutes – voir le sort Appeler Shub-Niggurath – alors que les personnages auront peut-être (espérons-le) fuit les lieux, poursuivis par les habitants formant le corps de garde de Kisoon.

Ils pourront peut-être voir de loin une chose gigantesque entourée d'une nuée sombre. Et entendront les hurlements.

♦ Caractéristiques :

- **Le lix** : 20 points de vie. Armure naturelle : 6 points. Mâchoire : 60 %. 1d8 points de dommages. Santé mentale : 1d6/1.
- **Les habitants** : 10 points de vie. Coups de poings 1d3 ou morsure 1d4.
- **Kisoon** : 25 points de vie. Armure : 5 points. Pouvoir : 25. Il dispose de la majeure partie des sortilèges du livre de règle.
- **Shub-Niggurath** – voir caractéristiques dans le livre de règle de L'Appel de Cthulhu. Sa forme invoquée ici étant assez réduite, abaissez le score des dommages en Santé mentale.

Il est préférable pour les personnages, soit de se retrancher dans une boutique et de tenir le siège, soit de fuir au moyen d'un véhicule garé non loin. Dans ce dernier cas, faire démarrer l'automobile sans les clés demandera un jet de Mécanique. Les habitants se jettent sur le véhicule, se moquant d'être écrasés. D'autres habitants, couchés sur la chaussée, ne se relèvent pas et ignorent le véhicule. La vision du massacre induit un jet de santé mentale et la perte de 1d8/1 points. Les habitants déments parviendront sans doute à bloquer le véhicule au prix de nombreux morts.

Alors que les personnages sont au plus mal, un hélicoptère surgit et atterrit dans la rue, près des personnages. Cet engin est piloté par le capitaine **Forrest James** (Delta Green, p. 55), lequel est assisté par un individu armé d'un fusil-mitrailleur – le lieutenant-colonel **Emil Furst** (Delta Green, p. 56). Postés à proximité de Briarwood, ils furent alertés par un contact de Delta Green sur place, lequel avait également pour but d'observer et de noter les personnages s'ils sont novices. Le contact a eu le temps de les prévenir avant de succomber à l'influence de Kisoon.

James et Furst, arrivés au-dessus de la ville après le début de la cérémonie, ne sont pas affectés par la malédiction. Ayant récupéré les agents, ils ne se présenteront pas sous leur vrai nom et ne révéleront ni leurs grades, ni leurs fonctions, pas plus que la moindre explication – ils n'en disposent d'aucune, d'ailleurs. Ils resteront relativement silencieux, graves, avant de lâcher les personnages plusieurs kilomètres plus loin à la périphérie de Briarwood, près d'une station service, en hurlant, sous le bruit des rotors : « *nous vous contacterons !* »

Au lendemain, les journaux font état d'un atroce accident dû à une explosion de gaz survenue dans la rue principale de Briarwood lors du défilé annuel. Le nombre des victimes s'élève à plusieurs centaines. L'opinion nationale est choquée. Puis, on oublie...

Du côté du bureau des personnages, l'affaire disparaît purement et simplement. Leur supérieur hiérarchique semble leur cacher des choses. À vous de décider ou non, si les personnages ne sont pas encore affectés à Delta Green, s'il convient de leur apporter un semblant d'explication. En attendant, les survivants sont mis en congé et reçoivent une prime obscure tombée des sphères de la « hiérarchie ». Delta Green ne tardera pas à se manifester de nouveau. L'organisation veut comprendre. Remarquons ici que les personnages représentent les premiers maillons liant Delta Green à La Destinée, groupuscule encore inconnu de l'agence. Comme le font remarquer les auteurs du jeu, Delta Green risque de se casser les dents sur une organisation plus dangereuse encore que ne l'est **Majestic 12** ...

Kisoon, pour sa part, s'il a survécu aux armes des personnages, a disparu, sans doute englouti à son tour par sa maîtresse dominatrice.

Le nain porte quoi

Un scénario pour Toon écrit par Armand Buckel et illustré par Ghislain Thiery

Vous êtes tous des agents de la **D.G.R.S.N.** (Direction Générale des Renseignements de **Nullepartville**). **Miss Munzefpennig** vient de vous appeler. Il est très tôt le matin. Votre présence est souhaitée aux bureaux sur-le-champ. Effectivement, après avoir parcouru quelques lieux qui vous ont fait dire : « *Putain qu'est-ce qui leur a pris de mettre le Q.G. dans cette campagne désolée* », vous y êtes.

Vous voyez devant vous au beau milieu du champ le dernier cri en matière de remise à outils de jardins. À côté, un W.C. de campagne qui vous sert d'entrée pour le quatrième sous-sol où se trouve le bureau de **Triple M**, votre patron. Il vous suffit juste de vous asseoir sur les toilettes pour descendre.

Après quelques errements dans le dédale de couloir, vous vous retrouvez devant le bureau de Miss Munzefpennig. Personne ne répond à votre envie de pénétrer dans la pièce. Vous vous aventurez et là, vous voyez Miss Munzefpennig rêvassant devant le portemanteau. Vous reconnaissez le chapeau de **Jean Bon**, l'agent maison tombeur de ces dames.

« *Vous voilà enfin, vous êtes en retard. Triple M vous attend. Votre tour viendra après J.B. qui rentre d'une mission qu'il a majestueusement réussie. Patientez maintenant.* »

LA MISSION

Jean Bon sort du bureau du patron. Après une dernière œillade à sa soupirante principale (Miss Munzefpennig), il quitte avec classe et élégance le bureau de la secrétaire.

« *Bon, vous attendez la saint-glinglin pour entrer ?* », tonne la voix de Triple M.

Vous êtes dans son bureau, immense le bureau, que dis-je, grandiose, digne d'un chef.

Tout au fond de la pièce, il y a Triple M, the boss, the big chief. C'est une taupe. Eh oui !

Le chef est une taupe avec lunettes à triple foyer et tout ce qui va avec. Ses états de services sont exemplaires. Ce n'est pas pour rien que c'est le chef. Vous voyez aussi une autre personne à ses côtés.

Il s'agit d'une naine de jardins ayant la mine plutôt triste.

« *Messieurs, l'heure est grave. Voici une mission de la plus haute importance.* »

Triple M





Il y va de l'avenir de notre cité. M. **Schurtzenjaeger** vient de disparaître. Sa femme vient nous demander de l'aide. Vous n'êtes pas sans savoir que d'ici une semaine aura lieu en notre belle ville le congrès de la Fédération Universelle des Nains de Jardins (**F.U.N.J.**).

Or, M. Schurtzenjaeger est président de la Fédération de Nains de Jardins Privés (F.N.J.PR.) et il a postulé au poste de président de la F.U.N.J. Nous soupçonnons un enlèvement voire un assassinat politique.

En plus de la F.N.J.PR., divers groupements seront présents à ce congrès dont la Fédération de Nains de Jardins Publics (F.N.J.PU.) et Nains de Jardins Canal Historique.

À la tête de la F. N.J.PU. se trouve **Iossif Djougachvili**. C'est un individu louche qui prône les idées de Charles Marx pour le partage des tâches au sein de tous les jardins.

Leur slogan est : "Nains de tous les pays, unissez-vous !"

À la tête de Nains de Jardins Canal Historique se trouve **Félix Paolosani**. Ils veulent carrément faire une révolution armée pour se libérer du joug oppresseur des propriétaires des jardins de quelque nature que ce soit.

M. Schurtzenjaeger a été vu la dernière fois au grand magasin "**Aux joyeux fourre tout**" avant-hier. D'après son épouse, il voulait y acheter une nouvelle pioche. Depuis, plus de nouvelles de sa personne.

Tous les renseignements et plus, sont résumés dans les dossiers ci-joints. **QPM** vous attend pour la prise de matériel. « Allez, au travail et montrez que vous êtes dignes de la maison. »

Munis de votre ordre de mission et de la bénédiction du chef, vous allez prendre possession de votre matériel dans les tréfonds de la terre.

CHEZ QPM

Vous errez quelque temps dans les dédales du service, pour vous trouver après un certain temps devant la porte du service de QPM.

Et là, ô surprise ! Vous êtes accueillis par une machine à café qui vous souhaite la bienvenue. Avec sa voix d'hôtesse de l'air, elle réussit à vous persuader de prendre un café. Car vous avez une forte envie de prendre un café, vous ne voulez que ça. Mais la machine est une grande farceuse et elle vous surprend dans ses différentes manières de servir un café.

QPM arrive enfin. « Je vois que vous avez fait connaissance avec le prototype de notre machine. Encore quelques réglages et elle sera au point pour les autres services. »

QPM est l'archétype du savant fou. Il bouge tout le temps et a un débit de parole digne d'une gatling. « Suivez-moi ! » Il vous conduit vers une pièce où sont exposés tous vos gadgets pour la mission.

À votre disposition, il y a :

- ☐ un submersible lyophilisé en forme de canard baigneur à deux places ;
- ☐ un trou portable par personne pour les replis stratégiques et rapides ;
- ☐ un rouge à lèvres spécial séduction des méchants ;
- ☐ un grille-pain pour projectiles type biscottes explosives ou autres.

Vous avez les recommandations d'usages pour la sauvegarde du matériel et de toutes utilisations hors-normes qui peuvent êtres faites. QPM met en garde sur le réglage de tir du grille-pain et sur le fait que le rouge à lèvres n'a pas été testé.

« Bonne chance à vous et que Dieu vous garde » et il se met à chanter le Good Save The Queen.

À partir de là, les différents lieux d'investigations de vos joueurs sont décrits. Laissez-les jouer dans l'ordre qu'ils veulent. C'est à toi, Maître, de te débrouiller pour qu'ils arrivent au but de la mission et au dénouement final.

CHEZ IOSSIF DJOUGACHVILI, PRESIDENT DU F.N.J.PU.

Le bâtiment du F.N.J.PU. se situe en banlieue de Nullepartville dans le quartier des affaires. Il est dans le plus pur style building type pays de l'Est. L'austérité est de mise chez eux. Dans le hall d'entrée, vous vous rendez compte que tout est fait à la gloire de Iossif Djougachvili. Le culte de sa personnalité fonctionne à plein tube.

Il en profitera pour dénigrer son adversaire en racontant l'implication du F.N.J.PR. (fausse, bien sûr) dans un trafic de contrefaçons de pioches et pelles. Il n'a bien sûr rien à voir avec l'enlèvement, mais laissez traîner le doute.

Maître, fais-nous une caricature du pays des soviets suprême façon Fidel Castro.

À l'accueil, une naine de jardin asiatique vous demande de déclinier votre identité. Pour avoir un rendez-vous avec le président, elle vous passe un questionnaire à remplir qui vous demande les raisons très précises de votre désir à rencontrer El Lider Maximo. Car pour rencontrer El presidente, il faut l'aimer, l'adorer, le vénérer. À la fin du questionnaire, vous avez bien sûr une demande d'adhésion à la F.N.J.PU. et un formulaire pour différents dons nature ou autre que vous pouvez faire.

Il y a bien sûr d'autres moyens pour accélérer tout cela. On a bien beau être une naine de jardins asiatiques, ça n'empêche pas d'être sensible aux baratins, la séduction ou à la corruption.

Si tout cela ne marche pas, il y a aussi le passage en force. Mais, il y a un service de sécurité à passer. Et les nains y sont loin d'être des tendres. Normal, ils sont tous karatékas.

En tout cas après moult efforts, ils arrivent aux bureaux du président. Fais, très cher maître que tous leurs efforts soient mérités. Même s'ils ratent tout, Iossif apparaîtra dans le hall et demandera ce qui se passe. Là, il daignera, grand seigneur, les recevoir tout de suite.

Iossif Djougachvili est un personnage arrogant, très pédant. Il prend tout le monde de haut. Il répondra avec grand plaisir aux questions des personnages.

Iossef Le Magnifique



CHEZ NAINS DE JARDINS CANAL HISTORIQUE

Ben là, il y a problème. Vous ne savez pas où ils sont, ni comment les trouver. Un mouvement clandestin a comme caractéristique de rester clandestin. Même s'il y a quelqu'un qui connaît quelqu'un qui connaît le frère qui connaît le cousin qui est marié à la sœur du porte-flingue de Félix Paolosani, ça ne sera pas facile de les trouver. Mais à un moment ou à un autre, vous savez qu'ils se planquent à l'extérieur de la ville dans la forêt proche, dans une bergerie.

Votre contact se targuera de pouvoir vous faire rencontrer la tête dirigeante mais il vous faudra une patience angélique à force de vous faire tourner en bourrique.

Maître, fais-en une caricature de corses perdus dans le pays des **toons**. Si les joueurs ont besoin d'informations pour leur affaire, ce n'est pas là qu'ils vont en trouver. De toute façon, Félix n'a rien à voir avec cette enquête.

AUX JOYEUX FOURRE-TOUT

C'est le plus grand magasin de Nullepartville. Vous y arrivez en voiture. De toute façon, vous n'avez pas le choix. Il est situé trop à l'extérieur de la ville. Le parking est immense. Seule une personne avec un sens de l'orientation suffisamment développé pourra trouver le chemin vers l'entrée du magasin.

Après avoir erré, vous voyez le néon clignotant vous indiquer l'entrée. Une fois à l'intérieur, ce n'est toujours pas terminé car il vous faut trouver votre chemin. À moins de réussir de façon parfaite votre lecture du panneau d'information, vous ne savez pas où se trouve le rayon « Pelles & pioches ».

Le personnel est à peine plus clair dans ses explications. Pour couronner le tout, des messages de promotions vous persuadent régulièrement d'avoir envie d'acheter de tout et de n'importe quoi. Cela peut aller de la semence pour arbre de tarte à la crème à la fusée intergalactique en passant par la broyeuse déchiqueteuse d'ennemis jurés. Vous avez franchement du mal à résister à ce baratin.

Différentes rencontres vont vous arriver pendant votre recherche.

Inspire-toi, maître, de ta pire expérience d'achat en hypermarché, sinon prends la table de rencontre aléatoire.

Épuisés, vous arrivez enfin au rayon des pelles, pioches, bêches et autres accessoires de jardin. Bien sûr, aucun vendeur en vue. Après une attente qui vous semble une éternité, vous voyez enfin un vendeur pointer son nez. Il est franchement désagréable et vous répond plutôt sèchement.

An American Gothic Warf



® Ghislain THIERY



En tout cas, la seule information que vous aurez est que M. Schurtzenjaeger est passé voilà deux heures pour chercher sa commande qu'il avait faite voilà quelques jours. Il a pris la nouvelle foreuse de chez **Hilkit** modèle *xlr34* et était accompagné de 2 bouledogues. Eh oui ! Vous l'avez manqué de peu.

Mais tout n'est pas perdu. Vous pouvez mettre en branle votre dernière ressource.

Un de vos indicateurs vous téléphone pour vous dire qu'il a une information de la plus haute importance au sujet de l'affaire sur laquelle vous êtes. Il ne peut pas en dire plus au téléphone.

Il vous donne rendez-vous « *Au chameau puant* » dans deux heures. C'est un bar dans le quartier mal famé de Nullepartville que vous connaissez bien.

AU CHAMEAU PUANT

À l'heure dite, vous vous retrouvez dans ce bar. Il porte bien son nom. Une odeur de mélange de pis de chat et de flatulence dégénérée vous prend à la gorge. Le local proprement dit (enfin c'est une métaphore) est tout en longueur. Le bar prend tout le côté gauche, à droite se situent des alcôves où peuvent s'installer six à sept personnes pour discuter affaires tranquillement.

Votre indic vous repère assez facilement. C'est un animal de la race des alexandrins. Il a la forme d'un gros vers de la taille d'une chenille qui a la particularité d'avoir douze pieds. Il vous signale qu'un braquage de la banque centrale de Nullepartville est prévu d'ici trois heures aujourd'hui par la bande de truands du **dogue Martin** dit le « *coqué* ». Quel rapport cela a-t-il avec votre affaire me direz-vous ?

M. Schurtzenjaeger creuse le tunnel allant d'un égout vers la banque ; c'est pour cela qu'il a disparu. Mais pendant que vous discutiez, vous remarquez (ou pas, c'est selon) que des individus louches en trench-coat avec hauts-de-forme munis d'une valise entrent. Ils sont quatre et se placent pour bloquer toutes les sorties.

Soudain, coup de feu, un de ses individus monte sur une table et crie :

« Ceci est un détournement de bar. Tout le monde à la limonade jusqu'à nouvel ordre. Nous sommes le F.L.EXT.E. (le Front de Libération des EXTraterrestres Emprisonné). Nous réclamons la libération de nos frères jupitériens enfermés dans ses infâmes geôles terriennes contre votre vie. Nous avons prévenu les média de notre action. Si d'ici une heure, nous n'avons aucune réponse positive à nos exigences, nous n'hésiterons pas à vous sacrifier en vous faisant boire de la limonade frelatée. »

Vous connaissez ce groupe et vous savez qu'ils sont très déterminés dans leurs actions. Ils ne plaisantent pas.

Mais vous voilà bloqués. Qu'allez-vous faire ? Rester là et sauvez les clients du bar au détriment de votre mission ? Ou alors laisser les clients de ce bar mourir dans d'atroces souffrances après avoir bu de la limonade frelatée ?

Vous savez qu'il n'y a pas pire poison que la limonade frelatée. À vous de voir si la mission prime. Mais n'oubliez pas que l'équilibre économique de Nullepartville est en danger si vous n'intervenez pas. Alors débrouillez-vous !

Cher Maître, n'oubliez pas que le temps est compté et qu'il faut que ce soit rapide.

DENOUEMENT

Après vous être libérés du « Chameau puant » par un moyen ou par un autre, vous vous retrouvez à proximité de la banque centrale de Nullepartville. Seule information viable, il va démarrer à creuser des égouts municipaux. Mais d'où ? Reste qu'une chose à faire, aller voir dedans ce qui se passe. Le temps que vous allez y rester, sera en fonction de votre qualité d'écoute et de votre pistage en ces lieux hostiles.

Ils ont laissé suffisamment d'indices pour retrouver leurs traces (vieilles canettes de bières, une brouette de nain, etc.).

Toujours est-il qu'à un moment donné vous retrouvez M. Schurtzenjaeger en train de creuser comme un forcené. Vous voulez l'arrêter, l'embarquer au poste (c'est pas très gentil ce qu'il fait). Vous doutez bien qu'il ne se laisse pas faire.



En dehors de le kidnapper, vous pouvez toujours le séduire, le baratiner, le convaincre que ce n'est pas très bien ce qu'il fait là. Lui, vous répond tout simplement qu'il en a marre d'être gentil. Il veut être méchant, méchant, méchant. Il veut tout plein de sous, de belles pépettes naines, ne plus travailler, une brouette en or, la belle vie quoi ! Si quelqu'un essaye de le convaincre en lui disant que sa famille et ses enfants se rongent sang et eaux tellement qu'ils sont inquiets, il les renie en bloc. Il ne veut plus rien savoir d'eux.

À force de discussion avec lui, vous ne vous rendez pas compte du danger qui arrive. La bande du dogue Martin arrive et voit que vous êtes des empêcheurs de tourner en rond.

S'ensuit une bagarre générale entre vous et ses malfrats, dans un nuage de poussière. Alors que l'issue semble incertaine, voilà que retentit la sirène de police qui calme tout le monde au poste. Vous êtes rapidement libérés avec les félicitations du chef.

EPILOGUE

Quelques jours plus tard dans le bureau du chef.

« C'est bien mes enfants. Vous avez fait du bon travail. Toute la bande du dogue Martin est sous les verrous. Vous avez sauvé l'économie de notre belle cité. Le mystère de la disparition de M. Shurtzenjaeger est résolu. Vous méritez quelques jours de repos. L'avenir ne sait pas de ce qu'il sera fait. En tout cas, je vous demanderai un silence complet sur cette mission.

Allez vous reposer et soyez prêts pour d'autres missions. À bientôt pour de nouvelles aventures. »

ANNEXES

♦ Table de machine à café facétieuse (1d6)

- 1 - vous avez votre café normalement
- 2 - vous n'avez rien
- 3 - un gant de boxe vous lance un uppercut en pleine face
- 4 - le liquide arrive avant le gobelet
- 5 - la machine vous dit d'ouvrir votre bouche, le café y est directement projeté
- 6 - le café est beaucoup trop fort, vous êtes sidérés

♦ Table d'événements aléatoires en grande surface (2d6)

- 2 - un gamin vient vers vous et vous crie : « Papa ! » Vous avez bien sûr du mal à vous en débarrasser ;
- 3 - vous êtes agressé par une tondeuse à gazon qui s'est échappé de son enclos ;

4 - un client vous arrête persuadé que vous êtes un vendeur ; il vous lâche que difficilement ;

5 - à votre passage au rayon électroménager, explose une gazinière ; vous êtes bien sûr déclaré responsable ;

6 - une jeune femme vous a reconnu, elle croit que vous êtes son ancien amant et vous supplie de revenir à la maison ;

7 - suite à une maladresse d'un client lambda, vous êtes enseveli sous une tonne de boîtes de conserve de petits pois ;

8 - des promos exceptionnelles sont annoncées au rayon textile ; vous vous retrouvez écrasés par un troupeau de femmes en furie ;

9 - vous déclenchez l'alarme à incendie ; vous êtes expulsé manu militari par la surveillance ;

10 - on tourne des scènes pour le nouveau James Bond ; vous êtes pris d'office comme figurant ;

11 - le chef de rayon scie circulaire devient amok et massacre tout ce qui passe ; vous êtes bien sûr à proximité ;

12 - les figurines d'heroic fantasy vous massacrent à votre passage ; ils vous accusent d'être responsables de leur état d'esclave.

♦ Les gadgets mise à votre disposition

Le trou portable est une surface plane mise sur une surface plane, permet de vous téléporter d'une façon aléatoire (pas encore tout à fait au point).

Le submersible lyophilisé est très simple d'utilisation. Vous jetez la poudre dans l'eau et vous voyez apparaître un canard baigneur à deux places. Il peut aller très profond mais ne remonte pas forcément (marche pas très bien) ;

Le rouge à lèvres vous donne +2 au score de baratin (fonctionne merveilleusement bien) ;

Le grille-pain est l'équivalent d'un « **orgue de Staline** » portative. Le toucher est automatique mais s'enraye dès que la situation est trop favorable aux joueurs.

Pour les caractéristiques des PNJs, voyez le livre de règles. Il est suffisamment fourni par le chapitre des stars par exemple.



® Ghislain THIERY

Pilleurs d'icônes

Un scénario pour INS/MV par Benjamin Schwarz et illustré par Justyna Jedrzejewska

Il est des moments et des lieux où la ferveur religieuse atteint son paroxysme. Ce mini-scénario propose de faire profiter à un groupe de démons, d'une visite guidée de ces événements qu'aucun démon ne souhaiterait connaître.

Le MJ versé en culture chrétienne pourra s'amuser à trouver des lieux et des situations réelles. Pour ma part, les cours de catéchisme sont loin (et ils y sont très bien), j'opterai donc pour l'invention pure et dure tout au long de ce scénario.

INTRODUCTION

Gilg démon minable, obséquieux et zélé d'une obscure bolge administrative de seconde zone, a décidé de frapper un grand coup afin de se faire bien voir de son patron, Andromalius le prince du jugement.

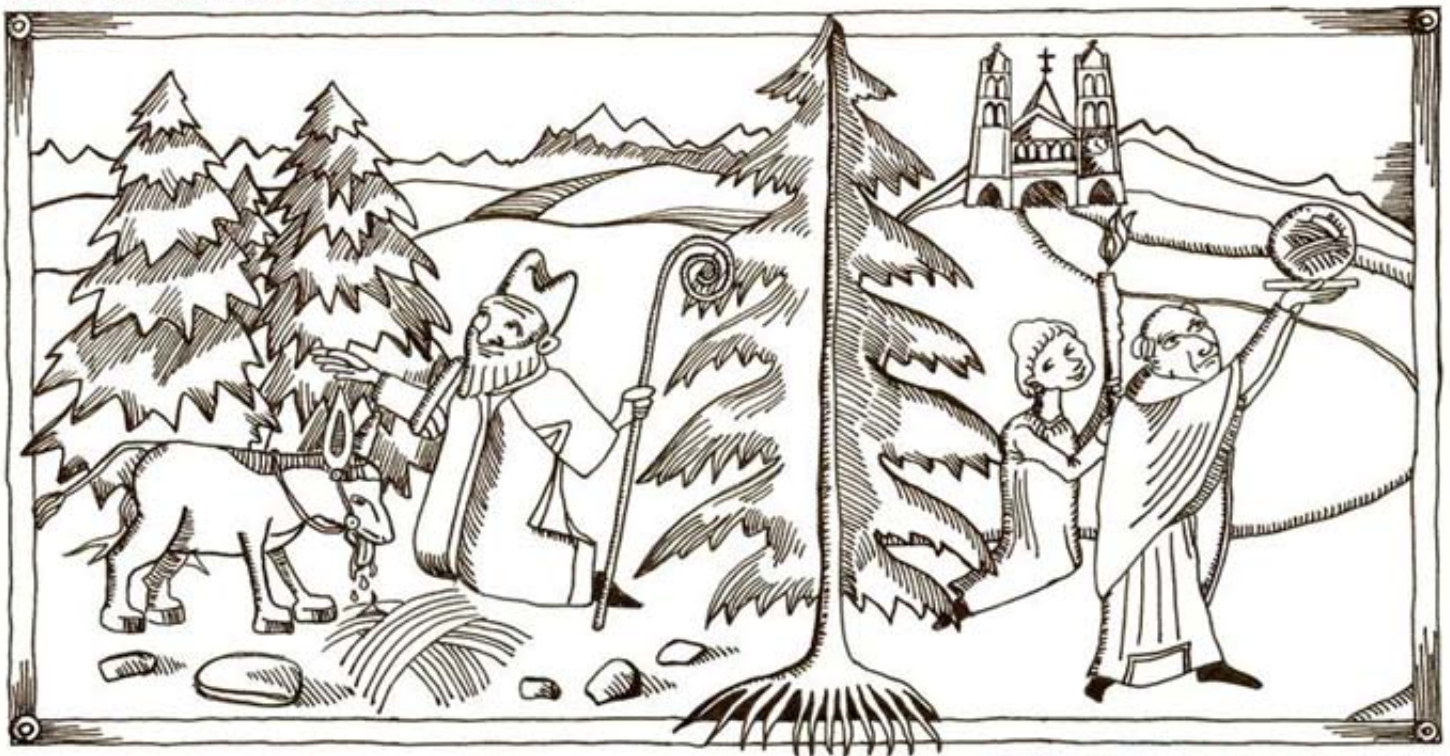
Etudiant des manuscrits de la première heure aux magazines chrétiens actuels, il a conçu un plan afin de désacraliser certains lieux. Mais Gilg n'est qu'un être souffreteux et gris arborant des lunettes à double foyer et à la grosse monture carrée.

Le cerveau est donc à la recherche de mains... Qu'il trouve rapidement dans les papiers dont il a la charge (des fiches de paye en enfer ?).

Qu'importe si les joueurs n'ont rien à se reprocher vis-à-vis de la hiérarchie, Gilg est un démon administratif et n'hésitera pas à créer de fausses preuves très convaincantes.

Nanti de ces documents compromettants Gilg ira voir les joueurs et leur proposera de faire le nécessaire pour « étouffer l'affaire qui les concerne » si ceux-ci acceptent de réaliser un petit travail pour lui.

LE FOIN DU SAINT ÂNE



© Justyna Jedrzejewska



Un petit travail qui pourrait bien leur valoir la reconnaissance des puissants. « Rien de trop difficile pour des démons tels que vous, habitués à arpenter les rues... »

Il s'agit simplement de dérober ou de remplacer des objets dans l'une ou l'autre église. Mais ne vous inquiétez pas, j'ai tout étudié depuis deux ans et les plans sont prêts. »

LE FOIN DU SAINT ÂNE

Pour éteindre à moindre frais la méfiance de vos démons, une première mission facile

Gilg veut tester l'efficacité de ses « recrues ». Il les envoie donc dérober une relique qui ne fait pas recette dans une église posant peu de problèmes.

La relique dont il est question est donc le foin sur lequel a bapé l'âne de saint Nicolas lors d'une tournée à Argentoratum il y a de cela, oh, bien longtemps maintenant. La relique est enfermée dans une orbe de plastique soudée à un socle en argent rehaussé de scènes de pèlerinage représentant l'âne de saint Nicolas. Au fil du temps, malgré le fait qu'il soit conservé dans de saintes huiles de tournesol, le foin a commencé à se décomposer, formant de petites particules en suspension lorsqu'on remue l'orbe. Un peu comme de la neige. La relique était conservée en la cathédrale de Strasbourg où elle rapportait bien moins d'argent que les cierges.

Aussi fut-elle vendue l'année précédente à la toute récente église de Herlisheim (Bas-Rhin), un magnifique édifice d'après guerre, illustrant les sommets atteints dans l'art du béton armé au cours du conflit. A noter que la paroisse d'Herlisheim a aussi fait l'acquisition au marché noir d'une authentique horloge russe qui attire pas mal de monde.

A cause de son faible âge, entrer dans cet édifice ne devrait pas poser trop de problèmes aux démons. Ils se sentiront tout de même assez mal à l'aise et comme épiés par l'édifice lui-même. Pour ce qui est de la mission, il faudra compter avec les cinq cars de touristes allemands qui se déversent tous les quarts d'heure dans l'entrée latérale pour admirer « l'horloge afec zon choli coq » et les « ponsomme qui vrappent la gloche ». Il y a aussi les éternelles bigotes qui font la relève pour user l'unique prie-dieu rescapé de l'ancienne église.

Enfin, le gardien de l'église est tellement content de cette relique qu'il passe beaucoup de temps à l'astiquer, à l'admirer, et à y aiguiller les touristes. Pour finir, la niche où est située l'orbe se trouve malheureusement à quelques pas de l'unique confessionnal dans lequel le père Spikhaas passe ses journées (et ses nuits) à broyer du noir dans le vain espoir qu'on vienne faire appel à ses services. Nul doute qu'un peu de bruit à côté de lui pourrait lui donner l'impression que cet heureux moment est enfin arrivé... Sans parler de l'éventualité dans laquelle les joueurs décideraient de se cacher dans le confessionnal.

LES ROTULES DE SAINTE GUDULE

Un second artefact un tantinet plus chaud, dans tous les sens du terme, et une première désacralisation.

C'est en 1245 en basse saxe, paraît-il, que la jeune Gudule décédait après avoir eu les deux jambes broyées par un piège à ours. Comme elle était nonne, de famille noble, et qu'elle participait à l'effort de croisade en tricotant des chaussettes de laine cruciforme pour les croisés, on la béatifia. Le malheureux propriétaire du piège à ours partit en pèlerinage à Compostelle pour expier de ce que son piège avait fonctionné, et surtout pour éviter les représailles des bons chrétiens.

Ayant emmené avec lui les deux jambes qui lui restaient sur les bras, il les vendit en chemin comme reliques au chapelain d'un petit relais-église au lieu dit de l'Abbaye de Conques.

L'abbaye de Conques en Aveyron a été bâtie entre le XIème et le XIIème siècle. Mondialement réputée pour son architecture et ses sculptures, elle attire quotidiennement une clientèle touristique.

Sise sur le chemin de Compostelle, les pèlerins sont aussi légion, surtout à la belle saison, période où se déroule notre intrigue.

De la sainte relique de Gudule, ne restent que les rotules, protégées des outrages du temps dans une soupière de quartz et d'étain. Les autres os ont été depuis bien longtemps vendus à des abbayes plus riches. A remarquer aussi, les restes de Sainte Foy qui ont été volés il y a quelques siècles à l'abbaye d'Agen et enchâssés dans une statuette païenne en or, sertie de pierres précieuses et semi-précieuses.

Pour cette mission, les démons devront remplacer les restes de sainte Gudule par des os de pieds de porc amoureux plongés dans la cuve à merde des enfers.

Il sera aussi possible de se rendre dans un bâtiment récent attenant et où des cellules sont louées à des prix prohibitifs aux coquillards qui souhaitent prendre part à la vie spirituelle du lieu. Un plan à l'entrée de la cour confirmera que le reste de l'édifice est constitué de bâtisses monacales dont la construction s'étale entre le Xème et le XVème siècle. Pas question donc de visiter.

Outre ce petit problème, il faudra faire avec les étudiants zélés qui surveillent bien qu'on ne touche pas les œuvres. Sans compter que les reliques sont placées sous cloche de verre, et que le couvercle de celle qui nous intéresse est constitué au bas mot de 20 kilos de métal. Il devient donc clair qu'il faudra agir en dehors des heures de visite

LES ROTULES DE SAINTE GUDULE



© Justyna Jedrzejewska

L'âge et la sainteté du lieu posent ici un sérieux problème (mais vos démons sont-ils au courant de ces « détails » ?) Par bonheur l'aile des reliques est justement en réfection, et les reliques ont été provisoirement placées dans des bâtiments en préfabriqué au milieu de la cour du cloître attenant à l'église. Avec d'autres vestiges et incunables, elles constituent une exposition pour pèlerins et autres touristes.

Pénétrer dans la cour et donc dans l'expo ne posera pas de problème, du moins pas pendant les horaires d'ouverture : de 10 à 12 et de 16 à 17, histoire de ne pas troubler la retraite des bons moines.

(la porte du musée n'est protégée que par un ridicule cadenas à 1 euro 50.), quitte à prendre une cellule dans le bâtiment voisin... Auquel cas les bons moines se feront un devoir de donner aux PJs ce pour quoi ils ont payé : recueillement, dîner frugal dans le grand réfectoire (heureusement dans un bâtiment récent et extérieur à l'abbaye) Et... prière dans la chapelle historique !

Seuls dans l'exposition, les joueurs pourraient avoir la tentation d'arrondir leur fin de mois ou simplement de faire un peu de zèle en dérobant la statuette de sainte Foy.

Une bien mauvaise idée, car, véritable trésor, celle-ci est protégée par une alarme. Pour finir, le fait de prendre les reliques en main

provoquera des sortes de brûlures très désagréables qui pourront engendrer des malus en dextérité le temps d'une guérison.

LE SAINT PREPUCE DU CHRIST

La mauvaise idée

Un épisode apocryphe, chastement évincé des récits bibliques officiels en 1214 par le pape Innocent III, relate la circoncision du Christ. Etait-ce par excès de prudence ? Ou bien tout simplement parce que la scène manquait un tantinet du sacré qui sied à l'église ? Il est vrai que le fils de dieu se faisant dégoupiller le bout de la bite, à l'heure des croisades, cela faisait un peu désordre. L'épisode fut donc occulté, et le souvenir du petit bout de peau sacré, oublié.

Par quels truchements l'« objet » se trouva exposé dans un minuscule aquarium de cristal et de verre renforcé enchâssé dans dix bons kilos de métaux précieux outrageusement décorés ? Mystère ! Le fait est qu'au XIV^{ème} siècle, un moine de Pampelune prétendit avoir reçu la puissante relique des mains de l'archange Gabriel afin que cette dernière soit préservée dans la chapelle de San Jesucristo, actuellement dans la cathédrale Santa Maria de Pampelune.

Si certains hommes de foi contestent cette version des faits, aucun d'entre eux n'aurait le mauvais goût d'en contester l'authenticité.

Kobal, prince de l'humour noir



© Justyna Jedrzejewska

Le doute n'étant à ce point envisageable qu'il n'est pas même question d'envisager une analyse au carbone 14... Vous pensez, ce serait gâcher.

Fait étrange, une analyse au carbone révélerait que la relique date bien de l'an 0 !



Mais une analyse ADN apprendrait au monde entier qu'elle appartient en fait à l'âne gris voisin d'étable du jeune Jésus.

Pour tout dire, l'apparition mystérieuse de cette relique est le fait du facétieux Kobal, prince de l'humour noir qui, s'étant collé une paire d'ailes dans le dos était allé voir le bon moine pour lui faire ce cadeau. Eu égard à la chute désastreuse de sa blague, Kobal n'a jamais songé à se vanter, il serait même assez malheureux qu'on puisse découvrir la vérité et remonter jusqu'à lui. En effet, dès l'apparition de la relique, l'église, loin d'être désacralisée s'est trouvée investie d'une puissance divine renouvelée, d'autant plus grande que la ferveur des croyants était déçue...

On comprendra que, bien que ne comprenant pas d'où la relique pouvait provenir, personne dans le camp adverse n'eut la fâcheuse idée de prétendre à rétablir une quelconque vérité, ni d'ailleurs à la chercher, cette vérité.

Mais pour ce qui concerne nos démons, la seule préoccupation est de savoir comment dérober la relique et la remplacer par une fausse. Sachant qu'il est impossible à des démons de rentrer dans une église aussi sainte sans être désintégrés dans la seconde, que la nature divine de la relique risque d'avoir les mêmes conséquences pour le démon moyen, que la statue d'or et d'ivoire qui abrite les saints restes

doit bien peser ses cinquante kilos et qu'elle est surprotégée...

Le seul moment pour agir est la fête des reliques, où les fidèles entrent en procession et promènent toutes les reliques de la ville à travers les rues étroites du vieux Pampelune. Cette manifestation a justement lieu... Demain. Gilg A tout prévu : les PJs portant toge, capuches et croix, feront partie d'un faux cortège qui devra rencontrer le vrai, profiter de la confusion pour s'emparer de la relique et disparaître le plus discrètement possible... Mais les choses ne se passent jamais comme prévu.

Les PJs seront d'abord retardés en route par un accident de taureau ainsi que par la horde de fanatiques désireux de toucher la relique. Il leur faudra alors hâter le pas, quitte à courir, pour rattraper le temps perdu, et ce au milieu d'une horde de croyants. Arrivant à temps pour heurter le vrai cortège, ils devront profiter de la confusion pour échanger les palanquins...

Et ramer à contre-courant pour ne pas être emportés vers la très sainte église à deux pas de là et vers laquelle le palanquin s'en retournait gentiment pour se reposer jusqu'à l'année prochaine. Au passage, si un des joueurs, pris de folie, tente de s'emparer de la relique malgré le danger, il sera très étonné de n'être pas affecté par elle !

EPILOGUE

Après ce dernier épisode on aura compris que la puissance des reliques ne dépend pas uniquement de leur authenticité mais aussi, et beaucoup, de la ferveur des croyants. De fait, les actes de désacralisation n'ont de validité que s'ils ne sont pas secrets. Pour qu'il y ait désacralisation, il faut que les fidèles en aient conscience...

En particulier, la réussite du dernier épisode n'aura que peu d'incidence sur la sainteté de l'église. Par contre, il est probable que le peu de sainteté de la relique volée attire l'attention de Gilg et qu'il remonte jusqu'à Kobal. Tentant de le faire chanter, il se fera tirer les oreilles et prétendra agir sous la contrainte des PJs... Quelle que soit la manière dont les joueurs se démènent, ils ne pourront nier être ceux qui ont amené le scandale au grand jour. Kobal en concevra une haine farouche à leur égard.

En fait, le mieux serait que l'opération soit un fiasco. Si la relique venait à être enlevée sans être remplacée, ce serait une catastrophe pour l'église. Si en outre la vraie relique pouvait être perdue ou mieux, détruite, un admirateur secret pourrait même vouloir du bien aux joueurs.

Quoi qu'il en soit, à la fin de cette aventure Gilg fera tout pour tirer la couverture à lui. En outre, quelle que soit la manière dont les choses évoluent, en bon démon, Gilg dénoncera anonymement les joueurs sur la foi de ses fausses preuves, et n'hésitera pas à y ajouter les inévitables couacs de cette histoire.

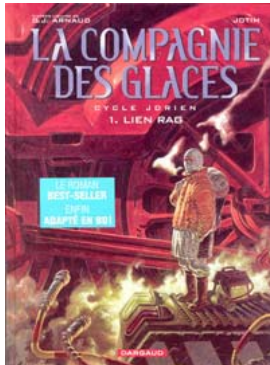
Avec un peu de travail il est aussi possible d'envisager ce scénario sous la forme d'un pèlerinage à Compostelle, vos démons étant chargés d'en désacraliser les étapes.

LA COMPAGNIE DES GLACES

Auteur : studio JOTIM

Type : SF glaciale

Edition : Dargaud



La célèbre œuvre de G. J. ARNAUD adaptée en BD.

Bon, je préviens tout de suite, je n'ai pas lu la série de roman, alors n'attendez pas de moi un comparatif par rapport à l'original. Suite à une explosion nucléaire de la lune, la terre se trouve dans une nouvelle période glaciaire. Les survivants se sont réorganisés en clans et ont créé des compagnies ferroviaires.

C'est le studio JOTIM qui s'est attaché à l'adaptation ; chose qu'il a bien réussie jusqu'à présent. La trame narrative est classique. Les dessins sont très chouettes. Bref ça ne révolutionnera pas l'histoire de la bande dessinée, mais c'est plaisant à lire et on passe un bon moment. En tout cas, il y a là une bonne mise en bouche pour la suite. Laquelle j'espère viendra dans les délais impartis : un album tous les deux mois avec une pause entre chaque cycle. En tout cas moi je leur souhaite un succès en librairie. Les joueurs de rôle devraient jeter un coup d'œil, l'univers proposé est original et mériterait qu'on s'y attarde. Bref ça mérite aux moins un coup d'œil.

(par Armand Buckel)

UN TUEUR POUR CIBLE

Auteur : Antoine Fuqua

Type : DVD action

Edition : Columbia Tristar



Premier film avec Chow Yun-Fat aux USA réalisé par Antoine Fuqua.

Le fils d'un caïd de la mafia chinoise est abattu par la police lors d'une opération. Un tueur (Chow Yun-Fat) est appelé pour le venger. Mais il n'arrive pas à accomplir le contrat. Il a des scrupules. Cela va lui coûter cher. Il devient la cible.

Comme vous avez pu le deviner, c'est le début d'un bon film d'action. Chow Yun-Fat y fait une très bonne interprétation d'un tueur qui ne manque pas d'humanité. Les scènes d'action sont franchement bien filmées et ont un bon rythme. Le développement scénaristique est très classique mais efficace (par moment un peu trop moraliste, mais bon). Les images et le son sont nickels, rien à reprocher de ce côté-là. J'ai passé un bon moment, je pense que ceux qui ont aimé « The Killer » de John Woo aimeront. En tout cas, pour ceux qui veulent interpréter leur rôle de tueur différemment peuvent y jeter un coup d'œil. Ça change de l'archétype du gros bill habituel.

(par Armand Buckel)

BATTLE ROYALE

Auteur : Kinji Fukasaku

Type : DVD thriller

Edition : M6 Vidéo



Murder party au pays du soleil levant.

Japon, 21e siècle, le gouvernement a institué la loi Battle Royale pour apprendre aux jeunes lycéens le respect des autres et où ils sont lâchés sur une île. Leur objectif : il ne doit plus en rester qu'un. C'est un film ultra-violent ou petit à petit les rancœurs, mesquineries, et autres choses se révèlent. La réalisation de Kinji Fukasaku se révèle efficace et bien rythmée. La violence est bien amenée et n'est pas que dans les scènes d'actions.

À signaler Beat Takeshi Kitano qui y tient un rôle pas piqué des vers. Un film à voir et à revoir. Moi j'attends impatiemment le deuxième volet qui serait en préparation. Pour les joueurs, il vaut le détour pour le scénario bien glauque et franchement bien mené.

(par Armand Buckel)

Herbier, Tome 14

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.

➤ Impatiente (*Impatiens*)



Biotope : Plante annuelle fragile, à tiges charnues et feuille ovales. On la trouve dans les bois humides au niveau des premiers contreforts des montagnes.

Récolte : juillet – août

Propriétés : C'est un violent émétique (provoque des vomissements). Cette plante a de grande vertus diurétiques.

Préparation : La décoction des tiges de cette plante permet de concevoir un puissant mélange diurétique et laxatif.

Utilisation : Faire boire la préparation le matin au réveil. Les effets se feront sentir environ une demi-heure après. L'effet de cette plante est souvent utilisée pour augmenter l'élimination des toxines dans l'organisme (ex. : poison lent, infection urinaire, surdosage d'un traitement...). Il faut ensuite compenser les effets de perte d'eau par une hydratation correcte (environ 3 litres d'eau dans la journée). Une autre utilisation peut être faite pour augmenter la perte de poids d'une personne.

Coût : Moyen / Élevé

Action en jeu de rôle : Permet une majoration de la diminution de l'effet d'un poison de longue durée, ou de l'élimination d'une substance nocive pour l'organisme. Le temps d'empoisonnement est réduit de moitié par jour de traitement (il n'est pas possible avec ce produit d'éliminer totalement un poison de l'organisme mais il est possible de très nettement limiter ses effets). Compter qu'une semaine de traitement affaiblit le personnage (perte temporaire de constitution, augmentation du risque de maladie).

➤ Boule de neige (*Viburnum*)



Biotope : Bois et forêt humide ; très commune. Arbuste de 2 à 4 m de haut aux feuilles ressemblant à l'érable. Les fleurs sont blanches en corolles.

Récolte : Aucune

Propriétés : C'est l'écorce qui est utilisée sous forme de poudre finement broyée, la préparation limite la durée des hémorragies et des saignements. Elle est aussi utilisée en tisane pour réguler le cycle féminin ou en préventif permet de paralyser l'utérus et est donc assez efficace comme contraceptif. Le fruit de l'arbuste est lui fortement nocif : il provoque une forte gastro-entérite qui peut mener rapidement à la mort (hémorragie digestive). Le fruit apparaît en juillet-août.

Préparation : Il faut réduire la partie interne de l'écorce en fine poudre.

Utilisation : Utilisée dans un cataplasme, elle réduit fortement les hémorragies. Utilisée en infusion, la préparation permet de diminuer les saignements (ulcère, éventration, métrorragie...).

Coût : Faible

Action en jeu de rôle : Permet de diminuer et de stopper les saignements d'une blessure de gravité moyenne, une plaie importante nécessite une intervention d'un chirurgien avant la pose du cataplasme. L'effet est le même pour les saignements digestifs.

Les Recettes de l'Apothicaire (X)

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 boisson salubre

Cette recette me vient d'une confrérie de montagnard, qui m'ont permis de m'évader l'esprit lors de la mort de mon compagnon de route ; il était tombé dans une faille lors de la traversée d'un glacier. Je n'ai jamais eu l'occasion de retrouver son corps !

Les ingrédients

Un tonnelet d'un alcool local (le plus fort disponible)

Une livre de baies de canneberge (récolte en juin – juillet)

1 préparation d'androméda

2 préparations d'acore

3 préparations de patte d'ours.

Des petites flasques de 20 cl (peu importe la matière)

Des bouchons (peu importe la matière)

Un torchon de filtration.

La recette

La recette est extrêmement simple. Vous pouvez très aisément révéler ce secret à une personne qui insisterait pour obtenir vos connaissances. Cette préparation ne demande que très peu de rituel de préparation, vous êtes donc libre d'en imposer lorsque vous révélez, à un non initié, cette grande recette qui vient du fond des âges (ou plutôt du haut de la montagne !). Seule la préparation d'androméda est à utiliser avec précaution, c'est le seul moment où l'apothicaire en herbe doit faire attention.

Pour cette préparation, qui doit donc commencer en juin – juillet, il est important de choisir délicatement les baies de canneberge, ensuite tout est à mélanger dans le tonnelet d'alcool. La préparation doit être stockée dans un endroit frais, pour la saison (une cave ou sous terre).

En septembre ou août

Le tonnelet doit être ouvert puis totalement filtré, les impuretés sont jetées. Le liquide doit être chauffé durant 10 à 15 minutes pour faire baisser le taux d'alcool à celui d'un vin fort.

La préparation est prête.

Les effets :

La personne qui boit cette dilution sent une force lui parcourir le corps ; au bout d'une minute les capacités physiques augmentent légèrement, la résistance au froid se développe et le personnage peut durant un peu plus d'une heure agir sans se soucier de la température extérieure (traverser un blizzard de montagne par exemple). L'effet s'estompe progressivement et au bout de 2 heures le personnage se sent fatigué. Il est durant les 2 heures suivantes plus vulnérable au froid. Une utilisation prolongée de cette boisson provoque une accoutumance qui limite progressivement les bénéfices. Comme pour une drogue de moyenne puissance.