

Eastenwest

Le Webzine du Jeu de rôle

Numéro 20 - janvier 2006



Jeu- Concours

Avec notre partenaire Faerie.fr,
un exemplaire de «Goules» (VF), le
prochain supplément pour
«Vampire - Requiem» à
gagner !
(et un cadeau pour chaque
participant)

Plus d'infos
sur le site d'Eas-
tenwest



(Image White Wolf)

Sommaire

- 3 **5 ANS DÉJÀ !**
Bilan, par Mario Heimbürger
- 7 **A L'ASSAUT DE BORDEAUX**
Scénario Vampire par Jérémie Coget
- 17 **UNE OMBRE COULEUR SÉPIA**
Scénario Delta Green par Benjamin Schwarz
- 29 **CYRIN, LE SANGLIER D'ARGENT**
Scénario Pendragon par Mario Heimbürger
- 33 **JEUX DE NAINS, JEUX DE VILAINS**
Scénario Little Fears par Benjamin Schwarz
- 41 **L'AUTRE VISAGE DE SARAH JANE**
Scénario Deadlands par Mario Heimbürger
- 47 **BAD GUYS RPG**
Présentation du jeu par Raphael Roose alias Cerbère
- 49 **L'ÎLE AU JOUR D'APRÈS**
Scénario Warhammer par Mario Heimbürger
- 59 **MAZHOUL**
Scénario Warhammer par Mario Heimbürger
- 67 **EN TERRAIN DÉCOUVERT**
Scénario Warhammer par Mario Heimbürger
- 77 **RÈGLES DE SIMULATION DE ROTZBALL**
Aide de jeu pour Warhammer par Mario Heimbürger
- 81 **TROUVER LE SOMMEIL**
Une nouvelle par Mario Heimbürger

Eastenwest fête ses 5 ans avec la parution de son numéro 20 !

Cinq années pendant lesquelles nous vous avons offert des scénarios et des aides de jeu de tout style. Vous ont également été proposés des interviews d'auteurs de jeu de rôle, d'associations de JDR, des présentations de jeux méconnus, des nouvelles, des sélections de sites internet, des inspis, ainsi qu'un herbier et les recettes de l'apothicaire.

Ont contribué à la vie du webzine de nombreux rédacteurs, illustrateurs, correcteurs. Nous profitons de ce moment de fête pour les remercier de leur participation occasionnelle ou assidue.

Pour égayer notre journal de leur humour souvent grinçant, les bourmous se sont glissés parmi les pages d'Eastenwest. Actuellement en vacances, ils nous reviendront très prochainement.

Nous espérons que Eastenwest a enrichi votre pratique du jeu de rôle ou vous a fait découvrir cet univers ludique et vous a permis de passer de bons moments avec vos amis.

Ce numéro sans thème particulier, vous propose toute une série de scénarios pour Warhammer, Pendragon, Deadlands, Vampire, etc.

De plus, pour fêter dignement ce cinquième anniversaire, nous nous sommes associés à Faerie.fr pour vous proposer un jeu concours vous permettant de gagner un exemplaire de «Goules», le prochain supplément pour Vampires, le requiem. Plus d'informations, sur le site web !

Bonne lecture et bonne parties !

Ont participé à ce numéro

Rédactrice en chef : Elisabeth Thiery
Auteurs : Jérémie Coget, Raphaël Roose, Benjamin Schwarz, Mario Heimbürger
Illustrateurs : Pascal Coget, Benjamin Schwarz, Elisabeth Thiery, Ghislain Thiery
Bourmous créés par Ghislain Thiery
Correcteurs : Yannick Le Bret, Olivier Dupuis, Elisabeth Thiery

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.

Prochains Numéros

Pour découvrir le programme des prochaines parutions d'Eastenwest, consultez le site, rubrique «Prochains numéros»
<http://www.eastenwest.net/?type=projets>

Plus que jamais, nous vous encourageons à participer à notre travail !

5 ans déjà !

Ce numéro 20 de notre webzine marque symboliquement le cinquième anniversaire du projet, bien qu'en réalité, en comptant les décalages produits par les numéros hors série, nous sommes plus proches de la sixième année d'existence. C'était l'heure pour nous de procéder à un bilan et de réfléchir à la suite.

Si je me permets de faire ce bilan et vole cet honneur à la rédactrice en chef, c'est parce que j'ai accompagné le projet depuis le début, et bien que j'aie passé la main au numéro 10 à Jean-Luc qui a lui même laissé la place à Elisabeth au numéro 17, je ne me suis jamais beaucoup éloigné du site.

Objectif atteint ?

Lors du lancement du projet, nous avions formulé des objectifs ambitieux : « mettre à disposition sur Internet des ressources de qualité à destination de la communauté rôliste francophone ». De ce point de vue, je pense qu'on peut dire que le webzine a été une réussite. 23 éditions, 328 articles dont 117 scénarios, presque 2000 pages PDF publiées et des milliers de visiteurs (36.366 téléchargements d'éditions à quoi il faut ajouter 121.965 téléchargements d'articles individuels). Et encore, ces statistiques ne comprennent que ceux qui ont consulté nos articles dans leur format web classique sans les télécharger.

Non, décidément, nous n'avons pas à rougir des résultats. Il y a même de quoi être plutôt fier !

Il en est autrement d'un autre objectif : « EasteNWest dans une volonté d'ouverture, accueillera tous ceux qui souhaitent participer régulièrement ou occasionnellement au webzine dans le but avoué de proposer une alternative sérieuse et fédératrice aux sites personnels trop rapidement oubliés ». C'est en fait là que le bât blesse : en plus de cinq années d'existence, si nous avons eu beaucoup de

rédacteurs externes au groupe de départ, leur nombre et leur régularité n'ont jamais été suffisants pour assurer une survie sereine du site et garantir sa pérennité sur le long terme.

La recherche de l'avenir

En tant qu'informaticien ayant vécu quelques projets de sites web dans le cadre de mon travail, j'ai toujours été conscient que le plus dur dans un site web n'est pas de le créer, mais de le faire vivre. Il suffit de regarder sur la toile le nombre de sites fantômes, restés immobiles depuis des années pour s'en rendre compte. Il est impossible, sauf en étant un surhomme, de maintenir un site web tout seul sur une très longue période.

C'est en gardant cela à l'esprit que j'ai cherché à faire évoluer le site.

L'objectif d'ouverture était destiné à multiplier les rédacteurs, à permettre à tous d'écrire mais aussi de se reposer en laissant la main aux autres, histoire qu'Eastenwest ne devienne pas une corvée mais reste un plaisir. Dans



un cadre bénévole, c'était le seul moyen d'assurer la pérennité. C'est également pour cette raison que j'ai quitté le fauteuil confortable de rédac-chef au numéro 10, pour tenter de dissocier Eastenwest de ma personne (ce qui, semble-t-il, n'a pas été une réussite totale).

C'est aussi pour faciliter le travail des rédacteurs que les outils nécessaires ont été mis en place : groupe de travail de la rédaction, petit guide du rédac-chef, interface d'administration simplifiée, procédures écrites, etc.

Mais tout cela n'est rien sans le nombre nécessaire pour faire tourner la boutique !

Le nouvel objectif que nous nous sommes fixés était de retrouver le plaisir de travailler sur Eastenwest. Il fallait transformer les défauts non pas en blocages, mais simplement en données à prendre en compte pour notre manière de procéder dans l'avenir.

Ainsi, nous avons découvert que la parution trimestrielle de l'édition était une contrainte frustrante. Ainsi que le thème qui laisse toujours certains rédacteurs pantois et les empêche d'écrire ce qu'ils ont envie d'écrire. Il paraissait donc urgent d'abandonner ces contraintes et de chercher une nouvelle façon de faire.

Lassitude

Pendant des années, nous avons maintenu le cap d'une publication trimestrielle.

L'édition était livrée à l'heure dite, sans retard. Et puis, il y eut des dérives, des retards. Ce n'était pas anodin. C'était la lassitude.

Il suffit pour comprendre d'où vient le problème de regarder la composition des quelques derniers numéros : ils étaient portés à bout de bras par les mêmes auteurs, les mêmes illustrateurs, les même correcteurs. Pour tous ces gens, écrire ou illustrer n'était plus un plaisir, mais une nécessité pour la survie du webzine. Si eux n'écrivaient (ne dessinaient, ne corrigeaient) pas, le numéro sortait à vide.

Dans ces conditions, le bénévolat devient une croix à porter, et seule l'envie de ne pas décevoir nos lecteurs nous poussait vers l'avant. La fréquentation en hausse à chaque parution indiquait bien l'attente que suscitait la nouvelle édition. Il y a deux mois, nous avons réuni les participants habituels du webzine pour évoquer la fin de l'activité.

Faute d'avoir pu rassembler assez de monde, l'aventure Eastenwest allait se terminer.

Reconquête

Et puis, pendant cette réunion, une chose étrange s'est produite. Beaucoup d'entre nous se sont aperçus qu'ils tenaient beaucoup trop au projet Eastenwest pour le laisser tomber. Pour autant, tout le monde s'accordait à dire qu'il n'était pas possible de continuer ainsi.

Silence radio

Autre point qui nous embêtait tous, l'absence de réaction de notre lectorat. En effet, malgré les chiffres impressionnants des visites, les retours de la part de nos lecteurs étaient marginaux. Nous naviguions à vue : impossible de savoir si nos articles plaisaient, si nous allions dans la bonne direction, et ceci, malgré le rappel publié sur chaque page de notre webzine encourageant nos visiteurs à nous donner leur avis.

Bien sûr, c'est une caractéristique de base d'internet : les internautes consomment, téléchargent, parfois, exploitent ce qu'ils récupèrent. Mais l'internaute est passif. Il s'agit au mieux d'une adresse IP dans un journal de connexion. L'internaute, comme les fantômes, n'existe pas : rarement, on peut observer ses actions, deviner qu'il pourrait exister en observant des effets de bande (compteurs, référencement, etc.). Mais quand on publie sur internet, on est face à un grand mur de silence.

Beaucoup de sites et de projets ont déjà fermé face à ce grand silence angoissant et décourageant. Ce point était également une des causes de notre lassitude. En cette période troublée d'abandon de grands projets ambitieux (kernos.com, le grimoire, etc.), nous n'avons d'abord pas vu comment gérer cet aspect de notre lassitude.

Désolé, ami lecteur

Et d'arriver à la seule solution valable, qui ne fera pas plaisir à tout le monde : désormais, nous travaillerons sur le webzine non pas en pensant aux lecteurs, mais en pensant à nous. Entre nous, il n'y a pas ce silence pesant.

L'Eastenwest nouveau se dessinait tout doucement comme un générateur de notre plaisir personnel. Etre lu

continuera bien sûr à nous faire plaisir et si nos envies peuvent se rencontrer dans certaines de nos publications, ce sera toujours ça de pris. Mais le choix de nos publications ne dépendra plus d'un lectorat possible mais de nos envies du moment.

Et si cela signifie publier un numéro complet consacré à un jeu qui n'est plus trouvable depuis des années, tant pis !

L'Eastenwest nouveau

Voilà donc, en conclusion, vers quoi tendra l'Eastenwest nouveau. Celui qui prendra ses droits à partir du numéro 21.

- L'Eastenwest nouveau n'aura plus de périodicité fixe. Nous nous engageons malgré tout à publier plusieurs numéros par an (au moins 3) mais nous pourrions également en publier 10 si l'envie nous prend. Ou si d'autres souhaitent publier.



Une belle (!) brochette de rédacteurs en chefs et participants de la première heure : de gauche à droite, Mario Heimbürger, Ghislain Thiery (auteur des bourmous), Elisabeth Thiery (actuelle rédactrice en chef), Armand Buckel (en haut, inspirophile et fan de toon) et Jean-Luc (rédac-chef des numéros 11-17).

La photo date : ils ont tous un peu vieillis... Mas chut !

- L'Eastenwest nouveau abandonnera l'idée du thème transversal obligatoire. Il n'y aura pas forcément de multiples scénarios pour différents jeux et différentes époques.

- L'Eastenwest nouveau sera défini par un projet. Chaque numéro sera autonome et aura un objectif qui peut être très différent. Tel numéro tournera autour d'un gros scénario et des aides de jeux correspondantes, tel autre gardera un thème précis, un autre contiendra une campagne complète, etc.

- L'Eastenwest nouveau sera piloté par groupes de projets. Sur chaque numéro, quelqu'un assurera la coordination de la publication et quelques personnes travailleront dans le but de finaliser le projet et d'aboutir à une publication. Les groupes seront volontairement restreints (3-4 personnes) pour garantir l'homogénéité du contenu et la facilité de coordination.

- Enfin, l'Eastenwest nouveau restera plus que jamais ouvert à toute participation externe volontaire : nos projets seront publiés sur la page « Numéros futurs » et tout le monde pourra demander à se joindre à un projet existant ou proposer son propre projet (voir proposer des projets clé en main en se servant d'Eastenwest qu'à travers un site de publication ou un savoir-faire en matière de correction/mise en page, etc.).

Nous espérons par ces changements reconquérir notre plaisir et assurer un bel avenir au projet Eastenwest. Bien sûr, nous continuons à espérer que vous nous accompagnerez dans ces changements et qu'Eastenwest continue à croître en qualité et en quantité.

Voilà pourquoi ce numéro 20 représente une charnière dans l'existence d'Eastenwest. Et voilà pourquoi, plus que jamais, nous avons besoin de votre soutien et de votre participation. Pour qu'Eastenwest continue à représenter un zine de qualité pour et par des rôlistes !

A l'assaut de Bordeaux

Plus qu'un scénario, A l'assaut de Bordeaux est une chronique pour des personnages du Sabbat. Il est dommage que peu de scénarios ne propose de jouer des vampires du Sabbat, voilà qui j'espère comblera un vide.

Cette chronique possède cependant une autre originalité qui risque de poser des problèmes organisationnels importants mais je pense que l'effort vaut le coup. Chaque joueur sera pour la plupart du temps seul face au MJ, donc il faut prévoir une occupation pour les autres joueurs (cartes, ordinateur, séances privées...).

En effet il s'agit pour des personnages du Sabbat de se faire passer pour des membres de la Camarilla nouveaux venus dans la ville, afin d'infiltrer la ville pour préparer un assaut prochain.

Le choix de Bordeaux est arbitraire. Il faut une ville proche du territoire du Sabbat (l'Espagne en l'occurrence), Lille peut très bien faire l'affaire, ville portuaire proche d'un territoire du Sabbat (Pays Bas). Aux Etats-Unis la ville de Boston serait idéale.

I. La mission

Objectifs de la chronique

Infiltrer et attaquer Bordeaux. Les PJs doivent arriver séparément.

Introduction

Les PJs sont convoqués par leur évêque qui veut leur confier une mission délicate et très difficile.

Il leur explique que Bordeaux est l'un des objectifs principaux du Sabbat. Et ce depuis plusieurs années, voire

décennies. Dernièrement la meute principale qui avait en charge cet objectif a été détruite (les circonstances de leur destruction ne sont pas très claires). Et donc la place est libre.

C'est pourquoi l'évêque veut essayer de prendre Bordeaux. Il a obtenu de l'archevêque de Barcelone la totale liberté concernant Bordeaux. Mais il n'aura les mains libres que pour un an, après quoi l'archevêque de Bilbao (ville plus proche) aura l'autorisation de tenter de prendre Bordeaux (ce qu'il faisait avec la meute précédente).

Il faut donc faire très vite. Il ne veut pas d'une tentative du type bulldozer. L'évêque sait que cette mission est pour lui un piège et qu'il y risque sa place. Il parlera donc franchement aux joueurs. Il faut à tout prix lancer l'attaque avant la fin de l'échéance. La meute de l'évêque et d'autres meutes alliées viendront au signal des PJs lorsque ces derniers jugeront l'instant opportun. Il vous faut essayer d'expliquer pourquoi il a choisi les PJs, qu'ils aient déjà travaillé pour l'évêque, déjà eu affaire à la Camarilla...

L'évêque a un atout : Un vampire de Bordeaux qu'il vient de capturer. Gabriel d'Harcourt. Personne ne s'inquiète de sa disparition. Ce vampire leur a donné quelques renseignements sur Bordeaux (description des principaux vampires, les groupes en présence...), pour l'instant c'est tout mais ces hommes travaillent à le faire parler et lorsqu'il y aura d'autres renseignements il n'hésitera pas à les leur faire passer.

L'évêque présentera sommairement Bordeaux aux PJs : Prince, 2 groupes d'Anarchs, Toréador opposition officielle du prince, les Tremères préparent quelque chose, guerre des deux mafias, les autres dont on ne sait que peu de choses...

SCENARIO VAMPIRE, LA MASCARADE



Auteur :
Jérémie Coget
Illustrations :
Pascal Coget

Comme il s'agit d'une mission d'infiltration les PJs devront arriver à Bordeaux par des « voies », donc des couvertures, différentes. Leur laisser le plus de choix possible, avec cependant un intervenant extérieur comme coordinateur, ce dernier les contactera le dernier jour de chaque mois pour qu'ils fassent leur rapport (avec liaison par téléphone portable). Il faut les laisser réfléchir quant aux idées qu'ils pourraient avoir pour infiltrer et faire vaciller le pouvoir en place à Bordeaux.

Différentes « voies » possibles

Un Tzimisce (ou un autre vampire transformé par un Tzimisce) qui prendra l'apparence du vampire de Bordeaux que l'évêque vient de capturer. Il faut obligatoirement qu'un des PJs prenne cette « voie ». PJ1

Un autre peut se faire passer pour un Giovanni, pour cela on lui a remis la Robe d'Infamie (c'est une robe de prêtre qui octroie Nécromancie à 4). Ce personnage peut être intéressant pour la suite, d'autant plus que dire à un PJ qu'il acquiert une discipline gratuitement ne peut que l'attirer. D'autant plus qu'apparemment (selon Gabriel d'Harcourt) il n'y a pas de Giovanni comme résident permanent à Bordeaux. PJ2

Un Assamite envoyé comme le garde du corps ou un assassin (garde d'un Ventrue ou d'un Toréador). PJ3

Un toréador comme guitariste en tournée (côté anarch). PJ4

Un toréador comme pianiste en tournée (côté Primogène toréador). PJ5

Un Brujah ou un Gangrel comme anarch (au choix du groupe). PJ6

Laissez vos PJs proposer leurs propres idées.

II. La ville et ses habitants

Description sommaire de Bordeaux

Zone urbaine d'environ 800 000 habitants.

Chef-lieu de la région Aquitaine, et du département de la Gironde. Grand port de commerce, centre du commerce des vins de Bordeaux, constructions navales, raffinerie de pétrole, pétrochimie, Industrie alimentaire, chimie, métallurgie et aéronautique.

Nombreuses églises, cathédrales musées. Notamment la tour Saint Michel (15^{ème} siècle, 109 m), le Grand Théâtre (fin 18^{ème})...

Pour de plus amples renseignements concernant Bordeaux, je conseille les sites Internet suivants :

- <http://www.bordeaux.fr/> site de la ville de Bordeaux contenant moult détails.

- <http://www.lacub.com/> site de la communauté urbaine de Bordeaux (en bref l'Agglomération) et plus particulièrement <http://www.lacub.com/projets/plu/Html/rapport.html> rapport très technique concernant le PLU de la communauté urbaine dans lequel se trouve toute une série de cartes vous permettant notamment de repérer toutes les différentes zones et types d'habitats. Pour éviter de tout lire et tout télécharger, le A2 - 4 Des paysages urbains, naturels ou bâtis en mutation progressive comprend bon nombre de cartes intéressantes.

Les Vampires

Va suivre ici une présentation sommaire des vampires et des différentes factions auxquelles ils appartiennent. Bien sûr, libre à vous d'introduire de nouveaux vampires ou d'en enlever certains.

Nombre de Vampires : 35 environ.

Prince : 1 Ventrue

Primogène : 7 vampires, un de chaque clan.

Sénéchal : 1

Le Préfet : 1

Le Gardien de l'Elysium : 1 Toréador

Le Fléau : 1

Harpie : 3

Sans grade : avec anciens ou neutres : 11

Anarch : 9

Parmi ces Vampires se trouve un agent de l'archevêque de Bilbao qui a connaissance de la mission des PJs mais ne sait pas qui ils sont et les PJs ne le savent pas. Il s'agit de la Toréador Alexandra Hébert.

Fidèle au prince = même en temps de paix ne complot pas contre le prince.

Non fidèle au prince = unis en temps de guerre mais complot en temps de paix. Il y a deux sous-groupes avec les attendus (A), ceux dont le prince se doute qu'ils n'hésiteront pas à s'opposer à lui s'il est en position de faiblesse et les inattendus (I), ceux que le prince considère comme des fidèles.

Opposé au prince = unis en cas de guerre (en général au dernier moment) et s'oppose ouvertement au prince en temps de paix.

Id = anarch idéaliste.

Ic = anarch iconoclaste.

Brujah : 5

Charles Garnier : Primogène (6^{ème} génération), opposé au prince (A).



Il joue son rôle de Primogène Brujah comme si c'était le grand défenseur de la cause des Anarchs. En fait, la seule chose qui l'intéresse c'est le pouvoir. Il veut maîtriser la mafia, puis

les Anarchs et enfin tous les vampires de Bordeaux. C'est pourquoi Charles utilise les deux camps anarchs sans jamais en choisir un, pour les diriger tous. Mais en faisant

comme ça il risque de devenir juste un employeur et ne jamais devenir un meneur. Charles Garnier est un vampire retors et intelligent qu'il vaut mieux ne pas contrecarrer. Ou alors en étant très prudent ou très puissant.

Leo Wolf : Préfet (8ème génération), fidèle au prince.



Leo est un idéologue, il pense que son travail de préfet est nécessaire pour assurer la cohésion des vampires, sans lois les vampires ne seront plus que des bêtes qui s'entre-déchireront. Il sert donc le prince loyalement et sans contrainte.

Ange Paggi : Anarch (7ème génération), opposé au prince (Ic). Le meneur de son groupe même s'il dit ne pas être le chef, ne supporte pas qu'on le contredise. Ange Paggi était un loubard humain, il reste un loubard vampire. Il veut toujours prouver qu'il est le plus fort, le plus adroit et le plus malin...



Theresa Olivera : Anarch (9ème génération), opposé au prince (Id). Theresa est une ancienne membre de l'ETA basque, vampirisée elle a continué la lutte avant de s'attirer l'inimitié de plusieurs vampires espagnols, ce qui l'a contrainte de s'exiler à Bordeaux. Après un temps d'adaptation elle a réorienté sa motivation vers la cause anarch, et le rêve de « démocratie » vampire. Malgré ces idéaux elle reste une fervente partisane des actions d'éclats violentes et explosives...

Michel Nossitant : Anarch (13ème génération), opposé au prince (Id). Michel est un brillant étudiant en philosophie dont les thèses ont plu à un Brujah. Il est non-violent et c'est un fervent défenseur de la discussion et de la concertation. Il tempère souvent les humeurs violentes de Theresa Olivera.

Disciple de Seth : 1

Adrian Karmitz : Sans grade (9ème génération), non fidèle au prince (A). Il s'occupe des milieux exotiques de la pègre : prostitution enfantine, sectes satanistes ou pas ...



Gangrel : 4

Nathalie Jeannot : Primogène (7ème génération), non fidèle au prince (A). Malgré le retrait des Gangrel de la Camarilla, elle n'a pas encore quitté son poste de Primogène. Même si certaines voix, parmi le Primogène, s'élèvent contre cet état de fait. Elle est partagée entre son devoir envers le clan et son devoir envers Bordeaux. Elle



se sent responsable de tout ce qui pourrait arriver à la ville de Bordeaux, sur le plan nature et animaux il s'entend. Donc elle hésite encore.

Vincent Coste : Anarch (10ème génération), opposé au prince (Ic). Gangrel proche de l'esprit motard, et par là même de certains Brujah.

Harvey : Fléau (8ème génération), fidèle au prince.



Harvey a toujours été une brute et il aime ça. Néanmoins, s'il aime faire souffrir, il n'en est pas moins conscient de ses actes. On peut être brutal et réfléchi à la fois et Harvey l'est. Outre son rôle de Fléau il sert souvent de suppléant au Préfet lorsqu'il s'agit de maintenir l'ordre ou pour des enquêtes de routines.

Manuel Berta : sans grade (12ème génération), non fidèle au prince (I). Second du Fléau. Tombé sous la coupe d'Harvey, qui le tient par la terreur, Manuel Berta ne vient que récemment de commencer son émancipation. En effet, il est entré en contact avec Theresa Olivera et se rallie peu à peu à la cause anarch. Mais il doit être très prudent lorsqu'il désire rencontrer les anarchs et ne doit pas se faire démasquer par le Fléau, Dieu seul sait ce qu'il lui ferait s'il apprenait...

Malkavien : 3

Andréas Bertaut : Primogène (8ème génération), non fidèle au prince (A).



Marin et Jacob : 2 Sans grades (10ème et 11ème génération), non fidèles au prince (A). Toujours ensemble, une personnalité pour deux...

Nosferatu : 4

Dimitri : Primogène (7ème génération), non fidèle au prince (A).



Francis Loomer : sans grade (9ème génération), fidèle au prince. Le responsable du service de renseignements du Prince, en bref son espion.

Florence Michaut : sans grade (11ème génération) pas fidèle au prince (A).

Maria : Anarch (10ème génération), opposé au prince (Id).

Toréador : 5

Charlotte d'Armont : Primogène (7ème génération), non fidèle au prince (A).



Carl Lerner : Gardien de l'Elysium (8ème génération), fidèle au prince.



Alexandra Hébert : Harpie (8ème génération), non fidèle au prince (A). Alexandra, ancien mannequin, est une poseuse de la pire espèce. Elle passe son temps à essayer de s'attirer les faveurs de tous. Et dans le même temps elle colporte ragots et critiques, elle rabaisse et accomplit toutes les vilénies que l'on peut faire aux autres sans avoir à se mouiller les mains.



Irène de Tarde : Sans grade (10ème génération), opposée au prince (A).

Carol Ionescu : Sans grade (12ème génération) non fidèle au prince (I). Pour Carol une seule chose compte, c'est son violon. Il passe des heures en en jouer seul, mais il aime surtout que les gens l'écoutent et le couvrent de louanges.

Tremere : 3

Alan Tomei : Primogène (6ème génération), non fidèle au prince (A). Le chef de la Fondation Tremere en sort peu, il passe le plus clair de son temps à travailler sur des rituels. Il ne sort que pour assister aux réunions du Primogène et à quelques salons afin de se tenir informer. En général, il va dans un salon lorsque Stéphane Asti lui a mentionné quelques événements, ou personnes, susceptibles d'être une menace pour la ville ou les Tremere.



Hypolite Philibert : sans grade (8ème génération), non fidèle au prince (A). Pire qu'Alan Tomei, Hypolite lui ne quitte jamais la Fondation et il poursuit ces recherches dans son laboratoire.

Stéphane Asti : sans grade (10ème génération), pas fidèle au prince (A). Stéphane est le responsable des relations Tremere – autres vampires. C'est la façade des Tremere, celui dont on a le plus de chance de faire la connaissance. Il a néanmoins un rôle important. En dehors de son aspect inoffensif et aimable, Stéphane est les yeux et les oreilles des Tremere à Bordeaux. Il entrera en contact, tant que faire se peut, avec tous les nouveaux venus.



Une de ses méthodes favorites consiste à confier des missions en échange de faveurs, argent ou pouvoir. Dès lors, il peut jauger et surveiller les vampires qui acceptent de travailler pour lui.

Ventrué : 6

Christophe D'Harcourt : prince (6ème génération).



Robert Saint-Flour : sénéchal (7ème génération), fidèle au prince. Le bras droit du prince, celui-ci pourrait quasiment gérer le poste de prince. Mais il n'a, pour l'instant, aucune ambition il est totalement fidèle à son prince dont il est l'infant.



Serge Parade : Primogène (7ème génération), fidèle au prince.



Gustave Perroux : Harpie (9ème génération), non fidèle au prince (I). Sa fréquentation des milieux branchés, de par son rôle de gérant de la boîte de nuit le Château, l'a rapproché des Toréadors vers lesquels il se sent attiré.

(Le PJ) Gabriel D'Harcourt : Harpie (8ème génération), c'est lui qui est remplacé par un PJ, c'est le responsable des finances du Prince. Il porte le même nom que le prince car il s'agit d'un de ses descendants. Attention ce

personnage est le plus difficile car il ne faut pas faire d'erreur sur les habitudes du vrai Gabriel.

Georges William : sans grade (11ème génération), fidèle au prince, au début de la chronique. Il s'occupe aussi des finances mais dans une moindre mesure. Il va travailler pour le compte de Giuseppe Giovanni.

Caitiff : 4

Marc Millant : Anarch (9ème génération), opposé au prince (Ic). C'est le second d'Ange Paggi, il le suit presque partout et est toujours d'accord avec lui. De là à dire que c'est le petit toutou d'Ange Paggi, il n'y a qu'un pas que personne n'a encore osé franchir, ou plutôt osé lui dire en face...

« **Blake** » : Anarch (9ème génération), opposé au prince (Id). c'est le meneur, bien qu'il s'en défende, des anarchs idéalistes

Pierre Hibert : Anarch (12ème génération), opposé au prince (Ic).

« **Eddy** » **Charpentier** : Anarch (13ème génération), opposé au prince (Ic).

Les autres êtres surnaturels

Les Lupins sont présents dans la région (Bordeaux possède une très grande forêt) et tentent de temps à autre des incursions en ville. Mais la ville étant sur ces gardes, le Sabbat n'étant pas loin, les incursions des Lupins ont toujours été facilement repoussées.

Les Mages, fantômes et êtres fées sont absents ou très discrets à Bordeaux.

Présentation

Les vampires de Bordeaux sont très unis face au Sabbat, ils viennent de détruire une meute nomade qui harcelait la ville depuis plusieurs années. En fait, ils l'ont piégé avec un des leurs qui s'est fait passer pour un transfuge.

Néanmoins dès que le calme est retrouvé les dissensions réapparaissent. Les Ventrues ne sont pas tous unis derrière le prince, les anarchs sont assez nombreux (près de 30%), les Toréadors envisagent de prendre le pouvoir, et les Tremeres préparent quelque chose de louche (normal ce sont des Tremeres !).

Le Prince est appuyé, officiellement, par 37 % des vampires, mais en fait (le PJ compris) il ne peut vraiment faire confiance qu'à 26 % des vampires.

Les Groupes

Deux groupes d'Anarchs : les idéalistes (Id, vieux rebelles, 4 vampires) et les iconoclastes (Ic, jeunes fous, 5 vampires et plusieurs goulés).

Le prince et ces hommes (P) : 12 vampires (dont un PJ) et beaucoup de goulés. Ils gèrent la ville et passent une grande partie de leur temps à chercher d'éventuelles tauds du Sabbat.

La mafia et autres gangsters : Le disciple de Seth et le Primogène Brujah qui se livrent une guerre larvée (c'est-à-dire que le Brujah contrôle la délinquance classique mais pas les milieux plus exotiques : prostitution enfantine, sectes prétendues satanistes...). Le Primogène Brujah utilise parfois les Anarchs (des deux camps) sur lesquels il dispose d'une certaine influence. De nombreux anarchs travaillent pour lui. Il les utilise comme relais entre lui et les dealers de quartier. Les anarchs servent donc d'intermédiaire, de fournisseur et de protecteur des petits dealers.

L'opposition officielle (les Toréadors) : 3 Toréadors (plus un ou deux non officiels), elle espère obtenir le soutien des Tremere et autres clans neutres (Malkavien notamment).

Les neutres (Gangrel, Nosferatu, Malkavien) : 7 vampires, ils ont des objectifs personnels, s'opposent parfois au prince mais pas forcément pour prendre sa place mais juste pour faire entendre leur voix.

Les Tremeres : 3 vampires, ils sont fortement soupçonnés par tous les vampires d'être de dangereux intrigants, alors qu'à Bordeaux ils ont pour mission principale de maintenir la Camarilla en place. Donc ils complotent très peu contre le prince et les autres vampires. Ils n'ont pas le droit de compromettre l'équilibre. Par conséquent leurs complots ont des visées très localisées et une très faible portée sur la vie de la cité, sauf lorsqu'il s'agit de maintenir la Camarilla en place.

Qui contrôle quoi (pour 1 servent il faut aussi compter au minimum 1 allié et 1 contact dans le milieu concerné)

Aéroports : 1 servent du Préfet.

Gares : 1 servent d'un Ventrue.

Dépôts et ports : 1 servent du Préfet.

Universités : 1 servent d'un Anarch Brujah.

Journaux et Télévisions locales : 1 servent du Sénéchal, 1 servent d'un Ventrue.

Hôpitaux : 1 servent du Primogène Malkavien.

Mairie : 2 servants du Prince, 2 servants du Sénéchal, 2 servants du Primogène Ventrue.

Police : 2 servants du Prince, 2 servants du Préfet, 1 servent du Sénéchal, 1 servent d'un Ventrue.

Parcs : 1 servent d'un Gangrel.

Boîtes de nuits : 5 vampires différents (2 Toréador, 2 Ventrue, 1 Brujah).

Industries : 1 servent du Prince, 1 servent du Primogène Ventrue.

Commerce interlope : 3 servants du Disciple de Seth et 4 servants du Primogène Brujah.

Elysium : 3 servants du Gardien de l'Elysium, 1 servent du Primogène Toréador, 1 servent du Préfet, 1 servent du Prince.

Les réunions et diverses rencontres

Le Prince à l'Elysium (au Grand Théâtre) tous les lundis (PE).

Le prince tient un Conseil Privé avec son équipe tous les mardis (CP).

Assemblée Directoriale Ventrue le premier mardi de chaque mois, après le conseil privé, seuls les ventrues restent (ADV).

Tous les 15 jours Charlotte d'Armont tient un Salon dans une somptueuse maison du centre ville. Sur invitation (SC).

Environ une fois par mois, Carl Lerner organise un salon dans un des lieux de l'Elysium. Tout le monde est libre de venir même s'il invite lui-même certaines personnes (SCL).

Réunion du Primogène le premier dimanche du mois (RP).

Une Brailerie Brujah par moi environ (BB).

Réunion Gangrel le 21 mars, le 21 juin, le 23 septembre et le 22 décembre au parc de Bordeaux (RG).

Les boîtes de nuit importantes

The Box : Boîte de nuit au nord de Bordeaux, dans un quartier pauvre. Appartient au Brujah Ange Paggi.

The Fashion : Boîte du centre ville très tendance (mode). Appartient à la Toréador Alexandra Hébert.

L'Etudiant : Boîte étudiante dans le quartier universitaire. Appartient à la Brujah Theresa Olivera.

Le Club : Boîte sélect, hommes d'affaires. Appartient au Ventrue Serge Parade.

Le Château : Proche du centre ville, la plus grande boîte de Bordeaux. Sa décoration fait penser à un château, look très gothique, vampire. Appartient au Prince mais géré par le Ventrue Gustave Perroux.

Les points faibles

Le duel entre le Primogène Brujah et le disciple de Seth pour le contrôle total du milieu peut permettre à d'éventuels PJs de s'immiscer dans ce milieu. De plus, cela peut affaiblir la position du Primogène Brujah et donc affaiblir un élément important de la défense de Bordeaux.

Les deux groupes d'Anarchs, ne sont pas unis, d'autant plus que le Primogène Brujah (individualiste) s'est toujours refusé à en soutenir un plus que l'autre (bien qu'il les utilise tous les deux pour ses affaires). Les idéalistes espèrent attirer des iconoclastes vers eux mais certains iconoclastes n'hésiteraient pas à attaquer des idéalistes (pas sans une bonne raison, bien sûr !).

L'opposition Toréador est encore très faible, mais si elle peut avoir (ou espérer) le soutien de quelques vampires neutres il est possible qu'elle tente quelque chose.

Les Tremere sont soupçonnés, pourquoi ne pas attiser ses soupçons (très difficile mais pas impossible) et là on se rendrait compte du rôle des Tremere dans la défense de la ville ?

Quelques vampires, sur le plan individuel, sont susceptibles de rejoindre le Sabbat : 1 ou 2 anarch, 1 Malkavian...

Les goules, la ville est tenue par elles, très nombreuses pour étouffer toutes les incartades à la Mascarade du Sabbat. Donc il serait possible d'affaiblir la ville en éliminant quelques goules.

III. Les événements possibles

Les PJs doivent se placer

La première partie de la chronique doit permettre aux PJs de se mettre en place, de se faire des contacts, de se rendre utile, de faire connaissance avec la ville et ces habitants et toutes autres choses que vos joueurs pourraient imaginer.

Voici déjà quelques idées.

PJ4-PJ6. Pour un Anarch un rite d'initiation, on lui demande de faire une intrusion dans un salon Toréador. A lui de faire le plus de grabuge possible, sans se faire prendre. Il vaut mieux pour lui qu'il y aille masqué car sinon il prend de grand risque.

PJ3. Le Toréador chez qui le PJ4-PJ6 a fait du grabuge engage l'Assamite pour retrouver ce dernier et au choix seulement l'identifier, lui faire peur ou carrément l'éliminer.

PJ2. Pour le Giovanni, des vampires comme Carl Lerner ou Charlotte d'Armont peuvent lui demander de faire une démonstration de spiritisme dans un de leurs salons.

Attaque de Lupins

Deux meutes de Lupins se sont associées pour libérer le Caern de Bordeaux de la présence des Sangsues. Il s'agit d'une meute de Seigneurs de l'Ombre et d'une meute de Marcheurs sur Verre. Il est possible de détecter leur présence si l'on s'aventure aux abords de la ville. Bien entendu il serait intéressant qu'une de ces rencontres arrive à un des PJs. Sinon seul le Prince et ses hommes savent que les Lupins sont un peu plus actifs qu'à l'accoutumée. Le Prince a conseillé la prudence à ses hommes (balles en argent pour tous, éviter les alentours de la ville...) mais ne veut pas que les autres vampires soient au courant. Donc lorsque les Lupins lancent leur offensive, seuls les hommes du Prince sont préparés à une attaque d'une telle ampleur.

Les Lupins au nombre de 15 sont divisés en 4 groupes : 3 équipes d'assaut (de 4 membres) et une équipe de coordination et de soutien (de 3 membres) qui se trouve dans le Parc de la ville.

Voici comment pourrait se dérouler l'attaque : les équipes d'assaut attaquent, simultanément, les trois positions identifiées comme étant des lieux appartenant aux Sangsues. Il s'agit des deux boîtes le Box et le Château et de l'Elysium. A chaque fois les Lupins utilisent leurs Dons

pour éteindre les lumières afin d'accentuer l'effet de surprise.

Au Box le combat est acharné mais l'effet de surprise agit pleinement et deux anarchs sont tués (Pierre Hibert et « Eddy » Charpentier). Ange Paggi a, lui, réussi à s'enfuir en tuant un Lupin.

Au Château c'est un véritable carnage, les Vampires sont pris au piège. Trois vampires sont tués : Charlotte d'Armont, Carol Ionescu, Irène de Tarde. Un Lupin est tué par Robert Saint-Flourt et ses hommes qui sont les seuls à opposer de la résistance.

A l'Elysium c'est un échec, le Prince avait renforcé les défenses et les Lupins sont repoussés. Deux Lupins sont tués tandis que les deux autres sont gravement blessés.

Le Prince par l'intermédiaire du Fléau lance une contre-offensive et les patrouilles du Fléau font trois victimes de plus chez les Lupins et il y a éventuellement une victime chez les vampires : Manuel Berta le second du Fléau. Par la suite le Fléau et le Préfet font de nombreuses patrouilles (c'est le moment pour un PJ de se faire recruter par l'un des deux).

Résultat : environ 6 vampires tués et 7 Lupins tués. Les Lupins ont trop de perte pour continuer et préfèrent se replier dans l'arrière-pays. Bien entendu vous pouvez modifier comme vous le souhaitez le déroulement, et les victimes, de cet événement, notamment en tenant compte de l'implication des PJs.

Cet événement peut être très meurtrier alors soyez prudent et indulgent vis-à-vis de vos joueurs. Mais si l'un des PJs veut attaquer à lui tout seul plusieurs Lupins, tant pis pour lui.

Lancer l'offensive du Sabbat après cette attaque peut être une bonne idée, la ville est affaiblie mais d'un autre côté le Prince et ses hommes sont aux aguets. Tout dépendra donc de la préparation et de l'organisation des PJs.

Prise de contrôle de la ville par les Giovanni

Cet événement est le plus dangereux pour les PJs, et pour leur mission. Arrivée d'un Giovanni, d'où problème. Le PJ se faisant passer pour un Giovanni se voit proposer de travailler pour les vrais Giovanni en échange de leur silence.

Giuseppe Giovanni doit prendre Bordeaux pour son clan (pour une obscure raison), il connaît cette ville depuis longtemps, et y est venu à de nombreuses reprises et y a (discrètement) fait de très nombreux investissements. Mais entre deux et quatre mois après l'arrivée des PJs, tout dépend de l'avancement de vos PJs dans leur mission, il passe à la phase 2. Il s'installe en ville et accélère les opérations de contrôles et d'investissements.

- Les achats d'entreprises augmentent donc rapidement. Ceux-ci peuvent être remarqués par le PJ se faisant passer pour Gabriel D'Harcourt s'il surveille les finances de la ville. Néanmoins les achats sont faits par l'intermédiaire de sociétés écrans et il faut une recherche poussée et longue afin de savoir que la société originelle se trouve à Venise en Italie. Le PJ se faisant passer pour un Giovanni peut se voir confier de l'argent (5 à 10 millions d'euros)

afin qu'il fasse des achats d'entreprises pour le compte des Giovanni (s'il fait cela consciencieusement il verra lui aussi le grand nombre d'achat et peut remonter à leur origine).

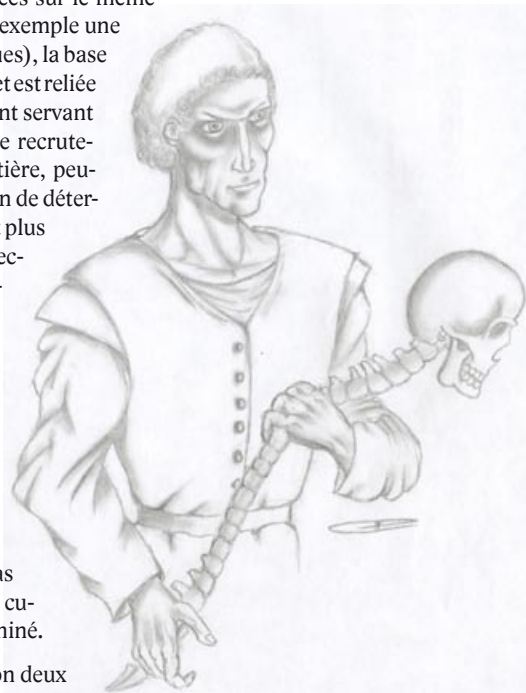
- Prise de contrôle des moyens de transports (aéroports, ports, gare, bus...). Mise sous surveillance serrée des moyens de transport de la ville.

- Mise en place d'un cordon de « sécurité » en installant des refuges dans les petites villes tout autour de Bordeaux. En fait deux à trois Giovanni installent une base, prennent le contrôle de la ville. Afin le moment venu, d'encercler Bordeaux (des villes comme : Blaye, Libourne, Langon, ...). Ces bases sont toutes constituées sur le même modèle. Une petite entreprise (par exemple une fabrique de composants électroniques), la base secrète se trouve dans ces sous-sols et est reliée par un tunnel au cimetière avoisinant servant de sortie de secours et de centre de recrutement. Les PJs, qui visitent le cimetière, peuvent tomber sur des zombies en train de déterrer des corps. Pour l'entreprise c'est plus dur car elle est sous surveillance électronique. D'ailleurs quelques caméras disséminées dans la petite ville (devant l'hôtel de ville, la police...) sont reliées aux terminaux Giovanni. Si un intrus est repéré, et se montre trop curieux (le cimetière ou l'entreprise), un Giovanni et un seul entre en contact avec lui. Il se montre poli et essaye de bien expliquer, à l'intrus, qu'il est sur son domaine mais qu'il ne veut pas d'ennuis. Si l'intrus se montre trop curieux ou agressif il sera bien sûr éliminé.

Outre les investissements, environ deux à trois semaines avant l'attaque, les PJs (pas tous) peuvent repérer les Giovanni autour de la ville.

- Le PJ Giovanni, envoyé par les Tremere (qui lui promet un service ou une rétribution quelconque) dans une des villes car des événements récents font penser qu'il y a une présence de fantôme dans la ville. Là le PJ rencontre un Giovanni qui lui dit de taire sa présence et de rentrer à Bordeaux et raconter aux Tremere qu'il a exorcisé un esprit frappeur.

- Un PJ anarch, envoyé par Charles Garnier pour aller dans une ville où se trouve un laboratoire de drogue qui a disparu suite à une descente de police. Il doit savoir pourquoi la police a fait une descente alors que le chef de la police est « arrosé » et essayer de récupérer de la drogue cachée dans le laboratoire. Là il apprend (s'il enquête correctement) que l'adjoint du chef de la police a fait la descente de sa propre initiative, celle-ci a mal tourné deux des trois trafiquants sont morts, un est dans le coma, un policier est mort (l'adjoint) et un est blessé. Après recoupement (témoignages, rapport de police et de légiste) l'adjoint a ouvert le feu, avec un gros calibre, sur les trafiquants dès le début alors que ceux-ci demandent à parler au chef de la police. D'où le carnage. La cache du labo est vide. S'il finit par surveiller le cimetière le PJ peut voir le Giovanni (il a de grande chance de se faire repérer par celui-ci). En fait le Giovanni entrera probablement en contact



avec le PJ. Il sera très « sympathique » et propose même d'aider le PJ. En lui disant notamment qu'une personne, correspondant à la description du Disciple de Seth présent à Bordeaux, est venue dans la ville quelques jours avant l'attaque (l'utilisation de la Discipline Domination devrait alors immédiatement venir à l'esprit du PJ). Le Giovanni tente de se montrer sous son aspect le plus sympathique et explique qu'il est venu s'installer dans une petite ville pour goûter à sa tranquillité et qu'il préfère donc s'écarter de toute source de problème. Il demande donc au PJ de ne pas divulguer sa présence pour qu'il puisse continuer à vivre ainsi. Bien entendu vous l'aurez compris c'est lui qui a monté l'affaire et le second, dominé par lui, étant mort il n'y plus la preuve de sa manipulation.

- Un PJ « travaillant » pour le préfet ou le fléau, envoyé pour enquêter sur un événement bizarre. Le suicide du contact que le prince entretenait dans cette ville. En fait c'est un Giovanni qui a maquillé son meurtre en suicide laissant croire que de nombreuses dettes contractées par l'homme sont à l'origine de son geste. Si le PJ en enquêtant tombe sur le Giovanni celui-ci se montrera courtois, essaiera même d'aider le PJ. Il lui explique ensuite, en restant le plus flou possible, qu'il ne veut pas se faire remarquer ni embêter des autres vampires, il lui demande donc de ne pas parler de lui.

- Le PJ remplaçant Gabriel d'Harcourt, lors d'un conseil du prince, entre d'autres choses, on signale la présence d'un vampire, probablement un Giovanni dans une petite ville proche. William affirme qu'il peut s'en occuper car il a déjà eut affaire à des Giovanni. En réalité il est lui-même au service des Giovanni, et se propose afin de pouvoir étouffer l'affaire.

- Lors d'une des visites un PJ peut rencontrer un Nosferatu habitant la ville qui lui parle des Giovanni...

L'attaque (attendre au moins 6 mois)

Lorsqu'ils attaquent les Giovanni procèdent comme suit.

La ville est bouclée, des barrages de police sont placés sur toutes les routes menant à la ville, où en sortant. Ces barrages sont faits par la police des petites villes contrôlées par les Giovanni. Leur mode de fonctionnement est simple : la police et dans certains cas la gendarmerie font de simples contrôles d'identités et ne contrôlent qu'un véhicule sur cinq. Mais cela crée des bouchons, pendant ce temps des fantômes repèrent les vampires pris dans les bouchons. Bien sûr, la police ne les contrôle pas et ils peuvent continuer leur route. Quelques kilomètres plus loin les vampires sont attaqués par surprise par des voitures de Giovanni (deux vampires, deux goules et cinq zombies). L'effet de surprise, les cocktails molotov et les gros calibres laissent peu de chance aux vampires attaqués. Les Giovanni utilisent des puissants 4x4 blindés leur permettant de couper à travers les bois et d'éviter les barrages. Ils peuvent ainsi intervenir dans les deux sens de circulation (pour sortir et pour entrer dans Bordeaux). Les Giovanni disposent de quatre équipes d'intervention de ce type, une par route principale, qui peuvent, de par leur moyen de locomotion, rapidement venir s'épauler si une route est plus utilisée que les autres. Enfin un hélicoptère tourne dans les alentours de Bordeaux afin de repérer d'éventuelles

personnes coupant à travers bois. Il peut lui aussi venir épauler une équipe en difficulté ou surchargée.

Dans la journée qui précède l'attaque ils éliminent, le plus discrètement possible, bon nombre de servants vampires, ainsi que quelques vampires. A la tombée de la nuit la fondation Tremere est détruite. Celle-ci est attaquée dès le coucher du soleil par quatre vampires accompagnés de six goules, de quatre fantômes et de deux douzaines de zombies. Les vampires et les fantômes s'occupent des défenses magiques de la fondation tandis que les goules et les zombies attaquent tout ce qui bouge. Une fois toute résistance éliminée, les zombies survivants chargent rapidement le maximum d'objets dans des camionnettes avant que les Giovanni n'incendient la fondation.

Giuseppe peut proposer au PJ se faisant passer pour un Giovanni, qu'il soupçonne d'être un Sabbat, de participer à l'attaque contre les Tremere. En échange de possession Tremere il essaye de s'assurer la non-intervention du Sabbat.

Le préfet et le fléau sont victimes de cocktails molotov et/ou de bombes incendiaires.

A ce moment-là, il y a déjà une dizaine de vampires éliminés (sans oublier les dégâts éventuels faits par les Lupins). Giuseppe demande aux vampires survivants de le rencontrer vers deux heures du matin. Là, il est en position de force et propose aux vampires qui le veulent, de quitter la ville ou de rester mais doivent le reconnaître comme nouveau maître de la ville. Le prince reconnaît sa défaite et part (en fait il se fera assassiner par les Giovanni, on ne laisse pas un ennemi en vie).

Le Prince peut avoir une dernière carte en main et essaye de l'abattre (communiquer avec Paris qui vient l'aider, des troupes en réserve à l'extérieur, une créature incontrôlable cachée dans les combles, une alliance avec les Lupins, il peut même tenter plusieurs choses d'affilée).

La ville est Giovanni si vos PJs n'ont rien fait ou pas réussi à inverser la tendance ils doivent partir. Déjà le PJ se faisant passer pour Giovanni se le voit demander. La défaite peut être dure à accepter mais faites bien comprendre qu'il vaut mieux une ville Giovanni qu'une ville de la Camarilla. Dans tous les cas espérons que vos PJs ne seront pas contraints à cette fin.

Les réactions possibles :

Prévenir le prince a peu de chance de marcher car il ne prendra pas la menace trop au sérieux et rentrera en contact avec les Giovanni, ce qui leur laissera le temps de lancer l'offensive. De plus, si William n'est pas démasqué, toutes les actions du prince seront connues des Giovanni.

Intervenir dans les bases autour de la ville est probablement l'une des meilleures alternatives. Bien sûr, si cette intervention se fait avant l'attaque Giovanni. Chaque base prise indépendamment est vulnérable, 2 ou 3 Giovanni, autant de goules et une dizaine de zombies. D'autant plus qu'il n'y aura probablement pas tout le monde dans la base. Néanmoins si l'on veut attaquer le maximum de base il faut le faire dans un temps très limité pour éviter que les autres soient préparées. La perte d'une base n'est pas catastrophique pour la prise de la ville mais elle peut permettre au Sabbat d'avoir un avantage s'il fait son attaque en même temps que les Giovanni. Si les Giovanni

perdent plus d'une base ils n'essayeront plus de prendre la ville.

Lancer l'attaque du Sabbat peut permettre de prendre de vitesse les Giovanni et d'éviter le blocus avant qu'il ne soit effectif. Néanmoins la réussite dépendra fortement des actions des PJs, s'ils ignorent les Giovanni ceux-ci risquent de profiter de l'attaque pour prendre la ville. Attention si l'attaque du Sabbat est lancée après celle des Giovanni les barrages filtrants installés par les Giovanni marchent dans les deux sens et les membres du Sabbat risquent de très lourdes pertes rien que pour atteindre la ville.

Attaque d'une meute nomade du Sabbat ignorant l'infiltration ou voulant nuire à l'évêque des PJs

Une meute du Sabbat fait des déprédations dans la ville, bien sûr cela ne joue pas forcément en faveur des PJs.

Guerre des gangs

Guerre entre le Primogène Brujah et le Disciple de Seth. Petit à petit les tensions entre les deux groupes tournent à l'affrontement.

Disparition d'animaux au zoo

Des animaux sont enlevés. En fait, il s'agit de voyous payés par un « savant fou » qui fait des expériences utilisant la moelle épinière.

Une « révolte » anarch

Les anarchs idéalistes utilisent un mouvement de grève pour l'amplifier, l'étendre à un mouvement étudiant et essayer de lancer une révolte anarch. Ils doivent s'allier les autres anarchs, pour réussir, ou au moins pour avoir un quelconque effet (déstabiliser le Prince, faire supprimer le poste de Fléau...).

Commentaires sur ces événements

A vous de les mettre dans l'ordre que vous désirez, et de n'utiliser que ceux qui vous intéressent. Il faudra que vous profitiez des actions des PJs qui vont créer des événements et des situations auxquelles nous n'avons pas pensés. En effet, les actions des PJs risquent de provoquer de nombreux événements qui ne sont pas forcément partis de ceux décrits plus haut. De plus, vous pouvez facilement intégrer de nombreuses mini-aventures sur ce canevas, par exemple l'événement du zoo n'est pas détaillé mais des enquêtes de ce style peuvent être multipliées dans la mesure où elles sont confiées à des PJs différents.

Néanmoins l'attaque Lupins et la prise de contrôle Giovanni sont pour moi les deux événements extérieurs à ne pas enlever.

Le plus difficile sera d'introduire les gros événements (Lupins, Giovanni...) de façon progressive. Il ne faut pas une semaine pour prendre le contrôle d'une ville ou pour préparer une attaque donc il vous faut donner des indices petit à petit et pas forcément au même PJ. Il faudra aux

PJs réunir les informations lors de leur rapport mensuel, et donc ne pas oublier des détails (souvent les détails les plus insignifiants ne sont pas dits au moment du rapport ce qui empêche de comprendre le plan d'ensemble).

IV. Conseils pratiques

Voici quelques conseils pour vous permettre de gérer plus facilement et plus efficacement cette chronique.

Prendre une feuille blanche par personnage et noter toutes leurs actions qui vous paraissent importantes. Sinon vous risquez d'oublier. Cela vous permettra aussi de vous en servir pour mentionner aux autres PJs ce qu'ils pourraient voir ou entendre concernant le PJ concerné.

Se faire un calendrier et noter (par exemple avec un code de couleur) où en est chaque joueur. Sur ce même calendrier noter à l'avance toutes les réunions prévues (utiliser leur code proposé précédemment). Voir en annexe un petit guide-questionnaire à remettre à vos joueurs afin de préciser leurs éventuels faits et gestes.

En ce qui concerne l'organisation du jeu, la meilleure solution repose sur des parties regroupant tous les joueurs. Le MJ passe 30 à 45 minutes avec un joueur avant de passer à un autre. Ce temps correspondant dans le jeu à quelques jours maximum.

Ainsi il faut faire passer tous les joueurs, puis recommencer jusqu'à la fin de la séance.

Pendant que le MJ est avec un joueur, il faut trouver (proposer) une occupation aux autres joueurs : console vidéo, ordinateurs en réseau, partie de carte (magic ou classique), jeu de société, livres... Il est fortement conseillé que l'activité d'attente intéresse tous ou quasiment tous les joueurs sinon il risque d'y avoir la défection de certains joueurs. En plus de ces activités récréatives le MJ peut demander aux joueurs de préparer leurs futures actions, de réfléchir à leur rapport mensuel, de remettre à jour le guide-questionnaire fourni ci-dessous... Ce qui permettra aussi d'accélérer le jeu, et les moments passés avec le MJ seront intenses et intéressants.

Conclusion

Cette chronique, malgré le problème d'organisation qu'elle pose, possède un intérêt certain. Pousse des PJs timides à s'exprimer, montre aux PJs l'intérêt d'être en groupe (on est plus puissant), et permet vraiment de laisser libre court aux nombreuses idées des PJs.

Elle demande du travail, mais le jeu en vaut la chandelle et cela garantit de très nombreuses heures (jours) de jeu.

ORGANISATION DE VOTRE VIE À BORDEAUX

Le Refuge (le plus de renseignement possible : protection, aménagement...)

Les Lieux fréquentés et ce qu'on y fait (se nourrir, rencontrer d'autres vampires...)

Autre

OBJECTIFS

(préciser en les notant de 1 à 5 pour la priorité des objectifs : 1 peut attendre 3 mois, 2 dans les 2 mois à venir, 3 avant la fin du mois, 4 dans les quinze jours à venir, 5 le plus vite possible) Vous n'êtes pas obligé de remplir toutes les cases.

Vampires ou mortels avec qui se lier

Vampires ou mortels que l'on veut suivre

Vampires ou mortels sur qui l'on veut se renseigner

Vampires ou mortels avec qui l'on veut se disputer

Vampires ou mortels avec qui l'on veut faire autre chose (à préciser bien sûr)

Avez-vous des messages à envoyer aux autres PJs, si oui lesquels (une formulation précise est nécessaire, que voulez-vous leur dire ou leur demander)

Autre chose à faire

Une Ombre couleur sépia

«Un grand philanthrope nous quitte.»
Kenwish gazette, 30 Avril 1994

«Devant la recrudescence des batraciens, cette année la fête de la grenouille sera avancée.»

Kenwish gazette, 25 Mars 1994

Prélude

Banni en même temps que tous les grands anciens, Xoxiighhua s'était retrouvé enfermé dans une prison minérale de la chaîne montagneuse de l'ouest mexicain. Il y resta longtemps seul à méditer sur les fautes qui lui étaient imputées, mais les luttes inlassables qui se déroulaient entre les trépidantes jeunes nations de l'Amérique Centrale finirent par le réveiller. De nombreuses tribus trouvaient en effet refuge dans les contreforts montagneux, et c'est là que les Tawarunhea scellèrent le destin de leurs descendants en pénétrant le sanctuaire du Grand Ancien.

Libéré de sa prison, Xoxiighhua ne tarda pas à étendre son influence corruptrice au sommet de sa montagne en commençant par y créer une zone marécageuse. Pendant près de deux cents ans, les Tawarunhea furent simultanément ses esclaves et ses prêtres. Ils profitaient de son pouvoir pour s'imposer aux tribus voisines, et dans le même temps subissaient les caprices du dieu impie. Un jour cependant, lassés des turpitudes incessantes, toutes les tribus décidèrent de s'unir pour chasser le fléau... En voyant leurs ennemis si nombreux, bon nombre de Tawarunhea sentirent leur délivrance proche et unirent leurs forces aux assaillants.

Xoxiighhua ne craignait ni les flèches, ni les lances, mais le feu semblait lui provoquer quelque frayeur. Il fut donc acculé dans son temple et on l'ensevelit aussi vite que l'on put. Les Tawarunhea survivants furent désignés comme ses geôliers et eurent la charge de garder la mémoire de l'événement. Sous l'effet du climat montagneux

le marais se résorba rapidement, et tout redevint comme avant. Fidèles à la tradition, les Tawarunhea restèrent toujours à l'endroit qu'on leur avait désigné jusqu'aux alentours de l'année 1930 où on retrouva les corps décomposés des membres de leurs villages éparpillés dans la forêt avoisinante.

Au cours des siècles les légendes se sont transmises, déformées et mêlées aux autres, si bien qu'actuellement le dieu vert de la montagne est un classique des tribus indiennes relaté dans bon nombre de livres d'ethnologie.

Bibliographie officielle de Mr. Jewfish

Né en 1906 de parents fortunés, Alexander Jewfish était destiné à succéder à son père à la tête de l'entreprise familiale de textiles. Comme bien des jeunes personnes de la haute société de l'époque il était plus enclin à l'éparpillement dans les loisirs que dans la tenue des comptes. Ainsi le jeune homme s'intéressait-il à des théories qui, à l'époque, n'apparaissaient pas encore comme farfelues. On lui connaissait en particulier une marotte pour le magnétisme animal et les théories sur l'Atlantide. Des lubies de jeune garçon romantique plus qu'un réel engouement scientifique aux dires de son père. Ce qui n'empêcha pas Alexander de participer à une expédition au Mexique au cours de l'année 1930. Organisée en commun avec certaines de ses fréquentations de la faculté de Trinity School, cette mission devait vérifier le bien-fondé de la présence d'éléments liés à un culte marin dans une région montagneuse enfoncée à l'intérieur des terres.

Ceux qui ont vécu son départ se rappelleront certainement les préparatifs faits à la hâte ainsi que l'excitation du jeune homme. Malgré toute son insistance sa mère arriva tout juste à lui extorquer que la destination se trouvait être

SCENARIO DELTA GREEN



Auteur :
Benjamin Schwarz
Illustrations :
Benjamin Schwarz

A L'AFFICHE

Un petit récapitulatif des PNJs par ordre d'apparition.

Xoxiigghua : Grand Ancien
Les Tawarunhea : Maria, Don Genardo et Don Juan

Les explorateurs et leurs proches

Au manoir Clifford :
Alexander Jewfish : le mort
Alice : sa petite fille
Max(imilian) Landcrabb : l'inspecteur
John Gage : le vieux photographe

Dans une villa :
Neil Steelseeker : le mort
Lena Stellseeker : sa fille

Propriété Floyd :
Marion Floyd : la morte
Fanny Floyd : sa petite-nièce
John-Henry Floyd : le petit-neveu qui essaie de réussir

Lonsey Institute :
Ernst landcrabb alias Buckwell : le (bientôt ?) mort
Lena Agnus : sa soeur
Sylvia Agnus : la fille de la soeur

Les fous

Les filles de Lilith :
Edwina Arckett alias «la mère» : «la mère»
Roberta Landspeek alias Proserpina : la soubrette hystérique

Les sectaires :
Edmund Pillow : La vérité première
Lenny Engineface : Eschaton
Pasqualito River : Les partisans de la grande théocratie

quelque part au Mexique et qu'il s'agissait de réaliser une découverte révolutionnaire.

C'est au cours de l'année 1931 qu'on avait été averti de son retour à la civilisation et de sa présence dans un hôpital de Mexico. Le docteur Hernandez, directeur du «Hospital General de Mexico» ayant reconnu en lui un jeune occidental de bonne extraction avait enquêté et retrouvé la trace de sa famille. On était alors promptement venu chercher le malade. Hagard et affaibli, il avait fallu attendre deux ans avant que le jeune homme ne sorte de sa torpeur, et ce n'est qu'au cours de l'année 1934 qu'il devait fournir l'effort nécessaire à sa miraculeuse réintégration dans le monde. D'aucuns prétendent que Mr. Jewfish trouva sa bouée de secours dans les affaires familiales ; le fait est qu'il se cramponna aux livres de comptes comme pour étouffer sous le poids d'un lourd pragmatisme monétaire l'ombre qui constamment le guettait aux coins sombres de sa conscience.

Il prit officiellement les rênes de l'entreprise au cours de l'année 1937 et, bourreau de travail, la mena comme on le sait vers le succès et la fortune. Faisant d'énormes bénéfices en fournissant l'armée au cours de la seconde guerre, l'entreprise Jewfish n'en eut pas moins un comportement irréprochable, ayant toujours à cœur les valeurs patriotiques et plus que tout, un réel souci des valeurs humaines. Mr. Jewfish diversifia rapidement les activités de son empire qui s'étend maintenant des légumes en boîtes aux transports en commun en passant par les couches-culottes et la majorité des parts d'un grand groupe de média.

Depuis les années 50, Mr. Jewfish s'était aussi impliqué dans un grand nombre d'œuvres caritatives dont une bonne partie basée en Amérique centrale. Il avait en outre fait récemment de nombreux dons à des musées archéologiques renouant avec son ancienne passion.

Mais aux heures sombres de l'introspection, un long et douloureux cheminement intellectuel avait amené Mr. Jewfish à penser que son comportement anormal lors de l'expédition de sa jeunesse avait peut-être été influencé par une entité extérieure. Ayant eu vent de l'existence du Delta Green et de la nature de ses activités, il avait intégré l'agence au cours de l'année 1992.

Alexander Jewfish s'est éteint le 29 mars dans son bureau par-

ticulier du manoir Clifford, victime d'un malaise cardiaque.

Homélie sous un ciel gris

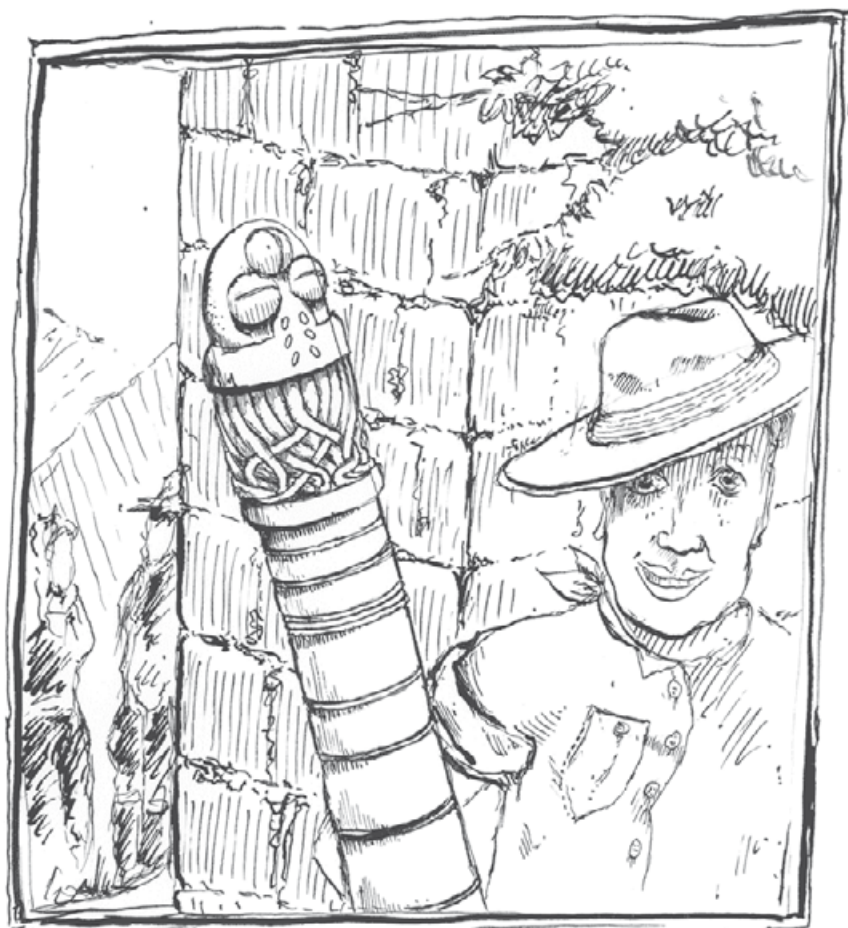
Automne 1994

Les enterrements de grands personnages se passent généralement sous un ciel couvert ; celui de Mr. Jewfish ne fait pas exception. C'est donc sous une pluie fine et glacée que le prêtre débite sa sinistre homélie rythmée par les sanglots des membres de la famille. Les personnages sont présents à la cérémonie, qui en tant qu'ami proche de Mr. Jewfish, et plus certainement en tant que collègue du Delta Green.

Selon le désir de feu Mr. Jewfish, après l'enterrement tout le monde est invité à prendre une collation offerte dans le hall du manoir Clifford. L'occasion de se rencontrer et de chasser la grisaille en évoquant les souvenirs heureux que chacun a eu avec le défunt.

Pour l'événement, le hall a été décoré avec un grand nombre de clichés de Mr. Jewfish.

Ceux que les mondanités rendent nerveux pourront passer leur temps à observer ces nombreuses photos qui couvrent l'essentiel de l'existence d'Alexander, du berceau à quelques jours avant sa mort. Chacune est annotée et datée et porte le nom du photographe. On constatera que depuis les années 40 c'est un certain Mr. John Gage qui a la quasi-exclusivité de ces clichés. Grand ami d'Alexander, Gage est le photographe officiel de la famille depuis 1943, il est naturellement présent à la réception.



La trame historique des photographies est curieusement interrompue entre 1930 et 1935, elle correspond à une période de la vie de Mr. Jewfish peu connue du grand public. Seuls les articles les mieux renseignés font une rapide mention à une expédition de recherche à laquelle le jeune homme aurait participé au Mexique en 1930. Mais le relatif secret qui a entouré l'aventure à l'époque et le peu de retombées scientifiques ont entouré l'événement d'une chape de silence. Pour en apprendre plus il faudra discuter avec ceux qui ont bien connu le défunt à cette période. Principalement des membres de sa famille, ou encore Jason, un vieux domestique. En gagnant la confiance de leurs interlocuteurs, les PJs pourraient même entendre parler des cauchemars récurrents de Mr. Jewfish, et de ces mots qui revenaient sans cesse comme une obsession au cours de ses nuits agitées : «L'ombre, l'ombre, ne la laissez pas s'approcher...»

On pourra aussi apprendre que les circonstances de la mort du vieil homme sont plus troubles que la presse a bien voulu le laisser entendre. Il faut dire qu'en tant qu'ami de la famille, l'inspecteur Max Landcrabb n'a pas voulu ajouter à la peine des proches en ébruitant les détails scabreux d'une enquête troublante. Comment diable expliquer que la cervelle de Mr. Jewfish ait pu se trouver comme lyophilisée sans qu'on ne constate d'autre marque sur son corps que ces trois points circulaires brunâtres à la base de la nuque ?

L'inspecteur a fait ce qu'il pouvait pour écarter la présence policière sur les lieux du drame, mais il fallait bien enquêter. Dans une demeure aussi passante et avec une domesticité nombreuse cela ne passa pas inaperçu. Parmi les invités beaucoup sont au courant de cette enquête au manoir, et les rumeurs vont bon train. Assassinat ? Suicide ? La jeune Miss Alice Jewfish n'entretient-elle pas une relation avec son ami d'enfance l'inspecteur Landcrabb ? Et n'était-elle pas la seule légataire testamentaire de son grand-père ?

Alice et Alexander étaient en effet très proche, suffisamment pour aiguïser les jalousies ou simplement les médiocrités faciles. Des rumeurs infondées laissent d'ailleurs entendre une relation incestueuse entre les deux Jewfish.

Les personnages ne pourront obtenir les détails macabres qu'auprès d'un membre de la police (corruption ou connaissance), les trois points sur la nuque ainsi que le visage grimaçant tordu dans une caricature d'indicible horreur ont aussi été observés par la domesticité et par Alice qui pourra témoigner que les trois tâches sont apparues successivement et en moins d'une semaine, la dernière le jour même du décès de son oncle. Ce pour quoi la jeune fille avait d'abord suspecté un cancer. Alice a aussi déclaré avoir eu le sentiment que la maison avait été épiée dans la semaine précédant la mort de son grand père. De nombreuses empreintes de pas avaient été relevées, et une domestique a témoigné s'être retrouvée une fois nez à nez avec un vieil indien. L'inconnu était parti sans un bruit et n'était jamais reparu. Les enquêtes n'aboutirent pas et on ne retrouva jamais aucun rôleur.

Un portrait couleur sépia

Au cours de la réception Miss Alice Jewfish viendra voir les PJs et fera part de sa volonté de s'acquitter d'une demande de son grand-père. Elle les entraînera dans le bureau personnel d'Alexander. Ceux qui ne sont pas habitués à la chaleur d'un intérieur cossu pourront s'y sentir étouffés par le plancher fastueux, le mobilier Louis-Philippe et les décorations rococo. La jeune fille ouvrira la porte vitrée d'un meuble raffiné pour en sortir une photo sous cadre. «Mon grand père tenait absolument que ce cliché vous revienne», en se tournant vers un des joueurs, «une de ses dernières phrases vous était tout spécialement destinée, Mr. Untel saura quoi en faire». Alice est persuadée que son grand-père avait senti son heure arriver, elle aimerait bien que ces étrangers lui en apprennent plus sur ce grand-père qui l'a toujours protégée d'un danger dont elle n'a pas conscience. «Crois-moi Alice, ne cherche jamais à regarder derrière le miroir» avait-il coutume de dire.

Dans le cadre on observera le portrait sépia d'un jeune homme en tenue de baroudeur, indubitablement Alexander lors de son expédition mexicaine. A côté de lui une sorte de petit totem de pierre dont les formes rappellent vaguement l'art maya. La couleur et le format trahissent l'âge de la photographie. Une profondeur de champ très courte rend les détails rapidement flous devant et derrière Mr. Jewfish. On peut néanmoins reconnaître une végétation tropicale et les ruines d'un mur. Dans le fond de la photo on reconnaît aussi deux silhouettes en train de discuter. Un homme et une femme visiblement proches. Un couple peut-être.

Au dos de la photo retirée de son cadre on pourra lire un sibyllin petit texte «Il y a encore devant le trône comme une mer de verre, semblable à du cristal. Au milieu du trône et autour du trône, il y a quatre êtres vivants remplis d'yeux devant et derrière.» Signé L.S. Avec un peu d'érudition ou d'intuition on y reconnaîtra un extrait de l'apocalypse de Saint-Jean (Révélation 4.6).

Derrière la photo et dans le cadre on trouve encore une enveloppe du même format que le cliché. Adressée à Mr. Jewfish elle contient une coupure de presse relatant la découverte d'un charnier dans la jungle à l'ouest du Mexique. Le journaliste conclut qu'un village d'une quarantaine de personnes a été éradiqué par des braconniers ou des pillards encore inconnus. Le tampon sur le timbre indique «Washington 1933».

Les amateurs de photographie pourront reconnaître une qualité professionnelle dans ce cliché. Sans compter que les possesseurs d'appareils photo n'étaient pas légion dans ces années, et que l'impressionnante ouverture du diaphragme dénote un matériel de grande qualité, certainement modifié. Des conclusions que John Gage, le photographe attitré de la famille, n'aura aucun mal à tirer si on a la bonne idée de l'interroger. Le vieil homme révélera d'ailleurs que son magasin dans la rue principale a été fondé par son grand-père, et qu'il a été le seul magasin de photographie de la région jusqu'en 1946. Il y a donc de fortes chances que la personne qui a pris le cliché soit passée par son magasin. Le vieil homme invitera les personnages à lui rendre visite pour compulsier les archives et identifiera alors rapidement l'appareil photo comme un Rolleiflex de 1929 modifié avec une lentille spécialement importée d'Allemagne. Trois personnes ayant suivi les conseils d'une revue spécialisée de l'époque avaient en effet com-

mandé l'onéreux matériel. Il s'agit du reporter sportif Bill Shut, le photographe d'art Nick Tindall, ainsi que de Neil Steelseeker un reporter animalier assez peu connu.

Alice confirmera qu'il s'agit là du seul cliché de Mr. Jewfish qu'on puisse dater des années 30-35. Elle est un intervenant privilégié concernant l'histoire de son grand père et connaît les rares détails concernant le départ et le retour de son ancêtre. Quand au voyage en soi, cela a toujours constitué un tabou au sein de la famille. Elle pourra en particulier aiguiller les joueurs vers l'université fréquentée par son aïeul, mentionner les étranges traces sur la nuque du mort ou parler des traces de pas dans le jardin.

Les enfants de l'aurore

Les archives de la prestigieuse Trinity School n'ont conservé que peu de documents officiels de l'époque. On y apprendra que Mr. Jewfish était un élève moyen dans les sciences économiques mais qu'il excellait en histoire. Son mémoire sur les civilisations précolombiennes avait fait grand bruit. Il y développait entre autre l'approche de la mer dans l'art et s'interrogeait sur l'existence dans ces civilisations de mythes proches de ceux de l'Atlantide en occident.

On apprendra encore qu'en dernière année il avait fait partie du club de «paranormal» de l'école. Les enfants de l'aurore a existé entre 1926 et 1932 et a sporadiquement publié une gazette «mensuelle» relatant les expériences de ses membres. On pourra avoir accès au livre des comptes et y trouver la liste des quelques quarante membres. Au nombre de ceux-là Mr. Jewfish et Neil Steelseeker, membre extérieur (n'appartenant pas à l'université).

Une dizaine de femmes faisait partie du club à la date du départ pour le Mexique, mais il n'est pas encore possible de distinguer Marion Flloyd des autres noms.

Le premier cavalier

Né en 1908, Mr. Steelseeker a participé à l'expédition de 1930 où il avait brigué la place de journaliste photographe. Revenu à la civilisation dans des circonstances étranges en 1932 il n'aura de cesse de reproduire cette fâcheuse habitude de disparition tout au long de son existence avant de rentrer au pays en 1978 où il reconnut enfin sa fille Lena née en 1930...

Biographie officielle de Mr. Steelseeker

En se renseignant sur le photographe Neil Steelseeker les joueurs pourront glaner quelques informations. Ils apprendront par exemple qu'il a exercé le métier de reporter animalier depuis 1933. Principalement connu dans ces années-là pour ses photos de grands fauves prises en Afrique, il semble n'avoir pas porté un grand intérêt à sa carrière et l'on pourrait dire que son art lui a plus permis de survivre que réellement vivre. Son parcours comporte de nombreux trous qu'on attribue à des périodes d'immersion dans les endroits reculés de l'Afrique. Etrangement,

sa carrière semble avoir pris un second souffle et un réel essor dans les années 80 avec ses célèbres clichés de poissons et de cétacés dont on dénombre d'ailleurs une dizaine de recueils vendus à un grand nombre d'exemplaires. Sa bénéficiaire testamentaire est Miss Lena Steelseeker, la propre fille du photographe. Elle veille jalousement au grain comme en témoigne une quinzaine de procès ces six dernières années. Un ou deux magazines people des années 80 relatent le succès soudain du vieil homme et n'hésitent pas à en donner le crédit à sa fille qu'il venait juste de retrouver après 47 ans d'exil sur le continent africain ; un vrai conte de fées.

Neil Steelseeker est décédé le 17 juillet 1990 dans la baie du Yucatan dans des circonstances douteuses. Il était venu photographier les poissons mexicains pour la première fois et on avait retrouvé son cadavre dérivant une journée plus tard. Certains ont murmuré que des opérations militaires secrètes avaient eu cours dans la zone, mais en même temps, le simple fait de plonger à 72 ans ne constitue-t-il pas une raison simple à cet accident ? Quant à miss Steelseeker, en bonne publiciste elle a tout de suite compris l'intérêt qu'elle pouvait tirer de l'affaire et se garde bien de s'exprimer sur l'affaire, contribuant à épaissir le mystère.

Seuls les reportages les mieux renseignés mentionneront les origines troubles du photographe et ses débuts de reporter dans une expédition mexicaine en 1930.

Les rushes de Lena

Née de père inconnu, Lena Steelseeker a passé la première partie de son existence à se battre pour se garantir une place dans une société où le féminisme était encore balbutiant. Energique et entreprenante elle a fait une carrière honorable de célibataire dynamique dans la publicité. Etant donné le caractère de Lena, le retour de son père en 1980 ne s'est pas fait sans heurts ni débordements. Mais les liens du sang étaient plus forts qu'elle ne l'aurait cru, et en 1982 elle prenait une retraite anticipée pour se concentrer à la promotion des clichés de son père. Bien que tardive, la relation entre les deux personnes n'en était pas moins forte et Lena pardonna à son père une enfance pour le moins misérable. Toute petite sa mère lui a expliqué qu'après son retour du Mexique son père avait été interné une année durant dans un hôpital psychiatrique. Une année pendant laquelle il n'avait pas prononcé un seul mot. Il avait finalement disparu avant de réapparaître en Afrique, appareil photo en main, mais ce n'était plus le même homme. Plus tard, Lena avait appris que le retour du Mexique était lui aussi nimbé de mystère. On l'avait simplement trouvé au Texas, errant dans une étendue désertique.

Lena ne garde pas le souvenir de cette époque, mais elle conserve un cliché de 1931 où elle est assise entre les bras de son père lui-même allongé dans un lit d'hôpital, le regard fixe, absent. La vieille dame se doute que son père a passé sa vie à fuir un événement, mais malgré les nombreuses discussions qu'elle a eu avec lui elle n'a jamais su de quoi il s'agissait. Tout au plus a-t-elle appris qu'il y avait une histoire de femme. Une certaine Marion dont il était tombé éperdument amoureux au cours de l'expédition.

A bientôt 64 ans Miss Lena Steelseeker habite une maison coquette qui a certainement dû coûter très cher. Elle

se sent très seule et un peu fatiguée de vivre, comme si le poids de tous ces secrets qui ont bâti sa vie l'avait enfin rattrapée. Elle se fera une joie d'apaiser sa conscience en s'épanchant sur une épaule compatissante, surtout s'il s'agit d'entamer la conversation en parlant de son père, ce héros, et de ses grandes qualités de photographe. Pour peu qu'on lui montre un peu d'intérêt, elle pourra même exhumer les archives ; de nombreux clichés pris par son père à divers moments de son existence. En gagnant la confiance de la vieille dame et avec de bons arguments on pourra même prétendre à fureter dans le saint des saints, «la chambre de papa».

On y trouvera des boîtes à archives bourrées de photos classées par dates. En particulier, dans les boîtes de 1929 et 1930 pieusement conservées par «maman» — Dieu ait son âme — on trouvera des clichés d'une jeune blonde élégante et mutine au port indubitablement décadent comme seules les jeunes filles bien nées des années 30 pouvaient se le permettre. Miss Steelseeker suppose qu'il s'agit là de cette Marion dont son père était épris. Les premiers clichés qu'on trouvera de la belle, la montrent tête nue dans une robe chatoyante, un verre à la main dans une foule de gens bien habillés. Au dos du cliché : «16 juillet 1929, Miss M. Flloyd au bal d'été, propriété F».

Embauché en tant que photographe amateur pour couvrir le bal annuel donné par cette famille richissime, le jeune Steelseeker avait fait la connaissance de la dernière des trois filles Flloyds. Comme en témoignent quelques autres clichés, il avait été invité plusieurs fois par la suite pour de petits événements mondains ou simplement pour une après-midi pique-nique au bord du lac de la propriété Flloyd.

Le côté sombre de l'artiste

En tant qu'artiste, Neil s'était aussi essayé à d'autres formes d'expression, comme la peinture ou l'écriture dont on trouvera quelques éléments dans les tiroirs. On remarquera entre autres ce dernier poème qui orne toujours la table de travail du défunt comme il l'avait laissée en partant.

... fuite, fuite...

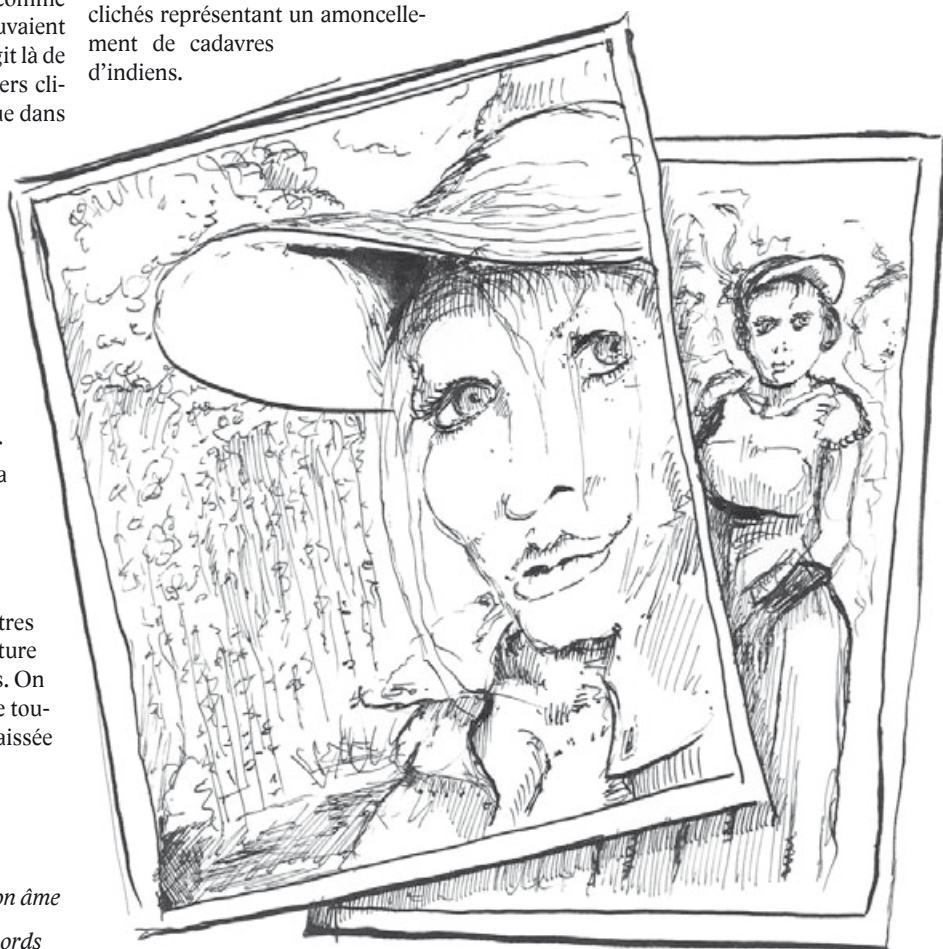
*loin des souvenirs qui m'assaillent et dévorent mon âme
comme les chenilles du regret, papillons de remords
aux ailes aiguisées comme des obsidiennes*

On ne manquera pas non plus de remarquer le thème récurrent des peintures. Comme une toile d'araignée vert sombre constellée de tâches noires. Un grand nombre de notes prises sur des carnets, et de nombreuses bibles annotées laisse en outre entendre que l'artiste pensait être un des quatre cavaliers de l'apocalypse. La note la plus claire et la plus synthétique mentionne :

« [...] Il se fit tout d'un coup un grand tremblement de terre ; le Soleil devint noir comme un sac de poils, la Lune devint comme du sang [...] »

Peste	A.J	Veau	?
Famine	E.G	lion	?
Guerre	Moi ?	aigle	1990
Mort	M.F	homme	1994

En fourrageant une bonne après-midi dans les innombrables boîtes remplies de photos, on trouvera aussi ce qui semble être quelques clichés sauvés de l'expédition. Un mur de pierres entièrement nettoyé au pied duquel on peut voir des barques vraisemblablement anciennes fabriquées à l'aide de roseaux et d'autres plantes marécageuses. Ce qui pourrait laisser entendre qu'un marais devait baigner cette zone pourtant montagneuse... Etrange. Par pudeur le photographe n'a pas tiré tous les plans films, si les joueurs se rendent compte qu'il y a plus de négatifs que de photos, ils pourront contempler quelques clichés représentant un amoncellement de cadavres d'indiens.



Pour ceux qui ont le bras long il sera possible de récupérer le décevant rapport d'autopsie. On n'y trouvera rien d'intéressant, l'enquête ayant été bâclée comme c'est malheureusement souvent le cas. Le fait est qu'on y aurait de toute façon rien trouvé d'anormal car le vieil homme a réellement été victime d'un accident cardiaque au cours d'une plongée.

Un peu plus près de la mort

A ce stade de l'enquête il est évident que le seul endroit où les joueurs pourront en apprendre plus sera auprès de Miss Flloyd ou de son entourage. Retrouver la trace de la vieille dame sera chose aisée la famille Flloyd étant en effet une des plus anciennes et des plus connues de la région.

Famille Flloyd et biographie de Marion

Une rapide discussion avec un individu un tantinet intéressé par les affaires économiques ou simplement friand de presse people pourra révéler que les Flloyds ont longtemps régné sur la vie économique et sociale de la région, mais que les trois dernières générations se sont farouchement attachées à dilapider argent et patrimoine si bien que la fortune familiale n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fût. En dehors du jeune John-Henry Flloyd qui tente de redresser la barre en réalisant de dangereux investissements en Irak, on a coutume de dire que chez les Flloyds seuls les domestiques conservent l'image, les idéaux et le standing de l'ancien temps.

Le fait est qu'il ne sera pas difficile de trouver des renseignements sur la famille et sur chacun de ses membres, la presse à sensation en regorge. Quant à la propriété qu'on aura vue sur les photographies de Mr. Steelseeker, elle appartient toujours aux Flloyds. Un caprice testamentaire en a fait la résidence principale de la majorité des membres de la famille car condition sine qua non de toucher sa part du gâteau.

En ce qui concerne Marion, les archives de la Trinity School s'avèrent une mine de renseignements. On y apprend qu'elle est née en 1908 et qu'elle était assez douée dans les arts de la scène. Dans une interview donnée à la gazette de l'école elle ne cachait d'ailleurs pas ses ambitions de devenir une star de théâtre et de cinéma. L'article ne manque pas de la titiller sur ses nombreux succès avec le sexe opposé, ce à quoi Marion avait répondu qu'elle en

était flattée mais n'envisageait pas d'avenir sans son fiancé Ernst Buckwell.

Sa scolarité interrompue en 1930 reprend en 1935 avec un changement radical dans les matières suivies. Ces matières ne cessent d'ailleurs pas de changer durant les quatre années suivantes, sans résultat visible sur ses notes. En particulier, rien ne laisse entendre qu'elle a persévéré dans ses aspirations artistiques.

La presse people et la presse à scandale ont fait les choux gras de ses frasques sentimentales ponctuées par cinq mariages avec des personnalités en vue. La plus longue de ces unions n'a pas tenu deux ans. De ses activités on ne retiendra pas grand-chose d'intéressant. L'essentiel de ses revenus provenant de rentes et de possessions obtenues par héritage au cours de l'année 40.

Propriété Flloyd

La propriété Flloyd a subi les mutilations d'une modernisation intempestive. Une antenne télévision, une antenne parabolique et un relais GSM se partagent les pignons de la toiture et le jardin anglais a été amputé pour construire une piscine. Quant au lac il est toujours là mais ses abords sont maintenant insalubres.

A quelques pas de l'entrée on pourra contempler une blonde peroxydée jouant au tennis avec un professeur particulier qu'elle s'offre dans au moins deux sens du terme. A 36 ans Fanny Flloyd passe ses journées à endiguer préventivement les outrages du temps. Entre vélo d'intérieur, tennis, bronzage véritable ou artificiel, manucures et autres, elle prend grand soin d'un corps dont elle se sert plus qu'à son tour. Car Fanny se paie le luxe d'une nymphomanie savamment composée. Plus que par réel intérêt pour la position horizontale, c'est très certainement un intense manque d'affection dans ses jeunes années qui la motive maintenant à collectionner les conquêtes masculines.

Quelques instants après avoir sonné on verra un domestique venir s'enquérir du dérangement. C'est vraisemblablement à cet instant que les joueurs apprendront le décès quelques mois plus tôt de Miss Marion Flloyd.

Remarquant l'attroupement devant la grille de la propriété, Fanny ne manquera pas de venir y exhiber ses seins qui s'ils n'étaient pas présentement assujettis à un sous-vêtement sportif révéleraient qu'ils ont subi plus d'une onéreuse modification. C'est elle qui fera ouvrir le portail aux PJs, les occasions de se distraire sont assez rares, et elle se fera un plaisir de cracher sur la mémoire d'une aïeule qu'elle n'appréciait pas.

La vieille est morte

Marion Flloyd était la grande tante de Fanny, et à l'entendre dire, «la vieille» lui a littéralement pourri la vie. Cherchant à s'immiscer dans les affaires de cœur de ses jeunes nièces, flirtant ouvertement avec leurs amis, Marion a dérobé plus d'une conquête et provoqué plus d'une peine de cœur parmi les jeunes filles de la famille, et ce pendant bien deux générations. Pas étonnant qu'elles aient toutes du mal à avoir des relations affectives normales... Le plus étonnant c'est que passé soixante ans elle ait encore réussi à ravir Danny, le premier petit ami de Fanny... «C'est comme si elle possédait une sorte de fluide, un



Fanny Flloyd

truc envoûtant. Elle avait aussi un je-ne-sais-quoi d'auto-ritaire qui nous paralysait toutes. C'était un peu comme une araignée dangereuse, de celles qui mangent la tête du mâle pendant l'amour, une mante religieuse.»

«Heureusement cela ne pouvait pas durer éternellement ; passées les affres de la ménopause elle s'est calmée et Danny a été sa dernière victime». De fait, l'âge venant Marion avait perdu ses attraits mais pas tous ses appétits. Aigrie, elle passait son temps à épier les aventures des membres de la maisonnée, interférant dès qu'elle le pouvait. Elle se rendait à la rencontre des amis sur le parking ou subtilisait leurs numéros dans les agendas oubliés pour leur raconter de subtils mensonges au téléphone. Elle passait encore ses journées à ressasser ses souvenirs de jeunesse comparant sa beauté d'alors à la notre.

«Attention, n'allez pas croire pour autant que la vieille était complètement folle, non, pour ça elle gardait bien la tête sur les épaules sans quoi on se serait toutes fait un plaisir de la caser dans un de ces mouiroirs pour vieux débris... On était même prêtes à lui payer Kingston Place, ça nous aurait coûté cher, surtout à l'âge où elle a vécu, mais on était prêtes à tous les sacrifices pour la voir partir. Mais aucun moyen de la déboulonner de sa chambre pleine de chinoiserries. En fait, il n'y a que complètement ivre qu'elle était fréquentable». De fait, lorsqu'elle avait bu, Marion paraissait plus calme, son tempérament sarcastique tombait, remplacé par une vague de nostalgie. Parfois même elle pleurait. Fanny ne l'avouera peut-être pas, mais dans ces moments-là elle éprouvait une peine immense pour sa grande tante. Syndrome de la victime ou sentiment surnaturel qu'un événement traumatisant d'une ampleur phénoménale était à l'origine du comportement maléfique de la vieille dame ? Fanny, si elle s'était posée la question, aurait eu du mal à y répondre.

Les personnages pourront apprendre que Miss Flloyd est décédée dans la nuit du 29 novembre 1993, au cours de l'éclipse lunaire. Tout un symbole. Quant à une éventuelle autopsie il ne faut pas trop y compter, les enfants se sont empressés de l'incinérer. Étrangement, personne n'a osé aller contre ses dernières volontés et ses cendres reposent dans une urne posée sur la cheminée de sa chambre où seuls les domestiques entrent une fois par semaine. Le domestique qui a découvert le corps et le docteur qui a constaté le décès pourront témoigner de la présence de trois petites tâches circulaires à la base de la nuque de la vieille femme. Bien qu'il fût un peu surpris par cette conformation en triangle équilatéral étrangement régulier, le docteur avait conclu qu'il s'agissait de grains de beauté et n'a pas jugé nécessaire de les mentionner dans son rapport.

Fanny ne connaît rien de la jeunesse de sa grande tante, elle se souvient toutefois d'une aura de mystère vraisemblablement créée par sa mère et ses sœurs, celles-ci relatant parfois d'étranges histoires relatives à un voyage.

Avec des arguments suffisamment convaincants on pourra avoir accès à la chambre de Marion. Ce sera d'autant plus facile si un des personnages peut intéresser Fanny, sexuellement parlant. Tout du long de la visite elle essaiera d'obtenir un numéro de téléphone, c'est en quelque sorte une question d'honneur. Dans ces grands moments on peut la voir passer avec rapidité et naturel d'un comportement de femme libérée type journaliste année 30 à la vamp dominatrice la plus infecte en passant par la

femme enfant. Dans tous les cas, Fanny verra dans la requête des joueurs un bon prétexte pour exorciser ses peurs en pénétrant pour la première fois dans la chambre de «la vieille». Elle y accompagnera les personnages et adoptera une attitude pleine de morgue qui ne trompera pas grand monde. On la sentira très mal à l'aise tout le temps de la visite.

Dans la toile de l'araignée, une chouette

La chambre de Fanny, bien que convenablement rangée et époussetée est un véritable capharnaüm d'objets hétéroclites, de statues et de symboles. Un grand poster représentant Eve et le serpent est accroché en guise de tenture au-dessus du lit. Le même symbole est repris à divers endroits : coussins, plaids... A en croire les statues, plus vraisemblablement d'origine sumérienne que chinoise n'en déplaît à Fanny, la vieille dame devait apprécier les lions et les chouettes. Une forte odeur de patchouli s'exhale de plusieurs portes encens et de nombreuses roses rouges ornent le haut des armoires. D'ailleurs la couleur dominante de la pièce est le rouge. On apprendra que Marion aimait aussi les lys... On trouvera encore des allusions à la planète et au dieu Saturne ainsi qu'un certain nombre de pierres précieuses et semi-précieuses sur des étagères. En majorité des tranches de corail et quelques rubis de qualité moindre encore enchâssés dans leur gangue. Un véritable nid à poussière pour les domestiques, mais autant de symboles qu'un amateur d'occultisme aura peu de mal à rapprocher de Lilith, la première femme d'Adam et patronne des sorcières et des succubes (cf. encart).

Sur la table de chevet, la photo de Marion sur scène en 1930. Une magnifique jeune fille qui aurait certainement pu faire un tabac à Hollywood. Le moins qu'on puisse dire c'est que sa réputation n'est pas usurpée.

Dans les armoires, les personnages trouveront d'autres photos s'échelonnant des années 40 aux années 70, essentiellement des clichés de ses mariages et de ses conquêtes.

Très mal caché sous une pile de vieux vêtements pliés, un carton contient des clichés bien antérieurs ainsi que la correspondance amoureuse de Marion et Ernst Buckwell entre les années 1925 et 1928. Le caractère de ces lettres laisse supposer une relation tendre et tout à fait équilibrée, si on excepte la niaiserie certainement imputable à l'origine sociale et à l'époque. Il semblerait en outre que le jeune Buckwell ait été le premier soupirant «sérieux» de la jeune Flloyd.

Dans un tiroir du bureau, au milieu de papiers administratifs en tout genre quelques documents portant l'en-tête d'un établissement hospitalier pourront attirer l'attention des joueurs. Il s'agit de lettres de remerciement provenant de divers établissements auxquels miss Marion semble avoir fait des dons substantiels entre les années 1953 et 1992. Fanny n'est bien entendu pas au courant de ces donations pour le moins surprenantes.

1953, 1955, 1956 : Cooley's Hospital,

1960 : Velvet Curtain Establishment

1985, 1988, 1992 : Lonsey Institute

A PROPOS DE LILITH

Dans la mythologie hébraïque Lilith est connue pour être une chouette au cri strident ou comme une vieille femme tourmentée. Pour les païens c'est la patronne des sorcières et la Déesse de la lune décroissante. Chez les sumériens on l'associait au vent et à la chouette.

Première femme d'Adam elle a été créée le sixième jour de la même terre que lui, et se revendique son égale. On prétend qu'elle aurait fui son compagnon pour vivre avec le démon Samael et qu'elle aurait aidé le démon à tenter Eve.

Lilith représente le désir et l'amour sexuel - pas pour la reproduction mais bien seulement pour le plaisir. On la représente généralement comme une dévoreuse d'hommes et d'enfants, une castratrice à la sexualité débridée.

On prétend encore que ceux qui portent un totem représentant la chouette développent leur clairvoyance et décèlent ce que les gens veulent garder caché.

Renseignements pris, le Cooley's Hospital est un complexe hospitalier public où les fonds versés par miss Marion ont servi, comme convenu, à la restauration de l'aile du bâtiment de psychiatrie. Le Velvet Curtain Establishment est un pavillon privé du même complexe hospitalier, spécialisé dans le traitement des grands dépressifs.

Enfin, le Lonsey Institute est un établissement privé pour personnes âgées atteintes de troubles mentaux.

En comparant les listes on constatera qu'un certain Ernst Landcrabb a séjourné dans le premier établissement de 1932 à 1958 et dans le second de 1958 à 1962. Il réside actuellement dans le troisième établissement, et ce depuis 1982. Il sera possible de lui rendre visite pendant les horaires prévus. On pourra en outre obtenir l'adresse et le numéro de téléphone de Miss Sylvia Agnus la personne qui règle ses frais.

Le mort vivant

Ernst Landcrabb est bien entendu un nom d'emprunt, rien à voir avec l'inspecteur Max Landcrabb, la famille Buckwell a simplement souhaité rester discrète au retour de leur fils en novembre 1932 et l'a fait interner au Cooley's Hospital sous le nom de Landcrabb. Un nom qui le suivra vraisemblablement jusqu'à son décès.

Bibliographie d'Ernst Landcrabb alias Buckwell

Ernst Buckwell est né en 1907 dans une famille de tradition militaire. Il étudia à la Dragon School, une école militaire réputée pour son sérieux. Son caractère honnête et droit valut à Ernst l'amitié d'un grand nombre d'étudiants et d'enseignants. Ses notes bien qu'au-dessus de la moyenne ne sont exceptionnelles qu'en sport où tant ses capacités humaines que ses capacités physiques en faisaient un capitaine d'équipe hors pair.

Il rencontra Marion Flloyd en 1925 lors du bal annuel de la Dragon School et devint son petit ami en 1926. Pour lui faire plaisir il l'accompagna quelques fois au club des enfants de l'aurore mais son esprit trop pragmatique ne fut jamais séduit par les activités de «ces jeunes

intellectuels débridés et puérils». Le projet mexicain initié par Alexander Jewfish, un membre du club de parapsychique, trouva par contre son approbation. Un beau voyage en compagnie de sa fiancée où il pourrait mettre en valeur ses compétences viriles.

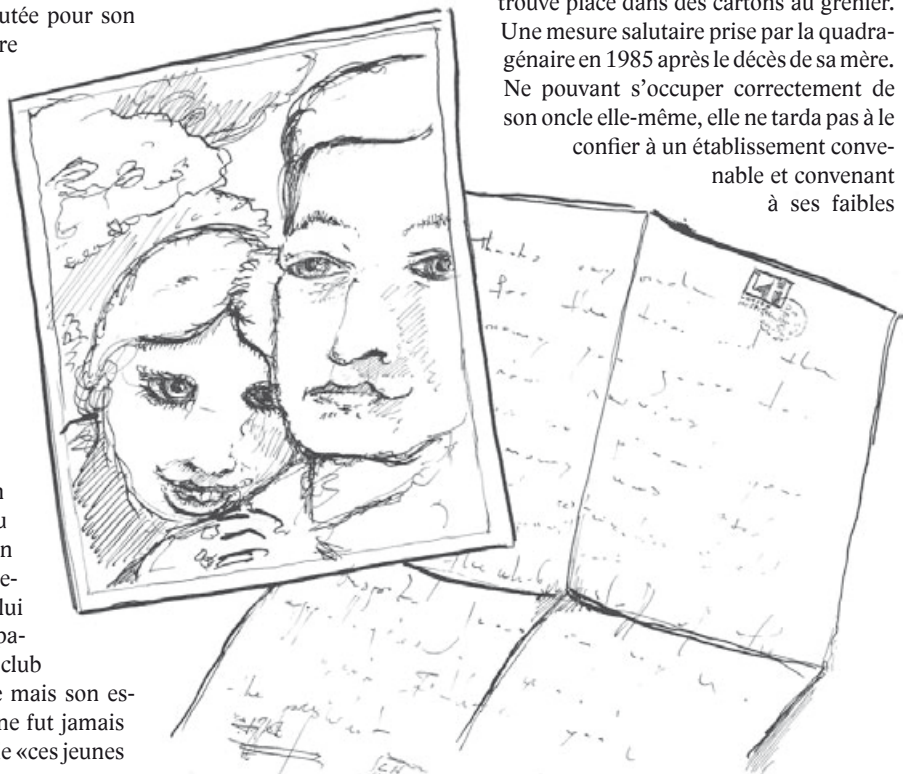
Parti en 1930 avec l'aval de son général de père, il ne donna pas signe de vie avant 1932 où on le retrouva errant en haillons dans le jardin de la propriété familiale.

Sylvia Agnus

Sylvia habite un petit pavillon de banlieue, elle compense sa petite taille par une activité énergique, et ses oreilles rondes et fines achèvent de la faire ressembler à une petite souris. Les ascendances militaires de sa famille s'expriment chez elle par un caractère propre et carré ainsi qu'une moralité sans faille. Un individu un tant soit peu «psychologue» sentira néanmoins que cette quadragénaire cache une faille. Fille de Lena Agnus née Buckwell (1915-1985) et d'un militaire, sa peur des hommes condamne en effet très vraisemblablement Sylvia Agnus au célibat à vie.

Mariée hâtivement en 1924 à un jeune militaire, les mauvais traitements que celui-ci lui faisait subir, n'avaient pas réussi à décider Lena à le quitter. Cependant lorsqu'elle découvrit que son mari abusait de sa fille elle ne mit pas une semaine à faire ses bagages et à fuir. C'est dans sa ville natale qu'elle trouva refuge, à quelques pas de l'hospice où son frère était soigné. Lorsque moins d'un an plus tard l'état d'Ernst ne nécessitait plus l'internement, elle décida de le prendre à la maison. C'est ainsi qu'après un père qui la violentait, le deuxième homme dans la vie de Sylvia devait être cet oncle apathique.

Sylvia connaît tout du «passé glorieux» du grand frère maternel, elle a passé une partie de son adolescence à astiquer les trophées sportifs et les photos valorisantes de cet être étrange capable de ne pas proférer un son pendant des mois. Les photos et les trophées ont depuis trouvé place dans des cartons au grenier. Une mesure salutaire prise par la quadragénaire en 1985 après le décès de sa mère. Ne pouvant s'occuper correctement de son oncle elle-même, elle ne tarda pas à le confier à un établissement convenable et convenant à ses faibles



moyens ; car personne d'autre dans la famille ne pourvoit aux besoins d'Ernst Landcrabb. Sylvia n'a d'ailleurs aucun lien avec la famille Buckwell qui l'a depuis longtemps rejetée comme engeance d'une mère fugitive. Habitée à subir, il ne lui viendrait même pas à l'esprit de s'en plaindre ou de trouver la chose anormale.

Après de Sylvia on pourra collecter un grand nombre d'informations concernant la jeunesse d'Ernst. Elle est d'autant plus heureuse de pouvoir en donner une image positive et grandie qu'elle se sent coupable d'avoir placé son oncle en institution.

Après d'elle on pourra se convaincre que Marion Floyd était une jeune fille d'une grande beauté un peu timide et vraiment charmante. On apprendra aussi le retour houleux de l'oncle au manoir et son internement discret.

En exhumant les cartons du grenier on trouvera, au milieu de nombreux souvenirs totalement inintéressants pour l'enquête, les quelques cartes annotées ayant certainement servi à la préparation de l'expédition. En comparant avec une carte moderne on conclura que le but de l'expédition se situait à une soixantaine de kilomètres à l'est de «la chamela», un petit village de la côte ouest du Mexique. Parmi les nombreuses annotations ajoutées à la main, le nom «xiutecutli» à consonances indiennes plutôt qu'hispanisantes attirera certainement l'œil des joueurs. Il pourra être traduit par «le dévoreur de feu», nom donné originellement à un volcan dont on trouvera trace sur une carte topographique moderne et bien entendu sous un autre nom.

Ernst Buckwell alias Landcrabb

Le Lonsey Institute est une maison de retraite spécialisée dans le traitement de personnes âgées atteintes de légers troubles mentaux et où il est relativement aisé de rencontrer le personnel soignant ou les patients. On se fera confirmer que Mr. Landcrabb souffre de légers troubles émotionnels qui peuvent parfois le plonger dans des longues périodes d'apathie. En dehors de ces crises et en dépit de son grand âge, Ernst est tout à fait conscient et capable de tenir une conversation.

Les personnages pourront rencontrer Ernst dans sa chambre. Recroquevillé dans la chaise roulante qu'il n'a pas quittée depuis 1959, le vieil homme n'a plus grand-chose à voir avec les photographies de l'athlète aux épaules carrées que les joueurs ont eu l'occasion de voir.

Ernst sera capable d'entretenir une courte conversation polie avec ces étrangers. Il peut facilement évoquer des souvenirs récents mais a du mal à se souvenir de la période d'avant les années 60. Tout effort de mémoire le fatiguera rapidement, rendant ses propos incohérents.

Pour évoquer ce qui s'est passé dans la jungle il faudra faire preuve de tact et de patience. Ernst pourra révéler les coordonnées exactes de la découverte, c'est lui qui les a calculées sur place. Il pourra aussi mentionner ces vieilles pierres qui ont tant excité Alexander, lui arrachant des «j'en étais sûr» et des «j'avais raison». Il pensait avoir trouvé la preuve de l'existence des Atlantes et leur lien avec la civilisation Olmèque.

Il relatera encore le changement d'attitude de Marion et des autres membres du groupe. Derrière les mots de «frénétique» et de «déluré» il faudra comprendre que les

explorateurs avaient laissé libre cours à leurs pulsions les plus viles. L'affection toujours vive qu'Ernst porte à son ancienne fiancée se mêlant aux authentiques troubles de mémoire du vieil homme, il ne lui est pas facile de révéler que cette dernière avait commencé à flirter avec tout le monde et que cela avait rapidement dégénéré en une orgie échevelée sous un orage d'une rare violence. Il se souvient encore du bruit des crapauds qui avait commencé après la disparition des porteurs indigènes vraisemblablement quelques jours plus tôt, juste après qu'ils aient déterré le premier escalier et l'étrange poteau de pierre qu'on a vu sur la photo chez Jewfish.

A mesure qu'il exhume ces douloureux souvenirs, la gorge du vieil homme semble se nouer par l'émotion, sa respiration se fait de plus en plus saccadée et les mots sortent de ses lèvres sans ordre ni grande cohérence. Il fera allusion à des massacres, ses compagnons auraient retrouvé leurs porteurs dans un village voisin et les ayant découpés à la machette, se seraient nourris de leur chair. Ernst semble avoir vécu les mêmes affres et il crachera par terre pour se débarrasser du goût du sang ; se bouchera les oreilles pour ne pas entendre les cris. Enfin, il revivra la vision d'horreur de la déité antédiluvienne qui avait présidé leurs ébats et dans un râle le vieil homme s'écriera «la reine des grenouilles, elle est venue me chercher !» Suite à quoi il sombrera dans une de ses crises d'apathie. Ses yeux se voileront lentement, sa bouche s'ouvrira et sa tête basculera un peu vers l'avant. L'occasion de contempler une tache parfaitement circulaire à la base de sa nuque. Un infirmier pourra révéler que cette tache est apparue le lendemain du 29 mars, une date dont il se souvient car c'était la pleine lune, un de ces jours où les malades, plus agités demandent plus de travail.

A compter de cette rencontre le vieil homme ne sera plus jamais à même de répondre aux questions des joueurs.

La mort vient au mouvoir

Le lendemain dans la nuit toutes les grenouilles de la ville et alentours se mettent simultanément à coasser, et on peut sentir une forte odeur de vase envahir les rues. Les choses ne se passent pas très bien au Lonsey Institute, et les infirmiers de garde sont très occupés à calmer les patients les plus atteints. De nombreuses chambres s'élèvent des plaintes et des gémissements. Quelques cris aussi.

Au milieu de ce concert lugubre un rictus mauvais déforme les traits d'Ernst. Il éclate de rire puis rigide se lève et marche à pas lents mais assurés vers la fenêtre qu'il ouvre en grand. Il se tient quelques instants devant la fenêtre, complètement immobile, puis retourne s'asseoir sur sa chaise roulante où il reprend son air vide. Les grenouilles se taisent subitement. Une nouvelle tache est apparue sur la nuque du vieillard.

Sauve qui peut

Parce qu'il est probable que les joueurs aient des scrupules à euthanasier un misérable vieillard déjà amputé de son existence...

Oraison glauque

Les joueurs apprendront certainement que la nuit a été agitée au Lonsey Institute, soit qu'ils auront eu la bonne idée de s'enquérir de la santé de leur protégé, soit qu'ils auront la chance de voir un rapide entrefilet narratif la chose aux informations locales.

Au cours de la journée les personnages auront la possibilité de vaquer à leurs occupations et certainement, les choses se précipitant, de faire des rencontres fructueuses ou douloureuses. C'est néanmoins le soir qu'encore une fois tout se passera. Au Lonsey Institute le concert de batraciens reprend plus violemment encore que la veille. Sous l'effet des sédatifs qu'on leur a administrés au cours de la nuit pour les calmer, les fous sont beaucoup plus réceptifs à la venue de celui qui vient ce soir prendre son dû. Certains réussissent à se détacher et déambulent armés dans les couloirs constituant une réelle menace pour le personnel. Les infirmiers sont vite dépassés par les événements, d'autant plus que les forcenés ont reçu l'aide d'étranges individus encapuchonnés qui se sont introduits dans le bâtiment par le jardin. Cinquante adeptes de trois sectes distinctes sont en effet arrivés en ville pour assister à l'avènement de leur déité.

Au milieu d'un concert de grenouilles allant crescendo et sous les litanies profanes de ses voisins de cellule Ernst commence à se redresser, il se lève, très droit. Il étend ses bras vers le sol paume ouverte, puis plie lentement ses jambes. Une lumière diffuse semble émaner de tout son corps, ses yeux sont fixes, totalement noircis et luisants comme des pierres humides. La rumeur des grenouilles est à son paroxysme. Celui qui fut Ernst ouvre lentement la bouche et laisse échapper un coassement dont la puissance fait voler les vitres en éclats. Aussitôt tous les bruits cessent et une odeur méphitique emplit l'établissement. En quelques bons phénomènes le vieil homme se trouve sur le rebord de la fenêtre. Une scène qui pour grotesque qu'elle puisse paraître ne prête pas à rire. Ernst tourne la tête vers l'intérieur du bâtiment, ses traits nettement déformés le font ressembler à un batracien et des excroissances tentaculaires lui sortent de la bouche. Si passés quelques secondes de stupeur personne ne pense à l'arrêter il sera trop tard.

L'entité se propulse par bonds prodigieux et les personnages ne peuvent qu'assister impuissants à ses déplacements au travers du parc. Elle finit par s'immerger dans le lac artificiel de l'établissement pour n'en plus sortir. Sur le rebord de la fenêtre, seule trace subsistant du passage du monstre, une flaque verdâtre et huileuse exhume des relents de marais.

Epilogue

Maintenant que les joueurs ont laissé l'entité achever la capture du corps d'Ernst Buckwell, il ne leur reste plus qu'à tenter de fuir l'hospice contrôlé par les fanatiques encapuchonnées et les malades. Une fois dans la rue ils sentiront comme un infime changement dans l'atmosphère. Peut-être est-ce l'air particulièrement chaud et humide. Un tapis vert, s'écoulant du bassin de l'institut recouvre lentement l'asphalte, les voitures, les lampadaires... Une mousse spongieuse et humide a commencé de corrompre la ville.

Malgré l'heure tardive, on voit des lumières s'allumer dans les maisons, puis des cris s'élever. Un habitant sur dix, pris dans son sommeil n'a su résister à la corruption mentale du monstre du lac, si bien que rapidement des centaines d'individus errent sans volonté s'en prenant à leur famille et à leurs voisins. Ces pantins du démon n'obéissent qu'aux encapuchonnés et à leur dieu.



La progression glauque s'accélère et en moins d'une demi-heure le centre de la ville est totalement recouvert de l'infeste mousse et de la tourbe humide qui ne cesse de s'écouler du lac de l'hospice Lonsley. Les routes sont impraticables et un marais fangeux recouvre les environs de la ville. Un nouvel ordre se mettra en place où les sectaires auront le rang le plus élevé.

Pour venir à bout du problème il faudra que les joueurs réussissent à fuir la zone pour prévenir les autorités que l'épicentre se situe dans le parc. Il n'y a malheureusement pas d'autre solution qu'un bombardement massif.

Outre le problème d'orientation dans cet univers qui a résolument changé en si peu de temps, il leur faudra échapper à la vigilance des sectaires et de ceux qu'on appelle déjà ici «les rêveurs». Sans compter ces formes humanoïdes de vase et de lichen sortant çà et là des flaques fangeuses et dont le comportement chaotique laisse supposer une intelligence proto humaine.

Ajouts et adaptations

Les dernières pièces du puzzle

Pour ceux qui veulent vraiment des «parce que» à tous les «pourquoi»

Au cours des siècles les légendes se sont transformées, estompées, si bien qu'au final les Tawarunhea ont quelque peu oublié leur rôle. Lorsqu'en 1930 les peaux blanches sont venues profaner la colline sacrée ils n'ont opposé qu'une résistance de forme rapidement balayée par quelques verroteries et autres mirages de la vie civilisée. Quelques mois plus tard ils devaient s'en mordre les doigts lorsque Xoxiighua libéré de sa prison avait poussé les quatre blancs à assouvir sa vengeance. Très peu d'entre eux réussirent à échapper au massacre, mais ils n'oublièrent jamais. Ayant voué leur existence à la traque du «faiseur de marais», ils ont fini par en retrouver la trace.

Affaibli par des siècles d'emprisonnement le grand ancien avait préjugé de ses forces, ne pouvant faire plus que d'étendre son influence pernicieuse sur l'esprit des quatre blancs, il s'était rapidement retrouvé enfermé dans une nouvelle prison, l'esprit de Marion Flloyd. Le caractère bien forgé de la jeune femme constitua le meilleur des talismans. C'est ainsi que sans le savoir Marion retint en elle l'esprit d'un Xoxiighua trop affaibli pour s'évader.

Mais la présence insidieuse de l'étranger dans leur esprit avait marqué à jamais les quatre humains. Les trois hommes, portant en eux une trace persistante quoique infime du passage du dieu dans leur âme se mirent à agir comme des automates divins pendant un temps plus ou moins long, avant de revenir à leur humanité et au monde. Et même alors, il leur fallut un certain temps pour tourner la page et reprendre goût à une vie artificiellement, divine-ment, prolongée.

Quant à Marion, bien que portant le fardeau le plus lourd, sa résistance extraordinaire lui permit de reporter le problème de quelques décennies, trouvant des réponses aux réflexions ou aux pulsions qu'elle ne comprenait pas dans ses maigres connaissances de magie héritée de la faculté. Elle vécut en se prenant pour un avatar de Lilith jusqu'à ce qu'une conjonction lunaire et son âge avancé aient raison de sa résistance. Après une semaine d'une activité intense qui le fit luire comme un phare astral, le monstre brisa sa cellule et s'enfuit recoller les bribes de lui-même encore prisonnières de deux autres crânes moins durs. A partir de cet instant, tant ses adeptes que ses traqueurs le suivirent à la trace. Quant à la suite, ce sont les joueurs qui l'ont écrite.

Un peu plus de sel

Quelques éléments supplémentaires pour saupoudrer une enquête qui s'enlise ou s'endort

Une sororité de prétendues sorcières se fait pompeusement appeler les filles de Lilith. Bien qu'elles n'aient en définitive pas grand-chose à cacher, ces jeunes filles se complaisent dans le secret. Elles organisent à chaque pleine lune des sabbath qui n'ont guère plus d'intérêt que des soirées pyjama. La création du «club» remonte néan-

moins au début du siècle, ce qui contribue à le nimbé d'une aura de mystère et lui confère une organisation bien rodée en particulier en ce qui concerne les grades et le secret de ses membres.

La personnalité de feu Marion Flloyd n'était pas passée inaperçue, et elle avait été contactée en 1964 par «la mère» des filles de Lilith. Plusieurs générations de postulantes au club se sont ensuite vues engagées comme domestique chez les Flloyd. Les joueurs auront certainement l'occasion de croiser Roberta Landspeek alias Proserpina, une jeune domestique rondelette et arborant un médaillon en forme de chouette. S'ils ne s'intéressent pas à elle, il y a par contre fort à parier que les filles de Lilith n'apprécient pas ces individus qui profanent la chambre de celle qu'elles considèrent comme la réincarnation de leur déesse. Elles apprécieront encore moins le fait que les PJs semblent y avoir trouvé quelque objet ou quelque intérêt mystique qui leur échapperait... Et certaines de ces furies pratiquent les arts martiaux ou la boxe.

Tout du long de cette enquête les personnages pourront voir dans les médias des éléments annexes à leur histoire. Des cas isolés d'arrestations de fous légers devenus subitement violents ou un médecin qui s'inquiète de la recrudescence des internements ce mois-ci, interrogé par les personnages, le Dr Adolf Wölffi révélera une étrange similarité entre tous ces cas, essentiellement des délires paranoïaques et mystiques. La société moderne et ses débordements... Les informations télévisées relatent aussi un taux anormal de batraciens et montre des réunions de quartier où l'on chasse la grenouille. Sans compter les nombreux reportages animaliers autour de ce thème.

Trois sectes de petite envergure ont su reconnaître les signes avant-coureurs de l'avènement de leur dieu. Les joueurs auront certainement l'opportunité d'être confrontés à ces dangereux fanatiques à la fin du scénario, mais il est aussi probable qu'ils aient à se rencontrer avant. Après tout, l'un ou l'autre des adeptes d'une de ces organisations aura pu flairer la présence de celui qu'il vénère aux alentours de la propriété Flloyd ou du manoir Clifford.

La vérité première est convaincue que Jésus était un extraterrestre, et que conformément aux prophéties son clone est de retour pour sauver et punir. Edmund Pillow est leur prédicateur, il a été averti en songe de l'arrivée du messie. Passablement allumé, il interprétera les faits comme la punition divine : un nouveau Sodome et Gomorrhe.

Eschaton est un repaire de fous dangereux ayant tous plus ou moins fréquenté les institutions psychiatriques à un moment de leur existence. Pyromanes, violeurs, meurtriers, ils ne vivent que pour voir leur jugement dernier, et qu'importe qui le donnera. Lenny Engineface dirige cette nasse de scorpions avec maestria, donnant ce qu'il attend à chacune de ses ouailles, déformant la vérité de manière à leur rendre acceptable. Face à ce névrosé manipulateur il faudra

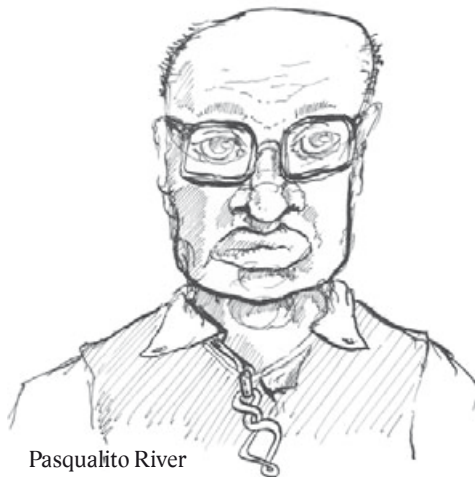


Pillow

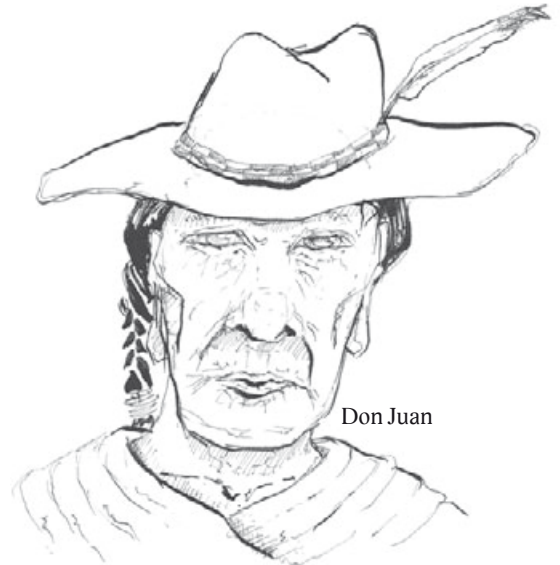
être particulièrement malin si on veut s'en sortir vivant. Tous les membres d'Eschaton ont senti l'appel du grand puant.

Les partisans de la grande théocratie comprennent un grand nombre de personnes du commun en mal de sensations fortes ou recherchant simplement un sens à l'existence. Leur guru Pasqualito River, docteur en philosophie et en théologie, a recherché la trace d'une théologie première dont toutes les autres seraient issues. Il l'a «trouvée» en mélangeant des éléments de chacune. C'est à l'écoute des rêves troublants de certaines de ses ouailles qu'il a compris que quelque chose en rapport avec le monde chthonien allait bientôt se produire. Avènement de Gaïa, déesse mère emblématique de la réverbération des esprits souterrains et de l'humus primal signe et critère de toute existence ? Les fidèles sont suffisamment fanatisés pour représenter une menace contre des ennemis évidents. Il est néanmoins tout à fait possible de discuter avec eux ou avec leur «guide». En outre, lors du grand chamboulement final, pas assez «réceptifs» pour subir l'influence du grand ancien ils pourront s'avérer utiles aux joueurs.

Les joueurs ne sont pas les seuls sur cette enquête. Maria, Don Genardo et Don Juan, shamans Tawarunhea ont juré de retrouver le «faiseur de marais» et de le renvoyer au néant au coût de leur vie s'il le faut. Ils pourraient bien décider d'associer leurs efforts à ceux des joueurs et faire bénéficier ces derniers d'un grand nombre de leurs connaissances. Au jour fatidique, un interne au racisme ordinaire a empêché ces «emplumés» de pénétrer dans l'institut et les a fait mettre dehors par la sécurité. De fait, les indiens devant passer par les grilles du jardin arriveront trop tard et y seront décimés par une entité déjà trop forte pour être contrecarrée par le pouvoir illusoire d'une dague d'obsidienne pourtant sacrée.



Pasqualito River



Don Juan

Le Sanglier d'argent

La Forêt au Monstre

L'histoire commence un jour de printemps. Les chevaliers, après avoir passé un hiver au calme et dans l'ennui, ont hâte de parcourir les chemins de Bretagne. Ils décident de partir à plusieurs et se dirigent vers le nord, y cherchant quelque aventure. Ils vont tomber très rapidement sur un mystère qui va les amener à s'interroger sur la place réelle des légendes dans le monde.

L'aventure commence au détour d'un chemin perdu dans une forêt. Il a plu récemment et l'air est chargé de cette odeur caractéristique de terre brune et de feuilles vertes. Les nuages passés, le soleil est revenu et il perce le feuillage dense de quelques rayons, jetant des rais de lumière au milieu de l'ombre du sous-bois. Soudain, le silence, qui n'était troublé que par le pas tranquille des chevaux, est violé par des aboiements furieux qui se rapprochent de plus en plus des chevaliers. Peu après, les aventuriers voient débarquer sur leur chemin un groupe d'hommes en armes, accompagnés de chiens. Voyant les personnages, leur chef s'approche d'eux. Il se présente comme étant Cadwer, chevalier au service de Montaire, comte de ces terres. Bien vite, après les présentations d'usage, il demandera aux chevaliers de l'accompagner et de l'aider dans sa tâche.

« Car voyez-vous, mes amis, nous sommes à la recherche d'un monstre ! Oui ! D'un monstre ! Voilà qu'aujourd'hui, le jeune fils du comte, Gelliden a été emmené par cette créature. Oh ! On ne sait pas à quoi elle ressemble exactement, mais des témoins l'ont vue de loin, dans la forêt. Elle doit être très grande, et blanche comme la neige. Nous sommes en train de battre les fourrés à sa recherche et quelques chevaliers de plus ne seraient pas un luxe, car on la suppose féroce, cette bête ! »

Les personnages peuvent évidemment décliner l'invitation, mais s'ils désirent rester dans la région, ce serait assez mal vu. Après quelques heures de marche à travers la forêt, aucune trace, ni de la bête, ni de l'enfant n'a été trouvé. Quoi qu'il en soit, Cadwer désire rester en forêt avec ses hommes durant la nuit. Il conseille aux cheva-

liers de rejoindre une petite ferme à quelques lieux de là, et de continuer le lendemain la route vers le manoir du comte pour lui annoncer que les recherches continuent, mais qu'elles ne sont pas fructueuses pour le moment. Si certains personnages décident de rester, ils passeront une nuit paisible avant de reprendre la battue le lendemain. La deuxième journée sera aussi inutile que la première, Cadwer décidera alors d'abandonner et de rentrer au manoir. Il sera donc de retour au château le lendemain soir, soit une demi-journée après les personnages qui auront décidé d'aller à la ferme où ils auront sûrement appris une très intéressante histoire.

La légende de Cyrin

La ferme en question est située le long du chemin sur lequel les chevaliers ont rencontré Cadwer. Cette route est relativement fréquentée, et ce dans les deux sens. Aussi n'est-il pas surprenant que des voyageurs s'arrêtent dans cet endroit pour y passer la nuit, au grand plaisir du fermier, qui peut ainsi demander des services ou des biens aux gens de basse extraction, en échange du gîte et du couvert. Les chevaliers découvrent donc sur place une petite taverne où sont installés déjà six autres voyageurs.

L'un d'entre eux se présente bientôt comme étant Golder, le conteur. C'est un individu bien vieux, le crâne dégarni où ne poussent que quelques touffes de cheveux blancs sur les côtés. Son regard est bleu, et ses yeux sont entourés de rides qui approfondissent son expression. Il a la bouche petite et droite, mais cela ne l'empêche pas de l'ouvrir beaucoup : il s'enquerra des affaires courantes et entendra certainement parler de l'histoire du monstre. Si les personnages veulent bien lui en faire une description, cela lui rappellera une légende très ancienne. Cette légende est celle de Cyrin, le sanglier d'argent :

« Cyrin était un sanglier à la fourrure blanche, mais ce n'était pas le seul fait qui le distinguait. Il était également doué d'intelligence et on le nommait le maître des énig-

SCENARIO PENDRAGON



Auteur :
Mario Heimbürger
Illustrations :
Elisabeth Thiéry

L'histoire est tirée de l'excellent roman de Patricia McKillip : La Magicienne de la Forêt d'Eld.



mes. En effet, il pouvait répondre à toutes les questions sauf une. De même, il s'amusa beaucoup à en poser aux voyageurs qu'il rencontrait. Un jour, des nobles partirent en chasse, en quête de cet animal fantastique. Ils étaient quatre, mais un seul revint. Et encore revint-il fou ! Il put toutefois décrire ce qu'il s'était passé : le sanglier les attendait près d'une vieille fontaine à l'ombre d'un chêne. Il leur posa une énigme. Les nobles alors ne purent plus avancer. Ils se concertèrent entre eux, cherchant une réponse, mais chacun d'eux en avait une différente, sauf un, qui n'en voyait aucune. Les nobles se regardèrent alors, et sachant qu'ils ne pourraient soumettre qu'une seule proposition, se mirent à s'entre-tuer. Pendant ce temps, le dernier, celui qui n'avait aucune idée, était tant pénétré de la question qu'il n'essaya même pas de sauver ses amis. Ceux-ci moururent tous, et le dernier noble s'en retourna tant obsédé par cette énigme qu'il en resta fou jusqu'à la fin de sa vie. Que devint le sanglier par la suite ? On ne le sut jamais. Et on dit qu'il erre aujourd'hui dans quelque forêt... »

Le conteur ne pourra rien dire de plus. Il partira dans la soirée, cherchant à rejoindre sa demeure avant qu'il ne soit trop tard. Si les personnages demandent où le vieillard habite, celui-ci les regardera et répondra : « Lorsque vous aurez besoin de moi, vous saurez où me trouver, je vous fais confiance sur ce point. Il est de toute façon dit que l'on se rencontrera à nouveau... »

Puis il quittera la ferme. Chose curieuse, personne ne sait où il habite ni qui il est. De plus il n'a demandé aucune obole pour son conte.

comte, celui-ci montrera des signes de gêne et déclinera poliment leur offre, argumentant que ces affaires ne doivent pas retarder des chevaliers étrangers. Si les personnages insistent ouvertement, le comte finira par accepter, mais visiblement il a quelque chose à cacher que les chevaliers ne doivent pas découvrir.

Voici quelques informations que les chevaliers peuvent apprendre en posant quelques questions :

- Le manoir est effectivement de construction récente, le père du comte ayant abandonné la demeure ancestrale qui était mal située à quelques lieues au nord-ouest du village. Cela ne fait donc guère plus de vingt ans que le comté a changé de castel.

- Le père du comte Montaire est décédé il y a 10 ans déjà. Il était le cadet de quatre frères. On disait de lui qu'il n'avait plus toute sa tête, et en effet, la vieillesse l'a rendu sénile. Il est mort de sa belle mort, et enterré dans le caveau familial situé à côté de l'ancien castel.

- Le blason de la famille est de gueule frappé d'un sanglier d'argent courant (rouge avec au centre un sanglier blanc horizontal vu de profil marchant vers la droite). L'origine de ce blason remonte à près d'un siècle, lorsque la famille s'est installée dans la région. On dit que le premier trophée de chasse du premier comte fut un sanglier au pelage pâle. Pour cette raison, l'ancien comte choisit de porter des armes aux couleurs de l'animal.

Ce dernier renseignement devrait intriguer suffisamment les personnages pour qu'ils se rappellent la légende de Cyrin. Peut-être voudront-ils en savoir davantage. Dans ce cas, il leur faudra fouiller dans le passé de la famille du comte...

Le Manoir du Comte Montaire

Le manoir du Comte est de construction assez récente. C'est une solide masure à laquelle ont été apposées deux tours de bois, sans ouvertures, qui doivent certainement servir de réserves. Un petit village s'est installé autour, mais à regarder de plus près, c'est plutôt le manoir qui a été construit au centre du village. Les personnages sont accueillis aussi chaleureusement que le permet la situation par le comte et sa femme Elvea. Ils sont immédiatement conviés à table, et le comte leur propose de rester aussi longtemps qu'ils le désirent.

Durant le repas, il règne une ambiance assez tendue, et les deux jeunes frères du fils enlevé, qui ont respectivement douze et quatorze ans, montrent des signes de nervosité, et jettent de fréquents coups d'œil vers leurs parents.

Le repas se terminant, les personnages peuvent tenter d'engager la discussion avec le comte, qui ne leur apportera pas beaucoup plus d'informations que Cadwer. Si les chevaliers ont la louable idée d'offrir leurs services au

La demeure ancestrale

Elle est effectivement située à quelques heures de cheval au nord-ouest du village. Il est assez aisé de la trouver car le chemin qui y mène est encore bien visible. En fait de château, il n'en reste que la carcasse. Quelqu'un a dû y mettre le feu car les murs sont noircis et le toit s'est effondré. À l'intérieur, c'est le vide qui règne. Une odeur de brûlé résiste aux assauts du temps. Ce n'est pas par-là que les chevaliers trouveront quelque chose.

Le caveau ancestral amène déjà quelques réponses supplémentaires. Des personnages ayant réussi un jet en pistage (ou chasse) ou posant expressément la question se rendront compte qu'il y a eu au moins une visite récente en ce lieu. Il n'y a pas de traces à proprement parler, mais un peu de terre humide a été amené à l'intérieur du mausolée. Les traces à l'extérieur montrent bien deux personnes mais elles se perdent assez vite. Ces traces sont celles d'Elion et de Gelliden mais les chevaliers n'en sauront pas plus.

Le plus intéressant dans le tombeau, ce sont les plaques mortuaires sur lesquelles ont été gravés, n'en déplaise à

l'histoire, les noms et les dates des différents membres de la famille. Appelons x la valeur de l'année actuelle :

Les 4 frères :

Fortag	(x-70 - x-40)	Age : 30 ans
Gamael	(x-66 - x-40)	Age : 26 ans
Egaron	(x-61 - x-40)	Age : 21 ans
Elion	(x-53 - x-10)	Age : 43 ans

Ainsi les trois frères de Elion, le père du comte Montaire, sont décédés la même année. Voilà de quoi faire réfléchir les personnages, et faire parler un des rares vieux du château : Horace, un des serviteurs les plus fidèle.

Les Révélations d'Horace

Li faudra le convaincre de parler, et ce ne sera pas une chose aisée. Il faut vraiment lui mettre en évidence le rapport qui existe entre la vie d'Elion et la vie du fils enlevé. Alors seulement, il consentira à révéler ce qu'il sait :

« Elion était donc le plus jeune des quatre fils, et il était aigri, car lorsque ses frères partaient en chasse, il devait rester au château, étant bien trop jeune. De ce temps, il garda une rancune importante contre son jeune âge et ses frères. De plus, il était condamné à devenir chevalier alors que Fortag allait devenir Comte. Elion passait alors ses journées à s'entraîner au maniement de l'épée, mais cela ne suffisait pas à le calmer. Il apprit ensuite à lire, mais ce ne fut toujours pas suffisant. Le jour de ses treize ans, il obtint enfin l'autorisation d'aller chasser avec ses frères. La semaine qui précéda la chasse, il la passa le plus sereinement possible. Mais le grand jour devait amener un drame : les frères partirent chasser le sanglier mais seul Elion revint. On trouva les corps des trois autres déchirés par des défenses, et d'après le récit que répétait inlassablement le pauvre Elion, un énorme sanglier les avait attaqués et avant qu'ils n'aient eut le temps de réagir, avait déjà tué Fortag. Elion prit peur et s'enfuit. Il garda de cette journée de profondes séquelles et jusqu'à sa disparition, il y a 10 ans, il se répétait souvent cette scène jusqu'à devenir fou. Et il répétait : « Pourquoi ? Pourquoi ? » toute la journée. »

De ce récit, les personnages devraient retenir deux éléments : d'une part Elion n'est pas mort de vieillesse mais a disparu ; d'autre part, ce récit présente une intéressante similitude avec le récit du conteur. Que faire maintenant ? Essayer de retrouver le conteur ? Mais avec quelle piste ? Chercher ce qu'est devenu Elion ? Mais comment ?

Les joueurs devraient se rappeler un détail du récit du conteur : le sanglier attendait les nobles auprès d'une ancienne fontaine sous un grand chêne dans une forêt. Quelques renseignements pris, un tel lieu existe bien dans la région, et un trappeur ne fera aucune difficulté pour le leur indiquer, mais il ne s'en approchera pas trop, car on dit la source régée par une dryade.

La Fontaine aux énigmes

Le lieu semble effectivement mystérieux. Le contraste entre la clarté de la clairière et l'ombre du bois est aveuglant. Le chêne étend ses branches séculaires par-dessus un amas de rochers duquel coule une source. Le lieu semble directement sorti des légendes druidiques. Rien ne manque, ni le silence, ni l'éclairage, ni même la petite grotte qui avoisine la source. Pourtant, le silence n'a pas toujours été là. Il y avait une voix qui semblait poser une question, mais elle se tait dès que les chevaliers s'approchent. Alors qu'ils pénètrent dans la clairière, un homme sort de la grotte. Cet homme, c'est Godfer, le conteur. Il se dresse droit et accueille les personnages avec un franc sourire, parfaitement amical.

« Vous voyez bien que je ne vous aie pas menti ! » dit-il, « vous m'avez retrouvé au moment où vous me cherchiez. Car vous me cherchiez, n'est-ce pas ? »

C'est maintenant aux personnages de parler. S'ils posent la fameuse question : « Qui es-tu ? », il leur sera répondu :

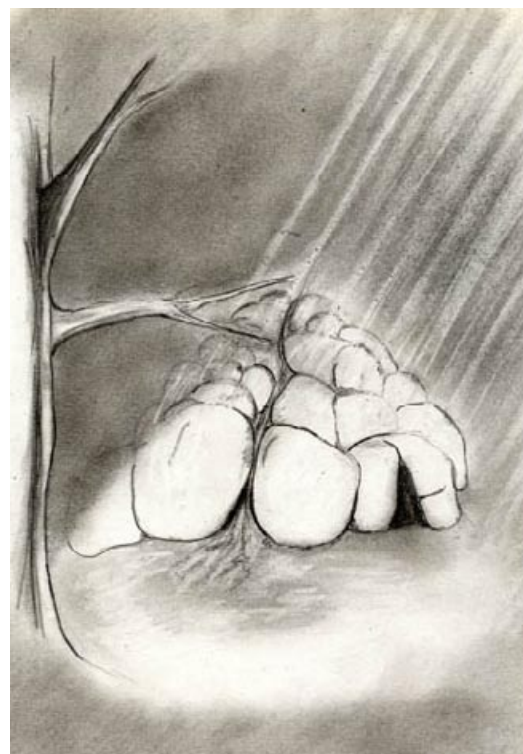
« Poser la question c'est en connaître la réponse. Répondez donc à cette énigme ! »

Si les personnages lui exposent alors la vérité, à savoir que Godfer et Elion ne font qu'un, le comte-conteur s'inclinera et complètera la vérité, se sachant découvert. Mais pour mieux pouvoir interpréter le vieux comte, il serait bon de connaître la vérité.

Elion était effectivement heureux de participer à cette chasse, mais par pour la raison que l'on pensait : il avait échafaudé froidement un plan pour se débarrasser de ses frères, afin de devenir comte. Mais ce plan ne devait pas être exécuté : c'était un fantôme de jeune homme, et ce devait en rester là. Pourtant, pendant la chasse, alors que le pauvre adolescent fut encore victime des sarcasmes moqueurs de ses frères, il se produisit un étrange événement. Un sanglier blanc semblait venu de nulle part, il embrocha sur ses défenses le pauvre Fortag, et en très peu de temps, fit subir le même sort à ses frères. Elion resta seul dans la forêt, entouré de cadavres. Il voyait les capes tachées de sang de ses frères, et sur l'une d'elle, il vit le sanglier d'argent de la famille. Et ce sanglier d'argent le regardait, et lui posa une question : « Pourquoi ? », la seule question à laquelle Elion ne pouvait répondre.

C'est ainsi que Godfer/Elion racontera son histoire. Mais elle n'est pas complète :

« Et pourquoi alors, toute cette histoire ? Pourquoi le sanglier blanc



? Il y a là aussi une réponse simple : après avoir regardé mes frères dans leur mare de sang, je me rendis compte que j'en étais recouvert moi aussi. Je suis arrivé à cette fontaine, et je me suis lavé les mains dans cette eau. J'avais compris une partie de l'histoire, une partie qui fit de moi ce que je suis : un fou, un être qui fait le mal pour le plaisir, pour se venger du mal que le monde lui a fait subir. C'est moi ! Je suis Cyrin ! »

Et ce disant, il se transforme devant les yeux des personnages en un sanglier d'une blancheur éclatante et d'une taille impressionnante. Désireux de condamner au silence ceux qui connaissaient la vérité, il va mener contre eux un combat féroce. Un des deux camps doit disparaître, mais dans les deux cas, Elion sera soulagé. Dans le premier cas, il pourra continuer à vivre, dans le deuxième, il sera débarrassé de sa folie.

Caractéristique de Cyrin :

Défenses : 17

Dommages : 5D

Points de Vie : 40

(pas d'inconscience)

Armure : 10

Derniers Détails

Malgré cet éclaircissement final, il reste des points d'ombre dans cette histoire : pourquoi en effet Elion a-t-il enlevé le fils de Montaire ? Ce n'est à attribuer qu'à la folie de l'homme. Il voulait punir son fils de l'avoir écarté du château à une certaine époque : Montaire avait compris le rôle que jouait Elion dans la mort de ses frères et avait utilisé cette connaissance pour le forcer à quitter le pouvoir. En enlevant son fils cadet, il pensait pouvoir l'éduquer de façon différente, afin que ce dernier agisse comme Elion et élimine ses frères pour prendre le pouvoir. C'est dans ce but que Cyrin passait ses journées à interroger le pauvre enfant : Pourquoi n'a-t-il pas les mêmes privilèges que ses frères ? Pourquoi ne peut-il pas devenir comte ? etc.

Quant au comte, il ne désirait pas que des chevaliers se mêlent de l'histoire, parce que cela amènerait une vérité qui porterait ombrage à la respectabilité de sa famille.

La légende Cyrin existe bel et bien et Elion l'avait lue dans des textes anciens. S'est-il rappelé cette histoire au moment où sa haine était la plus importante ? Ou alors un druide ou un sorcier a-t-il exaucé son souhait muet ? C'est une énigme qui ne sera jamais élucidée : est-ce les faits qui font les légendes ou les légendes qui font les faits ?

Vaincre Cyrin rapporte 200 points de renommée à celui qui l'abat. Avoir combattu Cyrin rapporte 100 points de renommée. Rapporter l'enfant, enfin, en donne 50.



Jeux de Nains...

Ce scénario propose de plonger les joueurs dans un chassé-croisé para-physique où ils auront tout loisir de se perdre ou à l'inverse, de résoudre d'anciens mystères.

La résolution de cette histoire dépendra énormément des choix des joueurs et du maître, cette non linéarité impacte évidemment sur la structure du texte. Un premier chapitre décrit les origines du problème, une dizaine d'année avant le début de la partie. Une seconde partie propose une introduction qui pourra être faite aux joueurs et brosse un tableau de la situation aux mimosas à l'heure actuelle. Enfin, dans une troisième partie on trouvera un ensemble de pistes et de propositions pour agrémenter l'histoire et la mener à un terme.

Avertissement

Le présent document présente la structure chaotique commune à tous ces textes dans lesquels on a à choisir parmi un trop grand nombre d'idées. Bien que j'ai l'audace de le présenter comme un scénario, il faudrait donc peut-être plutôt le considérer comme une aide de jeu, une boîte à outils, un recueil d'idées propices à la création d'un scénario.

Je préfère néanmoins laisser le texte en l'état, d'une part par fainéantise, mais aussi et surtout par incapacité à faire ce tri douloureux parmi toutes ces trames que j'estime aussi intéressantes les unes que les autres.

Les mimosas 1981

Dans le lotissement des mimosas tout le monde connaissait Eugène Fritsch, c'était le premier à avoir fait construire ici, et pour ainsi dire à bien des égards il était devenu l'âme du quartier. Bricoleur passionné, toujours enjoué, il prenait un réel plaisir à aider ses voisins. C'était lui aussi qui était à l'origine de la fête annuelle du voisinage, des festivités qui se déroulaient souvent dans sa propre cour, au milieu de ce jardin richement décoré et qui faisait sa fierté. Eugène éprouvait un plaisir visible à tous ces jeux d'enfants sur sa propriété. C'est que d'enfants, lui, il n'en avait pas. Ou peut être en avait-il eu un jour. Mais cela personne ne le savait, après tout, qui pouvait se targuer de bien le connaître, Eugène ?

Une nuit d'automne, le quinquagénaire Eugène Fritsch et son impressionnante collection de nains de jardins ont tout bonnement disparu. La perte des ornements eut pu

prêter à rire, mais celle d'Eugène Fritsch inquiéta le voisinage. Au cours de l'année les allées et venues sporadiques d'agents de l'état témoignèrent de l'embourbement d'une enquête difficile et chaotique. Les rumeurs les plus folles se mirent à circuler sur le compte du disparu. On le suspecta même de pédophilie après avoir rapproché la date de sa disparition et celle de Myriam Voegelsang, une fillette d'un proche quartier.

Lorsqu'il n'y eut plus que les témoins de Jehova à rester sur les paliers du voisinage on comprit que l'enquête était abandonnée. La mémoire étant d'autant moins prégnante qu'elle est inexorablement rongée des tarets du quotidien, aux mimosas on ne se préoccupe plus du destin du vieux Fritsch. Les années passent et la maison est toujours à vendre.

Le funeste destin d'Eugène Fritsch

Eugène n'aurait jamais dû prendre le volant ce soir-là. Toute sa vie il se repassa les moments importants de cette maudite soirée. Les moments où il aurait pu infléchir la course du destin. Si seulement il avait écouté Suzanne, sa femme. Comme toujours chez les Mahl, le repas avait été inutilement arrosé. Eugène avait réagi trop tard, la pluie n'arrangeait rien. Lui et son épouse s'en tiraient avec quelques points de suture, mais leur petite Suzy décédait à l'hôpital.

Eugène ne se pardonna jamais le décès de sa fillette de six ans, sa femme ne lui pardonna pas non plus. Peut être trouvait-elle là un moyen de se disculper à ses propres yeux. Après tout elle n'avait que faiblement protesté ce soir-là. Le divorce prit à peine plus de temps que la séparation. Au sortir même de l'hôpital.

SCENARIO LITTLE FEARS



Auteur :
Benjamin Schwarz
Illustrations :
Benjamin Schwarz

Eugène avait changé de vie du jour au lendemain, il avait déménagé, changé d'emploi et arrêté de boire. S'abîmant dans le travail, puis dans les activités multiples de sa retraite anticipée, il n'avait pourtant jamais oublié le visage de sa fille. Souvent le fantôme de Suzy venait le hanter aux heures sombres de la nuit, et le vieil homme tout à son sentiment de culpabilité ne remarqua jamais l'expression de profonde tendresse qui animait le spectre, préférant voir une accusation dans le moindre de ses traits.

Le fait est qu'à rester si longtemps aux abords incertains du monde intangible on finit par en ouvrir les portes et à donner corps à ses propres bourreaux. C'est ainsi qu'Eugène ouvrit en grand et bien malgré lui le portail du placard, donnant vie aux petites silhouettes de son jardin. Certainement que l'aversion qu'éprouvait sa fille pour ces figures inertes et inquiétantes avait joué dans la forme que prirent les démons porteurs du châtement.

Les affreuses entités avaient saccagé le jardin avant de prendre la maison d'assaut. Eugène avait mis un certain temps à se réveiller, et il aurait certainement réagi trop tard incapable d'évaluer le danger réel, s'il n'avait été effrayé par le spectre de sa fille. Fuyant le fantôme, il échappa momentanément aux lutins infernaux qui se lancèrent à sa poursuite jusque dans les collines voisines où ils le dépecèrent et l'enterrèrent vivant.

Quant aux nains, ils n'en restèrent pas là. Ayant pris goût à cette existence sauvage, ils hantent maintenant les collines du Haasenfeld et sont responsables de disparitions épisodiques qui bien souvent passent inaperçues.

Les mimosas 1991

Un tour du propriétaire

Un été chaud

Au cour de cet été caniculaire qui fatigue les adultes sans pour autant venir à bout des enfants, il a été décidé de faire un pique-nique dans les bois voisins. À l'ombre des grands arbres la température sera certainement meilleure que sur la pelouse du pavillon préfabriqué, et cela donnera aux parents la quiétude d'une journée sans marmaille. Quant aux enfants, ils seront positivement enchantés d'aller dans cette forêt que dans la cour de récré on dit hantée.

Pour cette équipée les enfants sont remis entre les mains de Hilde et de Jens, les seuls deux adolescents encore présents à cette période avancée de l'été. Hilde a quatorze ans, une mini jupe brune et de gros genoux. Lorsque le vent coquin s'en mêle, on devine par intermittence une culotte orange Ikéa et le renflement de désirs qu'elle ne se connaît pas encore. Jens est le neveu d'un résident du quartier, à seize ans il n'est pas si naïf pour un jeune de la ville. Il faut dire que ses parents l'envoient chaque été s'ennuyer à la campagne pour qu'il s'y épanouisse. Avec son duvet naissant au-dessus de sa lèvre, ses cheveux mi-courts d'un blond sale, ses T-shirts informes et sa voix en train de muer, il n'a pour les parents rien d'un Apollon. Mais les Apollons modernes n'ont rien à voir avec ceux de la Grèce antique et pour la jeune Hilde, Jens présente

tout l'attrait de la mystérieuse et moderne capitale. D'un accord tacite, les deux adolescents comptent bien mettre à profit cet après-midi pour étendre le champ de leurs connaissances respectives. Ainsi, le pique-nique expédié, les deux jeunes se débarrasseront des mômes pour se livrer à leurs propres jeux.

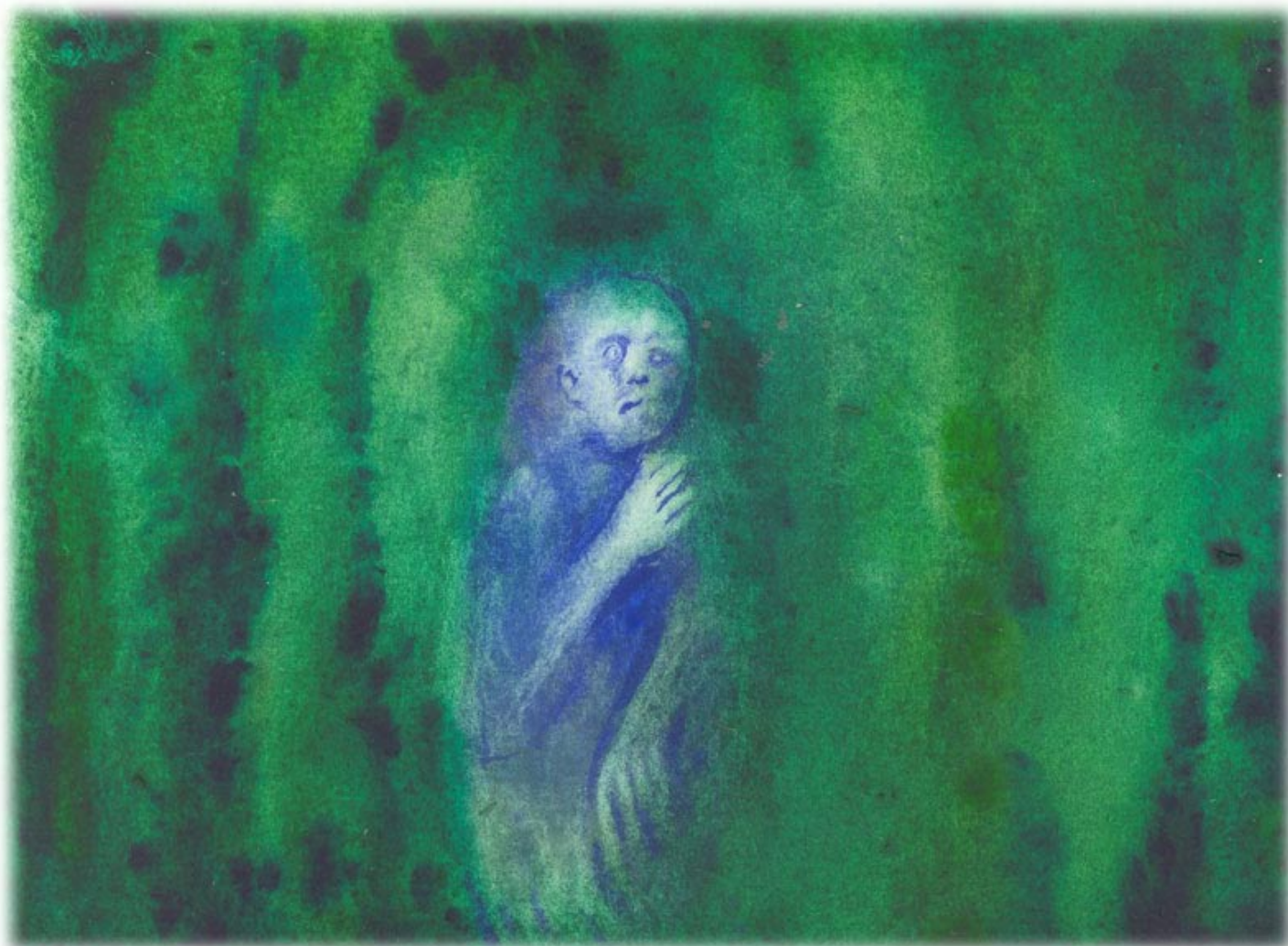
Le Haasenfeld ou « champ du lièvre »

Il s'agit d'un agencement de collines à quelques centaines de mètres du quartier des mimosas. Les premiers renflements de terrain constituent une vieille friche où la terre rejetée lors de la construction des mimosas a été rejetée en autant de pyramides et de butées recouvertes maintenant d'un épais maquis de genêts. Un terrain de jeu rêvé où les enfants du quartier se retrouvent fréquemment pour jouer à cache-cache et attraper des tiques. Un peu plus loin un peu plus haut, une bande de terrain en pente douce oppose le vert profond de sa luzerne au jaune pétant des genêts. Les enfants ne s'y aventurent que rarement, préférant batifoler dans les replis secrets plus près du quartier. C'est cependant l'endroit idéal pour une partie de « chat » ou pour les pique-niques en famille. En surplomb de cette bande herbeuse s'étend une forêt de pins plantée quinze ans plus tôt. La régularité de l'espacement des troncs y génère une impression de fausseté qui confine au malaise. La densité des branches interdit d'y progresser avec aisance, assombrit le sous bois et induit un sentiment d'oppression et d'étouffement. C'est sans doute ces raisons qui ont contribué au développement du mythe de la « forêt hantée ». Il y a aussi ces petites cabanes décrépies que certains courageux affirment avoir vues dans une clairière au centre de la forêt. La clairière existe bien, elle n'est pas exactement au centre du bois et abrite un cercle de ruches maintenant abandonnées. Pour la petite histoire Robert Fledermaus, le propriétaire des abeilles est décédé quelques années plus tôt à l'endroit même de ses ruches. On a mis sa mort sur le compte de son grand âge et de la bouteille de schnaps qu'on a retrouvée à ses côtés. C'est en effet l'alcool qui est à l'origine du décès du vieil homme. Les plus chanceux voient des éléphants roses, généralement ce sont des rats. Pour Robert cela aura été des nains, des myriades de nains arborant un sourire carnassier en sortant de terre. Et cette vision aura été trop forte pour le petit cœur fragile.

De manière générale les nains dorment toujours sous terre à moins qu'ils ne soient réveillés par la présence d'individus suffisamment candides. Des enfants bien entendu, mais aussi parfois des adultes ayant gardé une part de leur intuition enfantine. Naturellement, ou artificiellement comme dans les transes alcooliques. Lorsqu'ils sont réveillés, les nabots obscènes n'ont de cesse que de commettre des exactions alentours, et particulièrement à l'endroit de ceux qui les ont réveillés.

Les bois hantés

Le pique-nique pourra avoir lieu dans le champ de luzerne, après quoi les adolescents s'éclipseront dans le secret de la « forêt hantée » pour s'adonner à leurs propres jeux. Il ne serait pas impossible que Jens prétexte de la dangerosité du lieu pour tenter de dissuader ses protégés de le suivre sous le couvert des pins.



Les personnages, contraints de trouver à s'amuser, ne seront certainement pas longs à mettre à profit les ressources naturelles du lieu. Ils pourraient redescendre jouer dans les genêts, rester dans la luzerne pour une partie de « chat », ou rentrer dans les bois. Après tout, l'occasion est trop belle pour se faire mousser dans la cour de récré. Quelle gloire pour celui qui y construira une cabane, ou pour celui qui observera les ruches ! Et puis aussi, il y a la curiosité concernant le départ des deux grands. Qui ne serait pas tenté d'épier les fastidieuses entreprises du jeune Jens ? C'est qu'il aimerait bien pratiquer un peu ce que l'an passé Helga lui a enseigné, mais la prude Hilde n'est pas facile à convaincre. Elle aura d'ailleurs certainement recours à la présence des enfants pour échapper aux entreprises du kaliméro pervers. En cherchant les enfants, Hilde pourrait d'ailleurs sans le vouloir mettre en déroute quelque indicible danger les menaçant.

Au cours de cette après-midi récréative les personnages auront en effet l'occasion d'être confrontés à nombre d'événements étranges quoique anodins : des craquements de bois un peu trop fréquents, des oiseaux qui se taisent subitement, des couleurs criardes fugacement aperçues derrière les branches et dont on ne saura pas expliquer l'origine. Était-ce un tronc ? Était-ce cette bouteille de coca ou cette autre ordure qui parsèment malheureusement çà et là le paysage bucolique ? Non, cela n'avait pas cette couleur. Et puis j'aurai juré que cela bougeait ! Petit à petit la sombre réputation de la forêt revient à l'es-

prit des personnages cependant que les raisons de craintes se multiplient.

Enfin, la découverte d'un squelette de chien mettra un terme à l'après-midi récréative et aux prétentions de Jens. L'animal porte un collier et on l'identifiera plus tard comme étant un mâtin disparu deux ans plus tôt, mais pour l'heure on s'intéressera plutôt à l'objet qu'il tient dans sa gueule décharnée : un nain de jardin délavé par les intempéries et brisé net en son milieu, sans doute par l'action des mâchoires. Hilde se souvient parfaitement de ce nain à l'accordéon. Un de ses préférés. L'enquête de police ne sera pas relancée pour autant, le chien aura pu déterrer l'objet n'importe où. La vieille histoire vient cependant de refaire surface et la réputation de la forêt de s'assombrir encore un peu.

Les joueurs sortiront à la fois échaudés et électrisés de cette après-midi riche en événements. Un grand nombre de questions se posent maintenant à leurs jeunes esprits : qui donc était ce monsieur Fritsch avec ses nains ? Quel était ce chien ? Qu'est-ce qu'un squelette ? Quelle était cette lueur étrange dans l'œil de Jens ? Pourquoi le nez de Hilde était-il anormalement lisse et brillant ? Pourquoi ces auréoles sous ses bras et ces deux pointes sur sa poitrine ? Cela a certainement un rapport avec ces mystérieux objets que les parents n'évoquent qu'à mi-voix : tampons hygiéniques !

Certains n'en dormiront pas la nuit, à moins que ce ne soit dû à ce violent orage qui s'est enfin décidé à ouvrir en grand les écluses du ciel pour rafraîchir l'asphalte et l'air brûlant de la canicule. Le maître est d'ailleurs appelé à se servir de cet artifice au moment qu'il jugera propice. Rien de tel qu'une averse aussi violente qu'impromptue et un ciel zébré d'éclairs pour dramatiser une ambiance et bloquer les personnages dans un lieu le temps d'une accalmie. Les personnages auront en outre la possibilité de mettre à profit la fin d'après-midi et le début de soirée pour enquêter à la maison et dans le voisinage.

La maison hantée

Il y a aux mimosas une maison qu'on dit hantée. Le jardin non entretenu est retourné à l'état sauvage et le crépi sur les murs s'est écaillé par endroit, léproisé par les pluies. Les volets de PVC fermés et salis par le temps renforcent encore le côté lugubre de l'édifice. Les enfants du voisinage s'entendent pour dire que la villa est hantée ; quant à savoir pourquoi, comment et par qui, les versions diffèrent autant que leurs sources.

La maison du père Fritsch, car c'est bien de celle-là qu'il s'agit, a été visitée par « des grands » en mal de sensations quelques mois auparavant. Pour entrer les jeunes visiteurs ont simplement remonté un des volets roulants et forcé la porte de la véranda restée mal fermée.

Les personnages apprendront certainement l'histoire de cette maison et seront tentés de faire un tour dans son jardin. Là, ils ne manqueront pas de remarquer le bas du volet écorné et la porte ouverte juste derrière. Sans doute ne résisteront-ils pas à l'envie d'y pénétrer.

La maison est bâtie sur un modèle classique : un sous-sol parking / buanderie / atelier, un premier étage cuisine / salle de bain / salon et un dernier étage d'habitation comprenant trois chambres. L'une de ces chambres était celle d'Eugène Fritsch, la seconde était une chambre d'amis rarement usitée, quant à la dernière, elle n'a jamais été terminée et exhibe toujours ses isolations en laine de roche éventrées. Depuis le temps les pigeons ont fait leur chemin sous les tuiles et ont pris possession de la pièce y amenant le bruit et l'odeur.

A la mort d'Eugène, Mme Fritsch a hérité de la maison. Elle a envoyé sa sœur fermer l'endroit et ne s'en est plus occupée depuis. Tous les meubles sont restés en place et sont maintenant recouverts d'une épaisse couche de poussière. Avec un peu d'acuité on y décèlera le passage des précédents visiteurs : quelques traces de pas, des papiers de bonbons, quelques menus objets déplacés ou volés et signe indubitable de décadence et de rébellion : une canette de panaché vide et deux mégots.

Privée de chauffage et d'entretien depuis dix bonnes années, la maison transpire le froid et l'humidité. Le papier peint et la moquette exhibent des auréoles humides et jaunâtres « comme du pipi de fantôme ».

Dans les affaires du père Fritsch ou sur sa table de nuit les joueurs pourront contempler la photo d'une fillette radieuse dans sa jupette plissée, ses sandalettes et ses socquettes blanches : Suzy. Ils auront d'ailleurs tout loisir de rencontrer le modèle plus ou moins vivant, soit en la personne du fantôme de Suzy, soit dans sa demi-sœur née entre temps et qui porte le même nom.

Le retour de Germaine

Le destin étant facétieux, il a choisi cette date pour rappeler la maison au souvenir de Germaine Fritsch. Enfin décidée à prendre ses souvenirs et ses hantises en main (à moins simplement qu'elle n'ait été poussée par une nécessité financière...) Germaine se rend aux Mimosas pour y visiter son bien. « Vendre ou habiter ? », telle est la question !

Passablement secouée par son accident il lui aura fallu longtemps avant d'avoir une aventure après son divorce. L'aventure fut sans lendemain... ou presque, car si elle ne put supporter longtemps cette encombrante présence masculine, Germaine n'en donna pas moins naissance à une charmante petite fille à qui elle a donné le nom de Suzie. Certainement par morbidité. Hasard étrange, cette Suzie là ressemble énormément à sa sœur décédée et elle a approximativement l'âge que cette dernière avait à l'époque de l'accident. Une ressemblance qui pourrait bien semer le doute et l'émoi chez les joueurs.

Les personnages ne manqueront pas de rencontrer leurs nouvelles voisines. Peut-être seront-ils d'ailleurs pris en flagrant délit de visite de la maison. Peut-être seront ils sauvés in extremis de l'attaque d'un nain tueur par la présence soudaine de Germaine ? Ils auront en tous cas très certainement l'occasion de confondre les deux Suzanne, mais laquelle auront-ils découvert en premier ?

Partagée entre ses souvenirs douloureux et la volonté de se réconcilier avec son passé, Germaine présentera un visage particulièrement trouble et incohérent pour les jeunes personnages. Toute miel à un moment, elle se montrera exécrable l'instant d'après pour peu qu'entre-temps elle ait subi une contrariété, ou pire, que les joueurs ne mettent involontairement les pieds dans le plat.

La vétusté de sa maison imposera certainement aux Fritschs d'accepter l'invitation à dormir chez l'un ou l'autre de leurs voisins (des parents des personnages-joueurs ?) une ou deux journées, le temps que l'électricité et le chauffage soient rétablis dans la maison. Et si la remise de l'électricité avait lieu lors de la visite des joueurs ?

Les mimosas 666

Pistes et événements

Suzy la morte

Amené à la non-mort par le remord prégnant d'Eugène, le spectre de Suzy hante les couloirs du pavillon Fritsch. Elle s'y est tout naturellement octroyé la chambre en travaux qu'elle considère comme SA chambre. Sa conviction de sa propre existence est si forte qu'elle peut influencer sur la perception de la réalité qu'ont les personnages. Rien ne laisse d'ailleurs supposer qu'elle n'est pas réelle. Suzy pourrait aborder les personnages dans la villa et leur proposer de venir jouer dans sa chambre. Dans son sillage la maison paraît habitée, les papiers peints et la moquette sont indemnes et la chambre de Suzy est un modèle de chambre de petite fille : papiers peints roses, draps de lits

« mon petit poney » et étagères couvertes de barbies. Pour ce qui est des jouets, les garçons en seront pour leur frais et devront se contenter du plus masculin : la dinette.

En tout état de cause le retour à la réalité, par l'intercession d'un camarade extérieur ou lors d'une seconde visite de la chambre risque d'être rude !

Le spectre de Suzy peut être rencontré n'importe où à l'intérieur de la maison. Il hante aussi parfois le jardin aux heures les plus sombres de la nuit. On peut entendre ses rires cristallins alors qu'il joue à la balancelle, qu'il cueille des fraises ou des fleurs dans les parterres du jardin. Les personnages pourraient alors recevoir fleurs et fruits ou bien encore jouer dans le jardin, et se rendre compte le lendemain que la balancelle est complètement rouillée. Quant à la belle pivoine qu'ils ont offert à leur maman, on se demande bien d'où elle peut provenir. Pas des parterres d'Eugène, envahis par les herbes folles depuis bien dix ans. Pourtant, il est vrai qu'antan, le père Fritsch il en avait, de belles pivoines, et les géraniums les plus luxuriants qu'on ait vus, son jardin dégorgeait littéralement les géraniums.

Comme beaucoup de fillettes, le spectre de Suzy est un peu timide. Dans un premier temps il se contentera d'observer les joueurs. Certains auront l'impression d'être observés, d'autres auront la vision fugace d'un reflet dans une fenêtre ou un miroir. Suzy choisira enfin son ami et lui proposera de jouer avec elle. Avec l'entraînement de groupe elle sera rapidement visible à tous. Tout comme la fillette morte dont elle est le reflet, Suzy a une peur bleue des nains de jardin qu'elle appelle « eux » ou encore les « petites formes méchantes » pour n'avoir pas à prononcer leur nom. Suzy a cependant des facilités à sentir la présence de cette menace, si ce n'est à la combattre. Elle sera donc un bon allié pour les joueurs, pourvus qu'ils surmontent leur peur du mystère.

Suzy la vive

Dès que les nouveaux Fritschs seront arrivés aux mimosas les personnages pourront facilement faire connaissance et lier amitié avec la petite Suzie. Elle est nouvelle ici et sera heureuse de se faire des amis, d'autant que le spectre ne manquera certainement pas de venir la visiter la nuit et de la houspiller par jalousie ! Ah les relations entre frères et sœurs ! Concernant ce problème particulier Suzy sera certainement muette dans les premiers temps, mais n'hésitera pas à s'épancher pour peu qu'elle ait la certitude d'être écoutée et crue par son auditoire.

Précisons que Germaine n'a jamais jugé utile de parler de sa grande sœur à Suzy et que cette dernière comprend d'autant plus mal cette apparition nocturne qui la tourmente et prétend qu'elle lui a volé sa place, son nom et sa maman. Germaine est bien entendu trop pragmatique pour être touchée par quelques événements para-physiques. Elle est bien entendu troublée par les traces de griffures exhibées par sa fille et les touffes de cheveux qu'elle retrouve au matin sur la moquette. Des automutilations que Suzy s'inflige certainement par atavisme, autant de confirmations qu'il vaut mieux continuer à lui masquer la vérité. Quant à ses mensonges concernant une petite fille qui vient la troubler la nuit, il ne saurait s'agir que de bribes de paroles concernant sa sœur, que Suzy aura happées lors de conversations dans sa petite enfance. Vraiment,

avec les enfants il faut faire attention à ce que l'on dit. Et de soigner le mensonge à grand renfort de claques.

Suzy est certainement la plus à même d'attirer le spectre de sa sœur, et certainement la seule capable de l'emmener en dehors de la maison Fritsch. Il est aussi très probable que dès l'arrivée de la vivante, la morte devienne une véritable teigne. Il faudra des trésors de diplomatie pour l'amadouer.

Myriam

Dix ans plus tôt la petite Myriam a été victime d'un rapt en pleine fête du quartier. La proximité de date avec la disparition d'Eugène Fritsch et la proximité des deux lotissements (la roseraie se trouve à moins d'un kilomètre des mimosas) a naturellement amené à penser que le quinquagénaire était à l'origine de l'enlèvement. Pourtant il n'en est rien, le kidnappeur est actuellement sous les verrous pour un autre crime et cette aventure permettra peut-être de le confondre. Dix ans plus tôt il avait conduit la petite Myriam en robe de chambre dans cette forêt et lui avait couru après pendant une bonne heure après qu'elle se soit échappée. Il avait enfin retrouvé son cadavre affreusement mutilé et en avait même vomi. Pour masquer les traces de sa propre culpabilité il avait alors résolu d'enterrer le cadavre à l'endroit même du massacre, y laissant maladroitement une trace de son passage en faisant tomber sa carte d'identité en refermant le trou. Carte que les joueurs pourront trouver.

Maintenant, Myriam hante les abords de la forêt où son cadavre est enterré. Elle apparaît invariablement sous la forme d'une petite fille mélancolique à la robe de nuit déchirée, arborant une pâleur malade et une chevelure noire encadrée par de petites couettes. De loin on pourra la croire vivante, mais de suffisamment près son intangibilité est indubitable. Muette et inexpressive elle se borne généralement à observer les jeux depuis la lisière des bois où elle fait mine de s'enfuir dès la première alerte pour retrouver la sécurité relative de son corps putréfié.

Myriam pourrait apparaître à un joueur au détour d'une butte de genêts dès le début de la partie. L'instant d'après la jeune fille aura comme disparu et pourra être distinguée aux abords de la forêt. Le MJ pourrait en faire l'apparition attitrée d'un des personnages, ou au contraire, le trait commun à tous qui poussera les joueurs à explorer les bois.

Le mort était vivant

Pour les MJs que la débauche de fantômes n'effraye pas, il sera assez naturel de penser qu'Eugène n'ait pas survécu à sa rencontre avec les nains et qu'ayant été enterré vivant dans les bois, son spectre continue de hanter les lieux. Il se pourrait même que le fantôme pousse parfois jusqu'à son ancienne maison ou son ancien jardin, offrant ainsi le support d'une légende urbaine : le vieux qui passe la tondeuse les soirs de pleine lune à minuit.

En outre sa nature éthérée le met vaguement à l'abri des nains et lui permettra de voler au secours des personnages dans un moment désespéré. On pourra enfin imaginer une scène (finale ?) fleur bleue à souhait où les deux spectres de l'homme et de sa fille se retrouveront enfin après s'être tant cherchés et disparaîtront lentement dans un

halo évanescant... Laissant le soin aux enfants d'expliquer tout ce fatras aux autorités locales. Fous rires et camisole en perspective.

Dans un tout autre registre, on pourrait imaginer qu'arrivé à un stade trop élevé d'horreur, la raison déjà fragile d'Eugène Fritsch ait totalement vacillée. Sa folie l'ayant rapproché du monde du placard, il aurait cessé d'être une proie privilégiée pour les nains qui se contentent du plaisir sadique de lui donner quelques fois la chasse. Il aurait alors erré dix ans hagard dans les bois, se cachant de tout et de tous, se nourrissant d'écorces et d'insectes, ne laissant que des traces cryptiques de son passage et donnant corps à la légende enfantine de la maudibête des bois. Il refuse tout contact avec la société mais ne peut s'empêcher d'observer de loin, à couvert des bois. Les enfants auront peu de chance de le rencontrer, et si cela se faisait, nul doute qu'ils partent en criant ... En tous cas, c'est ce que fera le père Fritsch ! Le vieil homme fait peine à voir. Avec sa pilosité abondante et sale, sa nudité boueuse, ses ongles crochus, sa bouche édentée et son regard hagard, il est retourné à l'état de bête et a perdu l'usage de la langue et traîne derrière lui une odeur d'ordure caractéristique. Il craint les enfants car ils lui rappellent sa faute envers sa fille, et cependant pour la même raison il sera prompt à leur porter secours s'ils se trouvaient en danger de mort. Il serait même capable alors de se révolter contre ses petits

bourreaux. On pourra aussi imaginer une rencontre entre Eugène et son épouse, ou bien la rencontre d'Eugène et du spectre de sa fille. Dans ce dernier cas l'Hermite pourrait retrouver un semblant d'humanité en versant une larme et en prononçant le nom de l'enfant chérie. En tout état de cause, il est évident que la découverte d'un errant dans le bois communal déclenchera une battue de la police et aboutira à l'internement de l'hermite. Les jeunots en concevront certainement de la mauvaise conscience et y gagneront quelques points de perversion, mais cela leur épargnera toujours les affres d'une explication embarrassée.

Youki is dead

Les personnages connaîtront très vraisemblablement Mlle Lorentz, cette sympathique sexagénaire fille de pasteur qui n'a d'autre passion dans la vie que ses quatre chiens et la propreté. Propreté dans toutes les acceptations du terme : des vitres de sa maison à la vêtue des enfants du quartier. Mais les gamins ne s'arrêtent pas à la mise revêche de cette chère vieille dame, ils connaissent les arbitraires qui ouvrent son porte-monnaie et son garde-manger : en remplaçant un « je m'en fous » par un « je m'en fiche » on pourra espérer la tablette de chocolat, quant au « j'adore le chocolat » il faudra le remplacer par



un « j'aime beaucoup le chocolat », car d'après madame Lorentz « on n'adore rien, on adore Dieu ! ».

Les quatre toutous de madame Lorentz ont tous leur (sale) caractère bien distinct. Helmut le bichon maltais n'aime pas les enfants, mais les mord rarement. A l'inverse Albrecht le yorkshire sénile et incontinent est le meilleur ami des enfants auxquels il essaye toujours de soutirer des morceaux de sucre en cachette de sa maîtresse. C'est d'ailleurs certainement la raison majeure de sa cécité. Youki le pékinois voue une haine à tout ce qui porte l'uniforme, du facteur au policier en passant par le petit voisin déguisé en Zorro.

Au cours de l'histoire on pourra imaginer de nombreuses interactions avec la vieille dame et ses chiens. Youki, par exemple, n'a de cesse de s'échapper et les personnages pourront certainement être amenés à le rendre à sa maîtresse un grand nombre de fois pendant la partie. Gagnant au passage quelques piécettes ou une tablette de chocolat... Ou peut-être même cet objet auquel ils prêtent des vertus magiques (la casquette de SS de feu monsieur Lorentz ?). Il est aussi tout à fait envisageable de pousser les joueurs à suivre l'espion pékinois dans une direction donnée... Une certaine maison ou pourquoi pas une certaine forêt !? Si tel est le cas, le pauvre Youki risque fort de ne pas ressortir vivant des bois. On entendra quelques temps ses glapissements puis le hurlement caractéristique du pékinois mis à mort par une bande de nains de jardins carnassiers. Avec un peu de chance on retrouvera le médaillon au milieu d'une carcasse encore fumante.

Quelques notes sur Hilde

Hilde se souvient bien du gentil monsieur Fritsch. Il permettait qu'on joue dans sa cour et offrait toujours un goûter. Il avait d'ailleurs installé une balançoire, bien qu'il n'ait jamais eu d'enfant. Les parents n'hésitaient alors pas à laisser leurs bambins en garde au père Eugène lorsqu'ils avaient une course à faire. En ce qui concerne les rumeurs sur le père Fritsch, le MJ pourra faire de Hilde la porte-parole d'un courant ou de l'autre. Comme on le sait, les souvenirs enfantins sont aisément manipulables et constructibles... Hilde se souvient aussi très bien des nains avec lesquels elle jouait souvent à la dinette.

La fête du quartier

La fête du quartier serait un bon moyen de rassembler tous les voisins et de permettre de nombreuses interactions. C'est aussi typiquement le lieu où les enfants se rassemblent et où paradoxalement ils jouent entre eux à la fois à proximité des adultes et complètement libérés de leur regard. Cela peut être l'occasion de réintroduire Myriam, attirée malgré elle par ce genre de manifestations. Bizarrement, aucun adulte ne semble savoir qui est cette petite fille dont on leur parle et qu'aucun d'eux n'aura remarquée. Suzy, elle, est « punie » et n'a « pas le droit de quitter la maison », elle invitera les joueurs à jouer au jardin ou dans sa chambre. Curieusement, elle non plus, les parents ne la voient ni ne la connaissent. D'ailleurs personne n'habite dans cette maison depuis 10 ans ! Youki sème le trouble en s'enfuyant avec un paquet de brochettes et peut mener les joueurs vers les genêts où ils croiseront fugacement un nain à la mine équivoque. Le même nain pourra être aperçu plusieurs fois au cours de la fête...

N'est-ce pas lui qui est parti avec l'allume-feu qu'on ne retrouve plus ? Et que compte-t-il faire avec cette brochette ? N'est-ce pas celle-là qu'on retrouve plus tard enfouie dans l'œil de Mme Lorentz morte devant la télévision ?

Tout s'achèvera dans un grand bain de papier

Si l'ambiance dégénère un peu trop, un épilogue en queue de poisson pourrait consister dans la venue des camions de la Sopapest, la société exploitant le bois hanté. Les arbres arrivés à maturité vont être coupés, déterrés et envoyés vers la papeterie. A cette occasion la terre retournée exhibera son macabre butin : les corps des disparus : Eugène Fritsch ? Myriam Staemer ! Quelques animaux sauvages ou familiers et une belle collection de nains de jardins éparpillés sur quelques hectares.

Que fait le FLNJ ?

Ce scénario impose presque la participation fugace du Front de Libération des Nains de Jardins. Le groupe était d'ailleurs particulièrement actif dans les années 90.

On pourrait par exemple imaginer la disparition récente des nains de quelques pelouses des proches quartiers. Un événement que les joueurs mettront certainement en relation avec la mobilité qu'ils ont constatée à d'autres nains. Ce faisant, ils pourraient d'ailleurs bien donner vie à ces nouveaux évadés. Quant aux « dangereux activistes » du FLNJ on pourrait les rencontrer dans une proche sablière ou dans les bois en train de « redonner la liberté » à leurs protégés. Les joueurs pourraient par exemple découvrir une scénette organisée (pique-nique de nains ?), donner involontairement vie aux petites formes, puis tomber sur les FLNJs encore dans les parages après leur dur labeur. Une alternative intéressante pourrait aussi consister dans la création et l'affrontement de deux bandes de nains. Tout dépendra de l'état d'esprit des personnages au moment où ils donneront la vie aux effigies : ils pourront en effet se les imaginer comme alliés ou comme bourreaux. En tout état de cause, être retrouvés en possession d'une de ces figurines volées conduira certainement à de sérieux ennuis (privé de télé ou de dessert ?), surtout si l'on commence par mentir en prétendant qu'ils courent tout seuls !

Enfin, il n'est pas impossible que le grand frère d'un des joueurs fasse lui-même partie du FLNJ. En ce cas, le jeu aura la tête pleine des histoires de liberté et de fête de nains que son facétieux aîné lui aura racontées.

Nains infernaux

Le cœur de ce scénario réside dans le danger que présentent les nains d'Eugène, réveillés au début de l'histoire par la présence des joueurs. La menace ne se fera cependant sentir que petit à petit, au fil des heures ou des jours, alors que les nains s'enhardissent et sortent du bois.

Véritable nanophyle, le père Fritsch possédait une collection importante de ces figurines. Estimons-la à une cinquantaine de pièces et on en inférera la menace qui plane sur les mimosas. Restés longtemps sous terre, ils sont tous élimés et délavés renforçant d'autant leur aspect malsain. On trouvera des figurines de diverse nature : zinc peint, plastique plein, terre creuse, porcelaine et de différentes formes : l'un pousse constamment une brouette, un autre brandit une pelle ou une hache, un autre encore un râteau. Un privilégié à la mine réjouie chevauche un cochon.

Chacun possède un caractère propre et tous arborent un rictus hésitant entre joie naïve et sadisme exacerbé. Ils s'expriment rapidement sur un mode suraigu pratiquement incompréhensible. On pourra imaginer un simplet au bonnet tombant, particulièrement maladroit jusque dans ses exactions. Un bedonnant vite essoufflé motivé uniquement par le viol de ce qui se trouve à sa portée : poupée, doudou, coussin, patin à roulette ou jambe de petite fille. Un autre, saute en parachute et moleste les personnages depuis des recoins hors d'atteinte. Celui qui semble être le chef de la petite bande s'avère être métallique et donc difficile à briser. Sa peinture écaillée lui donne un aspect encore plus désagréable que ses confrères, et sa malignité n'a pas de borne. Il n'hésite pas à sacrifier les siens pour parvenir à ses fins.

Un exemple de partie

Le MJ est bien entendu encouragé à s'approprier les divers éléments introduits jusqu'ici, à les détourner et à les enrichir à l'envie. A suivre une trame « au petit bonheur la chance » ou au contraire à construire méticuleusement son plan. Ci-après, une suggestion de trame à la Spielberg : introduction brutale du sujet / oubli et mise en place longue des personnages principaux et des à-côtés / retour progressif au sujet jusqu'à un paroxysme.

L'après-midi récréative permet de rencontrer Myriam et s'écourte sur la découverte du cadavre d'un chien ayant visiblement broyé la nuque d'un nain de jardin. Sur ce, les personnages rentrent un peu en avance pour la fête de quartier et se familiarisent avec l'environnement : introduction de Mme Lorentz, Fête du quartier où Youki s'échappe vers la maison hantée, on y rencontre Suzy la morte, on joue dans le jardin puis dans la maison. Arrivent Suzy la vive et sa maman : on découvre avec effroi la vétusté de la maison et on se fait gronder par les parents. Introduction progressive de la menace naine : dans le genre et à la fête. Puis on découvre de minuscules traces de pas dans les parterres de fleurs ou dans le bac à sable encore imprégné d'humidité au matin. On entend une petite chansonnette « HeyHooooo on rentre du boulot ! » récurrente cependant qu'on aperçoit une ombre derrière la toile de tente où l'on joue aux indiens. Petit à petit la présence devient plus prégnante : Ce sont d'abord des peluches éventrées qu'on retrouve dans le jardin ou à la cave (Youki ficit ?), le potager a été massacré (il faut s'en expliquer aux parents), des animaux ont été mutilés, comme par exemple les crapauds qu'on a enfermés dans le caniveau la veille. Les deux Suzy se chamaillent, on devient amis avec la vive et peut être aussi avec la morte devenue boudeuse et jalouse entre-temps.

On franchit encore un pas dans l'horreur en découvrant la preuve manifeste que le sanctuaire de la maison a été violé ! Rapidement, on se retrouve aux prises avec un nain sadique dont il va falloir se débarrasser avant qu'il n'achève de brouiller définitivement les enfants avec leurs

parents. Au cours de sa capture, le nain affublé d'un épluche-légumes et d'une double rangée de canines effilées se montrera un adversaire redoutable, n'hésitant pas à se jeter vers les joueurs en hurlant « HeyHoooo » et en ricanant de manière obscène. Peut-être le nain sera-t-il sauvé par l'apparition des parents venus voir pourquoi les enfants font tant de raffut... En tout état de cause, alors qu'on se croit sorti d'affaire on découvre que quelques autres figurines ont commencé de hanter le quartier. La situation devient vite intenable : il faut vite s'en débarrasser. On demande alors l'aide de Suzy et on se rend compte que la morte s'est débarrassée de la vive en l'envoyant dans la forêt ! Elle a conscience d'avoir mal agi et sera facile à convaincre d'aider les joueurs à sauver leur nouvelle amie : elle se propose d'ouvrir le même portail dans la haie de gardénias qui mènera les joueurs en plein cœur de la forêt. Là, armés jusqu'aux dents, ils subissent les assauts de nains sortant de terre et sont finalement sauvés par Eugène qui sera lacéré par ses bourreaux.

Pré-tirés

Quelques pistes pour l'écriture de pré-tirés pour convention.

Deux voisins / voisines qui sont toujours fourrés ensemble... En même temps c'est normal, parce que leurs parents sont souvent ensemble. Au cours de la partie ils auront d'ailleurs l'occasion de comprendre qu'ils sont demi-frères (Le papa de l'un a fauté avec la maman de l'autre) et de perdre quelques points d'innocence. Dans le background on peut imaginer que les gamins aient joué au docteur, que le gars a montré son zizi et l'autre a pas voulu montrer sa zézette... ça devrait suffisamment occuper les joueurs pour détourner un moment leur attention de l'attitude de leurs parents.

Un personnage dont le grand frère est au FLNJ a trois ans de plus que son petit frère et c'est un faux dur : il a redoublé une classe au grand désespoir des parents, c'est lui qui a bu le panaché dans la maison hantée et il adore faire peur à son frangin. Mais dans le fond il aime bien son frangin et prend sa défense lorsqu'il est houspillé par qui que ce soit... Bon, OK, après il le traite de tafiole et il le frappe lui-même... Mais il le défend...

Un personnage avec un grand jardin, un chat qui parle quand les parents sont pas là : un bon allié mais avec son caractère, très indépendant ne répond que lorsqu'il veut, un peu snob (persan ?) et qui déteste un des pré-tirés.

L'autre visage de Sarah Jane

Dans le Weird West, aucun choix n'est bon. Tu le sais, Marshall, mais ton gang est-il au courant ? Si tu as envie de leur rafraîchir la mémoire, plonge-les dans cette histoire où une simple escorte va se transformer en une mission catastrophique. Dans l'ouest, la morale est une valeur oubliée, et les méchants gagnent souvent à la fin...

SYNOPSIS

Ton gang va être engagé par une famille bourgeoise de Topeka, Kansas, pour aller escorter une jeune femme, Sarah Jane Homkins, depuis le patelin paumé de Bloomtown. Officiellement, c'est pour l'engager en tant que domestique. Si on gratte un peu, c'est parce que la jeunette a été engrossée par le rejeton de la famille. Et tout au fond, c'est pour l'éliminer tranquillement et sauver l'honneur de la famille.

Mais ça, ce sera le cadet des soucis du gang : parce que Sarah Jane n'est plus à Bloomtown, et personne ne veut dire où elle est. Surtout pas le shérif, le maire et un médecin itinérant, qui « dirigent » la ville. Sauf que le vrai pouvoir est aux mains d'un riche exploitant fermier, qui possède toute la région : Malcolm McMeany. A l'aide de ses hommes, il terrifie tous ceux qui le gênent. Le trio de tête du village n'hésitera pas à sous-entendre que Sarah Jane a peut-être eu maille à partir avec lui.

Comme si ça ne suffisait pas, des monstres rôdent dans les champs. Et tout le monde supporte ça stoïquement.

En admettant que ton gang ait envie d'aller au fond des choses, la vérité pourrait bien les tuer : en utilisant d'anciennes invocations connues du médecin, le trio s'est servi du corps de Sarah Jane pour y attraper un manitou puissant devant servir à anéantir McMeany. Mais le groupe en a perdu le contrôle...

Le gang pourra alors espérer inverser le processus, mais ce ne sera possible qu'au prix de sacrifices que peu seraient prêts à faire. Alors ? Trouveront-ils un autre moyen ?

L'ETRANGE FAMILLE FERGUSON

Où l'on découvre les commanditaires, leur étrangeté, leurs vies dérangées.

Engagez-vous

C'est au premier étage d'un bâtiment de briques rouge au bord de la rivière, à Topeka, Kansas. Dans un coin de la pièce, l'horloge fait un tic-tac énervant. Mal à l'aise, peut-être, sur des fauteuils doublés de velours, ton gang est assis face à un tableau plus ou moins vivant : la vieille Emma Ferguson, matriarche du clan Ferguson. Assise bien droite, les mains croisées sur ses cuisses, elle dévisage tout le monde d'un regard de fer surmonté d'un chignon couleur acier. Derrière elle, debout, la main gauche de Trevor Ferguson est posée sur l'épaule droite de sa tante. Habillé à la mode anglaise lui aussi, il a l'air un peu moins à l'aise, et rectifie souvent sa position et celle de son col.

« Alors, nous sommes d'accord : vous vous rendez à Bloomtown, chez Miss Sarah Jane Homkins, et vous l'escortez jusqu'ici. Nous ne souhaitons pas que notre future domestique ait des ennuis en route, n'est-ce pas ? 30 \$ par personne pour ce travail, à prendre ou à laisser. C'est un bon prix. Des questions ? »

En fait, de questions, il n'y en a pas beaucoup à poser, hein ? C'est simple : Bloomtown est à trois jours de Topeka, au nord de Dodge City. C'est un cul-de-sac : aucune route ne traverse le patelin. Et pour reconnaître Sarah Jane, c'est facile : suffit de demander aux villageois.

SCENARIO DEADLANDS



Auteur :
Mario Heimbürger
Illustrations :
Ghislain Thiéry

Alors voilà, c'est comme ça que ton gang est lâché dans l'ouest. En descendant dans la cour intérieure, ton gang pourra peut-être repérer les chevaux dans l'écurie de la famille, et (si quelqu'un est curieux) voir brièvement leur marque : une tour stylisée. Qui sait, ça sera peut-être utile par la suite.

Passé trouble

Y'a des gens qui refusent de faire confiance aux autres. Si tu as un membre de ton gang comme ça, ça l'intéressera peut-être de savoir ce qu'on dit de la famille Ferguson en ville, avant de partir sur les routes poussiéreuses.

C'est très facile : on n'en dit que des choses à voix basse. La famille est très riche, et habituée aux caprices et aux idées bizarres, comme recruter une fille loin de la ville. Mais le Trevor, lui, il est différent. C'est un homme de passion, qui écoute ses émotions. Pas comme la froide Emma qui dirige le clan comme la reine Victoria. Il voyage beaucoup pour la fuir, paraît-il...

En tous cas, on en dira pas plus : les Fergusons contrôlent tout, par ici. Faudrait pas les fâcher, non ?

Personne en ville n'est au courant, mais lors d'une de ses ballades, Trevor Ferguson a rencontré Sarah Jane à Bloomtown. Après un embrasement total des sens, la jeune fille est tombée enceinte. Il a promis de l'épouser dès que sa famille sera mise au courant. Sauf que la tante Emma ne l'entend pas de cette oreille : un Ferguson se marie avec du beau monde, pas avec une fille de la campagne.

Un échange de lettres a suivi avec Sarah Jane. Cette dernière a fini par jouer du chantage en menaçant d'annoncer à tout le monde la paternité de Trevor. Emma, dans une froide colère, a changé de tactique : tout sucre, elle a proposé à Sarah Jane de rejoindre la famille, pour mieux provoquer un accident après... Ton gang est juste là pour l'amener à l'échafaud.

L'embuscade

Le voyage se passe bien. Au début, la route est fréquentée, mais dès que les cavaliers dépassent l'embranchement vers Dodge City (à la moitié du deuxième jour), il y a moins de monde.

Pourtant, vers le soir, le groupe est dépassé par trois cavaliers. Ces derniers les saluent, mais un œil avisé (Jet de Perception (7)) permettra de voir qu'ils inspectent discrètement l'armement du gang.

Quoi qu'il en soit, ils passent sans plus d'ennuis. L'un des cavaliers monte un cheval ayant la marque des Ferguson, mais cette information ne sera perçue que si ton gang pose la question, et encore, seulement sur réussite de (Jet de Détecter (7)).

Les cavaliers prendront rapidement de l'avance, et même pendant une partie de la nuit. Au matin, ils se planquent dans un petit bois, au détour de la piste. L'embuscade est prête, il ne manque que les victimes.

Quand ton gang arrivera sur les lieux, un Jet de Perception (9) permettra de repérer un truc bizarre. Si des précautions ont été prises, la difficulté du jet doit être revue à la baisse, bien sûr.

Les cavaliers feront feu sur tout le groupe, éliminant, d'abord les mieux armés. Etant planqués, ils sont plus difficiles à toucher, mais s'éloigner du bois les fera sortir.

Les cavaliers ont été payés grassement par Trevor Ferguson pour que le groupe soit éliminé... Il connaît les véritables intentions de sa tante, et ne veut pas que les aventuriers ramènent Sarah Jane à Topeka. Espérons que ton gang va survivre, ce serait bête de mourir en chemin... En tous cas, cette petite mise en bouche devrait les convaincre que cette affaire sent déjà un peu mauvais.

Les hommes de l'embuscade

Pistolet : 3d8 / 3d6

Esquive : 2d8

Points de coup : 30

BLOOMTOWN, KANSAS

Où l'on visite un charmant village et ses non moins accueillants habitants, sauf celle que l'on veut réellement voir.

Dépliant touristique

Tu vois le trou du cul du monde. Ben, c'est pas loin. Bloomtown est situé tout en bout d'une piste. On y trouve un peu moins de 300 âmes, et même pas une église pour sauver tout ça... Entouré de champs de blés, hérissé d'éoliennes grinçantes pour pomper de l'eau et d'épouvantails ridicules pour protéger (sans succès) les champs. En fait, la piste continue bien un peu, mais c'est pour mieux tomber sur une palissade de barbelés qui entoure la propriété de McMeany, dont on entendra parler bientôt.

Hormis ça, le patelin est très classique, et s'articule autour des deux seuls bâtiments officiels : le saloon (qui n'a pas de nom) et le bureau du shérif, qui abrite aussi les bureaux du maire.

Ton gang risque de débarquer à la nuit tombée (surtout s'il y a des blessés) et à cette heure-ci, seul le saloon est animé. Enfin, si on peut appeler animation une partie de poker sans passion qui occupe cinq personnes plus quelques villageois sirotant un verre en silence. Ni musique, ni rires. On ne rigole pas à Bloomtown, et la plupart des villageois, fatigués par la journée de travail, sont déjà couchés.

Le trio de tête

Ben tiens, justement, le saloon sera l'endroit idéal pour croiser deux des grands pontes de la ville.

Le shérif Fennymore Colson est le plus facile à repérer : grand, mais un peu enveloppé à la taille, il porte son étoile sur une chemise tachée de gras. Sa voix est un peu forte et rauque, et il essaie de donner une impression de gros dur aux étrangers. On verra plus tard quel est le vrai visage du shérif, mais pour le moment, il parade, il interroge, il accueille...

A côté de lui, le maire, Angus Bride, fait pâle figure. Vieux et ratatiné, il a de courts doigts rongés par l'arthrite, un crâne où saillaient quelques veines bleues/violettes et

des cheveux blancs épars en touffes sauvages. Très petit, il parle en bégayant, et laissera le shérif prendre en main les opérations.

Les deux hommes sont comme cul et chemise, puisqu'ils partagent un même secret avec un troisième, absent du saloon (mais le gang pourra le remarquer le lendemain) : Arnulf Arkenson, un médecin itinérant venu d'Europe. Avec ses cheveux clairs et son apparence de viking, Arnulf affiche aussi un fort accent scandinave. Discret et peu bavard (il ne maîtrise pas parfaitement l'américain, alors tu penses qu'il se fait discret), il est arrivé en ville depuis un an, environ. Son passé est un mystère même pour moi, Marshall. Alors si tu veux lui en inventer un, libre à toi.

Ces gens seront les principaux interlocuteurs de ton gang au village. Les autres villageois sont serviles, craintifs, et les renverront systématiquement vers l'un des trois chefs (de préférence le maire ou le shérif).

La seule chose qu'ils pourront dire de leur propre initiative (et ils ne s'en priveront pas), c'est que des monstres rôdent la nuit dans les champs de blé... et qu'il ne faut donc pas y aller après le coucher du soleil. Eux-mêmes n'en savent pas plus... et si ce n'étaient que des superstitions locales ?

Chez Sarah Jane

Après avoir été interrogés copieusement sur les motifs de leur visite, le shérif Colson leur suggérera de dormir au saloon durant la nuit. Il y a deux chambres propres qui ne servent jamais.

Si Trévor Ferguson est passé au village ? Si fait, il y a trois mois. Non, on ne sait pas ce qu'il est venu faire ici. S'il a rencontré Sarah Jane ? (Regards échangés entre le maire et le shérif). Nenni ! Pourquoi l'aurait-il fait ?

Bref, impossible d'en savoir plus. Où habite Sarah Jane ? On vous le dira demain. Vous n'allez quand même pas la déranger si tard ?

Que le gang fasse de l'exploration nocturne ou qu'il attende le lendemain, il finira bien par trouver où habite Sarah Jane Homkins : dans une petite maison, en bord de champs. Ses parents sont morts il y a longtemps d'une épidémie de vérole. Depuis, elle habite seule. Elle a bien travaillé un temps pour le saloon, mais elle rêvait trop (et surtout, elle n'acceptait pas de se faire grimper par le patron, Elwyn Jackson), alors elle a été virée. Elle vivait chichement...

Effectivement, l'intérieur de la maisonnette est pauvre. Mais on y trouvera des choses intéressantes (jet de Perception ou Détecter, suivant l'attitude des personnages) :

(5) Il y a des taches de sang par terre. Pas beaucoup, mais dans les lattes du plancher, on retrouve une touffe de cheveux blonds coincée, sans doute arrachée au moment d'une chute.

(7) Caché sous des lattes du plancher, on trouve les lettres reçues de Emma Ferguson. La première est agressive et dédaigneuse (« que croyez-vous, ma chère fille ? Que nous sommes de votre niveau ? »), la seconde est franchement agressive (« Votre chantage est inacceptable. N'attendez rien de nous et tenez-vous en là, ou vous en pâtirez ». Enfin, la dernière est mielleuse (« Pardonnez mon

emportement. Nous avons réfléchi, et seront heureux de vous accueillir dans notre grande famille »).

(5) Posé en évidence (mais rien n'est mieux dissimulé qu'une évidence), deux pelotes de laine et un ouvrage en chantier indique que Sarah Jane était en train de préparer de la layette...

Bref, on trouve de tout chez Sarah Jane, sauf Sarah Jane elle-même.

Quelqu'un fera-t-il remarquer la disparition au shérif ? Il n'a pas l'air très surpris, mais « c'est sans doute de la faute de ce maudit McMeany : il adore la gueuse ». Ou sinon « c'est peut-être un monstre qui l'a enlevée ? ».

C'est toutefois à McMeany qu'il attribue le plus volontairement le mal qui est fait : il semble en être à la source, et à écouter le maire ou son homme de loi, il est le mal en personne...

Mais cela n'aide pas à trouver Sarah Jane...

MCMEANY

Où le Gang fera face à un méchant pas si méchant, et à des méchants qui ne l'auraient pas été normalement.

Une froide invitation

A un moment dans la journée, quand ton gang est en train de discuter avec le shérif, un groupe de trois cavaliers débarque en ville, en provenance du ranch de McMeany. Il est dirigé par Pat Carlson, un type au visage froid et à la compétence certaine dans le trouage de peau... Sans gêne, il alpague le shérif :

- Hé, Fennymore, t'as retrouvé Sellinton ?

Changement d'attitude complet chez le shérif. S'il pouvait se baisser, il mettrait presque les genoux à terre en signe de soumission.

Non, monsieur Carlson. Toujours pas. Il a dû filer loin...

(regard soupçonneux) T'essaierais pas de protéger ce salopaud de voleur, n'est-ce pas ?

J'oserais pas. Dites à Monsieur McMeany que j'ai fouillé tout le village, et que Sellinton n'y est plus... Si je le trouve, je viendrais vous le livrer...

Pat Carlson se rend alors compte de la présence des étrangers... Poliment, il invite ton gang à venir dîner chez McMeany, ce soir même : McMeany aime rencontrer de nouvelles têtes (et s'assurer qu'ils ne causeront pas d'ennuis, mais ça, il le dit pas...). Il n'y a pas vraiment moyen de refuser l'invitation...

Puis, laissant le shérif sur place sans un mot, le groupe s'en retournera chez lui...

Bien que Colson reprenne un peu de contenance, il sera difficile d'oublier ce shérif servile, tout juste bon à cirer les chaussures. Colson deviendra encore plus sec avec ton

gang : les témoins de ce genre de servilité deviennent vite des ennemis.

« Sellington ? C'était un villageois qui travaillait comme garçon de ferme chez McMeany. Ce dernier l'accuse de lui avoir volé quelque chose et d'être parti. J'ai dit « c'était » ? Enfin, je veux dire, c'est. Jusqu'à preuve du contraire, il est pas mort, hein ? M'étonnerait pas que McMeany l'ait buté pour le plaisir. Il le chercherait pas, alors ? Oh, vous savez avec McMeany, tout est possible. »

Ton gang aura à s'occuper, sans doute, jusqu'à ce soir... peut-être même ira-t-il traîner dans les champs de blés (où des villageois travaillent en quasi esclavage). Sur un jet de <JET>, on trouvera une piste bizarre, dans un endroit un peu humide : des traces, comme si quelqu'un de petit avait marché sur les mains et sur ... un moignon ! Bref, c'est incompréhensible, c'est une toute petite section de piste, et ça ne mène pas plus loin. Il y en a d'autres, toutes similaires, mais aucune continuité apparente.

Une bizarrerie de plus...

La valse des monstres

Vient le soir et l'invitation au ranch. Ce dernier est terriblement bien protégé : entouré de fil de fer, une dizaine d'hommes à cheval se baladent sur le terrain, faisant courir les bêtes (bœufs et vaches). La grille est ouverte par Pat Carlson lui-même, qui escorte les personnages jusqu'à une pièce.

La soirée sera vulgaire et révoltante. McMeany est un type d'une quarantaine d'années, grossier, gras et presque impotent. Il fait des blagues nulles, s'embarrasse d'aucun tabou. Le shérif Colson aura au moins eu raison sur un point : il ne cesse de tripoter une fille d'environ 15 ans, qui se laisse faire, légèrement honteuse. Myriam (c'est son nom) est une fille du village, la favorite de McMeany en ce moment. Ses parents reçoivent un meilleur salaire en échange de cette « liberté »... Cela dit, Myriam n'est pas totalement malheureuse : elle retire même une certaine fierté de cette situation. Après tout, McMeany ne manie plus la trique depuis longtemps, et être à l'abri du besoin en échange de quelques paluches mal placées n'est pas si terrible.

Durant la soirée, McMeany fait tout pour connaître la raison de la visite de ton gang. Il n'a pas acquis sa fortune en étant naïf, même si on le sous-estime facilement. Il n'hésitera pas à impressionner les personnages : il possède tout le coin, une dizaine de cow-boys pistoleros (donc seul Pat Carlson partage la table du maître), de nombreux intérêts dans d'autres villes, et un cheptel à faire pâlir la prairie...

Et en clou du spectacle, McMeany amènera le gang dans une grange, où il montrera avec fierté une machine à faire les glaçons fonctionnant à la Roche Fantôme. Après une démonstration, un rafraîchissement de plus, et quelques cigares, McMeany congédiera ses invités.

Ton gang devrait avoir maintenant une idée bien arrêtée sur McMeany (qui n'a rien à voir dans l'affaire qui les intéresse). Et c'est devisant et débattant qu'il rentrera vers le saloon, bien après la tombée de la nuit...

Back in the Dark

Allons, on les avait pourtant prévenu, n'est-ce pas ?

Alors que ton gang passe à côté d'un des champs de blé sur le retour, l'un d'eux sent tomber sur lui quelque chose de lourd et de mou. La morsure suivra presque immédiatement. Il s'agit d'un des monstres qui hantent le coin...

Bien qu'il fasse noir, les personnages pourront peut-être voir les choses : au nombre de deux, les attaquants ont une forme extérieure d'araignées à 6 pattes. Sauf que ces pattes sont en fait de petits bras munis de mains griffues. Au centre de l'étoile de bras surgit une tête d'enfant (de 4 ans) aux yeux noirs, sauf que la bouche est remplacée par des mandibules proches de celles des arachnides, mais en plus dangereux !

La terreur passée, il s'agit de se défendre. La tactique des créatures est basique : elles sautent sur une victime, et tentent de lui sectionner le cou avec les mandibules. Dès qu'elles tombent au sol parce que quelqu'un les a délogé, elles sautent en l'air à plusieurs mètres, et retombent sur leur prochaine victime.

Les créatures ont une faim malade : elles ne partiront qu'avec le ventre plein, ou mourront. Notons que toute victime n'a que deux choix : rester immobile pour permettre aux camarades de toucher le monstre (et faire une cible inerte pour les mandibules) ou gesticuler, rendant dangereux tout coup de feu (difficulté augmentée de 4).

Gérer ce combat comme une grosse panique en pleine nuit, avec la Terreur qui va avec... Lorsqu'elles sont détruites, les créatures se dissolvent assez rapidement en un slime dégoûtant et puant... Il ne restera que les blessures subies par les personnages.

Les créatures

Dextérité 2d8 Agilité 2d8
Force 2d8 Rapidité 2d12
Vigueur 3d6 Perception 4d4
Bond : 4d8 (contre Esquive - une fois un jet réussi, la victime subit une attaque par morsure par action, la créature disposant d'un bonus de 4)
Morsure : 3d8 / Force + d6
Taille : 4
Terreur : 5
Protection : 1

A l'issue de ce combat, tu peux récompenser ton gang en laissant chaque membre tirer trois pépites de plus. Et puis, vaut mieux qu'ils aient des pépites rouges pour que tu puisses t'amuser, non ?

MONSSSTRE

Où l'horreur est à son comble quand les monstres ne sont pas toujours ceux qu'on croit

Le corps de Sellington

Bon, faudra bien que ton gang se bouge un peu, s'il veut comprendre ce qui se passe. Alors, qu'est-ce qu'il y a à découvrir ?

Des taches de sang dans la cave du bureau du shérif. Si par miracle, ton gang pense à fouiller là, il trouvera facilement une tache sombre et sèche à l'entrée de la cave (il y a aussi des traces dans le bois de l'escalier). Aucun commentaire de la part des hommes de tête : ils ont bien le droit d'égorger un goret où ils veulent, non ? (c'est en tous cas leur version officielle).

Tiens, au fait, juste sous l'escalier, on trouve aussi un petit bout (minuscule) de Roche Fantôme. Comment est-il arrivé là ?

Le livre des transformations : dans la chambre que Arnulf occupe à la mairie (il y est presque toujours) se trouve un livre bizarre. Ecrit dans une langue inconnue (runique), il comprend aussi quelques illustrations, dont une représentant une créature proche de celles tuées, si ce n'est qu'elle n'a pas de tête, que ses « bras » comprennent aussi des moignons et des choses encore plus indistinctes, et qu'elle semble plus grande. Au fait, Marshall : Arnulf est le seul chirurgien du coin, il est probable qu'un blessé durant la nuit finisse dans sa chambre. Sauf qu'on fait pas le malin, en théorie, quand on est sous le scalpel...

Le corps de Sellington : alors, on veut faire une petite battue dans le coin ? Mais faut pas rêver : les monstres se cachent (il n'en restent qu'un, mais ton gang ne peut pas le savoir). Par contre, y'a un endroit où la terre a été retournée récemment... moins de 4 jours, et il n'a pas plu depuis... Des traces de brouette mènent jusqu'ici.

Tes gars ont assez de tripes pour déterrer ce qui est caché là ? Et assez d'estomac pour encaisser l'odeur, et les vers qui grouillent déjà ? Bon, ils ont bien mérité de jeter un coup d'œil sur le cadavre de Sellington, alors. Rien de remarquable, juste une énorme entaille au niveau de la poitrine, comme si un coup de sabre l'avait profondément entaillé. C'est vachement plus dur de vivre quand le cœur a été coupé en deux, garanti !

Si on avertit le shérif (ou n'importe qui, d'ailleurs), ce dernier maugréera contre McMeany, qui ne respecte rien, et ira chercher une brouette pour ramener le corps. Ah, tiens, cette brouette fait les mêmes marques. Mais c'est sans doute qu'une coïncidence.

Bref, si avec tout ça, ton gang commence pas à avoir la moutarde qui leur monte au nez à force d'être pris pour des imbéciles, c'est que t'as trouvé un beau ramassis de chiffes molles.

Il leur faudra toutefois faire un peu pression pour débloquent la situation : un flingue sur la tempe du maire devrait suffire... Ou alors, prendre McMeany comme allié,

après tout... Mais dans ce cas, certaines choses risquent d'échapper au contrôle des personnages...

Le livre des transformations

Peu importe qui parle, chacun des trois « coupables » connaît la vérité :

« Ca fait des années que McMeany se fout complètement des lois et des règles : depuis qu'il a acheté les terres, il a poussé de plus en plus de gens à la ruine, jusqu'à pratiquement racheter Bloomtown. Alors on pouvait pas laisser faire ça, hein ? Un maire démocratiquement choisi, un shérif sans pouvoir. Pas possible.

Quand Arnulf est venu s'installer ici, il a d'abord observé, puis il nous a dit qu'il avait un moyen de nous sortir de là. Il pouvait appeler un démon ou ce que les indiens appellent un Manitou, et le contrôler.

Seulement, il fallait un réceptacle. Ce n'était que provisoire : après, il suffisait de prononcer un autre rituel, et le manitou s'en allait comme si de rien n'était. Alors on a pas hésité. On a pris Sarah Jane : après tout, sans famille, sans boulot, elle ne manquerait à personne, non ? Oui, j'ai dit qu'il n'y avait pas de danger, mais c'était juste comme ça...

Alors on a fait le rituel. Manque de bol, c'est justement ce soir là que Sellington a décidé de se barrer avec les poches pleines de Roche Fantôme. Il savait qu'on détestait McMeany, il a voulu venir nous acheter un cheval ou un mulet... et il est arrivé en plein milieu du deuxième rituel, celui qui permettait de contrôler le démon...

Ben oui, forcément, ça a marché moins bien, après. La créature s'est libérée, et a foncé vers la liberté... Le monstre, c'est Sarah Jane. Au lieu d'aller tuer McMeany (enfin, je veux dire, lui faire peur), elle a fait le siège du village... Je crois qu'elle nous cherchait.

Voilà, vous savez tout, vous voyez, on voulait pas faire de mal, juste rétablir la justice »...

Convaincu ou non, ton gang devrait avoir saisi quelques détails, maintenant. D'abord, que Sarah Jane était enceinte (de jumeaux, sans doute) et que les personnages ont sans doute tué des rejetons parvenus trop vite à « maturité ». Ensuite, qu'il doit être possible de retransformer le monstre en Sarah Jane Homkins...

Alors ? Courageux ? Téméraires ? Tout nous mène vers cette dernière décision...

Exorcisme ?

Seul Arnulf peut exécuter le rituel (il est le seul à savoir lire les symboles du livre). Sa vie est « garantie », mais pas celle du shérif et du maire. Ils feront évidemment tout pour la garder !

En tous cas, si Arnulf peut étudier le rituel, il conclura que la prononciation durera 3 Rounds.

Durant cette période, il faut que le monstre soit maintenu à portée d'oreille. Trois tours, ça ne devrait pas être la mer à boire, non ?

Au gang d'organiser la chose comme il l'entend : la créature ne sort que la nuit, alors toute tentative en journée sera vaine (elle s'enterre profondément pour passer la

journée). La nuit venue, il faudra donc l'attirer (pas dur si le shérif ou le maire sont dans le coin) et la tenir en respect pendant 3 misérables tours. Marshall, tu peux te permettre un sourire démoniaque : ce sera dur, très dur ! D'autant plus qu'Arnulf est très clair : si la créature est tuée, Sarah Jane mourra aussi. Il ne sait par contre pas ce qui se passe si la créature est blessée...

Sarah Jane commencera par viser le shérif et le maire. Ça devrait être réglé le premier tour, assez facilement. Ensuite, elle s'occupera des autres.

Compte tenu de sa grande taille, la tactique de « ses enfants » n'est pas applicable. Elle sera moins subtile : avec ses mains griffues, elle tentera de tailler ses adversaires en lamelles. Avec ses mains « normales », elle se saisira des adversaires pour les lancer à une dizaine de mètres. Enfin, avec ses mandibules, elle tentera de jouer à l'ouvre bouche avec les têtes du gang.

Physiquement, en effet, Sarah Jane ressemble à ses enfants, sauf que ses « membres » sont bien plus nombreux, plus diversifiés, et que sa tête est un amas de chair parcouru de veines noires et cerné de toute part par trois paires de mandibules (pourquoi se limiter à une quand y'a de la place pour plus ?).

Bref, le combat doit être apocalyptique... Il serait préférable pour le gang qu'ils aient pensé à amener de la chair à canon (les hommes de McMeany, des villageois, etc.), pour éviter d'être des cibles trop évidentes.

En tous cas, au bout de trois tours, il est évident que le shérif et le maire sont morts découpés (Marshall, tu auras utilisé toutes tes pépites dans ce but, n'est-ce pas ?) et les personnages seulement partiellement vivants.

Sarah Jane

Dextérité 3d8 Agilité 2d10
Force 3d12 Rapidité 2d12
Vigueur 1d12 Perception 4d10
Morsure : 3d10 / Force + 1d6
Coup de «patte» : 4d10 / Force + 2d6
Taille : 12
Terreur : 10
Protection : 3

Comptabilise bien durant le combat les dommages encaissés par le monstre (les résultats des dés, pas les blessures après division par la taille). Car lorsque le rituel sera achevé (à la première action du quatrième tour pour Arnulf), Sarah Jane retrouvera sa forme initiale.

Extérieurement, son corps sera intact. Mais calcule les blessures encaissées, maintenant... à moins que ton gang se soit contenté de jouer aux danseuses avec le monstre, il est probable que Sarah Jane ait encaissé plusieurs blessures mortelles.

Si tel est le cas, elle n'aura plus un seul os entier dans son corps. Elle ouvre brièvement les yeux, mais dès qu'un personnage l'aide à la relever, la chair devient flasque sous la peau, et le corps se déforme. La bouche de Sarah Jane se tord en une dernière moue de douleur avant que la vie ne la quitte...

EPILOGUE

Tu vois ? Y'a peu de chances que ton gang s'en sorte correctement. Même s'il gagne, il perd.

En tous cas, Bloomtown perd. Le shérif et le maire mort, McMeany n'aura aucun mal à prendre la place du chef, et Pat Carlson la place du shérif. Les villageois deviendront donc réellement des esclaves, et personne n'ira y fourrer le nez.

La bonne surprise viendra par contre des Ferguson. Si ton gang a le courage de faire un rapport à la vieille Emma, celle-ci leur fournira à chacun un pécule de 10\$ « en dédommagement pour le trajet ». Elle est trop contente de voir deux problèmes réglés d'un coup : la mort de Sarah Jane, et une diminution substantielle du salaire. Emma a la pingerie généreuse.

Mais tu vois ce type, dans l'ombre : il deviendra le nouvel ennemi de ton gang. Trevor Ferguson maudit ceux qui auront causé (directement ou pas) la mort de son amour... Et la fortune des Ferguson est assez grande pour acheter des tas d'ennuis.

Allez, laissez les piocher encore trois pépites dans le chaudron, et fermons là cet épisode dramatique du weird west.



Bad Guys R.P.G.

*C'est une belle matinée,
Dans le lointain, les petits ra-
masseurs de seringues consignées
poussent des cris.*

*Fatigués, vous alliez vous cou-
cher après une nuit de bringue lors-
que soudain... Un portable sonne.*

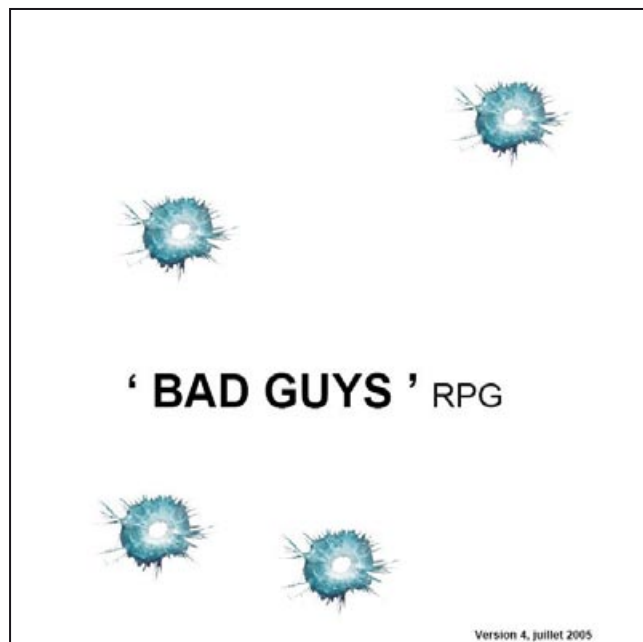
*Au bout du fil, c'est M. Vander-
bilt, « l'ami d'un ami ». D'une voix
éraillée, ce dernier exprime « qu'il
a besoin d'un coup de main », car
il est arrivé quelque chose à son as-
socié.*

*Effectivement, au minuscule ca-
binet d'import-export Vanderbilt
& Schlön, rien ne va plus. A la suite
d'une discussion animée concer-
nant les comptes, M Vanderbilt
a fendu le crâne de son associé à
l'aide d'un gros cendrier en bronze.
Ce dernier gît au travers du coquet
salon, dans une mare de sang.*

*Dans un coin, le coupable pleure
son ami en buvant un whisky hors
d'âge.*

*Bref, M Vanderbilt est paniqué.
Ses deux employés de bureau et ses
premiers clients devraient arriver
d'ici une heure. Il a besoin d'un
sérieux coup de main, et est prêt à
se montrer généreux si on le débar-
rasse du corps.*

*Facile pour des professionnels,
non ?*



L'univers

Dans Bad Guys RPG, vous incarnez des méchants. Non, ne rêvez pas ! Vous ne jouerez pas des serial killers sans moralité, mais plutôt des pauvres types, des petits mafieux, des arnaqueurs du dimanche. Vous savez bien, ce genre de personnes qui essayent de s'en sortir, mais qui, au bout du compte, glisse toujours plus vers le pire.

Bad Guys RPG ? Ce sont 10 kilos d'humour noir recouverts de 300 grammes de minables patentés, le tout saupoudré de vice ou, je devrais dire de « Tares ». La tare est le moteur de Bad Guys RPG, c'est elle qui conduira nos pauvres PJs à toucher le fond ou au contraire, à rejoindre la surface. Que ce soient le sexe, la drogue, le jeu ou la cupidité, les personnages auront tous des vices qui les pousseront à vivre au-dessus de leurs moyens pour se retrouver le lendemain en prison ou sans un sou.

L'action est orientée sur les personnages, et il est donc très important de créer un concept de groupe. En effet, les personnages de Bad Guys RPG sont souvent anti-sociaux, de vraies teignes, donc des gens peu fréquentables. Ce qui veut dire que Jack, qui fait partie du quartier Nord, n'a aucune raison d'être avec Marc du quartier Sud. Oui, d'accord mais c'est quoi exactement le concept de groupe ? Oh, rien de bien compliqué, ne vous inquiétez pas ! Vos joueurs n'ont qu'à simplement imaginer un groupe viable et qui a une raison d'être ensemble ou plutôt un but commun. Ensuite, il vous suffit de rebondir autour de cette idée pour qu'elle prenne forme. Un concept de groupe classique pour Bad Guys RPG pourrait être celui de ces bras-cassés qui se rassemblent pour un casse ou une évasion.

PRESENTATION

BAD GUYS RPG



Auteurs :

Raphaël Roose
(alias Cerbere)

Site officiel du jeu :

<http://www.cerbere.org/>

Un exemple de personnage de Bad Guys RPG ? Facile ! Imaginez un pauvre gars du nom de François, qui travaille tous les jours de 8 heures à 19 heures comme serrurier pour un entrepreneur polonais. Le pauvre François, pour tromper son ennui et oublier cette triste vie, a un sérieux penchant pour le jeu. Un pari entraînant un autre, notre ami François se retrouve très vite avec une ardoise grosse comme la lune. C'est alors que Francis le bookmaker propose à François de lui rendre un petit service au lieu de lui casser les deux jambes pour insolvabilité...

Les règles

Le système de règles se veut simple, et c'est tant mieux ! Tout est fait pour que l'action soit fluide et sans prise de tête (de règles uniquement, le reste est moins sûr...). Chaque personnage est décrit par un profil de quatre caractéristiques qui sont notées de un à cinq. Celles-ci représentent le nombre de dés à dix faces que le joueur lancera lors d'une action. Il devra atteindre un seuil pour réussir l'action, mais l'important dans Bad Guys RPG est de bien comprendre qu'un jet de dé est juste demandé pour rattraper une action que le PJ est en train de perdre. Ils sont également présents pour procurer des effets inattendus ou démontrer que tout a des conséquences.

En plus, les joueurs peuvent influencer les actions via des réussites automatiques mais, pour cela, ils doivent faire appel à leurs plus bas instincts. C'est à dire leur tare mais attention : comme dit plus haut, tout chose a ses conséquences et l'emploi d'une tare n'échappe pas à la règle. A chaque fois qu'un personnage utilise une tare, un marqueur est ajouté dans la « boîte à emmerdes » ou « boîte de Pandore ». Une fois que la boîte de Pandore commence à être trop pleine, les emmerdes arrivent au galop. Cette boîte est simplement fantastique : imaginez vos PJs sortant de la banque par l'arrière où les attend Olivier, leur pilote pour cette course. Celui-ci est en dehors de la voiture en train de regarder partout après ses clés qu'il vient de perdre. Voilà par exemple, une emmerde qui peut sortir de la boîte de Pandore comme un diable d'une boîte. Espérons pour Oliver que ses camarades sont compréhensifs...

La communauté

Bad Guys RPG est un jeu d'Olivier Castan qui, nous l'espérons sera bientôt édité. On en est déjà à la quatrième version du jeu et Olivier est en train de travailler sur sa cinquième version. Une communauté active travaille avec celui-ci pour améliorer ce jeu de rôle amateur et apporter un plus au niveau de la gamme comme des scénarios, des aides de jeux ou simplement des idées. Le jeu est entièrement gratuit et téléchargeable sur le site de Cerbère.org



L'île au jour d'après

Ce scénario pour Warhammer se déroule au large des côtes bretonnes. Il convient parfaitement à un groupe d'aventuriers, qui ne se connaissent pas forcément, mais qui ont de solides raisons de se rendre en Albion. Les magiciens sont à éviter, sauf si le maître épluche attentivement la liste de sortilèges pour voir s'ils ne peuvent pas perturber le scénario.

SYNOPSIS

Les personnages vont se retrouver bien malgré eux naufragés sur l'île de Noirrocher au large des côtes bretonnes, ayant perdu tout souvenir des événements qui précèdent le naufrage. Là, ils sont recueillis par les autochtones, des villageois isolés du monde et un peu étranges.

Ces villageois attendent la visite prochaine d'une sorte de druide, qui doit accomplir un antique rituel dont même les villageois n'ont que vaguement conscience : ils sont victimes depuis longtemps de rêves qui leur sont envoyés par une créature antédiluvienne qui n'est autre que l'île elle-même. Cette créature se sert depuis des générations des humains qui l'habitent afin de l'aider dans diverses tâches. Au moment où les personnages arrivent, l'île s'apprête à mettre au monde un rejeton, mais la libération doit se faire avec l'aide de rituels de délivrance que seul un druide peut accomplir.

Les villageois prendront tout d'abord un des personnages pour ce druide, mais quand celui-ci viendra réellement, les personnages ne seront plus que des importuns. Heureusement, ils trouveront des alliés inattendus en la forme de deux villageois, dont l'intelligence a permis de percer le mystère de l'île, et qui les aideront probablement à tenter d'empêcher le pire...

LES FORCES EN PRESENCE

Avant de nous intéresser au déroulement de l'histoire, attachons-nous à présenter les différents intervenants :

Les Villageois

On peut classer les villageois en trois catégories : ceux qui savent et qui acceptent, ceux qui savent et qui refusent, et tous les autres qui ne savent pas, et n'ont donc pas les mêmes choix

Les soumis

Il faut une certaine intelligence pour percer les secrets de l'île. La créature est tellement grande qu'elle est totalement inimaginable. Et comme c'est souvent le cas, c'est ce qui est le plus évident qui n'apparaît qu'en dernier. Rares sont les villageois qui disposent de suffisamment d'intelligence pour percevoir la créature au-delà du simple inconscient.

Parmi ceux-là, deux en particulier tentent par tous les moyens d'encourager l'ignorance. Ils sont persuadés que le seul moyen de survivre est de suivre la créature, de la servir au mieux pour ne pas la courroucer. Leur raisonnement se tient, même s'il est un peu lâche, car s'exposer à la colère de l'île, c'est mourir... Malorne Fierroc et Villard Boisardent, les deux hommes-clés du village sont les seuls à comprendre ce qui se passe réellement. Ils ne s'ouvriront aux personnages que s'ils en sont absolument sûrs, ce qui

SCENARIO WARHAMMER



Auteur :
Mario Heimburger
Illustrations :
Ghislain Thiéry

CHRONOLOGIE INDICATIVE

J0 Aube

Le bateau des PJs coule suite à des vagues de fond provoquées par la bête. L'horreur de la vision amène une amnésie sélective

J0 Fin d'après-midi

Les personnages échouent sur l'île

J0 à J1 (Nuit)

Les premiers rêves assaillent les personnages

J1 matin

Chasse aux parasites

J1 après-midi

Découverte de l'île

J1 à J2 (Nuit)

Rêves

J2 matin

Assassinat de Malorne Fierroc

J2 soir

Arrivée de Sylvain Boissard

J2 à J3 (Nuit)

Chasse aux personnages

J3 Aube - 1 heure

Début du rituel de délivrance

J3 Aube

Naissance du bestiau

— à moins d'une stratégie époustouflante — ne devrait pas arriver avant que le vrai druide ne fasse son apparition.

Malorne Fierroc, le doyen : de tous les hommes du village, Malorne Fierroc est le plus au fait du passé et des histoires de cette île. Bien que ses souvenirs ne mènent pas jusque-là, il en sait long sur le peuplement de l'île, et sur les événements qui ont exilés ses ancêtres en ce lieu (voir encadré).

C'est un homme d'âge confortable, sec et méfiant. On le croirait homme de la mer, alors que comme la plupart des villageois, il n'a jamais quitté son île. Ses cheveux sont poivre et sel, et le sel de la mer leur a donné un lustré mat. Son visage même semble avoir été érodé par les vents, et son dos légèrement voûté lui donne plus que son âge (50 ans).

Au niveau du caractère, c'est un homme aride, avare de paroles et acariâtre. Les personnages seront toujours mal reçus par lui, même si, par crainte de fâcher le druide qu'il croit parmi eux il se gardera bien d'être impoli. Le contretemps imposé par l'amnésie des personnages rend son humeur encore plus maussade, mais c'est un chef respecté par ses villageois qui reconnaissent en lui son intelligence. Ses bougonnements sont légendaires, mais tout le monde lui pardonne ce défaut, car il a toujours su améliorer la vie du village (grâce à sa compréhension de la bête...)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27	25	25	33	40	52	48	38

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	3	4	0	5	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Intimidation

Talents : Calcul Mental, Eloquence

Armes et Armure : Malorne n'a aucune raison de se battre

Villard Boisardent, le forgeron : Malorne dispose également d'un allié de taille en la personne de Villard Boisardent, le forgeron du village. Celui-ci excelle en l'art de transformer et de retransformer à volonté le peu de métal dont il dispose. Aidé en cela par une carrure impressionnante et une force hors du commun, il est la raison pour laquelle les révolutionnaires du village gardent le silence.

C'est un homme expansif, joyeux, qui cache à la perfection une certaine tendance à la brutalité. Tous les prétextes sont bons pour rosser un villageois, en particulier les trois ou quatre têtes de turcs de Villard. A mains nues, il est capable de transformer un homme en bouillie. Quand il est armé de sa masse, c'est une véritable machine à tuer. Pourtant, les personnages ne devraient pas trop avoir à faire à lui, et ne le verront probablement que sous son bon angle. Pensez donc à Cetautomatix quand vous le décrivez, et faites parfois ressortir son côté sombre, mais toujours de façon éphémère, pour inquiéter les personnages.

Villard adore parler, et il est prompt à trahir quelque détail sans y prendre garde. Si toutefois on relève son erreur,

il se renfrogne, et devient instantanément méfiant. Il sera alors très dur de continuer à le faire parler...

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	43	62	57	41	33	40	38

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	6	5	4	0	3	0

Compétences : Commérage, Lire/Ecrire, Metier (Forge), Perception, Marchandage, Commandement, Esquive, Fouille

Talents : Dur en affaires, Lutte, Coups puissants, Force accrue,

Armes et Armures : Villard ne porte pas d'armure, mais sait manier son marteau comme une faux...

Les révoltés

Tous les villageois intelligents ne sont pas mauvais ou lâches, heureusement. Certains d'entre eux travaillent à un moyen de se sauver, eux et tous les autres villageois ignorants. Les solutions ne sont pas nombreuses toutefois, et aucune n'a été trouvée pour le moment. La situation actuelle toutefois contient des possibilités qu'une personne exploiterait bien, si seulement elle savait ce qui se trame !

Gustave Sorbier, le rebouteux : Gustave est un vieux bonhomme un peu fou. Sa conscience de la vérité et un face-à-face avec la créature ont sérieusement ébranlé sa santé mentale. Ses connaissances en médecine sont toutefois indispensables, et il ne doit qu'à cela d'avoir encore la vie sauve. N'ayant pas d'apprenti, si Gustave Sorbier disparaît, le village se trouve en bien fâcheuse posture...

C'est grâce à cette force que Gustave s'oppose au doyen dans ses quelques moments de lucidité. Il a bien compris dans sa démence que Malorne cherche par tous les moyens à cacher aux autres la vérité, et comprend même que c'est pour le moment la meilleure solution, pour éviter une catastrophe (fuite des villageois, tentative d'attaque de la bête, etc.), mais ne peut se contenter de maintenir cette situation.

Physiquement, c'est un homme petit et rondouillet, aux cheveux blancs épars positionnés sur son crâne selon une loi que le hasard seul connaît. Sa bouille sympathique est toutefois rapidement atténuée par ses accès de folie, pendant lesquels son comportement devient aléatoire.

Son rôle dans cette histoire se limitera à l'attente, et à l'observation, mais si les personnages viennent le voir, peut-être pourront-ils apprendre des choses intéressantes.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28	29	31	32	38	42	27	38

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	8	0

Compétences : Natation, Lire/Ecrire, Metier (apothicaire), Soins, Perception

Talents : Chirurgie, Intelligent, Sociable

Armes et armures : Gustave est trop faible pour se servir des unes comme des autres.

Traits psychologiques : Gustave Sorbier est atteint d'une folie suite à la compréhension de la situation du village. Son esprit est confus, et il est incapable de se concentrer très longtemps sur quoi que ce soit. Hélas, cela s'applique parfois aussi aux soins...

Guillain Fierroc, le fils du doyen : Gustave a trouvé un allié inattendu et secret en la personne de Guillain, le fils de Malorne, l'un des souffre-douleur favoris de Villard (avec l'assentiment du doyen !). Guillain n'est ni très fort, ni très endurant. En fait, dans une ville, il aurait été un parfait magicien. C'est d'ailleurs ce qu'il rêve de devenir, aussi s'il y a des sorciers dans le groupe des personnages, son attirance sera très grande.

Après une des séances de massacre face à Villard, Guillain s'est retrouvé dans la cabane de Gustave. Durant le temps des soins, celui-ci est entré dans une phase de folie, et s'est mis à débâter des âneries, que Guillain dans son discernement a aussitôt acceptées comme étant la vérité : l'île est une créature qui les tient tous en esclavage. Sans trop savoir quoi faire, Guillain est devenu depuis un intime de Gustave, et parfois, ils parlent ensemble de la situation, essayant de cacher le secret de leur savoir à leurs deux ennemis.

Jeune homme au physique disgracieux et au contact peu aisé, les personnages ne verront probablement en lui qu'un jeune homme sans espoir, alors qu'il sera peut-être leur meilleur allié.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	32	34	36	36	38	38	27

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Natation, Perception, Survie

Talents : Intelligent

Armes et armures : Guillain n'est pas très doué pour prendre les armes...

Les autres

Les autres villageois sont tous victimes du voile d'illusion dont la créature recouvre l'île. Ils sont incapables de comprendre que leurs vies sont guidées par des rêves, incapables aussi d'imaginer que cela puisse être le cas... En fait, depuis leur enfance, ils ont été habitués aux rêves leur indiquant de quelle façon il faut se comporter, et certaines actions qui leur semblent logique sont parfaitement incompréhensibles à des étrangers.

C'est ainsi que leurs actions s'inscrivent dans une logique différente, et les joueurs auront beau tenter de leur expliquer le contraire, ils se heurteront à un mur d'incompréhension, comme si demain on venait vous expliquer qu'il n'est pas nécessaire de s'habiller pour sortir dans la rue ! En clair, leurs habitudes sociales sont bouleversées,

HISTOIRE DE NOIRROCHER

Les habitants de Noirrocher sont fiers de leurs origines. Il y a plus de deux cents ans de cela, alors que la Bretonnie était divisée en de nombreux états dirigés par autant de rois (« seuls et uniques »), le port de Rochellois se révolta contre l'autorité du Duc Brunaire : les villageois prirent possession de la citadelle, et défenestrèrent les notables de la ville.

La riposte ne se fit pas attendre : de Moussillon fut dépêchée sur place une véritable Armada, qui commença le premier siège marin de l'histoire. Isolés du reste de la Bretonnie par une ceinture de camps de l'armée royale, les mutins durent se résoudre à se rendre. Mais Charles Villon ne l'entendait pas de la sorte : il fut le Mage instigateur de la révolte, et savait que sa tête ne tiendrait pas longtemps sur son coup s'il se retrouvait face au roi. Quitte à mourir, autant mourir en héros.

Villon fit appareiller un navire dans lequel prirent place les principaux acteurs de la révolte, et usa de ses sortilèges de vol, de boule de feu et d'autres sortilèges particulièrement efficaces pour créer une diversion, qui amena une désorganisation de la flotte Bretonne. Profitant de la brèche ainsi ouverte, le bateau (appelé « La délivrance ») quitta le port et vogua en pleine mer.

Par bonheur (ou peut-être par intervention divine), le vent fut très favorable au navire félon. Alors que Villon usait ses dernières cartouches, le navire put prendre le large. Villon fut bientôt abattu par un tir de mousquet, et bien que son corps ne fût pas retrouvé, on n'entendit plus parler de lui. Les révoltés furent pourchassés pendant des jours, mais par un fait mystérieux ne purent pas être retrouvés, bien que cela coûtât deux navires à l'armée Bretonne.

C'est totalement par hasard que la délivrance parvint jusqu'à une île inconnue au large des côtes. Marquée sur aucune carte, elle fut immédiatement adoptée par les révoltés de Rochellois, et face à son aspect massif et mystérieux, inspirant les pires présages pour la Bretonnie, ils la baptisèrent Noirrocher.

Pendant des années, elle servit de camp de retranchement pour ces pirates, qui défièrent la Bretonnie. Et puis un jour, plus rien. La délivrance avait coulé, à proximité de Noirrocher, au retour d'un pillage plus que fructueux. Mais les habitants de l'île (ceux qui étaient restés en arrière), ne surent jamais ce qui s'était passé.

Aujourd'hui, longtemps après, l'épisode des pirates a été oublié. Les habitants vivent retranchés, mais ont des contacts réguliers avec la Bretonnie : un navire arrive toutes les semaines, pour vendre marchandises et nourriture (les villageois ont quelques ressources, grâce à la protection occasionnelle qu'ils offrent à certains contrebandiers en difficulté)... Mais la fierté de leurs origines donne encore aujourd'hui aux habitants l'impression d'être des miraculés...

mais cohérentes, puisque tous les habitants de l'île agissent de la même façon.

En ce moment, ils sont plutôt agités. Certains dorment mal, suite aux rêves qu'envoie la créature proche de « l'accouchement ». Ces rêves sont plus violents et plus expressifs que les précédents, et l'agitation qu'ils provoquent se ressent auprès de la population. Vous pouvez les jouer un peu fatigués, ou nerveux. Mais eux-mêmes ignorent les raisons de cette nervosité.

La bête et le petit

Il faut évidemment parler un peu plus longuement de la créature qui occupe le centre de cette histoire. Elle arbore une forme légèrement ovale, et fait près de 3 kilomètres de long sur un kilomètre de large. Heureusement pour les personnages, la plus grande partie de la créature est sous l'eau. C'est le cas de la tête, qui forme les récifs de l'avant de l'île (voir plan), et des pattes. La queue elle-même prolonge la créature, mais est totalement immergée. De façon générale, imaginez-la comme un gros dragon, mais aux dimensions tellement grandes qu'il serait impossible de le considérer entièrement, à moins qu'il ne soit sur terre ferme à plusieurs kilomètres.

Inutile également de décrire des bizarreries sur l'île. Des années d'immobilité ont amené sur la créature des monceaux d'alluvions et de rochers, au point qu'une épaisse couche de terre et de roc forme la croûte de l'île. Il est évidemment impossible de s'imaginer qu'en dessous de l'eau se trouve une créature écailleuse.

NOMS UTILISÉS

Noirrocher

Nom que les habitants donnent à l'île

Malorne Fierroc

Doyen

Villard Boisardent

Forgeron

Gustave Sorbier

Rebouteux

Guillain Fierroc

Fils du doyen

Sylvain Boissard

Grand druide

Joliard

Capitaine du navire salvateur

Les noms suivants peuvent servir pour nommer les autres villageois :

Hommes

Erdegast
Balland
Firmin
Karmon
Valrand
Doran
Armond
Cyrillien
Elesias

Femmes

Ergonde
Helenia
Garonde
Zoe
Mira
Eva

Les origines de la bête sont totalement inconnues. Il est possible qu'elle soit la dernière rescapée d'une race aujourd'hui disparue. En tous cas, il ne s'agit pas d'une manifestation du chaos, mais d'une créature ordinaire, à l'alignement neutre. Un animal, en quelque sorte, mais d'une espèce inconnue. Les dimensions de son cerveau lui permettent de faire naître des ondes alpha qu'elle peut modérer à merveille, de même que dans une moindre mesure, elle est capable de lire les activités cérébrales des créatures alentour. C'est ainsi que dans la torpeur dans laquelle l'a plongé son métabolisme forcément plus lent que les autres (une journée correspond pour elle à quelques instants), elle a pu lentement comprendre les hommes, et les contrôler au moyen de rêves. C'est ainsi qu'elle a appris aux hommes comment ils doivent la soigner, comment ils doivent la débarrasser des parasites (voir paragraphe suivant).

La bête est également un peu plus nerveuse en ce moment... son enfancement prochain la rend irritable, et des soubresauts agitent parfois l'île comme un tremblement de terre léger (c'est bébé qui bouge). Le bateau qui transportait les personnages en a d'ailleurs fait les frais, puisque la créature a sorti sa tête de l'eau pour détruire le navire. L'horreur de la vision est à l'origine de l'amnésie des personnages.

Le petit bestial devrait être à terme dans moins d'une semaine, mais à moins qu'un druide n'accomplisse un rituel antique, dont l'origine remonte probablement aux anciens Slanns, le petit sera mort-né. Si le bébé naît, il commencera par chercher de la nourriture... s'il meurt, la mère ne sera pas très contente !

Les caractéristiques de la bête ne sont pas données... il suffirait qu'elle se retourne pour que toute la population disparaisse sous les flots... Les caractéristiques du bestiau sont données plus loin, dans le scénario.

Les parasites

En plus de toutes ses forces en présence, on trouve deux races de parasites, qui tentent de se nourrir de la bête, ou des habitants de la bête...

Les terriens

ous cette appellation, nous désignerons des sortes de sangsues géantes (dimension 1 mètre de diamètre), munies d'appendices semblables à des mains fousseuses, mais équipées de griffes acérées, qui leur servent aussi bien à creuser la terre qu'à se saisir de leur proie. Ils se laissent échouer sur les plages de l'île comme des méduses, puis commencent une longue ascension jusqu'à un endroit propice. Puis, ils creusent la terre à l'aide de leurs pinces pour atteindre la peau de la créature, et s'y plantent avec délectation,

sucant le sang antique de la bête... N'ayant pas la possibilité de respirer sous l'eau, ils ne peuvent pas s'attaquer aux parties sous-marines de la créature, et n'attaquent qu'en terre ferme. Les villageois se font un devoir de les chasser, de les débutsquer et de les détruire...

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	-	72	64	25	15	40	-

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	7	6	5	0	0	0

Armes et armures : les parasites portent une matière gélatineuse sur le corps qui les protège d'un point d'armure partout. Ils se battent avec leurs pinces, et peuvent une fois par round tenter de saisir un ennemi. S'ils parviennent à faire moins de 20% de leur score (en l'occurrence 9), ils commencent à aspirer le sang d'un ennemi (d6 points par round) jusqu'à ce que cet ennemi réussisse un jet de force.

Les marins

Les « marins » par opposition sont en mesure de s'attaquer à la bête dans l'eau. Ils se présentent sous la forme de grands crabes de la taille de chiens, qui peuvent au prix d'un effort important découper à l'aide de leurs pinces tranchantes des parties de la créature pour les manger. Ils se trouvent toujours en bancs de quatre ou cinq spécimens, et les villageois sortent parfois leurs quelques bateaux pour aller les attaquer, bien que cela soit fort dangereux.

Malheureusement, au cours d'une de ces expéditions, ces parasites dont l'intelligence est supérieure à celle d'un animal ont découvert que la chair humaine était plus facile à trouver et à découper, et que son goût était meilleur. Depuis, il leur arrive de quitter la mer à la recherche de ce met délicieux. Cela épargne la créature, mais représente un danger immense pour la population. Heureusement, les attaques sont rares, et n'arrivent jamais plus d'une fois par an.

Ces parasites vont servir à divertir les personnages de l'histoire réelle. N'hésitez pas, par exemple, à faire inter-



venir les « marins » si l'ambiance retombe un peu, où si les personnages avancent trop vite. Ils font partie de la vie des villageois, nous verront plus loin comment ils s'insèrent dans la vie de tous les jours...

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	-	52	52	50	15	30	-
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	5	5	5	0	5	0

Compétences : Natation, Esquive.

Armes et armure : leur carapace les protège de 3 points sur tout le corps. Ils attaquent avec leurs pinces.

ARRIVEE SUR L'ILE

Passons maintenant aux événements proprement dits... Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif, et peuvent bien sûr être contrariés par les actions des personnages. Au maître du jeu d'étoffer les différents épisodes, et de donner les indices dans un ordre qui permette de soutenir l'action jusqu'à la fin qui sera apocalyptique... ou pas.

Naufragés

Le monotone bruit du flux et du reflux tire lentement les personnages de leur inconscience. Le ciel figé dans la grisaille laisse échapper un crachin perturbant, qui marque l'épilogue de la tempête. Huit ou neuf corps semblent avoir été semés sur cette plage par l'ouragan, et c'est les muscles endoloris, et un désagréable goût d'eau de mer dans la bouche que les personnages se remettent péniblement debout. Les autres corps échoués ici témoignent du manque de chance de leurs anciens propriétaires... le bail est arrivé à échéance : les âmes s'en sont allées vers des cieux plus cléments.

Des événements qui les ont amenés ici, les pauvres naufragés n'en gardent que des traces très légères : le ciel qui s'embrasait d'éclairs, les eaux menaçant d'engloutir le bateau, soudain devenu bien frêle face aux lames de fond ! Et puis plus rien : le noir. Peut-être ont-ils été assommés par le mat ? Peu probable. La peur de la tempête a-t-elle vidé leurs souvenirs ? Peut-être. Mais maintenant, les personnages sont là, échoués, détroussés par la mer de la majorité de leurs biens. Mais vivants... et sur une terre inconnue.

Le village

Rester indécis et débattre de la situation ne mènera à rien. Tôt où tard, les personnages, aiguillonnés par la faim ou la soif vont devoir se mettre à la recherche de la civilisation. Ils n'auront pas bien loin à marcher : il leur faudra grimper le long de la côte rocheuse qui s'étale au-delà de la plage pour enfin apercevoir un petit village, niché dans une cuvette. Seuls les plus connaisseurs dans les mystères de l'océan pourront à ce moment se douter qu'ils sont sur une île.

Le village dans lequel les joueurs pénètrent après quelques temps donne des indications précises sur la pauvreté de ses habitants. La plupart des bâtisses sont en bois, couvertes de moisissures et attaquées par le sel de mer, et les trois seules maisons en pierre sont fissurées (par les récents tremblements de terre). Le village semble abandonné : les personnages arrivent en milieu d'après-midi et la plupart des hommes sont à la chasse aux parasites.

Ils finissent tout de même par être accueillis par le jeune Guillain, jugé trop faible pour la chasse. Celui-ci semblera bien surpris de leur venue, mais pourra leur expliquer en quelques mots quelle est leur situation (échoués sur l'île de Noirrocher) avant de les mener à son père, Malorne, le doyen du village, qui se repose dans la plus grande maison du village après celle du forgeron.

Malorne, d'abord énervé d'être réveillé dans sa sieste, s'intéresse bientôt de très près aux personnages, cherchant en les interrogeant à savoir si l'un de ces étranges visiteurs est le druide qu'il attend. Il proposera aux personnages de loger chez Villard, et fait appeler celui-ci dès le retour des hommes au village. De toute façon, il faut bien loger et occuper les personnages : le prochain bateau ne passe que dans 3 jours...

Première soirée

La chasse se poursuit toute l'après-midi. A la nuit tombée, c'est une petite dizaine d'hommes qui rentre au village, les épaules affaissées par la fatigue, et traînant comme ils le peuvent le corps d'une créature gélatineuse, gonflée de sang. L'un des hommes est porté dans un brancard. La chasse a été fructueuse, mais le parasite a prélevé avant sa mort une bonne partie de son sang.

La chair de la créature, une fois cuite dans une poêle, constitue l'essentiel de la nourriture du soir. Sans être savoureuse, elle fait un peu penser au goût des escargots, tout en étant d'une consistance proche d'algues : un peu caoutchouteuse...

L'entretien avec Villard se déroule bien. Les personnages peuvent quand même remarquer une certaine connivence entre lui et Malorne. Tous deux semblent partager la même inquiétude, et la même déception devant l'amnésie sélective des personnages. Mais les événements de la journée ont fatigué tout le monde. Il est temps d'aller se coucher.

Avant cela, Villard explique aux personnages le programme du lendemain : en chassant le Terrien, les hommes sont tombés sur deux de leurs trous, passés inaperçus jusqu'à présent. Demain, il faudra y retourner. Les personnages sont encouragés à participer à la chasse... et feraient bien d'accepter, s'ils ne veulent pas paraître impolis devant ces gens si accueillants.

Intégration forcée

Les deux journées suivantes vont permettre aux personnages de découvrir l'île et ses habitants et de remarquer progressivement les bizarreries qui s'y déroulent.

La chasse aux parasites

La deuxième journée des personnages sur l'île sera majoritairement consacrée à la chasse aux parasites terriens.

Les aventuriers sont réveillés assez tôt, alors qu'une légère brume masque encore les collines du sud de l'île. Les villageois sont armés de lances, et de bouteilles remplies d'un liquide transparent. Toute la troupe (une dizaine d'hommes) se dirige alors vers le sud, sans enthousiasme et sans parler.

Au bout d'une petite demi-heure de marche et de grimpe, toute la troupe arrive à flanc de colline devant un trou d'environ un mètre de profondeur, et qui semble assez profond. Les chasseurs expliquent alors aux personnages leur technique de chasse : les bouteilles contiennent de l'alcool assez fort que les villageois déversent dans le trou. S'ils ont de la chance, le Terrien a creusé droit vers le bas, et l'alcool atteint facilement le fond. Puis, un morceau de charbon, rendu incandescent dans un feu fait sur place est lancé dans le trou. Si tout va bien, l'alcool s'enflamme, et le Terrien se dégage du fond pour regagner la surface. Là, les villageois font usage de leurs lances...

Pour le premier objectif de la journée, tout se passe comme prévu. Sauf que les joueurs s'attendent probablement à voir sortir une créature sans défense. C'est en fait un monstre d'une rapidité surprenante qui fait surface, usant de ses pinces pour se propulser et attaquant immédiatement les intrus de son organe de succion extensible. Le combat est paniqué, mais bref. La créature est vaincue, sans dommages pour les villageois.

Pour le deuxième objectif, situé à une centaine de mètres, la chose se complique : le trou est creusé en biais, et la technique de l'alcool s'avère inefficace. En général, dans ces cas-là, les villageois sont obligés de ramper dans le trou, pour tenter de déloger la créature qui face tournée vers le bas, est soi-disant incapable de se défendre. En pratique, celui qui descend est souvent blessé et c'est aussi dans ces situations-là que les quelques décès ont eu lieu... Les villageois tirent toujours à la courte paille qui sera la victime. Les joueurs participent au tirage au sort. Jetez les dés derrière

vosre écran, et annoncez l'air grave au joueur que vous estimez le plus « méritant » : « Je crains que ce soit toi que le sort ait désigné ». Au joueur d'agir... à moins qu'il n'invente subitement avec ses compagnons une nouvelle stratégie de chasse... Les joueurs sont toujours d'une rare ingéniosité dans ces cas-là !

Quoi qu'il en soit, il s'agit du dernier objectif de la journée. Il sera midi passé lorsque les joueurs reviennent au village, porteurs de leurs trophées.

Entretien avec un fou

Connaissant l'ardeur de certains personnage, il est assez probable que l'un d'entre eux au moins se fasse blesser au cours de la chasse. Si ce n'est pas le cas, ils auront certainement d'autres occasions de rencontrer Gustave, le rebouteux du village.

Sa hutte se trouve à une des extrémités du village, au sommet d'une butte. Elle ne paie pas de mine : elle aussi présente des signes de détérioration, mais le pire est à l'intérieur ! Les personnages auront du mal à retenir leur souffle devant l'amoncellement d'antiquités éparpillées pêle-mêle dans la hutte de Gustave : des résidus d'une multitude d'objets, aujourd'hui dépouillés de leur fonction par un état plus que lamentable. Gustave Sorbier lui-même cadre bien dans cette demeure : lui aussi est ravagé par le temps.

Si les personnages parviennent à se retrouver seuls avec lui, sa discussion devient un instant étonnement lucide, alors qu'un instant auparavant, il déblatérerait des absurdités. Gravement, il annonce : « Ne faites pas le jeu de la bête. Elle essaie de vous contrôler, mais vous ne devez pas l'écouter. Il y a déjà suffisamment de personnes qui exécutent ses quatre volontés, pour ne pas avoir besoin en plus de faire chauffer de l'eau ! ». Lors de la dernière partie de sa phrase, la raison de Gustave a déjà retrouvé sa confusion habituelle. Les personnages ne parviendront probablement pas à en apprendre plus de lui,

et ce sérieux ne se reproduira pas (sauf si les joueurs pataugent vraiment). L'énigme de l'eau à



chauffer va peut-être les tourmenter, mais l'avertissement de Gustave Sorbier est à prendre au sérieux.

Une grotte bien secrète

Observer les enfants du village peut aussi mener les personnages à se poser des questions. Leur esprit n'étant pas encore tout à fait formé, ils sont moins contrôlés par la bête. Leur attitude est donc beaucoup plus normale que celle des villageois, et leurs jeux reflètent une insouciance qu'ils quitteront d'ici quelques années.

Suivre des enfants qui jouent va mener les personnages jusqu'à une étrange grotte. Sur une île de cette taille, les grottes ne sont pas fréquentes, mais parler d'une caverne serait trop réducteur pour cette suite de salles (quatre principales) reliées par d'étroits boyaux. Les enfants qui s'y cachent par jeu arborent comme tous les enfants dans cette situation des mines de conspirateurs. Cela devrait sans doute suffire aux personnages pour creuser plus avant (si j'ose dire).

L'intérieur de la grotte ne présente en fait pas de surprises : un coin où les enfants stockent des babioles (vieilles pièces de cuivre, morceaux de tissus et même une ancre de bateau vermoulue), et pas grand-chose d'autre à part ça. Mais en passant de salle en salle, les personnages vont sentir un drôle de phénomène : la température augmente légèrement. Dans la dernière salle (dans laquelle seuls les plus fins peuvent pénétrer), ils auront la surprise de voir un morceau de mur pulsant ! Il s'agit bien évidemment d'une zone à vif de la créature, mais rien de ce que les personnages pourront faire ne produira d'effet (ils ne pourront pas la blesser suffisamment pour la faire réagir). Est-ce un phénomène naturel ? Un nouveau parasite ? Pour le moment, aucune autre information ne sera disponible.

Rêves bleus

Dès la première nuit, les personnages seront victimes des rêves hypnotiques qui correspondent au langage de la bête. Faites faire un jet de Force Mentale à chaque personnage. Ceux qui ratent ne se souviennent pas de leurs rêves et auront passée une excellente nuit. Notez leurs noms sur une feuille de papier : ils sont déjà légèrement influencés par le monstre.

Les autres se souviennent de rêves écologistes : en fait, ils se voient en train d'effectuer des tâches de base, comme creuser des sillons, tuer des parasites, etc. Le rêve est assez morcelé, et certaines des images qu'ils ont vus ne se laissent pas exprimer en mots : il s'agit des ordres de silence et de discrétion intimes par la créature, et l'ordre de protection. Les personnages ne font pas tous le même rêve (chaque personnage a une sensibilité différente aux rêves), mais les idées de base sont les mêmes. Recommencez le jet également à la deuxième nuit que les personnages vont passer au calme...

Comportement des habitants

Dernier élément qui devrait mettre la puce à l'oreille des personnages : le comportement assez étrange des habitants.

Pourquoi, par exemple, les villageois ne pêchent-ils pas ? Ils sont sur une île, pourtant, ils ne disposent que de deux barques ! En fait, l'idée même ne leur vient par à l'es-

prit. Pour toute réponse, ils prétendent qu'ils ne sont pas des pêcheurs, et qu'ils trouvent tout ce qu'ils souhaitent dans les criques et grâce aux bestioles qu'ils chassent à longueur de journée.

Leur silence est également étrange. Ils parlent de beaucoup de choses, mais ça ne sort jamais de l'ordre des banalités. Toute question sur la topologie de l'île est esquivée. Sa situation également. Les habitants sont discrets sur l'origine de leur village (voir encadré) et sur leurs activités quotidiennes. Mais l'île est taboue.

De plus, une observation attentive des villageois permettent de découvrir certains automatismes dans leurs actions : ils font certaines choses comme colmater leurs brèches, chasser les parasites, de façon totalement automatique, sans avoir besoin de se concerter entre eux. Le comportement lors des chasses est typique : ils ne font que répéter des situations mille fois vécues, et dictées.

EFFERVESCENCE

La première journée que les personnages passent sur l'île est donc consacrée à la découverte des lieux. Peut-être concevront-ils déjà certains soupçons, mais normalement rien de définitif. La deuxième journée va se révéler riche en événements humains : alors que les personnages commencent à soupçonner un mystère sur l'île, une énigme bien humaine vient s'y superposer...

L'Assassinat du doyen

Le réveil sera assez tumultueux pour les personnages : un cri provenant de la chambre de Malorne tire tout le village de sa torpeur nocturne. Sur place, Villard est penché sur le corps du doyen : son cou a été ouvert d'un bout à l'autre, très probablement par une dague.

Pour la première fois, les personnages pourront voir Villard dans une situation de faiblesse : il est atterré par le décès de son ami, et c'est les larmes aux yeux qu'il soulève le corps faible et rachitique du vieux avant de le poser sur une table. Son deuil ne dure pas : après un bref instant de recueillement, son visage change du tout au tout, et c'est d'un pas décidé en arborant une expression de colère déterminée qu'il se dirige vers la hutte de Gustave. Si les personnages ne tentent pas de le retenir (pourquoi le feraient-ils ?), Guillaïn tente de lui barrer la route. Mais autant essayer de retenir un météore ! Il est promptement jeté de côté. Rapidement, une discussion orageuse commence dans la hutte de Gustave Sorbier, une discussion surréaliste, où les grondements d'ours de Villard se mêlent à des phrases sans queue ni tête du vieux rebouteux. Villard accuse ouvertement Gustave Sorbier d'avoir assassiné le doyen, et plus le vieux lui répond d'inepties (« La colère mène aux arbres, mon cher canard » ou « passe-moi l'ortie, et je te donnerai un résumé »), et plus la colère de Villard est marquée.

Que les personnages interviennent ou pas, Villard finira par empoigner le vieux fou et l'envoyer contre un mur de sa mesure. A vous de voir s'il survit au choc ou non, suivant la sympathie que vous avez pour le personnage ou

les actions des personnages. Dans tous les cas, souvenez-vous que si les personnages s'interposent, ils se feront un ennemi de Villard ! Ce n'est pas une chose à prendre à la légère.

L'arrivée de l'accoucheur

Villard reste désormais le seul capable de s'occuper de l'accouchement prochain de la bête. Cette responsabilité lui pèse, car il estime (à juste titre) qu'il n'a pas l'intelligence requise pour se débrouiller tout seul.

Sa première action démontre bien cette faiblesse : il ira voir les personnages et leur demandera sans détour si parmi eux se trouve bien le visiteur qu'ils attendent. Si personne ne s'est encore déclaré comme druide, il voudra également savoir s'il y a un druide parmi eux. Si aux deux questions les personnages répondent par la négative (ou par une explication embrouillée), il prendra un groupe d'hommes avec lui pour faire le tour de l'île.

Dans ce cas, ils trouveront bientôt une petite chaloupe ramenée sur une des plages du nord, et ils ne mettront pas bien longtemps avant de retrouver l'accoucheur. Dans le cas contraire, c'est l'accoucheur qui viendra au village, mais seulement peu de temps avant la tombée de la nuit.

Les personnages auront de toute façon l'occasion de le voir en compagnie de Villard, se tenant à l'écart de leur groupe. Il s'agit d'un homme grand et beau, à la barbe brune, délicatement taillée. Son port est noble, mais ses vêtements sont découpés à la manière de ceux d'un forestier. Sa voix est grave, mais chantante. De façon générale, il inspire le calme. Un druide reconnaîtra en lui à certains signes discrets un de ces grands druides, les dirigeants de leur ordre.

Villard aura toutefois eu le temps de lui toucher quelques mots au sujet d'« intrus », et le druide (son nom est Sylvain Boissard) essaiera d'avoir le moins de contacts possibles avec les PJs : sa mission est plus importante que tout, et il ne peut pas laisser le hasard empêcher la naissance du bestiau.

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	53	45	46	51	53	63	58
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	4	4	3	0	0

Compétences : Charisme, Commercage, Connaissances académiques (théologie), Equitation, Natation, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (Magyck), Langue (Classique, Breton, Reikspiel), Lire/Ecrire, Sens de la magie, Soins

Talents : Etiquette, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Magie mineure, Eloquence, Reflexes éclairs, Magie commune (divine), Coups assommants, Inspiration divine (Taal).

Armes et armure : Sylvain ne porte pas d'armure. Il se bat à la dague, ou à la masse.

Hostilité déclarée

Ce n'est qu'à la nuit tombée que les choses vont se compliquer pour les personnages : les rêves commencent à

arriver, mais ils sont particuliers, cette fois-ci. Sylvain est parvenu à entrer en contact avec la bête, et à lui expliquer la situation. La réaction n'a pas tardé : dans sa volonté protectrice, la bête est décidée à se débarrasser des personnages le plus vite possible. Elle envoie des rêves en ce sens aux villageois, qui vont rapidement se réveiller sous l'effet d'un cauchemar, avant d'aller tuer les personnages.

La chance des personnages, c'est que les rêves sont envoyés à tous les villageois : ils perçoivent donc les mêmes rêves, dans lesquels ils sont exposés à des délires xénophobes. Ils se voient pourchassant x personnages (où x est le nombre de joueurs à la table) à travers l'île, et les tuer. Le rêve s'achève sur un cauchemar (qui dépend de chaque personnage) qui les réveille instantanément. N'oubliez pas de faire le jet de Force Mentale pour savoir qui se souvient de son rêve ! Les personnages devraient rapidement comprendre ce qui va se passer juste après. Ils ont quelques minutes pour prendre de l'avance avant que les villageois ne réagissent. Sinon, ils seront surpris par une lampe à huile qui, jetée à travers une fenêtre, provoquera rapidement un incendie. En sortant de la hutte, ils tomberont dans les bras des villageois qui chercheront à les tuer. Il est impératif que les personnages s'échappent à ce moment ! Ils doivent avoir peur d'un village entier cherchant à les tuer (Guillain, Villard et Sylvain excepté).

Leur fuite nocturne doit être chaotique. Peut-être penseront-ils à la grotte pour se cacher ? Sinon, d'autres idées leur viendront certainement. A un moment, ils seront aidés dans leur fuite par Guillain, qui les conduira dans un lieu sûr. Dans tous les cas, la course s'arrêtera vers une heure du matin, avec une secousse qui ébranlera l'île (attention aux chutes de pierre s'ils sont dans la grotte). Les villageois s'en retournent au village, comme rappelés...

C'est le moment que choisira Guillain pour expliquer aux personnages ce qu'il sait de la situation :

« Je n'ai pas pu vous en parler avant : je soupçonnais que l'un d'entre vous soit le druide que mon père attendait. Maintenant, il semble évident dans quel camp vous êtes, d'autant plus que Sylvain Boissard est arrivé, en fin de compte.

Cette île est maudite, savez-vous... en fait, il ne s'agit pas d'une île, mais d'une créature vivante. Je ne sais pas ce qu'elle est, mais ce qui est sûr, c'est qu'elle contrôle tous les villageois. C'est Gustave Sorbier qui a été le premier à le découvrir, et à comprendre ce qui se passe. Il en a perdu la raison, mais il m'en a parlé assez souvent pour que je comprenne aussi. Mon père et Villard entretenaient la silence.

Quelque chose est en cours : les rêves sont plus agités ces derniers temps, et la terre tremble souvent. Mon père attendait Sylvain pour qu'il accomplisse un certain rituel. Il l'appelait rituel de délivrance, mais je n'en sais pas plus. J'ai cru qu'en tuant mon père, je pouvais rendre la situation suffisamment confuse pour que le rituel ne s'applique pas, mais l'arrivée de Sylvain a tout changé.

Je ne sais plus quoi faire, mais je crains le pire ».

Aux personnages de choisir leur voie... mais aux secousses de plus en plus fréquentes, ils devraient comprendre l'imminence de l'événement.

L'ACCOUCHEMENT

On entre ici dans la dernière phase du scénario, qui devrait convenir à une fin de partie ; l'enquête est terminée, il reste à déterminer le plan d'action. C'est au maître du jeu d'essayer d'augmenter le rythme au fur et à mesure, jusqu'à la scène finale...

Le rituel d'accueil

Il faudra bien que les personnages retournent près du village pour voir ce qui se passe... Observer le village de loin peut sembler judicieux : aucun villageois n'est retourné se coucher. Ils semblent tous attendre quelque chose en piétinant sur le pas de leur maison.

L'objet de leur attente apparaît environ une heure avant l'aube. Sylvain sort de la maison de Villard en compagnie du forgeron. Après une brève concertation avec les villageois, ils se dirigent tous vers la plage, et un petit groupe d'hommes met la plus grande chaloupe de l'île à l'eau. Une dizaine d'hommes, dont Villard et Sylvain y prennent place. Deux d'entre eux portent des torches. L'esquif prend rapidement le large, alors que les premières lueurs de l'aube apparaissent à l'horizon.

Les personnages devraient à ce stade avoir compris que Sylvain prend le large pour accomplir le rituel. Si ce n'est pas clair, servez-vous de Guillaïn (ou même Gustave s'il est encore en vie) pour les alarmer. Ils devraient prendre le risque de voler la seconde chaloupe (ou de se servir de celle dans laquelle est arrivée Sylvain s'ils en connaissent l'existence), pour tenter de se rapprocher du druide et peut-être l'empêcher de commettre son rituel.

Celui-ci correspond à une longue litanie (quelques minutes) récitée par Sylvain, agenouillé sur la chaloupe, agitant ses bras dans une danse assez harmonieuse. Les personnages peuvent choisir d'attendre que le rituel soit terminé (vraiment ?) ou aborder le bateau. Mais dans tous les cas, ils auront à faire à Villard et à ses hommes avant d'arriver jusqu'au druide...

Quel repas pour le bestiau ?

Si le druide parvient à terminer son rituel, les personnages entendront bientôt un grondement sourd provenant de l'île. L'instant d'après, une immense vague viendra à leur rencontre. Entre temps, le soleil s'est probablement levé, voilé derrière un mince filet de nuages gris. Après avoir été secoués dans tous les sens, les personnages auront la surprise de voir à la suite de la vague une créature dracoïde se précipiter vers eux : le bestiau est né, et tout naturellement, il a faim. Sa taille est suffisante pour plonger les personnages dans la consternation : quelques dizaines de mètres de long, avec une crête qui seule dépasse de l'eau, ainsi que la gueule de la bestiole qui tentera de happer ce qu'elle peut...

Si le druide est encore vivant à ce moment, il prononcera également la partie du rituel qui le préserve du bestiau. Si les personnages sont auprès de lui, ils sont aussi protégés contre ses attaques, mais peuvent par contre tenter de le blesser. Après quelques blessures, toutefois, le bestiau tentera de se trouver un nouveau repas... Comme par ha-

CARTE DE L'ÎLE

L'île présente une forme allongée, avec une crête rocheuse sur toute sa partie centrale. De-ci de-là, des plages paradisiaques se sont formées, mais la majorité de la côte est escarpée et rocheuse. Le village s'est bâti dans la partie sud de l'île.

Ile de Noirrocher



- A : C'est à cet endroit que se trouve l'ouverture de la grotte qui sert de lieu de jeux aux gamins.
- B : Sur cette plage au nord arrivera Sylvain Boissard le dernier jour du scénario. Sa chaloupe y restera par la suite.
- C : Cette petite île est en fait une partie de la queue de la bête. Un observateur attentif aura l'impression qu'elle dérive...
- D : Maison de Gustave Sorbier, le rebouteux, construite à flanc de colline.
- E : Cette partie de la bête (sa patte avant) a été mangée avant l'arrivée des villageois par les parasites marins.
- F : C'est sur cette plage que les personnages échouent au début du scénario.
- G : De temps en temps (une fois par jour), un geyser sort de cet amas de récifs/ilots : la respiration de la bête.

sard, c'est le moment où apparaît au lointain le bateau que les personnages attendaient probablement pour rentrer chez eux...

A l'inverse, si les personnages parviennent à empêcher le rituel, le début est identique, mais c'est un corps mort qui suivra la vague d'expulsion. A ce moment – comme d'ailleurs si le bestiau est tué par les personnages, la « mère » risque d'être assez contrariée.

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27	25	25	33	40	52	48	38
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	3	4	0	5	0

Armes et armures : Le bestiau attaque par morsure, et peut tenter de faire tanguer la chaloupe (pas d'attaque à ce round, mais test d'Equilibre pour tout ceux qui ne souhaitent pas se retrouver à l'eau).

La fin de l'île

Il est très probable que d'une façon ou d'une autre, les personnages parviennent à tuer le bestiau. Si tel est le cas, les personnages peuvent dire adieu à tous ceux qui sont restés sur l'île... En effet, la mère va finir par sortir de sa torpeur, et faire ce qu'elle a déjà fait le jour où les personnages ont fait naufrage : elle va bouger ! Ce sera un spectacle assez impressionnant pour tout spectateur que de voir cette masse immense se pencher en arrière. A l'avant, une tête hideuse va apparaître hors de l'eau (n'hésitez pas à vous inspirer de l'appel de Cthulhu pour la décrire et distribuez 1 ou 1d6 points de folie en fonction de la réussite ou non d'un jet de Calme). Les maisons bâties sur l'île seront projetées dans les airs par une cambrure gigantesque du monstre, mais le pire survient lorsque l'île entière plonge dans l'eau : des morceaux de terre immenses, des rochers et des arbres sont projetés dans les airs et tombent tout autour de l'esquif des personnages. Puis, une déferlante digne d'un raz-de-marée arrive sur les personnages,

qui sont engloutis sous des vagues immenses. Qui avait une armure, au fait ?

Après quelques jets de natation, les personnages arrivent enfin à faire surface, mais tout autour d'eux, c'est le néant : l'île a disparu, des corps et des morceaux de bois flottent aux alentours... si vous avez l'impression que vos personnages s'en sortent trop bien, n'hésitez pas à faire intervenir les crabes (parasites « terrestres ») pour corser encore la scène finale... Le bestiau est mort, l'île a disparue, les personnages sont parmi les derniers survivants (avec Sylvain, probablement)...

CONCLUSION

Heureusement pour eux, le bateau tant attendu croise dans les parages. Attiré par le phénomène qui a produit les vagues gigantesques qui l'ont mis à mal, les membres de l'équipage repêchent les personnages et le capitaine Joliard les interroge sur les événements passés.

S'ils ont l'occasion de parler avec Sylvain, le druide leur explique les derniers détails de l'histoire : la créature qui date d'une époque révolue, mais qui était un animal comme un autre, l'enfantement raté, la fin de la race. S'il y a un druide parmi les personnages, il y a fort à parier que son avancement va être compromis. Dans tous les cas, les personnages vont être conduits jusqu'au port de Rochellois, où ils pourront reprendre leur vie normale, après cette aventure éprouvante...

Mazhoul

Ce scénario assez simple et linéaire va vous permettre de mettre en scène de belles scènes d'action à la Indiana Jones. Vos joueurs vont se retrouver tout naturellement à la recherche d'un ancien temple où dort le cœur d'un très ancien et très puissant démon. Mais au moins deux groupes sont engagés dans la même quête. Les joueurs vont avoir beaucoup de mal à différencier les gentils des méchants !

Le scénario peut être joué en une après-midi et servir de base à une série d'aventures. Pour personnages de tout niveau et meneur expérimenté dans la trahison et les faux-semblants...

UN REPOS DELASSANT

La vie des aventuriers n'est pas toujours constituée de combats et d'auberges. Pendant quelques semaines par an, même à Middenheim, la chaleur est intolérable. Le soleil s'abat sur les vieilles pierres de la cité comme s'il désirait les faire fondre, et le poids de la chaleur repose également sur les robes et les armures rutilantes. Dans ces conditions (en particulier si les aventuriers reviennent d'une mission), le repos délassant est bien mérité. Et où mieux prendre ce repos si ce n'est dans les thermes de la cité.

Voilà nos personnages dans l'un des deux grands bassins (le chaud ou le froid, au choix des joueurs). Ils sont arrivés assez tôt pour éviter l'affluence et pour le moment, seuls trois autres visiteurs se prélassent : un hobbit qui laisse flotter sa masse importante autour de lui, un vieillard qui semble sénile et qui vient de s'endormir en ronflant bruyamment la tête posée sur un côté et une jeune femme qui tente de garder sa poitrine ferme dans le bassin d'eau froide (les thermes sont évidemment mixtes).

Tout est réuni pour passer un agréable moment. Bientôt, le hobbit quitte le bassin et va travailler (dans un restaurant voisin). Les joueurs vraiment paranoïaques peuvent remarquer que cela fait quelques minutes qu'ils n'ont pas aperçu le personnel.

Tout semble aller pour le mieux lorsque 4 individus se précipitent en hurlant par tous les accès de la salle (ajustez ce nombre en fonction du nombre de personnages). Ils sont vêtus d'une longue tunique noire, nouée à la ceinture avec un bandeau de tissu rouge. Leurs cris sont dans

une langue que les joueurs ne connaissent sûrement pas (l'Arabe) et leur visage porte des marques de scarifications au-dessus des pommettes et des sourcils. Leur type est clairement étranger. Ils sont armés de grands cimenteres et chacun porte à la ceinture 4 dagues de lancer.

A vous, meneur de jeu de mettre en scène un combat épique : les assaillants veulent tuer le vieillard à l'air sénile, mais il est important pour le scénario qu'ils n'y parviennent pas. Evidemment, si les joueurs s'interposent (et on peut l'espérer, sinon, ils ne méritent pas leur titre d'aventurier !), les assassins changent momentanément de cible.

Souvenez-vous que les joueurs sont certainement nus, et qu'ils ne peuvent compter sur leur équipement habituel. Par contre, ils peuvent se servir de leur environnement, et de sorts ne nécessitant pas de composants (rares...).

Lors de la partie de test, j'ai ainsi vu des joueurs tenter de désarmer leurs adversaires avec une serviette roulée, lancer des chaises de prélassement sur les assaillants ou encore balancer des poissons invoqués avec « Apparition de petits animaux ». Le but de ce combat n'est pas d'être réaliste : soyez enjoués, et essayez d'imaginer l'environnement.

Courir est rendu difficile par l'humidité du sol (faites faire un test d'I à tout individu qui tentera de se déplacer rapidement), jeter un adversaire dans l'eau très froide peut lui donner un choc thermique, etc. Soyez grandiose dans la description du combat, donnez l'impression aux joueurs qu'ils sont face à un défi et qu'ils doivent utiliser leur système D. Crier ne sert à rien (le personnel a été tué), et le temps de chercher de l'aide, les assaillants auront fait place nette.

SCENARIO WARHAMMER



Auteur :
Mario Heimburger
Illustrations :
Elisabeth Thiéry

Faites en sorte que les joueurs soient blessés, ainsi que le petit vieux. S'ils ont vraiment du mal à s'en sortir, utilisez votre joker (la jeune femme pourra se révéler être une combattante aguerrie) ou au contraire, s'ils s'en sortent trop facilement, jouez les difficultés (la jeune femme sera alors prise en otage).

Au final, la garde arrive (bien trop tard) et le petit vieux, ainsi que les aventuriers (en particulier s'ils sont blessés) seront amenés chez un médecin du quartier...

UNE INVITATION BIENVENUE

Li devrait paraître clair aux personnages que c'est le vieil homme qui était la cible des attaques. Une fouille des assassins ne révèle rien de plus que ce qui est visible. Il leur faudra donc bien interroger celui qu'ils ont si vaillamment sauvé pour en apprendre davantage.

L'homme se présente rapidement comme étant Hermann Forscher, prêtre de Véréna. Une fois rhabillé, cela ne fait d'ailleurs aucun doute : l'insigne de sa déesse repose lourdement sur sa poitrine. Il complètera d'ailleurs les soins du médecin avec quelques sorts de « Guérison des Blessures Légères », au grand désespoir de ce dernier qui maugréera contre la concurrence déloyale avant de s'en aller. Notez précisément qui a bénéficié des sorts de soins. Ce sera utile par la suite...

Une fois guéris, les personnages sont invités à dîner au temple de Véréna. Leur hôte, reconnaissant, assure qu'il est un excellent cuisinier, et qu'il va leur concocter une série de plats de bonne qualité.

Il ne ment d'ailleurs pas, après une brève préparation durant laquelle il répondra à quelques menues questions (voir plus loin pour les explications), les aventuriers se verront servir une salade mêlée de magret cuit et séché, suivi d'un confit de canard cuit à la vapeur accompagné de petits légumes mêlés. Au terme de ce repas délicat et fin, Hermann met sur la table une tarte aux reines-claude à peine entamée, et une bouteille d'alcool de prune.

Le ton est au délassément et à la confiance : « Vous savez, mes collègues n'apprécient pas mon amour pour la bonne cuisine. Ils tentent vaillamment d'y résister, mais bon, je finirai par les y amener (sourire) ! Voyez-vous, je suis convaincu que la cuisine est un grand savoir, et qu'avec un peu de recherche, on peut faire mieux que les hobbits. ».

Mais il y a fort à parier que les personnages voudront en savoir plus sur la tentative d'assassinat. Le ton devient alors soudainement plus sérieux, et une ombre semble s'abattre sur la table et les reliefs de repas...

« Connaissez-vous Mazhoul ? Non ? Et est-ce que les noms de Tzeench ou de Korne vous disent quelque chose ? Et bien, Mazhoul était un de leurs frères. Son histoire commence avant même celle de l'Empire, dans la lointaine Arabie. Ce fier peuple avait déjà depuis longtemps dompté les éléments et vivait dans une civilisation dont les

tribus primitives de l'Empire ne pouvaient à peine rêver. De grands héros parcouraient déjà le monde, accumulant le savoir et commençant à peine à comprendre les dangers du Chaos.

Car déjà à cette époque, les princes démons tentaient de contrôler notre genre, qui par l'attrait de la violence, qui par l'émission d'horreurs avilissantes, d'autres encore par la tromperie et la fourberie. Mais Mazhoul avait trouvé la voie qui pouvait le mener à la victoire : l'influence. Il prit corps en personne, exposant de la matière aux coups et aux blessures, mais son pouvoir était tel qu'il mena rapidement des armées. Il avait pris un risque, mais ce risque s'avérait payant. Ses exactions furent nombreuses : il sema désordre et désolation partout où son armée passait. La plupart des victimes venaient grossir leurs rangs ! Et bientôt, toute l'Arabie orientale fut sous son joug chaotique.

Rien ne semblait pouvoir l'arrêter, mais ses frères démons prirent peur de son pouvoir, et s'allièrent secrètement avec les pays encore libres pour arrêter leur concurrent. Grâce à cette alliance que l'histoire a retenue sous le nom de « Pacte Infernal », Mazhoul fut vaincu, son armée décimée, et son corps détruit.

L'âme du démon revint hanter les sphères chaotiques, mais de son corps resta uniquement son cœur, indestructible. Comprenant les dangers, Mazhoul s'était ménagé une porte de sortie, un moyen de regagner son existence et de revenir achever ce qu'il avait commencé. Quiconque parviendrait à lier l'âme de Mazhoul à son cœur parviendrait par la même occasion à le ramener d'entre les morts.

(pause alcool de prune, pour faire croître la tension).

« J'ai été moine copiste dans un monastère des montagnes grises. Un grand aventurier m'apporta un jour un ouvrage qu'il avait trouvé dans une tombe, récemment occupée par des ogres. Cet ouvrage faisait le compte-rendu exact de ces faits, confirmant ce qui n'était perçu depuis que comme une légende.

Cet ouvrage était écrit dans un dialecte arabe antique, mais était mystérieusement entrecroisé d'expressions en Occidental. Mais un Occidental qui n'était plus parlé depuis longtemps. Je suis venu à Middenheim pour l'étudier, et profiter de la bibliothèque.

Très rapidement, j'ai compris que le livre racontait aussi ce qui était advenu du cœur : ne sachant comment le détruire, les Arabes ont pensé qu'il valait mieux l'éloigner. Une expédition constituée des plus grands héros et des plus grands architectes traversa le Vieux-Monde, ravagé alors par les guerres tribales. Ils déposèrent le cœur dans un endroit caché, un temple qu'ils édifièrent avec soin, durant de longues années et qu'ils protégèrent du mieux qu'ils le purent. Ils déposèrent le cœur, et écrivirent le livre. Pour que personne n'oublie le danger, certainement. Mais en l'étudiant en détail, j'ai pu constater que cryptées dans le texte même, de façon extrêmement ingénieuse, figuraient les indications permettant de retrouver ce temple. »

Il se tourne alors vers les aventuriers avec un clin d'œil fier : « Et j'ai réussi à décrypter ces indications. Et devinez où se trouve ce temple ? »

Sur ce, il se lève, et avant de répondre, leur propose de leur montrer le livre et les notes qui contiennent la réponse... Les personnages se dirigent vers la cellule du moine... pour découvrir un désordre immense : comme de juste, la pièce a été fouillée. Le livre ainsi que la plupart des notes ont été volées, et toute la pièce a été fouillée (même la paille a été éventrée...). Hermann découvre la scène de façon brutale : « Au sein même du temple... » sont ses uniques mots.

Puis il perd connaissance...

N.B. : vous pouvez jouer cette scène en questions/réponses plutôt que comme un long monologue. Assurez-vous toutefois d'avoir bien compris l'histoire pour répondre correctement aux questions. Toute hésitation pourrait paraître suspecte aux joueurs alors qu'il n'y a pour le moment rien à suspecter...

LA DIFFICILE VERITE

Evidemment, vous vous en doutez, les choses ne sont pas aussi simples qu'elles n'en ont l'air, mais la quasi-totalité des déclarations du moine sont exactes. N'importe quel vendeur vous le dira : les meilleurs mensonges sont cachés dans la vérité !

Hermann a étudié le livre pendant de longs mois. Durant ses recherches, il a été obligé de poser de nombreuses questions à certains érudits de la ville. Une certaine Julia Kleinstrom en faisait partie : baroudeuse de génie, aventurière hors-pair, elle fut une des seules de son groupe à revenir d'Arabie. Durant son périple, elle fut bien obligée d'apprendre la langue du pays, mais aussi sa culture, ses légendes et son histoire. Lorsque Hermann lui parla du livre, elle fit immédiatement le lien avec un groupuscule qu'elle avait rencontré en Arabie : l'ordre du Crépuscule d'Argent. Ce groupe ancestral a été formé par la première expédition arabe organisée dans le Vieux-Monde : celle-là même qui apporta le cœur pour le cacher. Depuis, cet ordre s'est donné pour mission d'empêcher le retour du démon par tous les moyens.

Prévenu par Julia, le groupe se mit en route immédiatement pour Middenheim. Mais les distances étant ce qu'elles sont, ce fut bien trop tard : Hermann avait eu le temps de percer les secrets du livre, pour son malheur.

Celui-ci n'avait en effet pas été écrit pour prévenir les générations futures du danger, comme Hermann l'affirme. Le livre a été écrit par un ancien adepte de Tzeench qui retranscrivit une partie de ses étranges rêves. Il ne sut jamais que ces rêves avaient été envoyés par l'âme de Mazhoul, et que dans ses retranscriptions, il recopia l'essence même de l'esprit du démon dans le livre. Comme de juste, ces rêves finirent par le rendre fou. Mais le livre avait été écrit, et Mazhoul savait qu'il ne lui restait plus qu'à attendre.

Le livre connut une part de succès dans le monde des démonistes, et quelques copies furent faites (il fut rédigé bien avant l'avènement de l'imprimerie). Depuis, toutes furent perdues, car une mystérieuse malédiction semblait frapper l'ouvrage : il était constamment mis en danger :

des incendies naissaient mystérieusement, les propriétaires étaient dévalisés et les voleurs retrouvés morts un peu plus loin, etc.

Une des copies finit par être enterrée avec son propriétaire, un nécromancien puissant, quelque part dans l'Empire. C'est là qu'il fut retrouvé et rapporté à Hermann.

En lisant le livre, il sut lire entre les lignes, attiré par la curiosité de l'érudit. Et enfin, au grand bonheur de Mazhoul, son piège fonctionna : en déchiffrant l'âme du démon dans le livre, les deux esprits, celui de Mazhoul et celui du prêtre fusionnèrent dans le même corps. La corruption du chaos était à l'œuvre, l'âme était réincarnée. Mais pour gagner toute sa puissance, il lui faut à présent retrouver son cœur.

L'ordre du Crépuscule d'Argent avait compris que le pire était arrivé en fouillant la cellule du prêtre : les notes étaient explicites. Malgré tout, ils décidèrent d'emporter l'ensemble, même si désormais, le livre n'apportait plus rien au démon. Quelques-uns d'entre eux furent chargés d'assassiner Hermann et de bannir ainsi l'âme du démon pour un temps encore. L'autre partie est allée se mettre en protection du cœur dans le temple caché.

Les joueurs ont donc déjà aidé le démon sans le savoir et Mazhoul commence à prendre goût à cette aide inopinée...

DEPART

Une fois que le prêtre est revenu à lui, il reprend rapidement du poil de la bête : il faut agir et vite ! Si les démonistes (c'est comme cela qu'il appelle ses agresseurs des thermes) trouvent le cœur, ils auront la possibilité de faire revenir la plus grande menace démoniaque depuis plus de 2500 ans ! Et par malheur, ses notes étaient explicites sur l'emplacement du temple abandonné : quelque part dans les Montagnes Centrales.

A ce moment, un doute semble le saisir : il se tourne vers les personnages avec un regard quelque peu craintif et interrogateur :

« Puis-je compter sur vous pour tenter de les prendre de vitesse ? Je n'y parviendrai pas tout seul. Je ne peux vous promettre aucune récompense, puisque je ne possède rien en propre, mais il faut que quelqu'un fasse le sale travail, vous comprenez ? »

Evidemment, les joueurs vont accepter (non ? Ah ! Eh bien le prêtre se débrouillera seul, parviendra quand même à survivre et l'aventure se termine là pour le moment. N'attribuez pas de points d'expériences...).

Le départ est prévu pour le lendemain matin. Hermann s'occupe de tout en matière de transports et ravitaillement durant le temps qu'il reste. En fait, il demandera au temple les moyens pour monter une petite expédition. Ces moyens lui seront accordés : personne ne sait encore qu'il a été perverti par un démon. Ce sont donc quelques chevaux, une charrette rapide (sur deux roues) et de la nour-

riture suffisante pour le trajet et tout le matériel de montage habituel qui attendent les personnages à l'aube.

Hermann prétend ensuite s'orienter d'après ses souvenirs. Ses indications sont imprécises mais mèneront les personnages vers le but : en fait, Hermann est mystérieusement attiré par le cœur, qui a d'ailleurs recommencé à battre dans sa cachette...

Durant le trajet, faites intervenir plusieurs éléments destinés à faire monter la pression :

Observés

Autorisez à chaque joueur un jet en Initiative avec un malus de 20%. En cas de réussite, le personnage peut se rendre compte (au bout d'une journée de trajet) qu'un oiseau solitaire semble faire des tours très haut dans le ciel. Une longue-vue et un jet en zoologie permettront de se rendre compte qu'il s'agit d'un aigle.

En fait, un animal apprivoisé au service du Crépuscule d'Argent, qui viendra faire un rapport régulier sur l'avancée du groupe des personnages. Il n'y a évidemment aucun moyen de s'en débarrasser, mais cela devrait renseigner les joueurs sur les moyens dont disposent leurs « ennemis ».

Les cadavres

Une fois que les joueurs sont presque engagés dans les hautes montagnes, laissez les découvrir les cadavres de quelques hommes sur le bas-côté d'une route qui mène à une ancienne mine naine. Les cadavres sont frais (moins de quelques heures) et ont été tués à coups de lames. Il semblerait qu'ils se soient défendus.

Il s'agit d'un petit groupe de brigands qui a tenté de détrousser les Arabes du Crépuscule d'Argent. Mal leur a pris : les conjurés ne se sont pas laissés faire.

Les joueurs peuvent être étonnés de constater que les cadavres disposent encore de tout leur équipement. Mais il y a fort à parier qu'ils interpréteront cet épisode comme une preuve de la cruauté et du sang-froid de leurs « ennemis ».

Picotements

A un moment du voyage, les personnages qui ont été blessés lors du combat dans les thermes sentent leurs blessures picoter désagréablement. En examinant les plaies désormais soignées (à grands coups de « Soins des Blessures Légères »), ils remarqueront des marques rougeâtres sur leur peau, à l'endroit où les blessures se sont refermées.

Un examen montrera qu'il s'agit d'une infection légère, et il sera possible de la soulager avec quelques plantes en application. Un simple jet de Traumatologie pourra donc arrêter les picotements, mais l'origine de l'infection est imprécise.

Comme précisé plus haut, la fusion de Mazhoul et de Hermann a donné naissance à un hybride chaotique. Toute magie émanant de cet hybride est donc teintée de Chaos. Cette infection est une émanation de ce chaos, qui permet d'ailleurs aussi à Mazhoul de contrôler la douleur de toute les plaies refermées par la magie.

Hermann utilise les sorts le moins souvent possible pour éviter d'être trahi par un effet légèrement chaotique du sortilège.

Autres rencontres

Bien sûr, vous pouvez faire intervenir n'importe quel autre événement durant le trajet. N'oubliez pas de décrire les lieux : au début, le chemin est agréable et fréquenté (bûcherons, trappeurs, druide, etc.). Puis, au bout de deux jours, une escale dans une ancienne mine naine (encore fréquentée par quelques nains irréductibles...) et là, il faut abandonner la charrette.

Ensuite, le groupe entre dans les montagnes sauvages. Il n'y a plus que de rares sentiers non entretenus, et sans les compétences « Soins des animaux » et « Equitation », il faudra certainement abandonner les chevaux qui seront plus une gêne à la progression.

A partir de là, la fatigue se fera rapidement sentir. Il ne semble pas judicieux de faire intervenir des monstres errants, mais quelques dangers naturels peuvent renforcer le sentiment de désolation du terrain.

Le cri occasionnel des aigles et le bruit lointain d'une chute de pierre sont les seuls sons que l'on entend...

EMBUSCADE !

Evidemment, les Arabes du Crépuscule d'Argent ne vont pas se contenter d'essayer d'arriver en premier au temple. Sachant exactement la vitesse de progression des personnages, ils vont profiter d'un avantage géographique pour tendre une embuscade au groupe.

Si les joueurs ont insisté à plusieurs reprises pour aller vite, on peut considérer qu'ils ont bien compris l'importance du problème. Ils ont donc droit à un petit avantage scénaristique en arrivant à proximité de l'embuscade à la nuit tombée. Sinon, pas d'hésitation, l'embuscade a lieu en plein jour.

Les personnages vont se retrouver au fond d'un défilé fort étroit, flanqué de chaque côté d'une falaise assez abrupte de plus de 30 mètres de haut. Un peu plus loin, de chaque côté, deux arbalétriers sont embusqués. Chaque arbalétrier dispose de deux arbalètes chargées (les autres conjurés leur ont abandonné les leurs). Ils n'attendent que l'arrivée des personnages pour ouvrir le tir.

Les personnages disposant de la compétence « Jargon des Batailles », en tant que combattants experts, remarqueront sur un jet d'Int que le défilé dans lequel ils s'engagent serait parfait pour une embuscade. Si en plus le personnage dispose de « Sixième Sens », le jet est automatiquement réussi. Dans le cas contraire, les personnages vont devoir essayer les tirs d'arbalète.

Laissez les joueurs improviser comment ils vont se dépatouiller de cette situation. D'un point de vue « aventure », le mieux serait certainement que quelques joueurs grimpent au sommet des falaises. Pour cela, ils peuvent

grimper avec un jet d'Escalade (à 10%), ou alors revenir en arrière pour bénéficier d'un moyen d'accès plus facile (aucun jet de grimper, mais le détour d'une heure mettra les embusqués en alerte).

Les joueurs bénéficieront alors de l'effet de surprise pour neutraliser un premier attaquant, mais devront ensuite se débrouiller. Souvenez-vous que les Conjurés sont placés de part et d'autre du défilé. Si les joueurs n'ont pas pensé à diviser leurs forces, ils pourront être soumis au tir des embusqués d'en face.

Encore une fois, profitez de ce combat pour mettre en scène du spectacle. Les Arabes pourraient tenter d'attaquer les personnages à mains nues, pour tenter de les projeter au fond du défilé. Jouez avec la caillasse, montrez des arbalètes qui s'écrasent dans le fond du ravin. Bref, faites sentir à vos joueurs du danger.

Cette suggestion peut bien sûr se trouver mise en cause par des plans étranges des joueurs. Empêchez-les toutefois de faire un grand détour pour éviter l'embuscade. La raison en est toute simple : Hermann indique rapidement aux joueurs que le temple se trouve tout au bout du défilé, encastré à même la falaise...

LE TEMPLE PERDU

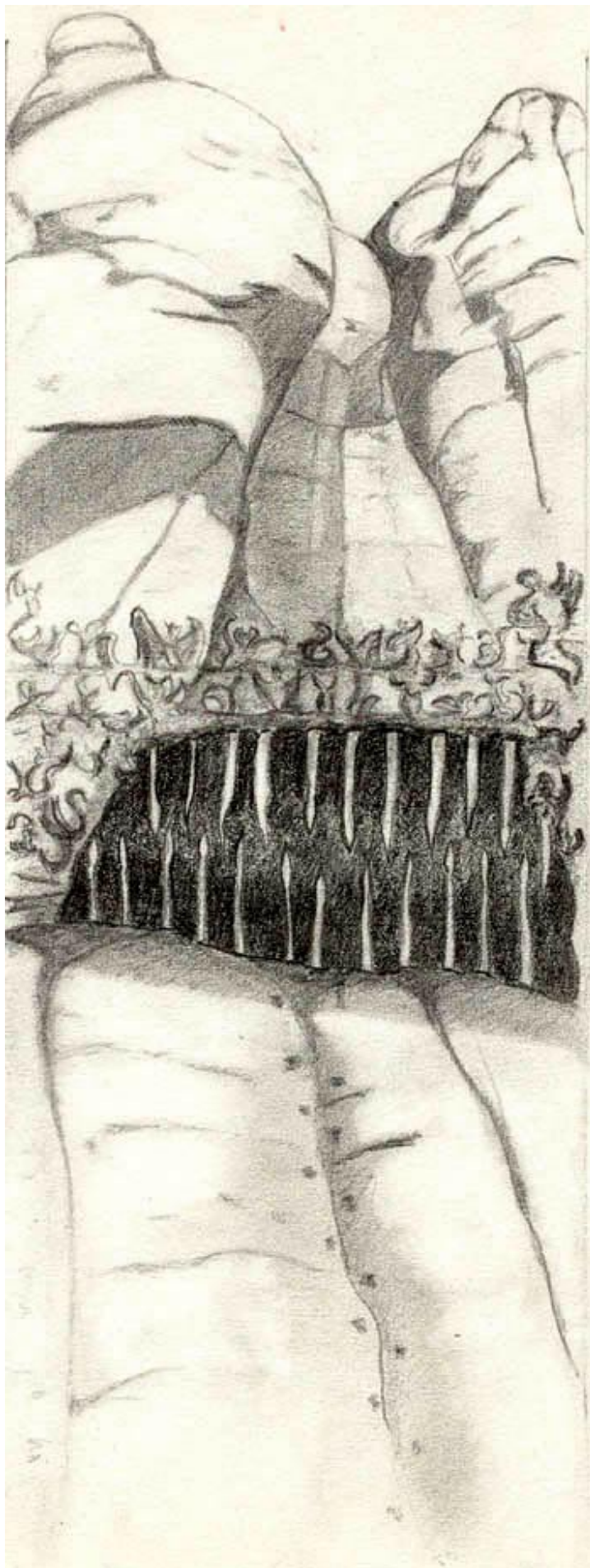
Bref, supposons que les joueurs aient survécu à l'embuscade... Il leur reste le morceau final : le temple de Mazhoul.

Ce dernier finira par apparaître dans le fond du défilé, à flanc de falaise et à plus de 15 mètres de hauteur. Que ce soit en plein jour ou dans la nuit, l'aspect de son entrée est particulièrement impressionnant : une grande ouverture béante, entourée de statues de démons et d'autres monstruosités, sculptées à même la paroi rocheuse. L'ouverture elle-même est hérissée de pointes métalliques fichées dans le sol et le plafond, donnant l'impression d'une gueule et de crocs monstrueux. La nuit, ces mêmes statues voient leurs yeux briller de toutes les couleurs (des pierres lumineuses enfichées dans les orbites), et une lumière surnaturelle provient de l'intérieur. Dans tous les cas, les constructeurs de ce temple voulaient lui donner un aspect dissuasif, et les personnages devront faire un jet de CI pour réprimer un frisson lui aussi surnaturel.

L'ascension

Que les personnages se laissent descendre du haut de la falaise ou passent par le bas du défilé ne changera rien : de toute façon, il faut grimper. C'est là qu'intervient l'avant-dernier joker : durant l'escalade, Ahjuj Mirkul, le chef du groupe (caché non loin de là), enverra ses fidèles aigles attaquer les personnages. Les aigles ne sont normalement pas difficiles à abattre, mais la situation périlleuse des personnages complique l'action.

Je sais que je me répète, mais préconisez l'aventure : des personnages qui chutent, qui sont rattrapés par d'autres ou qui se rattrapent aux crocs de fer de l'entrée, etc.



Mirkul sera très attristé de la mort de ses animaux adorés, mais il n'a pas trop le choix. Mais voyons les choses en face : si les joueurs ont échappés à l'embuscade, les aigles ne devraient pas les inquiéter davantage...

Mais le temple en lui même représente aussi ses dangers...

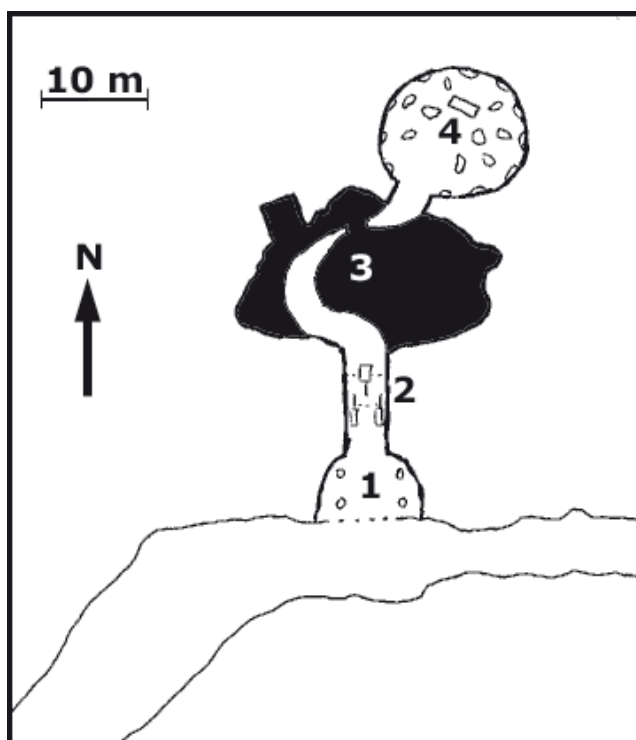
Les pièges du temple

N.B. : Les chiffres entre parenthèse font référence au plan du temple.

Dès qu'un personnage aura touché (ne serait-ce qu'effleuré) les crocs de métal, un mécanisme se met en marche, abaissant les tiges supérieures sur celles du bas. Le mécanisme ne pourra faire que 10 allers-retours avant de s'immobiliser (définitivement), mais durant ce temps, quiconque se retrouve coincé dedans (il faut faire un jet d'I à +10% pour esquiver les dents) subira des dégâts avec une force de 7 (les armures perdent 1 en protection, soyez logiques avec les localisations). Précisez bien que le personnage doit esquiver les dents vers l'intérieur (sinon, c'est la chute assurée).

Si des personnages ont esquivé les crocs vers l'intérieur, ils se relèvent brusquement pour se retrouver face à des statues aussi effrayantes que celles de l'extérieur. Toutes semblent les regarder, mais heureusement, elles sont parfaitement inoffensives. L'entrée (1) est lourdement chargée, donnez l'impression aux joueurs qu'il y a des recoins partout. A chaque endroit, une créature pourrait se tapir dans l'ombre et tomber sur les joueurs. Evidemment, les vrais dangers proviennent uniquement de pièges...

Un mince couloir (2) mène vers l'intérieur du temple. Un souffle d'air (surnaturel également) s'en échappe. Quelques squelettes (d'animaux surtout) jonchent le sol. Les joueurs ne parviennent pas à percer l'obscurité du fond du couloir (même avec l'infravision).



Notez que tous les personnages possédant la compétence « Sixième Sens » sont pris d'une incroyable envie de quitter le temple (il n'y a pas que des avantages à cette compétence). Ils feront tous leurs jets de CI ultérieurs avec un malus de 20%.

Au milieu du couloir, une dalle (qui prend toute la largeur et 3 mètres de long) déclenchera un piège mécanique fort simple : trois balanciers enchâssés dans le plafond sont libérés et oscillent en quinconce. Là encore, les dégâts en cas d'échec d'esquive sont de Force 7. Si les joueurs ont été assez

bêtes pour laisser passer quelqu'un qui ne dispose pas de la compétence « Esquive », laissez faire un jet sous 10%.

Un jet de détection de pièges permet de remarquer la dalle mais pas d'en comprendre les conséquences : les balanciers sont noyés sous des toiles d'araignées et surtout, ils sont bien ajustés dans la roche. Le seul moyen de ne pas déclencher le piège serait de sauter par-dessus (les joueurs ont escaladé en armure de plaques ? Vraiment ? Et ils sautent avec des bonds de 3 mètres ? Changez de joueurs...). Sinon, une fois déclenché, il faut soit faire un jet d'I pour franchir le piège, ou attendre que les balanciers soient immobilisés. Une fois immobilisés, toutefois, ils bloquent le passage, mais un autre mécanisme les relève au bout d'une heure, prêts à accueillir le groupe suivant !

Vient ensuite une zone de Ténèbres Magiques (3)... De quoi inquiéter encore davantage les joueurs. La pièce est en fait un immense gouffre sur lequel court une passerelle de pierre effectuant des zig-zags dans la pièce. S'y engouffrer en courant serait du suicide. Le seul moyen sûr de traverser est de marcher à quatre pattes en tâtant le sol. A noter que la passerelle n'est pas construite sur un seul plan : elle monte et elle descend le long de son trajet. De plus, une interruption (de 50 cm) peut inquiéter davantage les joueurs.

Cet intermède est surtout là pour laisser vos joueurs élaborer des tactiques et de ralentir le rythme. Si vous trouvez que les joueurs ont eu la vie trop facile, ajoutez des pièges dans l'obscurité (lames de rasoirs au sol, pendule tranchant au plafond, toiles d'araignées et créatures de l'ombre...).

Enfin, les joueurs sortent de la zone de Ténèbres pour se retrouver face à la grande salle du cœur (4).

Cette salle immense est encombrée de statues. Toutes représentent des monstres, à l'exception de deux ogres titanesques. Ils sont situés de part et d'autre d'un autel sur lequel est posé un cœur de taille humaine, mais fait d'or. Les murs sont ornés d'avertissements dessinés, mettant en scène des démons s'en prenant aux hommes, mais aussi des morts-vivants déchaînés et des scènes d'ignoble cruauté. Les scènes représentées semblent se dérouler en Arabie, d'après les vêtements et les architectures.

C'est à ce moment que les derniers rescapés du Crépuscule d'Argent choisissent d'entrer dans le temple. Ils n'auront pas à s'occuper des deux premiers pièges, neutralisés par les personnages. Et ils ne craindront pas la zone de ténèbres, car le sortilège ne fonctionne pas sur ceux qui ont juré fidélité au Croissant d'Argent. Par conséquent, ils ne mettront pas longtemps à arriver.

Juste le temps qu'il faudra aux personnages pour faire la bêtise qu'il faut (ou si ils ne se décident pas, c'est Hermann qui la fera à leur place) : se saisir du cœur.

A ce moment, les deux statues d'ogre s'animeront et en moins d'un round commenceront à essayer d'aplatir avec leurs lourdes massues tout ce qui bouge.

Souvenez-vous que les personnages ne parviendront pas facilement à fuir : la zone de Ténèbres les en empêche. De plus, ils se rendront rapidement compte que d'autres visiteurs sont entrés dans le temple.

C'est là, maître, le travail le plus ardu : transformer cette scène en un combat démesuré, chaotique, et complète-

ment fou. Les statues ne font pas de différence entre les cibles, et attaquent systématiquement la plus proche. Les Arabes tenteront d'abattre tous les joueurs et d'esquiver les statues. Hermann usera de nombreux sorts offensifs pour aider les personnages, mais par là-même risque de se trahir, mais il s'en moque désormais que le cœur est en sa possession (voir plus loin). Et les personnages devront donc rapidement choisir leur camp et lutter pour leur survie en premier.

Le nombre d'assaillants n'est pas précisé : à vous de l'adapter en fonction des forces restantes à votre équipe. Gardez Ahjuj Mirkul pour le plus grand guerrier du groupe, en ajustant ses caractéristiques pour faire un adversaire de poids.

N'oubliez pas la scène : des statues partout (certaines peuvent être renversées), des statues animées qui réduisent tout en miettes, un autel par-dessus lequel on peut faire des culbutes et des éclairs qui fusent de partout...

Montrez à ce moment aux joueurs que quelque chose ne tourne pas rond avec le prêtre de Véréna : a-t-on jamais vu un prêtre du savoir connaître autant de sorts offensifs. Et que dire de la trajectoire vraiment chaotique des éclairs ou aux visages étranges surgissant des boules de feu ? Bref, petit à petit, les joueurs doivent comprendre qu'ils ont peut-être fait une erreur...

TRAHIS !

Quelle que soit l'issue du combat, Mazhoul a déjà gagné : si les aventuriers gagnent, le démon, dans le corps du prêtre pourra infliger des douleurs aux personnages qu'il a précédemment soignés pour les empêcher de lui nuire et quitter le temple avant d'utiliser un sort de vol pour s'éloigner. Il se réincarnera plus tard, à l'endroit de son choix et abandonnera le corps du prêtre à l'âme de ce dernier, devenue folle.

Si au contraire, Hermann est tué, l'âme du démon s'échappera et viendra se renforcer dans son cœur. Celui-ci commencera déjà à se transformer, et rien ne pourra empêcher le démon de se réincarner pour semer la terreur (pas de caractéristiques, les joueurs feraient bien de fuir si cela se produit, car ils n'ont aucune chance).

Pour accentuer encore le drame de cette fin, n'hésitez pas à garder encore un Arabe en vie quelques instants après la fuite du prêtre ou du démon, et à le faire expirer sur une malédiction du genre « Voyez, vous avez provoqué la fin du monde... Soyez maudits ! », avec un fort accent kabyle.

Dans tous les cas, les joueurs vont certainement pouvoir reconstituer les pièces du puzzle, en s'aidant par exemple du livre perdu qu'ils retrouveront dans les affaires de Mirkul.

Nul doute que ce scénario en appelle d'autres, mettant en scène le retour d'abord discret de Mazhoul dans le Vieux-Monde, puis ses exactions toujours plus cruelles et, enfin, une situation complètement désespérée pour

l'Empire. Avant que les joueurs ne s'allient peut-être avec les forces du Chaos pour éradiquer ce concurrent impétueux...

A moins, évidemment, que vous ne désiriez laisser cette menace latente, comme une épée de Damoclès sur la tête des joueurs.

Quoiqu'il en soit, les personnages auront bien mérité 200 XP pour les dangers encourus. En bonus, donnez de 0 à 50 points pour l'interprétation, et 0 à 50 pour la volonté des personnages de mettre en scène des situations aventureuses !

Si vous envisagez de transformer ce scénario en début de campagne, accordez un point de Destin aux aventuriers : ils en auront bien besoin...

CARACTERISTIQUES DES PROTAGONISTES

Membre du Crépuscule d'Argent

Les Arabes du Crépuscule d'Argent sont tous vêtus à l'orientale (en temps normal, ils ne se mêlent pas à la population). De toute façon, leurs visages, et les scarifications qu'ils portent les trahissent à vue. Ils sont fanatiquement dévoués à leur cause et ne parlent pas un mot d'occidental. Ils n'hésitent pas à mourir pour atteindre leurs objectifs. Malheureusement, dans leur fanatisme aveugle, ils n'agissent pas avec stratégie et sont très impulsifs.

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	45	41	42	35	29	32	39
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	4	0	0	0

Compétences : Esquive

Talents : Maîtrise (armes de jet), Coups puissants

Armes : cimeterre, 4 dagues de lancer

Armure : aucune

Ahjuj Mirkul

Envoyé par la hiérarchie du Crépuscule d'Argent, Ahjuj s'est distingué par sa droiture et son sens de l'honneur très développé. Grand et fort, il a appris à parler l'occidental en vue d'une mission de ce genre. Il sait pourquoi il se bat, et cela le transforme en un adversaire déterminé et efficace. Enfin, face à des individus normaux...

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60	45	51	52	53	40	44	49
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	15	5	5	4	0	0	0

Compétences : Esquive, Langue (reikspiel), Dressage, Connaissances académiques (démon, histoire), Lire/Ecrire (arabe)

Talents : Maîtrise (armes de jet), Coups puissants

Armes : cimeterre, 4 dagues de lancer, 200 CO pour les frais, nourriture pour les aigles

Armure : cuir (1 PA sauf tête)

Les aigles de Mirkul

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	-	23	32	53	15	37	18
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	3	2 (8)	0	0	0

Compétences : Esquive, Perception +10%

Talents : Acuité visuelle, Armes naturelles, Sens aiguisés, Vol

Les statues du Temple

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	-	62	63	40	-	-	-
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	6	6	4	0	0	0

Équipement : Une masse à deux mains en pierre (Dg : +2)

Armure : Peau de pierre (5 points de protection partout, non détériorable).

N.B. : Un échec critique pour l'attaque sur ces créatures entraîne la brisure de l'arme dans 50% des cas. Ne s'applique pas aux armes magiques.

Hermann Forscher, grand-prêtre de Véréna

De nature débonnaire et bon vivant, Hermann fut un obsédé de la connaissance, en particulier des cultures étrangères. Tomber sur le livre perdu de Mazhoul fut pour lui une aubaine. Petit et trapu, avec une petite bedaine, il porte en général sur son nez des besicles. Assez distrait et souriant au début, il deviendra de plus en plus autoritaire et déterminé à mesure qu'il s'approche du cœur de Mazhoul...

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	42	42	47	56	56	59	45
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	4	4	3	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (théologie), Equitation, Natation, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (Magyck), Langue (Classique, Breton, Reikspiel), Lire/Ecrire, Sens de la magie, Soins, Sens de la magie

Talents : Etiquette, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Magie mineure, Eloquence, Reflexes éclairs, Magie commune (divine), Coups assommants, Science de la Magie (Feu) Sombre savoir (Chaos).

Équipement : Une dague, matériel d'écriture, symbole de Véréna, Composantes de Sorts

Armure : Aucune

Note : Les sorts sont « donnés » par l'âme de Mazhoul, mais ils sont tous pervertis par le Chaos. A vous d'en imaginer les effets (certains sont déjà donnés dans le scénario, mais vous pouvez en imaginer d'autres, et surtout en changer régulièrement). Toutefois, Hermann n'utilisera ses sorts que dans la scène finale (sauf Soins des Blessures Légères).

En terrain découvert...

Ce scénario un peu spécial amènera les personnages dans le milieu brutal et corrompu du Rotzball, lors de la compétition qui se tient chaque année durant le Carnaval à Middenheim. Recherchant à travers la ville leur principal coéquipier, ils vont vite se rendre compte que les voies du Chaos sont impénétrables, et que le hasard fait très mal les choses. La possession des suppléments « Middenheim, la cité du loup blanc » et « Le pouvoir derrière le trône » est conseillée, mais pas indispensable.

Synopsis

Les personnages sont tous membres d'une des plus éminentes équipes de Rotzball de Middenheim : les Démolisseurs. Après avoir gagné victorieusement la demi-finale grâce au meilleur joueur de l'équipe, Dieter Türenöffner, ce dernier disparaît au cours de la petite fête de victoire. Sans la présence de ce coéquipier, la finale, qui a lieu dans deux jours est quasiment perdue d'avance. Les personnages sont dispensés d'entraînement, pour se lancer à sa recherche.

Après avoir écarté les fausses pistes (équipe adverse, bookmakers peu scrupuleux), les personnages s'approcheront de l'horrible vérité : Dieter subit depuis peu une mutation terrible : un développement « bovin » de la poitrine qui lui donne toute sa force. Cette mutation n'a pas été provoquée au hasard : un groupe de skavens a établi un camp sous la demeure de Dieter, et la proximité de la pierre distordante a produit cet effet terrible. Dieter, ayant encore subi une évolution dans sa mutation a décidé de se cacher. Aux joueurs de comprendre ce qui se passe, et de trouver un moyen pour le faire participer tant bien que mal à la finale, malgré les risques énormes que le rotzballleur courrait en cas de découverte de sa mutation.

Demi-finale de la coupe

Comme chaque année, les compétitions de Rotzball se terminent lors du carnaval de Middenheim, et consti-

tuent une des nombreuses attractions de cette période. Ce sport, qui n'est pratiqué que dans le nord de l'empire provoque un grand engouement de la part de la population, et on assiste à de véritables effusions lorsqu'il s'agit de défendre l'une ou l'autre équipe. La plupart de celles-ci sont composées d'artisans ou de manœuvriers, qui voient dans le Rotzball un moyen de sortir (momentanément) de leur condition misérable en se donnant en spectacle et en donnant le meilleur d'eux-mêmes. L'équipe gagnante du tournoi se voit chaque année félicitée par le Graf, et dotée d'un pécule fort confortable, qui permet à chaque joueur d'envisager de changer de vie... Beaucoup toutefois sont grisés par le jeu et continuent jusqu'à ce que leurs vieux os les relèguent sur le banc de touche.

Les Démolisseurs ne font pas exception à la règle : la plupart des joueurs sont des hommes entre 20 et 30 ans, au mieux de leur forme physique. Dans le civil, ils occupent souvent des positions sociales assez basses, mais pendant un match tout ceci ne compte pas. Le Rotzball est un jeu brutal, et les blessures sont nombreuses. Les joueurs sont donc tous vigoureux. Mais la personne la plus impressionnante de l'équipe est sans doute Dieter Türenöffner. Dieter un homme de plus de 2 mètres, et dont le poids estimé est de 140 Kg. Malgré cette masse imposante, c'est un joueur dynamique et agile, capable également de développer une force musculaire impressionnante. Son cou très large le fait ressembler à un bœuf, impression renforcée par sa cage thoracique très imposante. Physiquement, Dieter est assez beau garçon, au visage carré, encadré de cheveux noirs et rebelles, qui lui donnent un aspect lunaire qui plaît beaucoup aux femmes. A moins que ce soit son statut de double vainqueur de la coupe...

En effet, Dieter a déjà remporté deux fois la finale, bien que ce soit avec une autre équipe. Il dispose d'une richesse

SCENARIO
WARHAMMER



Auteur :
Mario Heimburger
Illustrations :
Elisabeth Thiéry

encore modeste, mais ne demande qu'à l'étoffer davantage en remportant la coupe une troisième fois. L'année dernière, il avait annoncé qu'il quittait la compétition en claquant la porte des Tonneillers d'Ermlich, l'équipe favorite encore cette année. Puis, pour une raison qu'il n'a justifiée que par l'envie de tout recommencer à zéro, on l'a retrouvé quelques semaines plus tard dans l'équipe des Démolisseurs, équipe récente est très largement sous-estimée jusqu'à présent. Car grâce à l'enthousiasme et à la force de jeu de Dieter, toute l'équipe se trouva motivée et parvint assez facilement jusqu'en demi-finale !

Et si les joueurs ne sont pas des joueurs de Rotzball ?

Et bien ce sera bien dommage, car les aspects les plus intéressants du scénario leur échapperont. Toutefois, cela n'empêche pas de jouer la partie, il suffira en effet que les personnages se fassent engager par l'entraîneur pour retrouver Dieter à temps pour la finale. Cela change considérablement les rapports entre Dieter et les joueurs, et il vaut mieux faire un mélange : certains personnages sont joueurs de Rotzball amis de Dieter, les autres sont engagés par l'équipe.

Une fin de match aisée

C'est justement lors de cette demi-finale que cette histoire commence. Les Démolisseurs mènent actuellement 3 à 0 à quelques minutes seulement de la fin du match. Les personnages, bien qu'épuisés sur le terrain sentent leur cœur battre pour une autre raison : la finale leur tend les bras, et après, peut-être la victoire ! Mais nous n'en sommes pas encore là. N'hésitez pas à décrire l'ambiance incroyable qui règne ici : le public est aphone à force de cris, dans les tribunes, les nobles eux-mêmes ont perdu leur retenue et agitent leurs poings en encourageant l'équipe gagnante...

En face des personnages, pour cette énième mise en jeu du morveux, l'équipe adverse, les Cordonniers Sauteurs dévisagent chaque joueur avec un air où se mêlent confusément la colère et l'incrédulité : tout le monde prédisait que les Démolisseurs allaient se faire éliminer dès le premier tour, et maintenant voilà que cette équipe de débutants se retrouve en finale ! Pourtant, il reste un espoir, et les quelques minutes restantes peuvent encore faire basculer le match.

Utilisez (si vous le souhaitez) les règles de simulations d'un match de Rotzball données en annexe de ce scénario pour terminer le match. Considérez que l'équipe en face a un score en attaque de 51 et un score en défense de 48. Etant donné la situation désespérée de l'équipe adverse, considérez qu'ils attaquent systématiquement

dès qu'ils le peuvent. Comme ils viennent d'encaisser un nouveau but, les Cordonniers Sauteurs ont l'initiative, mais il ne reste que trois tours à jouer.

Quoi qu'il arrive, faites en sorte que les joueurs remportent ce match, mais vous pouvez faire revenir le score à 3 à 2... Au besoin (mais ce serait vraiment de la malchance...), trichez. Dans tous les cas, Dieter s'illustre grandement en assumant pour la fin du match un rôle qui n'est pas forcément le sien : la défense. Dieter a marqué 2 buts sur les 3. Pour bien faire comprendre aux joueurs l'importance de cet homme pour l'équipe, faites scander son nom par la foule, et rappelez certaines des actions importantes de ce joueur hors norme...

C'est la fête !

Le soir venu, toute l'équipe et certains autres invités se rassemblent au bateau-théâtre, où l'arrière-salle a été réservée pour l'équipe gagnante. Comme c'est la tradition, les conseillers du Graf viennent féliciter les vainqueurs, et leur remettent une invitation pour le bal populaire du Graf (un bal où les gens ordinaires sont invités au mérite). Quoi qu'il arrive, les personnages ont déjà gagné l'estime du Graf, et ce dernier, bien qu'absent pour des raisons que l'on peut aisément deviner, transmet à travers ses conseillers tous ses vœux de réussite face aux Tonneillers d'Ermlich, qui se sont également qualifiés dans la journée... Ce que les conseillers ne disent pas, c'est qu'ils viennent d'adresser le même message à l'autre équipe finaliste, en liesse dans une auberge cossue de la ville...

Quoi qu'il en soit, les personnages vont pouvoir s'amuser à loisir : toutes les consommations sont gratuites, et la finale n'est que dans deux jours (dernier jour du carnaval). La fête se poursuit donc, et bientôt, on compte plus d'individus ivres que sobres... Enfin, l'entraîneur de l'équipe, Wilhelm Ermunterer lève son verre et propose un toast en l'honneur de « Dieter, la force de frappe de l'équipe » ! Se tournant dans tous les sens, il recherche des yeux son joueur fétiche...

Disparition

Mais Dieter n'est plus là. Des appels répétés de l'ensemble de l'équipe ne parviennent pas à le localiser... Il n'est pas non plus effondré dans un coin, complètement ivre comme certains autres : maintenant que la tension commence à monter, certains joueurs se souviennent que Dieter était relativement sobre, et que quelque chose l'empêchait de s'amuser comme les autres. Comme la finale opposera l'équipe aux Tonneillers, tout le monde pensait que c'était l'appréhension de rencontrer son ancienne équipe (ce qui n'est pas tout à fait faux), et personne ne s'en est inquiété outre mesure. Mais maintenant...

La dernière personne à l'avoir vu (Helma Freundlich, une des serveuses) l'a vu se diriger vers les latrines, qui se trouvent dans une petite baraque attenante à la salle de l'auberge... Un coup d'œil sur place, et c'est le coup de théâtre : un individu dégageant une forte odeur d'alcool gît la tête en sang à côté de la porte des latrines. Bien qu'encre vivant, le coup a été terrible : la boîte crânienne a été enfoncée, et si un médecin est présent, il pronostiquera la mort sous peu...



Des soins rapides permettront de sauver l'ivrogne, mais le laisseront dans le coma pendant plusieurs jours : son nom est Oleg Makelnikov, un immigré Kislévite de presque 40 ans qui avait pris ses habitudes au bateau théâtre, grâce à la pitié d'Otto (le maître d'hôtel d'habitude très acariâtre). Les serveuses n'ont pas beaucoup à dire sur lui : ancien officier de l'armée (selon ses propres dires), il aurait quitté Kislev après un différend qui l'opposait à son capitaine au sujet d'une jeune femme. Depuis, il noie le souvenir de sa vie déchue sous un flot d'alcool, mais ne s'est jamais distingué par une forte volonté de s'en sortir. Le mystère reste complet, mais Dieter est introuvable. Tout le monde commence à soupçonner un mauvais coup du sort.

La vérité

Ce que les personnages ne peuvent pas savoir, c'est comment s'est déroulé la disparition de Dieter : après avoir passé une bonne partie de la soirée à faire semblant d'être heureux, Dieter a soudainement ressenti de nouvelles douleurs à la poitrine. Depuis de nombreux mois, il constatait régulièrement des modifications à son état physique, avec des avantages (force et endurance accrues) mais aussi des inconvénients (apparition de poils de plus en plus touffus, élargissement de la poitrine et du cou, etc.). Il comprit bientôt qu'il était victime d'une mutation, comme beaucoup d'autres pauvres gens de l'empire. La découverte de cette mutation devait signifier la mort, et malgré l'arrêt récent de l'empereur*, les autorités de Middenheim ne plaisaient pas avec les mutations chaotiques. Cette mutation l'a poussé à quitter son équipe, dont les joueurs commençaient à nourrir des soupçons, mais la fièvre du Rotzball l'a amené à prendre un nouveau risque en intégrant une nouvelle équipe.

Or donc, voilà que ces douleurs reprirent. Il s'isola dans les latrines pour examiner davantage son état, et poussa un cri (que l'on pourrait presque qualifier de bovin) lorsqu'il découvrit que son état avait encore empiré, et se rendit immédiatement compte que sa voix également était en train de muer.

Oleg, qui était en train de soulager sa vessie contre un des arbres du parc entendit ce cri, et ses réflexes militaires prirent exceptionnellement le dessus dans son esprit aviné. Il bondit jusqu'à la porte des latrines, qu'il ouvrit, se retrouvant nez à nez avec Dieter, torse nu et terrifiant. Pris de panique, celui-ci se saisit de la tête du pauvre officier et la projeta contre la paroi de la bâtisse, et s'enfuit en le laissant pour mort.

A la recherche de Dieter

Il reste deux jours avant la finale, qui se déroulera le sur-lendemain à 16 heures. Sans la présence de Dieter, autant abandonner la compétition : la victoire des Tonneliers sera écrasante, ne serait-ce qu'en vertu de l'effet psychologique induit dans l'équipe des Démolisseurs par l'absence de leur leader.

Wilhelm, l'entraîneur, est conscient de tout cela : l'entraînement est secondaire. Il faut retrouver Dieter. Il choi-

UNE NOUVELLE CARRIÈRE : JOUEUR DE ROTZBALL

Les joueurs de Rotzball sont peu nombreux dans l'Empire et totalement absents des autres pays. Leur concentration la plus massive est toutefois à Middenheim, ville qui a fait de ce sport un sujet de conversation quotidien. C'est en effet à Middenheim que se déroule chaque année le championnat le plus important. Les joueurs de Rotzball sont généralement des ouvriers qui pratiquent ce sport comme une façon de se défouler. Il s'agit le plus souvent de personnages physiques ou alors très agiles. Dans tous les cas, très peu sont ceux qui pratiquent le sport comme un métier, et seuls les meilleurs parviennent à subvenir à leurs besoins en gagnant des championnats et concours importants.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	+5%	+5%	+5%	-	+5%	

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD

Compétences : Rotzball, Esquive

Talents : Adresse au tir, Robuste

Dotations : Combinaison rembourrée (compte comme une armure de cuir), chaussures ergonomiques

Débouchés : Champion de justice, Gladiateur, Mercenaire, Soldat

Une nouvelle compétence : Rotzball

Cette compétence permet au personnage de connaître les règles (assez simples) du Rotzball et donne de plus un bonus de 20% au total caractéristiques correspondant à son poste durant une partie de Rotzball (voir règles de simulation).

sit les joueurs qui ont le moins besoin d'entraînement (au hasard : les PJs) et les charge de cette délicate mission : prévenir la garde ne servirait pas à grand chose. Le carnaval est une période complexe pour eux, et le temps qu'ils interviennent, il sera trop tard. Seule solution : se débrouiller par soi-même... Wilhelm ne peut néanmoins pas donner beaucoup de pistes aux personnages : il ne dispose que de l'adresse de Dieter...

N.B. : la gestion du temps est très importante. Si les joueurs ont beaucoup bu, ils risquent d'avoir du mal à agir avant le lendemain. Dans tous les cas, n'hésitez pas à presser les joueurs en leur rappelant l'heure qui tourne... Mais n'oubliez pas que l'intérêt d'un scénario repose sur le fait que les joueurs ont une chance de réussir, alors trichez un peu, sauf si les joueurs exagèrent vraiment !

Une luxueuse demeure...

Les personnages n'ont pas beaucoup d'accroches : la piste d'Oleg se heurte à son coma ou à son cadavre, il n'y a aucune trace suspecte autour des latrines, etc. Ne reste plus qu'à voir si on peut trouver un indice chez Dieter...

La maison de Dieter est située dans un quartier qui sans être très riche est tout de même bien loin du bouge, dans la Helmstraße. La maison elle-même est attenante à une autre, mais dispose sur son flanc droit d'un petit jardin non entretenu. Dieter vit seul dans la maison, et n'a que peu de contact avec les voisins (« quelqu'un de très discret, pourtant tout le monde sait qui il est, et beaucoup de petits vont l'attendre à la sortie pour parler avec leur idole »).

La grille d'entrée n'est pas fermée à clef, mais des coups frappés à la porte n'amèneront aucune réponse. Les volets du rez-de-chaussée sont fermés (« ils sont toujours fermés, monsieur ! »), mais une inspection du petit jardin révèle une petite porte derrière un enchevêtrement d'arbustes. La porte n'a pas été ouverte depuis des années,

mais les personnages peuvent entrer discrètement par là, à condition de vaincre la serrure rouillée (difficulté 10%). Ils vont rapidement se retrouver dans une petite remise, dans laquelle on peut trouver des accessoires de jardinerie poussiéreux (appartenant au précédent locataire). De là, une autre porte, pas fermée celle-là, donne sur la maison elle-même et débouche dans un couloir.

Pas la peine de décrire en détail cette maison de 2 étages. On y trouve toutes les pièces normales dans une maison (cuisine, chambre à l'étage, salle d'eau et salle commune), mais elles sont singulièrement pauvres en meubles. Seule la chambre de Dieter est convenablement meublée d'un grand lit, de deux armoires et d'une table. Elle occupe à elle seule tout le premier étage mansardé.

La cuisine est bien rangée, et équipée de toutes les casseroles nécessaires. Il semblerait que Dieter était un célibataire endurci, mais soigné. Dans une petite chambre froide attenante on peut trouver quelques provisions. C'est également là que se trouve la trappe menant à la cave.

Alors que les personnages sont en train d'inspecter la demeure, ils entendent frapper à la porte d'entrée. L'instant d'après, un bruit de frotement provient du même endroit, et puis c'est le silence.

Menaces sur l'équipe

Les personnages vont certainement ouvrir la porte... pour découvrir, couché sur le pas de la porte un homme avec un couteau planté entre les omoplates. Un petit parchemin entoure la garde du poignard...

L'homme mort est habillé assez misérablement. Les personnages pourront rapidement l'identifier par rapport à son équipement comme étant un ratier. Son odeur n'est pas très ragoûtante non plus...

L'examen du parchemin révèle un message stupéfiant et lourd de menaces et de fautes d'orthographe : « Ne cherchez pas à retrouver Dieter, ou vous finirez comme lui ». Pas de signature, juste un symbole : un triangle noir. Des personnages ayant eu des rapports plus ou moins clairs avec le côté obscur de la ville (voleurs, assassins, marchands, etc.) reconnaîtront le symbole du Triumvirat, un organisme mafieux dirigé par trois chefs aux identités inconnues. Il s'agit là d'un des groupes les plus puissants de Middenheim...

Peut-être faudra-t-il donner là quelques explications : cet événement introduit une des fausses pistes... Luigi Bonacerra, l'un des patrons du Triumvirat, a engagé une forte somme d'argent en pariant sur l'équipe des Tonneliers. Normalement, rien ne devait empêcher l'équipe d'accéder à la victoire : certaines équipes ont été discrètement payées, d'autres ont subi des pressions quelconques, mais personne n'avait prévu que l'équipe des Démolisseurs irait aussi loin dans le championnat, aussi Luigi ne s'est-il pas donné la peine d'agir pour les éliminer. Depuis que les Démolisseurs sont en finale, il s'est bien rendu compte de son erreur, mais il était trop tard pour agir efficacement.

La disparition de Dieter est pour lui un miracle, dont il entend bien profiter jusqu'au bout. Ayant eu des agents à lui pendant la fête au bateau théâtre, il apprit l'information en même temps que les PJs. Profitant de cette occasion, il est décidé à tirer partie de cet avantage, en jouant sur deux tableaux : d'une part en empêchant les personnages

de retrouver Dieter, d'autre part en lançant des rumeurs comme quoi Dieter n'aurait pas disparu, mais été mis au vert en attendant la finale (ceci pour éviter que les cotes des Démolisseurs ne baissent trop, ce qui amenuiserait ses gains). Il a donc fait surveiller la maison de Dieter, et dorénavant fera suivre (très discrètement) les personnages. D'autre part, il a également fait suivre Albrecht Finklemayer (voir plus loin).

Et le ratier dans tout ça ? Depuis quelques semaines, les bruits en provenance de la cave énervaient de plus en plus Dieter. Associant ces bruits à des rats (il n'a pas tout à fait tort), il a fait appel à un ratier, qui devait passer aujourd'hui... Si les personnages pensent à vérifier dans la cave, ils trouveront effectivement un nid de rats (avec une portée en train de couiner). Bien sûr, ces rats ne sont que l'arbre qui cache la forêt : les skavens qui occupent le sous-sol sous la maison ne sont actifs que la nuit, et n'ont pas encore percé...

Un ami avoué : Albrecht Finklemayer

près cet incident, les personnages ont tout intérêt à s'éclipser avant l'arrivée de la garde, sans quoi ils risquent de perdre un temps précieux à s'expliquer derrière les barreaux d'une cellule...

En sortant, ils ont toutefois le temps de remarquer un individu assez bien habillé qui se tient au coin de la rue, et semble observer la maison et le groupe. Il n'a pas particulièrement un comportement suspect (pas de regards discrets, il ne s'enfuit pas en remarquant qu'il est repéré, etc.) et il sera même possible de l'aborder sans qu'il ne soit choqué !

L'homme, Albrecht Finklemayer, est avoué de métier, et un proche ami de Dieter. Il ne révélera la première information que si on lui demande et la deuxième sous aucun prétexte... Les personnages ne pourront pas en apprendre plus pour le moment, mais ce personnage interviendra plus tard dans l'enquête.

Quand les ennuis de Dieter ont commencé il y a un an, il n'existait aucune protection pour les mutants malgré eux... Dieter a fait appel à un avoué pour lui expliquer en toute franchise sa situation. D'abord inquiet, Albrecht s'est étonné de l'attitude sereine et franche de Dieter, pensant comme tout le monde que les mutants étaient tous des monstres horribles et sanguinaires. L'avoué s'est ensuite rapidement lancé dans sa défense, essayant d'anticiper ce qu'il aurait à faire lorsque (et cela devait arriver un jour où l'autre) la mutation serait connue. L'édit de l'empereur fut une bénédiction, mais qui ne résolvait pas tous les problèmes... Très vite, une réelle amitié s'est développée entre l'avoué et Dieter, et tout en travaillant sur ce cas hors du commun, dans un domaine du droit jusqu'alors méprisé, Albrecht commença à s'inquiéter de plus en plus de l'avenir de Dieter.

C'est en tant qu'ami qu'il surveille la demeure de Dieter, ne sachant pas non plus ce qui lui est arrivé. Il serait bon que les joueurs éveillent sa confiance et s'en fassent un allié. Un comportement rude amènera de sérieuses conséquences sur les informations qu'Albrecht pourrait leur donner...

Deux fausses pistes

Avant de nous intéresser au développement de l'intrigue, voyons d'abord les deux fausses pistes vers lesquelles les joueurs ne manqueront pas de se diriger. Il va de soi qu'une fausse piste doit impérativement se terminer quelque part, et ne pas se poursuivre à l'infini sous peine de voir les joueurs se lasser.

L'autre équipe finaliste

Tout d'abord, en répondant à la fameuse question « A qui profite le crime ? », il est fort probable que les joueurs vont suspecter les Tonneliers d'avoir enlevé leur joueur fétiche... Il faut se souvenir que les tensions entre les équipes sont relativement grandes, et de là à penser que certaines équipes sont prêtes à tout pour gagner, il n'y a qu'un pas facile à franchir.

En enquêtant un peu, les personnages vont apprendre que l'équipe des Tonneliers est la championne en titre, victorieuse déjà deux fois les années précédentes. Evidemment, nombreux sont ceux qui rêvent d'un triplé ! Le nom de l'équipe provient de la spécialité du village dont est issue la majorité des membres de l'équipe : Ermlich est un petit village qui fournit à lui seul la plus grande partie des tonneaux utilisés dans la région. Sans aller jusqu'à l'exportation, cette vente apporte la principale ressource du village, et de nombreux habitants ont formé une sorte de coopérative des Tonneliers. L'équipe, fondée par certains de ces travailleurs en a tout naturellement repris le nom.

Fouiller parmi les membres de l'équipe n'apportera que des informations assez vagues, quoique plutôt rassurantes : les joueurs sont assez fair-play, ils aiment l'amusement et sont presque tous de bons vivants. De plus, la plupart des équipiers sont dans l'équipe depuis le début, et il n'y a pas de petit nouveau suspect : même le joueur qui remplace Dieter après sa défection est le frère d'un des autres joueurs.

Au sujet de Dieter, leurs avis sont partagés : Dieter était un joueur tout à fait normal au début ; il ne se distinguait pas trop des autres. Après la première victoire de l'équipe, il a utilisé l'argent gagné pour acheter cette maison à Middenheim, pensant que la ville conviendrait mieux à son tempérament. Il s'y installa, mais revint très régulièrement au village pour l'entraînement. Nul ne sait comment il gagnait sa vie à Middenheim. C'est alors qu'il a commencé à prendre des muscles et du poids. La transformation a été progressive, et tout le monde l'attribuait à un entraînement forcé. C'est lui qui marqua le but décisif l'année dernière, éclipant du même coup le reste de l'équipe. Après la victoire, certaines jalousies se sont exprimées, et quelques inquiétudes concernant le rapide développement physique de Dieter. Le mot « Magie » circulait, alors que Dieter se perdait de plus en plus dans un isolement volontaire, s'excluant des fêtes et des rencontres sociales.

Son annonce de quitter les Tonneliers a été globalement bien acceptée : tout le monde se rendait compte du changement de caractère de Dieter. Ce qui par contre a été vécu comme une trahison, ce fut l'engagement de Dieter chez les Démolisseurs... L'incompréhension des Tonneliers

était totale. Maintenant, les deux équipes se retrouvent en finale, et les Tonneliers pensent majoritairement que ce sera un beau match, et que ce sera l'occasion de montrer qu'un seul homme ne peut pas battre une équipe soudée et qualifiée !

En questionnant plus profondément, les joueurs peuvent apprendre un fait supplémentaire concernant la bizarrerie de Dieter : même au plus chaud de l'été, il était le seul joueur à ne jamais se séparer de ses vêtements. Alors que tout le monde jouait torse nu, Dieter était toujours affublé de vêtements qui le faisaient suer à grosses gouttes...

Les joueurs devraient se rendre compte que les Tonneliers sont d'inoffensifs (!) sportifs, qui ne sont pas mêlés à tout cela. Si les joueurs tardent trop (à surveiller l'équipe adverse), leur entraîneur leur rappellera que le temps presse...

Un pari risqué...

L'autre piste qui a été amorcée concerne le Triumvirat... Là, les joueurs vont avoir besoin de toutes leurs relations dans le monde de la pègre pour creuser le sujet... Un passage dans les auberges du quartier sud s'impose peut-être, en particulier le Rat Noyé, une auberge notablement peuplée de criminels, mais dans un quartier où même la garde n'aime pas s'aventurer.

Parler du Triumvirat est toujours quelque chose de risqué, et si vos joueurs manquent d'action, vous pouvez toujours insérer une petite attaque destinée à faire taire ceux qui parlent trop... En tout cas, voici les informations que les joueurs peuvent récolter :

- Une des trois têtes du Triumvirat, qui s'active surtout dans les bas quartiers est Luigi Bonaccera, un tiléen qui détient en particulier tout le marché du trafic de narcotiques. Les deux autres têtes sont inconnues des voleurs des quartiers bas : l'un des deux dirigeants serait un noble à la cour du Graf, mais tout ceci n'est que du domaine des rumeurs. Le troisième s'occupe plus particulièrement des assassinats très précis et des recherches magiques, en conséquence de quoi tout le monde est persuadé qu'il s'agit d'un Magicien.

- Bien que théoriquement, les trois chefs du Triumvirat sont au même niveau, Luigi est considéré comme un nabot dans la cour des grands. Seule sa manière de gérer ses hommes lui donne un certain ascendant sur les autres. Il est plus particulièrement la liaison entre la base et les dirigeants.

- Luigi a fait voilà peu un pari immense sur les Tonneliers, après avoir examiné les autres équipes... Il a investi des milliers de couronnes dans ce pari, lors d'une soirée de beuverie... Depuis, il a tout fait pour gagner : les matchs auraient été truqués.

- Une rumeur circule comme quoi l'équipe des Démolisseurs aurait caché Dieter pour éviter que Luigi ne s'en prenne à lui... Luigi a offert une prime de 500 CO à celui que arriverait à localiser Dieter ou à empêcher définitivement qu'il reprenne la compétition, mais pour le moment, personne n'a réclamé la prime.

Si les personnages sont vraiment tordus, ils vont probablement imaginer que Luigi a monté cette histoire de

récompense pour troubler le jeu. Pourtant, cela ne correspond pas du tout à la personnalité du tiléen, qui est relativement terre à terre et considéré par beaucoup de voleurs comme un bouffon qui a malheureusement réussi... Dans tous les cas, leurs investigations vont bientôt être interrompues par un fait significatif...

Des rats dans la cave

A un moment quelconque de leurs investigations (de préférence le lendemain soir), les personnages vont être contactés par un jeune garçon porteur d'un message. En espérant qu'une personne dans le groupe sache lire, les joueurs pourront y déchiffrer « Si vous désirez en apprendre plus sur Dieter, rendez-vous chez lui ce soir à minuit ». Le gamin ne pourra pas donner d'informations plus précises, si ce n'est que c'est un homme élégamment vêtu qui lui a remis une couronne pour porter ce pli.

L'auteur de ce message n'est autre qu'Albrecht Finklemayer, l'ami de Dieter. Dieter a finalement décidé de reprendre contact avec lui, pour essayer de se sortir de ce mauvais pas : il veut quitter Middenheim, vendre sa maison et s'isoler dans un coin reculé, dans la forêt, par exemple. Sa dépression est très grande, et Albrecht craint qu'il ne commette un acte définitif. Aussi a-t-il décidé de prendre un risque certain en rencontrant les personnages.

Mais en se rendant au rendez-vous, le soir même, il s'aperçoit avec horreur qu'il est suivi (par les sbires de Luigi). Il prend donc un certain temps pour semer ses poursuivants, et sera donc en retard... au grand malheur des PJs, qui vont avoir affaire aux skavens !

Les rats attaquent

A l'heure du rendez-vous, les personnages sont soit en planque devant la maison, soit à l'intérieur. Dans les deux cas, ils ne verront personne s'approcher de la maison, mais risquent de se rendre compte que quelque chose ne tourne pas rond chez Dieter : des tremblements agitent la demeure, et des bruits de frottement sortent de la cave. A peine ont-ils pris la décision de jeter un coup d'œil sur l'origine de cette étrangeté qu'une partie du bâtiment (celle qui est près du jardinet) s'effondre soudainement !

Depuis de nombreux mois, un groupe de skavens

avait élu domicile sous la demeure de Dieter. Ils se servirent de ce quartier général comme d'un point central d'où partaient de nombreux tunnels, avec notamment des connexions cachées vers les égouts de la ville. Comme tout Middenheimois le sait, le Poing d'Ulric (la montagne sur laquelle est bâtie la cité) est devenu au fil du temps un véritable gruyère. Or, dans leur tentative d'agrandir encore ce réseau souterrain, les Skavens ont malencontreusement provoqué l'éboulement, bloquant par là même de nombreux passages.

Certains skavens ont péri dans l'accident, mais il en reste encore un certain nombre. Leur premier réflexe sera de rester complètement immobiles pour ne pas éveiller les soupçons (!), mais il y a fort à parier que les personnages vont tout de même aller jeter un coup d'œil.

Une fois démasqués, les skavens n'ont plus qu'un seul objectif : protéger le gros morceau de pierre distordante dont ils ont la garde. Et comme la meilleure technique de défense, c'est l'attaque...

Voilà donc les personnages engagés dans un combat contre six skavens (dont certains sont blessés). Pendant ce temps, un groupe de 3 skavens (dont un prêtre) tentent de s'éclipser avec le morceau de Pierre Distordante lumineuse. Comme les voies souterraines ont été bouchées, il leur faut se promener à travers la rue, et si les personnages ne les arrêtent pas, ce sont de malheureux gardes ignorants qui le feront. Dans tous les cas, les personnages sont impliqués jusqu'au cou.

(Voir également Bestiaire du Vieux Monde, p. 109)

Guerriers (6)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	25	30	30	40	25	25	15

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie

Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres), Vision nocturne

Armure : légère (1 PA tête, bras, corps / 0 ailleurs)

Armes : poignards, frondes

Prêtre skaven (1)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34	25	30	41	40	25	29	20

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	4	5	2	0	0

Compétences : Connaissances académiques (théologie) +10%, Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie



Talents : Camouflage souterrain, Frénésie, Résistance aux maladies, Sans peur, Sombre savoir (chaos), Vision nocturne
Armure : légère (1 PA tête, bras, corps / 0 ailleurs)
Armes : poignards, frondes

« Unité de sécurisation de la guilde de magie » !

Les joueurs disposent certainement d'un peu de temps avant l'arrivée des renforts de la garde. S'ils se sont occupés des fuyards, ils se retrouvent en présence de la grosse Pierre Distordante (un grand œuf de 30 centimètres de haut sur une dizaine de centimètres de diamètre).

Il est fort à parier que les personnages ne l'identifient pas tout de suite comme une substance dangereuse (bien que les joueurs chevronnés puissent avoir des doutes précis). En tout cas, il est fortement déconseillé de toucher la pierre, car quiconque le fait se verrait affublé d'une mutation tirée aléatoirement ou décidée par le maître du jeu. Cette mutation apparaît durant la nuit, mais les premiers effets sont visibles rapidement.

Si les personnages ont laissé fuir les skavens, un groupe de garde surgira : l'un d'entre eux porte la pierre distordante comme s'il s'agissait d'un bébé. Les deux autres interrogeront les personnages sur ce qui s'est passé : ils portent des marques de blessures résultant de leur court combat contre les skavens. Alors qu'ils parlent, le garde porteur de la pierre se met soudainement à hurler, et observe son bras qui se mue lentement en un long tentacule. Les autres gardes ne réagissent pas tout de suite, sous le choc, mais finiront par dégainer leur épée et tuer avec un air de tristesse résignée leur camarade. A ce stade, les personnages devraient lentement avoir compris ce qui s'est passé pour Dieter. Et aussi ce qui risque de lui arriver...

Alors que la pierre reste posée à terre, l'un des gardes va prévenir les autorités de la ville. Moins d'une heure après, un alchimiste de la guilde des magiciens et des alchimistes viendra sur les lieux, muni d'une boîte visiblement très lourde, puisqu'un apprenti l'aide à la porter. Muni de pinces, il soulève la pierre et l'isole dans la boîte en plomb avant de repartir comme il est venu. La pierre distordante finira sa vie dans les sous-sols de la guilde...

Toute cette scène n'a pas échappé à un observateur discret, tapi dans l'ombre, mais qui s'approchera dès que les personnages seront isolés...

Un témoin redondant...

Albrecht Finklemayer a finalement réussi à semer ses poursuivants. Arrivant au moment même où la demeure de Dieter s'effondrait, il a préféré rester caché pour observer la situation, pour voir comment les choses allaient évoluer. Il fut aussi surpris que les personnages de l'arrivée des skavens, mais a immédiatement fait le rapprochement entre la pierre et la mutation de Dieter. Bien que cela ne l'aide pas à défendre son ami, il éprouve un soulagement devant la vérité. Il n'y a pas de complot contre Dieter, simplement un malheureux concours de circonstance.

Une fois que les personnages sont isolés, il s'approche d'eux et se présente s'il ne l'a pas déjà fait. Il annonce qu'il

était l'auteur du rendez-vous, et félicite (ou non) les personnages pour leurs actions dans la scène qui vient de se terminer. Il sait où se trouve Dieter, et propose aux personnages de les mener jusqu'à lui.

Dieter retrouvé

Les personnages ont évidemment tout intérêt à suivre Albrecht. Celui-ci les conduit à travers des ruelles sordides de la Venelle, ruelles auxquelles il semble être habitué. Il regarde fréquemment derrière lui pour s'assurer qu'il n'est pas suivi, mais il ignore que le principal danger se trouve devant lui. Au bout d'une demi-heure de tours et de détours, le groupe arrive jusqu'aux murailles extérieures de la ville, une sorte de bidonville où s'entassent des baraques en bois hâtivement construites, assemblées de travers. Ici, il n'y a plus de rue, simplement des sentiers boueux qui tournent autour des abris de fortune. La population est exclusivement constituée de mendiants et d'estropiés, mais le coin a un avantage certain : tout s'y achète, y compris la discrétion. C'est au milieu de ce spectacle désolant qu'Albrecht a logé Dieter.

Les tiléens attaquent

Expliquant tout cela à mi-voix en chemin, Albrecht s'arrête soudainement, aux aguets : en effet, des bruits de lutte se font entendre non loin de là. Albrecht tire sa rapière et se précipite en avant (espérons-le suivi par les joueurs).

Peu après, ils découvrent un groupe de personnes essayant d'entraîner un homme immense, torse nu, qui n'est autre que Dieter. Si les joueurs en doutaient, ils peuvent maintenant constater à quel point la mutation de Dieter est avancée...

En fait, les tiléens qui avaient suivi Albrecht avant que celui-ci en soit conscient ont découvert la cache de Dieter, et désiraient profiter de l'absence de l'avoué pour l'entraîner discrètement dans un endroit à eux, d'où ils pourraient le surveiller en attendant la fin de la finale. Hélas pour eux, ils n'avaient pas compté avec la mutation et la volonté de vivre de Dieter, qui s'est soudainement réveillée.

Malgré tout, les personnages feraient fort bien de l'aider, car devant la résistance du joueur de Rotzball, ils ont décidés d'employer le plan B : assassiner Dieter !

Tiléens mafieux (4)

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	40	41	52	40	32	39	32
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	5	4	0	0	0

Compétences : Langue (voleur)

Talents : Coups assomants, Désarmement, Camouflage urbain

Armure : cuir (1 PA bras, corps, jambes) et casque partiel (2 PA tête)

Armes : sabres (arme simple)

Antonio Sergi, assassin (chef des tiléens)

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	40	41	52	40	32	39	32
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	5	4	0	0	0

Compétences : Déguisement, Déplacement silencieux urbain, Escalade, Filature, Préparation de poisons, Esquive, Spécialisation (armes de jet)

Talents : Adresse au tir, Camouflage urbain, Coups précis

Armure : cuir (1 PA bras, corps, jambes)

Armes : Antonio se bat avec une épée. Par précaution, il a enduit sa lame d'un poison paralysant : à chaque blessure infligée, la victime doit réussir un test d'endurance x 10 ou subir un malus de 10% cumulatif. La victime retrouve le plein usage de son corps après (nombre de blessures) heures.

Antonio dispose aussi de 3 dagues de lancer.

Albrecht Finkle Mayer, avoué

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	35	27	47	40	69	55	45
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	4	4	0	0	0

Compétences : Lire/Ecrire, Connaissances générales (étiquette), Langue (classique), Métier (droit)

Talents : Eloquence

Armure : 0

Armes : Albrecht se défend à la rapière

Discussion avec un mutant

Espérons que les personnages sortent vainqueur de cet affrontement ! A moins qu'ils ne considèrent Dieter comme une créature du chaos et laissent les Tiléens faire leur travail. Ceux-ci n'hésiteront pas à fuir s'ils sont arrivés à leur fin. Dans ce cas, ils s'attireront l'inimitié éternelle d'Albrecht, qui vient de perdre un ami. Le scénario n'est pas terminé pour autant, puisque la finale reste à jouer.

Si les personnages sortent victorieux, ils vont pouvoir discuter avec un Dieter presque indemne, mais monstrueusement déformé.

Bien qu'Albrecht ait commandé un pourpoint à la taille de Dieter, il n'est pas nécessaire d'être un génie pour s'apercevoir que sa déformation a de fortes chances d'être remarquée. Pourtant, la discussion avec Dieter ne révèle aucune différence de comportement : il est toujours aussi amical et civilisé, et ne ressemble qu'en apparence à une créature du Chaos.

Les joueurs vont donc avoir une décision difficile à prendre :

- soit ils laissent Dieter tranquille, et jouent le match sans lui, avec de fortes chances de perdre

- soit ils arrivent à le convaincre de jouer un dernier match, avant de prendre sa retraite. Cette dernière solution est de loin la meilleure pour l'équipe.

Convaincre à tout prix !

En admettant que ce soit cette fin qui soit choisie, il reste quand même une chose importante à faire : convaincre Dieter. En effet, celui-ci sait très bien qu'il risque sa vie en cas de découverte, mais intérieurement, il meurt d'envie de jouer le match, pour être le premier joueur à avoir gagné trois coups consécutifs...

Voici quelques arguments qui pourraient porter. Souvenez-vous que Dieter ne demande qu'à être convaincu, et qu'Albrecht plaidera pour la prudence.

- Seuls les joueurs de l'autre équipe seront assez près pour remarquer quelque chose

- On peut le faire rentrer pendant une période réduite pour limiter les risques.

- On pourra imaginer le pourpoint renforcé et matelassé pour expliquer la taille du torse.

- En cas de problèmes, les joueurs pourront favoriser sa fuite

- D'autres arguments peuvent être trouvés par des joueurs imaginatifs...

Essayez de jouer la scène aussi impartialement que possible. Si les joueurs se méfient de Dieter ou se révèlent peu convaincants, c'est le point de vue d'Albrecht qui primera...

Si les joueurs parviennent à leurs fins, il ne restera plus qu'à rentrer et à aller dormir, en attendant le match du lendemain...

Pour Dieter et l'entraîneur, utilisez les caractéristiques suivantes :

Dieter Türenöffner, champion de Rotzball

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	40	75	83	55	33	29	35
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	20	7	8	5	0	0	0

Compétences : Rotzball, Esquive

Talents : Adresse au tir

Score de Passeur : 71

Wilhelm Ermunterer, entraîneur

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	32	41	45	45	48	45	40
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	4	4	0	0	0

Compétences : Rotzball, Esquive

Talents : Adresse au tir

Score d'entraîneur : 47

Si Dieter est absent de l'équipe, la situation ne sera pas améliorée. Le coup au moral sera terrible, et non seulement les Démolisseurs ne disposeront pas de la formidable force de ce joueur, mais en plus un malus de 5% à toutes les caractéristiques (y compris l'entraîneur) s'applique en raison de la démotivation des joueurs.

La finale

Moment crucial pour les joueurs, la Finale du tournoi de Rotzball se fera avec ou sans Dieter. Inutile de s'attarder sur les préparatifs, sur le passage dans les vestiaires : seul compte pour ce scénario ce match qui met fin à la saison et sans doute à la carrière de Dieter.

Insistez outrageusement sur l'ambiance dans le stade. N'hésitez pas à prendre des tics de langages de commentateurs de matchs de football pour bien insister sur l'importance du moment. Dans les tribunes, les personnages importants de la cour et de la ville sont présents (les seigneurs des lois, les Middenmarschall, les courtisans et même la très belle fille du Graf, admiratrice des joueurs de Rotzball).

Un match difficile

Si Dieter est présent, la foule l'acclame, mais pour autant le match ne sera pas facile : l'équipe adverse est expérimentée, forte d'une popularité de leader après les deux précédentes coupes remportées... L'équipe des Démolisseurs par opposition jouit plutôt de l'enthousiasme propre aux outsiders, admirés par les spectateurs mais pas vraiment pris au sérieux.

Pour une meilleure fin, utilisez les règles de simulation d'un match de Rotzball avec les caractéristiques suivantes pour l'équipe adverse :

ATTAQUANTS : 48

PASSEUR : 55

DEFENSE : 45

ENTRAINEUR : 47

Tous les acteurs disposent de la compétence Rotzball

Pour l'équipe des joueurs :

Laissez se placer les personnages sur la grille en fonction de leurs points forts/faibles, puis complétez les cases vides avec les caractéristiques suivantes :

ATTAQUANTS : 45

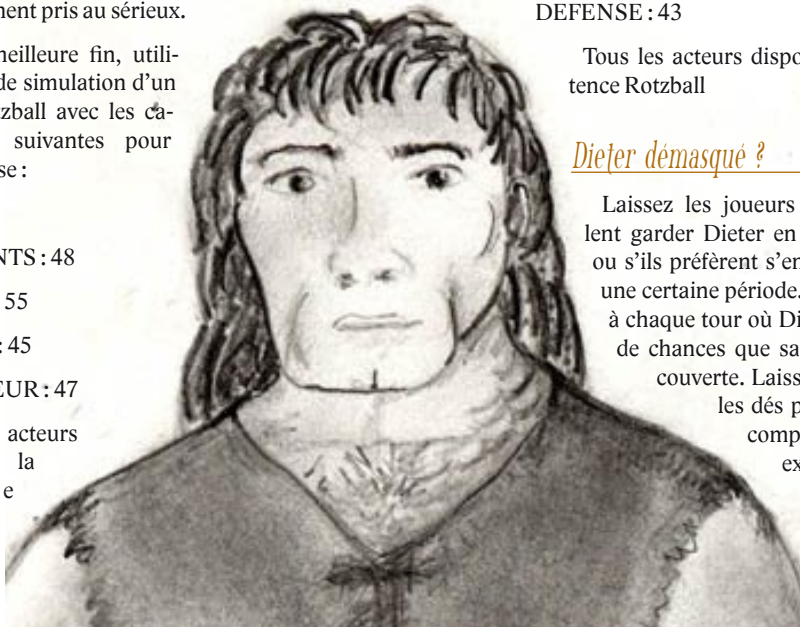
PASSEUR (si Dieter absent) : 50

DEFENSE : 43

Tous les acteurs disposent de la compétence Rotzball

Dieter démasqué ?

Laissez les joueurs décider s'ils veulent garder Dieter en jeu jusqu'au bout ou s'ils préfèrent s'en servir que durant une certaine période. Dans tous les cas, à chaque tour où Dieter joue, il y a 3% de chances que sa mutation soit découverte. Laissez les joueurs jeter les dés pour bien leur faire comprendre la pression extraordinaire qui repose sur les épaules de Dieter.



Que se passe-t-il si Dieter est démasqué ? Les choses commenceront assez doucement : l'arbitre viendra vérifier les dires des personnes qui l'auront démasqué avant de prendre une décision. C'est certainement à ce moment qu'il vaut mieux faire partir Dieter. Quelques instants après, en effet, c'est la garde de Middenheim qui va intervenir. Les joueurs feraient bien de faciliter la fuite de leur joueur s'ils ne veulent pas être responsables de l'exécution sommaire d'un ami.

Si Dieter est découvert, en effet, les lois ne sont pas tendres envers les mutants. De plus, si l'équipe prend ouvertement sa défense, elle risque fort d'être disqualifiée. Si les joueurs s'en lavent les mains (ouh ! les lâches), le match peut se poursuivre. Sinon, l'équipe des Tonnelliers est déclarée vainqueur de la coupe...

Victoire ou défaite

Jouez le match en toute honnêteté... Ne trichez pas dans les jets de dés : un match de Rotzball n'est pas un enjeu vital, et on appliquera l'adage « que le meilleur gagne ». Souvenez-vous que Dieter ne peut pas rentrer et sortir à volonté du terrain. Une fois qu'il est remplacé, c'est définitif. Aux joueurs de prendre les décisions stratégiques qui s'imposent.

Que les joueurs soient victorieux ou non, c'est le dernier match de Dieter, qui ne participera pas à la remise de la coupe. Il fera un dernier saut pour saluer ses compagnons le soir, dans l'auberge qui aura été choisie pour les liesse, mais s'éclipsera rapidement, pour aller vivre sa vie ailleurs...

N'hésitez pas à en rajouter en cas de victoire des Démolisseurs : liesse populaire, les personnages gagnent en prestige et sont considérés comme des héros. Inspirez vous du devenir de l'équipe de France après la Coupe du Monde...

Et maintenant ?

Tôt ou tard, les personnages vont se retrouver au calme... Dieter est allé s'installer dans une maison isolée quelque part près de Talabheim. L'équipe championne est adulée. Dans tous les cas, il est probable que les personnages ne considéreront plus les mutants sous le même angle, et rien que cela vaut bien les 300 points d'expériences à distribuer à la fin de la partie (rajouter 0-60 points pour l'interprétation du rôle). De plus, les personnages gagneront +1 à leur rang social...

Jouer au Rotzball

Pour aller avec le scénario « En terrain découvert » dans cette même édition, nous vous proposons des règles de simulations plus ou moins simples pour faire vivre un match de Rotzball. Dans le scénario, les personnages font partie de l'équipe, ces règles, à usage certainement unique (à moins de prévoir une campagne mettant en scène une équipe de Rotzball) amèneront le suspense nécessaire...

Présentation du Rotzball

Le Rotzball est un jeu particulier qui se joue dans l'Empire. Deux équipes de 11 joueurs cherchent à envoyer une balle entre deux poteaux situés de l'autre côté du terrain. Les règles sont on ne peut plus simples : presque tous les coups sont permis – les coups de pieds, les mains, la tête, passer en force, intercepter l'adversaire, etc.).

Une variante un peu particulière de Middenheim remplace la balle par un morveux drogué et ligoté par des sangles de cuir très serrées, qui provoquent des mouvements quelque peu erratiques de la balle.



Calcul des scores des équipes

Tout d'abord, il faut calculer les scores d'attaque et de défense de chaque équipe. Pour cela, on se sert de la grille de match (plus loin dans cette aide de jeu) et il suffit de remplir les scores.

Il vous faut pour cela disposer des caractéristiques de chaque joueur qui occupe un poste particulier. Dans cette simulation, on ne considère pas les 11 joueurs pour des raisons de simplification, mais uniquement 3 attaquants et 3 défenseurs. L'un des attaquants occupe le rôle particulier de Passeur (ou capitaine d'équipe). Ce rôle est particulièrement important et on place généralement à ce poste le meilleur attaquant.

POUR CALCULER LE SCORE DES...	FORMULE
Attaquants/Passeur	$(E + Ag + F) / 3$
Défenseurs	$(E + Ag) / 2$
Entraîneurs	$(Ag + Int) / 2$

Puis on calcule les scores généraux de l'équipe :

POUR CALCULER LE SCORE...	FORMULE
Attaque	$(\text{Score des deux attaquants} + (2 \text{ fois le score du passeur})) / 4$
Défense	Moyenne des trois défenseurs

Heureusement, ces scores ne doivent être calculés qu'une fois pour une équipe !

Déroulement du match

La partie se joue en deux mi-temps de 5 tours de jeux.

Au premier tour, on détermine aléatoirement à pile ou face quelle équipe obtient l'initiative. Au début de la deuxième mi-temps, ce sera l'équipe adverse qui aura l'initiative. On marque l'initiative d'une équipe en cochant la petite case centrale à chaque tour sur la grille de match.

Déroulement d'un tour

Chaque tour de jeu se déroule de la manière suivante :

Choix de la tactique

L'équipe qui dispose de l'initiative décide si elle se place en stratégie offensive (tenter de marquer des essais quitte à prendre des risques) ou défensive (garder la balle le plus longtemps possible).

- En mode offensif, l'équipe gagne 10% en attaque pour le tour, mais perd 10% en défense.

De plus, elle est considérée en position d'attaquant.

- A l'inverse, en mode défensif, l'équipe perd 10% en attaque mais gagne 10% en défense. Dans ce cas, c'est l'équipe adverse qui est considérée en position d'attaquant.

L'équipe qui ne possède pas l'initiative joue avec ses scores normaux.

Qualité de l'entraîneur

Chaque équipe fait un test d'entraîneur. Si le jet est réussi, l'équipe gagne 5% à tous ses scores pour le tour.

Variante pour limiter les jets de dés : l'équipe disposant du meilleur entraîneur dispose d'un bonus correspondant à la différence de score entre les entraîneurs pour tous ses jets pour le match. Ex : si l'entraîneur A dispose d'un score de 47 et l'entraîneur B de 51, l'équipe B gagne un bonus de 4% à tous les jets ($51-47 = 4$)

Résultat du tour

L'équipe attaquante effectue un jet d'attaque et l'équipe en défense un jet de défense. On lit le résultat sur la table suivante :

(on considère, conformément aux règles optionnelles de la première édition, qu'un jet double sous le score est une réussite critique et qu'un jet double au-dessus à un échec critique : pour un score de 45, on obtient une réussite critique sur 11,22,33,44 et un échec critique pour tous les autres doubles).

On compare les résultats sur la table ci-dessous pour déterminer le résultat du tour.

A chaque tour, l'opération se répète. Pour indiquer un but, on coche la grande case du tableau des scores. Pour

TABLE DES RÉSULTATS DE TOUR

Résultat de l'équipe Attaquante	Résultat de l'équipe défenderesse	Résultat du tour
Réussite	Echec	But de l'équipe attaquante. L'initiative passe à l'adversaire.
Réussite	Réussite	Aucun changement, une attaque est bloquée, mais le morveux reste aux mains de l'équipe attaquante.
Echec	Réussite	Le morveux est pris par l'équipe adverse. L'initiative passe à l'adversaire
Echec	Echec	Aucun changement, l'attaquant ne parvient pas à percer la défense.
Réussite critique	XXXXX	L'équipe marque un but sauf en cas de réussite critique de la défense (dans ce cas : aucun effet). De plus, elle bénéficie de +20% à tous les jets au tour suivant, l'équipe étant galvanisée par cette action.
XXXXX	Réussite critique	L'équipe reprend le morveux et bénéficie d'un jet d'attaque dans le même tour , en utilisant les scores d'attaque/défense actuels. La riposte est terrible.
Echec critique	XXXXX	L'équipe attaquante se débrouille comme un pied... Changement de l'initiative et -20% pour tous les jets au tour suivant.
XXXXX	Echec critique	L'équipe défenderesse est désorganisée. -20% à tous les jets au tour suivant.

Top Half:

- Entraîneur (top center)
- Défenseur 1, 2, 3 (top right)
- Attaquant 1, 2 (top left)
- Passeur (center)
- Défense (top left box)
- Attaque (bottom left box)

Bottom Half:

- Attaque (top right box)
- Défense (bottom right box)
- Défenseur 1, 2, 3 (bottom right)
- Attaquant 1, 2 (bottom left)
- Passeur (center)
- Entraîneur (bottom center)

Central Area:

Période de jeu normale | Temps supplémentaire

Temps supplémentaire | Période de jeu normale

Illustration de fond issue du supplément «Middenheim, la cité du loup blanc», Descartes éditeur

indiquer quelle équipe dispose de l'initiative, on coche la petite case d'initiative.

Prolongations

A la fin des 5 premiers tours, c'est la mi-temps, et l'initiative passe obligatoirement à l'équipe qui n'en disposait pas au début du match.

S'il y a égalité après les deux premières mi-temps, le temps de jeu est prolongé de 2 fois 2 tours, pour lesquelles les règles sont les mêmes que pour les deux premières mi-temps.

Enfin, si après les prolongations, il y a toujours égalité, les arbitres se réunissent et définissent un vainqueur en jugeant le niveau technique. Pour simuler cela, il suffira de compter le nombre de tours pendant lesquelles chaque

équipe a eu l'initiative. Celle qui totalise le plus de « possessions du morveux » est déclarée vainqueur.

Et si l'initiative est également égale entre les deux équipes ? Le match est encore prolongé de 2 fois 2 tours, au terme desquels s'applique le même jugement en cas d'égalité. Et ainsi de suite, jusqu'à la victoire d'une des deux équipes...

Trouver le sommeil

1ERE NUIT

C'est un soir où je cherchais le sommeil que je l'ai rencontré.

Les bruits de la rue remontaient le long du balcon, se déversaient dans la chambre et me plongeaient dans un univers imaginaire agaçant. J'imaginai le déplacement des voitures en conformité avec leur son. Je voyais le regard alcoolisé des râleurs de minuit. Un chat dont j'entendais le miaulement rauque prit évidemment la teinte grise, et toutes ces images se conjuguèrent dans la pénombre, formant un véritable univers parallèle, rien que par la force de mon ennui.

La fatigue me rendait nerveux. Je me tournais et me retournais, heurtant parfois malencontreusement Céline qui lâchait alors une protestation étouffée par les draps et l'oreiller, mais qui ne parvenait même pas à la réveiller. Je devais me faire violence pour ne pas forcer mes mouvements et la condamner à subir la même insomnie. Il paraît qu'on supporte mieux un malheur qu'un partage.

Et alors que j'hésitais à me relever, utilisant une soif inexistante comme futile excuse, je le vis installé là, me regardant avec curiosité.

Il était plutôt petit. La lueur du lampadaire de la rue, agressant ses cheveux pâles en désordre, dessinait derrière lui des ombres folles et agitées. Son regard, fermement posé sur moi, exprimait de la curiosité, et aussi une espèce de crainte. Son visage lunaire était creusé de sillons par sa perplexité, et alors qu'il devint clair pour lui que je l'avais repéré, il pencha légèrement la tête vers la gauche, toujours muet.

Après avoir opté un temps pour l'immobilisme le plus prudent, je me rendis compte que cette tactique ne menait pas à grand-chose, et ne réglait en rien ni le problème de sa présence, ni le problème de l'absence de sommeil. Je n'en avais encore qu'une intuition vague, mais ces deux problèmes étaient intimement liés.

Décidant de prendre les choses en main sans faire appel à la fermeté parfois extrême de ma concubine, je murmurai, en détachant mes syllabes :

- Que faites-vous là ?

J'essayai de paraître sûr de moi, mais essayez donc de rendre un murmure autoritaire ! De fait, il ignora complètement ma question et se contenta de m'en retourner une fort singulière :

- Vous... (il était au bord du bégaiement) vous m'avez réellement ad-dd-ressé la parole ?

- La réponse n'est-elle pas évidente ? Et qui êtes-vous d'abord ?

J'avais beaucoup de mal à me positionner à mon avantage. Même en me redressant sur un coude, je restais un homme en pyjama, sous une couette, couché devant un intrus nocturne. Et l'attitude incertaine de l'étranger me rendait difficile d'être agressif. Pour tout dire, il avait l'air aussi perdu que moi. Enfin, si l'on oublie que je savais parfaitement où je me trouvais !

- Oh ! C'est que vous êtes la première personne depuis des années à me parler, voyez-vous. J'ai tenté de me lier avec votre femme...

- Nous ne sommes pas mariés (le coupais-je : un vieux réflexe...). Mais attendez ! Vous connaissez ma compagne ?

- Pas vraiment, pas vraiment, répondit-il rapidement, sur la défensive. Elle m'a ignoré, comme tout le monde. C'est compliqué... les gens que je rencontre ont une fâcheuse tendance à voir des sapins griller sous les montagnes, et des lapins mauves courir le long de leurs skis tandis qu'ils escaladent une montagne d'ordures et...

... l'instant d'après, ma couverture s'envola et vint s'écraser au bas du lit. Un éclair aveuglant m'arracha un gémissement et je me recroquevillai instantanément sur moi-même en fermant les yeux. Un baiser sur ma joue mal rasée me laissa pantois.

Debout, espèce d'ours ! L'hiver est encore loin, et tu vas être en retard à ton travail...

Complètement désorienté, je gagnais la cuisine pour oublier mes délires insensés dans un grand bol de café bien fort...

NOUVELLE



Auteur :
Mario Heimbürger
Illustrations :
Elisabeth Thiery

2EME NUIT

Je me rejetais de côté, assez mécontent de moi-même. On a beau dire que le sexe n'est pas une compétition, il y a des fois, on se sent moins bon que d'autres. Complètement épuisé (les insomnies n'aident pas), je m'extirpai malgré tout du lit pour aller prendre une dernière douche.

- Tu sais que tu as parlé pendant ton sommeil, cette nuit ?

Nu sur le pas de la porte de la chambre, j'essayais de trouver une réponse intéressante et pertinente. Je ne me souvenais même pas d'avoir dormi, alors parlé ? Peut-être qu'en effet, j'avais dormi. Peut-être qu'en effet le visiteur nocturne n'était qu'un rêve et que je me suis adressé à lui en dormant. Je voulais vraiment répondre, mais Céline dormait déjà. J'ai toujours admiré cette façon de sombrer, quasi-instantanément. Je n'ai jamais su le faire.

Le jet d'eau chaude me fit du bien. Je n'arrivais toujours pas à rassembler mes idées, mais je décidai de passer l'éponge (c'est le cas de le dire !) sur toute cette bizarrerie. Mais en repoussant le rideau de douche, il était en face de moi.

Il portait le même costume gris terne que la veille. S'il avait été nu, j'aurais sans doute poussé un cri de pucelle outrée, mais à la place de ma voix, ce fut mon pied qui prit des initiatives malheureuses en glissant sur le carrelage. Au prise d'un ultime effort, je me rattrapai à l'évier, mais le mal était fait. Ridicule, je tentais de retrouver une certaine dignité face à ce visiteur agaçant. Je regardais autour de moi, doutant fortement que la brosse à dents fasse une bonne arme de défense et après une intense réflexion, je m'avouai vaincu et me contentai de draper ma nudité dans une serviette de bain.

L'inconnu me regarda avec un grand sourire béat. Le silence s'éternisa. N'ayant rien de mieux à faire, je commençais à me sécher, feignant de maîtriser parfaitement la situation...

- Merci

- pardon ?

- Merci, répéta-t-il. Vous ne pouvez pas savoir à quel point je suis heureux !

Je roulai des yeux, cherchant mes mots. Comment lui expliquer en toute diplomatie que je suis plutôt attiré par les formes douces et rondes d'une femme ? Heureusement, il ne m'en laissa pas le loisir :

Voyez-vous, je suis parfois un peu ennuyeux (ne rien dire), c'est dans ma nature un peu dérangeante (ne pas le contrarier). J'ai rencontré beaucoup de gens, vous savez, mais très peu comme vous (rester maître de soi-même). Votre femme, par exemple, est beaucoup moins intéressante (faire au moins semblant). Je vous ai troublé avec mon histoire d'éléphant, hier soir, non ? C'est que je ne sais pas très bien si vous en avez saisi le sens. Je parle souvent par métaphores, et...

Pendant qu'il parlait, j'avais achevé de me sécher, et je revêtis mon pyjama. Habillé, je sentais la confiance revenir.

- ... par exemple en utilisant le mot « lampe ». Je sais que cela évoque chez vous beaucoup de choses, nuages, musique, ciseaux et autres éléments liés, mais je ne suis pas sûr que le schéma d'ensemble soit tellement clair. J'essaie depuis longtemps de trouver cette combinaison ultime, et

je pense que ça a quelque chose à voir avec des canards qui font de la luge, mais sans être tout à fait sûr que...

- Veuillez sortir de chez moi.

- Pardon ?

Il me regarda, interloqué. Repassant de son état de babillage éclairé au terne de la nuit dernière. Voyant qu'il ne comprenait pas, je rassemblais tout l'air vaporeux de la salle de bain et haussais la voix jusqu'à presque crier :

- Sors de chez moi !

On frappa à la porte de la salle de bain.

- qu'est-ce qui se passe ? demanda Céline depuis l'autre côté.

J'entrebâillais la porte, m'assurant qu'elle portait bien sa chemise de nuit avant de l'ouvrir complètement. D'un geste grandiloquent, je désignai l'inconnu tout en commençant un « Il y a que » rageur. Mais l'inconnu n'était plus là.

Désemparé, je tournai mon regard vers Céline. Son expression était celle du chaton blessé.

- je le savais. Tu n'as pas aimé...

Je ne sus quoi répondre. Tous deux, nous regagnâmes notre lit où nos silences faussement endormis trompèrent la nuit pendant plusieurs heures encore...



LE LENDEMAIN

Lorsque je suis arrivé au travail le lendemain, avec ma demi-heure de retard désormais habituelle, j'avais peine à regarder mes collègues dans les yeux en saluant. D'abord parce qu'ils étaient tellement cernés que je m'attendais à chaque instant à ce qu'ils se rendent, ensuite parce que je craignais qu'il ne lise dans la petite parcelle de mes yeux qui restait visible la folie qui me hantait depuis ces deux dernières nuits.

Malgré tout, ce jour, je mis tout mon enthousiasme au service de mon travail. Jamais je n'avais abattu mes synthèses comme aujourd'hui, classant les dossiers aussi vite qu'ils m'étaient soumis, copieusement annotés de conseils pertinents et de phrases pleines de sens !

Vers 11 heures, après avoir déjà avalé une bonne dizaine de cafés serrés, je sentis un désagréable picotement dans ma nuque alors que je biffais d'un marqueur décidé toute une partie de la recette de produit qu'on m'avait confiée. Je n'eus pas vraiment besoin de me retourner pour deviner que l'homme qui anéantissait mes nuits avait décidé de me harceler également dans mon dernier lieu de liberté. Je posai calmement mon stylo, observait les réactions de mes collègues (il n'y en eut pas), et restai immobile, fermement décidé à ne pas remarquer mon tortionnaire.

Sans se démonter, ce dernier fit le tour de mon bureau et s'assit en face de moi.

- Ca m'a fait beaucoup de peine, hier soir, vous savez.

Mes yeux, soudainement libérés de leur prison de chair semblaient vouloir rouler sur le bureau et ma réponse outrée resta coincée dans la gorge où elle fut transformée en toux malade. Je repris toutefois rapidement ma respiration.

- Vous êtes vraiment gonflé. Vous débarquez chez moi la nuit, vous me rendez fou avec vos questions et remarques idiotes, et vous vous attendez à ce que je vous accueille avec le sourire ?

- Je vous croyais différent. Voyez-vous, quand on est dans ma situation, fort gênante, on cherche du réconfort partout.

- Mais qui êtes-vous à la fin ?

- A la fin, plus grand-chose, en fait. Et au début, une chose amorphe en devenir. Vous croyez que c'est facile à supporter ? Je passe chaque nuit (et même le jour chez les ouvriers et les jeunes, notamment) pour rencontrer des gens qui ont besoin de moi, et tout ce qu'ils trouvent à faire, c'est de m'ignorer totalement !

- Attendez, je ne comprends pas très bien... Vous êtes en train de me dire que je ne suis pas le seul que vous harcele ? Vu le temps que vous passez chez moi, c'est presque impossible.

Il haussa les épaules.

- Impossible, impossible. Pendant longtemps, même moi j'ai cru que les volcans crachant des cigares étaient impossibles. Et puis un jour, j'en ai vu...

J'essayais de me représenter à quoi pourrait ressembler un tel volcan, et l'image qui me vint à l'esprit fut assez convaincante. Oh oui, même l'odeur était là...

Mais cette odeur me fit tourner la tête, tandis que la fumée semblait brouiller ma vision. Je devinais à travers la perspective soudainement incompréhensible la silhouette massive de Monsieur Arnicol, mon patron.

- Venez dans mon bureau avec moi.

Comme un somnambule, je le suivis sous le regard compatissant de mes collègues, à peine conscient que les lettres du clavier de mon ordinateur s'étaient imprimées sur ma joue durant mon absence ensommeillée.

Je m'assis sur la chaise inconfortable tandis que lui se glissait dans son fauteuil en cuir. Une table vide, à l'exception d'un dossier que je connaissais bien pour l'avoir eu en main pendant la matinée, nous séparait.

- Lisez ! (le ton était neutre. Mauvais signe).

J'essayais de relire ma propre écriture dans la marge : « Le père Eustache ferait mieux de revoir sa prise de drogue avant de rectifier la découpe de sa tôle. Ce dossier n'est qu'un ramassis de verdure débridée, taillant un costard de linceul à une mouche qui n'en demandait pas tant. Définitivement à abandonner. »

- Mmh... certes, c'est un peu... décousu, mais la conclusion est très claire, non ?

Arnicol posa son cigare dans le cendrier (très mauvais signe).

- Ecoutez. Que vous vous endormiez au travail, passe encore. Ca peut s'expliquer. Que vous parliez de volcans en dormant ne me regarde pas. Mais que vous écriviez des absurdités sur les dossiers de nos clients, ça va un peu trop loin, vous ne trouvez pas ?

Que voulez-vous répondre à ça ?

- Oui, Monsieur. Je ne comprends pas très bien...

- Allez voir un médecin. Et plutôt que de venir saboter notre travail, demandez lui de vous arrêter quelques jours. Vous pouvez sortir.

15 HEURES, APRES LE TRAVAIL !

Je n'aime pas le sourire de mon docteur. Je ne l'ai jamais aimé. C'est un sourire qui passe à la fois par-dessus et par-dessous ses lunettes et qui donne l'impression que la science n'est qu'une immense farce.

- Vous êtes un peu fatigué, c'est tout... dit-il en faisant pétiller son œil droit.

Comment parvient-il à faire une telle chose ? Fatigué ! Tout le miracle de la médecine est là : vingt euros pour vous entendre dire que vous êtes fatigué. Mais on ne discute pas face à un médecin. On l'écoute religieusement.

Ces doctes savants sont le clergé d'aujourd'hui. Et le don est soigneusement tarifié.

- Voyez-vous, les insomniaques alternent généralement deux phases très distinctes. La période d'insomnie à proprement parler, et une période d'hypersomnie. Comme si le corps voulait rattraper le sommeil perdu, mais sans jamais y arriver.

Dit comme cela, le corps et les mystères de son équilibre se résument à un joli conte pour enfant. Je pris l'ordonnance et l'arrêt de travail qu'il me tendit, il prit les billets de mon autre main. Et nous fûmes quittes. Ou presque.

Il ne pouvait jamais s'en empêcher : le cadeau bonus en fin de consultation, comme pour récompenser le patient. Le dernier conseil avant de partir.

- L'insomnie n'est pas une fatalité, vous savez. Faites du sport ! Vous verrez que vous vous endormirez beaucoup plus facilement.

Je marmonnais un « merci docteur » peu convaincu tandis que la porte se refermait déjà derrière moi.

Mais allez donc faire du sport sereinement quand pendant tout votre footing vous êtes accompagné d'un étranger qui ne cesse de vous parler de canoës volants et de tipis vomissant des rivières de jus de groseilles ! Même lorsque je me réveillais sur un banc où j'avais sans aucun doute dû m'assoupir, il était là. Avant, et après le réveil. Pendant le sommeil. Tout le temps. Je me suis abruti de sport jusqu'à la nuit tombée. Et c'est un binôme de policier qui m'a finalement conduit jusqu'à mon appartement, après m'avoir ramassé dans un buisson du parc où je subissais depuis une éternité un discours étonnamment clair sur une course qui ne s'arrêtait jamais, une lutte sans fin pour la survie, une recherche de sens au bout de la nuit.

Céline écouta patiemment le récit des policiers avant de me rejoindre dans le salon et de s'asseoir à mes côtés sur le canapé. Mon inconnu était absent. Le silence qui régnait dans la pièce était assourdissant. J'en frissonnais de plaisir. L'image que je devais renvoyer en cet instant n'eut pas l'air de plaire à mon amie. Elle ne dit rien de longues minutes encore.

- Si je peux faire quelque chose, tu me le dirais, n'est-ce pas ? finit-elle par lâcher dans un souffle.

Je la pris dans mes bras, mais je ne pouvais rien dire de plus.

J'entendais déjà mon inconnu familial monter les escaliers, ouvrir la porte et me lancer un « ah, vous êtes rentré » joyeux. Céline ne l'entendit pas, évidemment. Elle dormait déjà sur mes genoux, les yeux rougis par les larmes. Je lui caressais les cheveux, tendrement. Je les caressais ainsi toute la nuit, immobile dans le salon. Mon compagnon si bavard n'a pas cessé un instant de débiter ses discours désordonnés. Que cherchait-il à me dire ? J'avais déjà aban-

donné l'idée de comprendre. Et tandis qu'il divaguait, je laissai mon esprit glisser le long de ses intonations, en pauvre touriste, avant de découvrir que j'étais le seul à pouvoir me sortir de là. Et je savais même comment.

DEUX SEMAINES APRES

J'étais heureux ! Aussi heureux que je pouvais l'être. J'avais définitivement abandonné toute idée de sommeil. Il était encore là, évidemment, débitant ses salades. Mais cela n'évoquait en moi que le son d'une voiture qui passe dans la rue, ou d'un chat qui feule. Je plaquais sur les mots des mondes imaginaires, observant avec délices les volcans qui émergeaient de la station de métro, ou les canards boiteux qui mendiaient à la sortie des églises en agitant leurs becs chromés d'un signe implorant à toutes les autruches qui passaient.

Céline me parlait parfois, mais je ne pouvais que lui sourire. Car si je lui prêtais attention à elle, dans quel piège pourrais-je encore tomber ? Qu'est-ce qui m'empêchait de finir couvert de goudron ou de saucisses à mon tour ?

Ils pensaient tous que je n'entendais plus rien. Mais je voyais le monde comme jamais. Le docteur a tenté de m'expliquer que j'avais contracté une maladie très rare. Une maladie qui – il ne comprenait pas – était normalement uniquement héréditaire. En effet, docteur, vous ne comprenez pas. Moi je comprenais. C'est la revanche de l'esprit sur la science. La compréhension soudaine.

A Céline, il expliqua que cette maladie se déclenchait brutalement. Que le malade ne dormait plus. Son cerveau ne se reposait plus jamais, et après les hallucinations, il finissait invariablement par mourir. « Il n'y a que un ou deux cas par an dans le monde ! ». C'est totalement improbable.

Mais savez-vous réellement ce qui est improbable, docteur ? Il est improbable que les facteurs aient des dents. Il est improbable que la pluie tombe de biais. Il est improbable que l'on prête attention au sommeil qui vient.

Oh, bien sûr, si j'avais le choix, je dormirai. Mais certains choix, on ne les a qu'une fois. Et si vous aussi, un jour, vous sentez le sommeil proche, ne faites pas comme moi : ne lui prêtez pas attention. Ignorez-le, et n'écoutez pas ses babillages. Car le sommeil nous cherche parfois autant que nous le cherchons. Et qui cherche, dit-on, finit toujours par trouver...