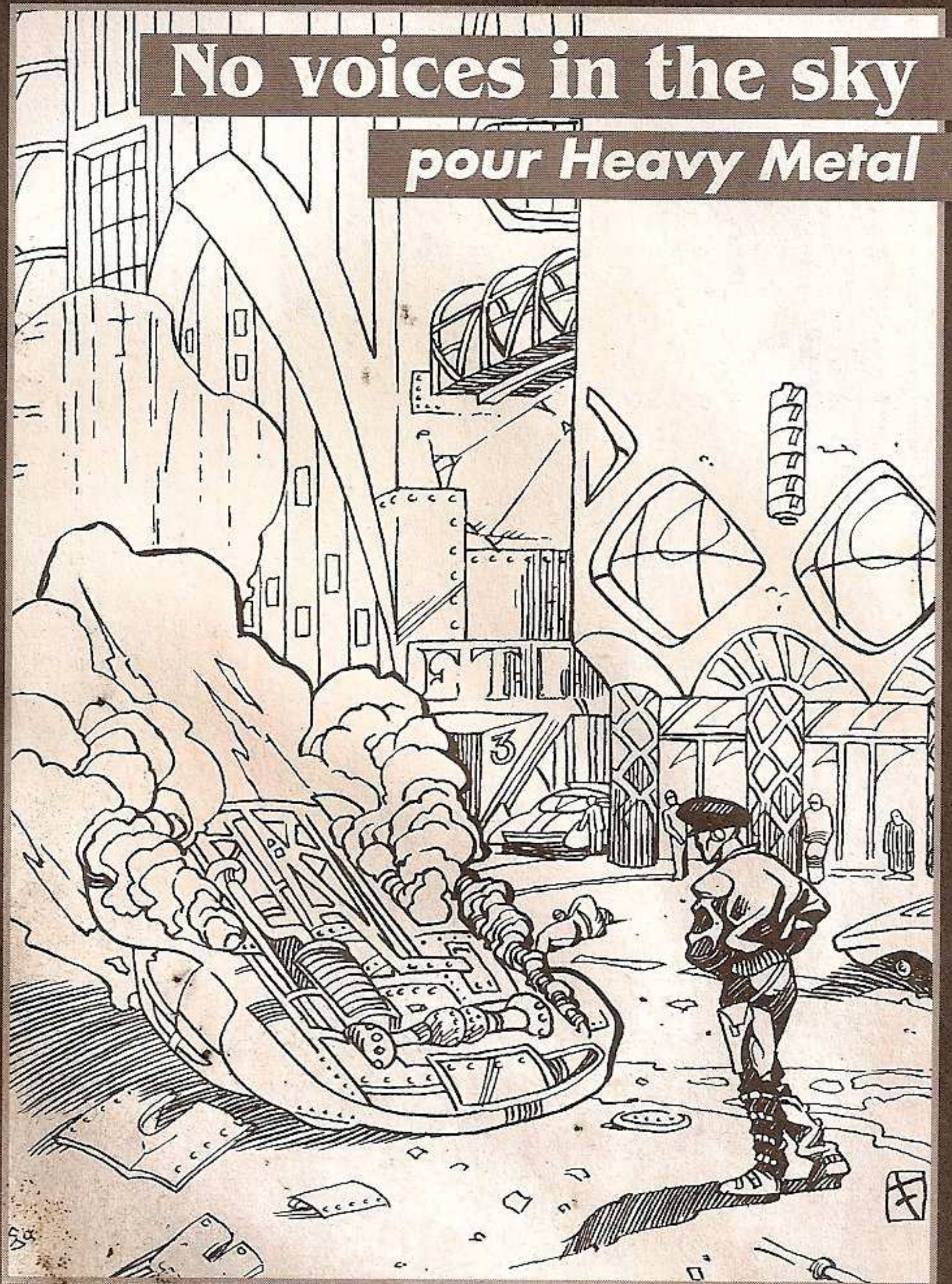


**Il court, il court,
le Furet ...**

**pour
Hurlements**



**No voices in the sky
pour Heavy Metal**



Pour qui sonne le glas ?

**pour
Rêve de Dragon**

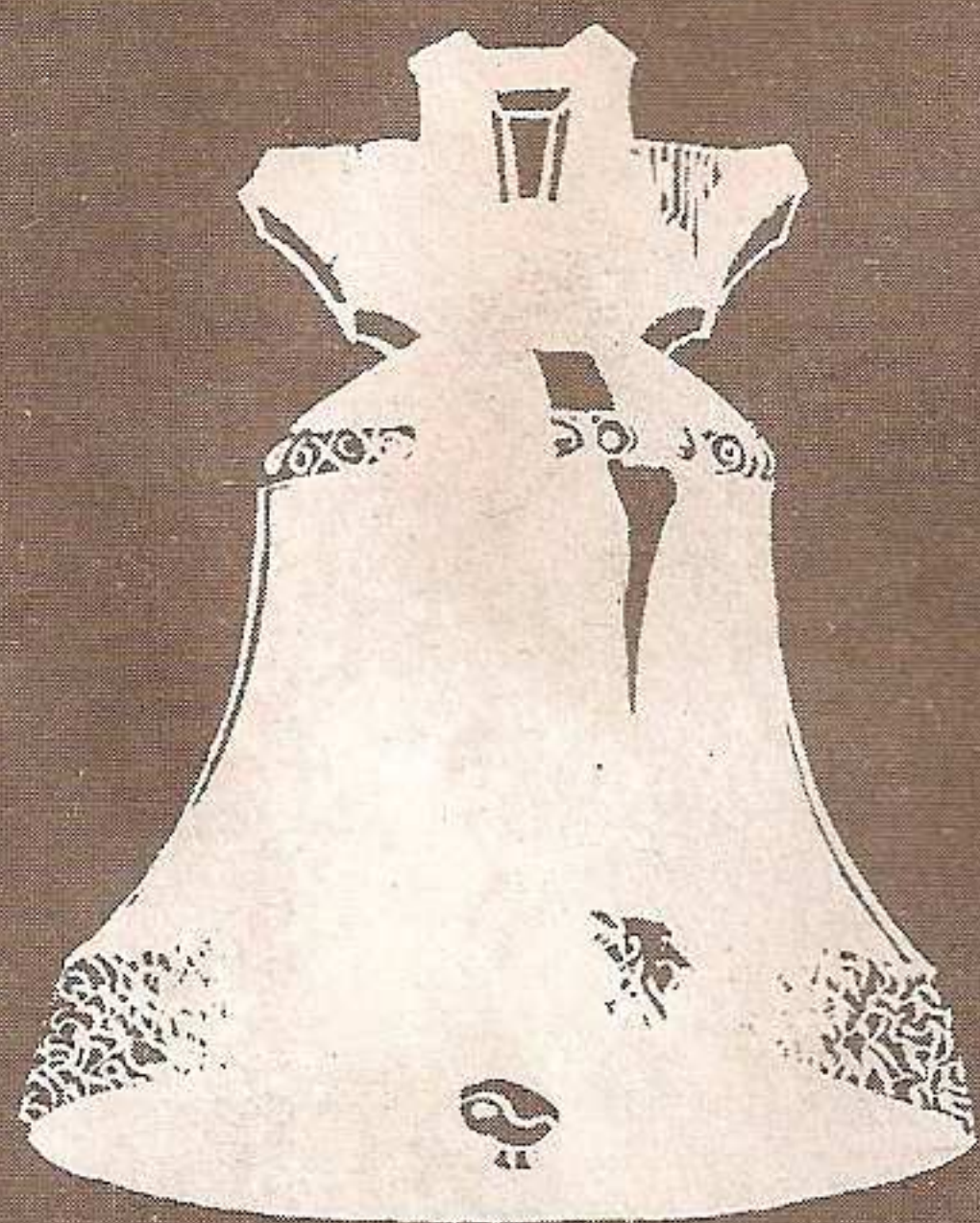


Mauvaise rencontre

pour J.R.T.M.



UN SCENARIO
 POUR
Rêve de Dragon
 CASUS BELLI



Pour qui sonne le glas ?

Ce scénario est prévu pour quatre ou cinq voyageurs venant tout juste de franchir une déchirure du rêve. Le niveau d'expérience peut aller de débutant à moyennement expérimenté (+5, +6). Il est vivement souhaitable qu'un des personnages soit musicien (luth ou harpe).

Quelle décision prendre pour ne pas se faire sonner les cloches par sa conscience, sa bourse ou sa quête personnelle ?

Le sujet

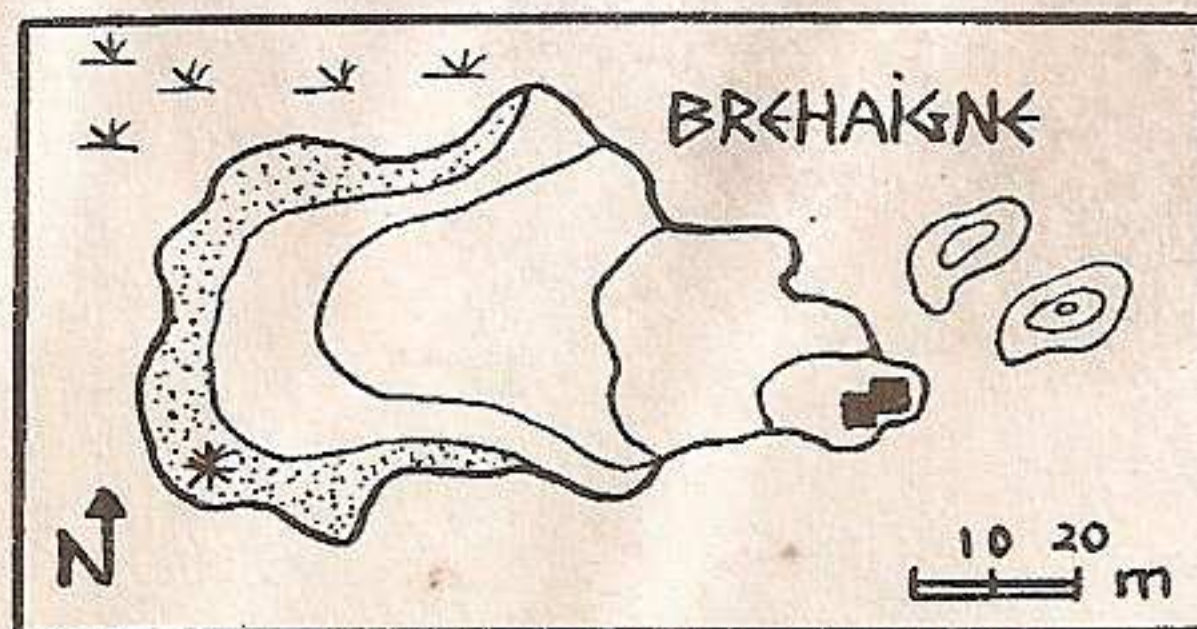
Tout comme *Le Cidre de Narhuit* ou *l'Acrobate* (CB n° 29), ce scénario propose une quête-souvenir. Ayant rêvé d'une cloche funèbre, les voyageurs vont être pris du désir intérieur d'entendre sonner le glas. L'intérêt d'une telle quête, outre les péripéties du voyage, est de poser un épineux dilemme. Qui dit glas, dit généralement deuil ou catastrophe. Et de fait, les voyageurs auront le choix : tout tenter pour empêcher le deuil, c'est-à-dire sauver la victime potentielle, mais se priver du glas, et donc échouer dans la quête ; ou bien laisser faire, s'en laver les mains, et réussir.

Toutefois, il ne s'agit pas seulement de tester l'altruisme des personnages. C'est un peu plus... Il y a promesse de récompense sonnante et chantée à qui sauvera la victime. Et la quête dès lors une autre tournure : agir et toucher la récompense, mais se priver des points d'expérience de la quête ; ou ne rien faire et s'enrichir intérieurement, mais au détriment de la bourse. Quel que soit le choix, il ne peut se faire que « la mort dans l'âme ».

Bréhaigne

Tout a commencé par le franchissement d'une déchirure du rêve. Quand les voyageurs reprennent leurs esprits, ils constatent qu'ils sont sur une grève de sable gris. L'air est saturé d'odeurs marines. C'est le soir, vers la fin de l'heure de la Lyre, et dans l'obscurité de la nuit presque complète, ils ne voient que des masses sombres de rochers au-delà de la plage. Sur la droite, le rivage s'élève graduellement.

A une centaine de mètres, une tour se dresse à l'extrémité d'un promontoire, noire sur le ciel indigo, telle un phare aveugle.



Bréhaigne est un îlot rocheux situé à 3 km de la terre ferme proprement dite. Entre le continent et l'île, la baie est très plate, donnant une grande étendue à la marée, mais peu de profondeur. Comme le Mont-Saint-Michel, l'île peut être atteinte à pied (presque) sec à marée basse. A marée haute, par contre, elle redevient île véritable. Les marées hautes ont régulièrement lieu aux heures du Vaisseau et de la Lyre, et les basses à la Couronne et l'Araignée. La marée atteint son maximum au milieu de l'heure indiquée et reste éternelle jusqu'à la fin de l'heure.

D'environ 100 m de long sur 50 m de large, l'îlot n'est constitué que de rocher et de sable. Il n'y a

pas un gramme de terre, et rien n'y pousse. La partie ouest, la plus basse, est constituée d'une plage de sable découverte même à marée haute. C'est à l'endroit marqué d'une étoile que se retrouveront les voyageurs. Vers l'est, le rocher s'élève progressivement pour former un promontoire en à-pic d'une douzaine de mètres de haut. C'est là, dans une vieille tour battue par les vents, que vivent les seuls occupants du lieu : la princesse Anaïs et son jeune serviteur, Renart.

Une longue attente

Cinquante ans plus tôt, par une fin de journée venteuse, une nef lourdement chargée abordait à ce même rivage. A bord, outre l'équipage et quelques serviteurs, se trouvaient deux amoureux : le prince Ikor de Roskovie et la princesse Anaïs, fille du roi d'Amérique. Les deux pays étaient en guerre et Ikor venait d'enlever Anaïs. Fuyant les vaisseaux lancés à leurs trousses, Ikor crut reconnaître un certain îlot nommé Bréhaigne. Il y fit débarquer la princesse, lui assurant qu'elle y serait plus en sécurité, et, en compagnie d'une poignée de serviteurs, l'installa dans la vieille tour avec les quelques meubles qui se trouvaient à bord de la nef, entre autres un fort beau virginal de bois de rose⁽¹⁾. Puis Ikor reprit la mer, promettant à la princesse qu'il reviendrait la chercher dès que les choses seraient clarifiées. Tout cela se passait il y a cinquante ans, et la princesse attend toujours.

En vérité, ni la Roskovie ni l'Amérique n'appartiennent à ce rêve. La nef d'Ikor avait franchi une déchirure, et en a probablement franchi une seconde. Quant à l'îlot, vestige oublié du Second Âge, peu importe son vrai nom : depuis l'erreur d'Ikor, ses habitants le nomment Bréhaigne, et il n'y a personne pour les contredire. La côte, en effet, est vide de population.

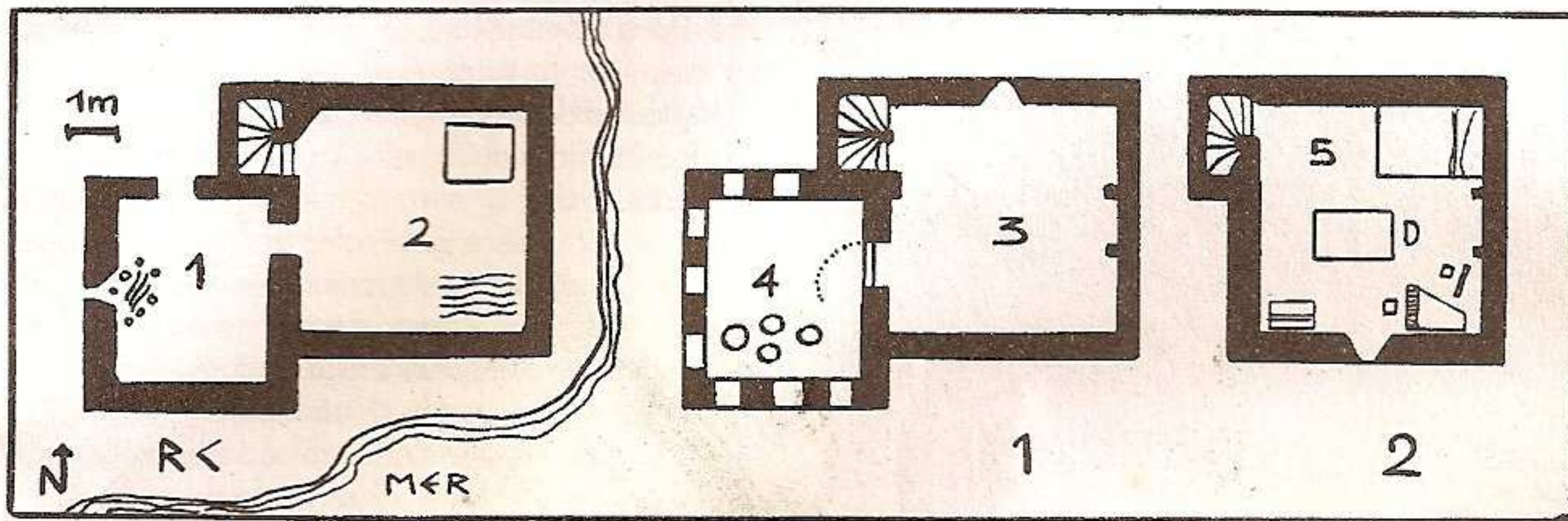
Au fil des ans, les serviteurs d'Anaïs ont disparu, qui de sa belle mort, qui emporté par les sables mouvants. Il ne reste plus aujourd'hui que Renart, un garçon de dix-huit ans, né sur l'îlot. Sa mère, une des servantes de la princesse, est morte de fièvre alors qu'il avait dix ans, et il n'a jamais connu son père qui a disparu dans les sables peu avant sa naissance. Pour le jeune homme, le monde se résume donc à l'îlot battu par les flots, à la baie qui l'entoure, et à la princesse. Sa principale occupation consiste à trouver assez de nourriture pour leur subsistance. Purée d'orcher et quelques moules, une mouette imprudente, et de ce côté de la baie, tel est le maigre ordinaire consistant à je

En véritable natif, Renart sait une fois à l'année de la baie et rien ne l'empêcherait de quitter définitivement l'îlot inhospitalier. Mais il ne saurait abandonner la princesse, et cette dernière ne partira pas. Tout le jour durant, elle reste à la haute fenêtre à guetter une voile à l'horizon, et le soir, elle s'assied au clavier de son virginal pour jouer le *Branle du Carillon*. C'était « leur danse », à elle et au prince. Or pour Renart, rien n'est plus merveilleux que le son du vieil instrument, et plus que tout, c'est cet émerveillement qui le retient à Bréhaigne. Non, il ne saurait abandonner la *Damoiselle* ni renoncer au *Branle du Carillon* !

La tour

La tour fait 15 m de haut (5 m par niveau), avec des murs de pierre de 75 cm d'épaisseur, et un toit d'ardoises. Au sud et à l'est, elle donne directement sur l'à-pic du promontoire.

1. La partie servant de hall d'entrée ne comporte qu'un rez-de-chaussée. Les portes ont disparu



depuis longtemps, leur bois utilisé comme combustible. Sous la fenêtre, une sorte de foyer a été aménagé avec des pierres. C'est là que Renart fait du feu quand il trouve des bouts d'épave.

2. Rez-de-chaussée de la tour proprement dite, où dort Renart sur un matelas d'algues. Quelques gamelles et ustensiles originaires de la nef. Dans l'angle N-E, une trappe non couverte révèle un puits d'eau salée. Il s'agit de l'ancienne cave, complètement envahie par la mer à marée haute.

3. La salle du premier étage est vide, nue et grise. L'âtre, bouché, n'a pas été allumé depuis des années, la fenêtre n'a plus de carreaux. La porte donnant sur la terrasse est la seule qui subsiste de toute la tour.

4. Le toit du hall d'entrée forme une terrasse crénelée. Des baquets y sont disposés pour recueillir la pluie, seul approvisionnement en eau douce de Bréhaigne.

5. C'est au dernier étage que vit la princesse Anais, entourée de quelques meubles. Autrefois confortable, la pièce sombre peu à peu dans la décrépitude. On y trouve encore un grand lit, à la couverture incrustée de sel et aux draps abritant d'étranges colonies d'algues parasites, une table avec de la vaisselle d'étain, trois chaises, le virginal au bois de rose devenu verdâtre, un coffre contenant quelques nippes, et un métier à broder. Quand elle n'est pas à guetter à la fenêtre ou à jouer du virginal, la princesse brode un portrait idéal du prince Ikor, « une surprise »...

Anais ne quitte plus la chambre du haut. Petite, à peine 1,50 m, blonde aux yeux bleus, elle ne fut jamais bien grosse, mais maintenant âgée de plus de soixante-dix ans, c'est devenu une silhouette si frêle et si émaciée qu'il semble qu'un courant d'air suffirait à l'emporter. Sa peau très pâle a acquis la transparence de la cire. Ses cheveux sont comme du coton blanc, et quand elle est au virginal, ses doigts frêles courent sur les touches comme deux araignées blanches affolées. Seuls ses yeux ont conservé toute leur couleur. Quand elle vous regarde bien en face, de son regard qui ne cille pas, on dirait qu'ils crient, tels deux myosotis de lumière : « Il ne peut pas m'avoir

oubliée, n'est-ce pas?... » Et ses larmes sont aussi claires qu'au premier jour. Pauvre petite princesse...

L'hospitalité

Les voyageurs seront accueillis par Renart, non sans une intense stupéfaction. Puis il grimpera prévenir la Damoselle. C'est un jeune homme fluet, roux avec des taches de rousseur, vêtu de nippes rapiécées. Sa dévotion envers la princesse est manifeste. Celle-ci recevra les voyageurs avec dignité, assise à son métier à broder, flottant dans les plis de son ancienne robe blanche, que le temps a marbré de jaune.

« Ça devrait pas falloir longtemps pour comprendre que la princesse n'a plus toute sa tête. Elle croit au retour du prince, comme s'il ne l'avait jamais quittée que de la veille. Elle croit l'Amérique toute proche et en demandera nouvelle aux arrivants. Qu'importe ce qu'ils lui répondront, elle interprétera les réponses à sa convenance. Les vérités les plus élémentaires (son isolement, sa pauvreté) ne l'atteignent pas. Elle parle de ses serviteurs, comme si Renart n'était que l'un d'entre eux. Puis, très grande dame, elle offrira son hospitalité. Le dîner consistera en une purée de goémon aux moules, avec au dessert, la rare friandise d'une lune de mer. Rien que d'en parler, les yeux de Renart brillent de convoitise. La lune de mer est la même chose qu'une étoile de mer, sauf qu'elle est en forme de croissant de lune.

Après le dîner, auquel la princesse touchera à peine, il y aura un intermède musical, et les voyageurs devront subir le Branle du Carillon pendant une heure entière. Comme son nom l'indique, c'est une

danse dont les accords imitent un carillon de clochettes. Elle est en soi plutôt insignifiante. Le malaise provient de ce qu'il manque des cordes au virginal, par ailleurs désaccordé. Jouer un jet d'OUÏE/Musique à +4, et en cas de succès, faire un jet de Moral en situation malheureuse.

Le Branle du Carillon est une musique américaine et aucun des personnages, même musicien, ne peut la connaître. Faire en sorte de les en dégoûter plutôt que de les amener à s'y intéresser.

Rien ne doit leur faire supposer le rôle majeur qu'elle est destinée à jouer.

Au Gardien des Rêves d'improviser cette partie très jeu de rôle en développant à sa guise le

pitoyable et l'absurde de la situation. Hormis des divagations sur une supposée Amérique, la Damoselle ne sait rien du monde qui l'entoure, et tout ce que pourra mentionner Renart du continent, c'est un « chemin », qui s'en va vers le nord. Mais il ne l'a jamais suivi que sur deux ou trois kilomètres et ne sait pas davantage où il mène.

Puis les voyageurs pourront dormir dans la grande salle (n° 3). Naturellement, rien ne sera fourni pour leur coucher, hormis la pierre nue et ils devront se débrouiller avec leurs propres manteaux ou couvertures. La princesse, cependant, semble insomniaque. Elle s'est remise au virginal. Et tandis que les voyageurs sombrent dans le sommeil, leur parviennent encore les lugubres accords assourdis : ding, dang, dung...

Un rêve souvenir

Tous les voyageurs vont faire le même rêve. Citadins, ils se trouvent sur la place publique d'une ville, parmi une foule d'autres citadins, chacun arborant un air grave et bouleversé. Et de fait, provenant d'un clocher tout proche, se déversent les funèbres accents d'un glas. Quel deuil, quel malheur signale-t-on ainsi ? Aucun rêveur ne pourra le dire au réveil. Mais ce n'est pas le plus important. L'important, c'est la certitude profonde qui naîtra en chacun d'eux, que ce rêve était en fait un souvenir, l'écho d'une vie antérieure. Et chacun pourra se demander : « Mais qui étais-je, dans ce rêve antérieur ? Qui étais-je sur cette place à m'inquiéter tout comme les autres ?... » Et une autre certitude naîtra alors dans le cœur de chacun : que s'il pouvait maintenant, dans ce rêve-ci, réellement entendre sonner le glas, il pourrait reprendre son rêve interrompu et se souvenir de cette incarnation passée. Nul doute alors qu'il pourrait bénéficier à nouveau d'une ancienne expérience. Et chacun se sentira emplir de l'importance de cette quête personnelle.

En fermes de jeu, les voyageurs ont trois mois pour entendre sonner le glas, peu importe où et pour quelle circonstance exacte, du moment qu'il s'agit d'un glas véritable. C'est-à-dire, entendons-nous bien, qu'il ne suffit pas d'entendre une cloche grave sonner un rythme lent, il faut qu'il y ait une vraie raison malheureuse (deuil, catastrophe, etc.) pour cela. Les rêveurs recevront alors 35 points d'expérience à répartir directement dans les compétences de leur choix inférieures à l'archétype.

Les Landes

Le lendemain, Renart acceptera de les guider jusqu'à la côte à marée basse, c'est-à-dire durant l'heure de la Couronne. Au Gardien des Rêves d'improviser le chemin suivi par le garçon, en mettant l'accent sur les deux principaux dangers : les sables mouvants, et les Vaseux. Malgré les précautions (et peut-être parce qu'ils sont trop nombreux), les voyageurs peuvent effectivement attirer l'attention d'une de ces entités. Utiliser le Vaseux moyen, page 78 des règles. En ce qui concerne les sables mouvants, il n'y a rien à craindre tant qu'on suit Renart, mais privé de lui et d'une manière générale, la survie dans la baie (Srv en Marais) est de difficulté -5.

Avant de les quitter, Renart mettra les voyageurs sur le « chemin ». Il s'agit d'un vestige de route, au tracé difficile à suivre sous la mousse et les herbes. La voie avait apparemment pour but de mener à Bréhaigne. Dans les cas les plus difficiles, on peut la repérer avec VUE/Srv en Ext à 0.

Entre le delta de l'Assoape, à l'est, et la chaîne des basses et hautes Grognaffes, à l'ouest, les



landes de Breh sont incultes. Rochers mous-
sus, fourrés d'épineux, arbres tordus par les
rafales constituent un paysage sauvage et
répétitif.

Vers le nord, la route est jalonnée de ruines :
dalles et pierres croulant sous la végétation. Il
s'agit d'anciens villages abandonnés depuis
des dizaines voire des centaines d'années. Il
n'y a rien à y trouver, sinon la certitude qu'il
n'y sonne même plus de glas depuis long-
temps.

Normalement, et pour peu qu'ils explorent
quelques ruines, ce n'est pas avant le lende-
main midi que les voyageurs devraient arriver
à Edax.

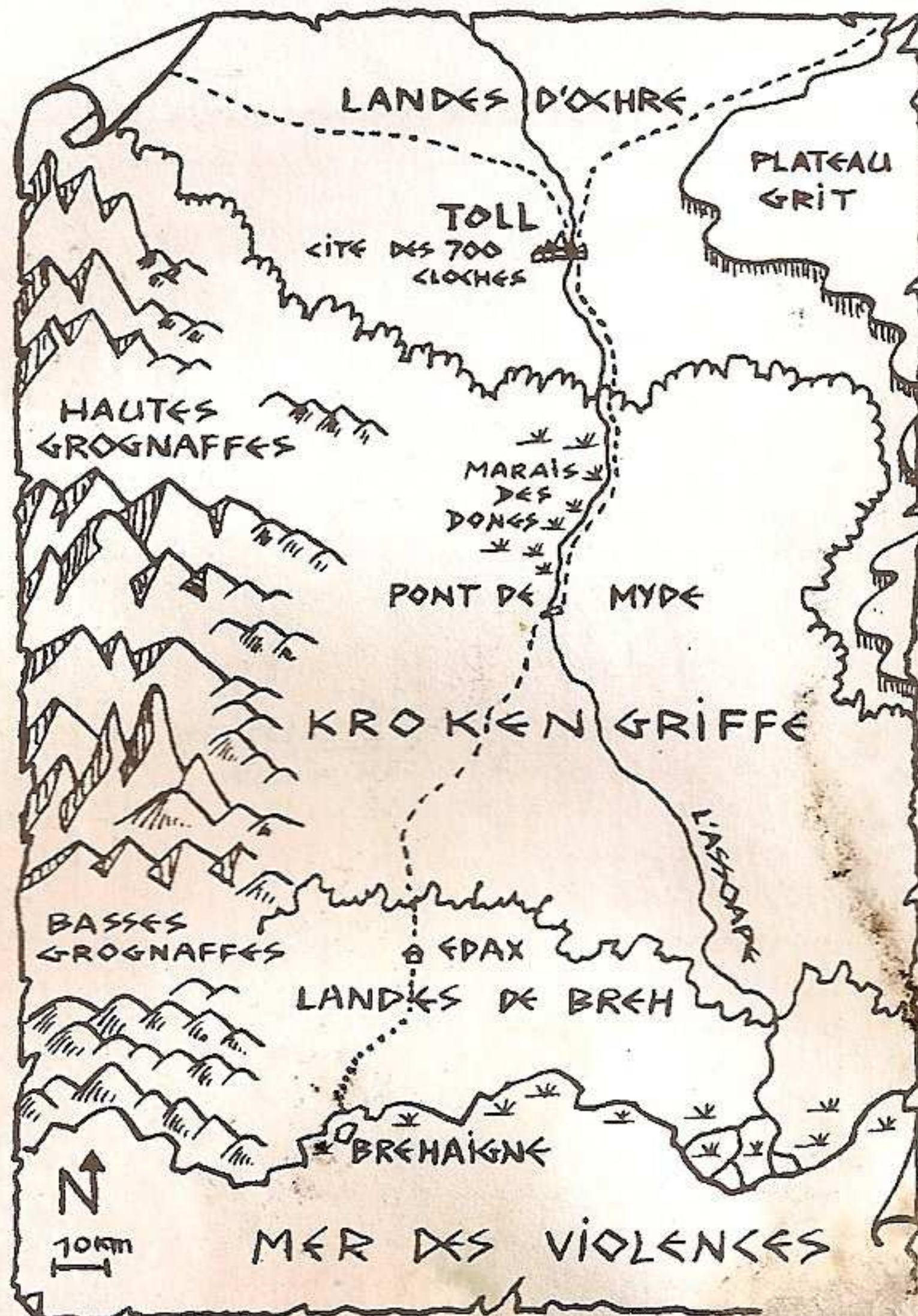
Edax

Ce n'est qu'un petit village aux maisons de
bois, construit sur les ruines d'un site plus an-
cien, vivant d'un peu de culture et d'élevage
de moutons. Son autarcie est complète et sa
moyenne d'âge élevée : personne n'a moins
de 40 ans. L'explication en est que, l'année
dernière, tous les jeunes ont été pris ensemble
du désir du Voyage et sont partis.

« Dans vingt ans, voire moins en cas d'hivers
à Groins, dira un vieux, Edax ne sera plus
que ruines à son tour... »

Mais en l'occurrence, autarcie ne veut pas dire
ignorance complète, et l'on sait qu'une grande
cité se trouve au-delà de la forêt : Toll, la cité des
Sept Cents Cloches, ainsi appelée en raison du
nombre de ses cloches. Lors, si un voyageur
demande : « Même le glas?... » On lui répondra :
« Glas, tocsin, chamade, premier et second servi-
ce, rien n'y manque... » De quoi redonner un sens
au voyage et à la quête.

Toutefois, les contacts avec Toll sont rarissimes, et
l'on ne sait de la ville que ce qu'en racontent de
rares voyageurs. Il faut dire qu'entre la cité et
Edax se dresse la terrible forêt de Krokengriffe : le
pire rassemblement de prédateurs au mètre carré
qui ait jamais été rêvé par les Dragons ! Si les
voyageurs ont le courage de s'y aventurer, ils peu-
vent espérer atteindre le pont de Myde au bout de
deux ou trois jours. Ce pont enjambe l'Assoape,
une large rivière coulant vers le sud. Surtout ne
bien traverser qu'au pont, ne pas tenter de passer



à la nage : les abominations aquatiq
encore pires que celles qui se fauillent en
arbres de la forêt. Après le pont, la route est
paraît-il meilleure, et au bout d'un autre jour de
voyage, on arrive enfin dans la plaine de Toll...

Krokengriffe

C'est effectivement une effroyable forêt de branches
emmêlées, d'impenétrables fourrés dominés par des
rochers moussus et surplombant des ravins de hau-
tes fougères. Les arbres tombés disparaissent sous
l'enchevêtrement des ronces parmi l'inextricable toile
d'araignée des lierres et des lianes chevelues. Des
grappes de fleurs jaunes et pourpres exhalent des
parfums âcres, tandis que des colonies de champi-
gnons se rassemblent silencieusement entre les
racines des arbres moribonds. Dans les frondaisons,
d'invisibles oiseaux s'interpellent de cris rauques ; les
insectes vrombissent, omniprésents : frelons, guêpes
noires, mouches luisantes...

Dans la pénombre glauque, il est difficile de
repérer le tracé de la route abandonnée,
d'autant que loin d'être droite, elle contourne
les caprices du terrain, les rochers et les brus-
ques à-pic.

D'une manière générale, Srv en Forêt y est
de difficulté -5 ; et dans le meilleur des cas,
les voyageurs ne peuvent espérer mettre
moins de 7 heures draconiques pour attein-
dre le pont (5 km/h dr environ).

Les rencontres sont laissées à la discrétion du
Gardien des Rêves (fauves, loups, entités de
cauchemar, serpents, insectes venimeux, etc.),
l'essentiel étant non pas d'exterminer les voya-
geurs, mais de les dégoûter à jamais de cette
forêt en sorte que, une fois à Toll, l'idée d'y
retourner les fasse vraiment frémir.

Le pont

Comme on s'en doute, le pont de Myde est
en ruine. Il n'en reste de chaque côté que le
tronçon d'une arche : quelques mètres de
maçonnerie croulant sous la mousse et le li-
erre. La rivière fait 80 m de large.

Grosso modo, les voyageurs ont deux choix :
soit ils construisent un radeau, soit ils conti-
nuent, hors route, à longer la rive droite. La

première solution, quoique longue, est la meilleu-
re. La seconde, qu'ils choisissent probablement, est
un piège. Dans tous les cas, un examen attentif de
l'Assoape les dissuadera de traverser à la nage :
on y voit flotter entre deux eaux des formes ondu-
lantes, serpentines, un rien tentaculaires, sugges-
tives de monstruosité répugnantes. Si les voya-
geurs faisaient fi de ces avertissements, improvisez
des cauchemars aquatiques, et cela sans aucun
remords : ils étaient prévenus !

Construire un radeau demandera de posséder au
moins une hache et des cordes. Avec épée en gui-
se de hache, appliquer un malus de -2 aux jets
suivants, et si l'on doit utiliser des lianes en guise
de corde, ajouter encore un -1. Pour chaque heu-
re de travail effectif, jouer DEXTÉRITÉ/Charpen-
terie à 0 ou DEXTÉRITÉ/Srv en Ext à -2, un jet par
travailleur, puis noter les points de tâche obtenus
selon les réussites : Ech. T. -4/Echec 0/Norm.
+1/Sign. +2/Part. ou Crit. +3.

Outre qu'il procure -4 points de tâche, un Echec
Total confère un malus définitif de -1

à tous les jets suivants, et ceci aussi
bien pour le fauteur que pour les
autres, le travail étant saboté
pour tout le monde. Tous les per-
sonnages peuvent travailler en-
semble ou seulement partie d'en-
tre eux, chacun apportant ses
points de tâche à la somme col-
lective. Le radeau sera achevé
dès que 8 points de tâche
auront été additionnés au bout
d'un quelconque nombre
d'heures. Des personnages
habiles peuvent y parvenir en
une heure ; des maladroits peu-
vent ne jamais y arriver. Na-
turellement, durant tout le
temps de la construction, les
voyageurs peuvent être harcelés
par des prédateurs, et retardés
d'autant.

Une fois le radeau correcte-
ment terminé, on supposera la
traversée sans problème.



Les dongs

Du pont de Myde jusqu'à la lisière nord, la rive droite de l'Assoape est constituée d'un vaste marais de brume et de boue (Srv en Marais -6). Ses prédateurs les plus féroces sont d'énormes crapauds sauriens, 2m de long, 80 kilos, aux larges mâchoires bien plantées de crocs, dénommés « Dong » à cause du son qu'ils produisent en gonflant leur jabot : imitation parfaite d'un tintement de cloche.

En les entendant au loin, dans la brume, les voyageurs penseront découvrir un clocher isolé (!), et leur déconvenue sera proportionnelle à leur bévée quand les monstres sanguinaires se rueront sur eux. Sans parler des autres dangers propres aux marais bourbeux. INTELLECT/Zoologie à -5 permet d'identifier les Dong de visu ; mais auparavant, aucun moyen de deviner que les tintements ne proviennent pas de vraies cloches.

Devant l'ampleur du marais, il est probable que les voyageurs préfèrent ensuite faire demi-tour et choisir la solution du radeau.

RENCONTRES

Anais, née à l'heure de la Lyre

71 ans, 1,47 m, 32 kg.

TAILLE	06	VOLONTE	19	VIE	08
APPARENCE	10	INTELLECT	10	ENDURANCE	27
CONSTIT	09	EMPATHIE	10	VITESSE	10
FORCE	05	ELOQUENCE	11	+ dom	-2
AGILITE	06	REVE	17	Protection	-1
DEXTERITE	10	CHANCE	13		
VUE	12	Mêlée	06		
OUIE	11	Tir	11		
ODORAT	07	Lancer	08		
GOUT	03	Dérobée	10		

Esquive niv -2

Chant 0/Discours 0/Discretion 0/Broderie +4/ Musique virginal +3/Botanique -2/Légendes +3/Lire & Ecrite +3.

Renart, né à l'heure du Roseau

18 ans, 1,64 m, 48 kg.

TAILLE	07	VOLONTE	09	VIE	10
APPARENCE	10	INTELLECT	08	ENDURANCE	19
CONSTIT	12	EMPATHIE	14	Vitesse	12
FORCE	11	ELOQUENCE	07	+ dom	0
AGILITE	13	REVE	12	Protection	0
DEXTERITE	11	CHANCE	13		
VUE	11	Mêlée	12		
OUIE	11	TIR	11		
ODORAT	12	LANCER	11		
GOUT	05	Dérobée	13		

Gourdin niv 0 init 06 + dom -2

Corps à corps niv 0 init 06 + dom (0)

Esquive niv 0

Discretion 0/Srv Extérieur (rivages) +6/Srv Marais (Bréhaigne) +10/Natation +6/Légendes -5.

Dong

TAILLE	12	VIE	13
CONSTITUTION	14	ENDURANCE	27
FORCE	16	VITESSE	14/32
PERCEPTION	12	+ dom	+2
VOLONTE	08	Protection	d4
REVE	11		

Griffes & crocs 13 niv +4 init 10 + dom +3

Esquive 10 niv 0

Esquive/saut 13 niv +4

Excellent sauteur, sa compétence de saut lui donne une seconde esquive de saut acrobatique.

Toll

De l'autre côté du pont en ruine, la route est effectivement mieux conservée, en sorte que les voyageurs devraient maintenant rallier Toll en moins de deux jours (40 km).

La cité des Sept Cents Cloches mérite bien son nom. Construite de part et d'autre de l'Assoape, elle est entourée de remparts donc chaque tour est en fait un énorme beffroi, et entre les murs, rares sont les bâtiments, publics et privés, qui ne s'ornent de clochers, campaniles ou clochetons. Chaque heure du jour, mais aussi chaque événement, commémoration, tendance, est souligné du carillon approprié, qui, s'il ne paraît qu'abrutissement confus pour l'étranger, est parfaitement explicite pour le Tolléen : perpétuel fracas sonore qui le renseigne sur la vie de sa cité.

C'est aux Clochards qu'il est dévolu de faire sonner les cloches, chacun étant attaché à un ou plusieurs clochers. Autrefois, pour le travail, ce n'est plus aujourd'hui qu'une charge honorifique véritable titre de noblesse héréditaire, le travail lui-même étant délégué à des balternes. Les Clochards sont les aristocrates de la ville, et le Grand Clochard en est le souverain. C'est au centre de la cité, dominant le Cloche-pont (le plus beau des trois ponts de pierre), à l'extrémité de la place du même nom, que se dresse le palais du Grand Clochard, avec ses vingt-quatre clochers ajourés et le dôme du Grand Bourdon. Il y vit avec son épouse, la Grande Clocharde, et leurs deux enfants, le Grelot et la Grelotte. Or l'une des premières nouvelles qu'apprendront les voyageurs en arrivant à Toll, c'est que la Grelotte, de son prénom Elzémone, tout juste âgée de seize ans, ne va pas bien, pas bien du tout même — et pour tout dire, on ne serait pas surpris si on se réveillait demain matin en entendant le Grand Bourdon sonner le glas...

La Morterêve

Elzémone souffre d'une Morterêve. C'est une maladie psychosomatique mortelle, généralement provoquée par un rêve, et qui se traduit par un désir, un remords, un regret, si lancinant et despotique que le sujet dépérit et meurt s'il ne parvient à l'exaucer. Or voilà déjà un mois que la Grelotte est alitée. Complètement anorexique, c'est à peine si on arrive à lui faire prendre un peu de miel ou de lait. Et tout ça parce qu'elle a rêvé d'une musique et n'a plus qu'un seul désir : l'entendre interprétée parfaitement ! Réduite à une affreuse maigreur, la peau blême et luisante d'une mauvaise sueur, la tête noyée dans son grand oreiller de plumes, elle tente parfois d'en fredonner quelques notes. Elle en murmure le titre, puis ses grands yeux cernés implorent en silence : si personne ne peut la lui jouer, elle en mourra.

Mais personne ne connaît cet air dans la région, bien qu'une véritable cour de musiciens se soit succédée au palais durant les dernières semaines. C'est à se demander si la Grelotte ne l'a pas entièrement imaginé. Elle dit que ça s'appelle le *Branle du Carillon* !...



Le Grand Clochard a finalement promis une bourse de 35 pièces d'or à qui jouerait cet air à la satisfaction complète de sa fille, sur luth, harpe ou clavichord, harmonie complète et juste mélodie. 35 pièces d'or ! De quoi attirer tous les gratteurs de mandole dans la chambre d'Elzémone. « C'est pourquoi, précise l'ordonnance, quiconque jouera mal ou ne jouera point la bonne musique, en sorte qu'il aggravera l'état de la Grelotte Elzémone par acte de faux espoir et de lèse-asonance, celui-là sera condamné à être *sonné* ; placé sous la cloche-bourelle, laquelle sera battue et rebattue jusqu'à ce que la cervelle lui sorte par les oreilles. Qu'on se le dise. »

Enfin, au moment où les voyageurs apprendront ces nouvelles, un communiqué du docteur Bledius, médecin du palais, annoncera que dans le meilleur des cas, il reste dix ou douze jours à vivre à la jeune fille.

INTELLECT/Médecine à 0 permet de savoir ce qu'est une Morterêve et que l'horreur de cette maladie mortelle provient effectivement de ce qu'il n'y a aucun remède autre que la satisfaction du fantasme qui l'a engendrée. Aucun rituel de guérison magique ne peut non plus être appliqué. Si un voyageur demande à voir le docteur Bledius et réussit un jet d'ELOQUENCE/Médecine à 0, celui-ci acceptera de conduire ce « confrère » au chevet de la Grelotte. Là, le personnage-médecin pourra se convaincre de la véracité de ce qui a été dit. Plus encore, en tendant l'oreille vers les lèvres émaciées de la jeune fille, il pourra reconnaître la mélodie murmurée. Le *Branle du Carillon* est bien celui que jouait la princesse Anais de Bréhaigne.

Suites et fins

Tel est donc finalement le dilemme. Les voyageurs peuvent s'installer à Toll et attendre placidement que le temps passe. Dans douze jours au plus tard, le Grand Bourdon sonnera le glas, et dans la cité attristée par le deuil, ils seront les seuls à être intimement satisfaits. Ou bien ils tentent de sauver

la pauvre fille, mais alors, adieu le glas, adieu la quête-souvenir!

Bien que le morceau ait été joué plusieurs fois, aucun personnage ne peut prétendre s'en souvenir au point d'en connaître parfaitement la partition. Il n'y a dès lors qu'une seule solution : retourner à Bréhaigne et prendre des leçons. Cela signifie affronter à nouveau la forêt, la rivière, les landes, puis les sables mouvants et les Vaseux de la baie. Cette fois, point de Renart pour les guider. La princesse acceptera de leur enseigner le morceau, mais tout en leur faisant supporter son délire, une rude mise à l'épreuve des nerfs. Il n'est évidemment pas question qu'elle quitte Bréhaigne et les accompagne.

Pour jouer le Branle, il faut obligatoirement un instrument à cordes capable de produire des accords. L'apprendre demandera une journée entière et un jet d'OUÏE/Musique à 0. Selon la réussite du jet, noter le bonus d'apprentissage : Crit. ou Part. +3/Sign. +2/Norm. +1/Echec -2/Ech. T. -4. Pour le jouer ensuite, réussir DEXTÉRITÉ/Musique à 0 + bonus d'apprentissage. En cas d'échec lors de l'exécution, on peut recommencer à -1 ; et ainsi de suite jusqu'à la réussite ou l'Echec Total.



Dix jours ne devraient pas être de trop pour retourner à Bréhaigne, apprendre le morceau, et revenir à Toll. Hélas ! quand les voyageurs franchiront à nouveau les portes de la cité,

quel que soit le temps écoulé pourvu qu'il n'excède pas douze jours, les cloches se mettront lourdement à sonner, et sans erreur possible, battront le glas... Dans les rues, ce ne seront que regards consternés, mines apitoyées. « Pour qui sonne le glas ? demanderont les voyageurs. — Hélas ! répondra-t-on, elle est morte et nous l'aimions tant ! — Qui est morte ? La Grelotte ? — Non, l'année ! C'est le dernier jour de l'année tolléenne, que l'on marque toujours en sonnant le glas. Mais demain, on sonnera la Grande Volée en l'honneur de l'année nouvelle et ce sera beau jour de fête !... »

Ainsi, si le branle est joué correctement auprès de la Grelotte, la jeune fille guérira, la récompense sera versée, et la quête-souvenir néanmoins satisfaite. Les voyageurs auront gagné sur tous les tableaux.

Noter enfin que le calendrier sera analogue si les personnages choisissent la lâcheté. Environ dix jours plus tard, le glas sonnera pour marquer la fin de l'année. Mais le lendemain, il sonnera à nouveau pour la mort de la Grelotte, pour faire honte aux voyageurs et leur faire regretter ce qu'ils auraient pu gagner.

1) Instrument de musique à clavier et à cordes pincées, voisin de l'épinette.

scénario
Denis Gerfaud
plans
Denis Gerfaud
illustration
Alima Benbakir



Il court, il court le Furet...

Cette enquête à rebondissements peut être entreprise par un petit groupe de 3 à 5 personnages, chevaliers ou non. S'ils sont chevaliers, ils comprendront tout facilement ; s'ils sont questeurs, certaines observations vont les faire réfléchir.

Il est passé par ici,
Il repassera par là...
Aux personnages de démasquer
cet audacieux voleur
dont les agissements
risquent de nuire à la Caravane.

Introduction

Après bien des pérégrinations, la Caravane se trouve actuellement dans le Poitou, et plus précisément en la bonne ville de Parthenay. Depuis quelques temps, les voyageurs suivent la route du pèlerinage de Saint-Jacques de Compostelle. Cette curieuse idée naquit dans l'esprit du Veneur alors que la troupe stationnait à Tours. Il n'a pas, jusqu'alors, jugé bon de s'en expliquer, mais chacun sait que ses décisions sont aussi sages qu'inébranlables. Inutile, donc, de chercher à l'en dissuader. Depuis environ deux semaines, les villes que traverse la Caravane sont le cadre d'une agitation peu coutumière : un voleur, dont l'audace n'a d'égale que le talent, sévit actuellement dans la région. Le peuple lui a déjà trouvé un surnom : le Furet. En effet, seul un furet pourrait s'infiltrer ainsi jusque dans les endroits les mieux gardés et dérober le fleuron des trésors des cités poitevines. Le Furet est extrêmement populaire, il ne s'attaque jamais aux pauvres et préfère soulager de leurs biens ceux qui peuvent s'en passer.

Naturellement, cette philosophie n'est pas du goût des nobles de la région qui le recherchent activement. Ses vols sont surtout spectaculaires. Il s'agit toujours d'un unique objet, de grande valeur. Des esprits chagrins et observateurs pourraient remarquer que, chaque fois que le Furet se manifeste, une certaine caravane de saltimbanques est présente dans la ville où le vol a lieu. De là à penser que le voleur fait partie de ladite caravane, il n'y a qu'un pas... Et si d'aucuns, au sein de la noblesse locale, venaient à le franchir, il se pourrait bien que nos amis voyageurs aillent au devant de graves ennuis. Le Veneur ne saurait tolérer un tel état de faits.

Gageons cependant que les personnages parviendront à sortir la Caravane de ce mauvais pas. En effet, alors qu'ils poussaient innocemment la chansonnette en interprétant *Il court, il court le Furet*, récente composition de Joséphine, une novice talentueuse et quelque peu espiègle, le Veneur leur a reproché leur conduite insouciant et leur a ordonné de démasquer le Furet, qu'il soit ou non membre de la Caravane.

Les personnages se retrouvent donc plongés jusqu'au cou dans une enquête dont ils se seraient peut-être bien passés. Néanmoins, le Veneur reste inébranlable : il leur faut démasquer le Furet, et le plus vite sera le mieux. Pour le moment, ils ne savent pas grand-chose à son sujet. A vrai dire, ils disposent en tout et pour tout des maigres informations dévoilées au début du paragraphe. Ils auront certainement besoin de les étoffer quelque peu pour espérer attraper le Furet. Deux champs d'investigation s'offrent à eux : la ville de Parthenay et la Caravane.

Enquête à Parthenay

En parcourant la ville et en prêtant une oreille attentive à certaines conversations (conversations qu'il serait seyant d'alimenter par quelque monnaie sonnante et trébuchante), les personnages parviendront à glaner les renseignements suivants...

La ville est dirigée par la baronne Brunelle de Parthenay, une très vieille dame qui n'a plus beaucoup d'années à vivre. Son unique fils, Ghislain, vient de rentrer des croisades (ou de tout autre lointain voyage si vous jouez après l'époque des croisades). Il compte faire don à l'église de Parthenay d'un splendide calice ramené de Terre sainte. Le calice sera remis solennellement au père Grégoire, curé de la ville, lors des fêtes de Pâques, dans deux mois environ.

Le Furet est très populaire en ville, où les pauvres gens le considèrent comme un libérateur, dans le plus pur style Zorro ou Robin des bois. Chacun est convaincu que le Furet frappera bientôt à Parthenay. Une bonne partie des habitants pensent même qu'il jettera son dévolu sur le calice.

En écoutant des conversations un peu plus confidentielles, au château par exemple, les personnages pourront même apprendre que le calice est gardé dans une salle du sommet du donjon. Ghislain craint lui aussi que le Furet ne cherche à s'en emparer, et il donnerait cher pour qu'on capture le voleur avant qu'il n'ait eu le temps d'agir.

Naturellement, vous êtes libre de noyer ces informations parmi tout un flot de ragots divers et variés, aussi nombreux qu'inutiles.

Une dernière précision : dans le courant de la matinée, Ghislain recevra deux pèlerins et s'entretiendra longtemps avec eux. Ces pèlerins, qui portent la tonsure des moines, retourneront ensuite à la Couronne fleurie, l'une des meilleures auberges de la ville. Seul quelqu'un observant attentivement les allées et venues au château pourra remarquer les deux moines.

Avant de nous interroger sur l'identité de ces deux mystérieux personnages, examinons le second champ d'investigation dont disposent les joueurs : la Caravane.

Le secret de Joséphine

Novices, questeurs et chevaliers répondront volontiers aux questions des personnages, bien que la plupart ne se sentent pas vraiment concernés par les agissements du Furet. Une grande partie des voyageurs pensent d'ailleurs que le voleur appartient à la Caravane. La capacité de se transformer en un petit animal permet en effet de s'introduire dans les endroits les mieux protégés. Un serpent, une salamandre ou une chauve-souris n'éprouveraient aucune difficulté à dérober les plus précieux trésors de la région. Seuls quelques chevaliers sont conscients du danger que représentent les activités du Furet pour la Caravane. Ils sont, pour leur part, convaincus que le Furet ne fait

fait pas partie de la troupe. Qui serait assez fou pour risquer de mettre en danger la communauté toute entière en perpétrant des vols dans chaque ville traversée par la Caravane ? Les personnages pourront entendre un tout autre son de cloche auprès de Joséphine, le charmant auteur de *Il court, il court le Furet*. Il semblerait que les exploits du Robin des bois poitevin ne soient pas restés sans effet sur le cœur romantique de la belle Joséphine. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, elle est tombée amoureuse du Furet. Naturellement, elle a aussitôt tout entrepris pour deviner sa véritable identité. Ses efforts ont été récompensés car elle sait maintenant qui est l'audacieux voleur... Pour obtenir ce précieux renseignement, les personnages devront se montrer extrêmement subtils. Il va sans dire que s'ils proclament à corps et à cris qu'ils cherchent le Furet pour « lui faire la peau », il est probable que Joséphine ne leur confiera pas le fruit de ses réflexions. Si, au contraire, les enquêteurs agissent avec tact et discernement et lui promettent qu'ils ne feront aucun mal à l'élu de son cœur, elle se montrera beaucoup plus coopérative.

Le résultat de ses déductions risque fort d'intéresser les personnages. En effet, Joséphine a non seulement réussi à démasquer le Furet, mais elle sait aussi qu'il sera présent à la prochaine représentation...

Deux spectateurs assidus

Joséphine est certaine qu'il ne s'agit pas d'un membre de la Caravane. Tout d'abord parce qu'il mettrait en péril la sécurité de la troupe. Et d'autre part, si le Furet appartenait à la Caravane, elle en serait tombée amoureuse depuis longtemps !

Une question se pose alors : si le Furet n'est pas l'un des nôtres, pourquoi les vols ont-ils toujours lieu lorsque la Caravane est présente ?

Tout simplement parce qu'il se déplace en même temps qu'elle.

Mais pour quelle raison le ferait-il ?

Joséphine a mis du temps à trouver la réponse à cette dernière question. Puis, l'autre soir,

alors qu'elle croisait un groupe de pèlerins, la solution lui est apparue : un pèlerin, bien sûr ! La Caravane suit

la route de Saint-Jacques de Compostelle, elle voyage donc en même temps que les pèlerins. Le Furet est donc très certainement l'un d'entre eux. Mais lequel ? Joséphine découvrit bientôt l'identité de l'élu de son cœur. Elle remarqua en effet que deux moines étaient présents à toutes les représentations de la Caravane depuis quelques jours. L'un d'eux était jeune et assez bien fait de sa personne. Il pos-



sedait certainement la souplesse nécessaire à l'accomplissement des exploits du Furet. L'autre moine, beaucoup plus vieux, ne devait être qu'un comparse sans intérêt. Mais peu importe, Joséphine avait ce qu'elle voulait : elle savait qui était le Furet...

Mais pourquoi était-il présent à toutes les représentations ?

Au départ, Joséphine pensa qu'il l'avait remarquée et qu'il voulait assister au spectacle pour le plaisir de la voir. Mais devant l'absence totale de réaction du jeune moine lorsqu'elle passait devant lui pour faire la quête, Joséphine dut se rendre à l'évidence : le Furet ne faisait pas attention à elle. Il était donc là pour une autre raison.

Très vite, Joséphine pris conscience de l'horrible réalité : le Furet était présent à toutes les représentations, tout simplement parce qu'il voyageait exactement en même temps que la Caravane, ce qui lui permettait de faire peser les soupçons sur les saltimbanques. Il fallait à tout prix que Joséphine fasse quelque chose. Elle décida d'interpréter, pendant le prochain spectacle, une chanson qui ne manquerait pas d'attirer son attention. Elle pourrait alors le rencontrer, lui révéler son amour, et le supplier de ne plus mêler la Caravane à ses agissements. Elle composa donc *Il court, il court le Furet* et recruta quelques voyageurs (les personnages) pour l'interpréter avec elle. Mais le Veneur les a surpris en train de répéter, il s'est mis en colère et a prétendu que les exploits du Furet mettaient en danger la Caravane. Puis il leur a ordonné de trouver le Furet. Curieusement, le Veneur n'a donné cet ordre qu'aux joueurs, alors que Joséphine était aussi fautive qu'eux, sinon plus. Peut-être soupçonne-t-il qu'elle est amoureuse du Furet ? Mais qu'importe, pour le moment elle a d'autres chats à fouetter. Les personnages ont commencé leur enquête et Joséphine est certaine qu'ils finiront tôt ou tard par aboutir. C'est pourquoi elle préfère leur révéler tout de suite l'identité du Furet en échange de la promesse de ne pas lui faire de mal.

Donnez un ton très mélodramatique aux révélations de Joséphine. Faites-en un hybride d'Agatha Christie, de Sarah Bernard et de midinette éplorée. Les lecteurs d'Isaac Asimov pourront s'inspirer du personnage d'Arcady Darrel dans *Seconde*



Fondation. Bien entendu, les deux moines en question ne sont autres que ceux que les personnages ont pu apercevoir au château (Cf. Enquête à Parthenay).

Et voilà, à peine commencée, cette enquête touche déjà à sa fin. Vos joueurs ont démasqué le Furet, il ne leur reste plus qu'à lui faire comprendre « gentiment » d'arrêter ses sottises et le tour sera joué.

Fin de l'épisode.

Envoyez le générique de fin.

Non !

Non ? Comment ça non ?

Je n'enverrai pas le générique.

Car l'histoire ne s'arrête pas là.

En vérité, ce jeune moine n'est pas le Furet.

Pour tout vous dire, il s'agit d'une fausse piste.

Néanmoins, les deux moines, frère Anselme et frère Martin, sont intimement liés à cette histoire.

Voici de quelle manière...

Le fond de la chose...

Frère Anselme, âgé d'une soixantaine d'années, est un homme extrêmement vif et intelligent. Seules ses fréquentes prises de position publiques en faveur des thèses de l'hérétique Abélard l'ont empêché d'occuper un poste important dans la hiérarchie ecclésiastique. Cependant, Anselme n'est pas pour autant tombé en disgrâce. Il sait en effet se rendre très utile auprès de la noblesse et du clergé, ses talents de détective étant maintes fois venus à bout des mystères les plus sombres (pour parler clairement, vous pouvez considérer frère Anselme comme un alter ego de Guillaume de Baskerville, le héros de *Au Nom de la rose*). Il s'est récemment vu confier l'éducation d'un jeune novice (au sens religieux du terme), prénommé Martin. Celui-ci l'accompagne dans tous ses déplacements et absorbe avec béatitude l'enseignement du maître (ceux qui n'ont pas reconnu Adso devraient avoir honte !).

Il y a une dizaine d'années, Anselme a rendu un fier service à la baronne Brunelle en démasquant les coupables de l'enlèvement de son petit-fils et en permettant à ce dernier de regagner sain et sauf le château familial. Le vieux moine, qui a entrepris d'emmener Martin à Compostelle, pensait donc faire une halte à Parthenay, pour saluer la baronne et discuter théologie avec son vieil ami, le père Grégoire. Il était bien loin de soupçonner qu'à cette occasion, ses talents seraient de nouveau mis à l'épreuve.

A son arrivée dans la région, Anselme entendit parler des exploits d'un voleur surnommé le Furet. Bien entendu, il ne put s'empêcher de s'intéresser à cette affaire et commença à mener son enquête. Il arriva bientôt à la conclusion que le Furet appartenait à une certaine caravane de saltimbanques. En effet, à chaque fois que la troupe en question s'installait dans une ville, le Furet sévissait à nouveau. Le moine résolut d'attendre d'être arrivé à Parthenay pour tendre sa toile et capturer le cambrioleur. Il y bénéficierait, en effet, de la collaboration de dame Brunelle qui ne pourrait pas lui refuser un petit service : appâter le gibier avec une belle pièce du trésor de la ville pour permettre à Anselme de refermer son piège diabolique sur le pauvre Furet. En attendant, il décida de se rendre chaque soir, en compagnie de Martin, au spectacle donné par les saltimbanques, afin de tenter de cerner la psychologie du Furet.

Le soir même de son arrivée à Parthenay, après la représentation, il se rendit au château pour saluer Brunelle et Ghislain. Il obtint leur accord et reçut l'assurance de leur coopération inconditionnelle dans sa lutte contre le Furet. La proposition du moine constituait une aubaine pour Ghislain et sa mère, qui étaient à présent certains de conserver le précieux calice.

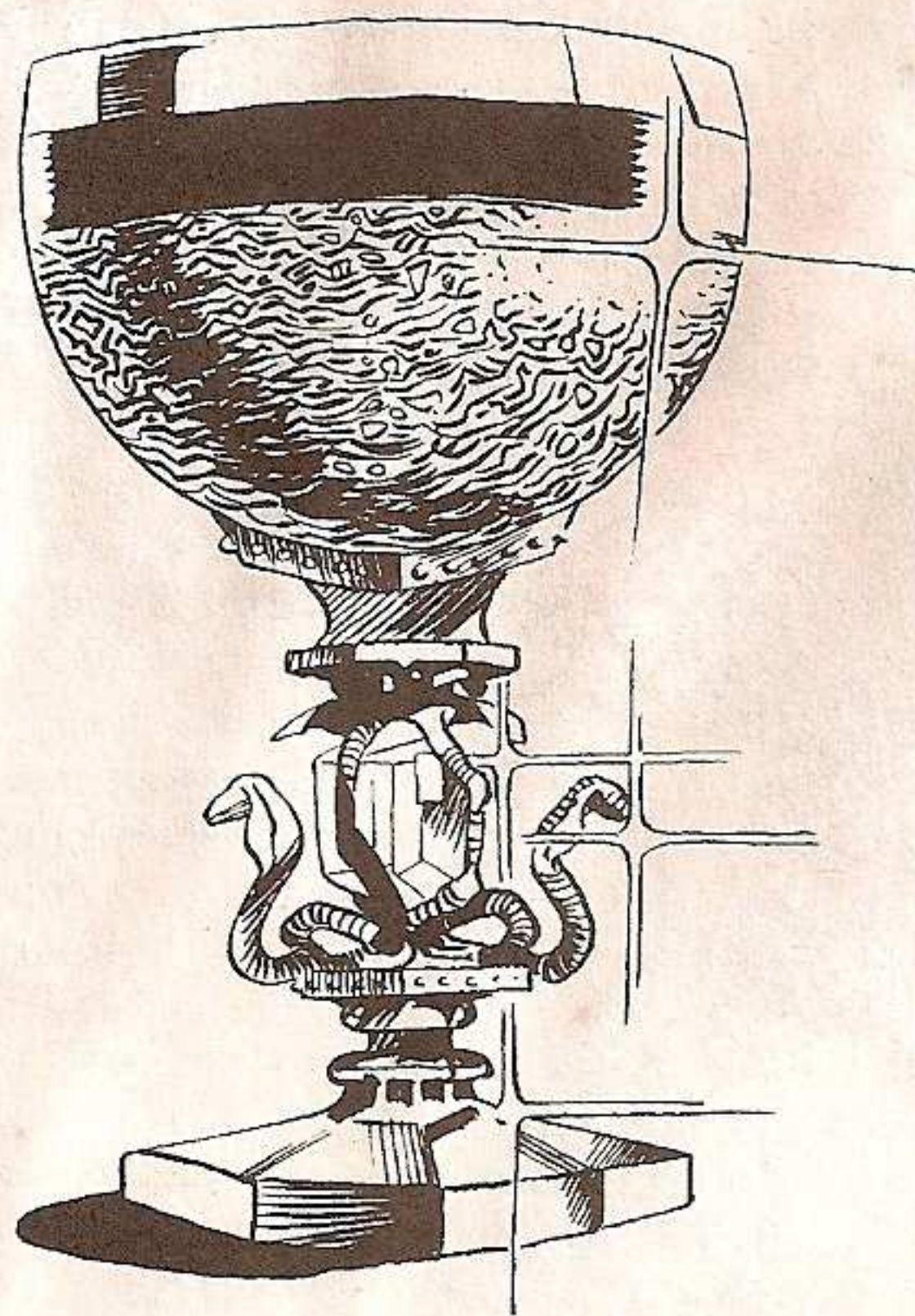
C'est en tout cas ce qu'ils croyaient.

Le lendemain matin, après une confortable nuit passée à la Couronne fleurie, aux frais de la baronne, les deux moines retournèrent au château et s'entretenirent longuement avec Ghislain. Au cours de la conversation, Anselme apprit tout ce qu'il voulait savoir au sujet de l'architecture du château, des différents moyens d'y entrer et d'en sortir, etc. C'est à l'occasion de cette visite que les personnages ont eu l'occasion de repérer Anselme et Martin (Cf. Enquête à Parthenay).

En fin d'après-midi, Anselme revient, toujours accompagné de Martin, et met au point son plan diabolique...

Le piège

Il se rend dans une salle située au sommet du donjon, au milieu de laquelle se trouve une table où repose le coffre abritant le calice. Il relie ensuite un fil au couvercle du coffre et fait descendre ce fil le long du coffre et de la table, le déroule sur l'esol jusqu'au mur; puis lui fait longer le mur, le fait passer sous la porte et rentrer dans la pièce voisine où il le relie à une clochette (voir plan). Tout au long du chemin, le fil est fixé à ses différents supports par des petits clous recourbés. Il peut coulisser librement, de manière à faire tinter la clochette lors de l'ouverture du coffre. Le tout est extrêmement discret et difficilement détectable sans un examen minutieux de la salle. La pièce comporte une unique fenêtre munie d'un volet qui se ferme de l'intérieur au moyen d'un solide loquet.



Après avoir saupoudré un peu de farine sur le sol afin de détecter les empreintes de pas, Anselme referme la porte à clef et va s'installer en compagnie de Martin et de trois gardes dans la pièce où se trouve la clochette. Un trou a été percé dans la porte de cette pièce, afin de pouvoir observer le couloir. Aucun garde n'est posté devant la salle du calice. A la moindre silhouette aperçue dans le couloir, au moindre tintement de la clochette,

Anselme, Martin et les gardes n'auront plus qu'à se précipiter hors de la pièce et arrêter le voleur.

Anselme est persuadé que le vol aura lieu cette nuit. En effet, le Furet s'est toujours manifesté entre le coucher et le lever du soleil et la caravane de saltimbanques quitte la ville demain.

Malheureusement pour Anselme, la nuit sera on ne peut plus calme. Le couloir restera désespérément désert toute la nuit et aucun son de clochette ne retentira...

Déçu de s'être trompé, Anselme quitte la pièce au petit matin, suivi de Martin et de trois gardes plutôt mécontents d'avoir passé une nuit blanche pour rien. Par acquis de conscience, Anselme va jeter un coup d'œil dans la salle du calice. Il ouvre la porte, qui est restée fermée à clef, et quelle n'est pas sa surprise de découvrir que le coffre et le volet sont ouverts, que le fil a été coupé et que le calice a disparu ! Plus étrange encore : il n'y a aucune trace de pas au sol...

Note. Tout ce qui précède ne tient pas compte d'une éventuelle intervention des joueurs. A vous d'imaginer les implications de leurs actes et de modifier le récit en conséquence. Vous disposez, pour cela, de tous les éléments nécessaires. Enfin presque...

Il vous en manque encore un : le Furet. Mais justement, nous y venons.

Anselme se trouve confronté à plus fort que lui. Quel est donc cet être capable de détecter un fil quasi invisible, de s'introduire dans le couloir sans être vu, d'entrer sans la clef et de marcher sur un sol saupoudré de farine sans y laisser la marque de ses pieds ?

Ni pieds, ni clef...

La solution est simple, mais frère Anselme ne la trouvera sans doute jamais. Le Furet se nomme Pascal, exerce le métier de saltimbanque et possède l'étonnante capacité de prendre la forme d'une salamandre, d'un grand-duc ou d'un aigle royal quand l'envie lui en prend. Bref, c'est un membre de la Caravane, et un chevalier qui plus est !

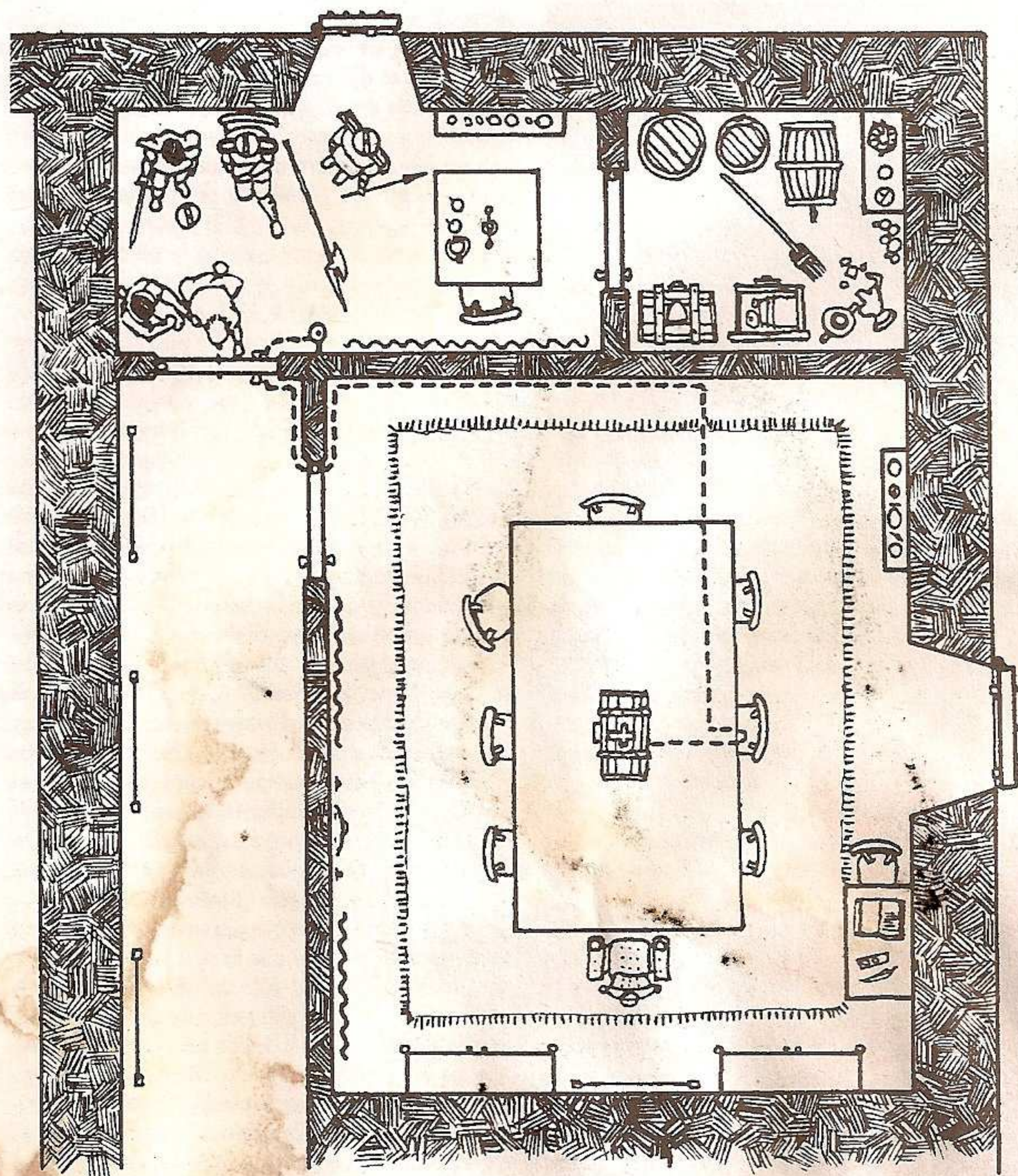
Pascal, âgé de seize ans, n'est encore que chevalier de la lune. Etant déjà « mort » deux fois au sein de la Caravane, il a théoriquement accès aux royaumes de l'air, de la terre ou de l'eau, mais le Veneur ne l'a pas jugé assez mûr pour pouvoir endosser cette nouvelle responsabilité. En cela, il ne s'est nullement trompé, jugez plutôt...

Un peu plus de deux semaines avant l'arrivée de la troupe à Parthenay, Pascal survolait la campagne sous forme d'aigle royal. Il prenait grand plaisir à voler le plus près possible de la cime des arbres à l'issue de vertigineux piqués. Pascal avait le goût du risque et aimait bien se faire peur. Mais, ce jour-là, il en eut plus que son compte.

Tout commença lorsque la tête de Pascal fut violemment heurtée par un caillou. Le jeune homme perdit connaissance et tomba au sol. Heureusement pour lui, les branches freinèrent quelque peu sa chute. En revanche, sous l'effet de la blessure qu'il venait de recevoir, il retrouva forme humaine.

Or il se trouve que le caillou ne se promenait pas dans les airs sous l'effet de sa propre volonté. En vérité, il avait été lancé intentionnellement par un certain Croquignard, voleur, bandit, escroc, coupe-jarrets et heureux propriétaire d'une fronde dont le fonctionnement n'avait plus de secret pour lui.

Croquignard, dont la ruse n'avait d'égaux que la taille et la longueur du nez, avait pour habitude de voyager à bord d'une vieille roulotte en compagnie de deux individus de son acabit : Ribouldol, un faux moine barbu au ventre rebondi, et



CARACTERISTIQUES DES PNJ

Frère Anselme

M 65 R 10 P 20

Frère Martin

M 40 R 10 P 25

Joséphine

Novice (biche)

M 50 R 20 P 55

Brunelle

M 45 R 10 P 15

Ghislain

M 45 R 15 P 35

Pascal (le Furet)

Chevalier de la lune

(aigle royal, grand-duc, salamandre)

M 55 R 35 P 45

Croquignard

M 50 R 20 P 25

Ribouldol

M 35 R 5 P 20

Filochingue

M 40 R 20 P 35

Père Grégoire

M 50 R 10 P 25

Filochingue, un petit borgne qui manie la dague avec une dextérité qui force l'admiration.

Nos trois compères sillonnaient la région en quête de quelque méfait à commettre, lorsque Croquignard lança à Ribouldol : « Je te parie dix deniers que je dégomme du premier coup ce rapace qui n'arrête pas de nous tourner autour depuis un quart d'heure. » Il gagna son pari. Mais quelle ne fut pas sa surprise de voir le splendide animal se transformer en être humain !

Les trois larrons sautèrent hors de la roulotte et prirent leurs jambes à leur cou, fuyant devant cette étrange diablerie. Mais très vite, Croquignard ordonna à ses compagnons de s'arrêter et leur expliqua que si l'homme n'était pas mort, l'affaire pourrait bien se révéler fort lucrative. Ils retournèrent voir le corps et le chargèrent dans la roulotte. Ribouldol lui prodigua les premiers soins et entreprit de le réanimer. Nos joyeux drilles appliquèrent alors sur leur nouveau protégé quelques méthodes de torture particulièrement efficaces afin de lui faire « cracher le morceau » (sic).

Le pauvre Pascal, bien trop sonné pour pouvoir se transformer, finit bientôt par leur avouer d'où il tenait ses pouvoirs. L'ignoble trio eut donc vent de l'existence et de la nature très particulière de la Caravane. Croquignard décida alors de faire chanter le jeune homme : s'il n'utilisait pas ses pouvoirs pour leur ramener régulièrement des objets précieux, ils iraient trouver les autorités et leur diraient tout ce qu'ils savent sur la Caravane.

Pascal prit peur et accepta. Au lieu de prévenir immédiatement le Veneur, il se mit à perpétrer des

vols audacieux en utilisant ses trois formes animales et fut bientôt surnommé « le Furet » par la populace. Vous connaissez la suite...

Les trois gredins suivaient la Caravane à un jour de marche de distance, et se contentaient de réceptionner les livraisons de Pascal.

A Parthenay, Pascal repéra assez rapidement les deux moines et se glissa dans la poche de la robe de Martin. Ce dernier, trouvant la salamandre sympathique, décida de l'adopter. Pascal n'eut donc aucun problème à déjouer les plans de frère Anselme. Il lui suffisait de se laisser enfermer dans la salle du calice, et le tour fut joué.

Cela dit, il est probable que les personnages vont lui causer plus de problèmes. Tout d'abord, ils risquent de le repérer dans la poche de Martin. Peut-être même l'empêcheront-ils de voler le calice ? Quoi qu'il en soit, s'ils surveillent le château pendant la nuit du vol, ils verront un grand-duc s'envoler du sommet du donjon en tenant un calice dans les serres. Espérons que cela leur mettra la puce à l'oreille.

Une fois qu'ils auront démasqué le Furet, il leur faudra également régler le problème des trois brigands. Je doute que les personnages laissent vivre trois individus de cet acabit qui en savent autant sur la Caravane. Mais je peux me tromper... Voilà, vous disposez maintenant de tous les éléments nécessaires pour réagir aux actions de vos joueurs.

Avec l'aimable participation de dame Brunelle et du père Grégoire dans leur propre rôle.



scénario

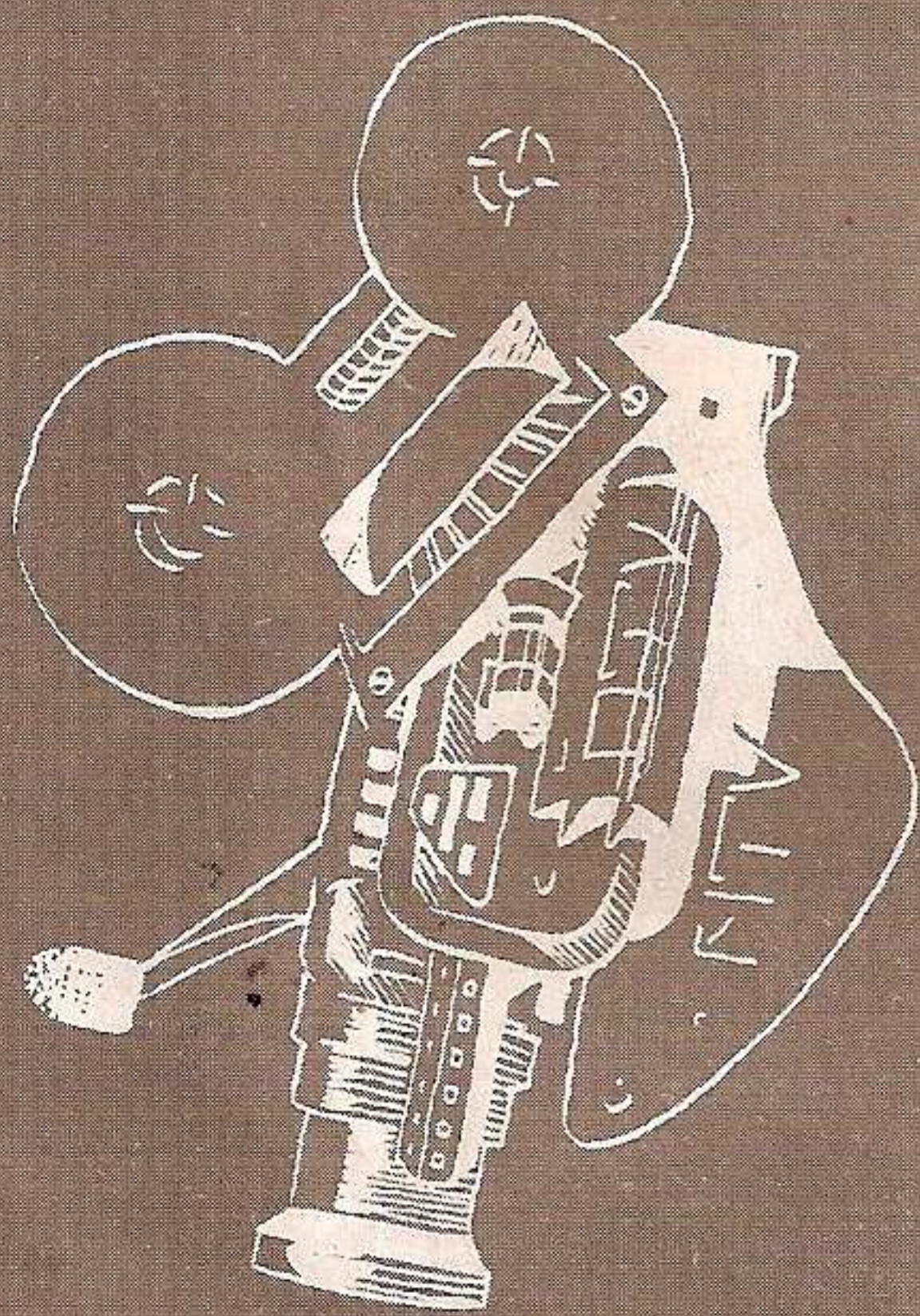
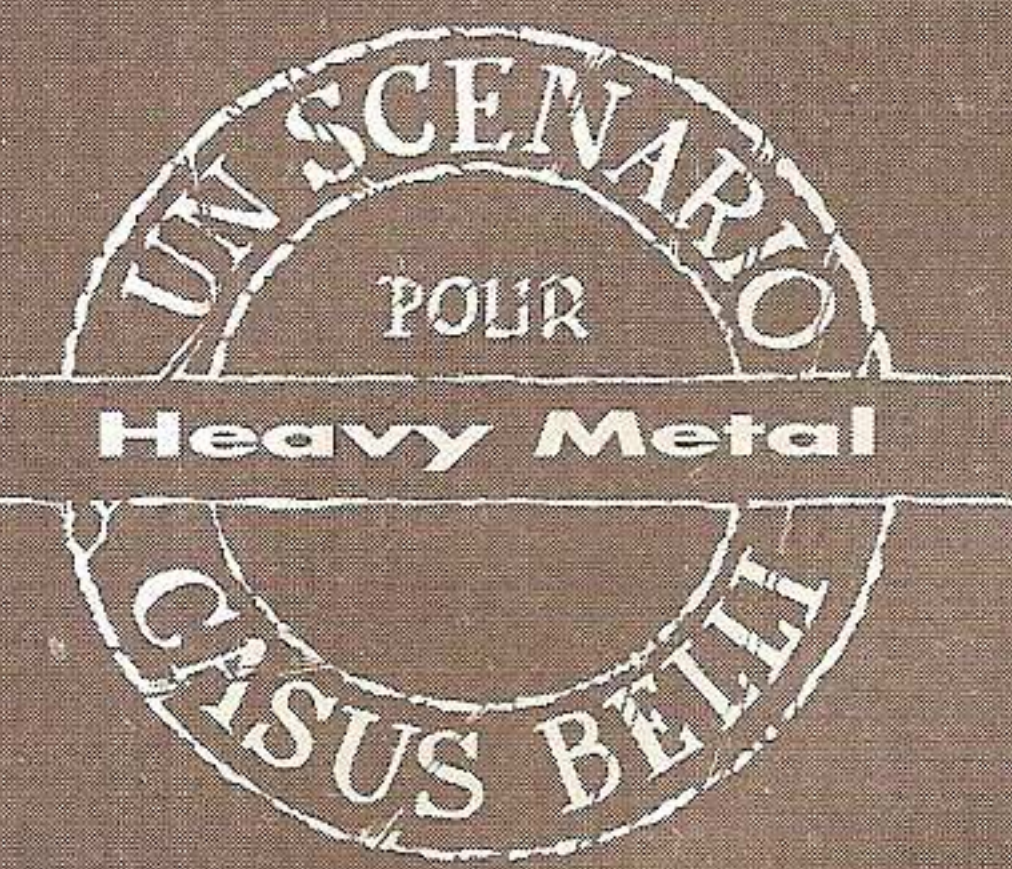
Frédéric Ménage

plan

Cyrille Daujean

illustration

Alima Benbakir



No voices in the sky

Ce scénario est prévu pour 2 à 6 U.R.C. plus ou moins débutantes. Il constitue une excellente (si, si!) introduction à Heavy Metal et montre de façon simple et précise, le quotidien souriant et rieur de ces U.R.C. si coquines et qui n'ont décidément pas fini de nous amuser.

Où nos musclés
interprètent
leur tube :
« Du rififi dans le PAF ».

Introduction

Ce fabuleux scénario est destiné à montrer aux joueurs la double vie permanente des U.R.C. dans le Bloc Nord. Les personnages, les U.R.C., vont être amenés dans la première partie du scénario à patrouiller, et à agir pour le bien des citoyens de l'Occident télévisuel. Ce n'est que dans la seconde partie du scénario que la vraie mission commencera : fort des éléments du rapport des personnages, Hopson leur ordonnera d'éliminer de dangereux Égarés. Les personnages devront obéir, mais découvriront que les dangereux Égarés en question ne sont pas des agents terroristes avides de sang et d'innocentes victimes, mais de simples êtres humains, pleins de compassion pour leurs prochains.

Et maintenant un flash de nouvelles, offert par les fauteuils Spouf : « Un fourgon de la Ségexor-Pharmaco, transportant des échantillons de laboratoire, a été sauvagement agressé ce matin, sur le boulevard périphérique de la capitale française. Ce lâche attentat, perpétré par d'immondes et vils terroristes à la solde des sous-États du Bloc Sud, fait une fois de plus ressentir l'impérieuse nécessité de la présence des U.R.C. pour nous protéger. Les terroristes ont d'ailleurs tous été promptement mis hors d'état de nuire par les U.R.C. arrivées sur les lieux. Remercions une fois de plus Oxygène et l'O.N.U. de nous avoir donné les U.R.C. On ne pouvait rêver mieux pour notre sécurité et notre bien-être... à part peut-être les fauteuils Spouf, en peau de phoque véritable.

Les fauteuils Spouf, pour s'asseoir avec art !

Les fauteuils Spouf, le mobilier de l'homme moderne !

En ce moment, grande braderie sur le mobilier aux Galeries Washington.

Et maintenant, Sophie Daprès, une page météo.

— En effet mon cher Patrick... »

Explication pour le maître de jeu et les U.R.C.

Ce matin à 1 h45, un fourgon blindé d'échantillons de laboratoire en provenance directe du Bloc Sud et appartenant à la Ségexor-Pharmaco a été sauvagement attaqué par des Égarés, certainement des TMO-17. Leur coup était extrêmement bien préparé, et ils ont réussi à tuer tous les négriers et à s'emparer du chargement. L'arrivée, fort opportune, d'un Weapon Squad, a permis de réinitialiser environ 97,8% des TMO-17, mais les échantillons n'ont pas été retrouvés. Les U.R.C. ont pour consigne d'être particulièrement vigilantes à toute activité tiers-mondiste, et notamment à la présence d'échantillons de laboratoire.

Note. Si vos joueurs demandent ce que sont des échantillons de laboratoire, expliquez qu'il s'agit d'hommes et d'organes en provenance directe du Tiers-Monde et à destination des laboratoires pharmaceutiques et biotechnologiques du Bloc Nord. Ne parlez pas d'enfants, cela risquerait de leur mettre la puce à l'oreille et de mettre le scénario par terre.

Explication pour le maître de jeu uniquement

L'attentat a été réalisé par les Cosaques, un groupe de TMO-17 particulièrement déterminés. Grâce à une complicité au sein de la Ségexor-Pharmaco, ils ont appris qu'une cargaison de jeunes Ukrainiens devait être livrée à ladite société. Ils ont mis au point leur plan d'attaque et l'ont presque parfaitement exécuté : les enfants ont bien été libérés, mais tous les membres du commando sont morts, victimes d'U.R.C. malencontreusement arrivées sur les lieux. Les enfants, tiers-mondistes donc habitués à survivre, se sont cachés dans le premier bâtiment venu, un studio télé. Ils se sont réfugiés dans les caves où ils ont été découverts par Brigitte Faussel, présentatrice d'une petite émission d'une chaîne télévisée modeste : Réseau Jeune.

Devant le désarroi de ces pauvres petits êtres, crevant de faim, rongés par la peur et les maladies, son instinct maternel n'a fait qu'un tour. Contre tous ses principes de citoyenne du Bloc Nord lobotomisée par la télévision, elle les a pris en charge. Elle les cacha sur le plateau de son émission puis en parla avec les membres de son équipe. Attendris par les gosses, ils décidèrent de s'en occuper et, en faisant le lien avec les informations de la matinée, de dénoncer lors d'une émission pirate le sort qui leur était réservé. Ils commenceront l'enregistrement de ladite émission dès qu'ils auront rendu les enfants présentables et trouvé un interprète franco-ukrainien.

Routine

La journée des U.R.C. commence comme toutes les autres, par un petit briefing. Pour ce faire lisez-leur la petite introduction-flash publicitaire et son explication. Un maître de jeu consciencieux prendra soin d'y inclure d'autres éléments de son cru, afin de noyer le poisson et de ne pas polariser l'attention des joueurs sur l'attaque du fourgon.

La première partie du scénario est une suite d'événements tout à fait classiques pour des U.R.C. en service. Le maître de jeu doit prendre bien soin de les développer afin de leur donner une réelle consistance, accentuant ce doux sentiment de réalité qui fait le succès d'une partie de jeu de rôle. Afin que les joueurs réagissent en U.R.C. et pas en bêtes flics du futur, il leur est vivement conseillé de lire attentivement les directives d'Hopson et les grandes lignes du Plan.

Voici donc la liste et la description succincte mais oh ! combien précise, des différents événements de cette journée banale et routinière.

• 09h17 – Accident de la circulation

Une voiture particulière s'est écrasée contre la paroi d'un des tunnels d'accès rapide à Montigny-Bretonneux. S'ensuit un bouchon monstrueux dont les personnages doivent venir à bout le plus promptement possible. Ils doivent se faire obéir

des automobilistes récalcitrants et énervés, ce qui n'est pas difficile, mais aussi de toutes les stars de la télé, furieuses d'être en retard pour leur enregistrement. Paul Rondin, très habitué aux U.R.C., ne sera pas impressionné par les personnages et ordonnera à son chauffeur de n'en faire qu'à sa tête, violant de façon flagrante les directives que les personnages pourront avoir données. Il usera et abusera de l'immunité que sa position lui confère afin de faire ce qui lui plaît et de narguer les U.R.C.

N'oubliez pas que les U.R.C. ne savent pas s'énerver et que les joueurs doivent agir en conséquence.



• 11 h45 – Pose de bombe par des Cultistes de l'Étroit Sentier Lumineux

Alors qu'ils patrouillent dans les rues de Montigny-le-Bretonneux, les personnages remarquent (pas besoin de jet de Scan) trois hommes en train de trifouiller un écran de télévision géant. Il s'agit de trois fous de l'Étroit Sentier Lumineux en train de poser une bombe à gaz extrêmement puissante, qui risque de faire de nombreuses victimes dans cet endroit très passant.

Ces Cultistes croient, c'est leur religion, que les U.R.C. n'existent que pour les pécheurs, et que les êtres purs ont atteint un tel niveau de conscience qu'ils ne les voient pas. Ils agissent donc exactement comme si les personnages n'existaient pas et s'ils sont malmenés, feront de gros efforts de volonté pour agir normalement. Les personnages ne peuvent comprendre qu'ils sont en train de mettre une bombe, qu'avec un jet réussi de Connaissance des armes...

Au bout de quelques minutes de prise de tête avec les Cultistes, un van pile juste devant le petit groupe, après avoir fendu la foule sur les cha-



Trois hommes âgés, en uniforme de policier du XXe siècle, débarquent et procèdent à l'arrestation des personnages et des Cultistes. Il s'agit de trois retraités de la police, devenus Vigilantes par désœuvrement. Ils s'enfuiront dans leur van dès qu'ils réaliseront que les personnages sont des U.R.C. Ils couvriront leur fuite de tirs de revolvers particulièrement meurtriers pour la foule.

• 14 h55 – Affrontement entre supporters d'émissions rivales

Sur l'esplanade de la télévision, la place centrale de Montigny-le-Bretonneux, où se trouve une immense colonne faite de plusieurs centaines de téléviseurs diffusant en permanence tous les programmes du monde entier, a lieu un événement qui devient courant : une engueulade entre supporters télévisuels. Deux groupes de jeunes gens un peu éméchés se font face en s'insultant copieusement. Il y a d'un côté les supporters des *Chemins du Malheur*, venus fêter la 500e de leur émission, et ceux de *Rikiki Patapon au pays des Trululus*, venus accueillir l'acteur vedette de la série. Par une coïncidence des plus malheureuses, les deux groupes se sont rencontrés, alors que tout avait été fait pour que les cortè-

ges ne se voient même pas. Les personnages sont les premiers sur les lieux et doivent calmer le jeu en veillant à la sécurité de tous, en attendant les Riot Control.

Seule une infime partie de chaque cortège est vraiment constituée de TVH-18, les autres n'étant que de simples admirateurs un peu énervés qui se calmeront au premier coup de feu et qui n'oseront jamais défier ou même regarder droit dans les yeux une U.R.C.

Les personnages doivent contenir chaque groupe éloigné l'un de l'autre en calmant les meneurs. Pour ce faire il faut empêcher physiquement les débordements et menacer ou arrêter tous les TVH-18 apparents. Au bout de quelques minutes de ce délicat exercice, les personnages auront la très désagréable surprise de voir une voiture marquée du logo de *Rikiki Patapon au pays des Trululus* arriver sur la place du côté des supporters des *Chemins du Malheur*. Il s'agit de Marcel Foutriquet, le héros vedette de la série, qui ignorant le problème et la situation explosive, arrive pour sauver ses fans. Les supporters des *Chemins du Malheur* vont donc se jeter dessus tels la vérole sur le bas clergé breton. Les personnages doivent à tout prix protéger la vedette tout en empêchant les deux groupes de se rencontrer.

Arrangez-vous pour stresser les joueurs et les forcer à gueuler réellement lorsqu'ils menacent les supporters. Seul un role-playing intense, et éventuellement de bonnes périphériques comme un désignateur de doigt ou un amplificateur de son, permettra de contrôler la foule jusqu'à l'arrivée des Riot Control.

• 16 h12 – Prise d'otages sur un plateau de télévision

A peine résolu le problème des supporters, les personnages reçoivent un appel d'urgence en provenance du Q.G. : « Une prise d'otages a lieu actuellement sur le plateau de *Youpi les p'tits bouts!* de la chaîne Réseau Jeune, il s'agit certainement de HCM-11 ».

Les terroristes sont au nombre de 7 et tous membres du groupe de Death-Power-Metal appelé Napalm Holocaust. Ils ont récemment réussi à se procurer au Marché noir des armes à feu, et, aigris de ne jamais passer à la télé, ont décidé de détourner une émission à leur profit. Etant peu doués pour les actions commando, ils ont choisi une microscopique émission d'une chaîne minuscule, limitant ainsi les risques que la sécurité ne les intercepte. Ils se sont retranchés sur le plateau, et procèdent au réglage du son avant de commencer à émettre.

Le moyen de résoudre ce problème dépendra bien sûr de l'intellect flapi des personnages, mais le maître de jeu devra veiller à ce que leur plan soit suffisamment intelligent pour fonctionner. Par manque de place il est impossible de détailler toutes les actions possibles, aussi je me contenterai de donner les quelques éléments indispensables pour la suite du scénario et pour la maîtrise de ce passage.



Pour pénétrer sur le plateau, les personnages devront forcer un des trois accès, alertant ainsi les HCM-11. En dehors des preneurs d'otages il y a 37 personnes sur le plateau : 30 jeunes Ukrainiens totalement terrorisés, Brigitte Faussel (la présentatrice), Piotr Preskovick (le traducteur) et 5 techniciens. Tous les otages sont rassemblés dans un coin sous la garde de deux terroristes. Les HCM-11 n'y connaissent rien en télévision et ne contrôlent pas la régie, rendant ainsi toute émission impossible. Par contre, depuis la régie, les personnages peuvent, grâce au réseau de caméras, voir tout ce qui se passe sur le plateau et donc repérer l'emplacement exacte des HCM-11.

Si les personnages veulent négocier, les Napalm Holocaust sont prêts à relâcher les otages en échange de la promesse de la liberté et d'une heure d'antenne. Pour ce qui est de l'éventuelle baston finale, les HCM-11 se feront avoir, car leurs armes achetées au Marché noir ne fonctionnent pas.

Tout au long de la prise d'otages, toutes les personnes présentes sur le plateau et dans la régie seront extrêmement nerveuses, et une fois la situation réglée, n'auront de cesse de faire partir les U.R.C. Il s'agit en effet d'une équipe de LTV-13 en train d'enregistrer une émission pirate avec les enfants tiers-mondistes ! Les U.R.C. ne devraient rien remarquer, tous les TVL-13 étant très professionnels et les enfants étant rapidement éloignés du plateau. Les gamins ne diront rien et ne répondront pas s'ils sont interrogés, ne comprenant rien à ce qu'on leur demande. Si les personnages posent des questions quant à la présence des enfants sur le plateau, Brigitte expliquera qu'il s'agit d'une classe venue participer à l'enregistrement de l'émission qui, somme toute, est consacrée aux enfants.

Piotr Preskovick restera bien en retrait, fuyant littéralement les U.R.C., ce qui devrait éveiller les soupçons des personnages. S'ils font mine de l'approcher de manière directe, il paniquera et sortant une arme de son manteau, tirera sur les U.R.C. en poussant de grands cris en ukrainien. Il ne se ren-

dra sous aucun prétexte, bien trop stressé pour agir normalement.

Interrogés sur Piotr, les membres de l'équipe déclareront de manière très convaincante ignorer la raison de sa présence ici. C'est Brigitte qui lui a procuré un passe discrètement, mais les personnages ont peu de chance d'accéder à cette information (Réseau Jeune a beau être une petite chaîne, elle compte quand même plus d'un millier d'employés rien que dans ce studio, et tous ont le droit de fournir des passes à des amis ou à des visiteurs). Piotr est un TMO-17 appartenant aux Cosaques ; Brigitte l'a contacté sans savoir qu'il avait un rapport avec les enfants, les traducteurs franco-ukrainien n'étant pas légion. Il est tout de suite venu vérifier s'il s'agissait bien des mêmes enfants que son groupe a libéré. Il a téléphoné la nouvelle à ses collègues TMO-17, qui sont en route pour venir protéger l'émission.

Les personnages devraient donc, une fois l'affaire conclue, prendre les cartes d'identité des terroristes et appeler le Q.G. pour qu'on vienne chercher les

corps et qu'ils puissent alors reprendre leur patrouille. S'ils ont des doutes, ils peuvent avoir confirmation que quelque chose est louche sur le plateau. S'ils interrogent les enfants, s'ils vérifient leurs cartes d'identité, s'ils demandent à voir leur maîtresse ou s'ils se renseignent auprès des responsables de la chaîne à propos de cette visite de classe, ils sauront tout de suite que les enfants ne sont pas ce que l'on prétend qu'ils sont. S'ils se sentent menacés, les enfants, mus par leur instinct de survie presque animale, se défendront et chercheront à fuir par tous les moyens.

Le Q.G., une fois informé de la présence des échantillons de laboratoire, ordonnera que ceux-ci soient immédiatement ré-initialisés.

• 17h30 - Émission sur les U.R.C.

Les personnages reçoivent un appel du Q.G. qui leur ordonne de participer à une émission sur les U.R.C. Ils doivent se rendre immédiatement au studio de TV55, afin de passer en direct à l'émission *Hibou, Genou, Caillou...*

Caractéristiques techniques des personnalités éminentes de ce scénario

Les 7 HCM-11

20-25 ans, cheveux longs

CO 4 FO 6 VO 3 RE 5

Armes à distance 1 (4%), Armes de contact 4 (20%), Combat 4 (20%), Défense 4 (20%), Scan 2 (6%), Connaissance de la musique 1 (3%), Pratique de la musique 1 (4%).

Matériel : guitares, amplis, basse, batteries, Target 66 (x6, faux).

Les 7 membres de Napalm Holocaust sont de pauvres bougres voulant simplement passer à la télévision pour montrer au monde ce qu'est la vraie musique. Ils sont pleins d'espoir et cette opération est, à leur avis, un tremplin vers un monde meilleur. Ils risquent d'être pris au mot par les U.R.C.

Piotr Preskovick

32 ans, 1,87 m, 80 kg, brun aux yeux verts

CO 5 FO 5 VO 3 RE 5

Armes à distance 2 (10%), Armes de contact 1 (5%), Combat 1 (5%), Défense 3 (15%), Discrétion 3 (15%), Scan 3 (9%), Connaissance de l'ukrainien 5 (15%), Pratique de l'ukrainien 5 (25%).

Matériel : Warmaker.

Piotr est originaire de Russie, et a réussi à passer le Mur il y a 20 ans. Grâce à une très importante somme d'argent gagnée aux courses, il a pu se faire faire des papiers d'identité. Il exerce depuis le métier de traducteur et interprète franco-ukrainien, ce qui, vu le peu d'intérêt qu'a cette langue à l'heure actuelle, lui assure des revenus assez faibles. Il est littéralement paniqué à la vue des U.R.C. ou de toute personne incarnant l'autorité du Bloc Nord, car il a été traumatisé par son passage du Mur.

Brigitte Faussel et les techniciens de « Youpi les p'tits bouts »

CO 5 FO 5 VO 4 RE 4

Communication 5 (20%), Discrétion 2 (10%), Scan 3 (12%), Connaissance de la télévision 5 (20%), Pratique de la télévision 5 (25%).

Matériel : studio télé.

Devenus Libéraux-Télévisuels par compassion

envers les petits Ukrainiens, ils sont terrorisés à l'idée que l'on puisse découvrir leur manège et qu'ils soient arrêtés. Ils sont persuadés, et à raison, d'agir pour le bien de l'humanité, mais n'ont absolument pas conscience d'être des Égarés.

Les 30 Ukrainiens

CO 5 FO 5 VO 3 RE 5

Armes de contact 5 (25%), Combat 4 (20%), Défense 3 (15%), Discrétion 3 (15%), Scan 3 (9%), Connaissance de l'ukrainien 5 (15%), Pratique de l'ukrainien 5 (25%).

Matériel : machettes et couteaux pour tout le monde.

Capturés lors d'un raid négrier, ce sont les seuls survivants de leur petit village de 200 habitants. Ils n'ont rien compris à ce qui leur arrivait, mais ont suffisamment de bon sens et d'instinct de survie pour se défendre ou se cacher. Ils ne savent pas où ils sont mais n'ont pas l'intention de se laisser exterminer. Ils ont 8-12 ans.

Les 2000 supporters

CO 5 FO 5 VO 4 RE 4

Armes à distance 1 (5%) pour 1% d'entre eux, Armes de contact 3 (15%), Combat 3 (15%), Scan 3 (15%).

Matériel : Citizen-Gun pour 1% d'entre eux.

Simple citoyens un peu plus enthousiastes que la moyenne, ils n'ont pas conscience d'être en infraction, persuadés que la défense de leur

émission est la seule chose digne d'intérêt sur cette terre.

Les 3 Cultistes de l'Étroit Sentier Lumineux

CO 5 FO 4 VO 5 RE 4

Communication 6 (30%), Scan 3 (15%), Connaissance de la philosophie de l'Étroit Sentier Lumineux 5 (15%), Pratique de la philosophie de l'Étroit Sentier Lumineux 5 (25%).

Matériel : boîte à outils, bombe à gaz moutarde de 200 kg.

Ces trois fous sont les uniques membres de leur religion bien étrange.

Les 3 Vigilantes grabataires

CO 5 FO 5 VO 5 RE 4

Armes à distance 7 (35%), Armes de contact 1 (5%), Combat 6 (30%), Défense 4 (20%), Scan 5 (25%), Connaissance de la loi 6 (30%), Pratique de la loi 6 (30%).

Matériel : vieux revolvers du XXe siècle (mêmes caractéristiques que le Woman BMS).

Anciens policiers mis en préretraite à cause des U.R.C., ils ont décidé de reprendre du service afin de montrer au monde ce qu'est la justice à l'ancienne. Ils ont encore de bonnes connaissances malgré des réflexes vieillissants. Face à des U.R.C. ils prendront la fuite car, comme dit le proverbe : on ne peut pas aller plus vite que le tonnerre.

Les 7 Cosaques

CO 6 FO 6 VO 4 RE 6

Armes à distance 3 (18%), Armes de contact 5 (30%), Combat 4 (24%), Défense 5 (30%), Discrétion 5 (30%), Scan 5 (20%), Connaissance de l'ukrainien 5 (20%), Pratique de l'ukrainien 5 (30%).

Matériel : pic à glace (x4), tronçonneuse (x1), épieu (x2), arc de compétition (x4), arbalète (x2), Warmaker (x1, avec seulement 2 balles).

Chargés de la défense du studio et des petits Ukrainiens, les Cosaques feront tout pour atteindre leur but. Etant tous des clandestins ayant franchi le Mur, ils vouent une haine totale aux U.R.C.



L'émission se déroulera sans accroc, mais les différents invités auront bien du mal à ne pas poser des questions un peu existentielles aux U.R.C. Le débat étant, comme les questions, de haut niveau, les jets de SPAC vont pleuvoir comme à Gravelotte.

• 18 h45 - Signer des autographes

En sortant de l'émission, les personnages auront la joie suprême de signer des autographes à la foule en délire, trop contente de pouvoir toucher des U.R.C. peu farouches et qui sont passées à la télé.

U.R.C., au rapport !

Après cette série de délicates aventures, les personnages reçoivent un appel du Q.G. leur intimant l'ordre de venir au rapport. Une fois celui-ci effectué (laissez les joueurs vous le faire vraiment), l'ordinateur leur demande, contrairement à l'usage, de rester au Q.G. Il est en effet en train de communiquer à l'Ordinateur Central les données que les personnages viennent de lui remettre, car il pense qu'elles ont un rapport avec l'attaque du matin. Hopson confirmera les soupçons et, ayant trouvé dans les fichiers que Piotr Preskovick était un faux nom et qu'aucune classe ne devait assister à l'enregistrement de *Youpi les p'tits bouts!*, ordonnera qu'une vérification soit faite sur le plateau. Les personnages doivent donc immédiatement se rendre à Réseau Jeune pour vérifier que les enfants sont bien les échantillons de laboratoire recherchés et les exécuter dans l'affirmative. Ils vont arriver au beau milieu du tournage de l'émission, diffusée en direct (comme le Q.G. le leur indique alors qu'ils roulent vers le studio), mais cette fois-ci, le plateau est protégé par des Cosaques qui n'ont pas l'intention de les laisser faire. Plus vite les U.R.C. arrêteront l'émission, moins celle-ci aura de répercussions néfastes dans la population, et plus les personnages seront félicités par le Q.G.

La bataille finale, en direct sur les écrans, doit être un véritable exercice de style, avec actions, tirs dans le tas, fuite etc. Les U.R.C. doivent comprendre que tout est filmé et qu'elles doivent d'abord investir la régie afin de couper l'émission avant de pouvoir réinitialiser tout le monde. Si elles n'agissent pas assez vite, les enfants et les Cosaques auront le temps de s'échapper. Bref, les personnages doivent vraiment assurer s'ils veulent réussir la mission.

Récompenses

Les personnages ne réussissent la mission que si 20 enfants au moins et 5 Cosaques sont réinitialisés et que l'émission est interrompue moins de 5 minutes après leur arrivée sur les lieux.

Note. Il est tout à fait possible, et même presque souhaitable, que les personnages se rendent compte immédiatement ou presque que l'histoire des techniciens de *Youpi les p'tits bouts* ne tient pas debout. Dans ce cas, la seconde partie du scénario a lieu immédiatement, mais le maître de jeu devra faire intervenir aussitôt les renforts cosaques.

scénario
Mathias Twardowski
illustration
Alima Benbakir



Mauvaise rencontre

Ce scénario présente l'avantage de pouvoir être joué à toutes les époques, à partir de l'année 915 du 3e Âge, et de pouvoir débuter en n'importe quelle région des Terres du Milieu, mais de préférence dans une zone côtière comme le Gondor. Afin d'intégrer cette aventure dans sa campagne, le MJ devra préparer une introduction qui mènera ses joueurs dans la baie de Belfalas.

5-6 personnages, de niveau 4 et plus (jusqu'à 10), devraient pouvoir s'en tirer s'ils sont bien équipés.

« Il trouvera plus sûrement le chemin de la maison par une nuit sans lune que ne l'auraient fait les chats de la reine Berùthiel »⁽¹⁾.

Proverbe gondorien

Ainsi parlait Aragorn au sujet de Gandalf, alors que la Compagnie de l'Anneau traversait la Moria. Mais qui était cette reine Berùthiel dont il n'est fait mention nulle part ailleurs ? Son nom ne figure pas sur le Livre des Rois⁽²⁾, mais l'explication nous en est fournie dans les Contes inachevés⁽³⁾. En voici le résumé : Berùthiel était l'épouse détestable de Tarannon, 12e roi du Gondor (TA 830-913), qui fut le premier roi sans postérité. Elle haïssait la mer et vivait dans des salons dénudés de la Maison royale d'Osgiliath. Son humeur sombre, son goût du noir et de l'argent, débordaient même dans ses jardins de la Maison d'Osgiliath, remplis de sculptures tourmentées au milieu des cyprès et des ifs. Elle avait pour esclaves neuf chats noirs et un blanc (qui surveillait les noirs) qui espionnaient pour son compte. Ainsi, en lisant leurs mémoires, connaissait-elle les noirs secrets du Gondor. Les habitants redoutaient, avec raison, ses chats. En ayant eu assez, le roi la mit sur un bateau avec ses chats et l'envoya à la dérive. On la vit pour la dernière fois au large d'Umbar, sous la lune, un chat à la vigie et un autre à la proue. Son nom fut effacé du Livre des Rois.



Le destin de Berùthiel

On ne peut se débarrasser aussi impunément d'une telle personne. Même si Berùthiel et ses chats n'ont pu survivre longtemps sur cet élément qu'ils détestaient, la reine qui était animée par la haine et le désir de vengeance, parvint, de par sa volonté et son pouvoir, à demeurer sous forme d'esprit dans les Terres du Milieu. Sa magie lui permit également de ramener à la vie les squelettes de ses chats et de contrôler quelque peu le bateau. Elle hante donc maintenant la baie de Belfalas à la recherche d'âmes qui alimentent son énergie, de victimes et de vengeance, entretenant la légende des vaisseaux fantômes qui effraient tant de marins de l'Andrast à Umbar. Peut-être n'est-elle pas étrangère à la dis-

parition en mer, lors d'une tempête, du neveu et successeur de Falastur, Earnil...

La rencontre

Il convient d'adapter l'aventure aux capacités des personnages, ceux-ci ayant à livrer l'un des plus difficiles combats de leur carrière. Pour cela, ils peuvent se trouver seuls dans leur propre embarcation s'ils sont suffisamment puissants, ou encore être à bord d'un navire marchand, patrouilleur, pirate, contrebandier, traversant la baie de Belfalas. En bref un voyage entrant dans le cadre de votre campagne. L'équipage du navire ne devra toutefois pas excéder 30 à 50 personnes, dont une partie ne sait pas combattre : passagers, marchands, rameurs éventuels (s'ils sont esclaves). Le fantôme de Berùthiel n'irait pas s'attaquer à un bâtiment de guerre gondorien de deux cents hommes, même si l'envie ne lui en manque pas.

Donc, après avoir pris la mer depuis quelques jours, au cours d'une nuit où la brume occulte la lune et les étoiles (ou même dans la journée, lorsque l'absence de vent entraîne la persistance du brouillard), la vigie (s'il y en a une) aperçoit, émergeant des brumes, un bateau d'une douzaine de mètres s'approchant lentement. Son aspect est étrange : sur la coque de bois grisée par les embruns sont fixées des algues brunes et vertes, et de rares lambeaux pendent à la place des voiles ; il est en mauvais état et semble de type ancien. Il dérive et vient bientôt heurter le bateau (toute tentative pour le repousser reste vaine). Il semble désert.

Si des personnages prennent l'initiative de monter à bord de l'embarcation, Berùthiel surgira de derrière le mat. Grande femme aux longs cheveux noirs, elle est vêtue d'une robe noire aux liserés d'argent et fait montre d'une noblesse indéniable. Rien ne permet de remarquer qu'il s'agit d'un esprit, seule une détection de la magie donnera des indications sur sa nature véritable. Elle engage la conversation avec ceux qui sont les plus proches et n'hésite pas à se présenter : « Berùthiel, reine du Gondor » (certains personnages pourront éventuellement avoir déjà entendu ce nom, voire le diction cité par Aragorn, s'ils sont gondoriens). Elle refusera par contre de citer un seul nom de roi. De toutes façons, les personnages n'auront guère envie de prolonger la conversation puisque certains d'entre eux (de préférence d'unedains) se sentiront faiblir (le fantôme draine 5 points de Constitution par round, comme expliqué plus loin). Si Berùthiel est attaquée, les squelettes-chats surgissent de l'ombre où ils se cachaient (Perception Folie pure pour avoir une chance de sentir que quelque chose se cache parmi les débris qui jonchent le pont) et bondissent sur leurs victimes. Le squelette du chat blanc, encore plus effrayant avec ses yeux rouge luisant, peut éventuellement terroriser un personnage à tel point que celui-ci ne pensera qu'à fuir, voire à sauter à l'eau même en armure de métal ! Si les personnages fuient, Berùthiel peut alors utiliser sa magie et les chats attaqueront les occupants du navire abordé, puis la reine les rejoindra.

Dans le cas où aucun téméraire ne s'aventurerait à bord du vaisseau fantôme, Berùthiel, elle, mettra le pied sur l'autre bateau (avec précaution), suivie de peu par ses chats. Le combat ne tardera sûrement pas. De nombreux autres cas de figure sont possibles. Faites pour le pire...

Fantôme de Berùthiel

Niv : 20 Pv : 150 Arm : - Boucl. : - BD : 75 MM :



35 BO Mêlée : 110 dague, 90 mains nues Projec-
tiles : non

Points de pouvoir : 40 minimum (à adapter aux
personnages)

Listes de sorts utilisables : Maîtrise des animaux,
Perceptions essentielles (Essence perceptions), Loi
du vent, Maîtrise de l'esprit, les Voies des sorts
(Spell ways), les Voies de l'essence (Essence's
ways).

— Ignore : critiques A, saignements, os brisés,
étourdissements.

— Les armes en fer (c'est-à-d. sans bonus) ne font
que la moitié des dégâts.

— Effet de dissolution des armes au 3e niveau
(voir caractéristiques du Nazgûl).

— Draine 5 points de Constitution par round, à
partir du 2e round passé à moins de 3 mètres
(une personne par round).

Possessions : dague + 10 ; amulette grise, gravée
de runes : permet d'invoquer le brouillard 3 fois
par jour, augmente le Bonus Défensif de 10 (en
permanence) ; bracelet d'argent serti de pierres
noires : multiplicateur de sorts d'essence x2 (va-
leur, sans tenir compte du pouvoir magique : 110
pièces d'or) ; 1 pièce de Mithril.

Squelettes des 9 chats noirs

Niv : 4 Taille : petit Vitesse : très rapide Pv : 65
Arm : - BD : 35 BO : 50 griffes + 30 morsures.

— Résistance (7e niveau) à la peur ou étourdisse-
ment pendant 1 round (lors de la première ren-
contre avec un chat).

— Drainent 1 point de Constitution par round à
partir du 3e round.

Squelette du chat blanc

Niv : 7 Taille : petit Vi-
tesse : très rapide Pv :
90 Arm : - BD : 40 BO :
80 griffes + 50 mor-
sures.

— Résistance (10e
niveau) à la peur
ou étourdisse-
ment pendant
un round. Si le



jet est raté de 50 ou plus, fuite pendant 5 minutes.

— Draine 3 points de Constitution par round, à
partir du 3e round.

Un personnage dont la Constitution tombe à 0 est
mort (mais peut éventuellement devenir mort-vi-
vant !). Autrement, les points de Constitution sont
récupérés au rythme de 1 par heure.

L'embarcation

Lorsque les personnages seront venus à bout de
Berùthiel (son corps et son équipement se dissi-
pant, alors que son cri d'agonie se perd dans le
ciel), ils examineront vraisemblablement le bateau
(qui d'ailleurs ne porte aucun nom). L'état du pont
est identique à celui de la coque : très dégradé. Le
bois est vermoulu et jonché de débris, d'algues
voire d'ossements humains ou déchets de pois-
sons. Un court escalier descend vers une cabine
occupant la poupe. La porte est fermée. Sur le lit
est étendu le squelette de Berùthiel, habillé de la
robe dans laquelle les personnages l'ont rencon-
trée. A son poignet se trouve le bracelet d'argent
et de pierres noires. Puisqu'il n'est pas nécessaire
de tuer deux fois un mort-vivant, ce squelette ne
s'animera pas, même si quelqu'un cherche à le
détruire. Un coffre se trouve au fond de la pièce, il
n'est pas verrouillé. Il contient des vêtements ainsi
que le médaillon runique gris, une dague (+10),
une pièce de Mithril. Ce coffre est assez lourd en
raison du double-fond (Perception très difficile)
contenant des livres de magie que Berùthiel a pu
sauver ou téléporter (les fantômes peuvent télépor-
ter leurs objets familiers). Listes de sorts : Lois du
vent, Maîtrise de l'esprit, Voies de l'Essence. Sur la
table, une plume et quelques vieux parchemins
remplis par Berùthiel avant sa mort (écrits en adu-
naic) : « Ainsi ont-ils voulu se débarrasser de moi,
me condamnant à errer sur les mers. Mais ils me
craindront toujours car mes secrets et mes trésors
— leurs secrets et leurs trésors — demeurent en lieu
sûr. Et je sais qu'un jour quelqu'un les fera ressur-
gir du passé. Sans doute en tirera-t-il grand profit,
mais alors les gens se souviendront de Berùthiel et
regretteront ce qui lui a été fait ».

Les autres notes concernent :

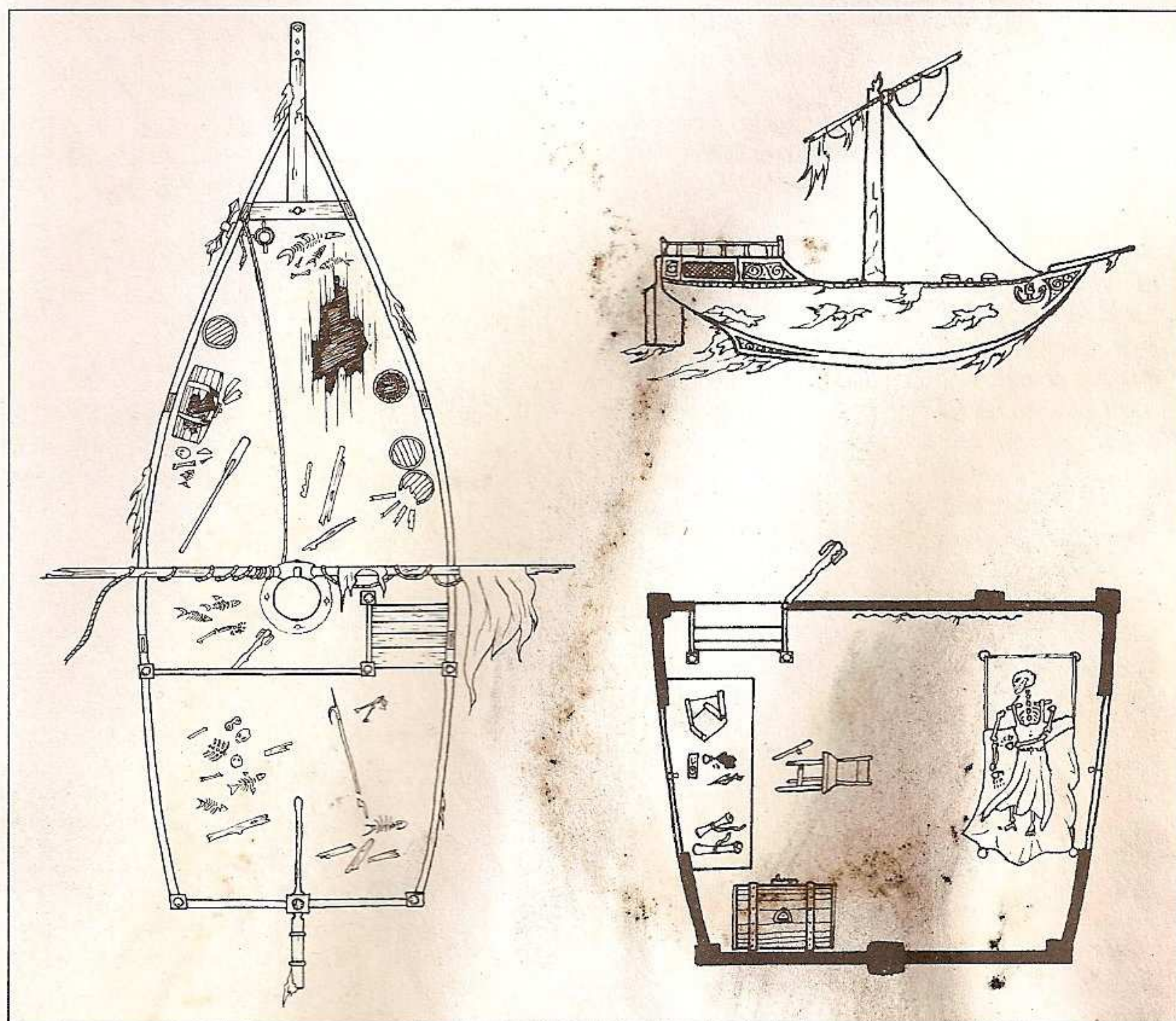
— Son passage au large d'Umbar, où elle vit la
lumière du globe de cristal surmontant la colonne
érigée en souvenir de la victoire d'Ar-Pharazon le
Doré sur Sauron (SA 3261). « Un globe de cristal
qui captait les rayons du soleil et de la lune, et qui
brillait telle une étoile de première grandeur, que
par temps clair on pouvait apercevoir depuis les
côtes du Gondor et de fort loin, en mer d'occi-
dent. »¹⁴

— Les décès successifs de ses chats, en quelques
mois. Son récit fait ressentir sa haine sans cesse
croissante. Les parchemins sont si vieux qu'ils
tomberont en poussière s'ils sont sortis de la
cabine.

Retour au port

Les rescapés seront sans doute pressés de retrou-
ver la terre ferme, la mer pouvant leur réserver
d'autres mauvaises rencontres (à vous d'en déci-
der). Ils pourraient être tentés de ramener dans
leur sillage le navire fantôme. Ce dernier, en
fort mauvais état, ne tenait plus sur l'eau que
par magie. Il peut pourtant être remor-
qué, mais s'il devait affronter une tempête,
il sombrerait rapidement.

Si les personnages parviennent à le ramener dans
un port, ils attireront sans aucun doute la curiosité.



Certains superstitieux préféreront s'éloigner, mais d'autres marins intrigués s'approcheront. S'il s'agit d'un grand port, des officiels viendront s'enquérir de la nature de cette « épave ». Il sera bien difficile de la revendre (peut-être une quinzaine de pièces d'or). Toute tentative visant à augmenter les enchères en révélant la vraie nature du bateau entraînerait, dès le lendemain, l'arrivée de gardes porteurs d'un décret de confiscation signé du gouverneur de la ville. L'embarcation sera alors emmenée au large et coulée, sans explication et sans indemnisation.

Si les joueurs n'avaient pas déjà cherché à en savoir davantage sur Berùthiel, voilà qui devrait les inciter à le faire. S'ils demandent des renseignements sur les reines du Gondor, il leur sera conseillé de consulter le Livre des Rois. L'original se trouve à Osgiliath (jusqu'en 1640), mais il en existe des copies dans les plus grandes villes. Il ne leur sera fait aucune difficulté pour lire ce livre ; par contre, s'ils interrogent les autorités sur Berùthiel, il leur sera vaguement répondu qu'il ne s'agit que d'une légende et l'on ne connaît sur elle que le dicton cité par Aragorn. Bien entendu, dans le Livre des Rois ne figure pas le nom de Berùthiel. Les joueurs pourront remarquer que seuls deux rois n'ont pas été mariés.

— Tarannon, 12^e roi du Gondor, 1^{er} roi navigateur, prit le nom de Falastur (seigneur des côtes) pour commémorer ses victoires en mer. Mort en 913 sans héritier. Son successeur fut Earnil 1^{er}, son neveu. Celui-ci releva Pelargir, prit l'Umbar mais périt au large de la baie lors d'une tempête en 936.

— Narmacil 1^{er}, mort en 1294 sans enfant. Céda la régence à Minalcar, fils de son frère Calmacil, à partir de 1240. Calmacil régna de 1294 à 1304 mais son fils assura toujours la régence. Celui-ci fut couronné en 1304 sous le nom de Romendacil II (vainqueur de l'Orient). Il érigea les piliers de l'Argonath et mourut en 1366⁽⁵⁾.

Voilà ce que les personnages peuvent apprendre auprès des autorités. S'ils ont la chance de consulter le livre original, ils pourront remarquer (Per-

ception très difficile) qu'une phrase a été effacée pour laisser place à la mention « mort en 913 sans héritier ».

Pour en savoir plus, les personnages devront s'en remettre à la traditionnelle rencontre avec un vieil érudit. Celui-ci peut, à votre convenance, se trouver dans un sombre quartier d'une grande ville, dans un coin reculé de la campagne... (sa recherche peut même faire l'objet d'une petite aventure). Une fois trouvé, il pourra (moyennant une petite récompense) leur raconter la légende de Berùthiel telle qu'elle l'est dans les Contes inachevés et même ajouter qu'après son départ, les chats noirs et blancs ont fait l'objet de massacres. Voilà pourquoi, en Gondor et ailleurs, ces chats sont moins nombreux et qu'ils « portent malheur ». Il leur fera enfin comprendre que, s'ils veulent en savoir davantage, il leur faut aller à Osgiliath, où la reine demeurerait.

Osgiliath

Le voyage vers Osgiliath peut bien entendu faire l'objet d'une aventure, ou de nombreuses rencontres amicales (Nazgûl, Dragons, Balrogs...) ou terrifiantes (un Hobbit!). A, votre convenance.

Mais la suite de cette aventure peut avoir des aspects différents en fonction de l'époque de votre campagne, car la situation d'Osgiliath a bien évolué au cours des siècles. Il est donc nécessaire de distinguer cinq périodes.

1) Jusqu'en 1640, Osgiliath est la capitale du Gondor. Très dépeuplée après la grande peste de 1636, elle menace de tomber en ruine. Minas Anor devient la nouvelle capitale (son nom deviendra Minas Tirith en 2043). A noter qu'en 1437, Osgiliath est assiégée pendant la guerre civile (la « lutte fratricide »), puis partiellement incendiée. La tour qui renfermait sa palantir est effondrée, et la pierre est perdue dans l'Anduin.

2) De 1640 à 2000. Déclin progressif de la ville. De nombreuses maisons sont abandonnées, des quartiers de brigands ou de mendiants ont pu se

former. L'Ithilien est moins sûre car on ne surveille plus le Mordor.

3) De 2000 à 2475. L'insécurité augmente, les Nazgûl sont sortis du Mordor pour prendre Minas Ithil (elle devient alors Minas Morgul). Osgiliath ne doit plus servir que de repaire à des bandits.

4) De 2475 à 2901, la ville est définitivement ruinée, le pont écroulé, suite à l'attaque des Uruk-Hai de Sauron. Ils sont chassés par le capitaine Boromir, fils de l'Intendant. Les campagnes sont très dépeuplées.

5) A partir de 2901 et surtout 2954, nouvelles attaques sur l'Ithilien puis éruption du mont du Destin. Il n'y a presque aucun habitant humain (à l'exception des vigilants rangers d'Ithilien).

Il conviendra donc, en fonction de la période qui vous intéresse, de prévoir des à-côtés qui peuvent être fort intéressants mais ne peuvent être développés ici.

Revenons aux personnages. Quelles que soient leurs investigations, ils seront conduits à réaliser que seule la Maison royale d'Osgiliath peut leur fournir des informations. Seul élément pouvant être découvert à Osgiliath ou à Minas Tirith : la chambre de Berùthiel n'est plus utilisée et son jardin est à l'abandon. Cette information est difficile à obtenir. Il faudra pour cela soudoyer un fonctionnaire, par exemple le bibliothécaire de la Maison royale.

En dehors de l'arrivée à Osgiliath qui peut poser des problèmes selon l'époque, la difficulté sera donc de s'introduire dans la chambre ou le jardin. La chambre a été murée à l'intérieur du palais mais est accessible depuis le jardin, à condition de casser la porte. Elle est de toutes façons vide, sombre, et il n'y a rien à y trouver. Le jardin donne sur une petite rue derrière le palais (difficulté d'escalade du mur : moyenne). Son aspect est sinistre : ifs et cyprès sont recouverts de lierre et de clématites, le sol est hérissé d'orties (bien piquantes !) d'où émergent d'horribles sculptures difformes.

Pendant la période n° 1, si les personnages ont été assez subtils pour pénétrer dans le palais (cela doit être difficile, d'autant plus que vous auriez alors à en imaginer les plans !), ils tomberont sur la porte murée. Il leur faudra donc passer par le jardin, mais des gardes font des rondes. En observant ceux-ci, ils verront qu'ils disposent de 20 à 30 secondes (2 ou 3 rounds) pour escalader le mur sans être vus, sinon... (à votre guise, mais



s'ils sont arrêtés sans avoir attaqué les gardes, la peine sera minime).

Pendant la période n° 2, ils peuvent être pris à partie par des mendiants ou des brigands qui squattent le quartier.

Période n° 3 : la ville entière sert de refuge à des brigands.

Périodes n° 4 et 5 : les plus dangereuses. On peut y rencontrer quelques brigands ou rangers gardiens, mais surtout des Uruk-Hai et des Orques.

Une fois à l'intérieur du jardin, les personnages découvriront des habitants : au minimum une bonne demi-douzaine de chats (la plupart noirs). Ils se tiendront à distance, mais si quelqu'un découvre le passage que cache l'une des statues (Perception difficile), les chats attaqueront dès qu'une personne s'y introduira.

Chats noirs Niv : 1 PV : 25 Arm : - Vitesse : très rapide BD : 30 ATT : 40 griffes.

Chats blancs Niv : 2 PV : 35 Arm : - Vitesse : très rapide BD : 40 ATT : 50 griffes.

Ce combat ne devrait pas poser de problèmes, d'autant que les chats ne combattront pas jusqu'au dernier.

Le trésor

Le passage est étroit (1 m). Quelques marches descendent puis la galerie continue en pente douce. L'humidité est importante. Après 4 bonnes heures de marche (si les personnages ont une source de lumière, sinon beaucoup plus) sans avoir rencontré de galerie adjacente, le passage débouche sur une porte qu'un mécanisme évident, mais en mauvais état, permet d'ouvrir. Cette porte (d'ailleurs extrêmement difficile à voir de l'autre côté) donne sur une petite cave où règne un certain désordre. Un escalier monte pour déboucher au pied d'une cabane de bois entourée d'arbres. Les personnages viennent d'emprunter une ancienne issue de secours du palais qui aboutit à une dizaine de kilomètres à l'est-sud-est d'Osgiliath, dans une forêt située au sud de l'Ithilduin.

laquelle se trouve un lac salé. Bien au-dessus de l'entrée, on remarque que la montagne est en fait un volcan. Un personnage réussissant un jet de Perception moyen remarque la similitude entre ce volcan et l'un de ceux de la chaîne de l'Ephel Duath, visible depuis la cabane. C'est donc là qu'il leur faudra aller. Mais avant de découvrir la statue et le tableau, les personnages rencontreront les occupants de la cabane. En période n° 1 et 2, elle est occupée par une famille d'indigents. Ils ne savent rien de Berùthiel, mais pourront dire qu'ils possèdent (quelque part dans la cave) une étrange statue et un tableau. Ils n'ont pas osé les détruire mais ils accepteront de les céder, pensant qu'ils ont une certaine valeur (au moins une pièce d'argent).

En période n° 3, les objets servent à décorer le repaire de brigands (combat possible).

En période n° 4 et 5, la cabane est occupée par des Orques (combat inévitable). Les objets sont quelque part dans le grenier, auquel on accède par une échelle. Les personnages pourront ensuite se diriger vers la dernière étape de cette aventure : l'Ephel Duath.

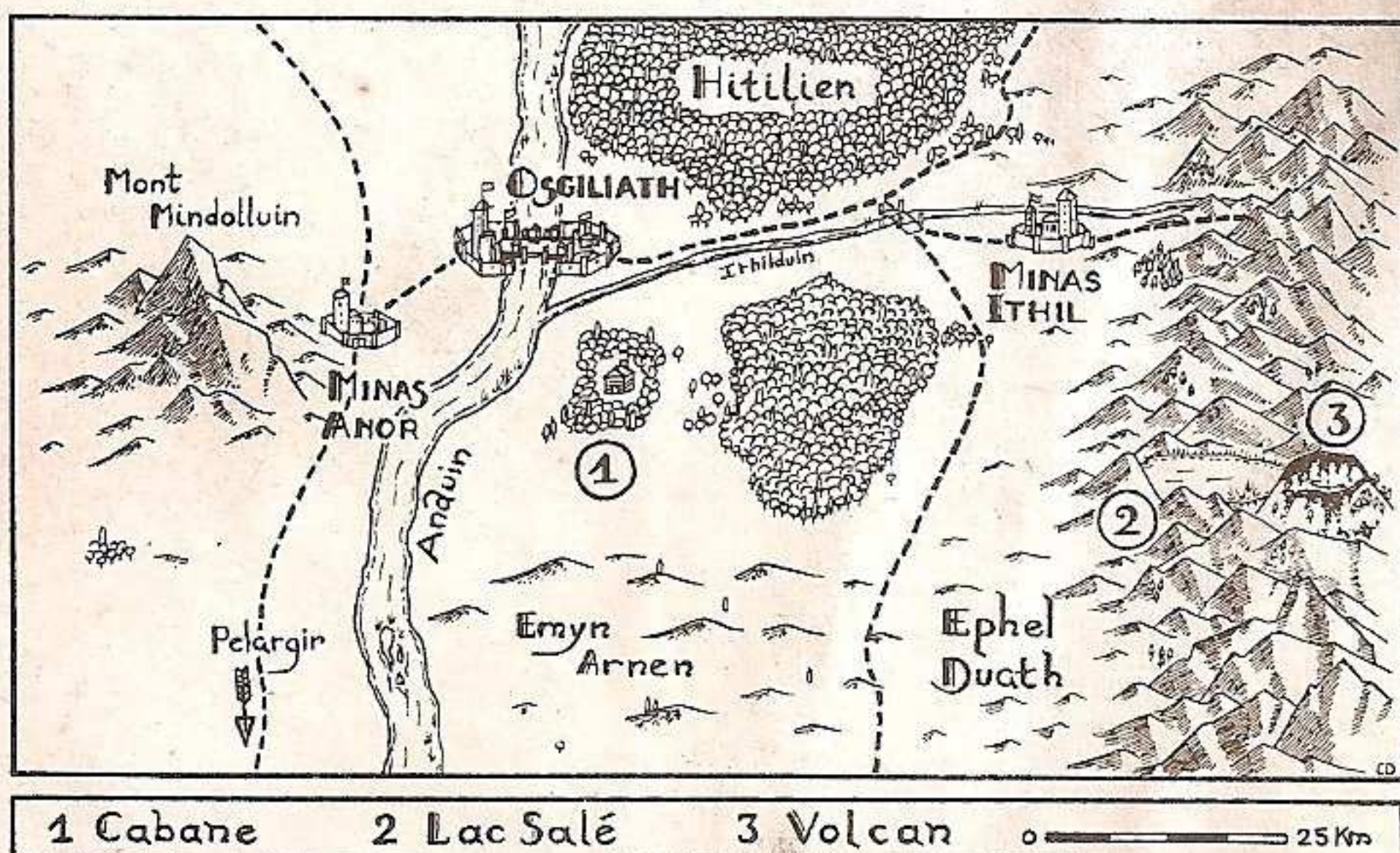
Le voyage peut être extrêmement dangereux selon les époques (à partir de 2000 et surtout 2475). En Ithilien sud comme sur les contreforts de l'Ephel Duath, se trouvent des Orques, Uruk-Hai, wargs, montures de Nazgûl (avec ou sans cavaliers!), voire Suderons et Orientaux. Ce ne sont pas les possibilités qui manquent.

Après ces nouvelles péripéties, les personnages arriveront à l'entrée de la grotte, qui est plus petite que celle du tableau. Elle est même assez discrète, cachée par des rochers et des buissons desséchés. Bien entendu, non loin de là, se trouvent des chats chargés de garder l'entrée (entre 10 et 15). Ils bondiront toutes griffes dehors sur les arrivants, mais si quelqu'un a l'idée d'exhiber la statue de bois, ils se calmeront.

La grotte ne ressemble pas vraiment à la caverne d'Alti-Baba, mais elle n'en demeure pas moins fournie : livres, objets volés : « les noirs secrets du Gondor ». La liste complète pourrait être trop longue, il est préférable que vous la choisissiez vous-même. En voici les principaux ingrédients : quelques herbes, de rares objets magiques, des livres de magie, des objets portant le sceau de grandes familles (celles-ci pourront offrir des récompenses lors de leur restitution), papiers compromettants permettant de faire chanter

certaines familles nobles (exemple : trahison, enfants bâtards...), révélation de cachettes d'objets ou de fortunes familiales, emplacements de trésors, secrets d'État, révélations sur les palantiri (dont celle d'Orthanc)... Certains de ces documents peuvent être caducs, mais beaucoup d'autres pourront être la source de nouvelles aventures.

Une fois rentrés, les personnages auront en main des documents leur permettant (selon leur emploi) de jeter le trouble en Gondor, de devenir riches ou célèbres.



Cette cabane était autrefois utilisée par Berùthiel qui y venait pour s'isoler en l'absence de son mari, mais aussi pour transiter vers sa véritable cachette : une grotte au cœur de l'Ephel Duath. Elle n'a laissé que peu de choses dans la cabane : des vêtements (en poussière), une effrayante statue de chat noir en bois, et une toile, peinte par elle-même (sa qualité est si médiocre que personne ne la rachèterait plus d'une pièce d'argent)⁽⁶⁾. Elle n'est pourtant pas dénuée d'intérêt : elle représente l'entrée d'une grotte devant

- 1) La Communauté de l'Anneau II, 4.
- 2) Appendice A du Seigneur des Anneaux.
- 3) Ils viennent d'être réédités chez Presses Pocket (outil indispensable pour tout MJ), 4e partie, les Istari, note 7.
- 4) Voir Le Seigneur des Anneaux, appendice A, 4.
- 5) Pour plus d'informations, voir appendice A du Seigneur des Anneaux.
- 6) Si vous jouez après la période n° 1, remplacez la toile peinte par une gravure sur bois ou sur pierre, ou tout autre support susceptible de braver l'érosion du temps.

Quelques rappels

Ar-Pharazon : dernier roi de Núménor. Amena l'île à sa perte en attaquant les Valars.

Argonath : « les pierres du Roi », statues géantes d'Isildur et d'Anarion, près des rapides de Sarn Gebir.

Ithilduin : ancien nom du Morgulduin, rivière longeant la route d'Osgiliath à Minas Ithil.

Ephel Duath : montagnes de l'Ombre, entre le Gondor et le Mordor.

Bibliographie

Les documents suivants contiennent des informations utiles au MJ consciencieux qui veut bien cerner la région traversée et les événements qui y ont eu lieu au cours des différentes périodes de jeu possibles.

• Scénarios I.C.E. : *Havena of Gondor*, *Sea Lords of Gondor*, *Cirith Ungol*, *Gates of Mordor*, *Erech and the Paths of the Dead*, *Minas Tirith*, *Ghosts of the southern Anduin*, *Gorgoroth*.

• *Contes et légendes inachevés : le Troisième Âge*, Presses Pocket.

• *Le Seigneur des Anneaux 4 : appendices et index*, Christian Bourgeois Editeur.

• Figurines pour les chats de Berùthiel : skeleton war dogs réf. 163 Grenadier.

scénario
Olivier Guillo
plan
Cyrille Daujean
illustration
Alima Benbakir

Conseils au meneur de jeu

La structure particulière du scénario peut surprendre vos joueurs, voire les choquer si vous faites intervenir la rencontre dès le début de la partie. Imaginez leurs réactions après la mort inévitable (sous peine d'in vraisemblance, n'oubliez pas qu'on ne peut sortir intact d'une telle rencontre) de plusieurs personnages de haut niveau, 1 ou 2 heures après le début de l'aventure, alors qu'ils ne s'y attendent pas.

Je vous conseille donc, soit de préparer des personnages niveau 1 ou 2 (survivants du bateau ou recrutés au port) qui remplaceront rapidement les personnages disparus, soit d'amorcer ce scénario à la fin d'une session de jeu, et de ce fait de le jouer en deux fois : la première consistant à jouer un scénario d'introduction qui, une fois achevé, amènera les personnages à s'en retourner par la mer et à rencontrer Berùthiel (jusqu'au chapitre « L'embarcation »). La seconde débiterait donc à partir de « Retour au port », entraînant les joueurs dans une enquête en Gondor.

Enfin, pour éviter de briser l'ambiance de la partie par un combat trop lourd et trop long, voici quelques conseils :

— Tous les occupants du bateau perdent 3 pt de constitution/round après l'apparition de Berùthiel. S'il ne reste plus que les chats, ils ne perdent qu'un pt/round.

— Dissolution des armes sur Berùthiel. Armes sans bonus : automatique ; armes +5 à +10 : 50 % ; armes +20 et plus : 20 %.

— Préparez les sorts que Berùthiel utilisera en combat. Elle n'a que 2 % de chances d'échec (même sans concentration).

— Au lieu de faire 2 attaques à +50 lorsqu'un personnage est attaqué par 2 chats noirs, faites-en une seule à +80.