

CASUS BELLI

Aventures

L'armée morte

pour AD&D

pour l'Appel de Cthulhu
**Une visite
au zoo**

Panoplie
pour un
rocker
pour Athanor

Dans la grisaille
et le sang
pour Simulacres

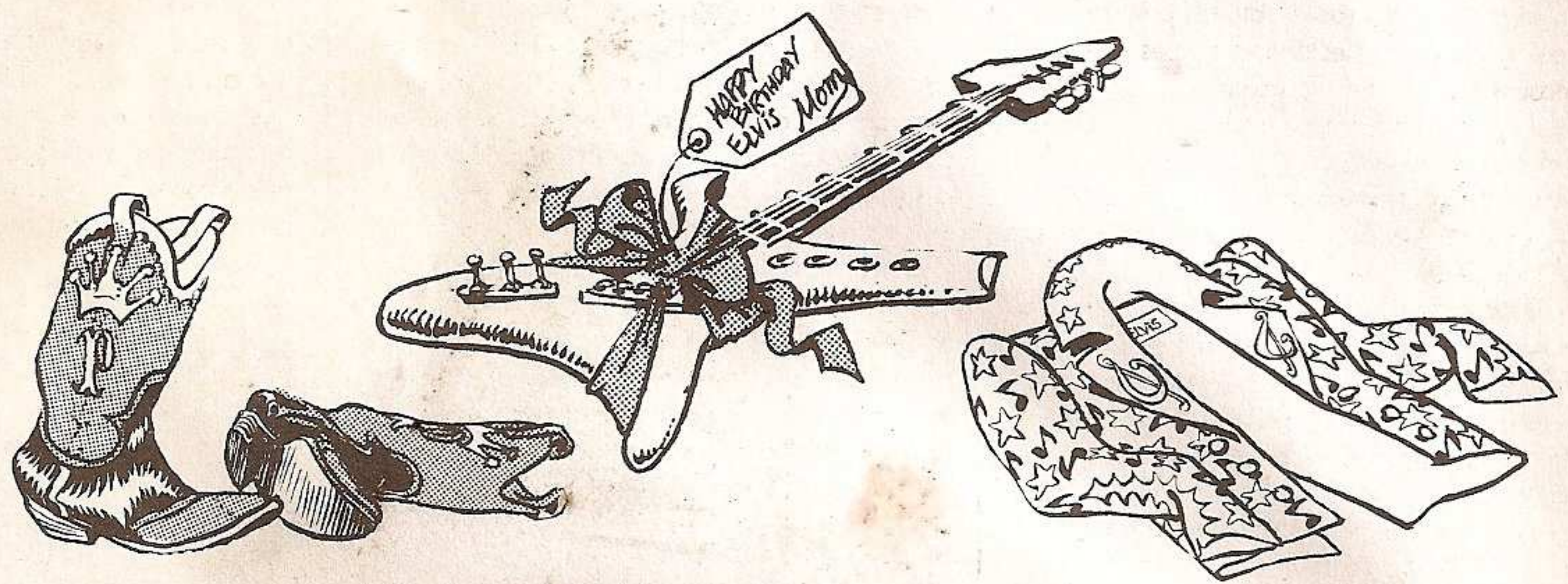
CB
54

hablé correspond
à 50 et 59 à 66.

On a volé une relique, nos valeureux chevaliers vont-ils réussir à la retrouver? Une enquête prétexte à explorer les milieux du rock.



Panoplie pour un rocker



Le lieu de l'action

Memphis Tennessee est une paisible cité de 20.000 âmes qui vit du transport fluvial (Mississippi), de l'élevage et du tourisme. En effet, c'est ici que se tient le grand musée Elvis Presley. Et pour les visiteurs de Rock City (anciennement Nashville, à 300 km à l'est), il est d'usage de prendre la navette qui relie les deux villes pour faire une demi-journée de pèlerinage. Mais avant d'aller plus loin, intéressons nous à deux étranges personnages.

Snaky Fingers & Dumbo Thump

Il était une fois un guitariste électrique pas mauvais mais pas génial non plus, à la voix chaude et rocailleuse, au physique maigre et élancé. L'ambition de Snaky Fingers, puisque c'est son nom, est de devenir une rock star. Il ne se satisfait plus de sa situation de requin de studio (1), d'arrangeur de vieux tubes. Il voudrait écrire de vraies nouvelles chansons, pondre le méga-tube, le super hit, l'hyper-top, bref devenir une légende.

A Rock City, il existe des recoins bizarres, où des contrats pas toujours catholiques sont signés, et Snaky fréquenta de plus en plus souvent ces lieux. C'est ainsi qu'il fit la connaissance de Dario de Palma, un producteur bien étrange, qui lui promet le tube tant attendu, mais à une condition seulement. Il lui faudrait en échange trois reliques: le jean, les bottes et le blouson d'Elvis.

Pour mener à bien le casse du musée Snaky a fait appel à l'un de ses vieux partenaires, un batteur de hard-rock, du nom de Dumbo Thump. Epais comme trois armoires à glace, Dumbo est là en cas de bagarre. Mais il n'y a pas de raison que le plan de Snaky échoue.

Cette nuit, comme d'habitude, les gardiens du musée Elvis Presley quittent leur service à 21h, refermant la porte à commande électronique.

Caché dans une camionnette située à 50 mètres de là, Snaky,

grâce à un micro directionnel hypersensible, écoute le léger dé clic des touches. Sa mémoire auditive est telle qu'il saura retrouver la combinaison. Il a pris ses précautions et a aussi écouté le matin, pour savoir si les codes d'ouverture et de fermeture étaient différents.

Pendant que Snaky entre dans le musée et dérobe les précieuses reliques, Dumbo, tenaillé par une petite faim, va manger un hamburger au fast food un peu plus haut, le Hound Dog.

Le lendemain matin, les gardiens du musée trouvent la vitrine des vêtements d'Elvis ouverte. L'alerte est donnée.

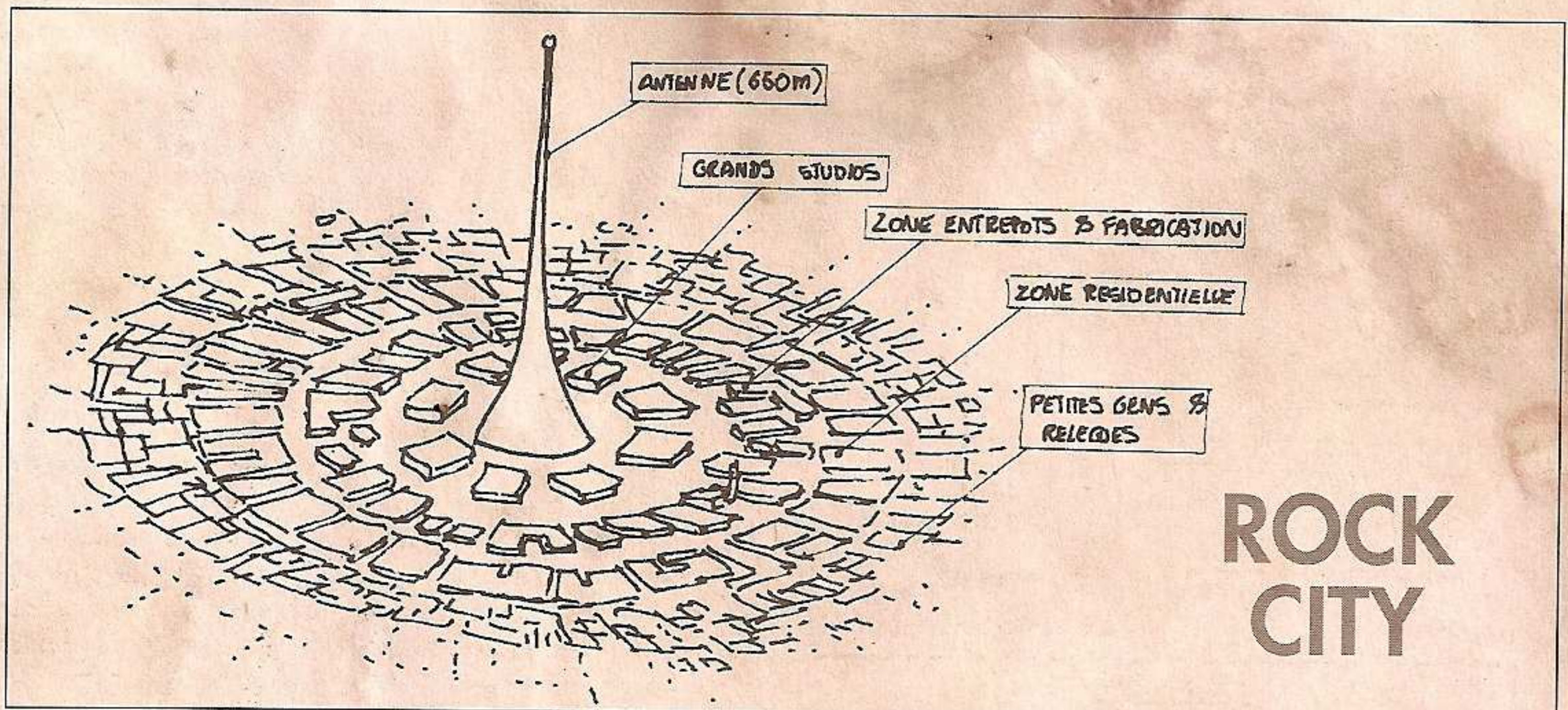
Et nos avatars?

C'est à partir de cet instant que les avatars vont entrer en scène, mais comment les motiver? Ils viennent juste d'être créés, vous pouvez les décréter natifs de la ville, et même pourquoi pas gardiens du musée. S'ils font partie des Compagnons de Janus, tout événement un peu bizarre peut les motiver. S'ils font partie de l'Ares Protectiva, pourquoi les autorités ne feraient-elles pas appel directement à eux. Et enfin, la prime de 25 000 Unis offerte par le conservateur du musée peut en intéresser plus d'un!

Memphis Tennessee, 2306 A.D.

La ville est traditionnellement divisée en deux grands quartiers: le nord et le sud.

Au sud, on est plutôt country. L'apparence physique des messieurs est celle de grands costauds, souvent habillés de chemises à carreaux et de chapeaux. Les dames ont plutôt les cheveux blonds ou roux, et la poitrine généreuse. Ici, on écoute la vraie musique de l'Amérique, et non pas cette décadence qui est née il y a presque quatre siècles. De plus, les visiteurs que ramène le musée sont bruyants et empêchent de faire la sieste au calme. Il est sûr que sans ces reliques, le musée va perdre un peu de son intérêt et il est donc possible que quelques durs du «sud» aient perpétré ce forfait.



ROCK CITY

Ce scénario est prévu pour 2 à 5 avatars sans grande expérience, mais ayant un goût prononcé pour la musique. A chaque chapitre, une musique d'ambiance est conseillée. Un bon meneur de jeu aura pris soin de prévoir les cassettes adéquates avant de faire jouer ce scénario.

Au nord on est plutôt rock'n roll. Les garçons portent des rouflaquettes, les filles des jupes voyantes. On écoute exclusivement le vrai rock'n roll du XXe siècle. Le grand chic, c'est d'avoir réussi à retaper une motocyclette à essence, plutôt que de rouler sur les imitations électriques. Il est très possible qu'un fan ait fait le casse pour posséder des effets personnels de son idole.

Remarquons enfin que les gens du sud sont plus âgés que ceux du nord (mais ça il faudra aller le vérifier à la mairie car l'aspect physique est trompeur) et que l'on peut en déduire que les habitants de Memphis passent d'un quartier à l'autre avec l'âge.

Enfin, une tradition est respectée dans toute la ville: la Fièvre du samedi soir. Chaque fin de semaine, les habitants prennent une dose de Bi. Pendant une bonne partie de la journée, ils vont ingurgiter trois à quatre litres d'alcool moyennement fort (15 à 25°) pour saturer leur organisme. Puis ils se rendent soit à La Grange soit au dancing. Là ils prendront environ un à trois litres d'alcool assez fort (de la vodka jusqu'à de l'alcool à 90°), ce qui les mettra dans un état de semi-ébrété pendant environ deux à trois heures. Puis ils iront sagement se coucher. Quelques richards s'enivrent parfois vraiment avec du Tri, mais c'est très rare. La production d'alcool est locale.

On peut aller poser des questions à droite et à gauche, mais en tenant toujours compte du shérif de Memphis, qui n'aime pas qu'on lui marche sur les pieds. C'est lui qui administre la ville, mais il existe un juge pour la justice. De toute façon, toute incartade signifiera l'expulsion.

Rock'n roll

Le lieu de rencontre des rockeurs est le Great Drinks with Ice. On y écoute force rock'n roll et on y flirte pas mal. Inspirez-vous le plus possible du feuilleton *Happy days*. Si on interroge le patron sur les fans du King, il dira qu'il y en a plusieurs de bien frappés. Le plus givré d'entre eux d'ailleurs se fait appeler Elvis et on ne lui connaît pas d'autre nom. C'est bien sûr une fausse piste mais profitez-en pour brancher dessus quelques mini scénarios:

— Un des avatars bouscule un consommateur. Aussitôt une bande se forme pour apprendre la

politesses aux étrangers.

— Une jolie blondinette allume un des avatars. Son petit ami décide que cet affront ne pourra se résoudre que par un duel: deux motocyclettes lancées l'une contre l'autre. Le premier qui dévie de la route a perdu.

— Elvis a disparu, seule sa petite amie du moment sait où il est (au vieux cinéma délabré en train de revoir un film du King). Elle ne donnera ce renseignement que si un des avatars accepte de participer au concours de danse avec elle.

• Musique: Elvis Presley (première époque), Eddie Cochran, Bill Haley, les Stray Cats.

Country

En se renseignant auprès du shérif, on apprend qu'il y a parfois des bandes masquées qui viennent renverser les motos ou bomber des slogans anti-rock'n roll sur les murs du quartier nord.

Ce n'est pas vraiment un secret difficile à découvrir que d'apprendre que ces bandes sont toutes dirigées par Beef Hank et Stetson Williams. Ce sont deux solides gaillards d'environ deux mètres pour quatre-vingt-dix kilos. Ils adorent se balader avec leurs bottes à éperons tout en conduisant leurs superbes tracteurs électriques. Ils sont tous deux agriculteurs et voisins. Si on va chez eux durant la journée, ce sont Dolly ou Emmilou (leurs femmes) qui recevront les avatars. Sans oublier le chien bien sûr.

Ils sont très susceptibles au point de vue musique, mais ils ne demandent qu'à faire entrer dans leur bande d'autres joyeux drilles. Faites comprendre aux avatars que si les reliques sont par ici, c'est le seul moyen de le savoir. Pour faire partie de la bande, c'est très simple, il suffit de rester plus de 20 secondes sur un cheval sauvage, ou d'aller renverser une ou deux motos de rockers.

• Musique: Dolly Parton, Hank Williams. Si vous êtes vraiment à court, essayez Ry Cooder, J.J. Cale et à l'extrême rigueur ZZ Top (1ère époque).

Le musée

Une enquête bien menée montrera qu'il n'y a pas eu effraction. Donc, soit on connaissait le code de la porte, soit on l'a volé. Les seules personnes qui connaissent ce code sont le directeur et les gardiens. Le directeur est quasi insoupçonnable. Quant aux gardiens, soit les avatars en font partie et le shérif les aura à l'œil, soit on peut les interroger sur leur travail. Celui-ci est très simple: surveiller les visiteurs, guider les touristes, fermer les portes le soir.

Il y a trois fois par jour une navette de touristes en provenance de Rock City, elle repart quatre heures plus tard. Cette navette relie Memphis à une dérivation de la voie pour fuseur qui amène jusqu'à Rock City. Le trajet total dure 1h 30 (dont 30 minutes de fuseurs à grosse capacité). La quantité de touristes quotidiens varie de quinze à trente. Si on fait le relevé des transports, on s'aperçoit qu'une personne n'est pas repartie par la navette d'hier au soir. Il s'agit d'une fausse piste: c'est un jeune homme qui est venu retrouver sa fiancée.

Le système de commande de la porte principale est assez simple: un boîtier muni de dix touches est fixé à l'extérieur. A l'intérieur il y a tout le reste. Rien ne relie les deux systèmes, afin d'éviter que des gens puissent accéder par l'extérieur aux divers codes. En fait le boîtier externe envoie dans le mur des vibrations sonores qui sont captées par le système interne.

Seul un appareillage sonore extrêmement perfectionné aurait pu le détecter, ou bien quelqu'un possédant une bonne oreille, car le boîtier n'a pas été démonté.

Les relevés d'empreintes n'ont rien donné, car le voleur avait des gants, mais on a pu conclure que ses doigts étaient exceptionnellement longs et fins.

• Musique: toute musique symphonique rock, les derniers tubes sirupeux d'Elvis, des crooneries de Sinatra, etc.

Autres renseignements

En interrogeant les riverains, on pourra apprendre qu'une grosse camionnette a stationné dans une ruelle adjacente pendant 24 heures. Signe distinctif: la carrosserie était constellée de taches de peinture, selon la dernière mode de Rock City.

Au Hound Dog, le serveur se souvient très bien de Dumbo Thump. Il le décrit comme un homme préhistorique glouton.

Une fois tout exploré, si les avatars n'ont pas trouvé les indices les emmenant vers Rock City, aidez-les un peu (un riverain qui demande s'ils vont eux aussi encombrer le trottoir comme la camionnette de l'autre soir).

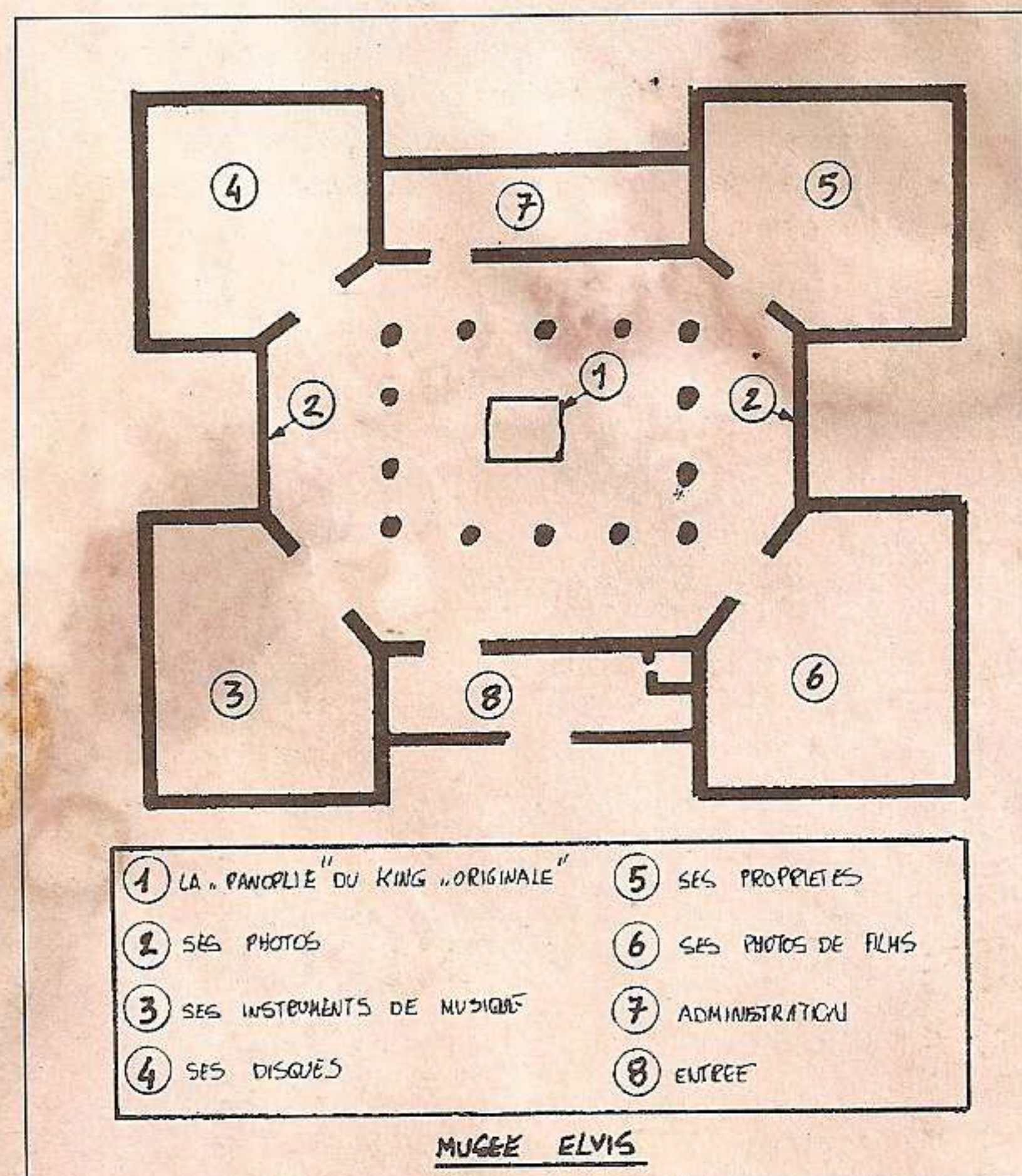
Rock City

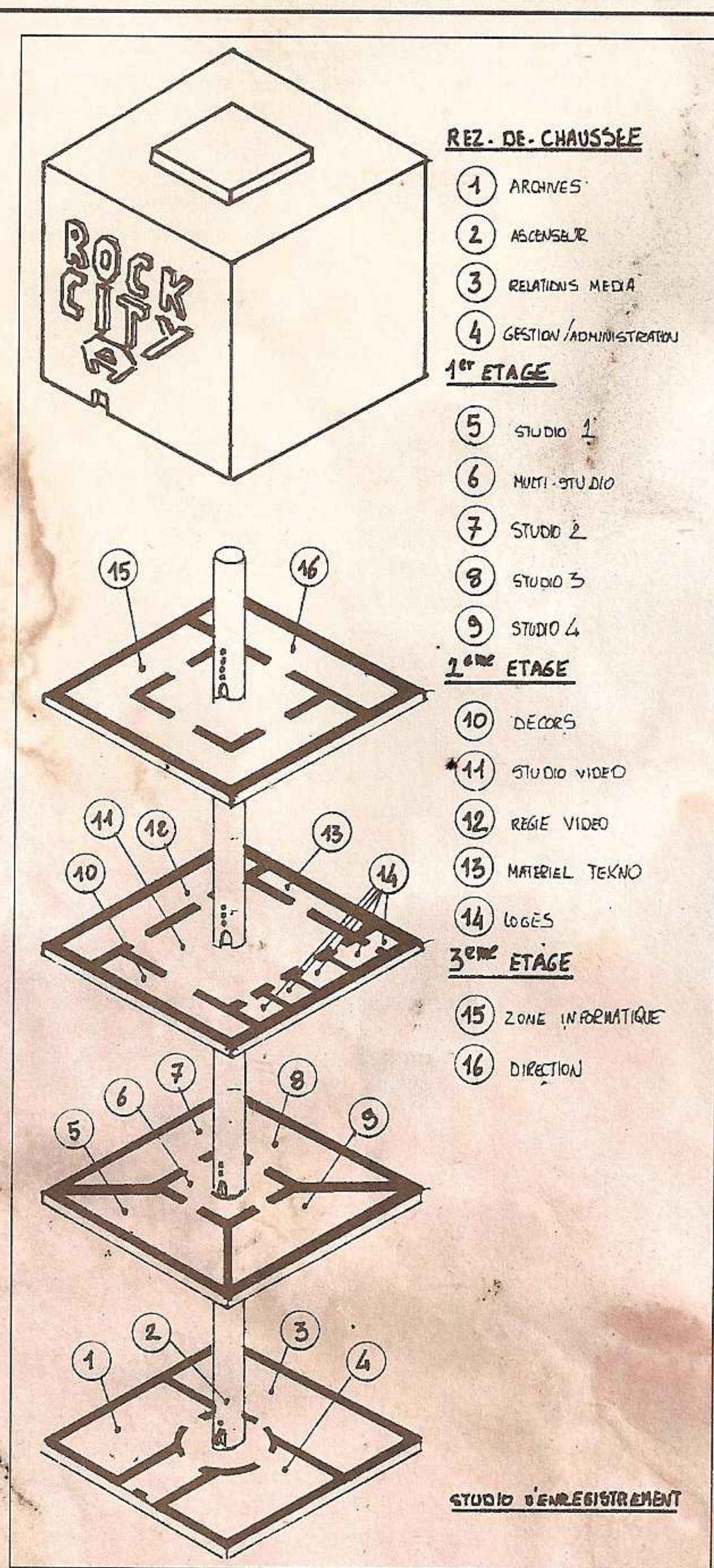
L'ancienne Nashville a été presque entièrement rasée lors des Années du Chaos, par une vague d'incendies provoqués par des bandes de pillards. C'est le milliardaire John Z. Yascovicks qui a relancé la construction de nouveaux studios d'enregistrement, ainsi que la construction de la gigantesque antenne radio, en hommage à la Tour Eiffel et à la firme de cinéma R.K.O. Fabuleux assemblage de 650 mètres de haut (la Tour Eiffel en a 320) reposant sur une base carrée de 25 mètres de côté, l'antenne est l'emblème et la fierté de Rock City. Tout autour, la ville a été reconstruite en cercles concentriques, les bâtiments les plus proches du centre étant les studios, de colossaux cubes blancs comme neige.

La musique produite dans les années 2306 par ce réseau de communication (network) est composée à plus de 80% de reprises de vieux morceaux remis au goût du jour et réinterprétés. Ce sont pour les 20% restant que les musiciens actuels sont presque prêts à vendre leur âme. Tous les styles musicaux ont leur créneau mais l'immense majorité de la production va à la muzak (musique d'ambiance, comme celle qu'on entend dans les aéroports ou les supermarchés), puis à la chanson populaire.

Il y a peu de chance que les avatars rencontrent le maire de la ville (et en même temps le P.D.G de la radio locale) qui se nomme Robert John Blackbird. Il ressemble de façon hallucinante à Swan, du film *Phantom of the Paradise*.

• Musique: à l'arrivée des avatars à Rock City, des haut-parleurs diffusent partout le Canal A. Faites passer des morceaux de Jean-michel Jarre (1ère époque), Klautz Schulze, Kraftwerk, en alternant avec de la house music minimaliste (quelque chose plus proche de Confetti que de Yazz).





Mutants musicaux

Il n'y a pas de mutations réellement propres à Rock City, mais comme ses résidents pratiquent la musique à outrance, ils ont développé des types physiques particuliers à chaque instrument. Presque tous ont une valeur de 5 ou 6 dans la partie acquise de Dextérité et de Perception (sonore).

ROCK:

— Guitariste: corps et doigts plus fins et allongés. Modification de la courbe de réponse de l'oreille pour atténuer les aigus. Prédilection à une forte Intuition.

— Claviers: mains fines mais très fortes, crâne dégagé. Prédilection à une forte Action.

— Basse (peu nombreux). Perception accrue des infrasons. Elongation des mains. Prédilection à des pouvoirs psis d'Altération.

— Batterie: augmentation de la masse et de la puissance musculaires. Résistance souvent élevée aux psis.

vée aux ordinateurs de traitement de l'information musicale. On y transforme les nouveaux enregistrements mais on retravaille aussi tous les vieux «standards». Les O.M.O.S. (Ordinateurs Mutants Organiques Statistiques) utilisés ici possèdent des extensions de logiciels musicaux tout à fait fabuleux. Un néophyte sera époustoufflé par la possibilité de créer une symphonie, en moins d'une heure, à partir de quelques éléments. Mais quelqu'un avec un niveau 8 ou plus en musique et qui réussit un jet Intuition/Musique avec au moins un Bon résultat réalise que si la composition est parfaite, elle manque toutefois d'originalité, et que l'exécution manque de présence.

Musiques entendues dans les studios:

- Rock: B' 52s, Devo pour le rock pur (rock tekno quoi); Scorpion, Satriani pour le hard rock (ou tout produit hard FM).

- Jazz: tous petits studios, le jazz est l'un des derniers bastions de la musique live. On est revenu aux errements du free jazz. Si vous avez du Max Roach ou tout autre disque de cette époque, allez-y. Sinon passez à la fois de la musique synthé (Jarre) et du vieux jazz (n'importe quel Armstrong fera l'affaire).

JAZZ:

Les modifications sont identiques à celles de la rubrique rock pour les musiciens utilisant les mêmes instruments, plus une grande capacité pulmonaire pour les instruments à vent. Mais aussi la possibilité d'avoir une horloge interne qui permet de savoir précisément l'heure qu'il est. Aussi compliqué que soit un rythme, un jazzman ne peut le perdre.

CLASSIQUE:

— Les violonistes doivent pratiquer régulièrement des sports comme le tennis ou la natation, afin d'assouplir l'angle du cou et contrebalancer la tenue ferme du bras. Il y aurait sinon risque de blocage par calcification. Il n'est quand même pas rare d'en voir certains avec un torticolis.

— La plupart des chanteurs et chanteuses (même rock) ont développé une grande capacité pulmonaire. On les surnomme parfois les «baleines». Un intéressant talent secondaire est apparu chez la plupart d'entre eux: ils peuvent imiter des voix à la perfection (certains imitent aussi les animaux).

Les studios

En général interdits aux visiteurs, il y a toujours moyen d'y faire un petit tour (graisser une patte, se faire passer pour un journaliste de World TV, se déguiser en producteur). L'organisation des bâtiments est souvent issue du même moule (voir plan). La section informatique est réservée

- **Classique:** la majeure partie de la production est du Rondo Veneziano ou du Richard Clayderman. S'il s'agit d'opéra, ce sera plutôt le grand spectacle (*Carmen* avec Julia Miguénes Johnson) pas mal fait. Seuls quelques minables studios à la périphérie font encore du bon travail. Le plus célèbre d'entre eux est Otavio Francini, le seul musicien connu capable de tirer des émotions sincères d'un O.M.O.S. musical.

- **Chanson:** là, utilisez à la fois votre platine disque et votre lecteur cassette pour diffuser plusieurs morceaux à la fois. Voici les proportions du cocktail: un peu de soupe (*High* de David Halliday 30%), de sirop (*Ouragan* de Steph' de Monaco 20%), de tekno (rappeurs divers et *Rock It* de Chick Corea 20%), de funk propre (*Beat It* de Michael Jackson 20%), de violence contrôlée (*Walk this way* de Aerosmith/Run DMC ou n'importe quel Billy Idol 5%). Plus 5% de tout ce que vous ne pouvez supporter (*Dorothée A la queue leu leu* ou *Soldat Louis*).

- **Muzak:** si par hasard vous possédez un D, profitez-en, mettez le séquenceur et diffusez une séquence particulièrement monotone et répétitive. Sinon, il existe des disques tels que *Music for Airport* (Brian Eno) ou du new age (*Einstein on the Beach* de John Cage) mais c'est un peu trop intellectuel pour ce qui est fait couramment en 2306.

Les relégués

Malgré la prédominance à Rock City de la programmation faite par la radio du même nom, de très nombreux musiciens viennent s'installer sur place. Ils vont dans les studios de la périphérie, puis essayent ensuite de faire diffuser leurs disques compacts par des petits réseaux parallèles (autant dire qu'une vente de mille exemplaires est prodigieuse). Chaque quartier s'est spécialisé (World Music, folk, New wave) et a pris un aspect proche de sa musique (ne manquez pas de visiter le quartier africain, si typique). Les deux quartiers les plus connus sont La Fête et Le Tremplin (voir plus loin).

Et nos voleurs?

Snaky Fingers a essayé de retrouver Dario de Palma dès son retour à Rock City, mais le producteur a disparu. En fait, celui-ci est en train de muter et se repose dans un petit appartement discret. Snaky est fou de rage (le casse lui a fait manquer une séance d'enregistrement) et parcourt la ville entière à la recherche du producteur. Il envoie son copain Dumbo Thump pour questionner, parfois violemment, tous ceux qui ont approché récemment De Palma.

Le problème des avatars va être de retrouver la piste des deux malfrats. Car elle est bien mince. On peut, en questionnant dans les studios ou en compulsant les archives informatiques, se renseigner sur un musicien néandertalien qui a loupé une séance d'enregistrement. Ou retrouver la location d'un système de détection sonore très performant (il n'en existe que quatre de ce type, et un seul a été loué à Snaky Fingers). Dans le même esprit, trois camionnettes du même type que celle vue à Memphis ont été louées récemment. Les deux autres correspondent à des grands studios qui ont été faire des reportages à l'est de Rock City (ce qui est vérifiable après une petite enquête).

Enfin, si les avatars ne trouvent rien, faites-les assister à une course-poursuite entre la camionnette et une limousine électrique. C'est Snaky qui poursuit le chauffeur de Dario de Palma. Fingers rendra la camionnette le soir même.

La tête et les jambes

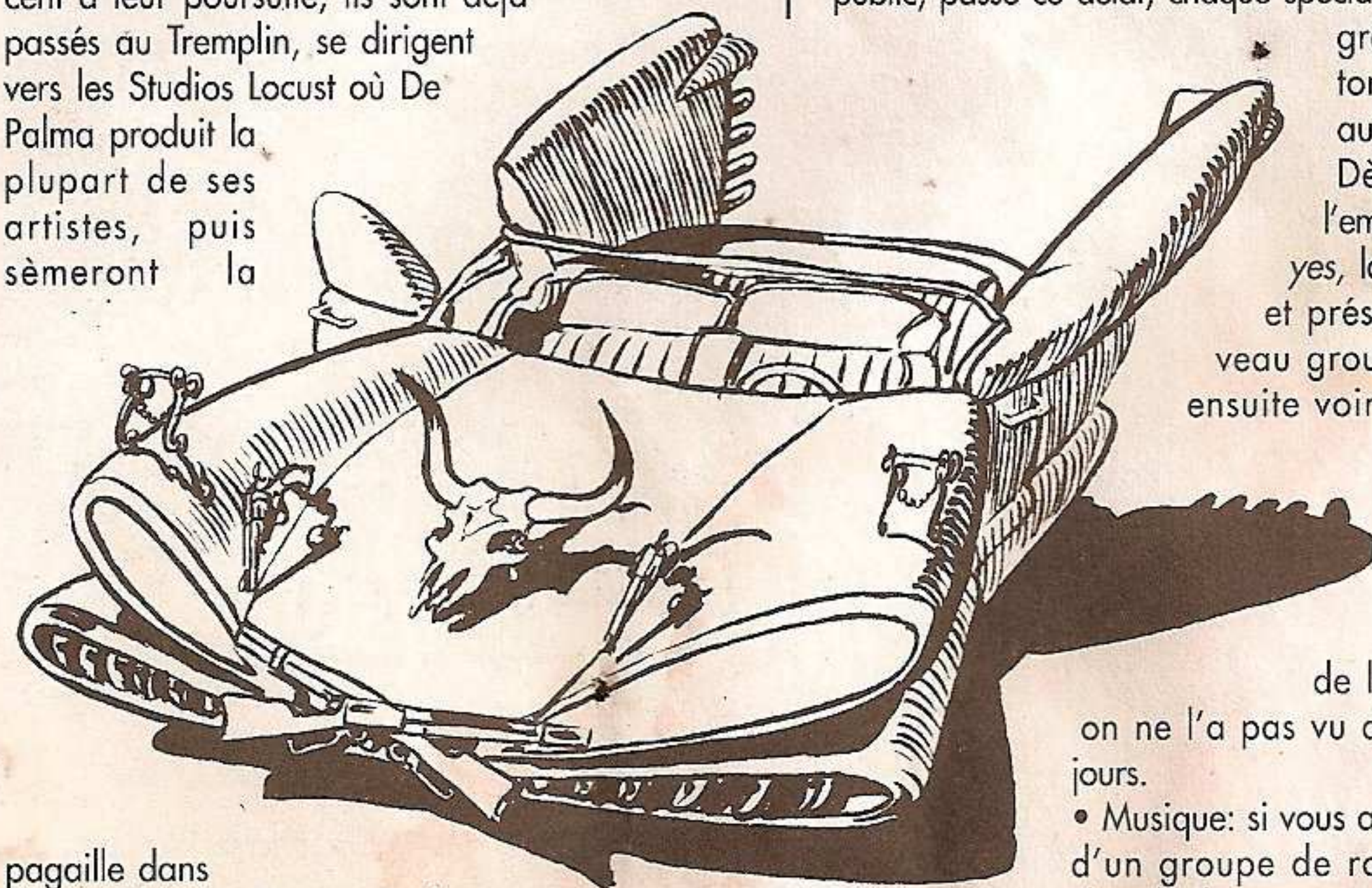
Une fois sur la piste des deux affreux, arrangez-vous pour que les avatars arrivent toujours cinq minutes après leur passage, ou qu'ils les voient s'enfuir, et qu'ils les perdent après un course-poursuite mouvementée.

Il suffira d'interroger les personnes qui ont reçu la visite de Fingers et Thump pour apprendre qu'ils recherchent le producteur Dario de Palma.

Fingers et Thump logent à la périphérie dans un sordide deux-pièces, mais n'y mettront pas les pieds avant deux jours. Ils ont planqué les reliques sur le toit de leur immeuble, sous l'antenne de télévision. Au moment où les avatars se lancent à leur poursuite, ils sont déjà

passés au Tremplin, se dirigent vers les Studios Locust où De

Palma produit la plupart de ses artistes, puis sèmeront la



pagaille dans les grands studios rock et jazz où il est sensé s'être rendu. Enfin, ils rejoindront la Fête, où si le meneur de jeu mène bien sa barque, tout le monde se retrouvera.

Dario de Palma

Ce producteur est complètement fêlé. Il s'obstine à fumer des cigares et à manger en abondance pour essayer de conserver une corpulence imposante. Son but: devenir l'éminence grise de Rock City, découvrir les futurs talents et les annexer corps et biens. Il est passionné de magie noire et pense que l'on peut vraiment lier ou posséder l'âme de quelqu'un. Il a fait connaissance à la Fête de Willy Awanbi, un prêtre vaudou qui l'a persuadé qu'il pouvait lier l'âme des anciennes rock stars. Pour ceci, il faut avoir des objets ayant appartenu aux morts. Il s'agit d'une vaste fumisterie mais Dario est prêt à accepter.

Or le producteur est récemment allé prospecter au Canada et s'y est adapté. Afin de retarder la céré-

monie, Awanbi lui a affirmé qu'il devait à nouveau muter. Il espère que dans l'état de faiblesse où sera Dario, il pourra l'influencer (il a le pouvoir psi d'Illusion) et arrivera à s'emparer des reliques, que des collectionneurs achèteraient très cher.

Dario a loué un appartement, payé en liquide et sous une fausse identité. Il est donc quasiment impossible de le retrouver avant trois jours, date de la «cérémonie». Ce moment correspondra au 6e jour de son cycle de mutation, et de Palma sera en mauvaise forme.

Le Tremplin

C'est une salle ouverte aux jeunes talents. Elle a une forme de 2/3 d'arène, avec une scène circulaire au fond. Les artistes ont dix minutes pour séduire le public, passé ce délai, chaque spectateur peut voter

grâce aux boutons incorporés aux accoudoirs.

Dès que les *no* l'emportent sur les *yes*, la scène pivote et présente un nouveau groupe. On peut ensuite voir les groupes dans la salle des rencontres.

Dario est un habitué de l'endroit mais on ne l'a pas vu depuis quatre jours.

• Musique: si vous avez fait partie d'un groupe de rock ou d'une chorale dans votre jeunesse et que

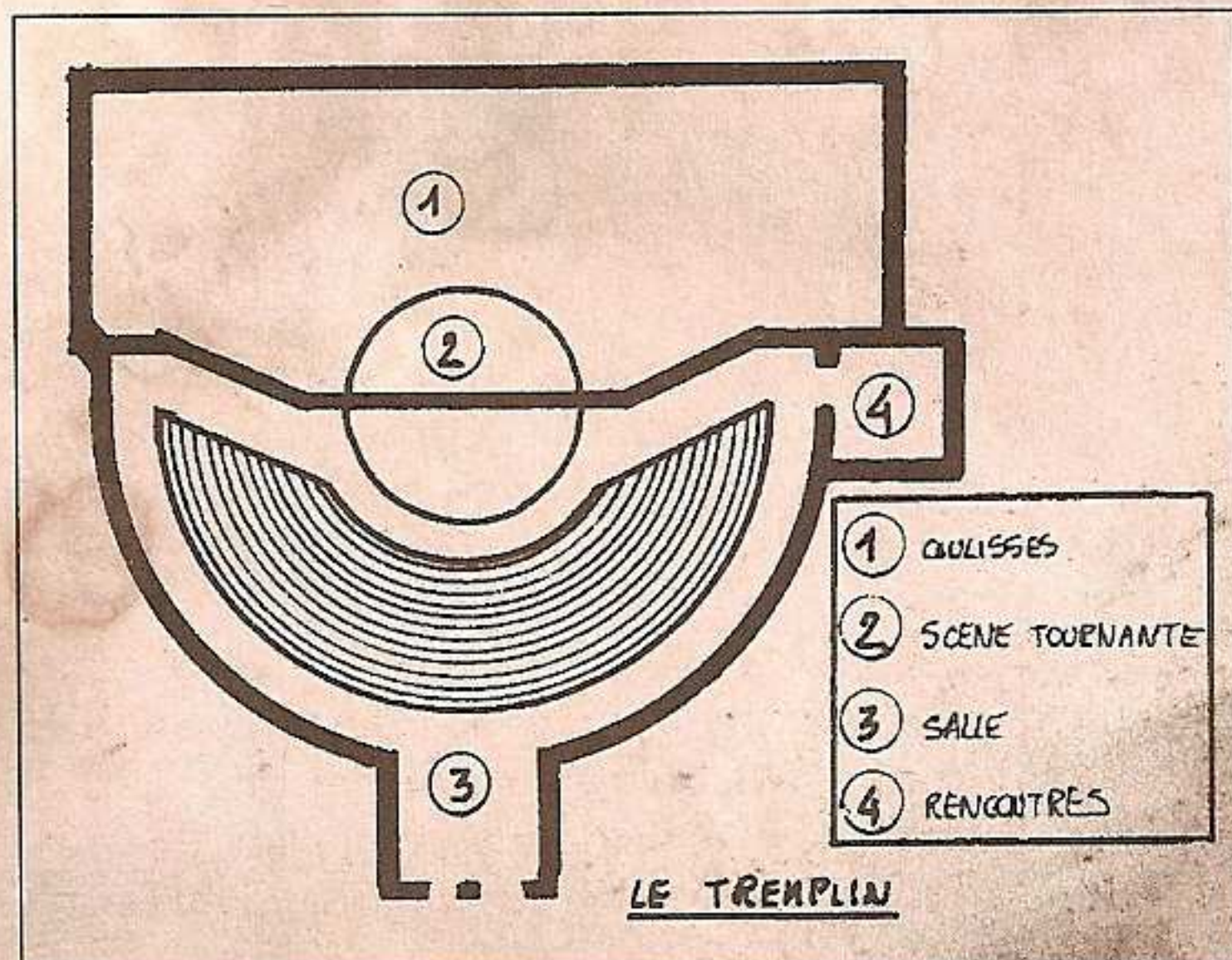
vous possédiez une cassette de vos exploits, diffusez-la à ce moment. Si vos amis votent *no* au bout de cinq minutes, tant pis pour vous. Sinon passez n'importe quoi que vous regrettez d'avoir acheté un jour.

La Fête

Il y a encore pas mal de «tristes» dans le domaine du rock, c'est-à-dire des artistes conscients que leur démarche musicale ne peut en aucun cas être celle de la diffusion du Canal A. En général ils ont les traits tirés, le teint blafard, des habits noirs, et dépensent des fortunes en maquillages divers. Comme ils ont un humour bizarre, le centre de leur quartier est occupé par une fête foraine permanente en parfait état de marche, mais dont l'apparent délabrement est soigneusement travaillé. Tout est dans les tons rouille, vert-de-gris, les animaux des manèges évoquent plus les escargots et les crapauds que les gentils chevaux.

Dans tout le quartier, il est de mise de tirer la gueule à tout le monde, et de répondre avec un air narquois. Seule exception: la Fête elle-même, où l'on arbore un sourire figé. On ne sait plus qui a construit les manèges qui ont imposé cet aspect bizarre, mais les historiens retrouveront certainement des traces du film *Freaks* ou de la bande dessinée *Souriez* (un Batman de Moore et Bolland avec le Joker).

Une coutume bizarre est née dans ce quartier. Lorsque quelqu'un veut se suicider (ça n'arrive pas très souvent mais ça fait très classe), il convoque quelques amis qui enfilent des masques de carnaval. Puis on diffuse *Brazil* sur la sono de la Fête. Le jeu



données techniques

Memphis Tennessee

FOR (7) 1/4/2 REF (9) 4/2/3 DEX (8) 4/1/3 CON (6) 1/4/1 RAI (7) 1/3/3 STA (8) 3/2/3 PER (10) 4/4/2 CHA (7) 2/4/1

Rock City

FOR (6) 2/2/2 REF (6) 2/2/2 DEX (9) 3/4/2 CON (5) 2/2/1 RAI (10) 3/4/3 STA (8) 2/3/3 PER (10) 4/3/3 CHA (9) 3/1/3

Snaky Fingers

FOR 7 REF 7 DEX 13 CON 5 RAI 9 STA 4 PER 12 CHA 6 INT 10

Talents: Citadin + Musique 13 (guitare) et Faits divers 10.

Un pouvoir d'Intuition: Anticipation niv. 8, Défense niv. 3.

Dumbo Thump

FOR 13 REF 9 DEX 11 CON 12 RAI 4 STA 12 PER 9 CHA 4

Résistance de 8 à tous les pouvoirs psis.

Talents: Citadin + Musique 12 (Batterie).

Dario de Palma

Profil: John Smith. Résistance de 3 à tous les pouvoirs psis.

Talents: Artisan + Musique (10) + Faits divers (15) + Droit international (8) + Sorcellerie (compétence 5).

Willy Awanbi

Profil: Intellectuel. Talents: Sauvage + Relations humains (7) + Psionologie (4) + Vaudou (compétence 10) + Gestion (6).

Pouvoirs psis: Illusion et Vampirisme au niveau 5 (Défenses au niveau 6). Résistance Altération 4.

consiste à monter à la grande roue avec force rires, et de se jeter d'en haut au moment où la lumière et la musique s'éteignent.

• Musique: tout ce qui peut être à la fois sinistre et désespéré. Essayez l'album *Pornography* de Cure, Bela Lugosi de Bauhaus ou le premier album de Killing Joke. Une préférence est marquée pour les morceaux mélangeant musique de fête et vocaux d'outre-tombe: *the Carny* (Nick Cave and the Bad seeds) ou *Joe Orton's Wedding* (David J.).

Rencontre finale

A vous maintenant d'organiser une rencontre entre Snaky Fingers et Dumbo Thump qui sont devenus des psycho killers, le prêtre vaudou qui officie au centre de la fête foraine et le producteur détraqué. Pourquoi ne pas prévoir une poursuite dans le train fantôme, dans le palais des glaces, et enfin terminer par le grand huit?

Aller plus loin

Vous pouvez, si vous le désirez, modifier ce court scénario en sachant qu'il y a une Porte de passage sous l'antenne de Rock City, à l'endroit où le champ magnétique est le plus fort. Auquel cas Dario de Palma, en fin de mutation, s'échappera par la Porte. De l'autre côté, c'est le monde du show-biz, des méga-tournées, des rock stars. Nul doute que l'archétype du King qui y réside sera heureux de revêtir les ornements de l'original.

scénario
Pierre Rosenthal
plans
Stéphane Truffert
illustration
Rolland Barthélémy

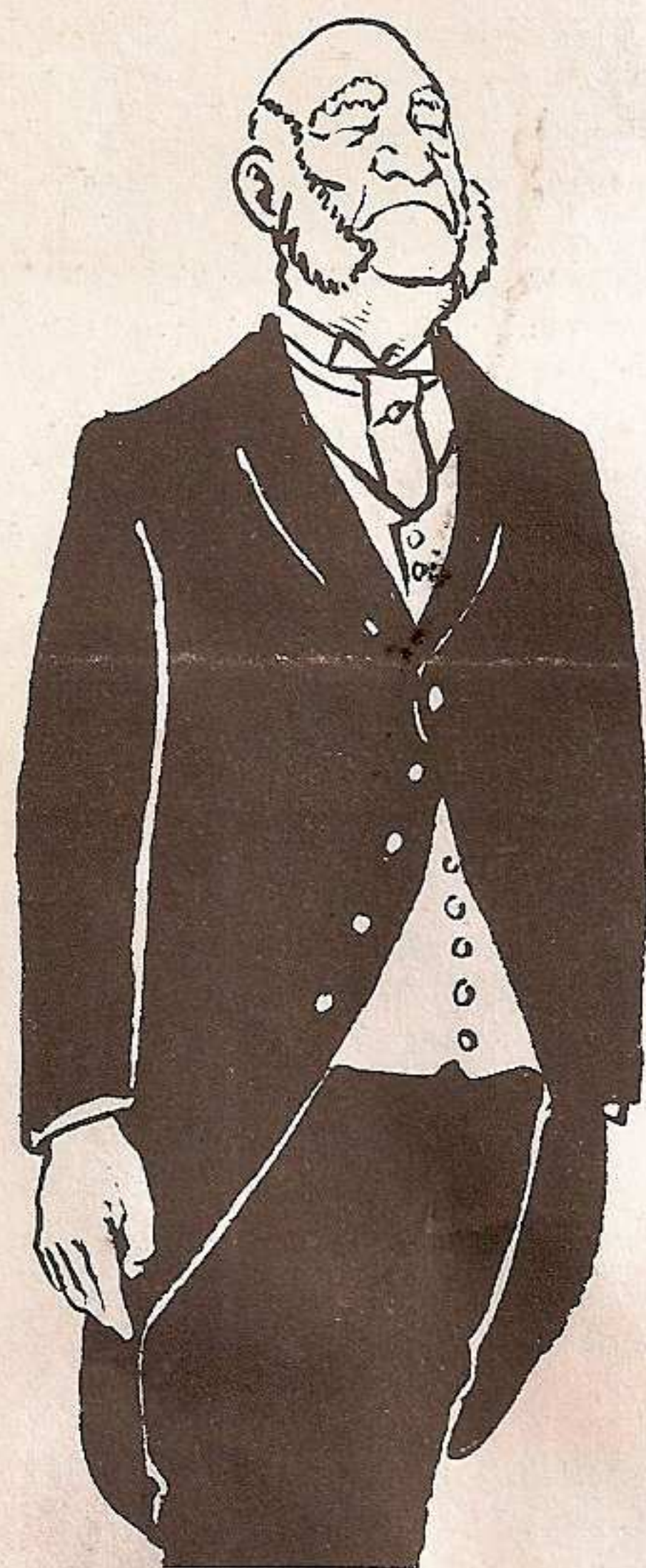
1) Mercenaire de la musique, c'est l'éternel second rôle, celui dont le nom n'apparaît pas sur l'affiche mais que l'on voit derrière les plus connus.

Où la supériorité de l'homme sur l'animal est mise à l'épreuve.



Une visite au zoo

Ce scénario est destiné à des personnages aimant les animaux et eux-mêmes animés par des joueurs préférant la réflexion à la force (ce qui est la seule garantie de survie à Cthulhu, pour peu que le M.J. soit normalement sévère). Il m'a été inspiré par la nouvelle de Gérard Klein «Avis aux directeurs de jardins zoologiques». D'après les augures, le M.J. devra se donner un peu de mal pour coordonner cette sombre histoire.



Chien perdu avec collier

Ce jour-là, nos amis ont été priés à déjeuner par Lord Andrew Milton dans son luxueux appartement londonien. Un verre en main, hôte et invités bavardent gaiement du temps qu'il fait en ce 24 mars 1922. C'est alors qu'Archibald, le butler (majordome) de Lord Milton, paraît et informe son maître que le repas risque fort d'être retardé. «La cuisinière a eu quelques difficultés d'approvisionnement, Mylord» explique-t-il si on lui demande pourquoi (et chaque renseignement devra lui être spécifiquement demandé, Archie est un vrai butler qui ne répond qu'aux questions qu'on lui pose!). En fait, Mary-Elisabeth, femme de chambre de Lady Milton (laquelle séjourne cette semaine chez sa mère dans le Sussex), chargée ce jour de faire quelques achats de victuailles, n'a pas accompli cette tâche. — «Pourquoi donc, Archibald?» (pensez à la chanson *Tout va très bien, Madame la Marquise*) — «Parce qu'elle a erré toute la matinée dans Regent's Park»... «Elle y cherchait Willy, Mylord»... «Parce qu'elle l'avait perdu»... «En le promenant ce matin»...

Il serait amusant que les joueurs prennent d'abord Willy pour un enfant — c'est en fait le fox-terrier de Lady Milton, et Lord Milton est désespéré à l'idée de la scène atroce qui l'attend si Willy n'est pas retrouvé avant le retour de son épouse.

L'interrogatoire de Mary-Elisabeth doit être mené avec doigté. Les joueurs ne doivent pas se contenter de jeter les dés, ils doivent vraiment baratiner, ou être éloquents ou argumenter, pour apprendre le fin mot de l'histoire. En effet, la jeune et accorte Mary-Beth (pour les intimes) profitait des promenades de Willy pour retrouver Jasper, jeune homme exerçant l'honorable profession de premier assistant du sous-chef jardinier de Regent's Park. Pendant que ce dernier lui faisait apprécier la qualité du gazon des fourrés du parc, elle laissait Willy attaché à un banc de bois. Bien sûr, elle cherchera à cacher son inconduite, racontant des histoires abracadabrantes: chienne en chaleur affolant Willy, dogue enragé poursuivant le pauvre fox-terrier, individu louche rôdant dans les allées... Mais elle s'emmêle dans ses histoires et peut même paraître suspecte. Aux joueurs de s'y retrouver (le M.J. peut bien s'amuser à jouer Mary-Beth!).

Ce matin, au sortir des buissons, la jeune femme a retrouvé cassée une traverse du banc auquel elle avait attaché Willy, et le chien disparu. Elle jure que le banc était intact à son arrivée: le chien a dû tirer sur sa laisse et casser la traverse de bois.

A la recherche de Willy

Bien entendu, les paragraphes précédents peuvent être sans difficultés adaptés à Boston ou à Paris, par exemple. Si les personnages sont parisiens, l'appartement de leur riche ami se situera au mieux à Vincennes, nous allons comprendre pourquoi. A propos, l'idéal est que le propriétaire du chien soit l'un des personnages-joueurs. Si aucun de ceux-ci ne peut avoir le train de maison convenable, il faut en faire d'excellents amis de Lord Milton, tout disposés à l'aider à retrouver son chien perdu (pour des Anglais, c'est plus facile: chacun sait qu'ils donnent beaucoup d'importance à leurs animaux familiers). Si les personnages ne sont pas enthousiasmés par la perspective de courir après le toutou, faites-leur comprendre que la bienveillance d'un homme comme Lord Milton, très riche d'argent et de relations bien placées, pourra leur être extrêmement utile dans l'avenir. La recherche de Willy sur les lieux du «crime» ne donnera rien, sauf que...

1) La traverse a été mordue par le chien (ne l'indiquez que si les personnages examinent le banc avec soin) avant qu'il ne réussisse à la casser. Tout ceci est un comportement très surprenant chez un brave toutou comme Willy, décrit comme intelligent, affectueux, fidèle et obéissant (et c'est tout-à-fait exact!).

2) Un *Trouver Objet Caché* permettra de repérer sur le banc, du côté où était attaché le chien, non pas un, mais une série de... cacas d'oiseau. Un *Zoologie difficile* (malus de 20) ou la consultation d'un expert (ornithologue, vétérinaire, marchand d'oiseaux) indiquera que le «dépôt» provient d'une espèce exotique de perroquet. Très étrange sous nos climats, non? Vous me direz, il faut être vicieux pour s'intéresser à ce genre de petites choses, mais je le répète, à AdC, mieux vaut être du genre esprit tordu que gros biceps.

A présent, les joueurs vont devoir se secouer les méninges. Espérons qu'ils penseront:

— à passer une annonce dans les journaux du soir (Willy a un collier où figurent les armoiries de Lord Milton... mais pas son nom ni son adresse; ce serait d'un vulgaire, très cher!);

— à demander au Gardien des Arcanes quels bâtiments et quartiers entourent Regent's Park. Car, entre autres curiosités (comme l'ambassade de Transylvanie, qui n'existe pas et n'a rien à voir avec l'histoire, mais ça peut être drôle), on trouve le zoo de Londres tout près de Regent's Park.

— et surtout — c'est sans doute le plus direct — à demander aux gardiens du parc s'ils ont aperçu Willy. Ils pourront apprendre — s'ils s'y prennent avec un minimum de politesse, jeu de rôle, jeu de rôle, même pour les petits détails! — que le chien a effectivement été vu, courant comme un dératé dans la direction du zoo (vu la taille de celui-ci, il n'y a rien d'autre de ce côté). Evidemment, il n'est pas certain que Willy soit entré dans le zoo, mais il faut bien chercher quelque part, et tous les chiens aiment les odeurs bizarres.

Une drôle de ménagerie

Pour le Gardien des Arcanes, il nous faut à présent lever le voile sur ce que cache ce zoo riche d'une foule d'animaux venus de toutes les colonies de la Couronne.

Reginald Barton était vétérinaire et passionné d'occultisme. Pendant la Guerre (la Der des der, vous savez), il s'occupait des chevaux d'un bataillon d'artillerie mobile. Un jour de 1917, un obus allemand de 240 mm tomba sur l'écurie où il travaillait. Il fut enseveli sous des chevaux déchiquetés. On le releva grièvement blessé et surtout — mais cela ne se voyait pas — complètement fou. C'est dans un vieux château français transformé en hôpital, où il était soigné, qu'il fit la fatale trouvaille: au fond d'un coffre moisi, dans la bibliothèque, un exemplaire du *Livre des Maîtres qui Viendront*, écrit au XVIIIe siècle par le moine défroqué Hégésippe le Borgne. Rentré à Londres, Barton entreprit de favoriser la venue des Maîtres en question. Il se fit engager au zoo, dont il devint rapidement sous-directeur — et véritable patron, le directeur officiel, Mr Mac Cullough, lui manifestant une confiance aveugle depuis l'ingestion d'un cocktail préparé suivant une recette de frère Hégésippe. Au reste, depuis six

mois au moins, le directeur ne met plus les pieds au zoo en raison d'une allergie subite aux poils et aux plumes, apparue après que Réginald lui ait offert un certain bouquet de fleurs.

Profitant du départ et du décès prématuré pour cause de guerre mondiale d'un grand nombre de gardiens, Barton a fait engager un personnel tout dévoué à sa cause, car sélectionné suivant des critères très particuliers. Il n'y a plus dans le zoo que quelques gardiens âgés à ne pas faire partie de cette troupe de fous dangereux, et ils sont «généreusement» dispensés de corvées nocturnes et de travail dans le lazaret — le secteur du zoo où sont installés les animaux nouveaux venus pour quelques mois d'acclimatation.

Barton — aujourd'hui un grand et gros homme très brun, forte moustache et œil sombre et brillant — a fait entourer le lazaret d'une grille qui en fait un zoo à l'intérieur du zoo. Pourtant, depuis plus de six mois, aucun animal nouveau n'y a été introduit, les archives administratives du zoo pourraient en témoigner... si on pouvait les consulter! C'est que le grand prêtre des Maîtres à Venir est sur le point d'arriver à ses fins. Après quelques amusettes, prises de contact avec quelques goules et autres horreurs mineures hantant vieux cimetières, égouts désaffectés et tunnels de métro, il est entré en contact mental avec les Maîtres. Ceux-ci ne sont autre que des représentants d'une race extraterrestre jadis puissante, mais aujourd'hui dégénérée et survivant de rapines grâce aux restes de leur antique science, totalement orientés vers le mal et la souffrance.

Il n'y a que deux grains de sable dans la machine infernale de Barton. Le premier est un homme jeune, amoureux des animaux, qui a terminé la guerre couvert de décorations et ayant gagné l'amitié d'un général bien placé au ministère de la Guerre. Cet appui ministériel a obligé Barton à accepter Paul Phillips — c'est son nom — dans le personnel du zoo. Il est tenu à l'écart du lazaret, mais il est plus curieux que les quelques vieux gardiens survivants d'avant-guerre. Il sait que les chiens errants égarés dans le zoo et capturés par les gardiens ne sont pas livrés à la fourrière. Il sait que ses collègues apportent parfois de nuit d'étranges colis. Surtout, il trouve qu'il y a quelque chose de bizarre dans le comportement des animaux. Paul Phillips peut devenir un PNJ intéressant, s'il survit à sa rencontre avec les goules (voir plus loin), qui s'impliquera volontiers dans l'histoire au côté des personnages.

Nous parlerons plus loin du second grain de sable.

Une grosse boule de papier

Revenons à nos courageux investigateurs. Si ils enquêtent au zoo, dans l'après-midi, ils ne pourront pas constater grand-chose, en dehors du fait que la plupart des gardiens sont jeunes et peu aimables. Ils peuvent découvrir la grille du lazaret, dûment signalée par des pancartes: «Lazaret. Entrée interdite». Ils ne verront rien de l'intérieur, masqué par un rideau de végétation et des entrepôts. Ils peuvent aussi se lier avec l'un des rares vieux gardiens. Si ils sont assez convaincants, le vieux promettra de penser à eux au cas où... En fait, il se propose d'en parler à Paul Phillips, qui quitte son service en début d'après-midi et que les investigateurs ne pourront donc rencontrer.

Si par ailleurs un personnage se renseigne à la fourrière, il pourra — à condition de se montrer un peu curieux (si on ne se montre pas curieux à AdC, mieux vaut aller gros-biller ailleurs) — apprendre que la «récolte» de chiens par la

fourrière est en baisse ces derniers mois. Si (mais c'est peu probable, ils n'ont guère de raison de le faire) un personnage cherchait du côté de la police ou des journaux populaires, il pourrait découvrir que la population des clochards suit la même courbe descendante que celle des cabots errants. Mais tout cela n'intéresse pas grand-monde.

En fait, Paul Phillips a aperçu Willy (entré dans le zoo en passant par... un terrier bien sûr) après que celui-ci ait «pris livraison» du message. Sachant que son sort risquait d'être funeste, il l'a apprivoisé, attrapé (Paul sait y faire avec les animaux) et emporté chez lui, dans un modeste immeuble presque désert des bas quartiers. Hélas, sans qu'il le sache, un de ses jeunes collègues l'a vu faire.

Dans la soirée, Paul, prévenu par son ami le vieux gardien ou par la lecture d'une petite annonce, fait avertir Lord Milton (il y a un seul téléphone dans l'immeuble, au rez-de-chaussée: celui d'une épicerie, qui ferme vers 19 heures). Il est inquiet, craint d'être agressé si il sort et demande qu'on vienne le chercher.

Trois solutions alors.

1) Petite annonce: les investigateurs arrivent chez Paul, qui a pu téléphoner, vers 21 heures (la nuit est déjà noire, des nuages masquent une lune presque pleine).

2) Transmission par le vieux gardien: l'épicerie est fermée, c'est le vieux qui portera le message, les investigateurs n'arrivent que vers 22 heures.

3) Ni l'un ni l'autre: les investigateurs liront le reste dans le journal du matin.

Cas 1 — Alors que nos amis viennent d'entrer dans le modeste appartement de Paul, des coups violents ébranlent puis démolissent la porte. Ce sont 1d4 + 1 goules, envoyées par Barton, qui sont arrivées par la trappe d'égout qui se trouve devant la porte. A leur vue, pour les personnages qui réussissent leur jet de SAN, perte de 1 point de SAN par goule. Pour ceux qui le ratent, perte du même nombre plus 1d4. Le combat sera sans merci.

Barton a décidé de se débarrasser une fois pour toutes de Phillips qui est une menace permanente pour ses activités car c'est un élément incontrôlé.

Cas 2 — Nos amis trouvent la porte enfoncée, du sang partout, et le corps déchiqueté du malheureux Paul, qui serre encore une baïonnette, souvenir de guerre, dans son poing crispé. Double horreur: le corps a été à moitié dévoré. Triple horreur: à côté de Paul gît une goule, bel et bien morte — Paul était un soldat d'élite. Pour tout cela, perte de 4 ou 4 + 1d6 points de SAN (en cas de folie temporaire, si il y a phobie post-critique, ce sera une hémaphobie — phobie du sang).

Sous un meuble traîne la laisse de Willy...

Cas 3 — La mort de Paul est relatée dans les journaux le lendemain matin, car une patrouille de police a trouvé suspecte la porte béante du bâtiment et a découvert le carnage.

Dans les cas 2 et 3, Willy a pu s'enfuir et vers 9 heures du matin, crotté de façon invraisemblable (et même ensanglanté si on regarde bien), il rentre à la maison tout seul. Avant de se jeter sur sa pâtée, il va déposer fièrement aux pieds de son maître une grosse boule de papiers (qui, dans le cas 1, est «remise» par le brave toutou dès que son maître arrive chez Paul Phillips).

Le Professeur Roger Gregson

Cette boule de papiers est composée d'un invraisemblable agglomérat de tous les fonds de corbeille du zoo: pages de journaux, prospectus, emballages de chocolats, sacs variés... Tout ce

«papier à lettres» improvisé est couvert d'une fine écriture au crayon (pas de stylos bille en 1922!). Hélas, plusieurs pages manquent et d'autres ont été presque rendues illisibles (en outre par la bave de Willy).

Le début même du texte a disparu.

«(...) retraite récente me laissant des loisirs, je suis devenu un visiteur assidu du grand zoo de Londres. On ne se refait pas: toute une vie de professeur de zoologie laisse forcément des traces. Au bout de quelque temps, je fus frappé par des comportements fort curieux de la part des animaux, ressemblant par bien des aspects au «syndrome pré-catastrophique» que j'ai décrit lors d'une de mes conférences au British Museum à partir d'observations réalisées au Pundjab en 1907. C'est ainsi que (...)» (lignes maculées et page perdue).

«(...) heurtant à une mauvaise volonté et à une incompétence inadmissible de la part de l'administration du zoo. Je tentai d'aller voir le directeur, Mc Cullough, mais depuis notre dernière rencontre il y a dix ou douze ans, il me paraît être devenu gâteux — il doit pourtant être plus jeune que moi! Il s'est de plus entiché de ce damné Barton et (...)»

(...) décidai de tirer l'affaire au clair en me cachant dans le zoo afin d'y observer le comportement nocturne des animaux. J'étais sûr de découvrir ainsi les clefs de l'énigme. Je ne devais pas être déçu!

Le 25 février, je me laissai donc enfermer dans l'enceinte. La nuit tombée et les déambulations des gardiens terminées, je me mis à explorer les allées, à la lueur de la pleine lune. Très vite, mes observations furent confirmées. Et surtout, je me rendis compte d'une activité très curieuse dans le lazaret. Profitant d'une distraction d'un gardien qui en sortit en oubliant de verrouiller la petite porte, je parvins (...)

(...) horreur indicible qui m'étreignait. Je ne sais comment je parvins à m'enfuir, mais je fus aperçu et poursuivi et j'ignore encore par quel miracle j'ai abouti sous la protection de mes solides amis, qui me cachent et me nourrissent de leur mieux. Par quel miracle cela se peut-il? Comment ont-ils deviné mes besoins de papier et de crayon? Mais mon crayon justement s'épuise. Pour l'amour du Ciel, qui que vous soyez, agissez. Car l'horreur guette Londres, et peut-être bien plus.»

La signature est maculée. Robson, Grayson, Gregson? On distingue le prénom: Roger.

Si avec tout cela, vos investigateurs ne réussissent pas (par l'intermédiaire des archives du British Museum notamment) à retrouver la trace du professeur Roger Gregson, grain de sable n° 2, c'est qu'il dort!

A l'adresse indiquée par le Museum (pour Paris,



remplacez-le par le Jardin des Plantes), la logeuse monte la garde. C'est une dame de poids, Irlandaise et veuve d'Irlandais, buvant par fidélité chaque jour la ration de whiskey de feu Gerald Mallory (son homme) avec la sienne propre. Elle enrage, car le professeur (dont elle tient le ménage) ne lui avait pas dit mot d'une absence qui se prolonge depuis un mois! Non elle n'a pas prévenu la police: elle est irlandaise catholique et ne porte pas dans son coeur les forces de répression anglaises. (Dans le cas d'investigateurs français, remplacez l'Irlandaise par une Corse animée des mêmes sentiments). Si les personnages sont très diplomates (ils peuvent se dire journalistes, parler d'un reportage sur le professeur et proposer de prendre en photo la veuve Mallory dans l'appartement de Roger Gregson), elle leur permettra de visiter les lieux. On pourra (*Trouver Objet Caché*) y découvrir de nombreuses photos prises au zoo et (*Bibliothèque*) extraire d'un monceau de papiers le texte d'une conférence sur le «syndrome pré-catastrophique» chez les animaux. Le professeur y explique que, face à l'imminence d'un cataclysme qui les terrifie (tremblement de terre, incendie de forêt), des animaux aussi différents que des tigres et des antilopes peuvent adopter des comportements d'inquiétude similaires, et même montrer tous les signes d'une angoisse quasi humaine.

C'est beau un zoo la nuit

Vous vous doutez à présent de ce qui s'est passé. Il est probable que nos amis vont s'efforcer d'imiter le professeur... Noteront-ils que nous sommes maintenant le 25 mars, donc que la lune est pleine, comme elle l'était le soir de la disparition de Roger Gregson? Espérons qu'ils se muniront de quelques arguments solides (pistolets, couteaux, petits outils... plus serait peu vraisemblable) avant de se laisser enfermer dans le zoo.

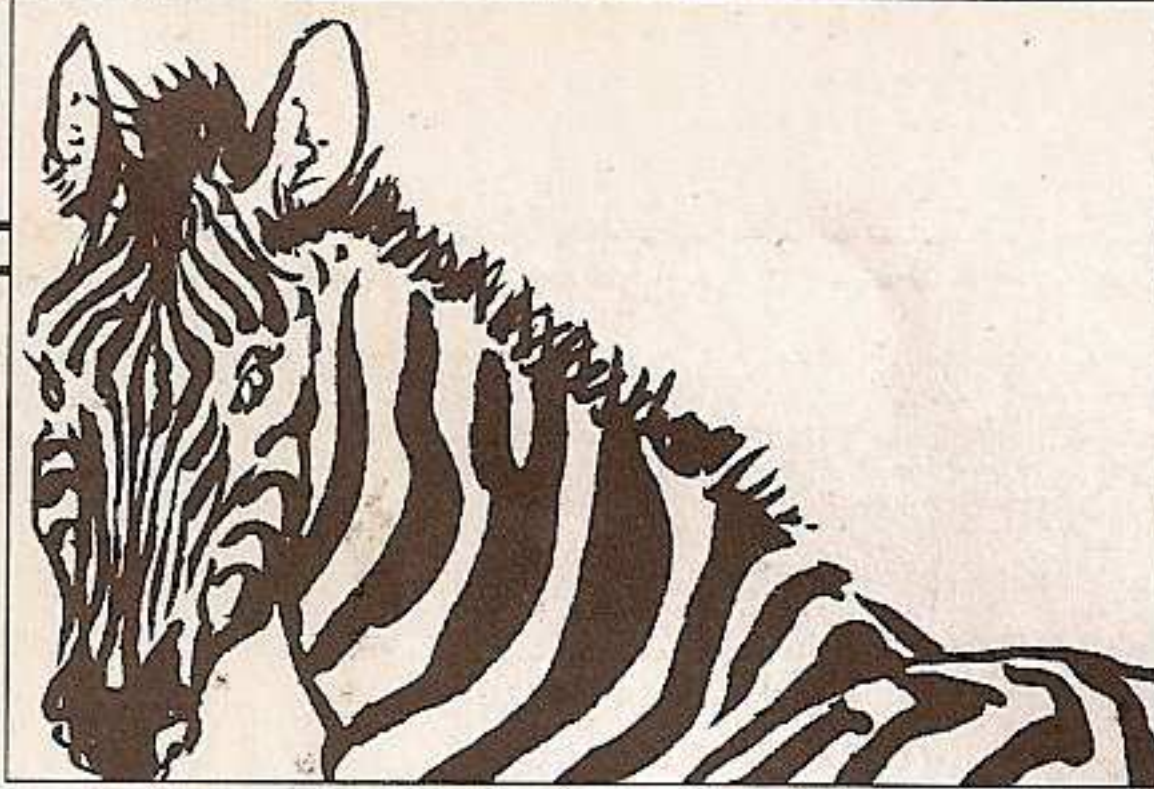
Ils remarqueront que des patrouilles de deux ou trois gardiens arpentent les allées et surveillent les grilles. Elles sortent du lazaret et y retournent. Il faudra faire un sort en silence à une patrouille pour se procurer une clef. Les gardiens sont armés (pistolets, couteaux), bien qu'il ne s'agisse pas d'experts — ils sont même plutôt maladroits. En cas de bruit (détonations), si les personnages ont pris garde d'agir assez loin du lazaret, indiquez-leur que les animaux, dès que la bagarre commence à être bruyante, se mettent à barrir, rugir, hennir... dans tout le zoo (pour couvrir les bruits suspects).

Bref, nos amis parviennent à pénétrer dans le lazaret. Les premières cages sont désertes, inoccupées depuis des mois. Seul, au centre, un espace est éclairé: une vaste fosse bétonnée destinée à des crocodiles et autres grosses bêtes écailleuses plus ou moins marécageophiles.

L'horreur de rigueur

C'est là que se cache l'horreur de rigueur dans tout scénario d'AdC un tant soit peu respectueux de tonton H.P.L.

Au bord de la fosse, sous la lueur de quelques lampes et d'une pleine lune boursoufflée, une quinzaine de gardiens sont réunis, psalmodiant une mélodie aux paroles gutturales dont les accents lugubres glacent le sang dans les veines des plus aguerris (pas mal, cette phrase, hein? Vous pou-



vez la reprendre sans frais, je vous conseille un ton cavernex et une pièce éclairée par une chandelle unique, de préférence vacillante).

Au fond de la fosse, Reginald Barton, vêtu d'une longue robe verdâtre, nourrit ses six pensionnaires, disposés en demi-cercle devant lui. Aargh! A première vue, on croirait voir des hybrides de crapaud buffle et de crocodile. Du premier, ils ont les pattes postérieures taillées pour le saut, les pattes avant semblent préhensiles (et, horreur! le sont effectivement, mais aussi armées de griffes redoutables), le cou goitreux et les yeux globuleux. Du second, le croco, ils ont les écailles, la queue en fléau meurtrier, les mâchoires hyper-dentues et surtout... la taille. La taille d'un modèle adulte, du genre que l'on rencontre dans les fleuves africains, quand ils ont dévoré tout un village. Enormes!

Mais le plus atroce peut-être est que leur regard brille d'une terrible lueur, dont la signification est confirmée par l'enflure du crâne, bombé de façon obscène (H.P.L. serait content de moi, là!): ces monstruosité sont non seulement méchantes (vous aviez pigé, je parie!) mais intelligentes! Elles sont aussi porteuses d'un dispositif bionique implanté dans leur organisme grâce à la science de leurs ancêtres et qui agit un peu comme les «boucliers» utilisés dans *Dune*: tout ce qui va vite ne peut pas les atteindre, «absorbé» en quelque sorte dans une autre dimension. Alors balles, obus, flèches... rien à faire; ces horreurs sont vulnérables, mais au corps à corps et seulement si on a la force de percer leurs écailles. Dur dur pour l'humain moyen.

Mais je parlais du repas de ces charmantes bestioles: Barton leur jette des animaux vivants, dont des chiens et, pour la bonne gueule, traîne devant les monstres le corps d'un homme, visiblement un clochard, certainement encore vivant (rien à faire pour le sauver).

Les bêtes repues (les investigateurs doivent s'approcher avec précaution, il est facile d'apercevoir trois ou quatre gardes armés de fusils), une terrifiante cérémonie commence. Le silence le plus profond se fait, puis résonne la voix de Barton, éructant des syllabes maléfiques auxquelles répondent d'atroces sifflements émis par les monstres. Une brume apparaît au centre du demi-cercle formé par les susdits et se condense peu à peu. En quelques minutes, un septième monstre se matérialise au milieu de ses frères. Comme à chaque pleine lune depuis six mois.

Bien sûr, tout ce spectacle est coûteux en points de SAN. Jet de dé sous la SAN réussi: 1d6+3 points perdus. Jet raté = retirer: si le second jet est réussi, la perte sera de 2d6+3, si il est aussi raté, la perte sera de 3d6+3. Si les investigateurs pensent à se boucher les oreilles et/ou s'efforcent d'échapper aux moments les plus atroces (fermer les yeux quand le clochard est dévoré ou quand le n° 7 apparaît), le «+3» de perte n'est pas compté.

Nos amis sont de toute façon trop bouleversés pour faire quelque chose avant la fin de l'odieuse cérémonie. Ils peuvent alors tenter d'agir en ouvrant le feu sur les bêtes (inutile bien sûr: les projectiles disparaissent dans un éclair lumineux dans un espace d'un mètre à quelques centimètres de leurs écailles) ou sur Barton (c'est une meilleure idée), ou ils peuvent s'enfuir. Dans tous les cas, ils sont repérés et pris en chasse. Bien sûr, si Barton est mort ou sérieusement touché, les poursuivants seront très désorganisés.

Des alliés inespérés

Ils parviendront sans mal à ressortir du lazaret comme ils y sont entrés, mais pour s'apercevoir que le zoo est une souricière (!): à chaque porte sont embusqués des gardiens armés prêts à tirer les fuyards comme des lapins. La chance des investigateurs est que les monstres mettent quelque temps à récupérer du transfert interstellaire qui vient d'avoir lieu, surtout si Barton a été tué. Nos amis ont donc un moment pour réfléchir, dans les allées obscures du zoo, avant que les horreurs, dont l'odorat est infailible, ne leur courent après.

Espérons que, avec l'aide des jappements et des bonds de Willy, qui les a sans doute accompagnés, ils comprendront la signification des rugissements et grondements des lions, tigres, panthères, ours, loups etc. Il faut les libérer, si besoin est en tirant dans les serrures des cages et des portes des enclos, malgré la peur que les fauves peuvent inspirer. Mais devant ces alliés inespérés, deux obstacles: les gardiens armés et la grille du lazaret.

Quel personnage futé pensera alors à libérer éléphants et rhinocéros, tout aussi excités que les carnassiers? Couverts par un tir nourri de nos amis, les pachydermes se ruent sur les grilles. Mus par une fureur formidable, ils les défoncent et les fauves s'engouffrent dans la brèche.

La suite est un combat sanglant, terrifiant et sans merci. Force restera aux défenseurs de notre planète...

A la fin de la nuit, les «Bêtes» mortes, les animaux (vous voyez la différence?) survivants errent sans but dans le zoo puis regagnent leur cage. Les gardiens qui n'ont pas été tués sont tous devenus des crétins bavants. Barton a été — mort ou vif — projeté pendant la bagarre à une hauteur impressionnante par le plus gros des éléphants. Une enquête dans son appartement pourra révéler ses antécédents et permettre de retrouver divers ouvrages très maléfiques, très coûteux en SAN et très inutiles.

Alors, dans les premières lueurs de l'aube, l'on voit surgir du fond de la caverne des ours... vous avez deviné: le professeur Gregson, qui n'est pour rien dans l'action concertée des animaux.

Quel joueur malin comprendra que Willy a été «prévenu» par un oiseau tropical évadé, qu'il a couru chercher la «lettre» de Gregson, que celui-ci a été caché par les ours (dont l'odeur l'a protégé des investigations des Bêtes), dans la fosse desquelles il était tombé en s'enfuyant... Et que le papier à lettre improvisé a été récupéré un peu partout par les singes, qui se sont débrouillés pour le faire parvenir aux ours: dans beaucoup de zoos, divers petits animaux apprivoisés, dont les singes, sont en semi-liberté dans la journée pour l'amusement des visiteurs.

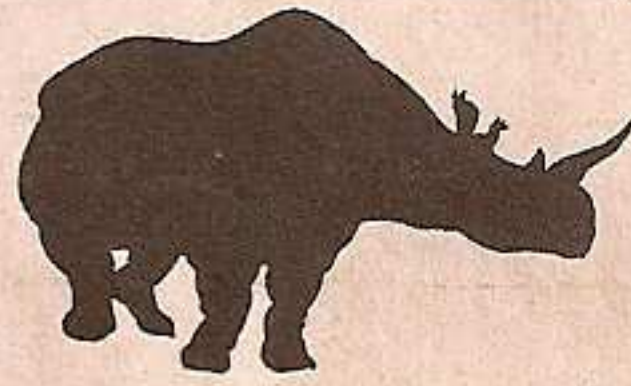
«Mais, s'est exclamé un de «mes» joueurs, nous avons été tout du long manipulés par les animaux!» Donnez droit à un tel petit génie à 1d20 (minimum 10) + 1d6 de récupération de SAN et aux autres 1d20 (minimum 10), qu'ils auront bien mérité.

Et la prochaine fois que vous irez au zoo, saluez de ma part le plus gros des éléphants.

scénario
Frank Stora*
illustration
Roland Barthélémy

*NDLR: hé oui! Le même que le spécialiste d'Air Force et de Tank Leader! La preuve que wargame et jeu de rôle ne s'excluent pas!

VIII

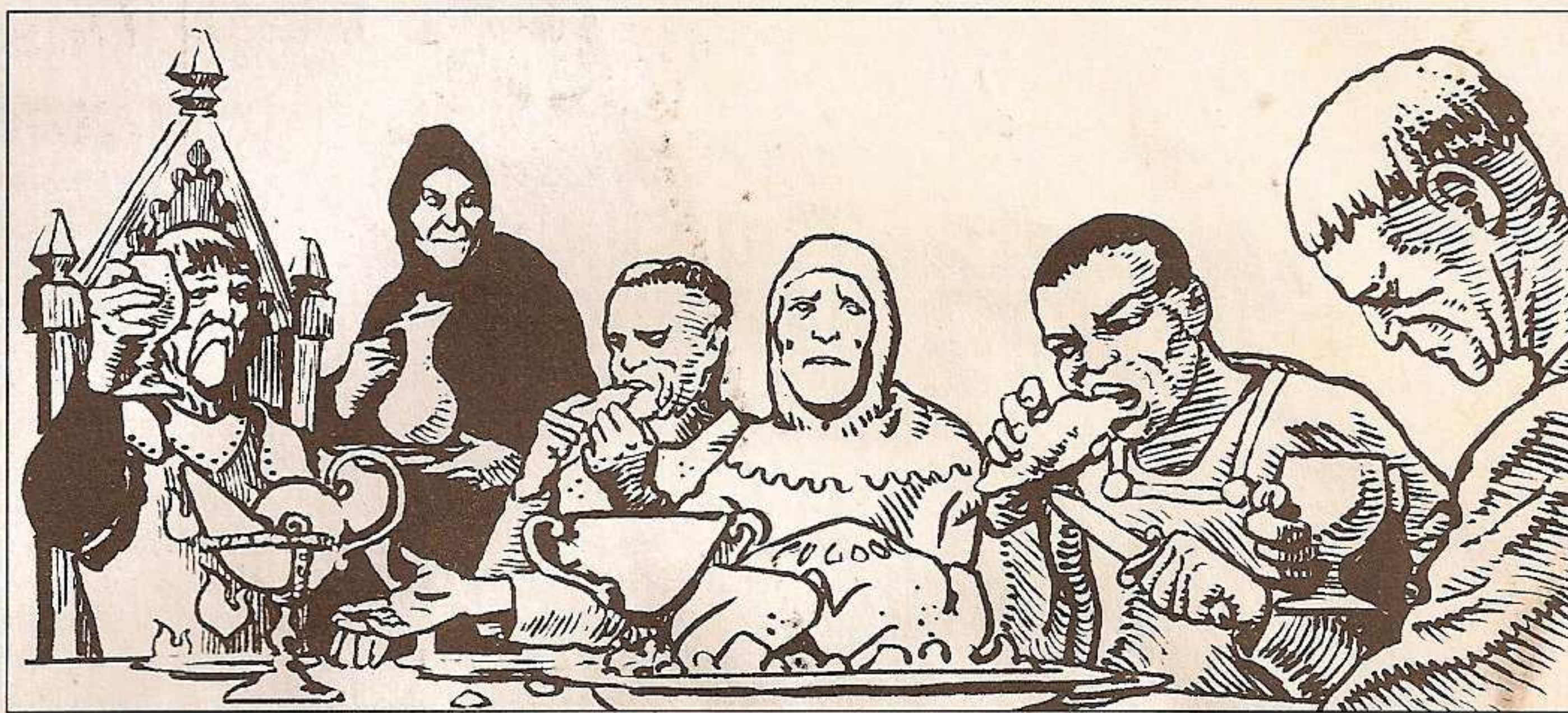


Retour aux sources:
un couloir, un
monstre, un trésor!



L'armée morte

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 11 environ, jouant avec la première version d'AD&D. Le Manuel des Monstres ainsi que le Monster Manual II sont nécessaires pour compléter les caractéristiques de certaines créatures.



Un siège de six mois

Les aventuriers ont été attirés à l'est par des rumeurs de guerre. Là-bas, dit-on, se dresse la montagne du Roi Sorcier de Carnfelt. Voici bien longtemps, ce dernier étendait sa domination sur une vaste contrée, et même les pierres gémissaient sous le poids de sa terreur. Mais les cités asservies se réveillèrent. Des héros aux épées de feu vinrent du sud et prêtèrent main forte aux rebelles. Les armées du Roi Sorcier furent défaits et dispersés. Les survivants se réfugièrent à l'intérieur de la montagne de Carnfelt tandis que les vainqueurs entreprenaient d'en faire le siège.

Voilà six mois à présent que le Roi Sorcier de Carnfelt s'est retranché dans sa forteresse: un demi-cercle montagneux infranchissable, fermé par une muraille en pierres monumentales. Jusqu'à présent, tous les assauts lancés contre cette forteresse ont échoué et les assiégeants commencent à désespérer. D'autant que, à l'abri dans sa haute tour, le Roi Sorcier refait ses forces et s'appête à lancer une contre-attaque qui briserait le dispositif des assiégeants et renverserait la situation...

Hôtes du roi Elvenyr

Alors que les aventuriers chevauchaient sur des terres désolées, ils ont été interceptés par un fort parti de cavaliers (20 guerriers niveau 7) faisant partie des troupes assiégeantes. Emmenés devant le roi Elvenyr de Malvese, commandant en chef des armées rebelles, celui-ci les a interrogés et leur a proposé une mission délicate: «Nos assauts contre la forteresse du Roi Sorcier de Carnfelt sont vains. Chaque jour, de vaillants guerriers périssent avant même d'avoir pu poser le pied sur les premiers remparts. Cette situation ne peut durer, d'autant que notre ennemi refait lentement ses forces, et le jour est proche où ses troupes se déverseront par la porte d'airain afin de nous submerger. Notre seul espoir réside à présent dans cette courte chanson:

*Grande est la peur, et l'épée du brave tremble
Car les spectres rampent dans l'ombre.
Ô fils du courage, c'est dans la sombre terreur,
De Carnfelt, que se trouve Valhdir,
Valhdir qui réveillera l'armée des morts.»*

Elvenyr désigne alors une colline proche, au sommet de laquelle est dressé un imposant alignement de pierres.

«La légende dit que, en des temps reculés, une armée d'elfes, de nains et d'humains vint dans cette région afin d'anéantir le Roi Sorcier et d'extirper à jamais le Mal des mines de Carnfelt.

Mais le Roi Sorcier avait prévu cette attaque et fait fabriquer par ses trolls un cor de guerre qu'il couvrit de runes maléfiques. Lorsque l'armée apparut au sommet de la colline, il partit d'un grand éclat de rire et souffla dans le cor. La force du maléfice fut si grande que les attaquants furent

aussitôt transformés en pierres. C'est pourquoi la colline et la plaine avoisinante sont couvertes de pierres dressées: ce sont les corps pétrifiés des ennemis du Roi Sorcier.

Une fois sa victoire achevée, celui-ci voulut détruire cette arme redoutable, de peur qu'un enchantement bénéfique ne put dissiper le sortilège. Mais il s'était, à son insu, attaché plus qu'il ne l'aurait voulu à cet objet superbement façonné. En contemplant les incrustations de gemmes et les cerclages platinés, il résolut de conserver le cor par devers lui, dans une salle secrète de sa forteresse. Et c'est là qu'il commit l'erreur qui risque à présent de lui être fatale. L'un de nos espions a découvert une porte secrète qui mène vraisemblablement au cœur de l'ancre du Roi Sorcier. Vous emprunterez ce chemin périlleux, à la recherche du cor.

Pour vous permettre d'entrer en contact avec notre espion, je vais ordonner un nouvel assaut. Vous serez placés dans une tour d'attaque, déguisés en orques afin de pouvoir circuler à votre aise une fois que nous aurons pris pied sur les remparts. Votre contact est un demi-orque nommé Golfimbul. Il vous attendra près d'une poterne basse située à flanc de falaise. Le mot de reconnaissance est: «Mon cimenterre est rouge du sang des elfes». Vous reconnaîtrez Golfimbul à son étendard rouge portant les insignes de la 4376e cohorte: deux tibias entrecroisés. Il vous conduira jusqu'à un passage secret.

Un dernier mot: évitez d'utiliser la magie lors du combat, cela attirerait inmanquablement l'attention du Roi Sorcier sur vous et risquerait de compromettre les chances de la mission. Bonne chance!»

L'assaut

Les rayons du soleil levant se reflètent sur les armures des chevaliers d'Elvenyr. Les étendards claquent au vent lorsque le roi lance ses troupes à l'assaut d'une partie du mur d'enceinte qui s'appuie contre un épaulement de la montagne. Dissimulés à l'intérieur de la tour d'assaut, les aventuriers n'entendent que des hurlements confus, le claquement sourd des balistes et le lent grondement de la tour qui avance. Ils sont revêtus de la livrée des soldats du Roi Sorcier et grimés de façon à faire illusion, au moins le temps de trouver Golfimbul. La tour atteint enfin le pied des remparts et les aventuriers sont rapidement noyés au sein d'une marée de combattants déferlant sur le chemin de ronde. Celui-ci, large d'une vingtaine de mètres, est le théâtre de combats sanglants. Hélas, il n'est que trop évident que les hommes d'Elvenyr, trop peu nombreux, sont débordés. L'assaut est déjà freiné, et le moment approche où les assaillants devront battre en retraite.

Vous pouvez faire combattre les aventuriers, mais n'oubliez pas qu'ils sont grimés en demi-orques et que tout combat se fera donc contre les soldats d'Elvenyr! Libre à vous d'imaginer quantité d'autres péripéties: ce ne sont pas les surprises qui manquent lors d'un assaut!

Au bout d'un certain temps, les aventuriers remarqueront, en contrebas, un porte-étendard demi-orque qui, assis sur

un escalier de pierre, fait mine de panser ses blessures. Son drapeau arborant l'emblème de la 437^{ème} cohorte, il s'agit à n'en pas douter du sieur Golfimbul. Comme les aventuriers s'approchent de lui, il coule dans leur direction un long regard de ses yeux obliques et dégaine son arme: «Mon cimenterre est rouge du sang des elfes!» croasse-t-il avec un rictus béat. Les aventuriers s'étant fait connaître, il poursuivra: «Je vais vous guider jusqu'à l'une des mines. C'est en y patrouillant que j'ai découvert un passage étrange qui s'enfonce sous terre. Je pense qu'il doit mener au dernier niveau du palais de mon maître, car une étrange magie y est à l'œuvre. Vous verrez...»

Golfimbul: guerrier/voleur N5/6 CA4 PdV39 D1-8 (cimenterre)

Mauvaise rencontre

Quittant la base du rempart, le petit groupe se dirige vers le nord. Tandis que la rumeur des combats s'amenuise, les aventuriers se rapprochent de la tour du Roi Sorcier, une construction élancée et certainement très ancienne. Un long bâtiment à trois étages unit la tour et la montagne. Il s'agit du palais proprement dit, où sont logés les familiers, les assistants et les gardes d'élite du Roi Sorcier.

A proximité du palais, la montagne est percée d'une série d'orifices sombres, d'aspect sinistre: les célèbres mines de Carnfelt. Golfimbul ralentit soudain l'allure. Des silhouettes sombres se dessinent dans l'entrée de l'une d'elles et semblent observer les aventuriers. Soudain, un demi-orque émerge de l'ombre et apostrophe le groupe d'une voix rauque.

«Ca va mal! souffle Golfimbul soudain très pâle. C'est Grabbac et ses gars qui sont là-bas! Ils font parfois des patrouilles pour coincer les déserteurs...»

Grabbac lance un appel péremptoire en faisant signe au groupe d'approcher. «Il pense qu'on s'est enfui du combat pour aller observer en cachette le harem du Roi Sorcier. Il nous demande de nous approcher pour qu'on s'explique. Aïe, aïe!»

Si les aventuriers veulent emprunter le passage secret découvert par Golfimbul, ils sont bien obligés d'obtempérer. Grabbac est un solide gaillard armé d'une hache à deux mains. Il est accompagné de huit soldats de la garde. Arrangez-vous pour que l'explication tourne rapidement à l'empoignade. Ca devrait être simple si Grabbac se montre trop curieux...

Grabbac: guerrier N6 CA3 PdV60 D1-8 (hache à deux mains)

Les gardes: guerriers N5 CA5 PdV45 D1-8 (cimenterres)

A la fin du combat, lorsque Grabbac et ses gars gisent à terre, faites surgir les renforts. De la sorte,



les aventuriers seront obligés de se ruer dans la mine sans trop réfléchir, et Golfimbul, dont la trahison sera révélée, devra les accompagner tout au long de leur quête.

Poursuite dans les mines

Les mines de Carnfelt sont avant tout des prisons: le premier niveau est constitué de cellules dans lesquelles sont entassés des esclaves amorphes et hagards. Les niveaux suivants sont déserts: tout le métal en a été extrait depuis longtemps et plus personne n'y travaille.

Si vous le souhaitez, vous pouvez organiser une course-poursuite échevelée en multipliant les rencontres avec des patrouilles d'orques ou d'autres choses plus étranges... Si les personnages choisissent d'économiser leurs sorts (sage précaution!) et ne recherchent pas systématiquement le corps à corps, rien ne vous empêche d'organiser une fuite en wagonnets à la manière d'«Indiana Jones et le temple maudit».

Après de longues pérégrinations (Golfimbul, qui est d'un naturel geignard et anxieux, se plaint plusieurs fois de ne pas «retrouver le chemin»), le groupe arrive dans une région des mines dont l'exploitation a été, pour d'obscures raisons, abandonnée. Un long escalier en colimaçon mène les aventuriers encore plus profond dans les entrailles de la montagne. Des figures de guerriers nains apparaissent çà et là, sculptées dans le roc. Finalement, l'escalier se termine en cul de sac. «Je n'ai jamais été plus loin que cet endroit, marmonne Golfimbul, mais je sens ici qu'une sssssale magie naine est à l'œuvre. C'est pas un vrai cul de sac ici, ou je suis un elfe des bois!»

De fait, le mur du fond est surmonté d'un visage de nain aux traits sévères. Sous le visage, une inscription est gravée en runes naines: Le Gardien de la Porte: Ecoute-le, ami, car sa parole est d'or et il montre la voie.

Examiner la sculpture permet de remarquer que le menton de pierre bascule légèrement vers l'avant, révélant une petite cavité. Celle-ci est vide, mais il suffit d'y introduire une pièce d'or pour qu'une fente verticale se dessine sous le visage et, s'élargissant, dévoile un passage sombre.

Toute mauvaise manœuvre ou «tripotage» intempestif du visage déclenche une décharge électrique (D: 2-12).

Le passage est un couloir long d'une dizaine de mètres seulement. Il aboutit à un nouveau cul de sac. Le mur qui barre le passage est d'une facture particulière: il est très lisse et la marque d'une petite étoile est imprimée en creux en son milieu.

Si l'un des aventuriers a la curiosité de retourner voir à l'intérieur de la bouche du Gardien de la Porte, il constatera qu'elle contient à présent une petite étoile dorée, de même taille que l'empreinte. Appliquée sur celle-ci, elle fait pivoter le mur.

Note. Les aventuriers se trouvent à présent sur le seuil d'un des «ascenseurs» de fabrication naine qui se trouvent en ces lieux. Ces appareils fonctionnent tous de la même manière, et l'on ne peut y pénétrer qu'en introduisant l'étoile dans son logement. Par conséquent, si les aventuriers oublient de retirer celle-ci en entrant dans l'ascenseur, ils n'auront droit qu'à un «aller simple»...

Autre particularité: l'étoile est imprégnée de magie naine et a la particularité de fuir les poches de son propriétaire pour se téléporter aléatoirement dans celles d'un voisin...

Une étrange machine...

Les aventuriers pénètrent dans une pièce cylindrique, haute de six mètres environ. La porte se referme derrière eux avec un claquement sec. Il n'est pas possible de l'ouvrir de l'intérieur (sauf en arrivant à un étage quelconque, auquel cas elle s'ouvre automatiquement).

Le sol est constitué d'un revêtement de verre très résistant. Ce plancher transparent laisse voir plusieurs centaines de créatures identiques qui se rassemblent dans une grande confusion autour de cabestans. Cette formation adoptée, les «hommes aux fouets» lèvent la tête, dans l'attente de quelque ordre.

L'une des parois du mur recèle une petite cache à l'intérieur de laquelle sont fixés trois sabliers: un petit, un moyen et un grand. Retourner le petit sablier mène l'ascenseur au niveau A. Le moyen et le grand permettent respectivement d'atteindre les niveaux B et C.

Dès qu'un sablier est retourné, les petits hommes s'affairent autour des cabestans et l'ascenseur commence à bouger. Son déplacement est cependant tellement lent qu'il est impossible de savoir s'il monte ou s'il descend...

NIVEAU A

A ce niveau, ont été rassemblés les soldats qui ont subi des traumatismes importants lors des batailles précédentes. Ils sont devenus berseks pour la plupart, au point de devenir par moments dangereux même pour leurs propres camarades de combat... Le Roi Sorcier les garde en réserve, avec l'intention de les jeter dans la bataille au moment propice...

1. La porte de l'ascenseur s'ouvre avec un claquement sec et les aventuriers débouchent dans une petite pièce poussiéreuse. Elle contient des ustensiles divers, un tas de vieux ouvrages d'alchimie écrits dans une langue oubliée et un parchemin de Dissipation de la magie.

Un pan de mur caulisse dans la paroi sud.

2. Couloir. Il y a 15% de chance par round d'y croiser une patrouille de six gardes.

Les gardes: guerriers N6 CA2 PdV60 D1-8

3. La chambre de Thrakorn. Thrakorn est le maître de ce niveau. Il est craint des gardes car il possède une couronne magique. Celle-ci, en forme d'un serpent cracheur, projette un rayon meurtrier (D: 2d6) sur simple prononciation d'un mot d'activation. Cet objet puissant possède encore 8 charges. Thrakorn est un guerrier puissant et impitoyable. Si tous les gardes périssent, il tentera de gagner la surface. Sa chambre contient pour 3000 PO de butin et, dissimulée dans une cache, une clé en pierre.

4. Les dortoirs. C'est ici que se «reposent» les gardiens de ce niveau. Chaque pièce contient une dizaine de paillasses, disposées en ordre.

5. Cette grande salle a été transformée en pièce commune. Les gardes y prennent leurs repas, y jouent aux dés ou s'entraînent. Au centre de la pièce se dresse ce qui semble être un gros pilier porteur. C'est en fait un nouvel ascenseur, comme l'indique l'empreinte étoilée visible à mi-hauteur. Il ne permet cette fois d'accéder qu'à deux niveaux: B ou C.

Un passage secret se trouve dans le mur sud, il ne peut être ouvert que dans un sens (en venant du niveau B). Un escalier en colimaçon permet d'atteindre la surface. Si par contre on le descend, il mène à une lourde porte de fer devant laquelle sont postées en permanence deux sentinelles.

Derrière la porte se trouve un troll qui est chargé de faire entrer les (rares) visiteurs. Avant de déverrouiller, il les observe toujours longuement à travers un petit judas grillagé.

NIVEAU B

6. Dans cette pièce, sans ouverture apparente, vivent six trolls. Le moins stupide d'entre eux fait office de portier. Ils sont nourris de reliefs de repas et de cadavres de combattants. Lorsqu'ils ont trop faim, ils se bagarrent et s'entre-dévorent... jusqu'à la régénération suivante!

Les trolls: CA4 DV6+6 D5-8/5-8/2-12

Les murs sont formés de gros moellons de plus de 3 mètres d'épaisseur, comme partout ailleurs. L'un des moellons pivote, révélant une cache secrète. Seule la clé trouvée dans la chambre de Thrakorn peut y tourner, révélant un passage secret.

7. La paroi droite de ce mur est particulièrement mince, bien que rien ne le laisse entrevoir (un nain aura tout de même 50% de chances de remarquer quelque chose d'«anormal»). En fait, 4 golems de pierre se trouvent derrière le mur, dans de petits emplacements prévus à cet effet. Ils s'activeront dès que quelqu'un passera devant l'avant-dernière niche sans prononcer le mot «repos» en orque. Les golems passeront alors au travers du mur en 2 segments et tenteront d'anéantir les aventuriers imprudents. Au moment de leur attaque, une grille s'abattra devant l'entrée du passage, empêchant toute retraite.

Les golems de pierre: CA5 PdV60 D3-24

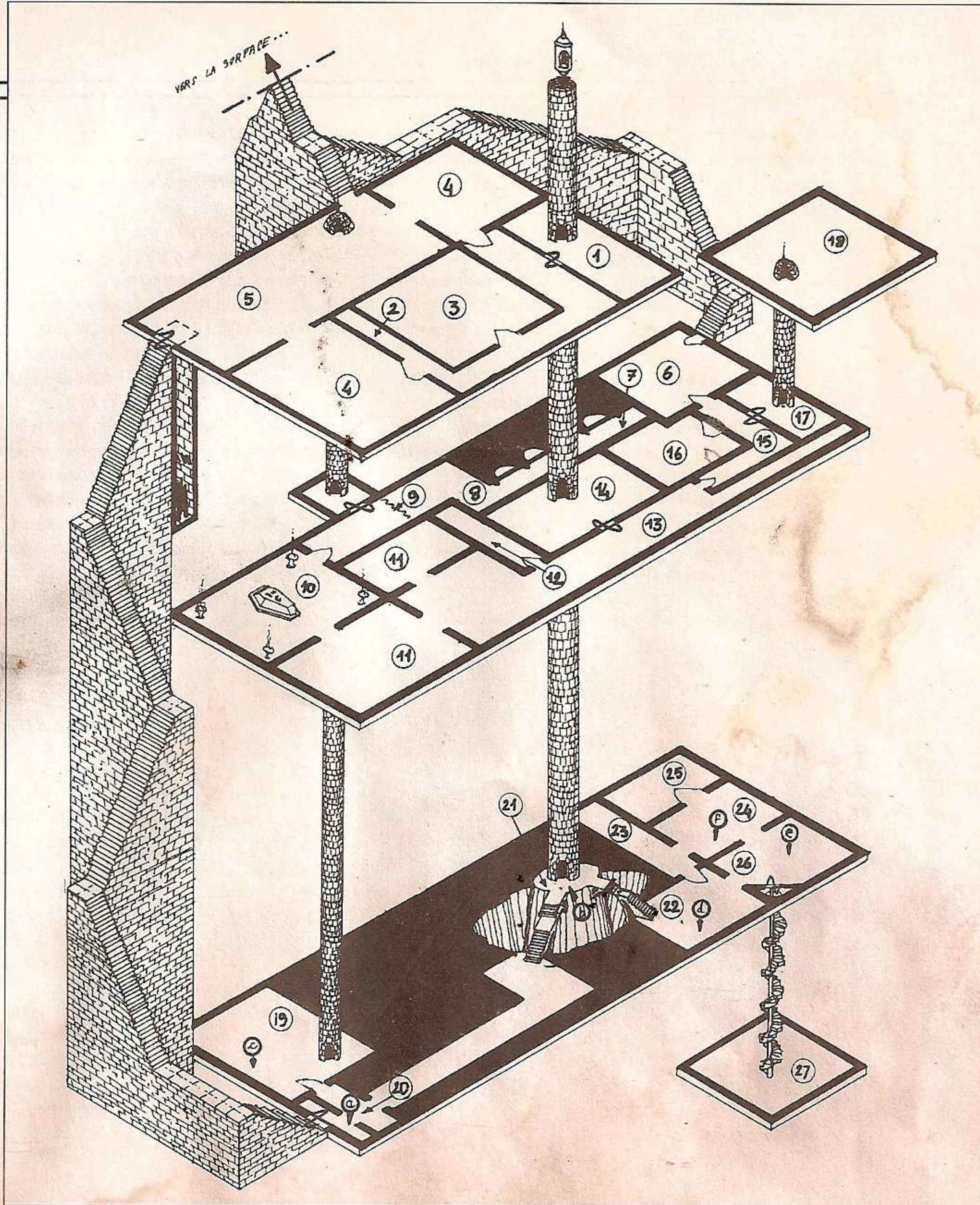
8. Une trappe se déclenche dans le virage, précipitant le(s) malheureux dans un bain d'acide! (D: 1-8/round).

9. La totalité du couloir est barrée par un écran bleuté parcouru d'étincelles crépitantes. Passer à travers ne provoque des désagréments que pour les jeteurs de sorts. Tous sortilèges d'Invisibilité, d'Infra vision, de Clairvoyance ou de Détection des pièges en cours de fonctionnement est immédiatement dissipé. De même, tout jeteur de sort ratant un jet de protection contre la magie perd un sort mémorisé (à déterminer aléatoirement à l'insu de l'intéressé...). Si une personne traverse l'écran alors qu'elle est sous la protection d'un globe d'Invulnérabilité (même mineur), l'écran bleuté disparaît dans une explosion de feu (D: 6d6) qui n'affecte cependant pas celui protégé par le globe.

10. Aux quatre coins de cette pièce se trouvent des vasques de pierre dans lesquelles dansent des flammes tourbillonnantes. Les murs sud et ouest sont couverts d'ouvrages anciens traitant de sujets aussi divers que l'astronomie ou la zoologie. Il est possible d'y trouver quelques livres de magie encore lisibles (à déterminer selon la puissance du groupe). L'un des livres est creux et contient un clé de bronze. Un sarcophage se trouve au centre de la pièce. Il contient le squelette d'un roi nain oublié. Sur sa poitrine est posée la garde d'une épée. Il suffit de refermer la main sur celle-ci pour qu'une lame de feu apparaisse. Presque aussitôt, un harginn (MMII) jaillit de chaque vasque et se rue sur le possesseur de l'arme.

Les harginn: CA3 DV4+4 PdV36 D5-8 (protection contre certains sorts)

Cette épée triple les dégâts contre les créatures de chair ou de glace, mais inflige les mêmes dommages qu'une dague contre les créatures dont le



feu est l'élément familier. Une fois détruits, les harginn se fondent en une boule de feu qui éclate (D: 4d6), laissant sur le sol une clé d'or.

11. Pièces désertes contenant quelques objets anciens et du mobilier verrouillé.

12. Le couloir est barré par une porte en fer recouverte de chêne. On ne peut l'ouvrir qu'à l'aide de la clé de bronze (impossible à crocheter).

12 (suite). Au fond de ce couloir se trouve un levier protégé par un glyphe Blessures majeures (D: 2d8+1). Abaisser le levier met fin aux phénomènes magiques aléatoires du niveau C.

13. Dans cet impressionnant couloir patrouille un beholder sur lequel a été jeté un sort d'Invisibilité améliorée (mage/illusionniste 4e). Ce beholder est particulièrement rusé et s'arrangera pour anéantir les aventuriers l'un après l'autre.

Le beholder: CA0/2/7 DdV: 60 PdV D 2-8 + magie

14. C'est ici que débouchent les aventuriers s'ils choisissent de retourner le sablier de taille moyenne dans l'ascenseur principal. La salle ne comporte aucune issue apparente et elle est plongée dans l'obscurité (sort de Ténèbres permanent). Elle abrite une demi-douzaine d'ombres dont la particularité est de drainer des points de Force d'une manière permanente tant que le sable d'or et le sable des ténèbres n'ont pas été mélangés dans le Grand creuset (voir plus loin).

Les ombres: CA7 DdV3+3 PdV27 D 2-5 + magie

L'une des dalles de cette pièce recouvre une cache contenant une bourse remplie de sable doré. Un passage secret dans le mur permet de gagner le couloir 13.

15. L'ancienne galerie d'armes. Il s'agit d'un long couloir où le roi de la salle 10 rangeait ses armes favorites (une centaine d'épées et de haches classiques, 2 épées bâtarde +2, une épée courte +3 ainsi qu'une épée d'Acuité. C'est à cet endroit que son fils fut assassiné et son fantôme hante toujours le couloir. Les armes sont hantées également et se déchaîneront contre le groupe quand celui-ci atteindra le coude (traiter comme 6 attaques par round). Il y a trois manières de mettre fin à cette agression: réussir un sort de Dissipation de la magie (un mage de niveau 8 a 50% de chances d'y parvenir), s'approcher suffisamment du fantôme pour lui lancer un «vade retro» (traiter comme un spectre)... ou fuir!

16. La salle du Festin Eternel. Dans cette pièce se trouvent une douzaine de chevaliers en train de festoyer gaiement. Un majordome vêtu de noir leur sert des mets en abondance. Les chevaliers sont en fait des champions de la Loi victimes d'un démon (le majordome) qui les retient à sa table par un puissant enchantement. Ils ne peuvent rien faire d'autre que manger et boire pour l'éternité, et sont insensibles à toute attaque. Apercevant les

nouveaux venus, ils les inviteront à festoyer avec eux. Si les aventuriers acceptent de se restaurer, le majordome leur proposera des mets agréables à l'œil mais désagréables au palais. Tout aventurier acceptant par trois fois d'être servi, sera à son tour victime de l'enchantement et restera définitivement prisonnier de cette salle. Par contre, si l'un d'eux refuse la nourriture en la déclarant publiquement mauvaise, le charme sera rompu: le majordome disparaîtra en un embrasement soudain et les chevaliers s'évanouiront en fumée...

A l'endroit où se tenait le plus noble des chevaliers, se trouve à présent une bourse remplie de sable noir...

17. Un passage secret permet de pénétrer dans cette petite pièce où se trouve un nouvel ascenseur qui permet d'accéder (un seul sablier) à 18.

18. Dans cette salle, les alchimistes nains parvinrent jadis à séparer la Lumière des Ténèbres: expérience malheureuse qui attira l'attention de démons puissants et provoqua leur perte. Au centre de la pièce se trouve un creuset de grandes dimensions. Il suffit d'y mélanger le sable d'or et le sable noir pour mettre fin aux attaques des ombres de la salle 14. Lorsque les sables sont mélangés, un feu soudain jaillit du creuset pour s'éteindre tout aussitôt, laissant pour seule trace une clé de platine.

NIVEAU C

Ce niveau possède une particularité. Des phénomènes magiques s'y déclenchent de manière aléatoire, à certains endroits bien précis, marqués sur le plan d'une étoile. Afin de savoir quel phénomène se produit, jetez à chaque tour, un dé sur la table de localisation ci-dessous:

dé	endroit
1	a
2	b
3	c
4	d
5	e
6	f

Une fois l'endroit déterminé, jetez un autre dé pour connaître la nature du phénomène:

- 1- Une boule de feu éclate. D: 4d6
- 2- Bruit étrange (conversations, appels...)
- 3- Téléportation du groupe dans l'une des salles des trois niveaux (sauf 27)
- 4- Apparition d'un monstre errant (à déterminer)
- 5- L'un des membres du groupe change d'alignement pour 1d6 tours
- 6- Déclenchement du sort Tempête de glace.

Cette liste n'est pas limitative. A vous de l'étoffer en fonction de votre imagination!

Le seul moyen de mettre fin à ce piège est d'abaisser le levier du couloir 12.

19. Les aventuriers ont l'impression de prendre pied sur une plate-forme environnée d'un gouffre très profond. Il s'agit bien sûr d'une illusion. Un passage secret permet de quitter la pièce.

20. Au bout de ce couloir se trouve un passage secret qui ne s'ouvre qu'avec la clé d'or. Il donne sur un escalier en colimaçon qui aboutit dans la pièce 5.

21. C'est ici qu'arrivent les aventuriers s'ils choisissent de retourner le grand sablier. Il s'agit d'une plate-forme rocheuse qui se dresse, isolée, au centre d'un gouffre très profond. Le gouffre est enjambé par deux ponts de pierre de fabrication naine. Un trapper a élu domicile au centre du pont «A».

Le trapper: CA3 DdV12 PdV96 D4+CA

22. Le pont de pierre mène à ce qui semble être une ancienne salle de garde. Deux statues de nains flanquent

chacune des portes. Des bancs et des tables de pierre sont encore visibles sur l'un des côtés de la pièce.

23. L'extrémité de ce couloir est en fait un aimant particulièrement puissant. Quiconque pénètre dans cette pièce doit réussir un jet sous 3x la Force, ou être attiré violemment contre le mur du fond (D: 3d6). Le seul moyen de s'aventurer sans risque est de ne porter aucun objet métallique. Un aventurier plaqué contre la paroi par son armure devra s'en débarrasser (avec de l'aide, bien sûr!) pour continuer la mission. Un seul jet sous 3x la Force est autorisé pour retirer chaque objet métallique du mur. S'il est raté, l'objet est perdu à jamais!

24. Cette pièce est décorée de quatre grands pentacles, qui ne s'activent que lorsque quelqu'un touche au coffre de la pièce 27. On peut y déambuler sans danger.

25. La petite bibliothèque. La porte est protégée par un piège à feu (D: 1d4+13). Son ouverture apparaît dans le plafond, juste au dessus du seuil, et dix litres d'acide se déversent sur les imprudents... (d2d10).

La pièce renferme quelques parchemins (au choix du MJ, mais obligatoirement le sort *Transmutation de pierre en boue*), ainsi qu'un ouvrage intitulé *Les sables d'or et de nuit* racontant l'expérience des nains de la salle 18.

26. Cette salle a un aspect des plus anodins. Elle semble même inachevée. En fait, il suffit de manipuler la partie «brute» du mur pour découvrir une petite serrure. Seule la clé de platine peut y être introduite, dévoilant une issue secrète.

27. Un escalier en colimaçon de trois cents marches mène à cette crypte ténébreuse. Un grand coffre de fer est encastré dans le mur nord. Il est impossible de le tirer à soi, sauf en usant du sort *Transmutation de pierre en boue*.

Une fois le coffre retiré de son logement, quatre démons mineurs (babau MMIII) apparaissent sur les pentacles de la pièce 24 et se ruent en direction de la salle du coffre.

Babau: CA-3 DdV7+14 PdV70 D1-8+7 (épée longue)

Le coffre, protégé par un piège à feu (D: 1d4+13) contient le cor magique. La pièce est également occupée par quatre sarcophages remplis de bijoux à profusion, ainsi que d'objets magiques (à déterminer).

Retour vers la surface

Une fois en possession du cor, les aventuriers vont pouvoir remonter à la surface. Il est souhaitable pour eux de rentrer par les mines et de profiter de la nuit pour tenter un passage discret jusqu'au camp d'Elvenyr. Je vous conseille de faire coïncider leur retour avec une offensive généralisée des troupes du Roi Sorcier. De la sorte, ils devront percer les lignes ennemies, rejoindre Elvenyr et lui laisser utiliser le cor. A ce moment, la colline et la plaine se couvriront de soldats d'un autre âge et le sort des armes penchera définitivement en faveur d'Elvenyr de Malvese...

Note. La description du palais et de la tour du Roi Sorcier a été laissée de côté, faute de place. Mais rien ne vous empêche d'improviser si vos aventuriers ont des velléités de combat...

scénario

Angelo Capelli

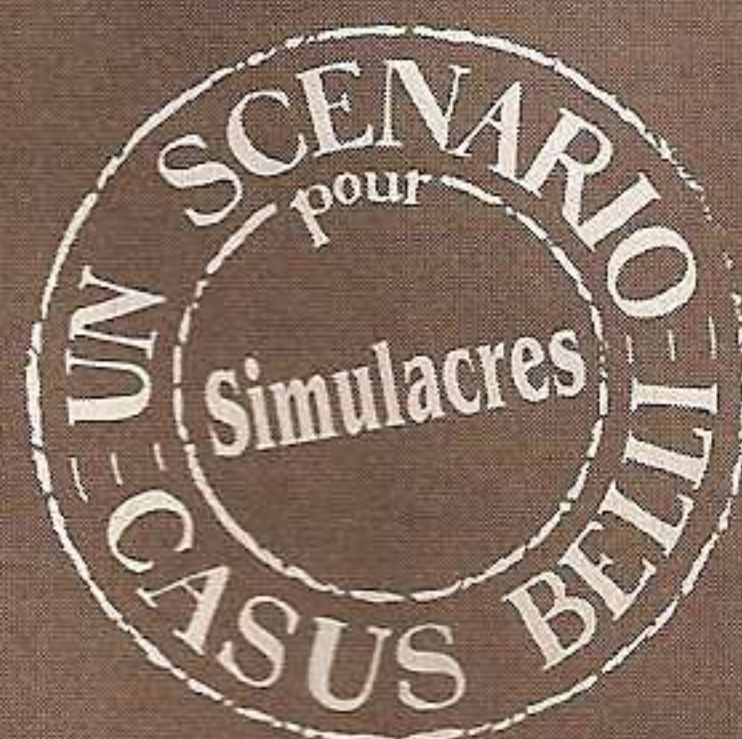
illustration

Rolland Barthélémy

plan

Stéphane Truffert

Imaginez une immense fête foraine futuriste peuplée d'ouvriers abrutis par le travail et de gangsters sans scrupules. Lancez dans cet univers décadent et riche en périls un groupe de redresseurs de torts hais de tous. Attention émotions fortes!...



Dans la grisaille et le sang

Ce scénario peut être adapté à d'autres systèmes de jeu: Star Wars, Empire Galactique, Berlin XVIII, Cyberpunk, Universom, les Divisions de l'ombre.



A Michel qui pensait que l'héroïne n'était pas «si dangereuse que ça»...

Les jeux «durs» (Cyberpunk, Whog Shrog, Les Divisions de l'Ombre, Berlin XVIII) semblent être au goût du jour. Voici donc une aventure SF très sombre pour Simulacres. Le Meneur de Jeu peut développer plus particulièrement les éléments qui l'intéressent, ou utiliser l'univers proposé avec d'autres systèmes de jeu.

Si vous jouez avec Cyberpunk ou Berlin XVIII, situez Mégapalace dans l'espace proche, entre la Lune et Jupiter. Par contre, pour les Divisions de l'ombre, faites-en un complexe souterrain. Pour Star Wars, vous pouvez décider que les PJ ont reçu pour mission de retrouver un chimiste de réputation galactique, qui a disparu alors qu'il visitait la station de détente impériale «Mégapalace». Imaginez ensuite que la sécurité de la station est assurée par une division de soldats impériaux toxicomanes et vous aurez alors une petite idée des problèmes que les joueurs devront résoudre...

TOILE DE FOND

L'univers

XXIe siècle. Les scientifiques de l'Union africaine démontrent l'inexactitude de la théorie de la relativité en mettant au point le «moteur Umba», un mode de propulsion permettant de dépasser la vitesse de la lumière. La fabrication de vaisseaux interstellaires coûte cependant très cher et l'exploration de l'espace doit être sponsorisée par de grands groupes financiers privés. De nombreux nouveaux mondes sont découverts, dont une infime partie seulement sont habitables.

XXIIe siècle. Les corporations commerciales qui contrôlent les voyages spatiaux s'enrichissent considérablement en exploitant les ressources de mondes lointains. Les gouvernements d'Europe et du Bloc asiatique tentent alors de les «nationaliser». Les compagnies, soutenues par l'Amerika, se défendent en faisant appel à des armées de mercenaires qu'elles équipent avec du matériel sophis-

tiqué. Une guerre s'ensuit, qui voit la victoire des corporations. Pour éviter que pareil incident ne se reproduise, ces dernières placent des hommes de paille à leur solde à la tête des plus grandes nations. L'exploitation de l'espace se poursuit.

XXIIIe siècle. Joachim Monley — PDG de l'Interstellar Monley Corp. — veut accélérer le processus de colonisation et d'exploitation de l'univers. Il lance un plan de développement des naissances (le «plan Monley») qui consiste à créer des usines à bébés-épreuve afin d'obtenir rapidement une main d'œuvre bon marché. L'humanité voit sa population augmenter de 4000% en dix ans. Les ouvriers ainsi «fabriqués» sont pris en charge par les corporations qui forcent les enfants à travailler dès leur plus jeune âge. Les conditions de travail deviennent terribles. Le taux de mortalité au sein du prolétariat grimpe en flèche. L'exploitation de l'espace progresse considérablement.

XXIVe siècle. La moitié de la voie lactée est bientôt colonisée. On estime la population humaine à 589 milliards d'individus, dont la très grande majorité ne sont que des ouvriers incultes qui travaillent comme des forçats dans des exploitations minières. Les corporations ont été obligées de créer d'innombrables filiales pour faire face à leur extraordinaire expansion. Il n'existe plus de gouvernements «officiels». L'exploitation de l'espace continue sur fond d'anarchie...

2389. Aujourd'hui...

Les nettoyeurs

Au cours des siècles, la criminalité n'a pas cessé de progresser. Par contre, le droit et la justice n'ont bien vite été que des valeurs dépassées. Pendant un temps, les corporations ont tenté de maintenir l'ordre sur les nouveaux mondes et dans les exploitations minières à l'aide de robots-vigiles, mais la corruption, le meurtre et l'intimidation ont progressé malgré tout. Pour maintenir un minimum d'ordre dans leurs installations, les corporations ont dû traiter avec les gangs qui les contrôlaient de fait. L'union du crime et du capitalisme a permis de trouver un relatif équilibre permettant de poursuivre la colonisation de la galaxie.

Parfois, cependant, certains gangs vont «trop loin» et les corporations font alors appel à des spécialistes du maintien de l'ordre: les nettoyeurs. A la fois espions, «diplomates», enquêteurs, poli-

ciers, juges et bourreaux, ces hommes doivent agir avec beaucoup de finesse pour ne pas être exterminés par leurs adversaires. Leurs activités sont mal connues du public et la pègre leur a fait une réputation exécrationnelle. Bref, tout le monde les déteste et, en mission, ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes.

Alors pourquoi les nettoyeurs font-ils ce boulot? Parce qu'ils n'ont pas le choix! Sélectionnés parmi les ouvriers les plus intelligents et athlétiques, ils sont «portés volontaires d'office» et se voient implanter un «nodule» explosif au niveau du cervelet. Cet engin est programmé pour exploser si l'on essaye de le retirer... ou au bout de trois mois, si on ne le désactive pas régulièrement à l'aide d'une onde codée.

Une opération type menée par des nettoyeurs se décompose en un certain nombre d'étapes standard:

a) *Infiltration.* Les nettoyeurs s'introduisent dans le milieu en se faisant passer pour de simples ouvriers.

b) *Diagnostic.* Les nettoyeurs observent le milieu et identifient le problème et son étendue.

c) *Recherche des responsables.* Ils se livrent ensuite à une enquête afin de découvrir quelles sont les personnes responsables du problème.

d) *Elimination.* Si les responsables du problème refusent de revenir dans le «droit chemin», les nettoyeurs doivent les éliminer...

e) *Départ.* Dès que les nettoyeurs ont révélé leur véritable nature, ils deviennent des cibles vivantes pour tous les criminels des environs. Partir d'une base ou d'une station minière se révèle alors souvent problématique...

La discrétion indispensable à l'exercice de leurs fonctions interdit aux nettoyeurs d'utiliser des armes trop encombrantes ou des armures de combat. Leur équipement est généralement miniaturisé et camouflé dans des bagages de simples ouvriers...

— **Traceurs.** Ces petits nodules radioactifs d'un millimètre de diamètre sont destinés à être placés sur une personne que l'on veut filer. La personne en question est ensuite repérée grâce au chronordinateur ci-dessous.

— **Chronordinateur multi-fonctions.** Cet appareil ressemble tout à fait à un chronomètre, mais il ne se contente pas d'indiquer l'heure, il contient également un micro-ordinateur très puissant dont la banque de données dispose de tous les renseignements concernant les ouvriers engagés par la corporation qui emploie les nettoyeurs. Parmi les autres «gadgets» réunis dans ce chronordinateur, citons: un détecteur de traceur, une mini charge explosive à retardateur (dont la puissance peut être réglée pour détruire une porte... ou anéantir un quartier d'habitation), une mini lampe torche.

— **Armure légère.** Quoiqu'ayant tout à fait l'apparence de combinaisons de travail ordinaires en plastique, les vêtements des nettoyeurs sont renforcés et les protègent dans une certaine mesure des armes à feu et des coups de couteau (Difficulté de -1 aux Tests).

— **«Gizmo».** Les nettoyeurs portent toujours leur arme... en eux! Les os de leur bras droit ont été remplacés par deux prothèses contenant un explosif et sa réserve énergétique. Un câblage microscopique relie cet engin aux doigts d'où est émis le rayon. Le gizmo est commandé par la pensée et dispose d'une autonomie quasi-illimitée (dégâts au choix: 1 PV ou 2 PS jusqu'à 15 m).

Attention: quand les nettoyeurs sont faits prisonniers, il n'est pas rare qu'on les ampute de leur bras droit afin de les désarmer!

Les personnages

A moins que les joueurs n'aient déjà leurs propres personnages, voici quelques suggestions pour en créer rapidement plusieurs, adaptés à l'environnement du scénario.

Reg Hellgor. 34 ans, 1,95 m, 125 kg. Cet ancien mineur au visage atrocement balafre avait été condamné à mort après avoir égorgé un contremaître avec ses dents. Ses «qualités personnelles» ayant attiré l'attention de ses employeurs, il s'est vite retrouvé enrôlé dans le corps des nettoyeurs.

Laneck Firstan. 38 ans, 2,08 m, 95 kg. Malgré sa grande taille, Laneck ne semble pas être un adversaire bien redoutable avec son allure dégingandée. Grave erreur! Spécialiste des arts martiaux, il use rarement de son gizmo pour régler ses comptes...

Jacki Bax. 19 ans, 1,82 m, 68 kg. Ancienne assistante scientifique au sein d'une station de recherche génétique. A la suite d'un accident, son métabolisme a été considérablement accéléré. Elle est désormais capable d'agir deux fois plus vite qu'un homme normal et agit TOUJOURS avant les autres. Son problème: elle a peu de chances de dépasser la trentaine d'années et quand elle a voulu se plaindre auprès des responsables, elle s'est retrouvée engagée chez les nettoyeurs...

Nam Pahn. 25 ans, 1,90 m, 95 kg. Malgré sa musculature imposante, Nam est d'une étonnante souplesse. Il est ainsi capable de se faufiler dans une chatière de 30 cm de diamètre (!). Comme il tentait sans cesse de «s'évader» de son travail, ses employeurs l'ont affecté à un groupe de nettoyeurs...

Sylia Song. 18 ans, 1,64 m, 49 kg. Technicienne de talent, Sylia a perdu son emploi après que des psychologues aient remarqué qu'elle faisait preuve d'un sadisme pathologique incompatible avec son travail. Sa hargne et ses compétences multiples (informatique, physique nucléaire...) en font une nettoyeuse de premier ordre.

LA MISSION

Briefing

Quelque part dans les entrailles d'une base administrative de la corporation Uniplatinum... Les PJ sont réunis dans une grande salle obscure aux parois métallisées afin de recevoir leurs ordres. Une voix grave et désincarnée annonce soudain: «Mégapalace est un satellite de détente destinée aux ouvriers du secteur Prandahar. Cette station regroupe toutes les attractions imaginables pouvant soutenir jusqu'au dernier crédit des visiteurs. Au cours de l'année écoulée, notre marge bénéficiaire a été réduite de 5%, sans raison apparente. Nous pensons qu'un gang trop gourmand a trouvé le moyen de soustraire une part de l'argent que nous devrions normalement encaisser. Votre mission sera de vous rendre sur Mégapalace, d'enquêter sur place, de suggérer aux responsables de nos pertes de limiter leurs appétits... et de les éliminer s'ils refusent. Vous disposerez chacun d'un budget de 1000 crédits. Départ dans trois minutes.»

Après avoir rejoint l'astrodrome le plus proche, les PJ sont embarqués à bord d'un «paquebot de villégiature» bourré à ras bord d'ouvriers en goguette. En fait de «paquebot», il s'agit plutôt d'un vieux cargo vaguement réaménagé dont l'atmosphère embaume le chou pourri et la sueur. Le voyage jusqu'à

La polymorphe

Cette drogue de synthèse est particulièrement dangereuse. Une seule injection suffit à plonger le sujet dans un terrible état de dépendance. En effet, la polymorphe a pour effet d'inhiber totalement la production d'endorphines (ces hormones sont des substances naturelles de contrôle de la douleur). Quand l'effet de la drogue cesse (au bout d'une dizaine d'heures), la victime ressent d'atroces douleurs car tous ses nerfs deviennent hypersensibles. Un léger courant d'air fait l'effet d'une vive brûlure et la simple digestion provoque des douleurs effroyables. Si le drogué ne prend pas une nouvelle dose de polymorphe dans les 1 à 6 heures qui suivent (tirez au hasard), la souffrance devient tellement intolérable qu'il en meurt, dans d'atroces convulsions... à moins qu'il ne se soit suicidé avant.

Un drogué qui prend régulièrement ses doses de polymorphe ne souffre par contre d'aucun désagrément particulier, si ce n'est une légère tendance à la somnolence (baisse du maximum de PS de 1).

Il existe une antidote à la polymorphe — l'antédrine — qui permet à l'organisme de sécréter à nouveau des endorphines. Ce remède se prend par voie orale. Le Gang T3 a pour tactique «d'accrocher» le plus grand nombre d'ouvriers possible — afin de les contraindre à se ruiner en nouvelles doses de polymorphe — avant de les désintoxiquer à leur insu (en mêlant de l'antédrine à une boisson) au moment de leur départ. Ainsi leur racket ne risque pas d'être trop vite découvert par des personnes extérieures à Mégapalace. Les PJ pourront entendre parler de l'antédrine s'ils «cuisinent» un dealer ou un membre du Gang T3.

Mégapalace dure trois jours. Trois jours pendant lesquels les personnages vont pouvoir discuter avec des ouvriers spécialisés dans l'extraction du platine...

Note: pour mettre les joueurs dans le ton du scénario, confrontez-les à des hommes que le travail abrutit au point d'en faire des brutes pratiquement dépourvues de toute intelligence. L'ambiance à bord du cargo est celle d'une fête «lourde»: chansons grivoises, danses grotesques, blagues stupides et bagarres meurtrières entre ivrognes (l'alcool coule à flot). Imaginez le pire bal/repas de communion que vous ayez jamais vu, et noircissez le tableau avant de le présenter aux joueurs. Glissez quelques ouvriers ivres morts prêts à tout pour se distraire, vous obtiendrez certainement un cocktail «détonnant»...

Caractéristiques des ivrognes: PNJ Faibles

Mégapalace

Vu de l'espace, Mégapalace n'est qu'un énorme satellite sphérique de métal terni auquel sont amarrées toutes sortes d'embarcations spatiales.

Le débarquement se produit dans la cohue la plus complète, les ouvriers ayant hâte de goûter aux divertissements dont ils ont rêvé toute leur vie. Mais les robots-vigiles qui contrôlent les entrées à bord de la station ne l'entendent pas de cette oreille...

Robots-vigiles

◇	6	✱	1
◀	2	▶	3
		■	4

Sortes de colosses de métal humanoïdes mesurant plus de 2,20 m. Ils sont armés d'un explosif et d'un neuro-fouet.

Chaque voyageur (dont les PJ) est longuement fouillé et interrogé sur son travail. Ensuite, un robot apparemment un peu dégingué vient pour injecter un «vaccin» aux nouveaux arrivants...

En fait de vaccin, il s'agit de polymorphe (voir annexe)! Arrangez-vous pour «vacciner» vos PJ, avant qu'ils puissent réagir. En effet, il n'est absolument pas dans les usages de vacciner les visiteurs d'une station de détente. Evidemment, dix heures plus tard, les personnes empoisonnées à la polymorphe commenceront à ressentir les effets du manque. Il leur faudra une nouvelle dose au plus vite...

Le monde des mille plaisirs

Une fois les formalités accomplies, les PJ n'ont plus qu'à parcourir un long couloir de métal brillant pour découvrir les mille et un attraits de Mégapalace. En décrivant cette station de détente, essayez d'imaginer un mélange de Las Vegas, de Pigalle... et de Sodome et Ghomorre version SF⁽¹⁾. Mégapalace est une ville délirante qui s'étend sur une dizaine d'étages et dont les artères surpeuplées ne sont en fait que des couloirs (largeur moyenne 5 m, hauteur moyenne 8 m) qui serpentent entre les établissements de divertissement. Les PJ peuvent prendre autant de temps qu'ils le désirent pour visiter les lieux, auquel cas, vous pourrez leur décrire les quelques lieux qui suivent:

— **Maisons de jeu** (noms typiques: *Fortuna Theis*, *Megacreds*). Des casinos décorés dans des styles variés, depuis le temple antique en marbre rose, jusqu'au bouge infâme avec poutres apparentes (en plastique!). On peut y jouer à n'importe quel jeu: blackjack, backgammon, poker, jeux électroniques ou... roulette russe améliorée. Chaque fois qu'un personnage veut essayer un jeu, lancez deux dé; si vous obtenez un double-six, le joueur gagne. Sinon, la maison gagne. Les maisons de jeu emploient également toutes sortes «d'hôtesse» séduisantes, qui ne se contentent pas de pousser leurs proies à consommer des boissons hors de prix, mais qui essaient également de les délester de leur argent (des crédits). Mise minimum: 10 cr.

— **Halls d'aventure** (noms typiques: *Flashbang*, *Ultrastress*). Ces maisons proposent des grandeurs. En échange de quelques crédits, il est possible de vivre n'importe quelle aventure, sans danger... si on n'oublie pas de demander cette «option» à la caisse. En effet, pour accroître les sensations ressenties par leurs clients, ces établissements n'hésitent pas à les placer dans des situations réellement périlleuses (ex: suspendu à dix mètres du sol, tirs avec armes réelles, affrontements entre clients). Tarifs entre 50 et 300 cr.

— **Maisons de tolérance** (noms typiques: *Silkskin & Cie*, *Lydia et ses girls*). La prostitution est une industrie florissante à Mégapalace (on s'en serait douté). Tout est possible, pourvu qu'on y mette le prix. Bon, faut-il vraiment s'appesantir sur le sujet?... Tarifs moyens: 100 cr.

— **Cabarets, bars** (noms typiques: *Chez Tonio*, *Hellbar*). Les «estaminets» de Mégapalace proposent toutes les boissons alcoolisées, à des tarifs «évidemment» prohibitifs. Des hôtesse poussent à la consommation, tandis que divers spectacles sont proposés à la clientèle (strip-teases holographiques, combats de gladiateurs, chorégraphies érotiques, acrobates...). Boissons: de 2 à 300 cr (bien deman-

der le prix avant de passer commande!).

— **Auberges** (noms typiques: *Beaurivage*, *Superhilton*). Si les PJ ne veulent pas dormir dans les «rues» de Mégapalace, ils vont devoir louer des chambres. Ils peuvent opter pour le niveau de confort qu'ils souhaitent — suites impériales ou cellules containers individuelles —, mais ils ne doivent pas oublier qu'ils devront justifier de leurs frais auprès d'Uniplatinum... Chambres: de 10 à 1000 cr.

— **Restaurants** (noms typiques: *Yabon Snack*, *La table du Chef*). Tous les plats imaginables peuvent être commandés. Il est même possible de manger de la chair humaine... Menus: de 3 à 500 cr.

— **Divers**. Si vous avez envie de placer un établissement louche (discothèque, salle de concert, etc.) au sein de Mégapalace, n'hésitez surtout pas. N'oubliez pas que la règle ici est d'exploiter le pigeon — pardon, le «client» — et que pour cela tout est permis.

Note: le maintien de l'ordre est assuré par des tourelles à explosifs disséminées dans toutes les salles des différents établissements de Mégapalace. En cas de scandale, une petite rafale suffit généralement à régler les problèmes... Il existe évidemment aussi des «videurs», humains ou robots. Attention, les mauvais payeurs ou les trouble-fêtes se retrouvent souvent impliqués en tant qu'«artistes amateurs» dans des attractions qui font la joie des gogos qui fréquentent les casinos et les bars: équarissage public réalisé par des clients sadiques, lutte à mort contre une meute de chiens enragés, à moins qu'ils ne terminent en «Ragoût Montespain à la Sauce au Vin» (125 cr) sur la carte d'un restaurant. Uniplatinum considère que la disparition «accidentelle» de 7% des clients de Mégapalace est une proportion acceptable.

Sur les trottoirs

Tandis qu'ils arpentent Mégapalace en tous sens pour les besoins de leur mission, les PJ vont être amenés à affronter quelques situations périlleuses. En voici quelques unes, que vous pouvez mettre en place au moment qui vous semblera le plus opportun.

— **L'arène «surprise»**. Les PJ arrivent sur une grande place circulaire étrangement déserte, à l'exception de quelques bidons disséminés çà et là. Avant qu'ils n'aient le temps de réagir, une grande porte de métal se referme derrière eux et une voix amplifiée rugit dans un haut-parleur: «Et voilà nos derniers concurrents! Qui va gagner? Les amateurs ou les professionnels? Faites vos jeux et enregistrez vos paris auprès des bookmakers!». Six hommes armés sont cachés parmi les bidons. Leur but: abattre les concurrents amateurs. Le combat est filmé par des caméras reliées à un casino. Si les PJ utilisent leurs gizmos, ils révéleront qu'ils sont des nettoyeurs... Toute la population (et surtout la pègre!) voudra leur peau. S'ils veulent avoir la moindre chance de quitter l'arène en vie, ils vont devoir agir en finesse.

NB: si les PJ utilisent leurs gizmos, organisez-leur une petite course-poursuite avec une populace hystérique (ils finiront bien par semer leurs poursuivants). Ce genre d'épisode leur fera sans doute mieux comprendre les aléas de la profession de nettoyeur...

Caractéristique des «professionnels»: PNJ Moyens.

— **La horde de junkies**. Soudain, les PJ se retrouvent encerclés par une dizaine de toxicomanes en manque de polymorphine. Certains de ces malheureux sont armés d'explosifs, mais d'autres n'ont que des barres de fer (ajustez en fonction du

groupe de personnages). Ils veulent de l'argent pour acheter leurs doses. La situation peut rapidement tourner au massacre, à moins que les PJ ne parviennent à négocier leur liberté (pas à moins de 200 cr).

Caractéristiques des junkies: 1 PNJ Fort, 2 Moyens, les autres Faibles.

— **Les racketteurs**. Tandis qu'ils marchent dans la rue, un homme d'apparence insignifiante vient se glisser dans leur groupe. Sans même les regarder, il déclare: «Je suis bardé d'explosifs. Si vous criez, nous sautons. Si vous m'agressez, nous sautons. Si vous essayez de vous éloigner, nous sautons. Donnez 500 creds et vous aurez la paix». Evidemment, ce gaillard n'est pas seul. Une demi-douzaine de complices (qui dissimulent des explosifs dans leurs vêtements) surveillent la scène à bonne distance. La menace est réelle: l'explosif que porte le maître chanteur est commandé à distance par un de ses complices et celui-ci n'hésitera pas à appuyer sur le détonateur.

Les racketteurs: PNJ Faible.

— **Le robot fou**. Un robot balayeur se met soudain à virevolter en tous sens en agitant ses balais et ses aspirateurs, fauchant tous les passants qui se trouvent à sa portée. Les PJ sont justement à deux mètres de lui...

Robot balayeur

◆	4	✱	1
◀	2	▶	2

— **Les escrocs**. Les artères de Mégapalace fourmillent de petits escrocs qui proposent de «bonnes affaires» (une chambre à 1 cr, un repas succulent à 0,5 cr, etc.). Leur but est de neutraliser leurs proies (gaz, drogues soporifiques, matraques) afin de les dévaliser.

— **Le forcené**. Après s'être ruiné dans un casino, un ouvrier a sombré dans la folie. Il a trouvé une arme et fire dans la foule... dans laquelle se trouvent les PJ.

Caractéristiques du forcené: PNJ Fort.

Le problème des armes

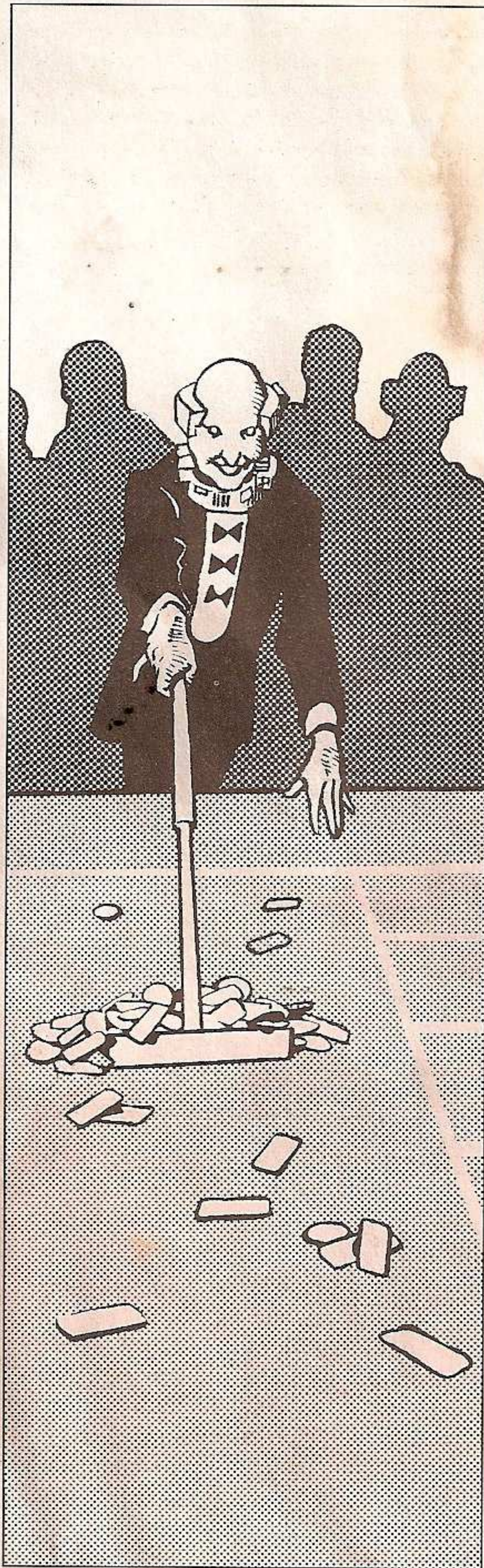
Les PJ n'ont pas intérêt à faire ouvertement usage de leurs gizmos s'ils ne veulent pas se retrouver avec une émeute sur les bras. Une bonne solution pour se défendre à Mégapalace consiste à acheter des armes au marché noir. Pour cela, il faut écumer les bars les plus ignobles et tenter de trouver un vendeur. Les tarifs pratiqués sont normalement de 100 cr pour un explosif de poing standard, mais les prix annoncés tournent généralement autour de 300 cr. Laissez les personnages marchander un peu. Ce n'est pas toujours très facile quand on est entouré par une horde de brutes armées jusqu'aux dents...

Au travail!

• **Diagnostic**: les PJ vont vite comprendre que la polymorphine est le problème principal de Mégapalace. Les rues regorgent de toxicomanes et de dealers, qui vivent par — et pour — la poly-

morphine. Si certains d'entre eux ont subi une injection de drogue à leur arrivée, ils ressentiront les affres du manque au bout de dix heures. Espérons qu'ils comprendront rapidement ce qui leur arrive. Le prix d'une dose varie entre 50 et 100 cr (à la tête du client).

• **Recherche des responsables**: mais qui est au cœur du trafic de polymorphine? Inutile de préci-



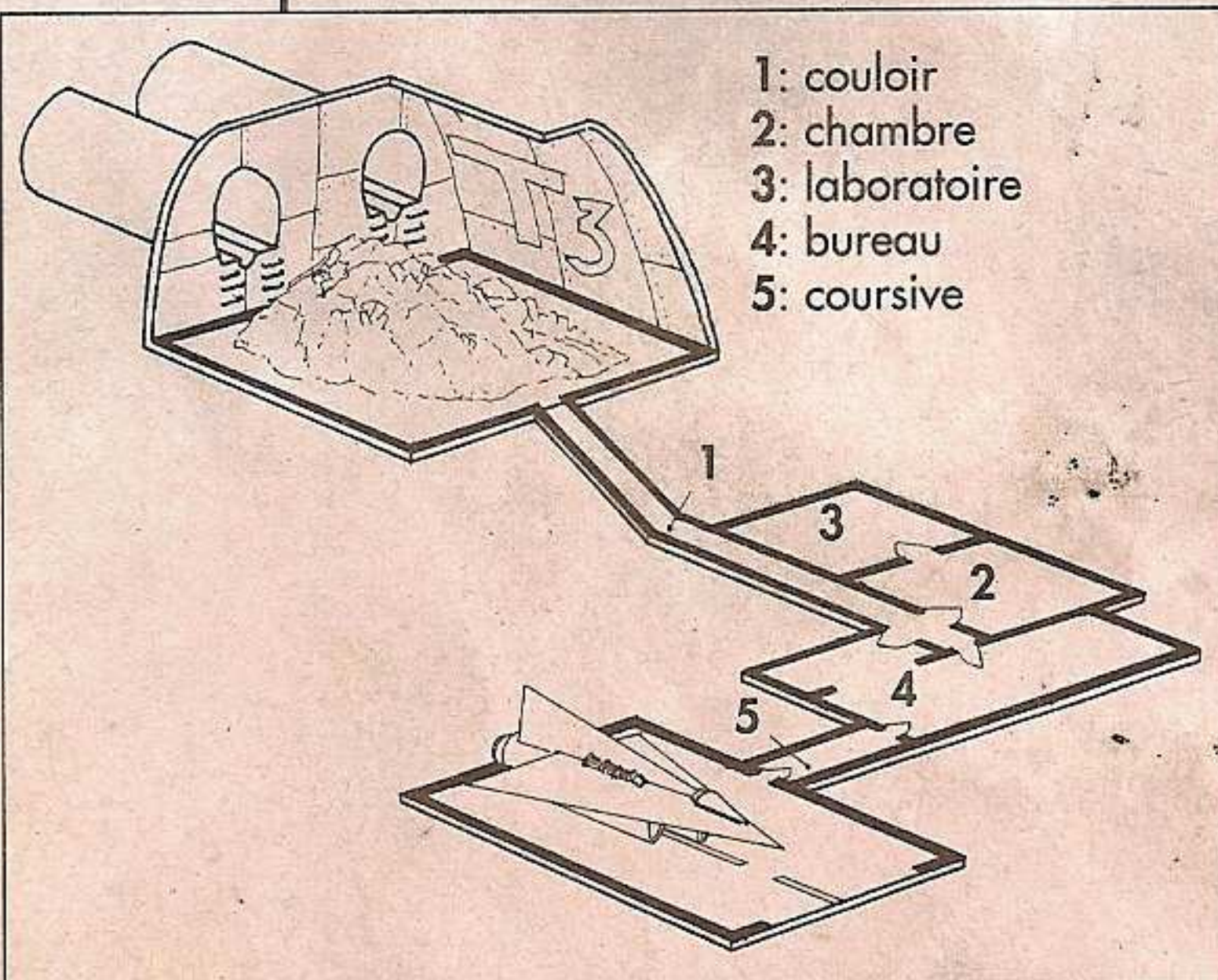
ser que les clients l'ignorent et que les petits revendeurs sont peu enclins à révéler ce qu'ils savent. Les PJ vont devoir se montrer «persuasifs» (pot-de-vin, intimidation ou chantage) pour apprendre ce qu'ils veulent savoir: un certain nombre de dealers s'approvisionnent auprès de Killa Gore, qui dirige le Bar des Rêves, un bouge sinistre qui ne mérite guère son nom, situé dans une partie reculée de Mégapalace. Killa est une superbe jeune femme au crâne rasé qui porte en permanence une combinaison de travail noire. Son travail consiste à fournir des doses de polymorphine aux revendeurs (45 cr la dose) et à surveiller la bonne marche du trafic dans son secteur. Elle dispose d'une dizaine

d'hommes de main du Gang T3 (voir «Le Gang T3» en annexe) armés jusqu'aux dents pour assurer sa protection. Si les PJ viennent la voir en déclarant qu'ils sont des nettoyeurs et qu'ils désirent parler au chef du réseau... ils seront réduits en chair à pâtée en moins de temps qu'il ne faut pour le dire! Ils doivent donc trouver une bonne raison à leur désir de voir Maddox (ex: se faire passer pour les membres d'un autre gang et prétendre avoir à écouler un stock de marchandises volées ou que l'on aimerait assurer la distribution de la polymorphine sur d'autres stations de détente). Si les PJ parviennent à élaborer une histoire cohérente, Gore les invitera à revenir dans deux heures... Sinon, ils vont devoir courir vite pour éviter les tirs d'exploseurs!

Killa Gore

◆	4	≡	1	♥	5	✱	4		
◀	3	▬▬▬	2	🔥	4	■	2		
⚓	2	♣	0	♠	0	↑	2	👁	1
Puiss.	1	Rapid.	0	Précis.	0				

• **Elimination:** deux heures plus tard, Killa Gore et 5 de ses gardes du corps emmènent les PJ dans les égouts de Mégapalace. Pour ne pas dévoiler l'emplacement du repaire, Gore fait bander les yeux de ses invités. Les égouts ressemblent beaucoup à ce que l'on peut trouver en dessous d'une grande ville



classique (collecteurs principaux et secondaires, trottoirs étroits et... odeur épouvantable!). Au bout de 45 minutes de marche environ, les PJ arrivent dans le secteur T3: une immense caverne de métal occupée par une énorme masse de débris divers. Un énorme «T3» est peint au plafond. Au sommet de la montagne d'ordures trône Maddox, confortablement allongé sur un vieux fauteuil de cuir. L'abattre n'est pas simple: il est protégé par une énorme cloche en cristal anti-exploseur et entouré par 30 de ses hommes en armes (en plus des 5 gardes de Killa Gore!). Bref, les PJ vont devoir agir avec d'innombrables précautions.

• **La meilleure solution:** raconter la même histoire qu'à Killa Gore, faire semblant de négocier et essayer de se rapprocher insensiblement de la porte de sortie. Pourquoi? Parce que Maddox — en plus d'être paranoïaque — est loin d'être un imbécile. Parmi le tas d'immondices qui l'entoure, se trouve un ordinateur grâce auquel il peut vérifier tous les dires des PJ (noms, déplacements effectués dans les six derniers mois, etc.). Il lui suffira de quelques minutes pour percer les nettoyeurs à jour, et alors... la chasse sera ouverte!

Si les PJ parviennent à s'enfuir dans le dédale des égouts, ils seront poursuivis par un groupe d'une dizaine de tueurs armés d'exploseurs. Inutile de faire

un plan des souterrains, décrivez simplement un enchevêtrement de couloirs sombres et malsains éclairés par de vagues lumignons phosphorescents. Ils peuvent essayer de semer leurs poursuivants (ils n'y parviendront pas et devront les affronter de toute façon) ou tenter de leur tendre une embuscade (à vous d'en régler les détails en fonction de leurs indications). Bref: il y aura de la casse quoi qu'il arrive.

Double péril

Quand les PJ reviennent à la «caverne» du secteur T3 des égouts, une surprise les attend: Maddox n'est plus là et le tas d'immondices est couvert de cadavres. Il s'agit des principaux membres du gang que Maddox a froidement assassinés à l'aide d'une bombe à gaz innervant (pendant un quart d'heure -2 à tous les Tests de ceux qui ont respiré le gaz), afin de couvrir sa fuite.

En effet, le simple fait d'avoir attiré l'attention d'un groupe de nettoyeurs a suffi pour que Maddox décide de se retirer des affaires. Pour éviter d'être inquiété par Uniplatium, il a choisi de supprimer tous les témoins et a amorcé une mini bombe nucléaire (suffisante pour détruire Mégapalace) qu'il a placée dans le coffre de son bureau. Elle est réglée pour exploser dans quelques minutes. Pendant ce temps, lui, va se rendre jusqu'à un sas du secteur T3 qui lui permet d'accéder à son vaisseau privé, dans les cales duquel il a pris soin d'entasser une partie des richesses que lui a rapporté le commerce de la polymorphine.

Si les PJ explorent un peu la salle, ils découvrent derrière les ordures un couloir qui mène aux appartements privés de Maddox:

1) Couloir.

2) **Chambre.** Cette pièce n'est pas particulièrement luxueuse et ne contient qu'une couchette, un lavabo et un bureau avec une chaise. En fouillant dans le bureau, il est possible de trouver le journal personnel de Maddox (expliquant tous ses projets... mais sa lecture risque de faire perdre un temps précieux aux PJ), un petit traité relatif à l'utilisation des explosifs nucléaires (*Le nucléaire: pour une destruction optimum*) et divers documents sans intérêt.

3) **Laboratoire.** Une salle remplie d'instruments scientifiques et de produits chimiques. Une grosse chambre froide blindée fermée à clé abrite les réserves de polymorphine... et d'antédrine! Si les PJ perdent leur temps à essayer de forcer la chambre froide, la bombe explosera avant qu'ils n'aient pu ouvrir la porte.

4) **Bureau.** Ce bureau est somptueusement décoré de tapis luxueux, d'œuvres d'art et de bibelots précieux. Un coffre blindé à combinaison est dissimulé dans le mur du fond (pour le trouver: Corps/Perception/Mécanique à -2). Au pied du mur, à cet endroit, on peut trouver une petite brochure très intéressante: *Bombe nucléaire BHX à retardateur incorporé: mode d'emploi*. Evidemment, la bombe en question se trouve enfermée dans le coffre. Pour ouvrir ce dernier, on peut:

— utiliser un stéthoscope pour retrouver la combinaison au bruit;

— survoler rapidement le journal de Maddox (dans le bureau de sa chambre) pour découvrir le code (il se trouve page 522);

— employer quelques produits chimiques du laboratoire pour fabriquer un explosif ou un acide puissant (l'acide est préférable, car si l'explosif est trop puissant, il peut provoquer l'explosion immédiate de la bombe).

La bombe elle-même peut être assez facilement désamorcée, surtout si on pense à utiliser le mode d'emploi.

5) **Coursive.** Ce couloir conduit jusqu'au sas auquel est amarré le vaisseau de Maddox. En se dépêchant (si, par exemple, certains PJ s'occupent de le retrouver, alors que d'autres fouillent les appartements et se

L'organisation criminelle maîtresse de Mégapalace se fait appeler «Gang T3» parce qu'elle a établi son quartier général dans le secteur T3 du niveau de récupération des ordures et des eaux usées de la station de détente.

Ce groupe a été fondé par Oswald Maddox, ancien chercheur en chimie employé par Uniplatium. Alors qu'il travaillait à un programme portant sur l'élaboration de nouveaux produits dopants pour les mineurs de la compagnie, il a découvert par le plus grand des hasards comment synthétiser à faible coût des molécules d'une drogue ultra accrocheuse: la polymorphine. Il eût alors une idée de génie...

Le jour où — après près de trente ans de bons et loyaux services — il parvint à avoir suffisamment d'économies pour s'offrir un séjour sur Mégapalace, il décida de déserter et de se réfugier dans les niveaux inhabités de la station. Il «intoxiqua» ensuite quelques représentants de la pègre locale avec sa drogue et se retrouva vite à la tête d'un gang parfaitement dévoué. Maddox est seul à connaître la formule exacte de la polymorphine, et cela suffit à imposer l'obéissance la plus servile à ses lieutenants. Le Gang T3 compte aujourd'hui environ cinq cents membres, tous toxicomanes.

Le problème, c'est qu'en réalisant le pouvoir qu'il exerce sur son entourage, Maddox est progressivement devenu mégalomane et paranoïaque. Il se prend un peu pour le dieu de Mégapalace et ne craint qu'une chose: qu'on le tue. Or c'est ce qui risque de se produire si ses activités sont révélées au grand jour. En cas de danger, il est prêt à faire disparaître tous les témoins... et il dispose d'une bombe nucléaire à cette fin.

Maddox

◆	4	≡	5	♥	3	✱	5		
◀	3	▬▬▬	3	🔥	3	■	1		
⚓	0	♣	2	♠	0	↑	2	👁	2
Puiss.	0	Rapid.	1	Précis.	1				

Caractéristiques d'un membre du Gang T3:
PNJ Faibles (1 sur 6) ou Moyens (2 sur 6).

chargent de la bombe), il est éventuellement possible de s'introduire dans l'appareil, avant que le traficant n'ait eu le temps de faire chauffer ses moteurs.

Conclusion

Les personnages vont avoir fort à faire pour se tirer vivants de cette aventure! Quand vous ferez jouer, veillez toujours à leur laisser une possibilité de se sortir de toutes les mauvaises situations. Sachez être sévère... mais juste. S'ils n'ont pas été tués par le Gang T3, la foule en délire ou l'explosion de la bombe, vous pouvez éventuellement compliquer les choses en considérant que maintenant tous les dealers de Mégapalace savent qu'ils sont des nettoyeurs; et quitter la station de détente risque alors de ne pas être une partie de plaisir.

scénario

Jean Balczesak

illustration

Rolland Barthélémy

plan

Stéphane Truffert

1) La série du «Vagabond des limbes», la BD de Godard et Ribera, est une mine d'inspiration pour ce genre d'univers délirants (voir principalement les derniers tomes).