

CASUS BELLI

Aventures

Cet encart détachable
correspond
aux pages 43 à 50
et 67 à 74.

CB 64

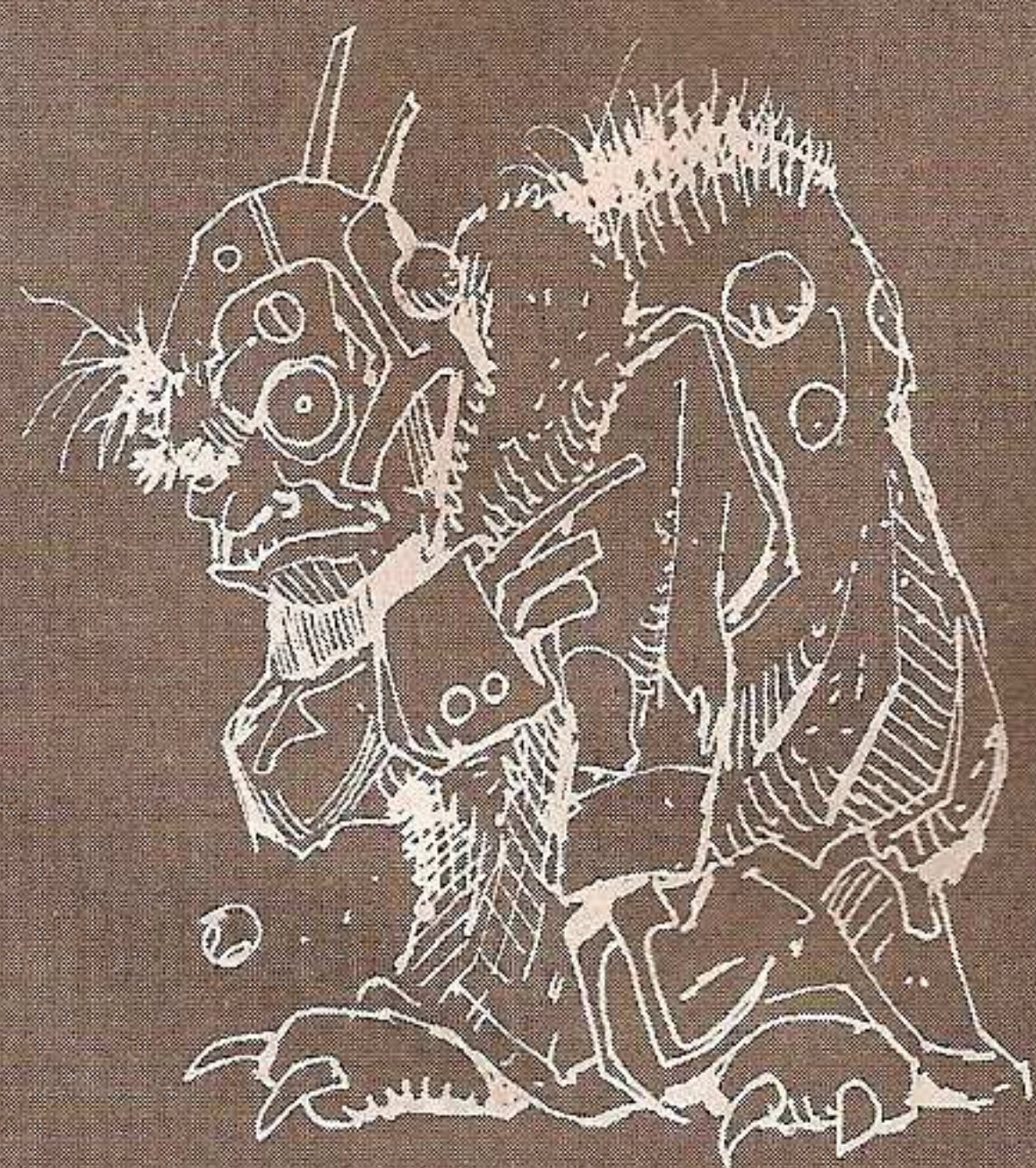
Le Miroir Fumant pour Simulacres

Sale hiver pour les clodos pour Berlin XVIII

La ville d'au-delà le désert pour Stormbringer

Le marché aux puces pour Torg

Le D 91



Le marché aux puces

Ce scénario permet aux Chevaliers des Tempêtes d'entrer en contact et de se faire accepter par la Résistance française. Il peut donc être utilisé de diverses façons : pour connaître les filières afin de s'échapper du royaume de la Cyberpapauté, comme scénario d'introduction pour des personnages français, pour se lier avec la Résistance dans l'objectif d'une campagne se déroulant dans l'Hexagone, etc.

La puce
était dans le roman populaire
et regardait la Résistance...

La situation

Depuis plus de deux mois, le professeur Philippe Hollier, biologiste et chirurgien de renom de la ville d'Orléans, est pourchassé par la Cyberpapauté. En effet, cet homme de cinquante-quatre ans est un spécialiste du rejet de greffes et des opérations de transplantation ; connaissances que Jean-Malraux voudrait mettre à profit pour la mise au point d'implants cybernétiques « évolutifs », qui s'adapteraient à leur hôte selon les circonstances : croissance de l'appareil jumelée à celle du corps, autoréparation, etc. (comme un os évolue dans le corps humain, par exemple). Bien sûr, le professeur Hollier a refusé catégoriquement de rejoindre le camp des envahisseurs et se cache maintenant à Chartres, dans un petit logement appartenant à l'un de ses internes, qui lui en a donné les clés avant sa fuite d'Orléans.

Philippe Hollier est un personnage haut en couleurs. Assez orgueilleux, habitué à sa position de mandarin, il accepte mal les conseils et suggestions émanant d'autres personnes et tente toujours de prendre la direction des opérations. Malheureusement, autant son génie scientifique est indiscutable, autant son esprit pratique laisse à désirer. Il échafaude toujours des plans extrêmement compliqués pour les problèmes les plus simples. On comprend aisément qu'il ne soit pas arrivé à contacter la Résistance. C'est la raison pour laquelle il a besoin de l'aide de Chevaliers des Tempêtes. La rencontre peut se faire de diverses façons : le professeur a soigné un des personnages, blessé lors d'une aventure antérieure, et il les contacte maintenant pour leur demander de le faire sortir de France ; une organisation qui emploie les personnages leur confie la mission de ramener le professeur sous un climat plus sûr ; le professeur connaît personnellement l'un des personnages dont le cosm natal est la Cyberpapauté, etc.

Rappelons que le professeur Hollier est loin d'être un sot et après une discussion mouvementée, on peut arriver à le convaincre de suivre une ligne d'action raisonnable.

Professeur Philippe Hollier

DEX 9, FOR 7, END 8, PER 11, RAI 12, CHA 9, ESP 10

Compétences : réalité 11, analyse d'indices 14, intimidation 11, linguistique 13, médecine 20, premiers soins 15, prestidigitation 14, sarcasme 13, science (biologie) 19, véhicules terrestres 12, volonté 13.

Possibilités : 3 (cosm : Terre Pure).

Équipement : trousse de médecine, instruments de chirurgie, 30000F en liquide.

Objectifs : réussir à sortir de la CyberFrance pour continuer son œuvre, retrouver un poste important dans un centre de recherches afin de concrétiser son rêve le plus cher : obtenir le prix Nobel de médecine.

Acte I

Scène un

Pour quelques graffiti de trop...

Les Chevaliers des Tempêtes rencontrent Philippe Hollier à son domicile. Après de brèves présentations, le professeur tente de prendre immédiatement les choses en mains et se conduit comme un officier de la Royal Air Force expliquant son objectif à ses hommes. Il expose son plan suprême : les Chevaliers doivent d'abord se débrouiller pour se faire arrêter, et quand les résistants viendront libérer les leurs qui ne doivent pas manquer dans les geôles de l'Inquisition, les héros pourront ainsi se faire connaître. Bien sûr, le plan du professeur possède une faille de taille : il n'est pas du tout, mais alors pas du tout certain que des résistants lancent une opération sur les prisons de Chartres ! Quand les personnages auront réussi à convaincre ce cher professeur que son plan n'est pas viable, ils pourront élaborer leur propre stratégie. Laissez les joueurs inventer un moyen de contacter la résistance...

De toutes façons, ils finiront bien par sortir dans les rues de Chartres, quel que soit leur plan. C'est à ce moment-là qu'ils se retrouveront, bien malgré eux, au beau milieu d'une rafle de la Police de l'Église. En effet, une bande de taggers hostiles à Malraux a pris pour cible les monuments de la ville, et l'un d'eux, particulièrement audacieux, a même réussi à inscrire un slogan sur les murs de la cathédrale : « Malraux au poteau ! ». Les autorités religieuses, excédées et n'ayant aucun sens de la mesure (comme c'est souvent le cas chez les fanatiques), ont décidé de lancer une grande opération de police dans la ville pour retrouver ces « hérétiques ». Bien sûr, toute personne suspecte repérée par les policiers et les cyberprêtres sera arrêtée en même temps... La Police de l'Église ne fait pas de discrimination (tout du moins dans cette optique très particulière).

Les Chevaliers des Tempêtes assistent donc à l'arrestation massive de dizaines de jeunes gens (les responsables les plus probables des tags) et de quelques autres suspects. Il vaut mieux pour eux qu'ils se mettent à couvert, car il est pratiquement sûr que la Police s'intéressera à eux : la simple possession d'une arme rend suspect.

C'est dans une ruelle de Chartres où ils ont pu se mettre provisoirement à l'abri qu'un homme d'une trentaine d'années, hors d'haleine, les rejoint, trébuche et s'écroule à leurs pieds. Il porte quelques traces de coups et semble terrorisé. Quelques secondes plus tard, quatre policiers entrent à leur tour dans la ruelle. Ils ordonnent à tout le monde de lever les mains et s'approchent pour effectuer une arrestation en règle de toutes les personnes présentes. Le fuyard (Jean Féval) plonge précipitamment la main dans sa poche et porte à sa bouche trois feuilles de papier à cigarette, qu'il se dépêche d'avaler. Il sort ensuite un Beretta 9 mm et se prépare à vendre chèrement sa peau.

Comme tout ce beau monde se trouve dans une ruelle isolée, loin des autres forces de police, il est probable que le combat s'engagera sans risquer d'attirer une attention inopportune. En effet, des rixes ont éclaté dans la ville pendant la rafle et l'on entend quelques détonations, hurlements et cris de ralliement dans le quartier.

Débrouillez-vous pour que Jean Féval survive au

combat (il peut être blessé mais pas trop gravement).

Jean Féval

DEX 10, FOR 8, END 10, PER 11, RAI 8, CHA 9, ESP 10

Compétences : acrobaties 13, armes à feu 15, crochetage 13, déguisement 14, érudition (mécanique) 16, esquive 13, foi (catholique romain) 11, véhicules terrestres 14.

Équipement : Beretta 9 mm, score de dommages 15, munitions 9, portée 3-10/25/40. Implants cybernétiques : synthévox, vocodeur. Cyberscore 4.

Objectifs : combattre Jean-Malraux au sein de la Résistance.

Ancien garagiste, Jean Féval appartient à la Résistance sous le nom de code du Bossu. C'est un courrier qui porte des messages entre trois « cellules » qu'il connaît bien : les groupes Fantômas, Pardaillan et Lupin (le chef de ce réseau, le Masque, est particulièrement friand de littérature dite populaire). Jean Féval a donc un rôle assez important car il connaît beaucoup de monde. Ce serait donc un contact idéal pour les personnages. C'est pour ses missions de courrier et de prise de contact qu'il s'est fait installer ses deux implants (voir annexe).

Police de l'Église (4)

DEX 10*, FOR 9, END 9*, PER 9, RAI 9, CHA 8, ESP 9. (* +1 dû au miracle vœu)

Compétences : armes à énergie 13, armes à feu 12, armes blanches 12, combat à mains nues 12, esquive 12, focus 10 (12 avec leur crucifix), foi 10, intimidation 11, persuasion 9, pistage 10, premiers soins 10, recherche 10, sarcasme 9, test 10, volonté 10.

Équipement : armure de Dieu (+8/score d'armure 17), St Pierre Express (score de dommages 20). Implants cybernétiques : épiphaneur, Belle-télévue, récepteur CyberCB, pisteur, trachomicro (voir annexe). Cyberscore 7.

Après le combat, les personnages n'auront pas le temps de fouiller les policiers pour les dépouiller de leurs implants. Des appels et des coups de sifflet retentissent non loin, ce qui signifie que des renforts ne tarderont pas à arriver sur les lieux.

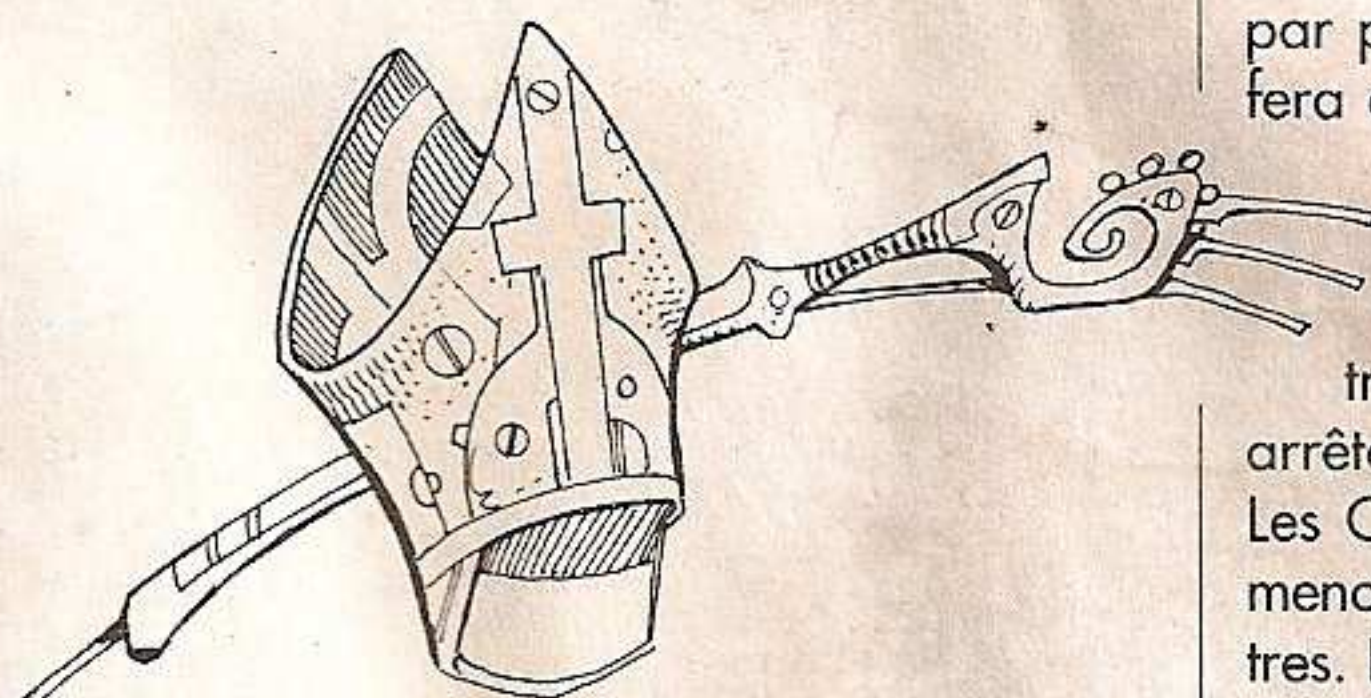
Une fois en sécurité (dans une cave, chez le professeur Hollier, dans l'arrière-salle d'un bar, etc.), les Chevaliers peuvent faire connaissance avec Jean Féval. Ils comprennent facilement qu'il appartient à la Résistance, et après une mini-crise de paranoïa, Féval s'excuse de son attitude soupçonneuse et finit par avouer qu'il peut les mettre en contact avec la Résistance, sans révéler qu'il y appartient lui-même. Il refuse obstinément de dire quoi que ce soit d'important (attitude *ennemie* contre la *persuasion*) et promet d'en référer « à qui de droit » et de transmettre leur requête. Il donne rendez-vous à nos héros pour le lendemain, à quatorze heures, au bar *La Gargouille et le Philosophe*, situé dans les faubourgs de Chartres. En effet, Jean Féval, même convaincu de la bonne foi de ses interlocuteurs, doit prendre ses ordres du Masque (et aussi des renseignements sur les personnages) avant de leur proposer officiellement l'aide de la Résistance.

Scène Deux

Trahison !

Le lendemain, les personnages se rendent au rendez-vous de Jean Féval... S'ils font attention à leur environnement et aux personnes présentes, ils peuvent déceler la présence de divers « intrus » qui ne semblent pas à leur place dans ce petit troquet. Ce n'est pas un hasard : des cyberprêtres ont été mis au courant du rendez-vous et se sont rendus sur les lieux. Ils espèrent repérer les hérétiques et procéder immédiatement à leur arrestation ou « mise hors d'état de nuire ». Le patron de *La Gargouille et du Philosophe*, sympathisant de la Résistance, comprend assez vite la situation. Si les personnages agissent en douceur et le contact, il crée une diversion en faisant exploser un tonneau de bière sous pression après leur avoir indiqué une sortie discrète. Si les Chevaliers sont trop patauds, le combat se déclenche et tant pis pour eux : ils devront alors se frayer un chemin en force.

Un autre protagoniste a assisté discrètement à la scène, prévenu lui aussi par le Bossu. C'est un câblé de la cellule Fantômas, dont le nom de code est Fandor. Il était là pour suivre les Chevaliers des Tempêtes après leur réunion avec Jean Féval. Heureusement pour les personnages, il comprend que ce sont des rebelles « sincères » et à partir de là, il les suivra discrètement dans tous leurs déplacements. Il n'interviendra jamais directement.



Cyberprêtres (5)

Cf Livre du Monde page 35.

Fandor

DEX 7, FOR 6, END 10, PER 12, RAI 11, CHA 10, ESP 10

Compétences : analyse d'indices 15, charme 12, cyberplatine 16, discrétion 13, érudition (informatique) 15, érudition (politique française) 12, persuasion 11, recherche 14, ruse 13, véhicules terrestres 13.

Équipement : Avro pr II.V, score de dommages 19, munitions 20, portée 3-40/41-100/101-150, cyberplatine Hermès de Marseille. Implants cybernétiques : épiphaneur, tranchoirs (score de dommages FOR+4/10). Cyberscore 3.

Objectifs : combattre Jean-Malraux au sein de la Résistance, lancer un journal clandestin.

Quand l'Église a pris le contrôle des médias, Eric Dautrey, journaliste, s'est retrouvé au chômage. Il a alors rejoint la Résistance à Chartres, dans le groupe Fantômas, sous le nom de code de Fandor. Il a subi quelques opérations pour se mettre « à la page ».

Après l'échauffourée dans le bar, il ne fait aucun doute que les personnages ont été dénoncé. Par qui ? Par Féval, bien sûr. Mais il est temps de rentrer à Chartres, où le glas sonne lugubrement depuis quelques minutes. Il se passe sûrement quelque chose dans le centre ville.

Quand ils arrivent sur la grande place, devant la cathédrale, nos héros remarquent qu'une foule impressionnante s'est rassemblée. Les inquisiteurs encadrent un prisonnier que l'on mène au bûcher. Faisons confiance à la curiosité naturelle des personnages... Ils s'approchent et reconnaissent l'accusé : Jean Féval ! Il aurait donc avoué leur rendez-vous sous la torture ? Non, car un inquisiteur prend la parole : « L'individu Féval, reconnu coupable de rébellion envers Sa Sainteté Jean-Malraux Ier, ayant refusé d'avouer et de reconnaître ses fautes, a été condamné par la Très Sainte Inquisition à périr par les flammes, afin de purifier son âme et d'assurer son salut malgré ses errements... » (vous pouvez continuer ad libitum). Une tentative pour secourir Féval serait suicidaire, et le malheureux paraît tellement mal en point qu'il ne fait aucun doute qu'il est incapable de mettre un pied devant l'autre. Les flammes s'élèvent bientôt dans le ciel de Beauce.

Féval n'a donc rien avoué. Mais alors, qui les a donnés ? Il ne fait maintenant aucun doute qu'il y a un traître dans le réseau de la Résistance de Chartres.

Si les personnages révèlent tout ce qu'ils ont appris au professeur Hollier, celui-ci commencera par proposer un plan d'action insensé puis leur fera ensuite part de ses réflexions (si aucun joueur n'arrive lui-même à cette conclusion) : le meilleur moyen pour se faire accepter par la Résistance serait de démasquer le traître qui a livré Jean Féval et a failli les faire arrêter.

Les Chevaliers des Tempêtes peuvent alors commencer une enquête en règle dans la ville de Chartres. Ils peuvent utiliser diverses méthodes (tournées des bars, charme, persuasion, contact avec des loubards, plongée dans le Réseau Divin, etc.) qui leur permettront d'apprendre les informations suivantes :

— Il y a trois mois, une activité inhabituelle a eu lieu dans la cathédrale : débarquement de machines, de marchandises. Une livraison de caisses a lieu régulièrement depuis, environ tous les quinze jours.

— Les pièces archéologiques qui se trouvaient dans la seconde crypte de la cathédrale (celle que le public ne visite jamais et qui abritait l'ancien sanctuaire druidique) ont fait leur apparition dans les musées ou les églises des environs.

— Depuis trois semaines, le réseau de la Résistance locale est victime de diverses dénonciations et désinformations.

— Le marché noir de puces-esprit est florissant depuis plus d'un mois. Ces objets sont habituellement très rares.

— Si les personnages parviennent à contacter quelqu'un qui s'y connaît un peu en *cybernétique*, ils peuvent apprendre qu'une puce-esprit contient la personnalité complète d'un individu et permet d'accéder à ses connaissances et à ses compétences. Bien sûr, son utilisation fait courir un certain risque de « possession » non négligeable.

Récompense de l'acte

Selon la qualité du role-playing et la réussite des personnages, accordez 1 à 3 Possibilités à chaque Chevalier.

Acte II

Scène un

La crypte secrète

Les Chevaliers des Tempêtes devraient être amenés à vouloir pénétrer dans la seconde crypte de la cathédrale. Bien sûr, cela est plus facile à dire qu'à faire. La place, un central du Réseau Divin, est fortement gardée : patrouilles de la Police de l'Église, cygoyles, chiens de garde cybernétiques... toute la panoplie ! Quand Fandor jugera que les personnages deviennent trop imprudents, il finira par les contacter pour les avertir du danger. Il se fait connaître comme un ami de Féval et leur demande ce qu'ils ont l'intention de faire. Si les personnages lui révèlent le résultat de leur enquête, il confirme qu'il serait très intéressant d'entrer dans la crypte. Il veut bien leur apporter son aide mais à deux conditions :

— Il restera en dehors de l'opération proprement dite, car il n'est pas un homme d'action. Il sera en outre seul à leur apporter de l'aide pour que le traître ne connaisse pas leurs projets.

— Il acceptera de faire entrer les personnages en contact avec la Résistance quand le traître aura été démasqué. De cette façon, les Chevaliers feront non seulement leurs preuves mais ils seront eux-mêmes en sécurité pour la suite de leur mission (l'évasion du professeur Hollier). Tant que le traître sévira, toutes les opérations de la Résistance seront arrêtées.

Si les PJ acceptent, Fandor leur apporte quelques heures plus tard un plan du circuit d'aération des nouvelles installations souterraines de la cathédrale (il les gardait en réserve pour une opération de sabotage d'ici quelques mois). Après avoir rampé pendant deux heures dans des conduites sales et étroites, en s'aidant du plan, les personnages arrivent enfin dans la seconde crypte. Pendant le trajet, ménagez-leur quelques émotions (appels de gardes, aboiements de chiens, éclairs de lampes-torche, etc.). La seconde crypte ressemble à un croisement entre un atelier d'électronique et une salle de jeux vidéo. Deux connect-prêtres y travaillent sur des micro ateliers de montage. Un certain nombre de cyberplatines sont branchées dans les circuits du Réseau Divin.

Les Chevaliers des Tempêtes doivent mettre les techniciens hors d'état de nuire, le plus discrètement possible. Si l'alerte est déclenchée, ils devront découvrir les informations vitales qu'ils sont venus chercher tout en combattant une patrouille de six membres de Police de l'Église (ceux-ci tenteront de les faire prisonniers plutôt que de les tuer).

Voici ce que peuvent découvrir les PJ. Un personnage de la Cyberpapauté ou quelqu'un connaissant la cybernétique reconnaîtra facilement dans le matériel un atelier de fabrication de puces-esprit. En explorant les ordinateurs, grâce à une résolution événementielle (quatre étapes, deux rounds chacune) de la compétence *érudition (informatique)* ou *science* (facteur de difficulté 13), voici ce que l'on peut apprendre :

— Les puces-esprit ne contiennent pas la personnalité d'hérétiques venant du purgatoire, comme à l'accoutumée, mais de cyberprêtres volontaires avec un score d'Esprit très élevé.

— Les puces-esprit sont intentionnellement écou-lées sur le marché noir afin qu'elles tombent entre les mains d'hérétiques et plus spécialement de la Résistance.

— Huit puces-esprit ont « contacté » leur base, après avoir pris le contrôle temporaire de leur hôte. Elles se débrouillent ensuite pour faire oublier leur « possession » à leur victime, qui vit donc normalement entre les crises. Elles profitent des crises pour manipuler leur hôte et transmettre les informations qu'elles ont découvertes aux agents « physiques » de Malraux.

— Parmi les victimes, on note un certain Gérard Bruneau, conservateur du musée du vitrail à Chartres... surnommé le Masque et chef des cellules Fantômas, Pardaillan et Lupin de la Résistance de Chartres.

Les Chevaliers apprennent ainsi qui est le traître : le propre chef du réseau local... mais qui trahit à son insu, quand la puce-esprit qu'il a acheté le mois dernier réussit à prendre le contrôle de son corps.

Il ne reste donc plus aux personnages qu'à quitter les lieux le plus discrètement possible.

Si vous sentez que le groupe est d'attaque pour une nouvelle scène de combat (et si les joueurs apprécient cet intermède), vous pouvez préparer l'embuscade de deux cygoyles à la sortie des conduites d'aération.

Si les personnages sont capturés, passez à la scène deux. S'ils se sont débrouillés comme des dieux, passez directement à la scène trois. N'hésitez pas à les emprisonner s'ils commettent la moindre erreur, car la scène suivante leur promet des émotions sans les mettre vraiment en danger.

Scène deux

Prisonniers !

Si les Chevaliers ont commis la moindre maladresse dans la scène précédente, ils se retrouvent entre

les mains des agents de la Cyberpapauté. Ils sont alors conduits sous bonne escorte à l'Hôtel-Dieu de Chartres, construit à cinq kilomètres de la ville. Les Hôtels-Dieu de la Cyberpapauté sont des hôpitaux-forteresse où l'on implante du matériel cybernétique aux fidèles de Malraux, mais qui servent aussi de prison provisoire et de quartiers pour les inquisiteurs.

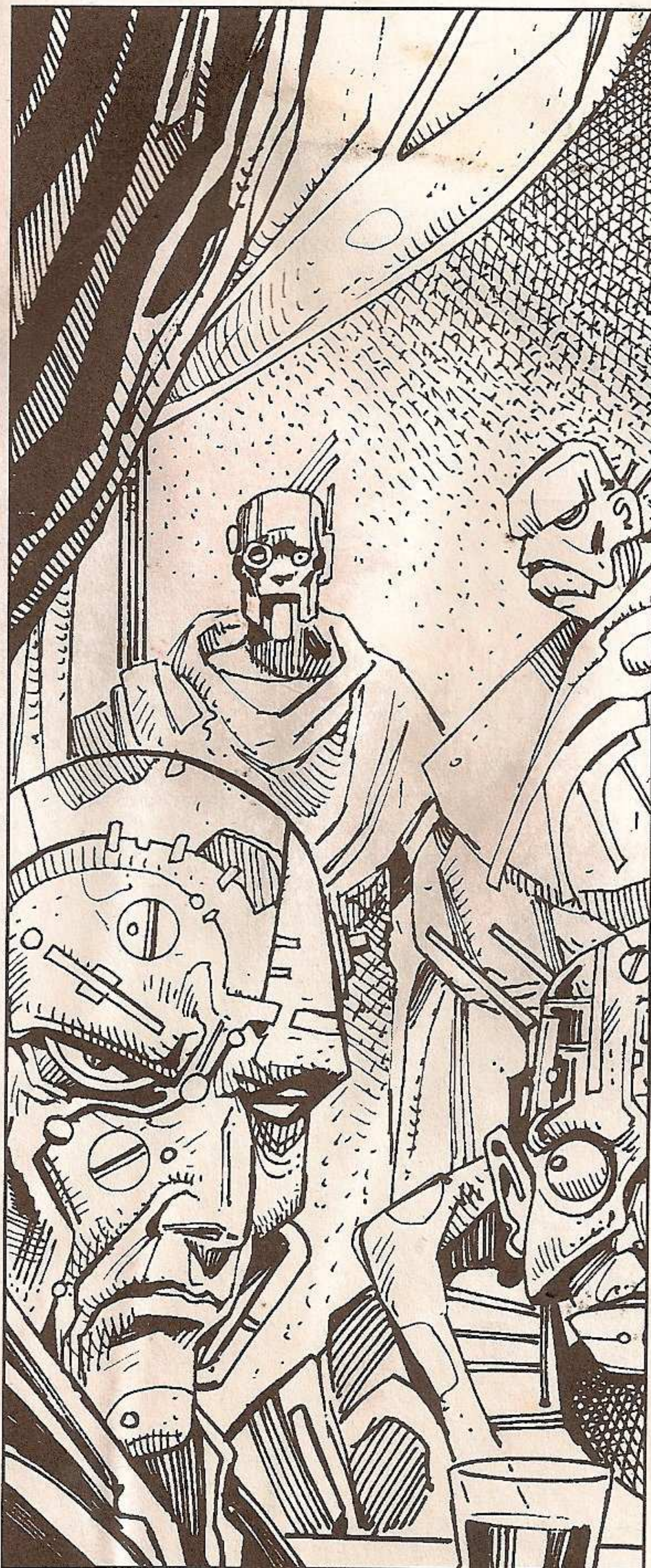
Là-bas, les PJ sont enfermés dans une grande cellule et ceux disposant d'implants cybernétiques sont soumis à un champ de force qui neutralise leur équipement (pendant vingt-quatre heures seulement, mais ne le leur dites pas). Un techprêtre vient soigner les éventuels blessés, puis la longue attente commence. De temps en temps, un nouveau prisonnier est jeté dans la cellule.

Huit heures après leur arrivée, les personnages ainsi que deux autres captifs sont conduits (accompagnés de douze policiers) dans les sous-sols de l'Hôtel-Dieu, dans une grande salle où s'alignent dix sièges couplés à des cyberplatines. Les prisonniers y sont attachés et un connect-prêtre vient leur placer des *temptrodes*. Ces électrodes, placées sur les tempes, permettent à des personnes qui ne sont pas équipées de prise neurale d'entrer dans le Réseau Divin... même contre leur volonté !

Une fois toutes les victimes correctement branchées par les connect-prêtres, mais toujours conscientes, un inquisiteur en grande tenue entre dans la pièce. Il commence à pérorer, à vanter les mérites de l'Église et la bonté du Cyberpape. C'est d'ailleurs à Sa trop grande bonté que les hérétiques doivent ce sursis. Voilà ce qu'il propose aux prisonniers, sans leur laisser le choix de refuser d'ailleurs : « Vous affronterez votre juste châtiement dans le Réseau Divin, qui est l'incarnation spirituelle de Notre-Seigneur. Si vous survivez à l'épreuve, vous aurez le droit... de passer dans la prochaine série. » N'hésitez pas à accentuer le caractère sadique de ce personnage arrogant.

Un connect-prêtre manipule une série de boutons et les Chevaliers se sentent tomber dans un gouffre sans fin. Le terrible voyage commence.

Pendant toute l'épreuve, ne vous souciez pas de technique de jeu. Faites peur aux joueurs, faites-leur lancer les dés, encaisser des dommages... tout disparaîtra au réveil sauf



en cas de mort (ce qui adviendra aux deux autres prisonniers). Les Chevaliers se retrouvent plongés au cœur d'une scène biblique, à l'époque de l'exode conduit par Moïse. Vêtus de haillons, sans arme, pieds nus, ils sont poursuivis par les soldats de Pharaon au moment où les eaux de la mer Rouge se referment. Tous les autres fugitifs ont déjà franchi le tunnel d'eau... Les personnages doivent courir de toutes leurs forces en échappant aux épées, aux roues des chars et aux javelots des soldats égyptiens. Leurs deux compagnons de captivité finissent par succomber. Au moment où leur situation semble désespérée, un ange apparaît dans les cieux et les transporte à l'abri ; il a les traits de Fandor !

En effet, le résistant, pirate de première force, s'est introduit dans le Réseau Divin et a manipulé le programme pour venir en aide aux personnages. Quand ceux-ci émergent du cauchemar, émotionnellement épuisés, l'inquisiteur qui n'a pas compris ce qui s'est passé leur lance un regard furieux et ordonne qu'on les reconduise dans leur cellule. Les connect-prêtres emportent les cadavres des deux malchanceux, morts de crise cardiaque. Fandor a ensuite tripatouillé les banques de données et envoyé un ordre de transfert des Chevaliers vers Orléans. Le fourgon de la Police de l'Église qui les y conduit est attaqué sur le trajet par le groupe Fantômas au complet. En effet, Fandor a pris le risque d'opérer malgré la présence éventuelle d'un traître pour libérer ses amis. Mettez en scène une évasion « grand style » : arbre s'abattant en travers de la route, fumigènes, gaz lacrymogènes ou incapacitants, rafales de coups de feu, etc. Le petit groupe se précipite ensuite dans la forêt, s'enfonce dans les buissons et rejoint un aéronef garé à quelques centaines de mètres de là.

Scène trois

Un antipuces efficace !

Fandor, une fois mis au courant, prend conscience de la gravité de la situation. Il demande aux Chevaliers de l'aider à neutraliser le Masque sans le blesser. Il les « abandonne » dans une planque dissimulée dans une petite forêt, près de Chartres. Il les prévient qu'il reviendra le lendemain avec son chef. Les PJ disposent donc d'un peu de temps pour concevoir un plan... et se remettre de leurs émotions.

Quand le Masque arrive dans le bois, le cyber-prêtre a pris le contrôle de son corps. En effet, le chef du réseau s'est inquiété devant la requête étrange de Fandor, qui lui demandait de se rendre seul, enfin avec lui, dans la planque forestière.

Le Masque

DEX.11, FOR 9, END 9, PER 10 (11), RAI 8 (10), CHA 13 (8), ESP 7 (12). Les scores entre parenthèses sont ceux de la puce-esprit, qui doivent être utilisés quand celle-ci a pris possession du corps de sa victime.

Compétences : armes à feu 12, armes blanches 12, combat à mains nues 12, érudition (technique des vitraux) 15, esquive 12, intimidation 11, persuasion 9, pistage 10, premiers soins 10, recherche 10, sarcasme 9, test 10, volonté 10.

Compétences de la puce-esprit : armes à feu 10, armes blanches 10, charme 11, cyberplatine 14, érudition (doctrine d'Avignon) 11, esquive 10, focus 14, foi 15, intimidation 14, persuasion 11, recherche 12, ruse 12, sarcasme 11, science (informatique) 12, test 11, volonté 13.

Équipement : St Pierre Express (score de dommages 20), porte-puces 3, puce-esprit « piégée ».



Serait-ce le journaliste le traître qui sévit depuis quelque temps dans son réseau ? Hélas, son trouble, ses émotions permettent à l'intrus de prendre le dessus.

Aux Chevaliers de jouer : il faut neutraliser le Masque sans lui porter préjudice. Surtout que la puce-esprit, se sentant découverte, cherchera à « suicider » son porteur en dernier recours pour éliminer un résistant !

Une fois l'homme neutralisé, il suffit de retirer la puce du lecteur, et le glas aura sonné pour cet espion d'un type très particulier.

Épilogue

Le Masque, quand il aura repris conscience, sera très reconnaissant aux Chevaliers des Tempêtes. Il mettra toutes les ressources de son organisation à leur disposition et l'évacuation du professeur Hollier ne sera plus un problème... enfin, quand celui-ci aura accepté de voyager dans une malle en osier trébuchée dans une vieille guimbarde, ce qui n'est pas une mince affaire !

Les personnages disposent aussi d'un contact sûr dans la Résistance française, qui pourra leur servir pour de prochaines aventures.

Si l'aventure est complètement réussie, les personnages gagnent 6 à 8 Possibilités chacun. Si le Masque est gravement blessé, divisez la récompense par deux.

Nouveaux implants cybernétiques

- **Synthévoix.** Difficulté de chirurgie 8, blessure légère, cyberscore +2, prix 5 000 (15). Cet implant modifie la voix de son hôte et lui donne une consonance métallique ou électronique. Il peut aussi être utilisé pour rendre son timbre plus grave ou plus aigu.

- **Vocodeur.** Difficulté de chirurgie 10, blessure grave, cyberscore +2, prix 10 000 (16). Cet implant analyse et enregistre des échantillons de voix dans une puce-data. Les échantillons sont alors reproduits grâce à un larynx synthétique. Le possesseur peut utiliser le vocodeur pour recréer avec précision n'importe quelle voix enregistrée sur la puce. Pour placer une voix dans la puce, elle doit d'abord être enregistrée grâce à un implant cybernétique ou un magnétophone externe. Le vocodeur analyse ensuite l'échantillon de parole et le convertit en données digitales. D'autres puces-data peuvent être placées sur le porteur.

- **Belle-télévue.** Difficulté de chirurgie 8, blessure légère, cyberscore +2, prix 5 000 (15). Cet œil artificiel accorde une vision télescopique à son hôte, lui permettant de voir clairement des objets lointains. Il offre un agrandissement de x50 et accorde un bonus de +3 sur la recherche pour examiner des objets dont les détails ne seraient pas perçus à l'œil nu à longue distance.

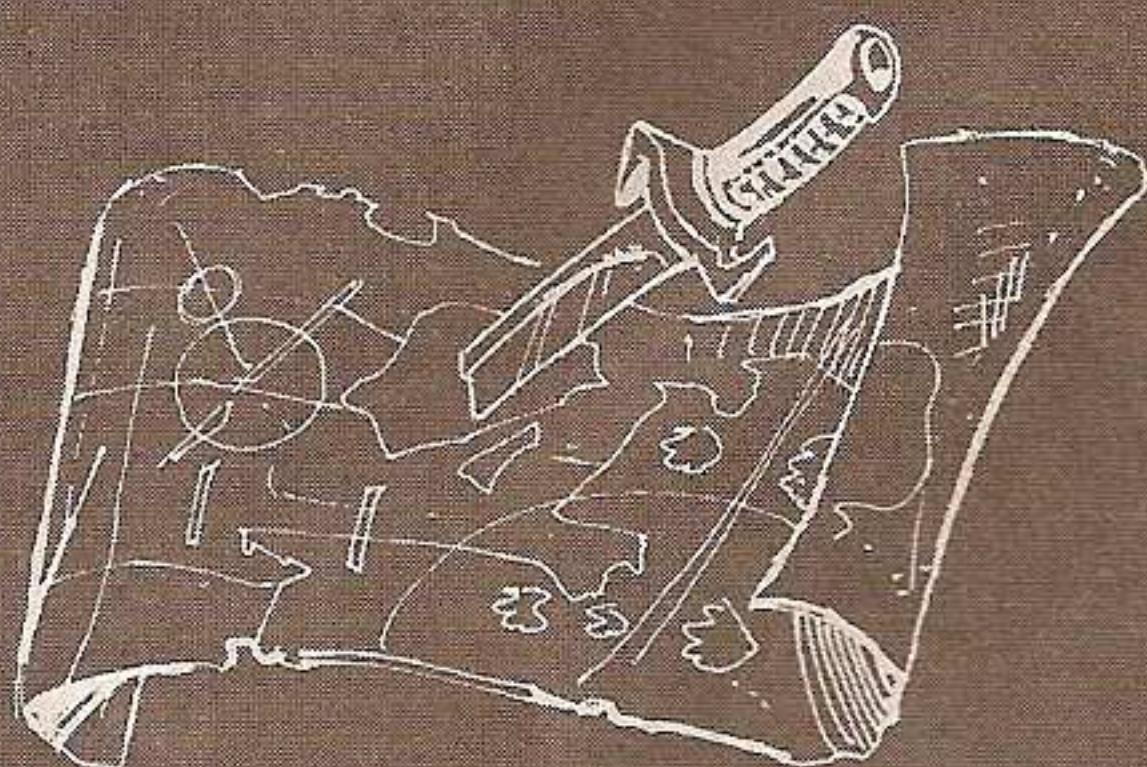
- **Récepteur cyberCB.** Difficulté de chirurgie 8, blessure légère, cyberscore +2, prix 5 000 (15). C'est un tuner multibandes qui permet d'entendre les transmissions radio. Il peut être réglé sur n'importe quelle longueur d'onde pour recevoir des transmissions radio spécifiques : espionner des émissions secrètes, recevoir des messages qui lui sont spécifiquement destinés ou simplement écouter une station musicale de la Cyberpauté.

- **Trachomicro.** Difficulté de chirurgie 8, blessure légère, cyberscore +1, prix 5 000 (15). Il est placé dans le fond de la gorge et amplifie les chuchotements ou les sons normaux et les retransmet par ondes radio. Il est activé en touchant un endroit précis de la gorge, ou peut être contrôlé mentalement en le reliant au système nerveux central par du neuracal.

scénario
Anne Vétillard
illustration
Éric Larnoy



dans l'univers de
Capitaine Vaudou



Le Miroir Fumant

Chronologiquement, ce scénario vient avant celui proposé dans Capitaine Vaudou, mais il est tout à fait jouable après, les dates n'étant pas très importantes. Côté technique, il fait référence aux règles de campagne de Simulacres, proposée dans CB 62.

Cette aventure peut aussi être utilisée par les MJ de GURPS Swashbuckler.

En 1660, les cartes au trésor ne sont pas encore les attrape-nigauds qu'elles deviendront. Elles sont alors juste authentiques et particulièrement dangereuses.

LA TORTUE 1660

Rencontre providentielle

Les personnages sont paisiblement assis dans une taverne de la Tortue lorsqu'un vieux Noir entre et commande à boire. Deux marins le bousculent en prétendant « qu'ici on ne donne pas à boire à un esclave ». Un gentilhomme italien, Angelico Maltese, portant un pourpoint frappé d'une croix de Malte s'interpose : « À la Tortue tous les hommes sont libres quelle que soit la couleur de leur peau ! »

La rixe dégénère lorsqu'un pirate ami des deux marins provoque le gentilhomme en duel, qui accepte et demande aux personnages de lui servir de témoins. Lors du duel, l'Italien se débarrasse facilement du pirate. Entre temps, le Noir a disparu (mais il réapparaîtra).

Les duellistes : PNJ Moyens, épées. Ils jettent leurs armes au premier sang.

Angelico Maltese : PNJ Fort, épée + stylet dans la manche, pistolet. Talent +2 à l'épée. Il est prudent, a l'habitude du danger mais craint la magie. C'est un chevalier de l'ordre de Malte (ces derniers voyagent dans le monde entier mais ne font pas la chasse aux flibustiers chrétiens).

Une fois la situation réglée, Maltese propose aux personnages une association. Il cherche un équipage de flibustiers pour aller chercher un trésor caché dans les ruines d'une cité indienne sur les côtes du Honduras. Il possède une carte de l'endroit, reste à monter l'expédition.

Le Black Hawk

Mais Maltese a des ennemis. Il est recherché par les hommes du Black Hawk, un bateau pirate commandé par John Silver. Ces derniers prétendent que Maltese est un espion espagnol qui les a attirés dans un guet-apens dans les Cayes de Cuba en leur promettant une bonne prise. Ils se sont retrouvés nez à nez avec deux garde-côtes cubains et ont eu beaucoup de chance de s'en sortir. Silver veut récupérer Maltese pour le pendre. Les règles des Frères de la Côte n'obligent pas les personnages à remettre Maltese à Silver tant que ce dernier n'a pas fait la preuve irréfutable de la trahison de l'Italien... Or personne dans les cabarets n'a entendu parler d'un combat entre deux garde-côtes et le Black Hawk. De plus, le navire ne porte pas de traces de combat.

Par contre les marins du port confirmeront que le Black Hawk est parti voilà une semaine pour revenir il y a quelques jours sans qu'on en connaisse la destination.

En homme d'honneur, Maltese proposera un duel au capitaine du Black Hawk, qui refusera.

John Silver : PNJ Moyen, hache d'abordage, coutelas, deux pistolets. Il est emporté mais pas très courageux.

L'Italien avoue aux personnages qu'il a commencé par s'associer avec Silver, car celui-ci était canonier dans l'équipage de l'Olonnois et que ce célèbre pirate français a beaucoup navigué dans le golfe du Honduras. L'expérience de Silver pouvait se révéler utile. Mais, à peine en mer, Maltese a compris que le pirate n'avait qu'une idée en tête : lui soutirer le portulan (carte marine manuscrite) et le jeter à la mer. Il a donc saisi la première occasion de débarquer discrètement avant de rejoindre Port au Paix puis la Tortue.

Note : il est important de comprendre que Maltese ne sait pas que le trésor indiqué sur la carte est celui de l'Olonnois.

L'histoire du trésor

En 1653, l'Olonnois part dans les marais de Chetumal. Le pirate ne semble pas craindre les redoutables Indiens de la région. Il emmène cinq hommes qui portent son trésor et s'enfoncent droit vers le nord. L'équipage ne sait pas que son capitaine a passé un accord avec un étrange esprit du monde amérindien, le Miroir qui Fume, le Vent de la Nuit, le dieu Yaotl. En échange du sacrifice des cinq marins, l'esprit s'engage à veiller sur le trésor. Mais l'un d'eux, Esteban Olivares, parvient à survivre, et après mille aventures retrouve les Espagnols à Campêche. Lorsqu'il raconte son aventure, on le prend pour un fou et on le place dans un hospice de l'ordre de Malte. C'est là qu'Olivares se lie d'amitié avec un chevalier et lui parle du trésor avant de décéder, rongé par les fièvres.

Pendant l'absence de l'Olonnois, l'équipage dut combattre des fantômes qui venaient errer sur la lagune, cherchant du sang frais. Cent fois, le bosco voulut hisser les voiles mais le vent était tombé. Enfin, un mois plus tard, l'Olonnois revient, sans ses hommes et sans son trésor. Un homme en prend bonne note, c'est un marin anglais du nom de John Silver. Quelques temps plus tard, l'Olonnois meurt, mangé par les Indiens miskitos, emportant avec lui son secret.

Sept ans après, Silver apprend qu'un Italien débarqué à la Tortue cherche un passage pour le Honduras. Il a bien du mal à cacher sa surprise lorsque l'homme lui demande s'il serait capable de l'emmener dans un endroit de la côte en tout point semblable à celui où est caché le trésor de l'Olonnois. Aussitôt le pirate lui propose une association, mais ne lui dit pas qu'il connaît la côte. Ensemble ils disposent, sans le savoir, des deux portions du puzzle, les indications pour gagner la côte (Silver) et la carte pour se diriger dans les marais jusqu'aux ruines (Maltese).

Angelico Maltese

Au siège de Candie, Maltese recueillit le dernier soupir d'un frère de l'ordre qui parlait de l'existence d'un fabuleux trésor aux Indes. Le moine-soldat portait à même la peau les fragments d'un portulan indiquant une côte marécageuse dans le golfe du Honduras et les ruines d'une ville maya. Mais la carte n'indique pas l'emplacement de la ville par rapport à la côte. Avant de mourir, le frère expliqua comment il était devenu propriétaire du document (l'histoire d'Olivares) et la façon dont les moines de l'Inquisition sont venus tout de suite après le décès du marin pour confisquer ses mai-

gres effets et surtout un petit coffre contenant le récit de son aventure. Maltese comprend alors que le coffre se trouve maintenant à Cartagena, dans la bibliothèque de l'Inquisition et qu'il contient les indications nécessaires pour identifier la côte. Le trajet de la Tortue à Cartagena prend 8 jours de mer.



Carte en possession de Maltese (à donner aux joueurs).

CARTAGENA

Cartagena est un grand port des Indes, bien défendu car c'est l'un des points d'arrivée des convois venant d'Europe. C'est aussi le quartier général de la Sainte Inquisition pour les Indes, un important marché d'esclaves (d'où un « gisement » vaudou important), et le port d'attache des galères des Indes. La route qui conduit à la ville est plantée de potences auxquelles pendent quelques pirates, les dernières prises des gardes-côtes.

La ville est séparée en 4 quartiers : la ville haute et la ville basse (ceinturée d'eau et la plus ancienne), le quartier des esclaves et le quartier des galères.

Le couvent

A Cartagena tout le monde connaît le quartier général de l'Inquisition : le couvent Lacrima Christi dans la ville basse, au bord du canal. Bien que les habitants de la cité soient de bons chrétiens, ils avouent que l'endroit a très mauvaise réputation. Les esclaves disent eux, que l'endroit a été construit sur l'ancien hounfo d'un bokor très maléfisant et qu'il rôde encore dans le cloître. Le couvent a été officiellement construit sur les ruines de l'ancienne forteresse de Cartagena.

Pour accéder à la bibliothèque il faut entrer dans le couvent. Le moyen le plus simple est de passer par les portes de l'église qui ne sont jamais fermées. Mais des moines s'y trouvent en prière à n'importe quelle heure du jour et de la nuit et donneront l'alerte au guet de la ville s'ils voient des pirates. La garde cerne alors le cloître et attend que les personnages sortent pour ne pas provoquer de combat dans l'église.

Les hommes de guet (20) : PNJ Faibles et Moyens (1 pour 4), épée et pistolet. Ils se déplacent par deux.

La bibliothèque du couvent est construite sous l'église, mais certaines salles sont aménagées dans les fondations de l'ancienne forteresse. Elle contient plusieurs milliers d'ouvrages et il faudra l'aide du bibliothécaire pour retrouver le manuscrit d'Olivares. C'est un petit bonhomme d'une cinquantaine d'années qui ne quitte jamais ses sous-sols. De nature paisible, il s'exécutera de mauvaise grâce mais mettra les pirates en garde : le portulan ne se trouve pas là mais rangé dans l'enfer de

la bibliothèque. Pour accéder à cette pièce, où sont enfermés les livres impies, il faut descendre plus profondément sous terre, et emprunter un couloir étroit. Le chemin passe devant une petite crypte faiblement éclairée...

La crypte

« Noli me tangere (Ne me touche pas). Parole du Christ à Marie-Madeleine, évangile selon saint Jean ». Cette citation est gravée sur le linteau d'entrée: En se rapprochant on aperçoit la margelle d'un puits tout ceinturé de fer et une forte odeur d'iode imprègne l'air. La pièce est éclairée grâce à trois grands plateaux supportant des centaines de bougies. La lumière produite est dirigée, via un dispositif de lentilles successives, droit dans le puits, créant ainsi un arc-en-ciel brumeux. Si quelqu'un se penche au-dessus du puits il est assailli par des visions d'horreur : corps mutilés, sacrifices humains, tortures diverses... Réussir un Test Esprit +Résistance+Humain est nécessaire pour ne pas perdre [e]EP. Quoi qu'il en soit, même avec un test réussi, on perd 1 EP.

Mais la crypte, qui correspond au cœur de l'ancienne forteresse, abrite un danger bien plus grand... Si une des lentilles du système est déplacée, et donc le rai de lumière brisé, une brume verte et épaisse monte du puits et prend la forme d'une harpie qui attaque tout être vivant. La brume se répandra ensuite en ville, tuant tout sur son passage, en dégagant une forte odeur d'ozone. Elle est très sensible au métal et se vaporise à son contact. Virtuellement indestructible, on peut la faire reculer en lui opposant une certaine quantité de fer (plusieurs épées par exemple) ou en la frappant avec le rayon diffracté d'une lumière blanche ; seule la mer arrête sa progression.

L'enfer de la bibliothèque

Rangé avec le portulan, les bibliothécaires ont remis un autre manuscrit, qui semble corroborer l'histoire d'Olivares.

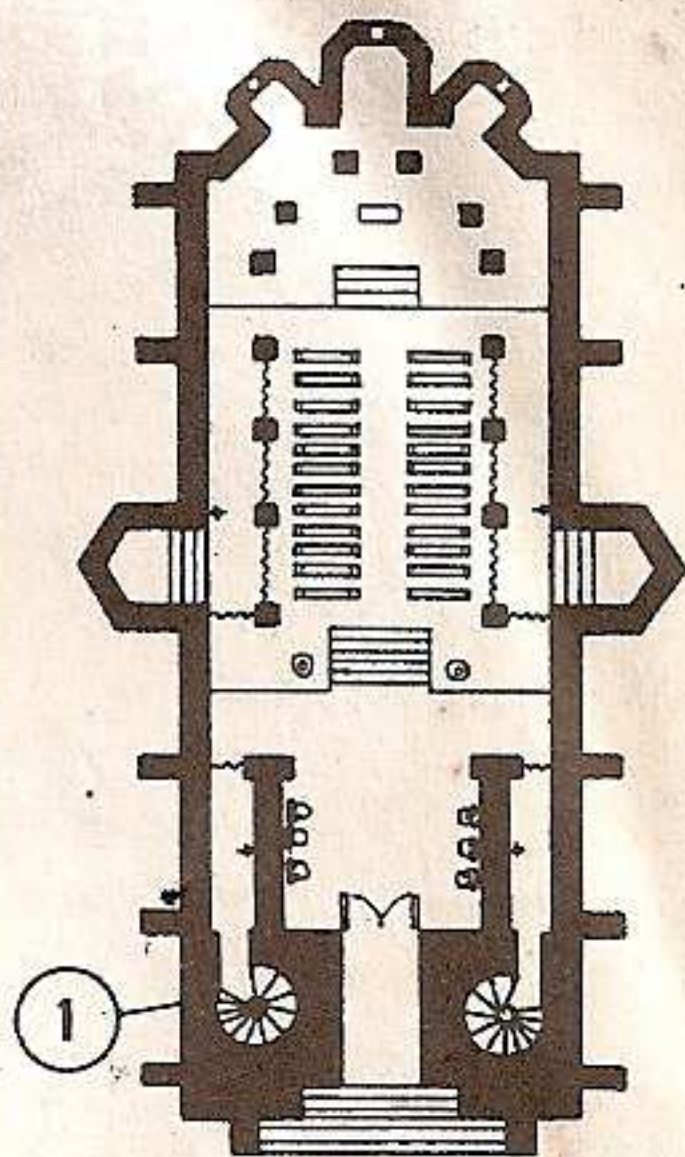
On trouve aussi des notes de l'expédition espagnole de 1547 au Yucatan.

« Moi Jean-François Nau, dit l'Olonnois, dit le Lion des mers, ai passé un accord avec un diable puissant, contre la vie et le sang de mes compagnons. Ce duc des enfers s'engage à veiller éternellement sur mon trésor, jamais fruit de rapines n'aura été aussi bien gardé. Ces sauvages parviennent même à m'effrayer, ils connaissent de terribles secrets et il me tarde de quitter ce lieu de cauchemar. J'écris cette confession, non point pour que notre seigneur Jésus-Christ me vienne en aide, je suis depuis longtemps promis aux flammes de l'enfer, mais pour garder quelque clarté d'esprit tant ce lieu est hanté par la folie et le Mal. Demain ces satanés sauvages auront terminé les cérémonies et je pourrais regagner mon bord. Je suis tout infesté de fantômes et ma barbe fume constamment au point que je suis obligé d'y tresser des mèches lentes ; par Dieu, seul le feu couvant et le rhum enflammé me protègent encore un peu, mais mes provisions s'épuisent vite...
..... Rencontré le diable, un damné loa, ou l'un de ses ducs puissants, par toutes les flammes de l'enfer, mon poil en est encore tout raide. Le Vent de la Nuit est terrifiant, il faut regarder le miroir qui fume ... porte Tezcatlipoca c'est la nécropole du loa son hounfo oublié les prêtres ont oublié

Fait en décembre de l'an de grâce 1653 par Jean-François Nau des Sables d'Olonnes, Bas-Poitou, capitaine pirate de la Furieuse.

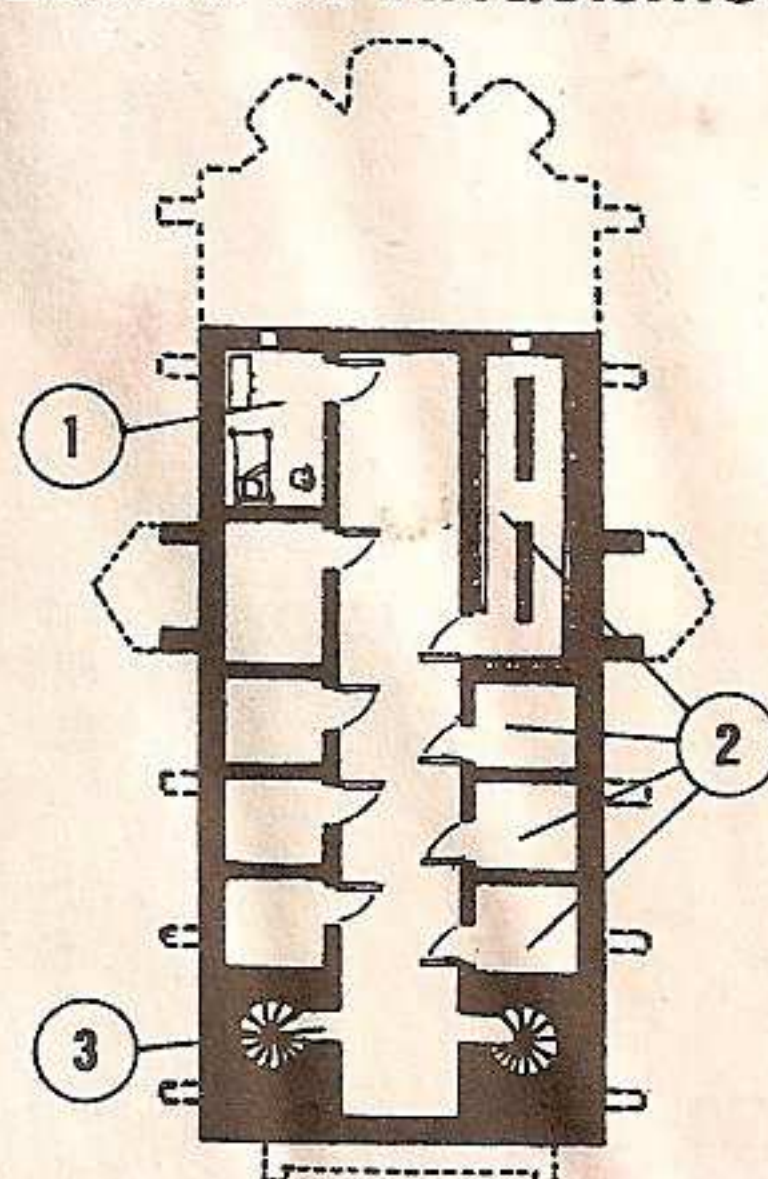
« ... Ces sauvages appellent chilans leurs bokors et ils valent bien ceux des Montagnes Noires. Ils dressent une sorte de baka appelé nagual, c'est une chauve-souris venimeuse dont la morsure peut abattre un homme en quelques minutes. Et c'est sans parler des aluxobs, d'horribles diabolins qui jouent mille tours, ils se glissent la nuit dans le campement, sans un bruit, il est très difficile de les apercevoir. Ces sauvages sont capables de se transformer en jaguar ; plusieurs compagnons ont abattu de ces « bêtes » alors qu'elles allaient les déchirer, une fois morte la dépouille de l'animal s'est transformée en un Indien mort. Nous sommes parvenus à échapper à leur piège, grâce à la providence divine, le capitaine de la colonne a compris que ces diables n'attaquaient jamais la nuit... »

COUVENT DE L'INQUISITION



Eglise : rez-de-chaussée

1) accès au 1er sous-sol

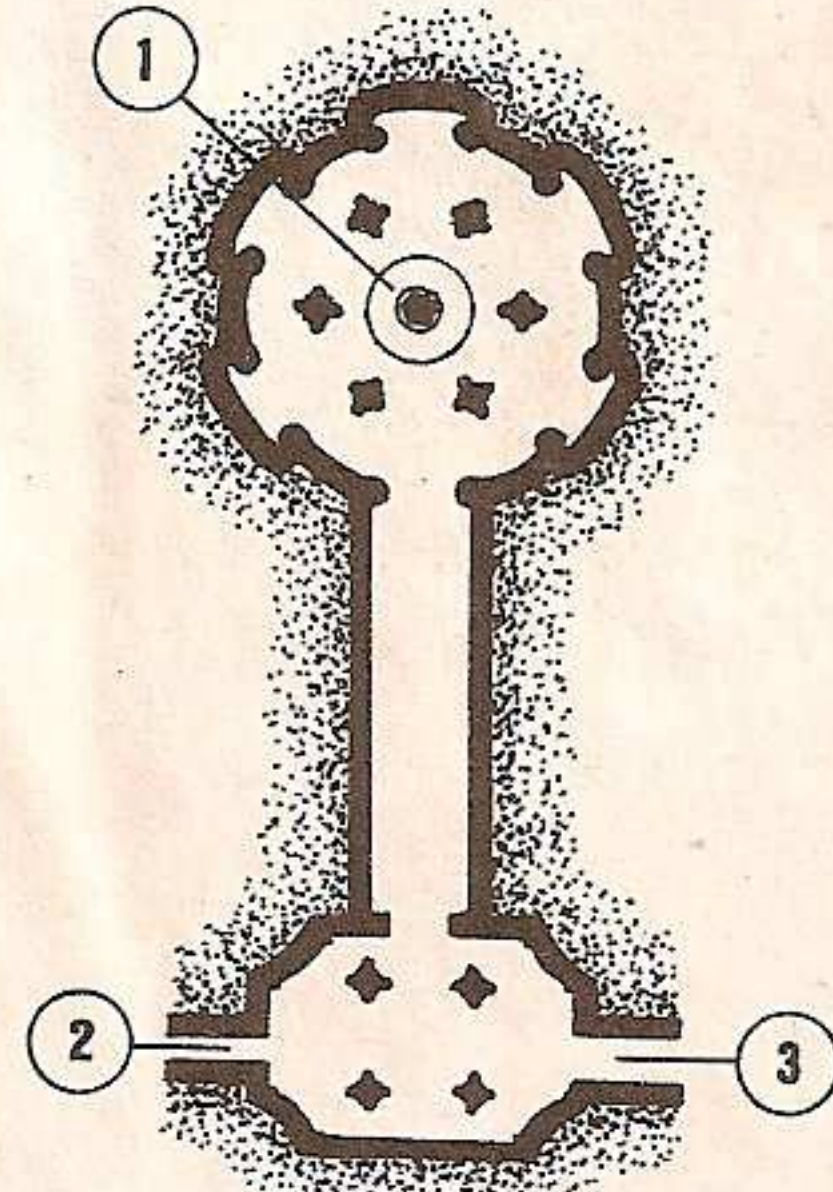


1er sous-sol

1) chambre du bibliothécaire

2) salles de lecture

3) accès au 2e sous-sol



2e sous-sol

1) le puits de la crypte

2) en direction du 1er sous-sol

3) vers l'enfer de la bibliothèque



Carte d'Olivares trouvée dans la bibliothèque (à donner aux joueurs).

Fuite de la ville

Selon les circonstances du vol du portulan, la fuite peut être plus ou moins mouvementée, mais elle ne sera vraiment périlleuse que si la brume maléfique a été lâchée sur la ville. La carte d'Olivares indique la localisation des ruines mayas : sur la côte du Honduras à quelques milles au nord de la ville pirate de Belize.

LE YUCATAN

S'il a fallu un an pour que Cortès mette à genoux le royaume aztèque, en 1660, les villes mayas ne sont pas encore soumises. Les expéditions espagnoles sont féroceement attaquées, souvent décimées par les guerriers-jaguars. Les Mayas sont un peuple de grands magiciens, c'est pourquoi ils ne portent ni arme ni aucun objet en métal. Avant de mouiller dans la baie, les personnages auront sans doute l'idée d'aller accoster à Belize. On peut y acheter des provisions usuelles et y apprendre qu'un autre bateau pirate a relâché dans la baie il y a quelques jours, le Black Hawk.

L'embuscade

Le pirate est embusqué à l'entrée de la baie. Lorsqu'il aperçoit leur voile il se porte au devant des personnages et demande à parlementer. Ce n'est que lorsque toutes les possibilités de négociation



Détail de la côte

auront échoué que Silver se décidera à attaquer, et même dans ce cas, il cherchera à s'emparer du navire plutôt que de le couler ; il veut bien sûr mettre la main sur les documents de Maltese. En cas de combat, Silver prend la fuite lorsqu'il ne lui reste plus que 15 hommes valides, et/ou la moitié de ses points coque/canons. Dès que leur capitaine disparaît, les hommes du Black Hawk se rendent.

Le Black Hawk. Cotre armé pour la course ; canons 12, coque 15, voiles 15, équipage 25.
Navire des personnages. Brick ; canons 18, coque 25, voiles 20, équipage 34.

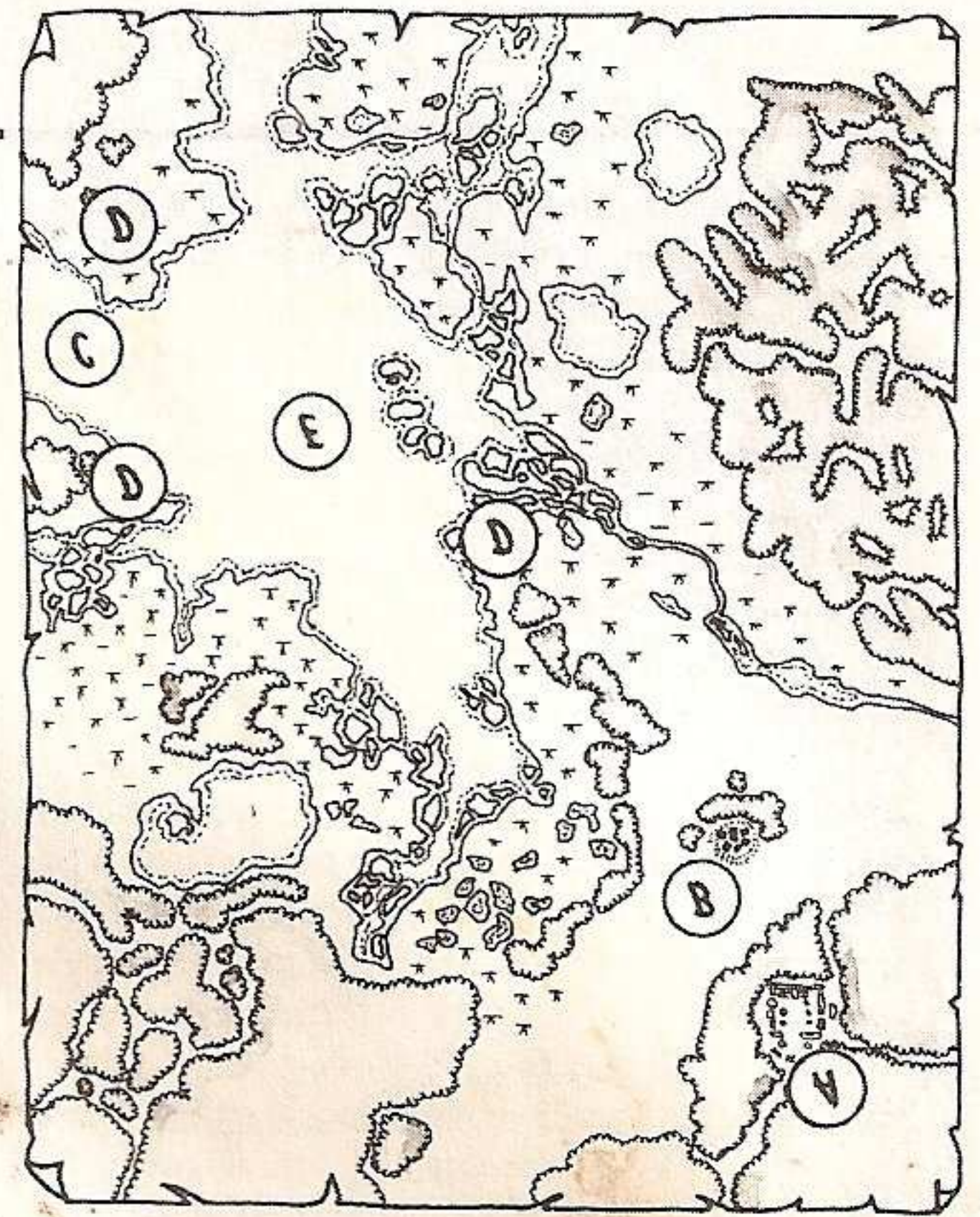
Le danger maya

Quand les pirates entrent dans la baie, les sorciers mayas essayent de les repousser par magie. Ils influencent les animaux du bord qui deviennent nerveux. Ils envoient des rêves aux marins qui voient leur bateau couler, les Espagnols en train de les juger puis de les pendre, un prêtre maya leur arracher le cœur... On commence à murmurer à bord qu'on aurait mieux fait d'aborder quelques riches galions plutôt que de s'embarasser de magie. Enfin le navire arrive en vue des marais. La petite île d'où s'élève le grand arbre en forme de croix est visible de très loin. Les pirates vont armer une chaloupe, choisir quelques hommes et quitter le havre du navire.

C'est au débouché de la lagune que les guerriers-jaguars attaqueront. De sous le couvert des arbres surgissent 20 pirogues portant chacune 4 à 5 hommes. Maquillés en vert et noir, vêtus de dépouilles de félin, les guerriers-jaguars sont les derniers descendants des clans mayas qui peuplaient jadis la péninsule. Ils brandissent des casse-têtes d'obsidienne, des arcs et des sarbacanes, et sont beaucoup plus féroces et mieux organisés que les Indiens des îles. Ils rompent le combat à partir de 10 embarcations détruites.

Si les personnages ont aidé le vieux Noir à la Tortue, Maître Carrefour (car c'était lui) choisira ce moment pour aider les personnages en déclenchant un hurrikane (ouragan) qui va disperser la petite troupe et permettre aux pirates de s'éloigner. Le loa signera son intervention en apparaissant à travers la forêt et les personnages pourront reconnaître le vieux Noir de la taverne.

Les guerriers-jaguars : PNJ Moyen et Fort (1 pour 5), casse-tête, épée en bois, arc et sarbacane. Ils ne craignent pas la mort. Leur conception militaire vise à faire des prisonniers : il faut satisfaire les dieux avec le sang des sacrifiés.



A : temple en ruine ; B : cénote ; C : en direction de la baie ; D : affût des Indiens ; E : lagune.

Dans les marais

Si les personnages s'enfoncent dans les marais, ils y seront poursuivis par les Mayas qui les traqueront sans pitié. Comme ils répugnent à se battre la nuit, leur encerclement peut être rompu. Mais progresser dans le noir en pleine jungle est difficile et la colonne risquera de se perdre. La nuit favorise également les défections de matelots qui cherchent à regagner le bord ; les fuyards sont automatiquement capturés au matin et sacrifiés le soir, avant la chute du soleil, à raison d'un par jour.

Dans leur traque, les Mayas disposent d'auxiliaires de choix : des jaguars et des aluxobs. Les premiers sont des hommes qui, la nuit venue, se transforment en fauves, et ce n'est qu'une fois tués qu'ils reprennent forme humaine. Les seconds sont des animaux magiques. Ce sont, ou des chauve-souris qui mordent et injectent un poison violent, ou des gros rats. Ils sont très difficilement repérables et se glissent dans le campement des pirates pour frapper, infecter l'eau et la nourriture, blesser les sentinelles etc.

Jaguar : PNJ Moyen, PV (6), PS (4), crocs moyens et grandes griffes.

Aluxob : PNJ Faible, PV (3), PS (3), attaque par le poison ([e]PV [e]PS, moitié des dégâts si la victime réussit Corps + Humain + Résistance).

Avec de la chance, les pirates peuvent espionner les Mayas. Dans la clairière, ils surprendront une



vive altercation entre des guerriers-jaguars et des vieux prêtres. Ces derniers, l'air abattu, finissent par repartir vers le cénote.

Le cénote

C'est en suivant les anciens que les personnages découvrent ce vaste puits naturel. Il n'existe pratiquement pas de fleuves au Yucatan, aussi toute l'eau douce se trouve dans le sous-sol, on y accède encore de nos jours par des puits naturels que les Espagnols ont baptisés cénotes. Les Mayas en ont fait des lieux sacrés, y dressant des temples et y faisant des offrandes. Certains cénotes sont très vastes, on y descend par des échelles monumentales qui desservent des dizaines de grottes naturelles. Celui-ci correspond avec les sous-sols du temple.

Les personnages y rencontrent les anciens dont l'un, Uxmaal, parle espagnol. Il confirme la présence du trésor de l'Olonnois ainsi que la légende du Miroir Fumant. Il est convaincu que le diable blanc, le Tatou qui est venu il y a quelques années (il parle de l'Olonnois), a lancé une malédiction sur le temple et que tant que le trésor s'y trouvera il n'arrivera que des malheurs au clan. Les jeunes guerriers veulent combattre les étrangers et verser leur sang pour honorer les dieux, comme le faisaient leurs ancêtres, mais ces temps-là sont révolus et vouloir les faire revivre c'est aller contre la volonté des dieux et attirer le malheur sur le cénote, qui est leur dernier refuge.

Lorsque les éclaireurs ont annoncé le débarquement des pirates, Uxmaal a proposé de sortir le trésor du temple et de le laisser dans la forêt, bien en évidence, pour satisfaire la soif de l'or bien connue des Tatous. Il a même proposé qu'en échange, et pour ne pas fâcher les dieux, on offre son sang au Miroir Fumant, mais les jeunes ont refusé. Uxmaal n'a pas pu calmer leurs ardeurs guerrières.

C'est sans doute à ce moment que les guerriers-jaguars (20 hommes) lanceront leur attaque. Les personnages peuvent vaincre, être faits prisonniers, ou fuir dans le sous-sol du cénote et grâce aux indications du chamane se retrouver sous le temple.

Note : les Tatous sont les Blancs, et plus spécifiquement les Espagnols. Les Mayas leur ont donné ce surnom sans doute en raison des armures des premiers conquistadores.

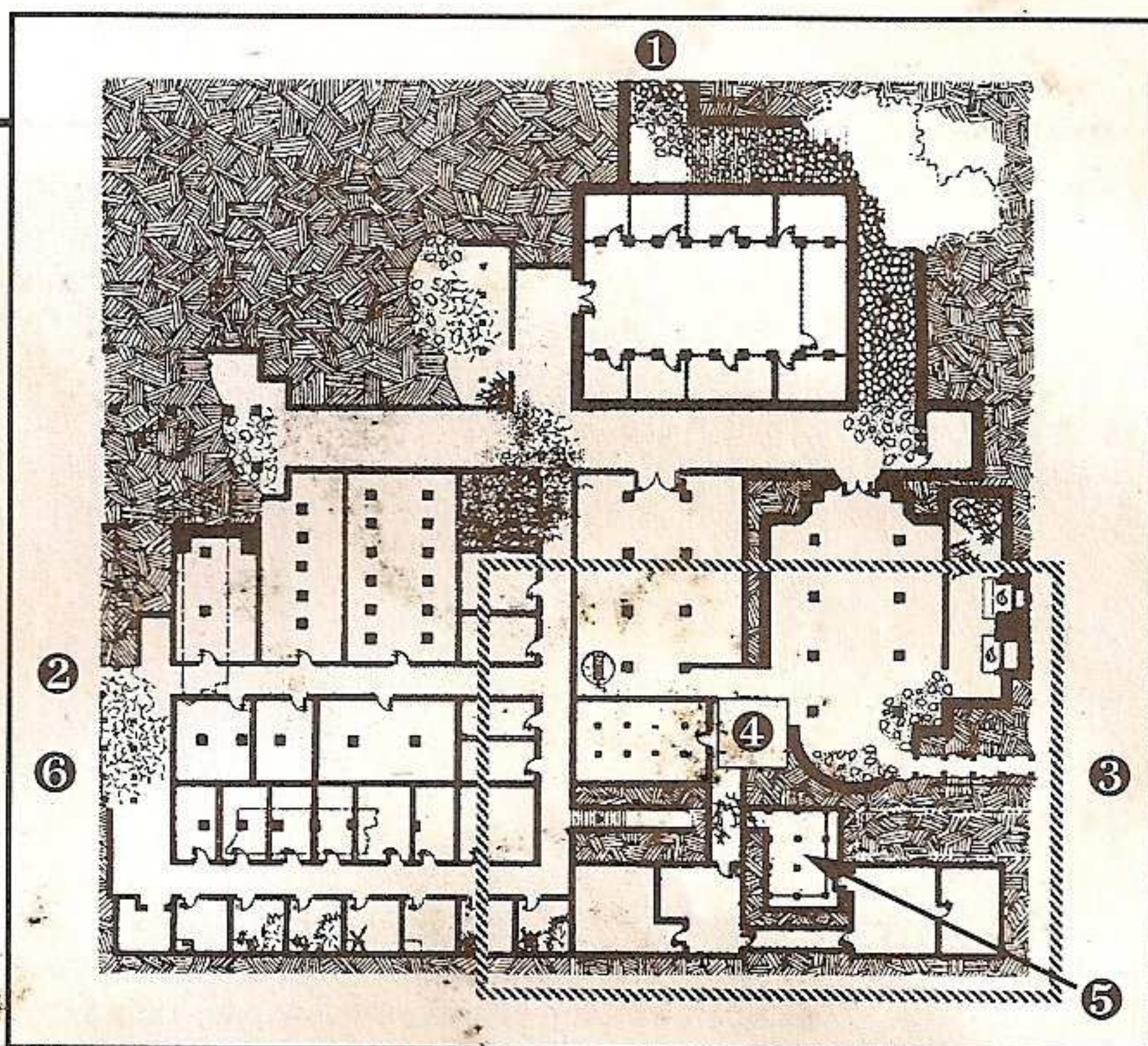
Le temple de Yaotl

Le temple est l'une des dernières constructions encore debout de la ville, il est cerné par la végétation tropicale et en piteux état. L'ouverture centrale donne sur les appartements des prêtres aujourd'hui vides et le puits. C'est sur la plate-forme qui se trouve au-dessus que sont pratiqués les sacrifices. Tous les jours, un des pirates prisonniers sera entraîné vers le sommet de la pyramide et sacrifié selon la grande tradition maya. On lui arrachera le cœur et on le dépècera pour brandir sa dépouille à la face des cieux.

Si les personnages sont prisonniers dans le temple, ils pourront voir passer à travers la porte de la cellule les corps des suppliciés, qui sont jetés dans le puits.

Ce dernier crée un appel d'air et, outre l'épouvantable odeur de chair putréfiée, il en monte un puissant courant d'air humide, preuve qu'il communique avec les eaux souterraines du cénote.

Les personnages peuvent s'évader, soit en forçant les barreaux de roseaux et de liane qui ferment les



SOUS-SOL DU GRAND TEMPLE

- 1: accès
(escalier s'ouvrant sur la jungle)
- 2: accès
(par les cellules)
- 3: sortie vers le cénote
- 4: zone de manifestation intense
de la magie (contour hachuré)
- 5: salle de «Miroir Fumant» et
salle du Trésor de l'Olonnois
- 6: tas de cadavres

cellules, soit grâce à un prêtre qui vient les libérer et les invite à sauter dans le puits plutôt que de traverser la ville. Si les pirates sortent directement de la pyramide, ils sont pris à partie par les guerriers qui veillaient et ont très peu de chance de revoir leur bateau.

Dans les sous-sols

Le puits donne dans les sous-sols du temple, qui n'abritent plus que des bêtes sauvages (4 chances sur 6 de rencontrer un jaguar) et la présence maléfique du dieu. En sautant dans le puits on atterrit sur les dépouilles des derniers condamnés. Dès qu'on entre dans la zone de forte magie délimitée sur le plan, le métal s'échauffe rapidement.

On ne peut sortir de l'ensemble qu'en escaladant les ruines de l'escalier monumental qui s'ouvre maintenant sur la jungle ou en se faufilant par les cavernes ouvertes jusqu'au cénote.

Le sous-sol est tabou, aussi les guerriers-jaguars n'y entreront-ils qu'avec répugnance et bien après avoir découvert l'évasion des pirates. Ils le feront par l'escalier et en faisant beaucoup de bruit.

La chambre de Yaotl déborde littéralement de pièces d'or et de pierreries. Face à la porte, la statuette grimaçante du dieu fixe le couloir. Du seuil on peut observer l'ancien orifice du cénote et un personnage observateur remarquera facilement les traces d'humidité et d'écoulement, ainsi que les traces de terre qui prouvent que la pièce a eu un contact avec la surface. Après bien des années l'orifice du cénote est aux trois-quarts obstrué par la jungle et la lumière n'y pénètre plus qu'à très petite dose entre 7 et 8 heures du matin.

Utilisation du vaudou

Les personnages voudront sans doute faire appel au vaudou. Dans tous les cas les loas n'ont pas de liens avec les forces magiques mayas qu'ils ne connaissent pas. La réponse qu'ils feront à toute interrogation sera : « Des forces s'agitent dans l'ombre mais elles sont inconnues de nous. »

Comme il est de coutume, les loas s'exprimeront surtout par la voie des rêves et des apparitions, voici quelques pistes.

- *Rêves vaudou* : la vérité est au fond du puits ; le jaguar couche avec le lion (Nau fut surnommé le Lion des Caraïbes).

- *Prédications et conseils vaudou* : s'emparer du miroir du dieu de la mort ; il faudra traverser l'enfer ; le vert est la couleur du centre, c'est la couleur de la vie et de la ceiba (le puits du temple est peint en vert qui est la couleur du centre dans la cosmogonie maya) ; on peut vaincre la peur à plusieurs ; le jour chasse la nuit.

Le Miroir Fumant

C'est le dieu tutélaire du temple et le gardien du trésor, le dieu de la foudre et des sacrifices humains, le Miroir Fumant, le Vent de la Nuit, le Guerrier. Avec son miroir il voit tout et connaît toutes les actions dans le cœur des hommes. C'est lui qui préside aux sacrifices humains où il est représenté par un beau jeune homme dont on arrachera le cœur après l'avoir honoré durant plusieurs mois.

La légende de Yaotl est accessible à plusieurs stades de l'aventure : dans la bibliothèque de l'Inquisition, par la bouche des prêtres ou encore dans les bas-reliefs du temple. Pour l'essentiel, elle dit qu'un homme courageux peut capturer le dieu qui, en échange de sa liberté, lui octroie ce qu'il veut. Pour ce faire il faut s'emparer de sa statuette et menacer de l'exposer aux rayons du jour. Le grand losange d'obsidienne serti de pierres précieuses que tient le dieu dégage alors une légère vapeur qui brouille le reflet, d'où son nom. Bien entendu le dieu va se défendre, en tentant de terrifier son adversaire. (Test Esprit+Résistance+Humain à -4. On réduit le malus en s'emparant de la statuette à plusieurs, Yaotl doit alors diviser son attaque, +1 par personne en plus). Les conséquences d'un échec sont simples : la perte des tous les points d'Équilibre Psychique. Si l'on s'empare du trésor, la statuette attaque chaque voleur de la même façon. Si on attend le moment où le soleil pénètre dans la salle, ceux qui s'emparent de la statuette subissent un test sans malus.

À partir du moment où un personnage sain d'esprit et conscient s'empare de la statuette, le dieu parle et reconnaît sa défaite, il propose d'exaucer un souhait (pas trop puissant, restez raisonnable). En échange, les personnages doivent le laisser dans la salle, hors de la lumière du soleil. Le trésor de Nau ne peut pas être emporté en entier mais les survivants peuvent se bourrer les poches de pièces d'or et de pierres précieuses. L'action du dieu est instantanée, les personnages se retrouvent à l'orée de la jungle, sur une plage, en face du mouillage de leur navire. Reste à mettre les voiles et vite, car les tambours mayas se remettent à battre !

scénario

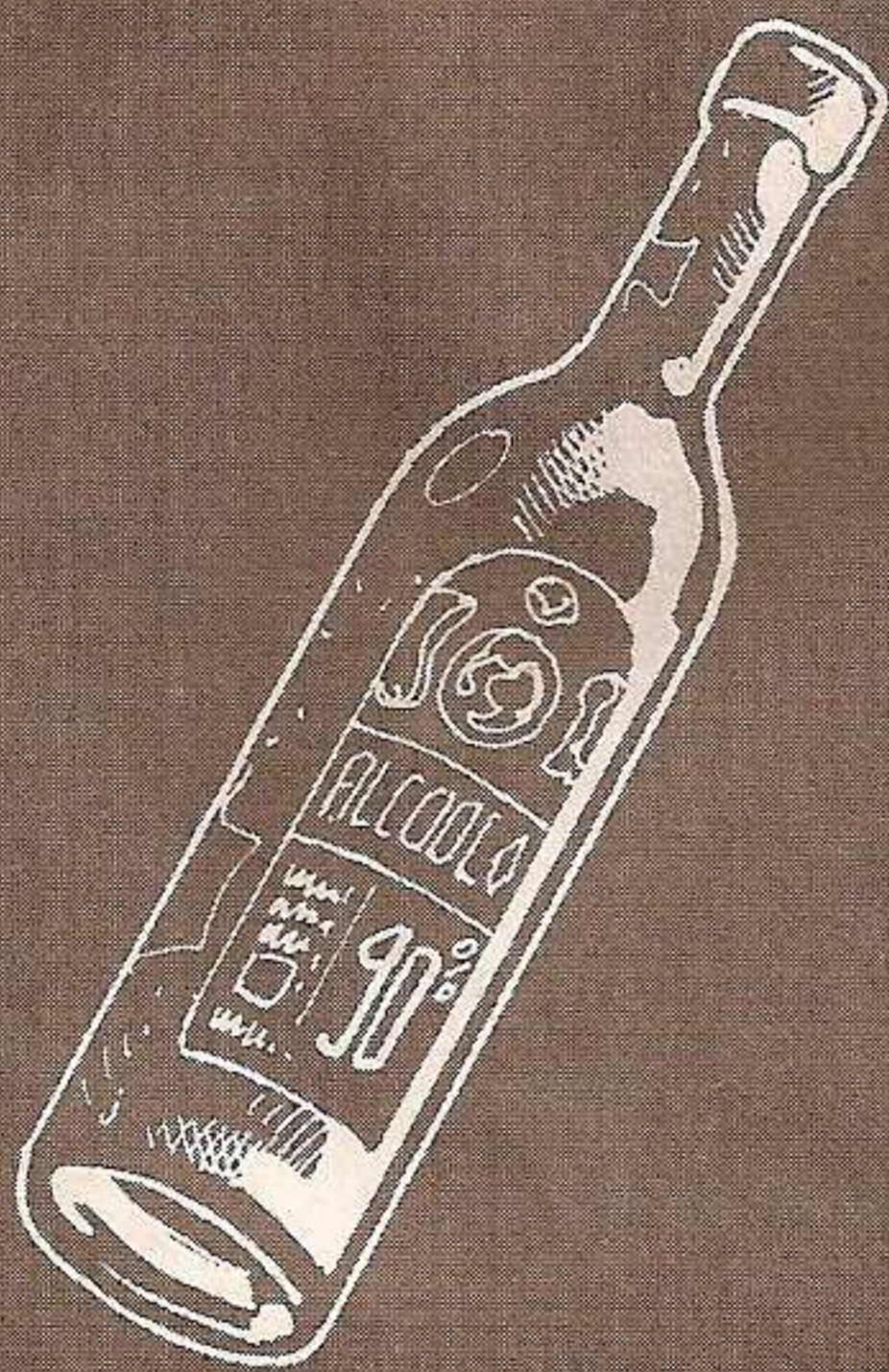
Jean-Pierre Pécau

illustration

Éric Larnoy

plans

Cyrille Daujean



Sale hiver pour les clodos

Ce scénario est prévu pour un groupe de Falkampfts intelligents et diplomates (ça doit bien exister!).

*Faut vraiment en vouloir
pour être Falkampfts
(ou alors ça tient de la thérapie)
parce qu'y a des jours
où les missions
sont guère reluisantes!*

Ouverture

Falkhouse XVIII, 5 heures, un matin d'avril. Les PJ assurent la permanence de nuit. Contre toute attente, la veille n'a pas été trop pénible, mais ils se préparent à passer avec satisfaction le relais à l'équipe de jour... quand le téléphone sonne. Au bout du fil, une femme qui ne tient pas à révéler son identité déclare « qu'il se passe des choses pas nettes à Adenauerpark, allée de la Paix et qu'ils devraient aller voir ». Il ne reste plus aux PJ qu'à prendre une voiture et à se rendre sur place. Ils ont de la chance car le blizzard qui souffle depuis la veille semble se calmer un peu...

A l'endroit indiqué, à demi dissimulé sous la neige, gît un cadavre carbonisé. Il va falloir appeler photographes et ambulanciers, et nettoyer le terrain avant que n'arrivent les enfants.

Les faits

La pollution bat tous les records à Berlin. Il y a une vingtaine d'années la municipalité créa les « poumons verts », dans l'espoir d'éliminer un peu de dioxyde de carbone et d'injecter plus d'oxygène dans le mélange de cauchemar qui tient lieu d'air respirable aux citoyens de la capitale. Dans ce but, d'immenses terrains ont été reconvertis en espaces verts. A défaut de faire remonter l'espérance de vie (qui stagne aux environs de la soixantaine), ils ont au moins servi à donner bonne conscience aux élus... Adenauerpark est l'un de ces « poumons ». Il longe la limite ouest du secteur XVIII, suivant grosso modo le tracé des autoroutes et couvre une centaine de kilomètres carré. L'idée que tout cet espace soit gaspillé alors qu'il pourrait être recouvert de clapiers à loyer modéré donne depuis longtemps des cauchemars à certains promoteurs. L'un d'eux, un dénommé Gunther Braun, a décidé de passer à l'action. Il a racheté en sous-main l'essentiel du parc et se prépare à le découper en parcelles, en évitant soigneusement d'attirer l'attention des associations écologistes... Mais il s'est trouvé confronté à un problème inattendu : le parc est squatté par tout ce que le secteur compte de marginaux et de sans-abri. Tolérés par l'ancienne administration du parc, ils ont construit des petits villages et essayent de survivre de leur mieux. Impossible de les expulser – cela ne manquerait pas de s'ébruiter. Braun a donc décidé qu'un nettoyage par le vide s'imposait et en a touché un mot à un de ses amis, un petit truand. En deux mois, le taux de décès des marginaux isolés d'Adenauerpark a triplé, dans l'indifférence générale, le mode d'exécution choisi pouvant tromper un médecin légiste peu attentif. Mais aujourd'hui l'un des exterminateurs novices a changé de méthode et une prostituée a assisté, par hasard, au meurtre. C'est cette dernière qui a téléphoné au Falkhouse, tout en restant anonyme (il ne faut tout de même pas rêver!).

Premières constatations

En revenant au commissariat après une bonne matinée de sommeil, les PJ sont convoqués par le capitaine. Cartibaldi les reçoit comme à son habitude : mal. En deux phrases, il leur donne l'ordre de s'occuper de l'affaire du parc – et « sérieusement, hein, pas comme d'habitude! ». Le rapport d'autopsie leur est transmis dans la soirée.

La victime, non identifiée pour le moment, est un homme d'une cinquantaine d'années. Il a été battu à l'aide d'un instrument contondant – peut-être un tuyau de plomb –, arrosé d'essence et brûlé. Il devait déjà être mort à ce moment-là. Le rapport précise qu'à en juger par l'état du foie, « le sujet » était sans doute alcoolique. Sa dentition était en très mauvais état, il devait donc avoir une mauvaise hygiène. Conclusion provisoire : c'était un clochard.

Adenauerpark

Prenez Central Park, ajoutez-y le bois de Boulogne. Doublez-en la superficie, mettez au carré le taux de criminalité, et vous aurez une idée du terrain d'enquête qui s'offre aux Falkampfts. On trouve de tout dans cette petite jungle d'environ dix kilomètres sur cinq. Certains coins sont abandonnés, aucun gardien n'y a mis les pieds depuis plus de dix ans. D'autres zones sont aménagées, avec des pelouses tondues, des arbres impeccablement alignés, des cascades et des petits lacs où viennent patiner les enfants. De nuit, ces mêmes lacs servent à cacher les cadavres impossibles à faire passer pour des accidents ; au dégel, les gardiens du parc vont avoir un certain nombre de surprises macabres.

La faune locale

Purement humaine car aucun animal ne survit longtemps dans l'atmosphère berlinoise. Encore que vous pouvez rajouter une ou deux bestioles difformes, des chiens revenus à l'état sauvage ou d'énormes rats affamés.

DE JOUR

— **Des enfants.** La plupart viennent accompagnés par leurs parents, et restent soigneusement dans les zones sûres.

— **Les gardiens.** Une centaine, sanglés dans un bel uniforme vert, portant généralement un neutraliseur électrique et un pistolet à la ceinture. Ils sont salariés par une compagnie privée, la BPG. Mais cette dernière ne les a pas payés depuis deux mois, et ils sont théoriquement en grève. En pratique, une vingtaine d'entre eux surveillent encore les zones où jouent les enfants. Ils ne s'aventurent pas au-delà. Ils ont bien remarqué que les clochards « morts de froid » étaient plus nombreux que lors des hivers précédents, mais cela ne les a pas autrement frappés.

— **Les clochards.** On en voit un peu partout, seuls ou en petits groupes. Tous les âges, toutes les nationalités d'Europa et tous les stades de dégradation sont représentés. Qu'ils soient accros aux DelsingnerDrugs, à l'alcool de pomme de terre (45° !), ou à l'Eau de Cologne, ils n'ont qu'un souhait : qu'on leur fiche la paix. Interroger – et protéger ! – des témoins qui ne se sont pas lavés depuis six mois et qui voient des rats et des cafards leur cou-

rir dessus est une des obligations les plus ingrates de la fonction de FK... L'essentiel de leurs soucis : se procurer quelque chose à boire/ fumer pour les jours prochains. Toutefois, tous ont entendu dire, par un ami qui lui-même le tenait de Dieu-sait-qui, que le parc devenait malsain et qu'ils feraient bien de revenir en ville, dans un quelconque foyer. La plupart n'y tiennent pas, mais une minorité s'est déjà laissée convaincre.

Quelques personnalités :

• **Johann Tranberg.** 62 ans, ancien agent de change poursuivi pour malversations. A sa sortie de prison, il s'est fait « homme libre ». Personnage grandiloquent, apôtre de l'anarchie et du schnaps,

bien remarqué une certaine baisse de fréquentation, mais ils l'attribuent au froid. En fait les tueurs se tiennent soigneusement à l'écart du foyer... Cela dit, si l'enquête piétine, le MJ peut leur faire adresser des lettres de menaces – ou monter une petite attaque.

— **La Cité des Artistes.** A un quart d'heure de marche du camp se dresse un ensemble de cahutes en planches goudronnées et matériaux de récupération, fibre de verre, tôle ondulée, etc. Hanquée par des « créatifs » marginaux et barbus dont les œuvres sont rejetées par tout le monde. Visiblement la visite de policiers ne les enchante pas : ils ont installé une petite serre chauffée où ils

jambes, un bras et tout ce qui rend un visage reconnaissable. Deux fidèles disciples le portent dans un sac-poubelle de 100 litres. Il confirme qu'il se passe des choses bizarres, la nuit...

— **Les déserteurs.** Une trentaine de jeunes qui ont – séparément – « pris le maquis » pour échapper à la conscription et au front russe. Ils achètent ou volent ce dont ils ont besoin aux magasins d'alimentation en bordure du parc, ou sont ravitaillés par une famille compatissante.

La plupart se déplacent sans cesse. Généralement, ils arrivent avec du matériel de camping qu'ils se font rapidement voler. De tous, ce sont les plus difficiles à attraper.

— **Les survivalistes.** Des cas. Une cinquantaine de beaufs pleins de bière persuadés qu'Europa disparaîtra dans le chaos tôt ou tard, et qui s'y préparent activement. On en croise de temps en temps le jour – ils ressemblent à des joggers au crâne rasé. De nuit, ils organisent des retraites aux flambeaux, des exercices paramilitaires (un gardien sympathisant leur a donné la clé d'une remise souterraine de matériel de jardin ; elle leur sert de blockhaus et de Q.G.). Leur activité préférée reste néanmoins la chasse au déserteur. Il serait également hasardeux d'affirmer que s'ils tombaient sur un Scar isolé, ils l'aideraient à traverser la rue... Quant aux clochards, ils les



il connaît le parc comme sa poche et boit moins que ses confrères. Il sent qu'il se passe quelque chose de louche mais n'a pas du tout envie d'en parler à la police. Il possède un certain ascendant sur ses compagnons. Si les choses allaient réellement mal, il tenterait d'organiser une défense. Qui sait, il pourrait même les pousser à déclarer une République libre d'Adenauerpark ! Une telle initiative pourrait avoir un beau retentissement médiatique, à mi-chemin entre bouffonnerie et guerre civile... Les PJ évolueraient alors au milieu de clochards légèrement plus sobres que d'habitude et armés jusqu'aux dents, qui auraient dressé des fortifications de fortune avec des matériaux récupérés dans les chantiers environnants. En face, le pouvoir ferait donner les chars « pour ramener cette racaille à la raison ». Le détachement serait commandé par un vétéran de l'Est qui aurait tendance à oublier qu'il n'est pas dans le No Man's Land. Aux PJ de calmer le jeu avant le massacre.

• **Joseph Martin.** 46 ans, en paraît environ 150. L'œil vitreux, les vêtements couverts d'une croûte de vinasse gelée... Il ne dessoûle quasiment jamais et son témoignage risque d'être extrêmement nébuleux. Un soir, caché derrière un buisson, il a entendu deux hommes discuter : « Ils parlaient de leurs tableaux de chasse respectifs, et se félicitaient d'être en avance sur leurs quotas. Mais c'est à ce moment-là que les hiboux sont revenus. D'énormes hiboux bleus qui me donnaient des coups de bec, alors j'ai pas écouté la suite. »

— **Le camp.** Au milieu d'une zone complètement en friche, une petite agglomération de baraques militaires récupérés par l'Armée du Salut. Elle sert de soupe populaire, et héberge les rares clochards qui parviennent à trouver une place (une pour dix demandes, en moyenne). C'est là que l'on peut le plus facilement les interroger. Quant au personnel, il est composé de très braves gens, mais ils ne savent pas grand-chose. Ils ont

font pousser une remarquable sélection de champignons mexicains et autres fines herbes destinées à leur ouvrir l'esprit. Quand ils sont lucides, ils manient l'abstraction avec une facilité déconcertante. Ils répondent aux questions les plus simples en se lançant dans des discours fumeux où ils casent une douzaine de philosophes en moitié moins de phrases. S'ils sont d'humeur particulièrement cruelle, ils feront visiter leur galerie d'exposition – un assemblage d'objets qu'on peut charitablement qualifier de « machins », mais qu'il est difficile de décrire plus précisément. Il leur arrive de nourrir clochards et déserteurs, mais leurs relations avec le reste du parc s'arrêtent là.

LA NUIT

— **Les Scars.** Une petite communauté de Scars vit dans un bosquet, juste en dessous de la bretelle d'autoroute « nach Berlin XXII ». Ils ne s'aventurent dans le reste du parc qu'à la nuit tombée. Ils n'ont pas bonne réputation auprès des clochards, qui prétendent qu'ils survivent en provoquant des accidents sur la route qui les enjambe et qu'ils mangent les automobilistes... Vrai ou faux, l'endroit est oppressant. Face à des étrangers armés, les Scars fuient le plus vite et le plus loin possible. Si on les rattrape et qu'on parvient à les persuader de répondre à quelques questions, on pourra rencontrer Boaz, leur chef. Il s'est déjà tranché les deux

méprisent. Si les PJ réussissent à supporter les discours crétins de leur chef (un nommé Georg Rötke, à qui le sens du ridicule fait défaut au point de se faire ouvertement appeler « Adolf »), il leur offrira le concours de ses « petits gars ». Constituer une milice privée est un délit punissable par le Code, y compris pour les Falkampfts...

L'enquête

Les environs

Près de l'allée du crime, une route fréquentée par des prostituées. En cette saison, elles sont peu nombreuses (et la plupart affligées d'un gros rhume). Toutes affirment qu'elles n'ont rien vu, rien entendu. Cela dit, il est évident, même pour le plus novice des Falkampfts, qu'elles cachent quelque chose... L'usage judicieux de menaces style « puisque c'est comme ça, je vous embarque toutes. On causera au commissariat » leur délie la langue. Il paraît qu'une dénommée Frieda aurait vu quelque chose, cette nuit-là. Elle avait l'air terrifiée, et elle a demandé à « son homme » de la changer de coin. On ne l'a pas revue depuis. Une plongée dans le milieu du proxénétisme, combiné à l'usage judicieux de Velda, permet de retrouver le souteneur et sa « protégée ». Il l'a installée au chaud, dans un immonde boui-boui à l'autre bout du secteur. Il n'apprécie pas du tout la visite des PJ. Cela le met de mauvaise humeur. Et quand il est de mauvaise humeur, il cogne, ou sort son rasoir, au choix. Frieda est une grande blonde bovine, fraîchement descendue de son Danemark natal. Elle n'a pas vu grand-chose. Elle a entendu des cris, des rires... Peu après, elle a aperçu une grande flamme rouge. Trois silhouettes se découpaient devant. Elle ne les a pas bien vues, mais a eu l'impression qu'elles étaient habillées de manière stricte « un peu comme les surveillants du parc, v'voyez ».



L'affût

Il y a gros à parier que les PJ passeront un bon moment à traîner dans le parc, à faire le guet. Peut-être l'un d'eux se déguisera-t-il en clochard ? Pimentez leur attente avec tout ce que vous pourrez imaginer comme dealers, exhibitionnistes, amoureux attardés, adolescents qui décident de couper par le parc pour rentrer chez eux plus vite, prêcheurs persuadés que la Fin du Monde est pour demain, etc.

Quand cela ne vous amusera plus (autrement dit, après plusieurs longues veilles décevantes et pas mal d'engelures), ils verront arriver trois individus vêtus de combinaisons blanches (des surplus de l'armée, pour être moins visibles sur fond de neige). Ils ont aussi des barres de fer, de l'essence, du chloroforme et quelques bouteilles d'alcool. Leur mode d'exécution habituel est de faire boire la victime jusqu'à ce qu'elle dorme, et de laisser le froid faire le reste. Cela dit,

en fonction de leur inspiration du moment, ils peuvent procéder autrement... Ils s'enfuient sitôt interrompus. Ils courent vite et connaissent bien le terrain. A moins que les PJ n'aient établi une souricière, ils risquent de les perdre.

Arrêtés, ils s'avèrent être de très jeunes gens - 15, 16 ans, pas plus. Tous ont déjà un petit casier judiciaire, et tous se montrent arrogants et désagréables avec les PJ. Ils sont fichés comme appartenant ou ayant appartenu à une bande, baptisée - avec un affligeant manque d'imagination - « Tueurs de RembrandtStrasse ». Selon toute probabilité, ils comparaitront devant un juge des mineurs laxiste et/ou écœuré, qui les libérera sous prétexte de vagues irrégularités de procédure « et même si je les condamne, qu'est ce qu'on en fait ensuite ? Vous savez comme moi que les prisons sont déjà archipleines ».

RembrandtStrasse

Petite rue du secteur XVII ; longue file d'immeubles noircis, quelques boutiques protégées par d'épais volets de fer. Les rues adjacentes sont tout aussi riantes. A en croire les collègues du commissariat, l'endroit possède le record d'augmentation du taux de criminalité : 300% en un an. Apparemment, en quelques semaines, les « Tueurs » sont passés du statut de petite bande à



celui de caïds absolus du quartier, et ils abusent de leur position. Les Falkampfts du secteur ne s'aventurent plus dans leur voisinage, et mettent en garde les PJ. S'ils veulent revenir vivants, ils ne doivent jamais rester seuls. Ils doivent aussi laisser au moins deux personnes en surveillance près de la voiture (sinon, ils la retrouveront proprement désossée).

Les habitants du quartier sont tout sauf coopératifs. Soit ils meurent de peur, soit ils sont complices... Néanmoins, à force de patience et de diplomatie, les PJ finissent par apprendre d'un épicier excédé « que ces petites vermines se réunissent dans le vieux gymnase de MaxErnestPlatz » (il est également possible de l'apprendre de l'une des « petites vermines », prise en flagrant délit après une course-poursuite, si vos joueurs sont visiblement las de la diplomatie...).

Le gymnase est tout aussi délabré que le reste du quartier. Deux ou trois « gardes » s'y trouvent en permanence. Si les PJ sont nombreux et résolus, ils se replient prudemment dans les sous-sols, et de là dans le métro. Sinon, ils attaquent pour tuer. Entre autres, ils utilisent des missiles sol-air Weihe (FA 50, une utilisation. 35% de chances de toucher. Ils en ont un chacun. Servez-vous en pour faire peur aux PJ, pas pour les pulvériser). En combat rapproché, ils emploient des TY Mygalle.

Si les PJ ne se font pas repérer, ils pourront assister à une réunion entre Alex Berg, le chef de la bande, et un individu élégant qu'ils appellent « Monsieur ». Alex lui rend compte des « progrès du nettoyage » et touche une grosse somme d'argent en échange.

L'arrestation d'Alex et de sa bande risque de demander pas mal de Falkampfts, et fera sans doute beaucoup de victimes de part et d'autre. Tous les membres de la bande ont un ou plusieurs clochards à leur tableau de chasse personnel, et s'en vantent. Alex prétend avoir été contacté par un inconnu et chargé du travail, à raison de 500 EM par victime, plus un fixe de 50 EM par personne et par nuit, et une prime versée en armes de guerre... Sa description de l'inconnu est suffisamment bonne pour en tirer un portrait-robot que Velda n'a plus qu'à comparer avec ceux de sa mémoire. Résultat : un certain Franz Langenheim, propriétaire d'une boîte de nuit sur HelmutSchmitt-Strasse. Son nom a déjà

été cité à plusieurs reprises dans des affaires de grand banditisme, mais il semble posséder une étonnante aptitude à se sortir des pires situations...

Langenheim

Un petit homme coquet, très calme. Il mène une vie parfaitement banale, entre son appartement et le bureau situé au premier étage de sa boîte de nuit. Rien de compromettant ni dans l'un ni dans l'autre. S'il ne se sait pas surveillé, il passera sans doute un coup de téléphone à Braun pour l'informer du déroulement des opérations. Les PJ ont intérêt à réfléchir avant de l'inquiéter. Il a des nerfs de joueur de poker et de solides amitiés dans le milieu politique (à vous de choisir son parti, en fonction de vos inimitiés). A la réflexion, il n'apprécie guère cette affaire. Il s'est contenté de servir d'intermédiaire et de transmettre argent et instructions dactylographiées (il prétend avec aplomb ignorer ce qu'elles contenaient). Quant aux armes de guerre : « Ah non, ce n'est pas moi. Si ce gamin prétend le contraire, il ment. » Avec un peu d'habileté, les PJ pourraient le convaincre de parler. Il ne dénoncera pas directement Braun, il se contentera juste de leur conseiller « tout à fait amicalement et entre nous, puisque vous me faites l'honneur de me demander mon avis, monsieur le

LES PNJ

Clochard

F9 C8 R10 H11 S10 Cn8 A7 Physique 85
Connaissance de la rue 40%, Répondre à côté de la question 80%, Survie (urbaine) 55%.

Survivalistes et gardiens du parc

F15 C14 R13 H13 S10 Cn10 A9 Physique 145
Commando 50%, Marcher en silence 60%, Pister 55%, Système D 70%, Armes à feu 40%, Combat à mains nues 55%.

La bande de Scars

F10 C5 R7 H11 S15 Cn9 A2 Physique 75
Connaissance de la rue 70%, Connaissance du parc 55%, Chirurgie 25%,

Chimie 25%, Mettre mal à l'aise 80%, Armes blanches (rasoir) 60%.

Les jeunes tueurs

F12 C13 R13 H13 S12 Cn8 A12 Physique 125
Connaissance de la rue 55%, Bluffer 50%, Falsification 35%, Pickpocket 40%, Système D 55%, Armes à feu 60%, Combat à mains nues 50%, Armes blanches 40%, Etre odieux 80%.

Gunther Braun

F9 C11 R12 H13 S14 Cn15 A14 Physique 100
Bluffer 75%, Corruption 05%, Dégustation 60%, Economie 80%, Langues étrangères 60% (anglais, français, chinois), Ordinateur 50%, Psychologie 40%.

commissaire » de jeter un coup d'œil sur la situation financière du parc. Il tentera de les convaincre de ne pas prononcer son nom, en leur promettant « quelques petits services » en contrepartie.

La piste financière

Adenauerpark est administré par une société privée, la BPG. Chroniquement déficitaire, elle a accueilli avec gratitude (il y a un an) l'offre de deux sociétés de crédit – des prêts énormes, à des taux ridicules. En bas du contrat, une clause en tout petits caractères stipulait que le créancier pouvait exiger le remboursement intégral à n'importe quel moment... C'est ce qui s'est produit il y a deux mois. Les sociétés de crédit ont donc saisi la plus grande partie du parc. Elles ont offert la remise complète des dettes restantes en échange du terrain qui leur a échappé. Les administrateurs du parc envisagent d'accepter.

Un petit coup d'œil sur les prêteurs révélera dans les deux cas la présence d'un nommé Gunther Braun. Ce monsieur est un gros brasseur d'affaires. Il possède aussi, entre autres, une des principales sociétés de travaux publics du secteur...

Gunther Braun

Un homme mince au visage un peu mou, âgé d'une quarantaine d'années. Il reçoit les PJ dans son somptueux bureau, au sommet d'un des gratte-ciel du nouveau centre d'affaires du secteur XXV.

C'est un businessman impitoyable, mais il manque de pratique en ce qui concerne le crime, et les policiers le rendent nettement nerveux. Il affirme haut et fort ne pas comprendre ce que les PJ lui veulent. Il reconnaît être actuellement propriétaire du parc, et exhibe même la maquette des immeubles qu'il va faire construire à son emplacement. « Je fais confiance à votre discrétion, bien sûr ? C'est encore tout à fait confidentiel. » Et en fin d'entretien, il sort son carnet de chèques : « Au fait, chers amis, je réalise que je n'ai encore rien donné pour l'Arbre de Noël des orphelins de la police, cette année » (10.000 EM par personne. Avec ça, si les PJ ne l'inculpent pas de tentative de corruption, c'est à désespérer de la police.) En exerçant une pression suffisante sur lui, il finira par craquer...

Conclusion

Obtenir l'inculpation de Braun ne sera pas facile. Les magistrats hésitent toujours à s'en prendre à des individus dont la fortune se chiffre en millions d'EM... Cela dit, si l'affaire a fait suffisamment de bruit, cela ira plus vite. Des PJ sans scrupules pourraient orchestrer une petite campagne de presse pour forcer la main à leurs supérieurs. Braun en prison, ses transactions seront annulées, et le parc à l'abri pour quelques années de plus. Mais une fois l'agitation autour de l'affaire calmée, il demandera à être libéré sur parole. Selon toute probabilité, il sera exaucé. Il refera sans doute fortune en quelques années, et commencera à réfléchir au meilleur moyen de se venger...

scénario
Tristan Lhomme
illustration
Éric Larnoy



La ville d'au-delà le désert

Ce scénario est destiné à une équipe relativement puissante.

Pour une fois,
ni la Loi ni le Chaos
ne sont à l'origine
des malheurs des personnages.
Étonnant, non ?

Introduction des PJ

Karlaak, un matin d'été. Les PJ s'ennuient. La ville est calme et l'argent, comme d'habitude, leur file entre les doigts à une vitesse effrayante. C'est alors que passe un crieur public. Le duc recherche des hommes courageux pour une petite expédition dans le désert. Quiconque désire en savoir davantage est prié de se rendre au palais, après la sieste. A l'heure dite, l'antichambre ducale est pleine comme un œuf... Après une petite heure d'attente, le grand chambellan du duc vient exposer l'affaire. Le duché attendait la visite d'une ambassade venue d'Eshmir, au-delà du désert. Elle aurait dû arriver il y a un mois. Les autorités s'inquiètent, craignant que cette disparition ne compromette l'esquisse de relations diplomatiques récemment établie avec l'Orient. Le discours se conclut par l'offre de 10.000 GB à qui ramènera l'ambassadeur, ou des preuves de sa mort. Le montant de la récompense fait sensation...

La situation

Il y a un nombre indéterminé de milliers d'années, une ville apparut au milieu du Désert des Larmes, dans ce qui sera un jour les Collines Rompues. Ses habitants appartenaient à une civilisation qui maîtrisait le voyage interplan. L'endroit leur plut, et ils s'installèrent. Mais voici quelques siècles, le séjour cessa de leur convenir. Ils quittèrent les lieux, se plaçant dans un « interplan », juste au-delà des frontières spatio-temporelles des Jeunes Royaumes. Ils laissèrent derrière eux quelques renégats condamnés à mourir de soif dans le désert. Ces derniers rencontrèrent les premiers nomades, fraîchement arrivés de l'Orient. Ils leur apprirent un certain nombre de choses, et finirent divinisés sous le nom d'Ancêtres. Les années passèrent. La Ville a décidé de reprendre contact avec le monde extérieur et a entrepris de prélever des échantillons de terrain et des spécimens d'habitants pour juger de leur évolution... En dépit, ou peut-être à cause, de leur brillante civilisation technologique, les citoyens de la Ville n'ont guère de respect pour la vie humaine. Et ils ont commencé à « disposer » des malheureux qu'ils kidnappent de toutes sortes de façons hideuses. La demande de prisonniers croissant sans cesse, ils ont pris contact avec un chef de tribu ambitieux nommé Brathair. Ils lui ont fourni une aide technique limitée, et surtout l'assurance qu'il était l' élu des Ancêtres destiné à régner sur tout le Désert des Larmes. En échange, il leur fournit des captifs. Et un jour, la caravane de Son Excellence Adatha, ambassadeur plénipotentiaire de l'empereur d'Eshmir fit partie du lot. L'armée du duc de Karlaak n'est guère qu'une force de maintien de l'ordre absolument pas équipée pour des expéditions lointaines et de toute façon trop peu nombreuse pour fouiller efficacement le

désert. Alors, l'un des conseillers du Duc eut l'idée de faire appel aux nombreux aventuriers qui infestent la ville. Qu'ils retrouvent ou non l'ambassadeur, il en mourra de toute façon pas mal, ce qui assurera quelques mois de calme dans la cité...

En route !

Vingt-quatre heures après la conférence, tous les marchés de Karlaak sont dévalisés. On ne trouve plus un cheval, plus un chameau... Le prix de tous les articles de survie - cordes, tentes, outres, etc. - a doublé. Une bonne centaine de personnes vont participer à cette « chasse au trésor » et toutes tiennent à partir bien équipées. En fait, certains concurrents n'hésitent pas à acheter des dizaines d'exemplaires du même objet, dans l'espoir de le voir faire défaut à un adversaire...

La concurrence

— **Kuuly de Nargesser.** Grand, maigre et arrogant. A exagéré confiance en lui. Très bon escrimeur, pas mauvais archer non plus. Sorcier adepte de Chardos, des difficultés politiques l'ont forcé à s'exiler. A l'en croire, il a besoin de cet argent pour fomenter une révolution.

— **Rertet et Brefed.** Deux aimables canailles qui suivront un groupe plus solide qu'eux, dans l'espoir de leur faire tirer les marrons du feu puis de les tuer.

— **Sire Frentar d'Iosaz,** Agent de la Loi et disciple de Donblasse. Il partage avec beaucoup d'Agents de la Loi une conception de l'existence limitée à deux possibilités : « Tous les monstres du Chaos doivent être détruits » et « Tout ce qui me gêne appartient au Chaos ». Fanatique complet, mais redoutablement compétent. La récompense ne l'intéresse absolument pas, mais il est persuadé que « les démons-sorciers-melnibonéens sont derrière toute l'affaire ».

— **Xamar,** 17 ans, ex-valet de ferme jharkorien. La coutume de son village veut que les jeunes partent à l'aventure pendant un an et accomplissent quelques exploits avant de revenir. Sa bonne amie lui a demandé de lui ramener la tête d'un dragon. Il cherche... Il ferait un compagnon courageux, loyal et extrêmement maladroit.

— **Qeraz, Qatro et Qortor.** Ex-caravaniers, ils connaissent bien le désert, mais rien de ce qui fait le commun des aventuriers : monstres et souterrains. Ils y laisseront sans doute leur peau.

Créez-en d'autres, beaucoup d'autres, aussi hauts en couleur que possible. N'oubliez pas de les adapter à la puissance du groupe. Si les PJ ont un ennemi juré pas trop puissant à Karlaak, il fera sans doute partie du lot, dans l'espoir de leur nuire.

Qu'est ce qu'on fait ?

Les PJ et les autres ont environ 10.000 km² de désert à inspecter. La solution la plus logique serait de se rendre à l'avant-poste le plus lointain et d'essayer d'y glaner toutes les nouvelles intéressantes, de se procurer un guide et de compléter le matériel du groupe. Erdash, à une dizaine de lieues à l'est de Kar-

laak, est un choix logique. La moitié des chercheurs y tentera sa chance (en ordre dispersé, bien entendu). Les autres iront se perdre dans le désert. Si les PJ sont assez bêtes pour en faire autant, laissez-les tourner dans le néant sans rencontrer personne. Quand ils en auront assez, faites-les tomber sur une caravane qui va à Erdash...

Erdash

Une petite ville poussiéreuse, à l'architecture vaguement moyen orientale. C'est la première cité civilisée à l'ouest du désert, et l'un des seuls points de contact avec les mystérieuses civilisations de l'Orient... Les mentalités sont très « Far West », avec bagarres dans les bars, justice expéditive et tolérance limitée envers les étrangers. Les habitants les plus prospères de la ville sont, comme il se doit, les très nombreux taverniers et l'unique croque-mort. Les PJ n'auront qu'à payer une ou deux tournées générales pour délier les langues

(peut-être un peu plus, en fait. Les Erdashiens commencent à en avoir assez de « toute cette bande d'imbéciles qui arrivent de la ville pour poser des questions stupides ». Selon votre humeur, cela peut se traduire par une hostilité franche et nette, ou par des réponses manifestement absurdes, destinées à embarquer les PJ dans une chasse au dahu n'importe où, mais loin de la ville). Ils pourront rencontrer entre autres :

— **Antef de Rignariom,** maître de caravane. Un homme usé par le désert. Il affirme à qui veut l'entendre qu'il n'y remettra jamais plus les pieds. Il ne précise pas vraiment pourquoi, mais parle de bruits bizarres. L'un des membres de son groupe aurait aperçu une silhouette monstrueuse non loin du camp... Et un matin, ils ont trouvé des traces bizarres « un peu comme les pattes d'un énorme oiseau. Mais il n'y a rien d'aussi gros, là-bas ».

— **Aerder,** un autre caravanier. Grande gueule bornée, il est convaincu que tout ce qui se passe dans le désert est la faute de ces « censurés de censurés de nomades. Ce sont tous des brigands et si l'on m'écoutait, on les pendrait tous ». Il rencontre un certain écho auprès des éléments les moins intelligents de la population.

— **Une petite communauté de gens du désert,** survivant hors des murs de la ville. Ils font toutes les sales besognes en ville. Ils n'ont confiance en personne, mais feraient peut-être une exception pour de courageux étrangers qui auraient spontanément pris leur parti face à Aerder... Ils leur expliqueront les recettes de base de la survie dans le désert, et leur feront part de légendes et de rumeurs confuses sur le retour imminent des Ancêtres...

— **Deux espions de la Ville** se trouvent parmi les convoyeurs récemment arrivés. Ce sont des nomades comme les autres, mais ils rôdent autour des temples et des auberges. Ils pourraient prendre sur eux de supprimer certains des concurrents qui leur paraîtraient dangereux.

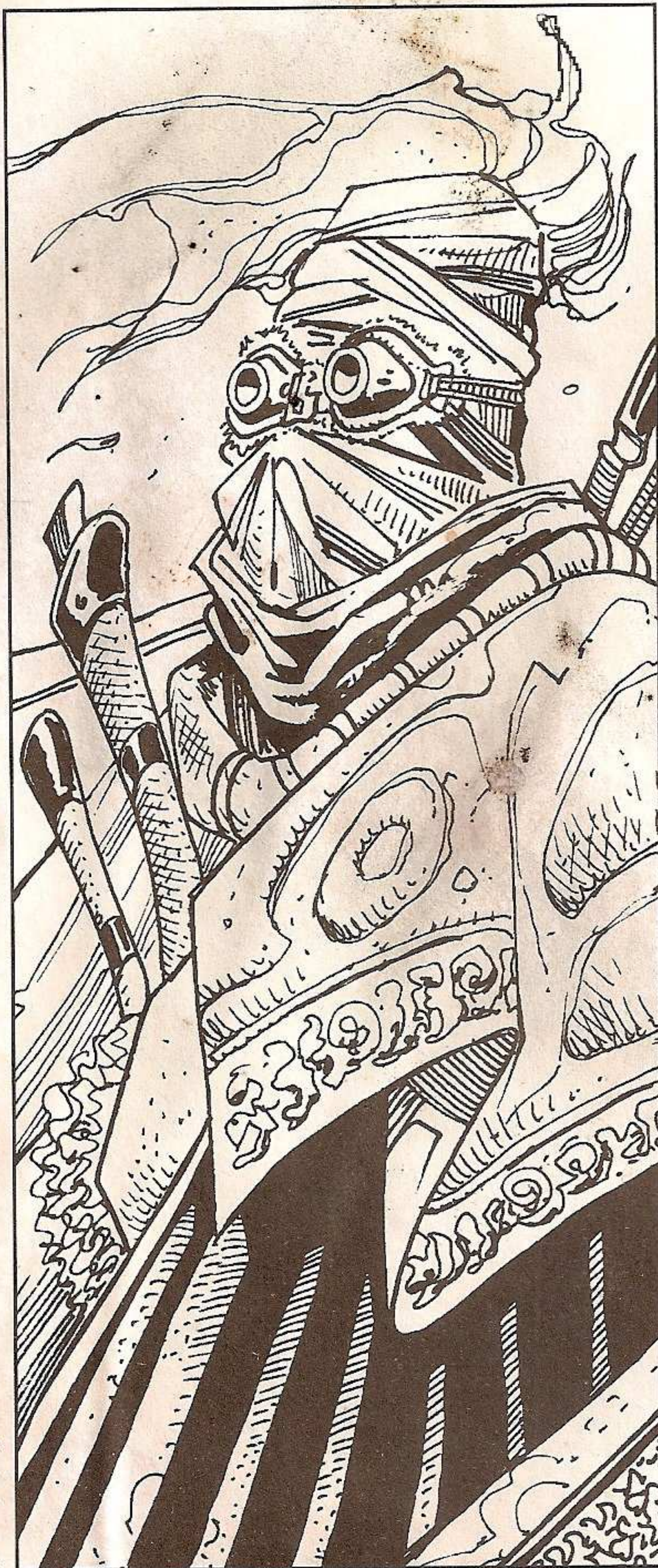
— **Les prêtres des deux temples,** de la Loi et du Chaos (lés gens d'Erdash sont d'origines très diverses). Ils se détestent, mais cohabitent. Ils admettent tous les deux qu'il se passe des choses bizarres dans le désert, mais ils ne savent pas quoi, et les Démons de Savoir ont refusé de le leur dire.

— **Caverral.** Un mystique du sud qui a entendu dire que des miracles avaient lieu à Mlerash, une petite oasis située à dix jours de route dans le désert. Il conduit un petit groupe de pèlerins. Tous sont de fidèles adeptes d'un Seigneur de la Loi mineur. Ils n'ont aucune capacité guerrière et redoutent de s'aventurer seuls dans le désert. Ils cherchent des gens pour assurer leur protection, et payent bien. Mlerash est sur la route de l'est, suggérez donc subtilement aux PJ d'y faire un tour...

— **Les prêtres des deux temples,** de la Loi et du Chaos (lés gens d'Erdash sont d'origines très diverses). Ils se détestent, mais cohabitent. Ils admettent tous les deux qu'il se passe des choses bizarres dans le désert, mais ils ne savent pas quoi, et les Démons de Savoir ont refusé de le leur dire.

Le désert

Ce n'est pas le Sahara. C'est bien pire. Une étendue infinie de poussière grise où l'on enfonce parfois jusqu'à la taille, jonchée de rochers gris. Les trois mots clés de vos descriptions : nudité, monotonie et tristesse. Le vent souffle sans arrêt, produisant d'impressionnants effets sonores à base de gémissements et de sanglots. La poussière est partout, y compris dans les vêtements les plus hermétiques. La seule espèce animale représentée dans cette désolation est une mouche



agressive, aux piqûres très douloureuses. Les chevaux ne sont pas adaptés à un tel environnement ; il en mourra sûrement au moins un. Les journées sont torrides et les nuits glaciales. Bref, en un rien de temps, les PJ vont ressembler à des figurants de western spaghetti...

De loin en loin, le groupe aperçoit une oasis. Quand ce n'est pas un mirage, cela signifie une bonne nuit de repos. Il y a souvent du monde près du puits. Voyageurs, brigands, concurrents des PJ qui paraissent ravis de bavarder un peu (dans l'espoir de les aiguiller sur de fausses pistes?). Il arrive qu'on y trouve un ou deux bâtiments en pierre, voire un petit village. Tôt ou tard, avec ou sans les pèlerins, les PJ finiront par arriver à Mlerash.

C'était un village de 300 habitants, au bord d'un petit lac. Il est totalement vide. Hommes, femmes et enfants ont tous disparu. Tout semble avoir été abandonné au milieu d'une journée banale, il n'y a pas plus de deux ou trois jours. Le vent a bien sûr effacé les traces. Quand les PJ auront suffisamment erré au milieu des bâtiments vides, ils entendent une plainte venant d'un des bâtiments... la prison. Verent, le seul survivant, est enfermé dans une cellule. Il est à moitié mort de soif et complètement fou. Son interrogatoire ne sera pas une partie de plaisir, mais les PJ devraient réussir à apprendre que « les barbares de Brathair sont venus. Comme toujours, on leur a payé tribut. Mais juste après... les tambours ! les tambours ! » (crise de folie furieuse).

Les nomades

Avec un peu de patience il est possible de trouver un camp de nomades. Traditionnellement, ils sont hospitaliers. Les PJ sont sûrs de se voir offrir une place dans la yourte des invités, et une généreuse ration de lait caillé et de viande de chameau... Passée la première nuit toutefois, la coutume n'impose plus d'être corrects. Si les PJ ont fait mauvaise impression, les nomades n'hésiteront pas à les couper en petits morceaux, ou au moins à les chasser. Communiquer avec eux n'est pas facile. Ils parlent leur propre langue, qui n'a pas grand-chose à voir avec le Commun. Toutefois, le chef est toujours accompagné de son esclave-traducteur personnel. Ils ne sont pas au courant des événements à Mlerash, mais ont leurs propres soucis. Un certain Brathair, simple chef de bande sans grand pouvoir, s'est proclamé l'an passé Empereur de la Steppe et Réunificateur des Cinq Tribus. Curieusement, des milliers de personnes l'ont rejoint. Il paraît qu'il aurait installé sa capitale dans l'oasis des Collines Rompues, qui à en croire les légendes serait l'endroit où les Dieux ont créé les nomades... (NB : si vos joueurs ont visiblement envie d'un bon combat « défoulatoire », vous pouvez

faire intervenir une bande de guerriers au service de Brathair qui attaque le camp – ils sont très supérieurs en nombre, massacrent tout ce qui résiste et capturent les survivants, PJ compris).

Le camp de Brathair

Il se trouve à une petite semaine de route au nord-est. Assez vite, le groupe se retrouve dans un chaos rocheux stupéfiant : les Collines Rompues. Trouver son chemin là-dedans relève de l'exploit. Au cours de la première nuit dans les collines, les PJ entendent une sorte de battement sourd, qui devient vite parfaitement audible. Ce sont des tambours qui résonnent juste à la limite du seuil de perception, sur des rythmes calculés pour qu'on ne puisse pas s'y habituer. Simple gêne les premières heures, le bruit devient vite obsédant... (Jets de POUx3 tous les jours. En cas d'échec, perte d'1d3 points de SAN). Un soir, alors que les tambours battent plus fort que d'habitude, les PJ sont témoins d'un phénomène étrange : une distorsion de l'espace-temps provoquée par la Ville. A vous de décider de ce qui en résulte. Simple vision (la Ville ? les fantômes des premiers nomades ?) ou matérialisation d'un monstre agressif ? (en fait, un ex-humain relâché après exposition au Néant. Il est fou, hideusement déformé et il y a gros à parier que les PJ ne lui laisseront pas le temps de s'expliquer...).

Le camp de Brathair est immense. On n'y entend plus les tambours (la machine qui produit ce « champ protecteur » est dans la tente de Brathair, sauf quand il part en expédition. Avec un léger réglage, elle émet des ondes qui annihilent la volonté humaine ; permettant ainsi de capturer des villes entières sans combat). Les étrangers seront accueillis avec curiosité et beaucoup de réserve. Sa Toute Puissance Brathair, Khan des Khans de la Steppe les recevra en personne. C'est un gros guerrier borgne et visiblement borné. Il fera poliment comprendre aux PJ qu'ils peuvent passer la nuit ici puisque c'est la coutume, mais qu'il leur serait très obligé de partir dès le lendemain matin... Ils seront discrètement surveillés, mais avec un minimum de précautions, il est possible de discuter avec les habitants. La plupart des jeunes guerriers sont complètement fanatisés, convaincus que les Anciens vont revenir et les accueillir dans leur paradis. Avec un peu de chance, les PJ tomberont sur un vieil homme que tout cela laisse sceptique. Il parlera – avec beaucoup de réticence – des curieuses razzias de ces derniers mois. On peut à peine parler de razzias, d'ailleurs. La plupart du temps, les caravanes se présentent d'elles-

mêmes... Ce qu'on en fait ? Les prisonniers sont parqués dans la grande yourte, là-bas. Mais personne ne les a jamais vus ressortir, et on ne leur apporte pas à manger. D'autre part, il pense que les environs du camp ne sont pas sûrs. Sables mouvants mis à part, les guetteurs auraient entrevu de curieuses silhouettes, certains soirs.

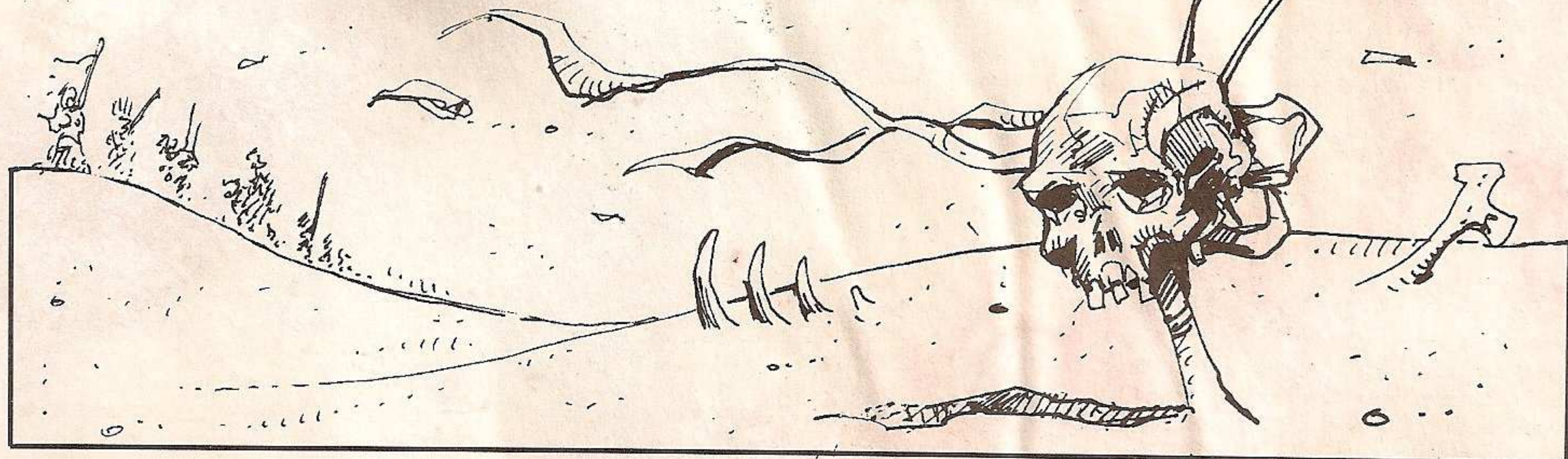
Attention, si les PJ sont bavards et/ou maladroits, Brathair n'hésitera pas à enfreindre les lois de l'hospitalité et à les faire égorger dans leur lit.

La grande yourte fait une vingtaine de mètres de diamètre, certainement pas assez pour accueillir des milliers de personnes. Elle est archisurveillée. Rôder autour est un bon moyen de se faire capturer. Selon le comportement des PJ et l'humeur de Brathair, il décidera de les précipiter dans les sables mouvants ou de les faire enfermer dans la yourte (très décevant. C'est vide... pour l'instant). Les environs de l'oasis sont parsemés de mares de vase noirâtre plus ou moins profondes. C'est cela que les nomades appellent « sables mouvants ». Ils en ont peur. Il serait souhaitable que vous y enlisiez un PJ, par exemple au cours d'une fuite précipitée, ou d'une promenade à la recherche des « créatures bizarres ». Au moment où ses camarades sont sur le point de le sortir de ce mauvais pas, une main se referme sur sa cheville... Il est tiré vers le bas par une FOR supérieure à celle des autres personnages. Après avoir traversé deux ou trois mètres de vase, il se retrouve dans une petite caverne à peu près sèche, en compagnie d'une douzaine de monstres grotesques. Ce sont les Jherrins (« punis » en dialecte du désert), les captifs relâchés par les gens de la Ville une fois toutes leurs possibilités d'amusement épuisées. Ils sont tous plus hideux les uns que les autres. Leur INT et leur SAN ont dramatiquement chuté. Parmi ceux qui conservent un semblant de comportement humain, Adatha, l'ambassadeur que les PJ cherchaient. Dans l'état où il est, il est douteux que les autorités de Karlaak le recevraient avec plaisir : c'est une combinaison de truie, d'homme et de ver de terre. Par son entremise, les PJ pourraient négocier une alliance avec les Jherrins. Ils pourraient creuser un passage souterrain jusqu'à l'intérieur de la tente, par exemple.

A moins qu'ils ne lancent une petite attaque de diversion sur le camp, permettant aux aventuriers de se glisser dans la yourte...

La ville maudite

Tôt ou tard, de gré ou de force, les PJ se retrouveront dans la grande yourte. Tous les jours au coucher du soleil, une sorte de tunnel noir s'ouvre dans l'air, au centre de la tente. Il mène tout droit à la Ville. Après quelques instants





Toutes les tâches ennuyeuses sont exécutées par des robots ou par des « golems », humains produits dans des caves et dénués d'intelligence. Cela laisse aux quelques milliers de citoyens beaucoup de temps libre, consacré à l'art, au plaisir et à toutes sortes de raffinements. Au grand effroi probable des PJ, ils sont ouvertement athées. Ils admettent que les Dieux existent, mais affirment haut et fort ne plus être soumis à leur tutelle (parfaitement exact.

Ceci dit, si par hasard un PJ parvenait à contacter un Seigneur du Chaos – n'oubliez pas que ses chances sont divisées par 5! – il se verra intimer l'ordre de couper les machines qui maintiennent la ville « en stase », hors des sphères soumises à leur pouvoir... Il semble que les Seigneurs de l'Entropie aient un compte à régler avec la Ville).

A partir du moment où les PJ expriment

de confusion, ils se retrouvent sur une grande place circulaire, bordée de bâtiments étranges, démesurément hauts, qui paraissent faits de verre coloré. Loin au-dessus d'eux, une sorte de dôme lumineux. Les sorciers auront la surprise de leur vie : tous leurs démons voient leurs caractéristiques divisées par 5, idem pour leurs compétences d'invocation. Un petit groupe de personnes sort d'une des tours et se dirige vers eux. Elles portent des robes multicolores et ont l'air pacifiques. Elles parlent un Commun étrangement archaïque et se présentent comme le Conseil des Anciens de la Ville. Elles paraissent ravies de recevoir les PJ et leur font visiter une bonne partie de la cité et affirment ne rien savoir des autres disparus. Si les PJ soulèvent le problème, on leur présentera un ou deux scientifiques qui leur expliqueront gravement que le « tunnel » qui les a menés ici change sans doute de point d'arrivée très fréquemment. Pendant quelques jours, nos aventuriers devraient mener une vie paisible. Les Anciens leur fournissent vêtements, logement, distractions, compagnie ; bref tout ce qu'ils désirent. Et puis, petit à petit, les choses commencent à mal tourner :

— L'ouverture du vortex produit un bruit caractéristique, qui résonne dans toute la ville. Les PJ l'entendront à plusieurs reprises au cours de leur séjour, mais leurs nouveaux amis font comme si eux n'avaient rien entendu. Ils tenteront de les éloigner de la grand-place à certaines heures (si les PJ s'arrangent pour passer outre, ils pourront assister à la matérialisation de captifs ou de Brathair accompagné d'un ou deux conseillers).

— Un des guides gaffera, leur faisant comprendre sans équivoque qu'un de leurs « concurrents » dans la course à l'ambassadeur est passé par ici avant eux. Impossible de savoir ce qu'il est devenu.

— On leur permet de visiter librement la plus grande partie de la ville, mais il y a dans leur propre immeuble une pièce qui leur est totalement interdite. C'est une salle de torture toute équipée...

— Même dans ce qu'on leur montre tous les jours, les PJ devraient trouver matière à s'inquiéter, passés les premiers émerveillements. La civilisation de la Ville est capable de prodiges technologiques, mais toutes les notions de morale et de respect des autres en paraissent absentes. A la place, servant de ciment à la société, un profond formalisme. Toutes les activités quotidiennes sont soumises à des rituels complexes, destinés à les rendre « adéquates » (un mot qui, dans la langue locale, englobe aussi les notions de « beauté » et d'« utilité »).

leurs premiers doutes, la situation commencera à basculer (leurs chambres sont truffées de micros, et même s'ils les découvrent, il serait très surprenant qu'ils aient la moindre idée de leur utilité).

Pour commencer, l'un d'eux sera invité à une épreuve sportive : un duel au premier sang avec un citoyen (DEX 16, épée courte 85/85%). Celui-ci fera de son mieux pour provoquer un « accident » – pas nécessairement mortel, mais handicapant. Puis ils entendront parler de « jeux du cirque »... et l'on prendra ouvertement les paris sur leurs chances de survie (les plus optimistes les donnent à 50 contre 1). Continuez ce petit jeu du chat et de la souris jusqu'à ce qu'il ne vous amuse plus. Si les PJ ne réagissent pas rapidement, ils seront tout simplement « jetés dehors ». La sanction peut paraître légère, mais la Ville flotte entre les plans... et dehors, il n'y a rien, que le Néant (bien que ce soit une autre sorte de cochonnerie, ses effets sont similaires à une exposition à la substance du Chaos). Une fois exposés, les PJ seront rapidement ramenés à l'intérieur par des golems protégés par des scaphandres spéciaux. Après quelques jours passés au zoo, à divertir les habitants, on les renverra dans les Jeunes Royaumes. Il ne leur restera plus qu'à rencontrer les Jherrins, et à refaire leur vie parmi eux...

Mais les PJ ont quand même leurs chances. Les citoyens de la Ville ont l'habitude de martyriser des barbares inhibés par la crainte religieuse, ou des caravaniers peu combattifs. Un groupe agressif et bien armé sera une nouveauté pour eux. Il devrait être possible de se frayer un chemin jusqu'à la grand-place, et de commander l'ouverture du vortex. Les machines qui le contrôlent se trouvent dans une des tours qui bordent la place, ainsi d'ailleurs que celles qui contrôlent le déplacement de la ville. Saboter ces dernières est terriblement dangereux, mais pourrait être une bonne solution. Compte tenu de la proximité de la Ville et des Jeunes Royaumes, il est probable que la cité s'écroulerait sur ce plan... Cela ferait beaucoup de dégâts, et les PJ risquent d'être tués dans la catastrophe.

Conclusion

Une fois de retour dans les Jeunes Royaumes, il ne reste plus aux PJ qu'à regagner la civilisation, avec ou sans Adatha. Selon toute probabilité, Brathair perdra toute influence sur ses hommes, une

fois privé de l'appui de la Ville... A moins que celle-ci ne se matérialise au milieu du désert, suite aux manipulations des PJ. Dans ce cas, il faudrait peut-être mieux que le Karlaak envoie une armée pour la détruire... Ce sera aux PJ d'en convaincre le duc, qui leur confiera sans doute la direction de l'expédition. Et l'armée arrivera au milieu d'une bataille entre les survivants de la Ville et une armée du Chaos venue de la Forteresse Impie... Mais ceci est une autre histoire.

CARACTERISTIQUES

Concurrent type

FOR 12, CON 15, TAI 14, INT 14, POU 14, DEX 13, CHA 14, PdV/Bm : 17/08.

Armure : cuir ou demi-plaques, sauf l'Agent de la Loi qui est en plaques avec heaume (vertueuse, en plus!).

Armes : épée large 60/55% — 1d8+1+1d6 (ou autre, selon nationalité); arc 55/-% — 1d8+1.

Compétences : Embuscade 40%, Se Cacher 50%, Éviter 30%, Chevaucher 55%, Grimper 35%, Chercher 55%, Cartographie 15%, Persuader 30%.

Ce n'est qu'une fiche type. Personnalisez chaque PNU à votre idée.

Nomade type

FOR 15, CON 16, TAI 13, INT 13, POU 15, DEX 14, CHA 11, PdV/Bm : 17/08.

Armure : barbare 1d8-1.

Armes : arc du désert 75/-% — 1d10+2; épée courte 60/50% — 1d6+1+1d6.

Compétences : Monter à chameau 80%, Survie dans le désert 80%, Se cacher 50%, Embuscade 55%, Pister 75%, Parler le Commun 15%, Faire un piège 30%.

Brathair

Idem, avec 85% à l'arc et 90/80% à l'épée; 70% en Eloquence, Persuader et Crédit.

Habitant type de la Ville

FOR 10, CON 12, TAI 16, INT 17, POU 13, DEX 13, CHA 14, PdV/Bm : 16/08.

Armure : —

Armes : pistolet sonique 30% — 2d6; arme blanche au choix (avec une préférence pour les dagues) 60/60%.

Compétences : Connaissance des poisons 60%, Connaissance de la Musique 80%, Autres Connaissances à 50%, Chanter 70%, Parler le Commun 55%, Éviter 35%, Voir 50%.

scénario

Tristan Lhomme

illustration

Éric Larnoy