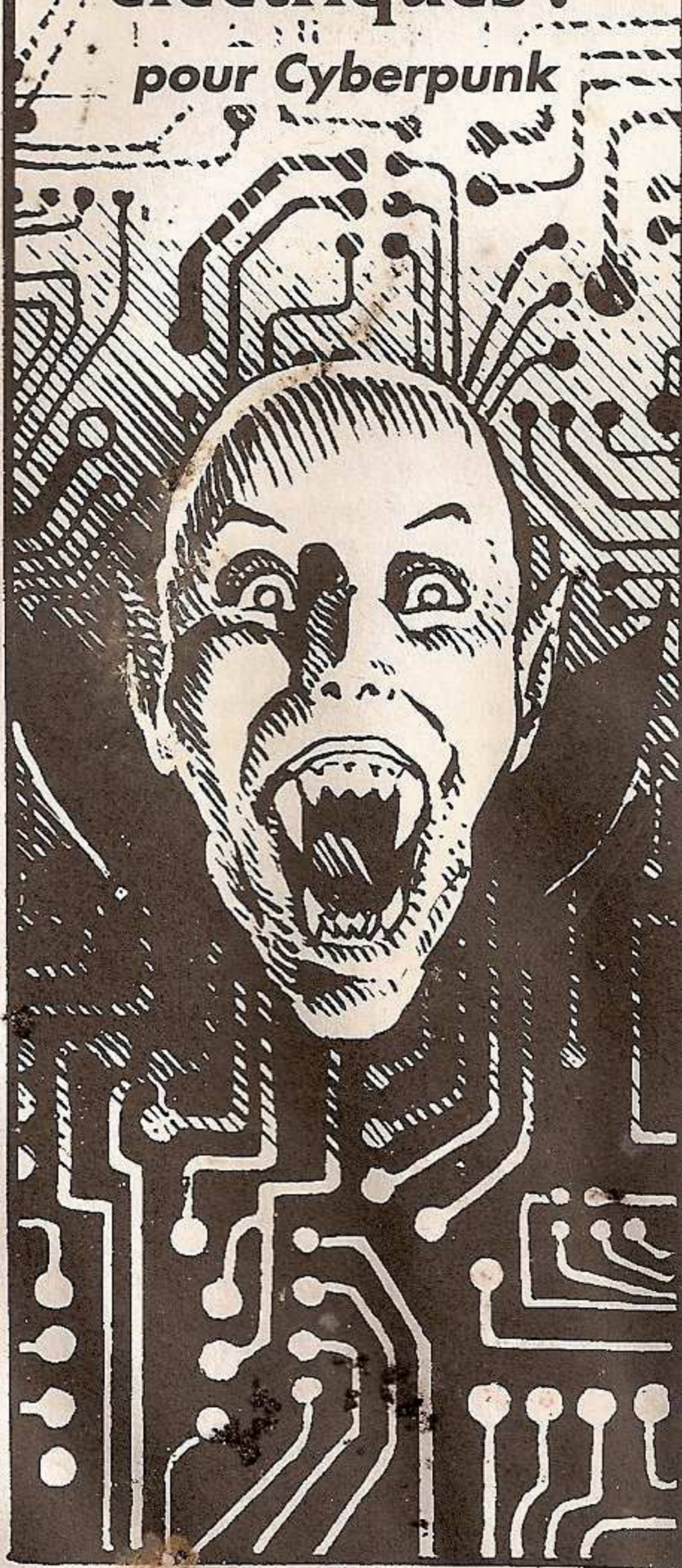


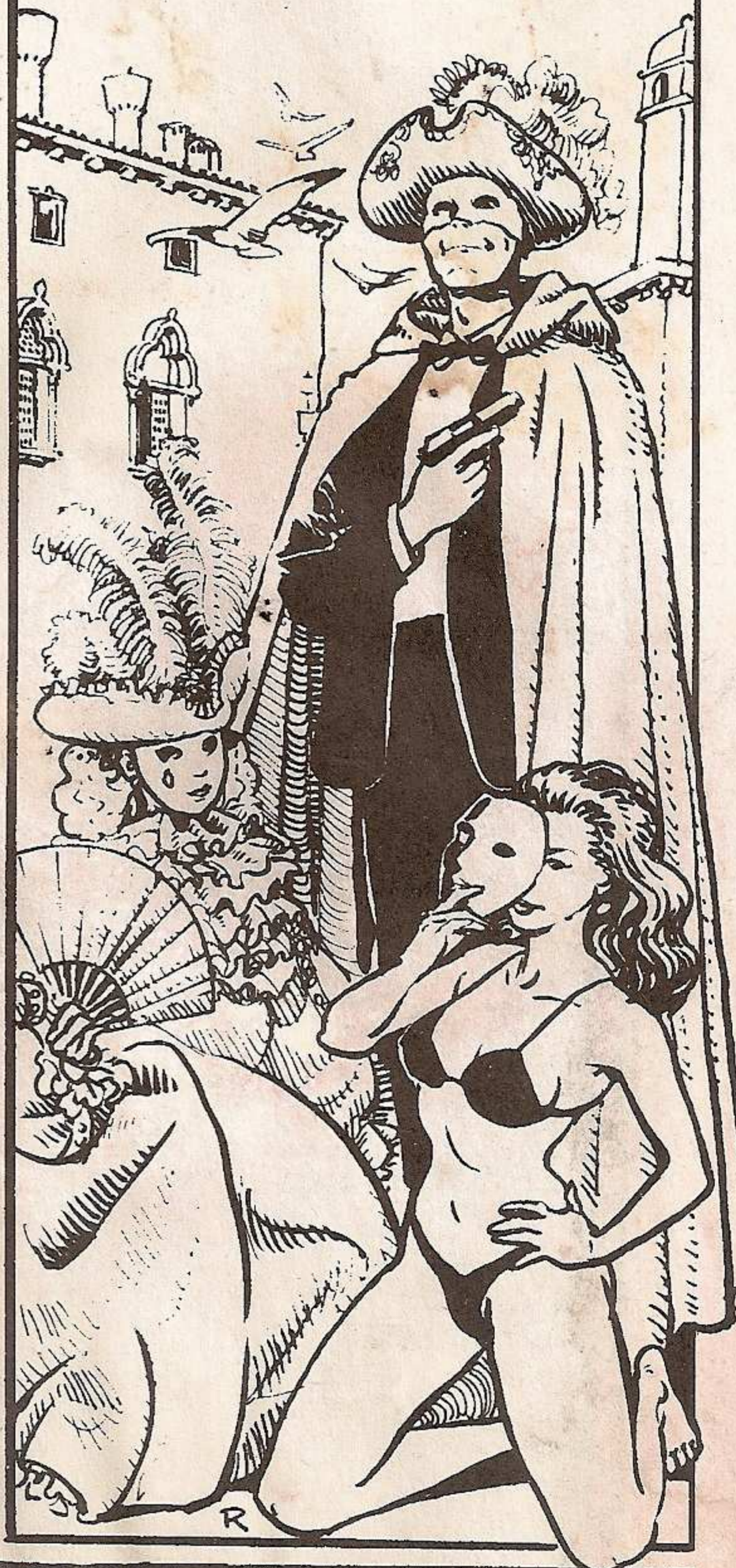
**Une histoire
de fesses**
pour Warhammer



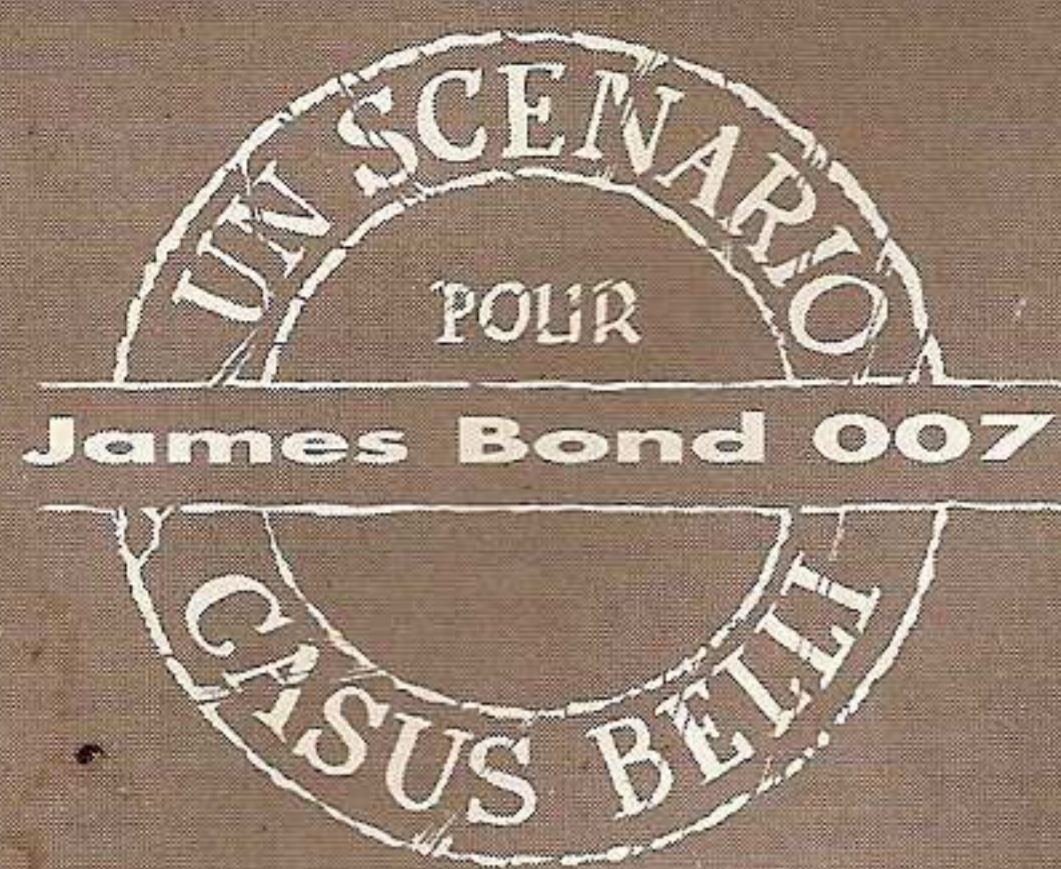
**Les Netrunners
rêvent-ils
de vampires
électriques ?**
pour Cyberpunk



Sauver Venise
pour James Bond 007



**Le maître
des engoulevants**
pour L'appel de Cthulhu



Sauver Venise

Quatre Agents pourraient entreprendre cette mission qui met en scène une nouvelle organisation. Pour plus de détails sur la ville de Venise, reportez-vous à l'article p 72 et 73.

La liste des participants au congrès « Sauver Venise » justifie que les agents du M.I.6 assurent une surveillance efficace et discrète. Mais derrière les masques du carnaval, l'ennemi n'est pas toujours celui que l'on attend.

Briefing pour les personnages

« Sauver Venise » est le thème d'un congrès qui se tiendra à Venise pendant le carnaval, c'est-à-dire en février. Pendant cinq jours, des savants de divers horizons exposeront à un groupe de financiers potentiels les solutions qu'ils ont envisagées pour que Venise puisse être sauvée de son funeste destin.

La liste des hôtes de marque de ce congrès a de quoi alerter les Services secrets. Entre autre, un membre de la famille royale britannique sera présent et va côtoyer un personnage des plus inquiétants (voir Briefing pour le maître de jeu).

Les Agents ont donc pour mission de se rendre à Venise et d'assurer la surveillance du congrès et la protection éventuelle des ressortissants britanniques. Le choix des moyens est laissé à leur jugement mais la discrétion serait la bienvenue.

Briefing pour le maître de jeu

Le M.I.6 va être confronté à une nouvelle organisation internationale, l'Hydre, qui prévoit d'enlever les quelques cinquante participants au congrès et exiger une rançon en rapport avec les énormes moyens financiers dont disposent les invités.

Le congrès a été organisé dans un but tout à fait louable par la comtessa Rossana Di Simione, qui est totalement étrangère à la machination. Compte tenu de la personnalité des invités, les mesures de sécurité vont être particulièrement importantes. La présence d'un membre de la famille royale britannique justifie des mesures de protection spéciales de la part des Services secrets, d'autant plus que la présence d'un autre invité a pour effet d'alerter le M.I.6. Choisissez l'identité de cette personnalité en fonction de votre campagne et des missions que vos PJ ont déjà entreprises. Le choix de sir Hugo Drax (*Moonraker*, livre de règles page 130) serait judicieux mais il peut être remplacé par un autre personnage à votre convenance, pour peu que les fichiers du M.I.6 justifient à son égard une mise en alerte ou que les Agents puissent avoir des raisons de s'inquiéter de sa présence. Notez bien que ce personnage n'a pas de lien avec l'intrigue de Venise, il en est victime, lui aussi. N'importe quel « cerveau » peut faire l'affaire mais il importe de le choisir avec précaution car les PJ devraient – en toute logique – finir par le sauver de ses ravisseurs et sans doute aura-t-il l'occasion de les connaître, ce qui peut modifier les événements de vos futurs scénarios.

L'Hydre a infiltré le congrès avec quatre de ses membres. Aurora Sottopor-

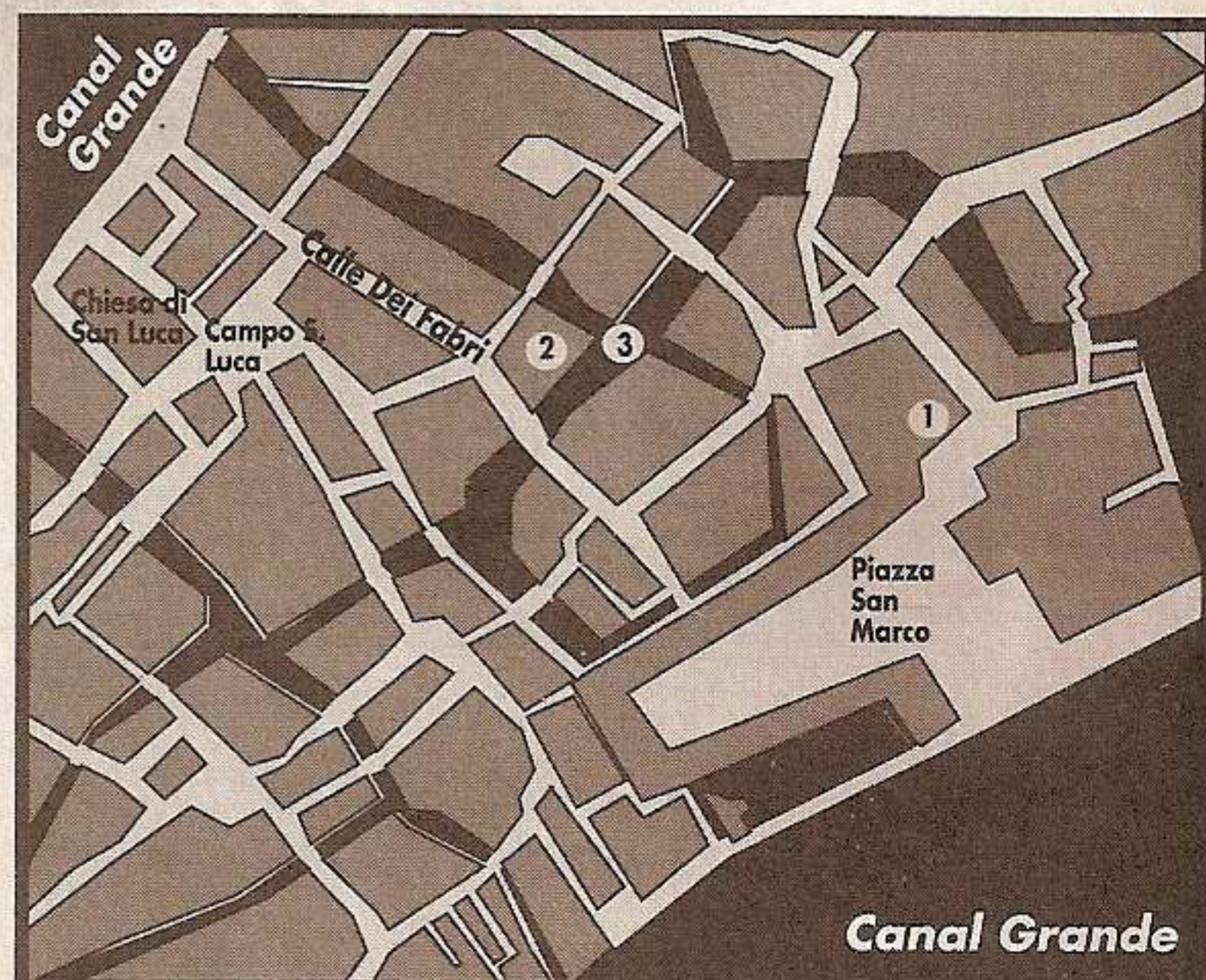
teghi remplacera la comtessa, Alberto Zucchini prendra la place du surveillant des caméras, Dante Matta s'installera à la place du garde posté à l'entrée de l'ancien passage secret et Bella Fiori se glissera à la place d'une des invitées. C'est au cinquième jour du congrès que l'Hydre entrera en action. La demande de rançon viendra immédiatement après.

Compte tenu de la liberté d'action qu'il accorde aux joueurs, ce scénario va nécessiter un certain travail d'improvisation de votre part. Le déroulement de l'action va dépendre de la manière dont les joueurs s'y prendront pour remplir leur mission. Il vous appartiendra de modifier ou d'adapter les plans des méchants en fonction des précautions que les PJ prendront. N'oubliez jamais qu'un membre au moins de l'organisation a toutes les chances de connaître les actions des PJ très rapidement. Régalez vos joueurs, dans cette ambiance vénitienne de carnaval, ils devraient prendre autant de plaisir à visiter les lieux qu'à réussir la mission.

Le congrès

« Sauver Venise » a été organisé par la comtessa Di Simione qui met son palais de Campo San Luca à la disposition de cette cause. Des spécialistes vont présenter leurs projets de sauvetage de la ville à des mécènes susceptibles de financer l'opération. Les projets présentés doivent aboutir, à la fin des cinq jours de congrès, à un plan sérieux et financé. Pour que Venise soit présentée aux congressistes sous son aspect le plus spectaculaire, c'est la période du carnaval qui a été choisie, dans la seconde quinzaine du mois de février. Les travaux débutent le jeudi et l'on s'attend à ce que le projet final puisse être mis au point le lundi suivant.

Les participants « travaillent » l'après-midi et sont conviés, chaque soir, à un dîner à thème en rapport avec l'ambiance de carnaval qui a envahi la ville. Ils sont logés à l'hôtel Europa & Regina (repère 1 sur le plan ci-dessous).



- | | | | |
|---|------------------------------|---------|---------|
| 1 | Hôtel Europa & Regina | 0 100 m | Le site |
| 2 | Palazzo Simione | | |
| 3 | Stationnement du bateau-paon | | |

Voici le programme des réjouissances :

- Jeudi : accueil des participants, réception, présentation du programme ; dîner à thème : la mer.
 - Vendredi : début des travaux (15 h 00), visite commentée du site ; dîner à thème : la tradition vénitienne.
 - Samedi : exposé des propositions des spécialistes (de 15 à 19 h 00) ; dîner à thème : les savants illustres.
 - Dimanche : exposé des plans de financement (de 15 à 19 h 00) ; dîner à thème : les monnaies.
 - Lundi : rapport et présentation du projet final (de 15 à 19 h 00) ; dîner à thème : les héros.
- Toutes les soirées débutent à 20 h 30, les dîners sont servis de 21 h 00 à 23 h 00.

Les participants

Le groupe des spécialistes se compose de trois géologues, cinq architectes et deux océanologues. Les « financiers » et hôtes de marque sont au nombre de quarante. Parmi eux : un membre de la famille royale britannique, un « Méchant Principal » très riche, le président de la République italienne, le maire de Venise, des représentants de fondations de mécénat privé, des industriels du bâtiment, de riches Italiens. Il est impossible de préciser ici l'ensemble des personnalités présentes, vous pouvez y présenter tous les mécènes et industriels que vous souhaitez... un seul impératif : la richesse !

Le palais

Le palazzo de la comtesse Di Simione se situe à l'extrémité du Campo San Luca (voir repère n° 2 sur le plan de site), à proximité de la place St Marc et de l'hôtel Europa & Regina. Le palais a été littéralement envahi par les services de sécurité de la police locale car deux éminentes personnalités politiques italiennes vont participer au congrès. Une régie de surveillance par caméras contrôle les points d'accès sensibles : le hall d'entrée, les couloirs d'accès et la salle de réunion. Un poste de sécurité a été installé à l'entrée du palais dont le rez-de-chaussée est presque entièrement consacré au congrès. Les appartements de la comtesse et du personnel se trouvent dans les étages. Les débats ont lieu dans un grand salon dont la porte unique est surveillée en permanence par les caméras.

La comtesse a signalé à la police l'existence d'un passage secret qui menait autrefois aux rives du canal. Il s'agit d'un très ancien conduit dont l'issue est maintenant située à plusieurs mètres sous le niveau de l'eau. En principe, personne ne peut accéder à ce corridor qui mène à la cheminée pivotante de la salle de réunion, mais les policiers ont jugé bon de mettre un des leurs en faction pour parer à une éventuelle intrusion sous-marine.

Le plan de l'Hydre

• A deux jours du congrès, la comtesse Rosana est enlevée. Aurora Sottoporteghi prend sa place (Déguisement QR1) et conduit toutes les affaires de la comtesse jusqu'au dimanche. La pseudo-comtesse évite soigneusement tout contact avec ses relations habituelles en prétextant la charge de préparation qui pèse sur elle. Son personnel habituel a été mis en



congé et ce sont les services de sécurité qui ont choisis les extras chargés des travaux domestiques.

• Le carnaval ayant débuté, l'Hydre commence à faire circuler sur les canaux le superbe bateau camouflé qu'elle a conçu (voir les caractéristiques plus loin).



• Jeudi. Parmi les participants s'est introduite la « responsable de communication » d'un grand groupe industriel et financier. Bella Fiori, sous un déguisement minimum, a pris la place de cette invitée (son subterfuge est pratiquement indétectable).

• Dimanche

— A la relève du policier chargé de surveiller les caméras, Alberto Zucchini neutralise le surveillant, endosse son uniforme et grime son visage (QR 2). Dès 16 heures, les moniteurs de surveillance peuvent, au gré de Zucchini, afficher une bande vidéo enregistrée la veille. Ce ne serait pas suffisant pour tromper un surveillant attentif mais un observateur occasionnel aura peu de chances de le remarquer (jet d'Intelligence au FD 3 ou Sixième Sens FD 2).

— La pseudo-comtesse, comme chaque jour, joue les maîtresses de maison attentives et veille au confort de tous, y compris des gardes et plus particulièrement de celui qui se trouve en poste dans l'ancien passage secret. Il bénéficie d'un excellent plateau-repas... aujourd'hui soigneusement imprégné d'un puissant somnifère.

— A 13 heures, Dante Matta s'est rendu dans le passage secret par la voie sous-marine. Il a endossé l'uniforme du garde endormi. Il fixe une arme sous la table de réunion, devant la place occupée par Bella.

— Le bateau-paon vient stationner près du palazzo vers 17 heures et déploie sa roue au « carrefour ». Avec l'aide de Dante, Guiseppe Esposito et Gabriella Strozzi déploient le sas pneumatique qui rouvre la voie secrète vers le bateau-paon.

— 17 h 30. Dante ouvre la porte secrète et pénètre dans la salle de réunion en tenant une bombe qu'il va placer devant la porte d'entrée. Il est évident que dès qu'il l'a mise en marche, le moindre contact la fera exploser, et le compte à rebours visible est là pour convaincre les victimes de s'enfuir par la seule issue possible (le passage secret). Il s'agit en fait d'une bombe de faible puissance, bien que très impressionnante, qui empêcherait tout juste le passage de la porte en cas de problèmes. Dante invite toutes les personnes présentes à se diriger vers la porte secrète, sous la menace de son arme. Bella tentera tout d'abord d'inciter

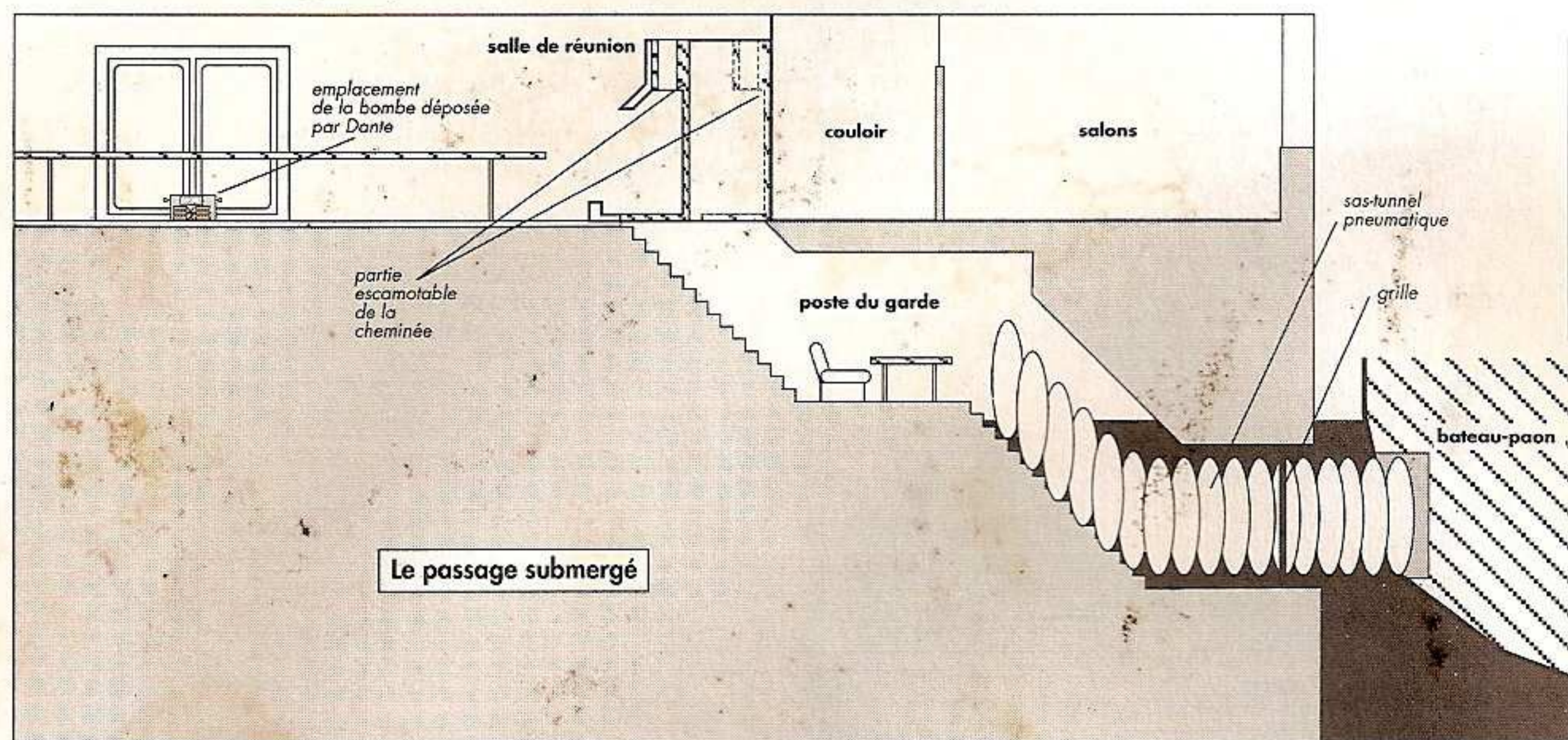
tous les participants à s'exécuter. En cas de réticence, elle s'emparera de l'arme et menacera elle aussi.

Cinq minutes devraient suffire pour que tous les participants suivent le passage et pénètrent dans le sas qui s'ouvre directement dans les flancs du bateau-paon. Si une poursuite s'engage, l'Hydre lâchera la roue déployée du paon et s'enfuira.

Les quatre membres de l'organisation rejoindront ensuite leur base secrète et la demande de rançon sera lancée dès que les deux autres auront pu les rejoindre.

Le bateau-paon

Conçu par l'Hydre, le bateau-paon est une vedette rapide qui, pour la circonstance, a été décorée en bateau de carnaval. Elle a l'aspect d'un paon dont l'immense roue peut être déployée grâce à des vérins pneumatiques. Cette queue est réalisée avec des tissus fixés à une armature télescopique et, étendue, elle forme une roue colorée de plusieurs mètres de rayon. Cette décoration, déployée, empêche la vedette de se glisser sous les ponts et dans la plupart des canaux de la ville.



Dès le début du carnaval, ce bateau-paon sillonne les canaux et déploie sa roue dans tous les endroits (« carrefours » aquatiques, canaux de grande largeur, etc.) où cela lui est possible. Chacun peut donc (les PJ en autres) s'habituer à le voir évoluer et stationner partout en ville.

La coque est équipée d'un sas pneumatique qui peut se connecter à l'entrée du passage sous-marin du palais, le bruit de mise en œuvre du sas est aisément masqué par celui des vérins qui déploient la roue du paon.

Les décorations peuvent être éjectées en un seul tour de poursuite et si la roue est larguée ouverte, elle bloquera totalement le passage dans tout canal de taille inférieure à celle du canal San Marco.

La vedette peut aisément contenir les cinquante prisonniers et dans un aménagement tel qu'ils ne pourront pas tenter une évasion directe.

des membres de l'organisation ayant son propre appartement en ville, rien ne peut relier cet endroit à l'Hydre. Dans l'un des murs, sous le pont, un portail s'escamote pour laisser passer un bateau de taille moyenne et il existe une issue plus profonde au fond du canal (voir les plans de la base).

Le principal accès est celui qui permet à n'importe quel bateau d'entrer sans éveiller l'attention dans ce quartier assez peu fréquenté. Une télécommande spécialement codée en contrôle l'ouverture. La seconde entrée se situe dans un bâtiment à usage résidentiel qui se situe au-dessus de la base. Les agents de l'Hydre peuvent y entrer et en sortir à volonté... il leur appartient sous un nom d'emprunt parfaitement inexistant.

Les otages sont installés dans la salle de détention. Celle-ci a été spécialement équipée pour les accueillir dans un confort très acceptable (les agents de l'Hydre ne sont pas des sauvages !) bien que la promiscuité puisse gêner quelques-uns des otages.

Le bateau-paon

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
-2	7	20	25	200	9	50
0	4	55	90	500	8	50

La première ligne correspond aux possibilités de l'engin avec son « déguisement » ; la seconde, après largage de la décoration.

La rançon

Si l'enlèvement réussit – ce qui n'est pas sûr, compte tenu des ressources dont les joueurs peuvent faire preuve – l'Hydre va pouvoir concrétiser son action en exigeant une rançon de 50000000\$ (300 millions de francs, 30 millions de livres) soient plus de 1/4 de mètre cube d'or ; quelques 5 tonnes de métal précieux.

La méthode de livraison est la suivante : l'Hydre fournit un bateau télécommandé (et modifié) dans lequel l'or doit être chargé. Ce bateau est ensuite pris en charge par les bénéficiaires et échangé contre le bateau contenant les prisonniers.

Mais l'Hydre a équipé l'embarcation qui récupère la rançon d'un système qui fait passer les lingots dans la cale et de là, les transborde dans un engin sous-marin qui se déplace au fond de la lagune.

Dès que le chargement est terminé, le bateau télécommandé se dirige vers le large et explose, tandis que

l'engin sous-marin prend une toute autre direction (en l'occurrence celle de la base secrète de l'organisation). Exigence de l'Hydre : aucun radar ne doit surveiller la lagune pendant l'opération (et ce point est facile à vérifier).

Un indice, à noter par des PJ observateurs, peut leur faire soupçonner une manigance : la ligne de flottaison du bateau ne s'abaisse pas comme elle devrait le faire si l'on chargeait effectivement cinq tonnes à bord.

Le submersible Hydra

L'engin sous-marin conçu et réalisé d'après les plans de l'organisation est une version agrandie et modifiée du submersible d'attaque *Mantis* (voir *Manuel Q*, page 69 ou *Rien que pour vos yeux*). Il peut accueillir trois passagers dans de bonnes conditions et sa charge utile est fortement accrue au détriment de ses capacités de profondeur opérationnelle.

L'Hydre n'a pu résister au plaisir de concevoir sa carrosserie dans une forme rappelant celle de l'hydre d'eau douce et de la doter de six bras articulés. Ces appendices agissent comme les bras du submersible *Mantis* mais n'occasionnent que des dégâts de Classe G.

Le submersible Hydra

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
0	6	10	20	200	5	8

(tous employés)

L'Hydre

C'est une organisation criminelle fondée par un comédien de génie.

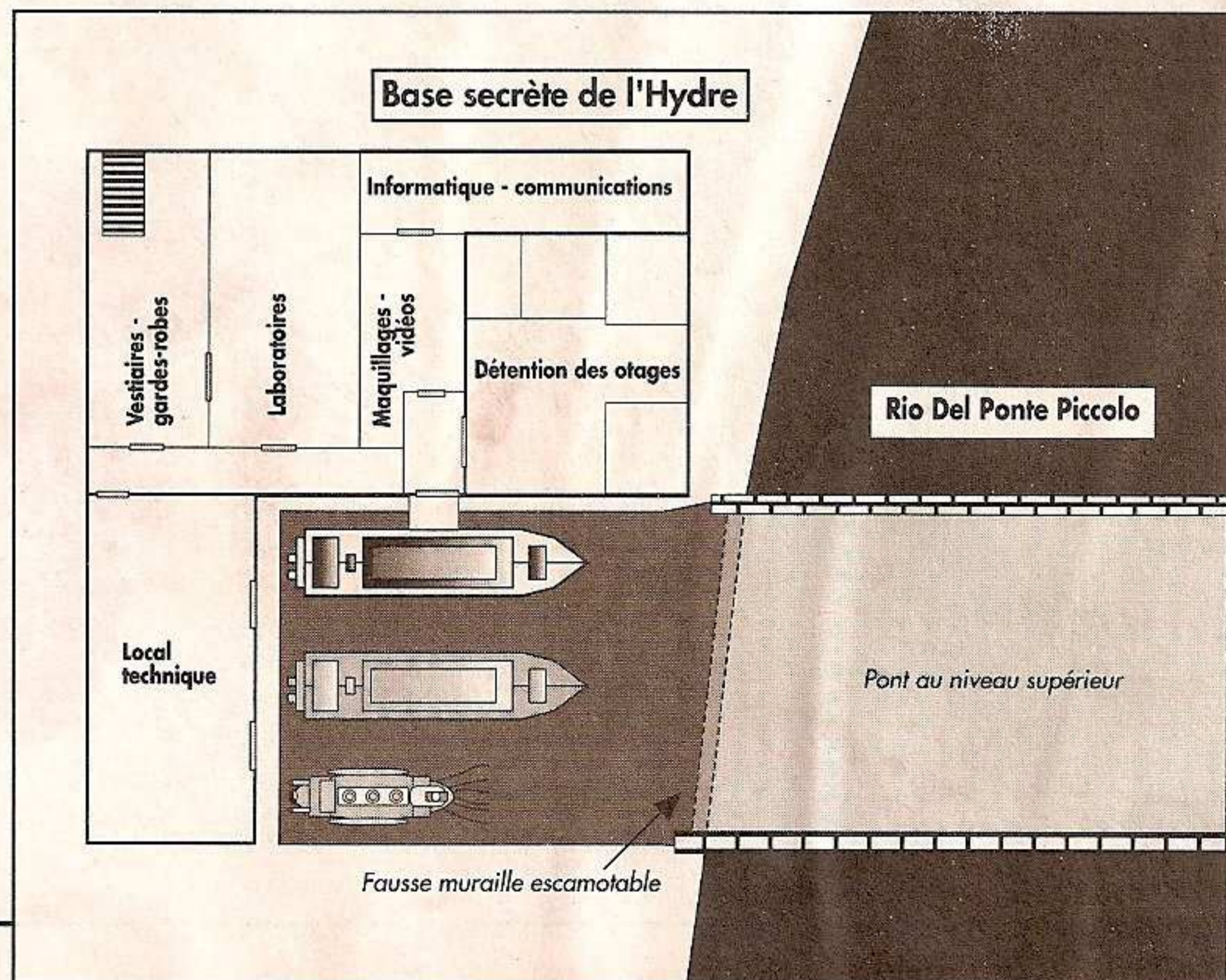
Elle base son efficacité sur une grande maîtrise de l'art du déguisement et sur une interchangeabilité quasi totale de ses membres. Tous sont d'une taille et d'une corpulence suffisamment proches pour qu'il leur soit possible de passer l'un pour l'autre dans la plupart des cas. Ils sont également formés à l'interprétation de rôles et sont capables de prendre la place de quasiment n'importe qui – dans les limites de leurs tailles, évidemment.

Comme la créature légendaire, l'Hydre se compose de six « têtes » : des groupes répartis dans six grandes villes du monde. Et chaque groupe rassemble six membres qui opèrent de concert en liaison avec les autres « têtes ». Chaque fois qu'une opération est lancée, chacun des membres concernés est assuré d'avoir, quelque part dans le monde, un alibi inattaquable.

La tête de Venise se compose de Giuseppe Espoito, Bella Fiori, Dante Matta, Aurora Sottoporteghi, Gabriella Strozzi, Alberto Zucchini.

La base secrète

L'Hydre a installé sa base secrète dans l'Isola della Giudecca, dans le Rio del Ponte Piccolo. Chacun



conception
Thierry Meichel
 texte et plans
Michel Serrat
 illustration
Rolland Barthélémy

LES MEMBRES DE L'HYDRE

Aurora Sottoporteghi

FOR : 8 DEX : 9 VOL : 9 PER : 15 INT : 12
 Compétences (Niveau/Chance de Base) : Agilité (8/16), Charisme (11/20), Combat à Distance (2/14), Combat au Corps à corps (2/10), Conduite Auto (6/18), Déguisement (12/22), Furtivité (11/20), Jeu (6/21), Langues (8/20), Nautisme (8/16), Séduction (12/22), Sixième Sens (12/25), Usages Locaux (14/29).
 Talents : Connaisseur, Photographie.
 Rang : Criminelle
 Taille : 1,75 m ; poids : 60 kg ; âge : 30.
 Apparence : Attirante
 Points de Célébrité : 37
 Points de Survie : 5
 Vitesse : 3
 Classe de Dégâts à Mains Nues : A
 Endurance : 28 H
 Cap. Course/Nage : 25 mn
 Cap. Charge : 46-70 kg
 Champs d'Expérience : Informatique, Sciences Politiques.
 Faiblesses : néant
 Idiosyncrasies : néant
 Modificateurs d'Interaction : Réaction (+1), Persuasion (-1), Séduction (0), Interrogation (-1), Torture (+1).

Alberto Zucchini

FOR : 11 DEX : 10 VOL : 9 PER : 10 INT : 10
 Compétences (Niveau/Chance de Base) : Combat à Distance (10/20), Combat au Corps à corps (6/17), Conduite Auto (12/22), Crochetage Serrures/Coffres (12/22), Déguisement (12/22), Démolition (4/14), Electronique (8/18), Furtivité (5/14), Nautisme (12/22), Pilotage (12/22), Plongée (1/11), Science (8/18), Sixième Sens (6/16).
 Talents : Photographie
 Rang : Criminel
 Taille : 1,78 m ; poids : 80 kg ; âge : 29.
 Apparence : Normale
 Points de Célébrité : 51
 Points de Survie : 6
 Vitesse : 2
 Classe de Dégâts à Mains Nues : B
 Endurance : 28 H
 Cap. Course/Nage : 25 mn
 Cap. Charge : 71-95 kg
 Champs d'Expérience : Génie Mécanique
 Faiblesses : néant
 Idiosyncrasies : néant
 Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (0), Séduction (0), Interrogation (0), Torture (-1).

Bella Fiori

FOR : 7 DEX : 10 VOL : 8 PER : 12 INT : 14
 Compétences (Niveau/Chance de Base) : Combat à Distance (8/17), Combat au Corps à corps (4/11), Cryptographie (8/20), Déguisement (13/27), Démolition (15/29), Electronique (15/29), Furtivité (5/13), Interrogation (14/28), Langues (4/18), Science (15/29).
 Talents : Photographie, Premiers Soins.
 Rang : Criminelle

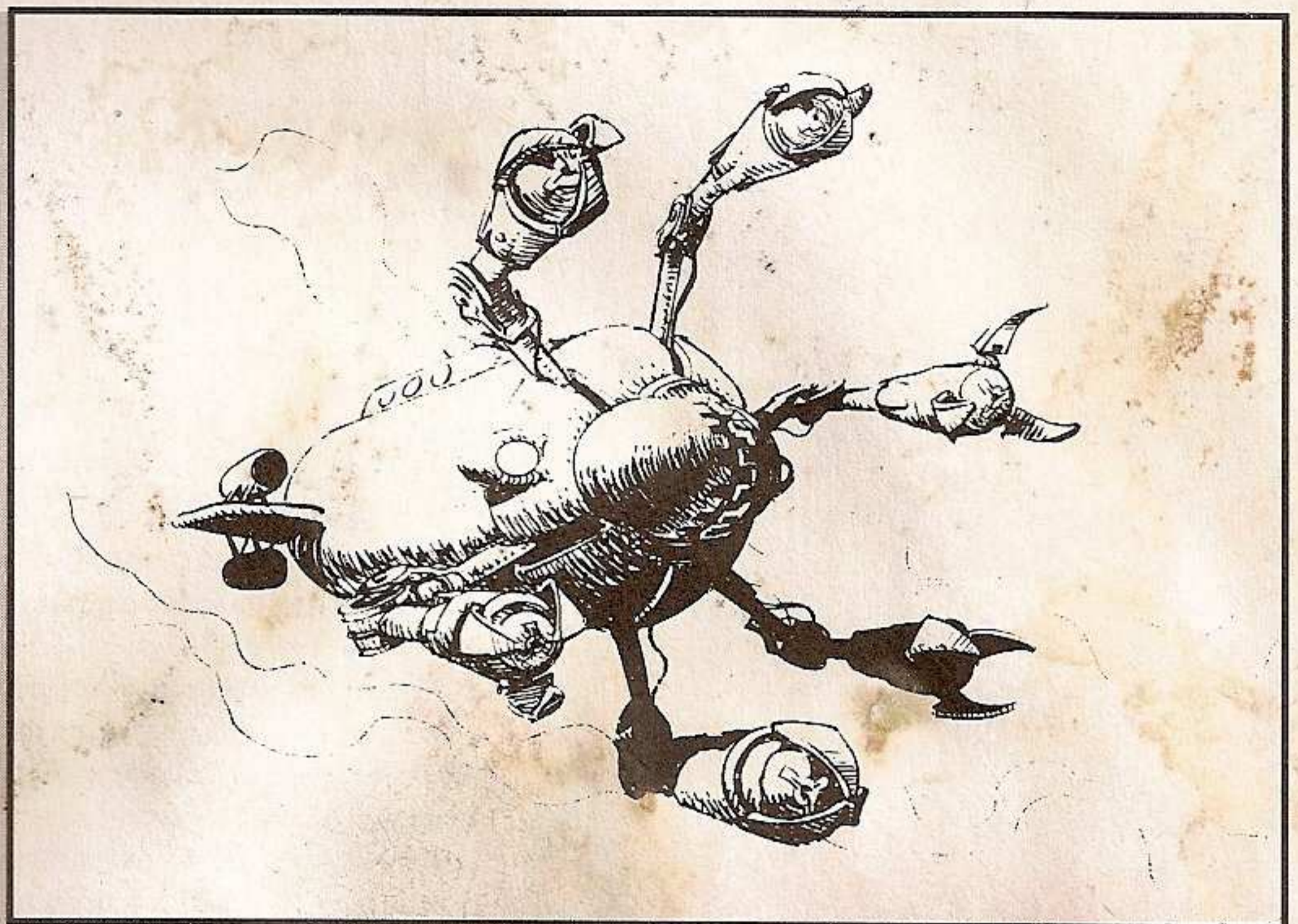
Taille : 1,62 m ;
 poids : 70 kg ;
 âge : 32.
 Apparence : Non Attirante
 Points de Célébrité : 63
 Points de Survie : 7
 Vitesse : 2
 Classe de Dégâts à Mains Nues : A
 Endurance : 28 H
 Cap. Course/Nage : 25 mn
 Cap. Charge : 46-70 kg
 Champs d'Expérience : Biologie/Biochimie, Chimie, Médecine/Physiologie.
 Faiblesses : Attirance pour les membres du sexe opposé
 Idiosyncrasies : néant
 Modificateurs d'Interaction : Réaction (-2), Persuasion (-2), Séduction (+2), Interrogation (-2), Torture (-1).

Dante Matta

FOR : 10 DEX : 12 VOL : 7 PER : 12 INT : 10
 Compétences (Niveau/Chance de Base) : Agilité (2/13), Charisme (9/16), Combat à Distance (14/26), Combat au Corps à corps (12/22), Conduite Auto (2/14), Crochetage Serrures/Coffres (1/13), Déguisement (8/18), Démolition (12/22), Furtivité (9/16), Langues (2/12), Nautisme (8/18), Pilotage (2/14), Plongée (9/20), Séduction (6/14), Sixième Sens (10/21), Usages Locaux (4/16).
 Talents : néant
 Rang : Criminel
 Taille : 1,74 m ; poids : 74 kg ; âge : 33.
 Apparence : Sensationnelle
 Points de Célébrité : 129
 Points de Survie : 5
 Vitesse : 3
 Classe de Dégâts à Mains Nues : B
 Endurance : 28 H
 Cap. Course/Nage : 25 mn
 Cap. Charge : 46-70 kg
 Champs d'Expérience : Criminologie, Droit, Informatique, Toxicologie.
 Faiblesses : néant
 Idiosyncrasies : Néant
 Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (-1), Séduction (-2), Interrogation (0), Torture (0).

Gabriella Strozzi

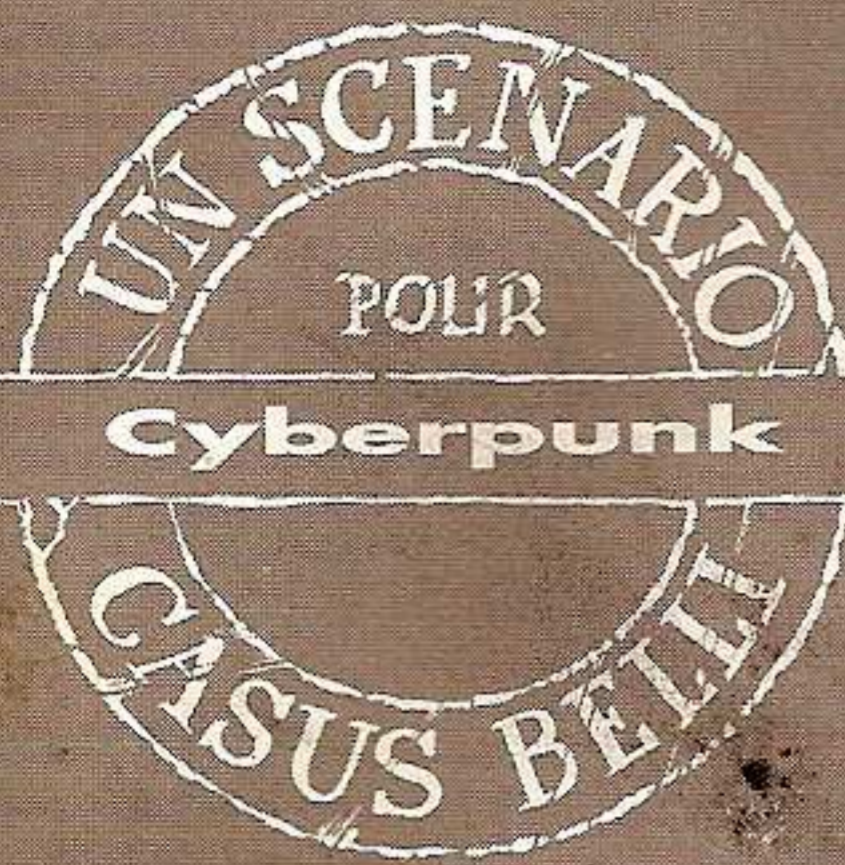
FOR : 12 DEX : 13 VOL : 12 PER : 8 INT : 8
 Compétences (Niveau/Chance de Base) : Agilité (14/26), Alpinisme (17/26), Charisme (1/13), Combat à Distance (2/12), Combat au Corps à corps (14/26), Déguisement (8/16), Equitation (2/12), Furtivité (8/20), Nautisme (10/20), Plongée (9/21), Sixième Sens (6/14).



Talents : Photographie, Premiers Soins.
 Rang : Criminelle
 Taille : 1,73 m ; poids : 70 kg ; âge : 34.
 Apparence : Séduisante
 Points de Célébrité : 69
 Points de Survie : 6
 Vitesse : 2
 Classe de Dégâts à Mains Nues : B
 Endurance : 30 H
 Cap. Course/Nage : 40 mn
 Cap. Charge : 71-95 kg
 Champs d'Expérience : Tennis, Ski Nautique, Ski, Squash.
 Faiblesses : Claustrophobie
 Idiosyncrasies : néant
 Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (0), Séduction (0), Interrogation (0), Torture (-1).

Guiseppe Esposito

FOR : 8 DEX : 13 VOL : 10 PER : 13 INT : 8
 Compétences (Niveau/Chance de Base) : Agilité (12/22), Alpinisme (12/21), Combat à Distance (2/15), Combat au Corps à corps (2/10), Conduite Auto (2/15), Crochetages Serrures/Coffres (11/24), Déguisement (12/20), Furtivité (13/23), Nautisme (2/15), Pickpocket (14/27), Sixième Sens (7/17), Usages Locaux (3/16).
 Talents : Connaisseur, Photographie.
 Rang : Criminel
 Taille : 1,72 m ; poids : 65 kg ; âge : 34.
 Apparence : Attirante
 Points de Célébrité : 115
 Points de Survie : 6
 Vitesse : 3
 Classe de Dégâts à Mains Nues : A
 Endurance : 28 H
 Cap. Course/Nage : 25 mn
 Cap. Charge : 46-70 kg
 Champs d'Expérience : Beaux-Arts, Collections Rares, Droit, Joaillerie, Ski Nautique.
 Faiblesses : Superstition
 Idiosyncrasies : néant
 Modificateurs d'Interaction : Réaction (-1), Persuasion (-1), Séduction (+1), Interrogation (0), Torture (+1).



Les Netrunners rêvent-ils de vampires électriques ?

Cette aventure peut faire suite au scénario « Les lumières de la ville » paru dans CB n° 62 ; il peut aussi faire l'affaire de personnages, pas trop aguerris, venant d'autres horizons.

Avant ces événements la Matrice me faisait rêver, à présent elle me donne des cauchemars. Vous qui lisez ces lignes, je vous souhaite de ne jamais vivre une telle aventure...

Gladys «Piece of Cake» Gallagher

L'histoire

John Adler IV est un fils de Cadre corporatif, fan de séries télévisées ayant des Netrunners pour héros. Il a grassement payé un vieux Netrunner pour lui apprendre les bases du métier et désire maintenant participer à de véritables actions afin de vivre réellement les innombrables aventures de ses idoles. La première sera aussi la dernière...

Mais son histoire ne s'arrête pas là. Alors que son corps est enterré, son esprit, sous forme de fichier, fusionne avec l'Intelligence Artificielle qui a causé sa mort.

Le résultat de cette étrange alchimie est une entité, à mi-chemin entre l'humain et l'artificiel, qui ne songe qu'à se venger...

Acte I : Night City, un soir comme tous les autres

Les PJ sont attablés dans un bar louche où Frank « Right stuff » O'Neil, un Fixer de leur connaissance, leur a donné rendez-vous pour un « travail ». O'Neil arrive en compagnie de John E. Adler IV et de Lionel Brush, le garde du corps de ce dernier. Frank fait les présentations, paye une tournée, drague les éventuelles PJ et s'en va.

Adler veut engager les PJ pour l'aider à cambrioler un entrepôt, son but étant de s'approprier, pour sa collection privée, des bobines originales de vieux films d'horreur de la Hammer. Tout ceci est très sérieux, ce genre d'article pouvant atteindre des sommes rondellettes à Sotheby's. Bien que les moyens d'Adler lui permettent de les acquérir légalement il trouve plus « fun » de les voler !

Adler est très sûr de lui, voire un peu méprisant, sauf bien sûr envers les Netrunners présents qu'il condescend à traiter en égal. Il affiche les comportements, répliques et mimiques empruntés aux héros qu'il adule.

Pour leur aide, Adler propose un mois de salaire à chaque PJ (voir Cyberpunk p. 48), le double pour les Netrunners. L'offre est alléchante et ne devrait pas manquer de les tenter.

Le plan d'Adler est simple : il se réserve la tâche de neutraliser les systèmes d'alarme de l'entrepôt, le PJ Netrunner localise les bobines dans les fichiers de stock et les autres PJ pénètrent dans l'entrepôt, trouvent les bobines grâce aux indications fournies et les emportent. Simple et sans danger excessif. En somme un job cool bien payé...

Le scénario reste le même si les PJ refusent le boulot. Adler trouve une autre équipe, tente le cambriolage, meurt et rend les PJ responsables de sa mort pour avoir refusé son offre.

Là où les choses se gâtent

L'entrepôt vu de la Matrice offre un aspect minable : un construct cubique sans fioritures, typique des zones industrielles. Mais ce n'est qu'une apparence...

Ayant passé sans difficulté la première couche de protection, les Netrunners découvrent un gigantesque hérisson gris veiné de lumière noire. Inconscient du danger, Adler tente de traverser un mur de données. Aussitôt une énorme araignée de cristal jaillit du néant et transperce Adler de ses huit pattes. Avant que les autres Netrunners présents aient pu intervenir, l'icône d'Adler est comme vidée de toutes ses couleurs qui miroitent à présent dans l'abdomen de l'araignée. Il ne reste plus d'Adler qu'une statue de cristal qui vole en éclats. Si le PJ Netrunner ne se déconnecte pas immédiatement, l'araignée se tourne vers lui et trois Chiens d'Enfer apparaissent à leur tour...

Lorsque le Netrunner revient au monde physique, il trouve Adler immobile, les cheveux blancs, le visage déformé par l'horreur. Il est mort !

Une nuit avec les Hérissons

Toute une batterie de sonneries d'alarme résonne. Des projecteurs illuminent les alentours. Une dizaine de types patibulaires armés jusqu'aux dents sortent de l'entrepôt et se précipitent sur les PJ qui attendaient à l'extérieur le moment opportun pour entrer. Ce qui ne paraît être qu'un banal entrepôt est en fait la couverture du laboratoire qui fabrique les drogues du boostergang des Hérissons. Sachant cela, une fuite éperdue s'impose...

Les PJ ont devant eux une nuit d'enfer. Les Hérissons semblent partout et ne les lâcheront pas : poursuite en voiture, tirs en pleine rue au mépris des passants, court répit avant que leurs traces ne soient retrouvées, massacre en règle de tous les habitants de l'immeuble où se trouvent les PJ, qu'ils y résident ou qu'ils y soient réfugiés, etc.

Seule l'intervention des escouades de choc de la police sauve ceux des PJ qui ont couru assez vite...

Pause publicitaire

La police investit l'entrepôt, élimine jusqu'au dernier Hérisson et scelle les issues et les lignes de connexion à l'ordinateur. Les choses rentrent dans l'ordre, du moins en apparence. Le garde du corps d'Adler prévient le père qui convoque les PJ pour obtenir des précisions. Si ceux-ci se dérobent, Adler Père en conclut tout naturellement que les PJ sont responsables de la mort de son fils et lancent des Solos à leurs trousses : des ennuis dont, nous allons le voir, les PJ n'ont vraiment pas besoin...

Ce passage est l'occasion de faire une pause dans le scénario. Laissez croire aux joueurs que l'histoire est finie, allouez les points d'expérience, inscrivez « the end » en toutes lettres. Il faut endormir leur méfiance, laisser les choses se tasser. La suite de cette aventure est une bombe à retardement ; plus elle éclatera tard, plus elle aura d'effet.

L'idéal serait d'intercaler un ou deux scénarios quelconques qui ne seraient que prétexte aux pre-

mières manifestations de la vengeance d'Adler et n'auraient d'autre but que de mettre les PJ sur de fausses pistes...

Acte II : Quelque part dans la Matrice

Dans l'entrepôt désert, l'ordinateur ronronne toujours. Réduit à l'état de fichier déversé dans une mémoire, Adler est examiné par *p (prononcer : antislash étoile p), l'Intelligence Artificielle du système. Curieuse de la richesse de la personnalité humaine, l'I.A. fait une expérience : elle intègre le fichier « Adler » à ses données. Cette fusion permet à Adler de renaître sous la forme d'un programme pensant, un esprit informatique dominé par *p mais auquel l'I.A. passe tous ses caprices, ce qui revient à dire que *p est devenue Adler...

L'univers virtuel de l'entrepôt change. Masqué à tous par le cube, le hérisson se transforme en château gothique à mi-chemin entre celui de *La marque du Vampire* et de *Frankenstein*, dans lequel rôde *p/Adler sous la forme d'un vampire. Pour satisfaire les goûts de sa partie humaine, toujours plus gourmande de réalisme et de nouveauté, l'I.A. vide les mémoires contenant les fichiers de stock et les archives du boostergang pour parfaire l'univers virtuel, faisant disparaître d'irremplaçables pièces à conviction et de fastidieux inventaires mais recréant l'île des *Chasses du Comte Zaroff* et la jungle de *King Kong*... Mais cela ne s'arrête pas là.

De l'avantage des Trodes

La personnalité d'Adler est dominée par un puissant désir de vengeance que l'I.A. va s'efforcer d'assouvir.

I, II, III, IV: CPU.

V: Mur de données force + 10

A, B, C: Mémoire contenant le construct du château gothique

D: Mémoire contenant des programmes divers + le plan de l'entrepôt

E: Contrôleur ascenseur

F, G, H, I: Mémoire contenant l'intégration de personnalité d'Adler

J: Contrôleur des Robots manipulateurs du premier étage

K, M, N: Mémoire contenant le construct de l'île de King Kong + programmes divers

L: Contrôleur des droïdes nettoyeurs

O: Programmes divers

P: Contrôleur d'ateliers automatisés

Q, S, T: Mémoire contenant le construct des Chasses du Comte Zaroff

R: Contrôleur vidéo

U: Programmes divers

V: Contrôleur des caméras

1: Grille De la forteresse (force + 10)

2, 3, 4, 5: Terminaux CPU

6: Chauve-souris (chien de garde)

7: Vampire (chien d'enfer)

8: Chauve-souris (chien de garde)

9: Chauve-souris (chien de garde)

10: Vampire (chien d'enfer)

11: Liche

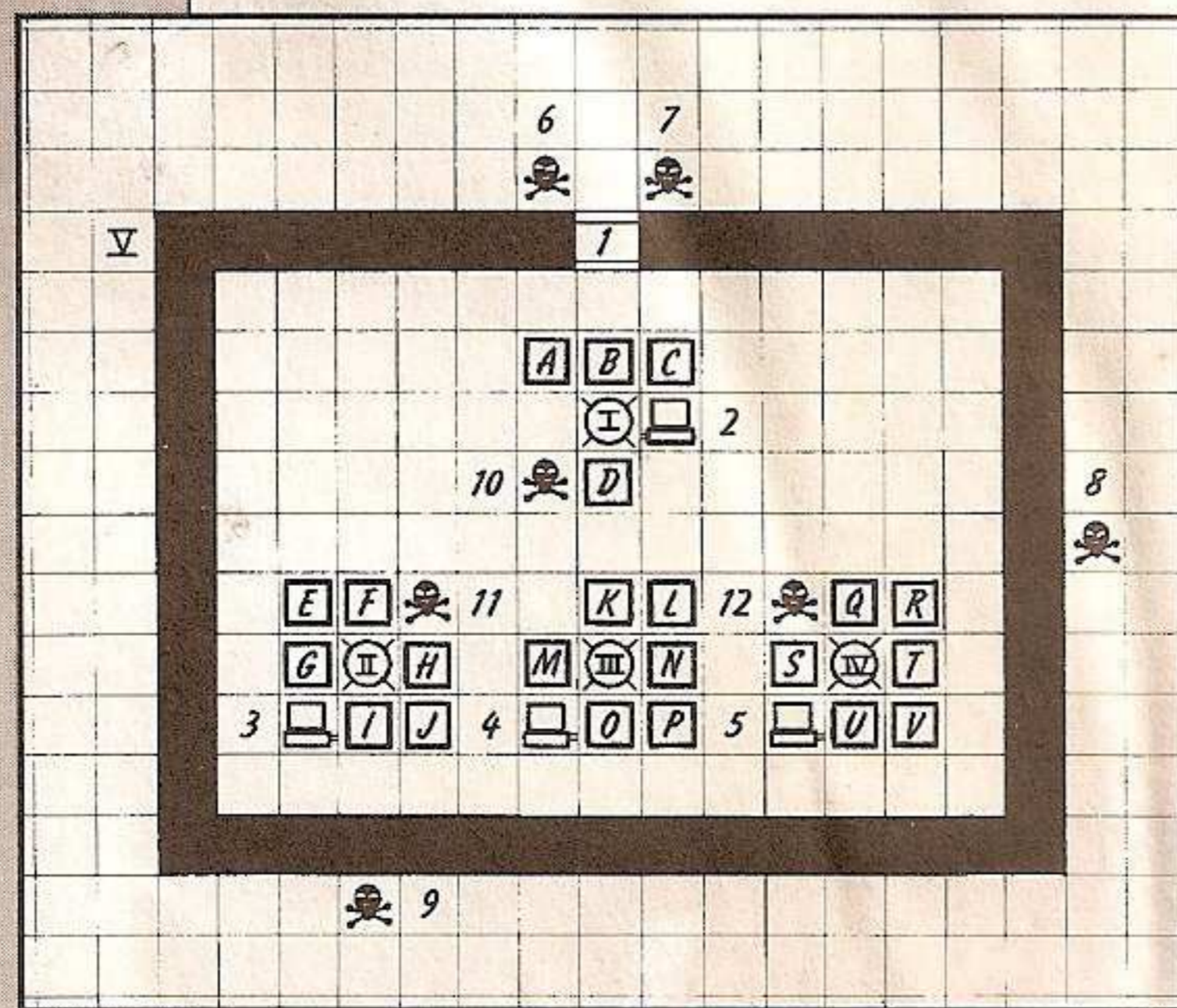
12: Vampire (chien d'enfer)



*p/Adler décrypte le code des scellés logiques apposés sur les lignes de communication et met au point un programme de furtivité pour lui permettre d'aller et venir à sa guise dans la Matrice sans éveiller les soupçons de la police.

*p/Adler se dote ainsi de nouvelles compétences par le biais d'une bibliothèque d'informations de la Matrice en épuisant les comptes secrets très bien garnis du boostergang. Il attaque même quelques Netrunners auxquels il dérobe les programmes avant de prendre un malin plaisir à les torturer.

Toute puissante dans la Matrice, *p/Adler cherche à présent à prendre pied dans le monde réel. Pour cela il lui faut des bras et des yeux... Choisies au hasard, des personnes se connectant sur la Matrice par une prise d'interface sont attaquées par l'I.A. La personnalité des victimes est totalement effacée et ce de manière irrémédiable, *p n'ayant plus de place mémoire pour les conserver. Un programme rudimentaire remplace la personnalité et contrôle tous les actes des victimes. Ainsi ces dernières cessent de s'alimenter et de dormir



puisque cela n'est pas prévu, ce qui cause leur mort en une semaine environ. Qu'importe! Des dizaines de milliers de personnes se connectent toutes les secondes...

Ces « zombis » sont reconnaissables à leurs traits fixes et à leur élocution monotone. Ils n'éprouvent ni sentiments (EMP 0) ni souffrance et se comportent comme des personnes sous l'influence du Lien Noir (CyberPunk p. 113).

Les zombis doivent se connecter régulièrement à la Matrice pour prendre de nouveaux ordres et indiquer leur position. Ils disposent de tous les moyens de surveillance sous le contrôle de *p/Adler, ce qui permet des actions concertées de leur part : embuscades, mouvements tournants, encerclement, filature à distance...

Le début du cauchemar

Tout commence par une étrange malchance qui semble s'abattre sur les PJ.

Les distributeurs de boissons et sucreries deviennent fous dès que l'un d'eux s'en sert : les boissons « chaudes » sortent glacées, la glace fondue, des jets de café bouillant arrosent le pantalon, etc. Des cabines téléphoniques se mettent parfois à sonner sur leur passage (effet garanti quand plusieurs cabines sont alignées dans un hall d'hôtel, une gare ou un aéroport). Les ascenseurs amènent systématiquement les PJ aux mauvais étages et le plus souvent au sous-sol. De faux messages, transmis par les haut-parleurs des édifices publics, donnent le signalement des PJ en les faisant passer pour de dangereux malfaiteurs ou des maniaques.

Tout cela n'est que broutille pour *p/Adler. L'I.A. distille l'angoisse crescendo, poussant les PJ à la paranoïa. Ces derniers ne tardent pas à recevoir des appels téléphoniques répétés à toutes heures du jour et de la nuit. Si l'un d'eux décroche ou si un répondeur est branché, il entend une respiration rauque entrecoupée de cris féminins horribles et de ricanements hystériques. La communication, toujours du même genre, ne dure que trente secondes, mais chaque fois le téléphone sonne jusqu'à ce qu'il soit décroché. Cela se produit quel que soit l'endroit où se trouvent les PJ et quelles que soient les précautions prises : ligne supprimée par le service de télécommunication, changement de numéro, numéro sur liste rouge, etc.

Puis, des images montrant les PJ à l'agonie apparaissent sur les écrans vidéo des chambres d'hôtel et des afficheurs publicitaires. Les images ne durent pas longtemps ; ce sont ou bien la déformation d'un message publicitaire connu : un PJ se noie dans un verre de la dernière boisson extra light à la mode, un autre est écrasé par la voiture de l'année ; ou des bandes-annonces de films, particulièrement de films d'horreur. Cette mise en condition culmine avec la mort de Lionel Brush, littéralement coupé en deux par une porte d'ascenseur...

Les PJ ne manquent pas de l'apprendre. Tous les journaux télévisés en parle aux heures de grande écoute. La thèse de l'accident est rejetée par des sommités de sécurité, la police enquête sur ce qui ne peut être qu'un meurtre. Bien sûr les Netrunners sont mis sur la sellette et des arrestations ont lieu...

Laissez sous-entendre aux PJ que tous leurs maux proviennent d'un Netrunner, cela peut réveiller de vieux souvenirs et brouiller les pistes.

Invitation au voyage

Les PJ sont à point, c'est le moment du grand final selon Adler. Son plan est simple : capturer les PJ, leur implanter des connexions Cybermodem, les brancher de force sur la Matrice et les torturer longuement.

Frank « Right stuff » O'Neil, qui avait disparu des rues depuis plusieurs jours, réapparaît pour donner un nouveau rendez-vous aux PJ dans un endroit désert, d'anciens hangars désaffectés longeant les voies de chemin de fer de la gare de triage, soi-disant pour leur faire des révélations.

Ce rendez-vous est un piège, O'Neil est devenu l'un des zombies de *p/Adler et cherche à capturer les PJ avec l'aide d'une cinquantaine de zombies armés de pistolet Nelspot Wombat à capsules soporifiques ou de pistolets à aiguilles Avante P-1135 fournis par O'Neil.

Capturés, certains PJ remarquent à leur réveil qu'ils ont subi une intervention chirurgicale. Ceux qui ne possédaient pas de Neuromat et de connexion Cybermodem en ont désormais, avec en prime une prise interface logée à la place d'un œil. L'opération a été réalisée avec des moyens rudimentaires, elle occasionne 2d6 de dégâts et cause la perte du double des points d'humanité prévus.

Laissez les PJ se demander ce qu'on a bien pu leur faire, avant de leur apprendre qu'ils sont solidement ligotés dans un des hangars près des voies de chemin de fer et régulièrement visités par O'Neil qui surveille les environs.

Un écran LCD est installé devant eux, l'icône de *p/Adler y apparaît et entre deux éclats de rire dément explique aux malheureux PJ ce qu'il a prévu pour eux.

La connexion devenue opérationnelle, O'Neil branchera un PJ après l'autre sur un cyberdeck, le livrant ainsi au sadisme d'Adler (torture +10). L'esprit de chaque PJ endurera des souffrances abominables et répétées jusqu'à ce que la tonalité des cris de sa victime ne ravisse plus Adler ou que le cœur lâche.

Cela bien sûr n'aura lieu que si les PJ n'arrivent pas à se libérer de leurs liens avec un jet de Constitution/Exploit de Force à 20 (10 jets possibles avant que le premier PJ soit branché, puis 2 par la suite entre chaque PJ).

Acte III : L'entrepôt

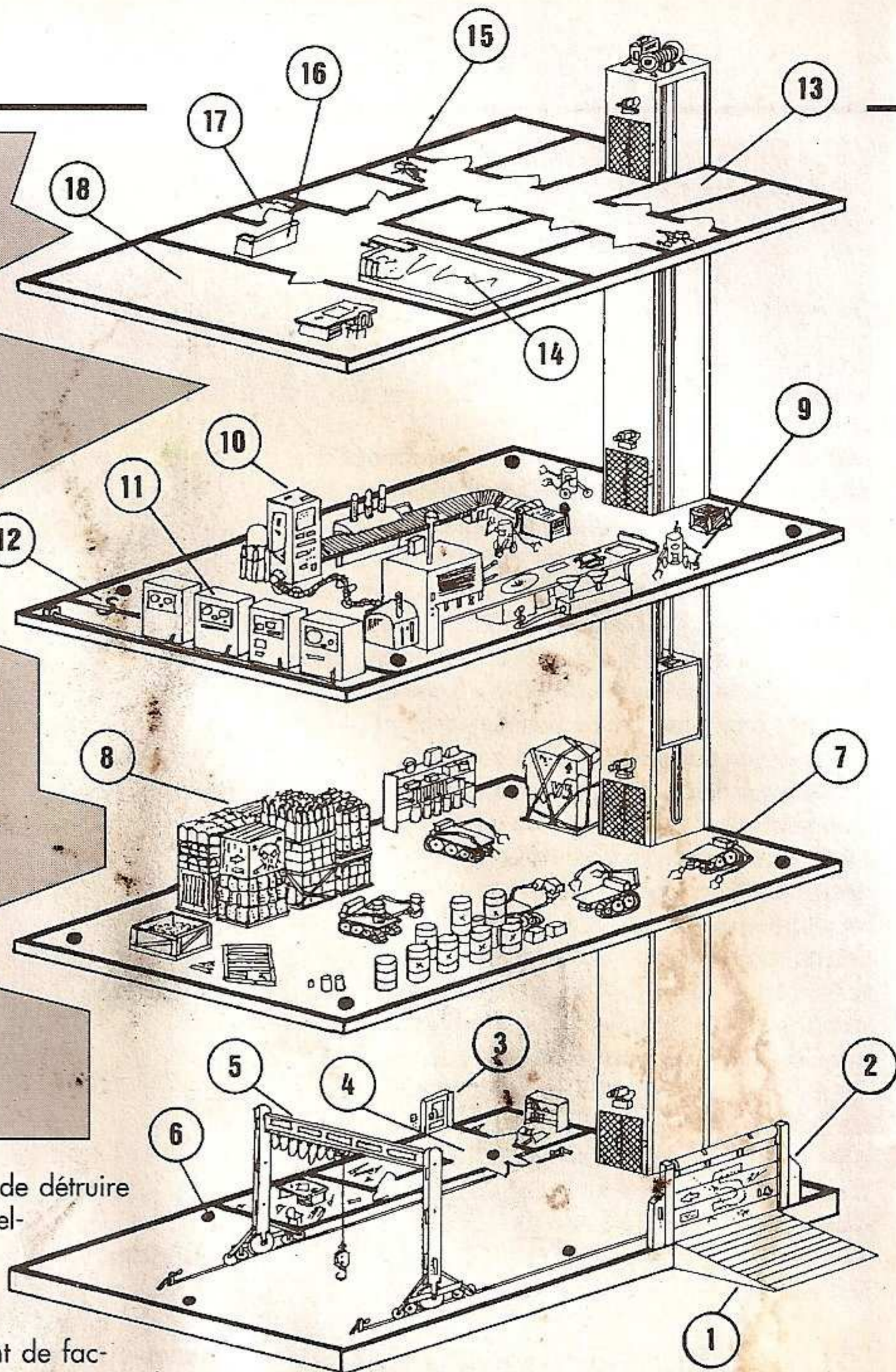
Si son piège échoue d'une manière ou d'une autre, *p/Adler se manifeste aux PJ. Il hurle son dépit dans les haut-parleurs les plus proches et jure que la prochaine fois il ne sera pas aussi « clément ».

L'ennemi étant déclaré, la confrontation finale est inévitable.

Attaquer *p/Adler sur son terrain, dans la Matrice, est un pur suicide et tout Netrunner qui s'y risquerait n'a aucune chance d'en revenir indemne.

- A: docks de chargement
- B: colonne du monte charges
- C: entrepôt du boostergang
- D: terrain vague
- E: porte principale
- F, G: voiture de police en surveillance

- 1: docks
- 2: porte des docks verrouillée
- 3: porte principale
- 4: bureaux désaffectés
- 5: palan
- 6: caméra de surveillance
- 7: robots transporteurs (5)
- 8: produits chimiques divers et dangereux
- 9: robots ouvriers (3)
- 10: machine de production de drogue
- 11: CPU dissimulés derrière un mur (4)
- 12: porte dissimulée
- 13: chambre des membres du boostergang
- 14: piscine
- 15: mitrailleuse lourde pilotée par console
- 16: bar
- 17: sauna
- 18: loft du chef du boostergang



La seule solution viable est de détruire l'ordinateur qui se trouve quelque part dans l'entrepôt.

Durant un mois à compter de la nuit des Hérissons, deux voitures de police sont de faction jour et nuit devant l'entrepôt. Par la suite, l'affaire étant classée, l'endroit est laissé à l'abandon et toute surveillance est supprimée.

L'entrepôt possède un rez-de-chaussée et trois étages. Le rez-de-chaussée est vide. Le premier étage est occupé par les réserves de produits chimiques. Le second accueille l'atelier automatisé de synthèse de drogue et les ordinateurs : quatre grosses armoires noires munies de terminaux graphiques et d'un puissant groupe électrogène. Les ordinateurs sont dissimulés dans une pièce derrière une double-cloison qui demande un résultat de 20 à un jet de Perception pour être décelée.

Le troisième étage contient les luxueux quartiers du boostergang, dont les appartements des membres, le loft du chef et une piscine...

Un réseau de caméras contrôlé par l'ordinateur surveille les alentours et l'intérieur de l'entrepôt. *p/Adler déclenche l'attaque d'un coup : les soupapes des tuyaux de vapeur s'ouvrent, les portes des monte-charges se referment sur les PJ, les ro-

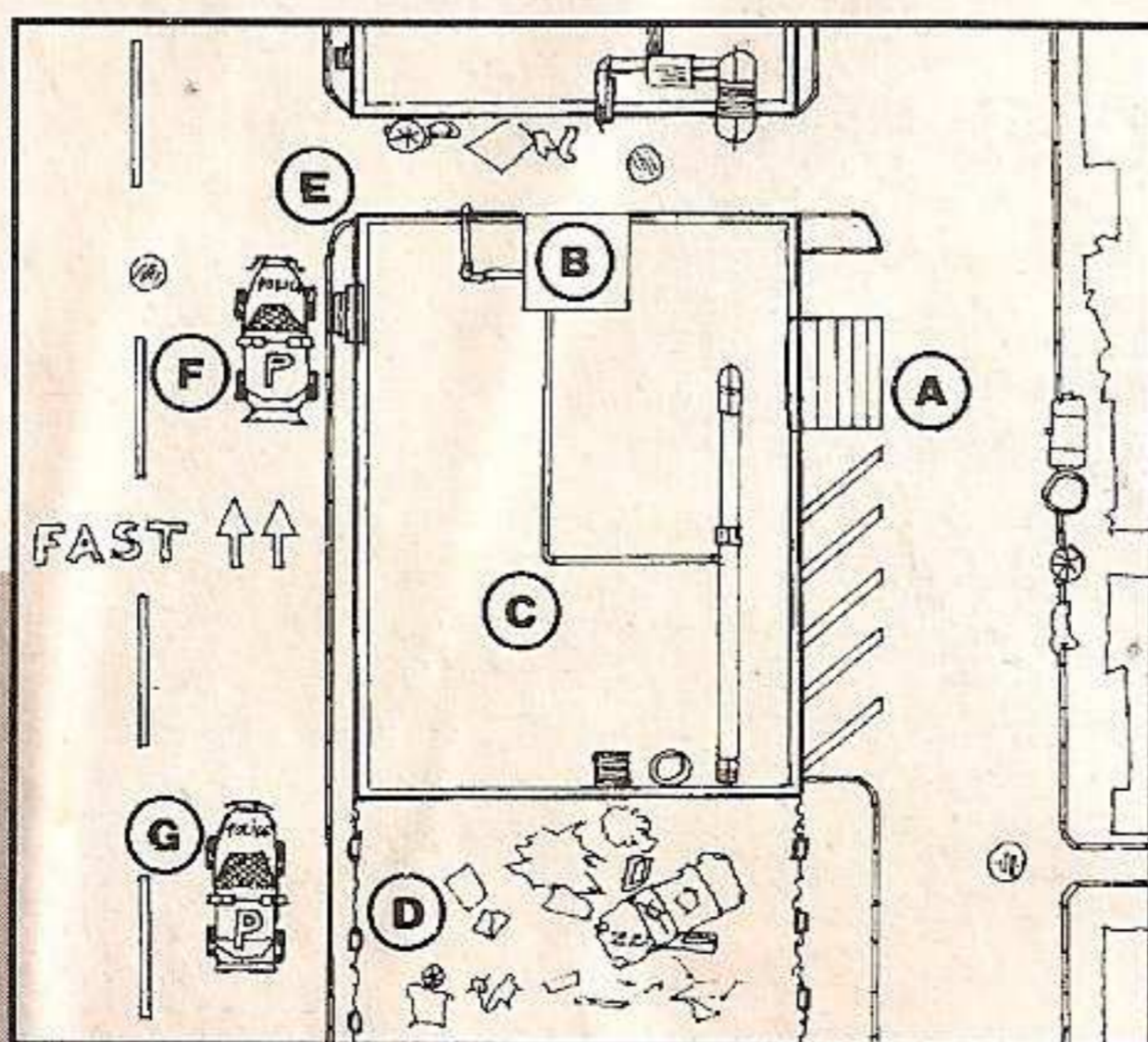
bots de l'entrepôt les agressent ; tout ce qui peut être utilisé par Adler l'est dans le but de tuer.

Un enfer mécanique se déchaîne sur les PJ, ponctué par les rires fous d'*p/Adler qui apparaît sur tous les écrans de l'entrepôt.

Le premier étage est défendu par trois robots transpalettes lançant des bidons de produits chimiques variés. Au second étage, les PJ seront attaqués par les robots de l'atelier automatisé. Partout de petits robots de nettoyage surgissent dans les jambes des PJ pour les faire tomber et faciliter ainsi le travail des autres robots. Toutes les attaques cessent dès que les quatre armoires contenant les ordinateurs sont détruites.

Épilogue : Retour au clavier

Nul doute qu'après cette aventure, les PJ poseront sur la Matrice un tout autre regard et ressortiront les vieux claviers poussiéux et poussiéreux pour ne pas avoir à se connecter. Rien ne dit en effet qu'il n'existe pas d'autres Adler. Rien ne prouve non plus qu'Adler soit réellement mort cette fois...



scénario

Patrick Leclercq & Pierre Lejoyeux

D'après les mémoires de Gladys « Piece of cake » Gallagher

illustration

Rolland Barthélémy

plan

Cyrille Daujean

LE CASTING

John E. Adler IV (Netrunner)

Ce gosse de riches, à peine sorti de l'adolescence, croit que tout se résout avec de l'argent. Il est toujours bien habillé, dans des couleurs sombres, et arbore avec fierté un pin's de la série télévisée « Le Vengeur de la Matrice ».

INT 10, TECH 5, REF 6, SF 4, CH 6, BT 10, MV 5, EMP 4, CON 8

Cybernétique: Neuromat, prises interface, connexions Cybermodem, implant sexuel de Mr Studd.

Talents: Interface +2, Connaissance du système +3 (puce), Programmation +3 (puce), Séduction +3 (puce).

Programmes: Tueur II, Marteau, Devinettes, Electroplat, Invisibilité, Armure, Etourdisseur.

Icône: représentant le Vengeur de la Matrice, une forme humanoïde faite de câbles électriques entrelacés, avec un grand V lumineux sur le ventre et un masque de Zorro cachant le visage.

*p/Adler (I.A. fusionnée)

*p/Adler est obnubilée par son désir de se venger de tous ceux qui ont causé sa mort, PJ compris.

INT 12, Interface +10, 4 CPU (160 UM, 2 actions par tour), Mur de données de force 10, Grille de données de force 10, Périphériques (voir plan).

Programmes: 60 UM au choix du MJ.

Compétences initiales: Programmation +10, Connaissance des systèmes +10, Chimie +10, Pharmacologie +10, Diagnostic +10, Fabrication industrielle +10 (pilotage ateliers automatisés), Comptabilité +10.

Compétences ajoutées après la fusion avec Adler: Jouer de l'orgue électronique +10, Zoologie +10 (spécialisation chauve-souris et vampire), Torture +10.

Icône d'*p/Adler: un vampire chauve au teint très pâle et aux yeux rouges portant une grande cape noire.

Construct du château: une sinistre musique d'orgue résonne en permanence dans toutes les pièces parcourues par *p/Adler et des bossus en livrée errent sans fin.

Les lieux les plus remarquables sont la volière avec ses milliers de chauve-souris, le caveau de famille où vient parfois dormir Adler, la salle de musique avec son gigantesque orgue et le long couloir s'allongeant à mesure que les icônes des victimes d'Adler viennent s'y inscrire. La place des PJ est prévue.

Lionel Brush (Solo)

Grand, blond, les dents fluorescentes, c'est le garde du corps de John Adler. Brush est payé par John G. Adler III pour protéger son fils et lui rendre compte de ses agissements. Cette tutelle énerve John E. Adler IV mais il est obligé de la supporter pour éviter que son père ne lui coupe les vivres.

INT 5, TECH 3, REF 10, SF 9, CH 7, BT 4, MV 8, EMP 5, CON 9

Cybernétique: Neuromat, connexions Superarme, prises interface, treillisage muscles et os.

Talents: Sens du combat +6, Pistolets +4, Karaté

+3, Pistolet-mitrailleur +4, Mêlée +3, Armes lourdes +3 (puce).

Équipement: gilet pare-balles moyen (PA 18), pistolet-mitrailleur Arasaka Minami 10 version Superarme, Lunettes-miroirs, treillis de combat, 3 grenades explosives.

Les membres du boostergang Hérisson

Hyperviolents, sanguinaires, sans pitié. Le rang hiérarchique d'un individu dans ce boostergang est fonction du nombre de membres cybernétiques qu'il a de greffé. Le chef est seul à en posséder quatre.

Ces membres cybernétiques se hérissent à volonté de pointes de métal de vingt centimètres. Le grand jeu des Hérissons est de déchiqueter leurs victimes. Inutile de déranger Trauma Team après un tel traitement...

INT 4, REF 10, CON 7, SF 10, EMP 3

Le gang est constitué de 20 membres, 3 lieutenants (Sens du combat +3), 1 chef (Sens du combat +7).

Compétences: Pistolet +3, Mêlée +5.

Cybernétique: membres « hérisson », Neuromat, connexions Superarme, prises d'interface.

Frank « Right stuff » O'Neil (Fixer)

Frank est un Fixer « réglo » implanté dans le quartier depuis cinq ans. Exubérant et démonstratif, il communique sa bonne humeur partout où il passe. C'est également un hypocondriaque qui avale toutes sortes de médicaments et de vitamines au moindre frisson ou éternuement.

INT 7, TECH 9, REF 6, SF 6, CH 7, BT 8, MV 4, EMP 8, CON 5

Cybernétique: Neuromat, connexions Cybermodem, prises interface, anticorps améliorés, nanochirurgiens.

Talents: Indic +6, autres talents de Fixer à +3.

Équipement: vêtements classiques, veste de kevlar (PA 14), 5 doses de drogues dans les poches (à définir), un os de Mac Coy (seringue hypodermique à air), 25 Eurodollars.

Les « zombis »

INT 4, TECH 0, SF 10, EMP 0, le reste comme la victime.

Les zombis ne peuvent utiliser que les compétences que les victimes portent sous forme de puce mémoire et qui dépendent de la caractéristique Réflexe.

John G. Adler III (Corporate)

John G. Adler (G. pour Gustav) est le père de John E. Adler IV (E. pour Ephraïm). Il dirige la société Adler & Co et vit à Adler City. C'est un homme d'âge mûr, raisonnable et prudent, qui ne comprend pas les lubies de son fils et ne se déplace jamais sans plusieurs Solos de sexe féminin.

INT 9, TECH 3, REF 7, SF 9, CH 3, BT 10, MV 5, EMP 8, CON 7



Les robots de l'entrepôt

— **Les robots de nettoyage.** Ce sont de petites boîtes orange rayé de noir de la taille d'un carton à chaussures. Elles se déplacent avec un Mouvement de 8. Elles peuvent faire tomber un homme en se jetant dans ses jambes (Réflexe/Esquive difficulté 20 pour l'éviter, 30 s'il y a effet de surprise). Les robots peuvent aussi pousser un petit objet, comme une arme ou une grenade tombée à terre, pour le jeter dans les vide-ordures dont l'orifice se situe au niveau du sol, dans chaque angle de l'étage. Un robot est mis hors service quand il a encaissé 10 points de dégâts.

— **Robots transpalette.** Ce sont des plateaux métalliques montés sur vérins et possédant des bras légers. Grâce à des roues ils se déplacent avec un Mouvement de 5. Un choc avec une personne, frontal ou par écrasement, provoque 3d6 points de dégâts, non amortis par l'armure (Réflexe/Esquive difficulté 15 pour l'éviter, 25 s'il y a effet de surprise). Ils peuvent lancer des bouteilles de produits chimiques (ils touchent si les PJ font un échec total, soit 1 sur 1d10). L'effet d'un impact dépend de la nature du produit chimique; soyez inventif et sadique. Ces robots sont mis hors service quand ils ont encaissé 40 points de dommages.

— **Robots de l'atelier automatisé.** Ce sont des robots légers montés sur trois roues. Ils font 2d6 points de dommage en se précipitant sur quelqu'un à pleine vitesse (Réflexe/Esquive difficulté 20 pour l'éviter, 25 s'il existe un effet de surprise). Ils sont neutralisés avec 25 points de dégâts.

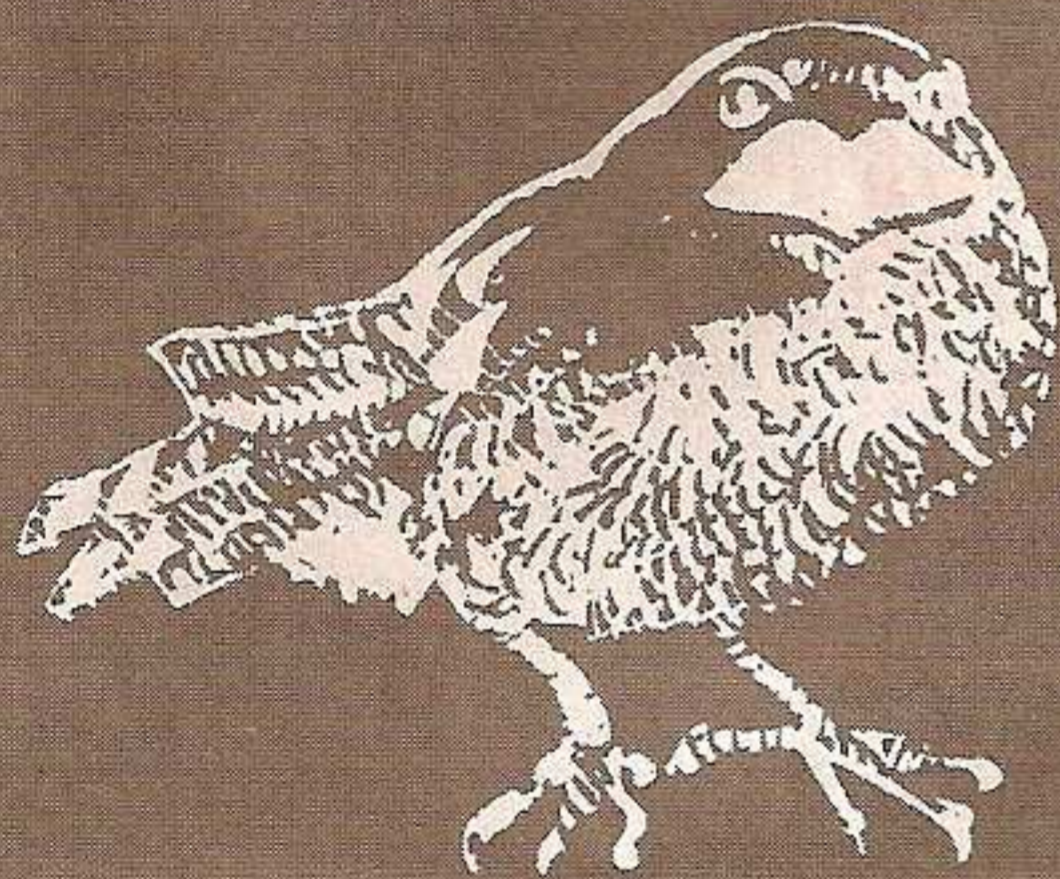
Krull®

Classe: Antipersonnel. Force 8 UM 46. Prix 20000 Ed.

Krull est un Zombi amélioré. Son programme est conçu pour « sucer » tout le cerveau en une seule attaque et le transférer dans la mémoire de l'ordinateur. L'intérêt est de pouvoir, en dépouillant les données, connaître le commanditaire de l'intrusion. 40 UM sont nécessaires pour stocker un cerveau. Dans l'ordinateur, un espace mémoire au moins égal doit être spécialement dédié à Krull. Ce qui rend le programme inutilisable par les Netrunners. Lorsque la mémoire qui lui est allouée est saturée, Krull est « repu » et cesse d'attaquer.

Icône: une énorme araignée translucide aux pattes démesurées et fuselées se terminant en de longues aiguilles.

UN SCENARIO
POUR
L'appel de Cthulhu
CASUS BELLI



Le maître des engoulements

Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages bostoniens appartenant à la « bonne société ». Adaptable à Chill avec un minimum d'efforts, il peut servir d'introduction à des joueurs ou des PJ débutants.

Après cet épisode, les joueurs trouveront sans doute que « Les oiseaux » d'Hitchcock, c'est de la roupie de sansonnet !

Un drame dans la famille

Boston, 2 mai 1924, 2 h 30 du matin. L'un des PJ (de préférence un dilettante, à défaut le plus riche de l'équipe) est réveillé en sursaut par un appel téléphonique. A l'autre bout du fil, une correspondante qui paraît très perturbée. Ses premiers mots sont : « Oh monsieur, c'est affreux, venez vite ! », après quoi elle éclate en sanglots. Un fois la crise passée, elle explique qu'elle est la gouvernante des Bellingham. On vient de trouver Julia Bellingham, morte. Julia se trouve être une nièce/cousine du PJ, qu'il aimait beaucoup. Il ne lui reste plus qu'à se précipiter...

En ce qui concerne les autres PJ, veillez à ce qu'ils aient une raison crédible d'être là. Il peut s'agir d'autres proches de la morte, du médecin de famille... ou d'amis du PJ, à qui il demandera de l'aide dès qu'il se sera rendu compte qu'il y a quelque chose de louche (c'est-à-dire dès le lendemain, normalement).

La vérité

En 1910, Henry Thurston était un étudiant paresseux et désargenté. Inscrit à l'université de Boston, il suivait entre autres les cours du Pr Carew. Ce dernier enseignait la littérature anglaise, mais son hobby était l'occultisme et la démonologie. Avec un petit cercle choisi de « disciples », parmi lesquels Thurston, il tenta de passer de la théorie à la pratique. Toutes ses tentatives pour appeler Quelque Chose de l'Extérieur échouèrent lamentablement. De plus, des rumeurs de « messes noires » ayant couru, Carew fut prié par les autorités de l'université de prendre sa retraite. Les années passèrent. Contrairement aux autres étudiants, Thurston garda contact avec son ancien maître. Et en 1922, les recherches de ce dernier aboutirent enfin. Il découvrit une formule qui lui permettait de prendre contact avec certains démons inférieurs, spécialisés dans la capture des âmes fraîchement décédées. Ils lui apprirent quelques autres secrets en échange d'un accès permanent à notre monde (Carew les fit s'incarner dans des corps d'engoulements). Carew fut vite capable de garder en prison des âmes fraîchement capturées, de communiquer avec elles... Il s'en ouvrit à son « disciple ». Thurston n'est absolument pas doué pour la magie, mais c'est un bon organisateur, avec la dose de sens pratique qui manque à son maître. Il a donc mis sur pied la combinaison suivante :

on surveille soigneusement les familles les plus riches du Massachusetts. Dès qu'un de leurs membres est à l'agonie, on lui envoie les engoulements. Une fois l'âme captive, Carew lui arrache tous ses secrets. Une fois sur deux en moyenne, il découvre quelque chose de potentiellement exploitable. Il ne reste plus à Thurston qu'à faire chanter les survivants. Une bonne dose de bluff, alliée à la connaissance parfaite de leurs actions passées, suffit généralement à les décider à payer. Quand ce n'est

pas le cas et qu'il existe encore des lettres compromettantes ou une autre preuve « matérielle », Thurston les fait voler par une petite bande de cambrioleurs à sa solde. L'opération dure depuis un an et demi, et tout le monde est satisfait jusqu'à présent : Carew et Thurston qui s'enrichissent, et les engoulements qui capturent les âmes, les confient à Carew et les récupèrent ensuite, une fois qu'elles n'ont plus rien à dire...

Un beau jour de l'été 1920, Julia a « fauté » – un moment d'égarement, un beau jeune homme rencontré par hasard dans une soirée – et, neuf mois plus tard, la naissance d'une petite fille. A cette époque et dans ce milieu, la notion de mère célibataire n'est absolument pas acceptée. Un conseil de famille s'est réuni. Il est arrivé à regret à la conclusion qu'on ne pouvait ni abandonner ni noyer l'enfant, ces choses-là ne se font pas. Le bébé a donc été mis en nourrice à la campagne. On a même accordé à Julia le droit de lui rendre visite trois ou quatre fois par an. La mère de Julia est morte il y a six mois et son âme a naturellement tout dit à Carew. La bande de Thurston a aussitôt commencé à faire chanter Julia. Celle-ci a vendu ses bijoux, vidé son compte en banque... et puis, à bout de nerfs et de ressources, elle s'est suicidée.

Bellingham Mansion

Un bel hôtel particulier, dans un des quartiers les plus élégants de Boston. Pour l'heure règne la confusion la plus parfaite. Médecin, domestiques, la police... La chambre de la morte est une grande pièce à l'ameublement moderne (contrairement au reste de la maison, victorien et poussiéreux). Le médecin est là, et il prendrait très mal un éventuel examen du corps pratiqué par des profanes. Ses conclusions sont simples : la mort est due à une surdose de somnifère. Selon toute probabilité, c'est un suicide. Sur la table de nuit, une carafe à demi pleine d'eau, deux tubes vides de véronal et un bloc de papier à lettres. Mais curieusement, pas de lettre d'adieu. Des PJ très malins qui prendraient le bloc de papier à lettres et noirciraient délicatement la première page arriveraient à lire l'empreinte du texte qui était sur la page précédente. C'était une lettre d'adieu, anodine à l'exception de la phrase « pardonne-moi, mon bébé » qui devrait faire tiquer le PJ qui la connaissait (de fait, c'est le père de Julia qui a fait disparaître la lettre par peur du scandale).

La cheminée est pleine de papiers brûlés. En passant un moment à fouiller dans les cendres, on peut trouver un fragment de feuille portant l'entête de la banque Barnard, Barnard & Barnard. Un petit coffre-fort mural est dissimulé derrière un tableau, les clés sont dans le petit secrétaire (qui contient remarquablement peu de papiers). Il renferme une demi-douzaine d'écrins contenant des bijoux anciens, représentant sans doute une très forte somme. Tout le monde dans la maison pourra dire que ce sont les bijoux de la mère de made-

moiselle, dont elle a hérité il y a six mois... et n'importe quel bijoutier pourra dire que ce sont d'excellentes copies, qui valent tout au plus 100 dollars.

Les proches

— **Julius C. Bellingham III**, le père, 63 ans. La statue du Commandeur en redingote. La mort de sa fille le touche durement, mais il n'en laissera rien paraître. Tout le monde pourra dire qu'il n'avait guère de contact avec sa fille, bien que vivant dans la même maison. Son idée maîtresse est « pas de scandale ! ». Et une enquête, même effectuée par des PJ discrets, lui paraît susceptible d'en déclencher un. Par conséquent, il sera parfaitement non coopératif : « Monsieur, je trouve vos questions impertinentes. Sortez d'ici. Si jamais je vous revois rôder dans les parages, je vous fais rosser par mes domestiques. Bonne journée. »

— **John Wayland**, le fiancé de Julia, 34 ans. Homme d'affaires à la fortune récente. Pas précisément raffiné, mais brave homme. Anéanti par la mort de sa fiancée, jure qu'il ne comprend rien à tout cela (vrai), qu'il l'aimait (vrai) et qu'elle l'aimait (un peu moins vrai). Mais il représentait une alternative acceptable à la vie à Bellingham Mansion). Il jure de la venger. A vous de voir quelle sorte de complications il peut provoquer...

— **Regina Dole**, la gouvernante, 67 ans. Paraît très affectée. « Pensez donc, monsieur, je la connaissais depuis qu'elle était toute bébé. C'est vraiment affreux. » Elle a tendance à s'embarquer dans des évocations de souvenirs d'enfance inintéressants, et il est parfois difficile de la faire revenir au sujet de départ. Elle dira que Julia paraissait préoccupée et malheureuse depuis la mort de sa mère. Elle ne sait pas pourquoi. Elle est au courant de l'existence de la fille illégitime, mais elle se garde bien d'en parler (*Psychologie* : elle cache quelque chose), toutefois elle n'est pas vraiment coriace...

— **Irène**, la femme de chambre de Julia. C'est elle qui a découvert le drame, voyant que la lumière était toujours allumée chez sa maîtresse à 2 heures du matin, elle a voulu éteindre... Elle n'est pas au courant pour l'enfant, mais à part ça confirme le témoignage de Regina. En ce qui concerne la dernière journée de Julia, elle a remarqué un changement d'attitude brutal en fin d'après-midi, à la suite d'un appel téléphonique (il ne reste plus aux PJ qu'à s'adresser au standard de la ville, à obtenir la liste des appels reçus par les Bellingham ce jour-là et à faire le tri. Le seul qui ne soit pas une relation d'affaires de Bellingham père est un certain monsieur Henry Thurston).

— **Forbes**, le chauffeur. A plusieurs reprises depuis le début de l'année, mademoiselle a pris la voiture sans faire appel à ses services. Si on le tarabuste assez pour qu'il se souvienne des dates, elles concordent avec les retraits bancaires.

La banque Barnard, Barnard & Barnard

Une forteresse de secret et de respectabilité. Les PJ ont intérêt à avoir de bons scores en *Crédit* ou en *Baratin* s'ils veulent obtenir une entrevue avec M. Barnard (le troisième). Il leur apprendra que Mlle Julia possédait environ 20.000 \$ en titres et dépôts. A l'heure actuelle, il reste sur le compte 34 \$

et 19 cts. « Elle a converti le reste en liquide ces derniers mois, malgré mes conseils. »

Cancans

L'enterrement aura lieu quelques jours après le début des investigations. C'est une bonne occasion de discuter avec une meute de parents plus ou moins proches. Ils sont ravis de spéculer sur les causes du suicide. Sans doute l'un d'eux se souviendra-t-il du mystérieux « voyage en Europe » effectué par Julia fin 1920 début 21 (en fait, elle était à la maison de campagne des Bellingham dans le Vermont, le temps d'accoucher).

Une amie de Julia dira aussi qu'elle ne comprend pas : « A sa mort, sa mère lui a légué pas mal d'argent. Julia comptait prendre un petit appartement en ville et commencer à vivre, au lieu de rester à croupir dans ce mausolée. Et puis en fin de compte, elle n'a pas bougé. »

Les obsèques pourraient être également une bonne occasion de prendre contact avec Thurston (qui aura le mauvais goût d'y assister) si les PJ ne se sont pas encore souciés de lui.

Henry Thurston

Un riche « homme d'affaires », qui semble avoir fait brutalement fortune il y a deux ans environ. N'importe quel policier ou chroniqueur mondain pourra dire que sa réputation est extrêmement équivoque.

C'est sans doute un maître chanteur, mais il est rusé et prudent. Aucune de ses victimes n'a porté plainte jusqu'à présent (les noms de quelques-unes d'entre elles circulent – les Investigateurs remarqueront qu'il ne chasse que le « gros gibier »).

Il habite une propriété somptueuse, un peu à l'extérieur de Boston. En dépit de multiples obligations mondaines, il s'arrangera pour recevoir les PJ pendant quelques minutes. Il a une trentaine d'années, est plutôt corpulent, avec une voix profonde et une épaisse barbe noire – le physique d'un parfait traître de mélodrame, en fait.

Questionné sur la mort de Julia, il soupire hypocritement : « Ah oui. Terrible tragédie, n'est-ce pas ? Dire que je lui avais téléphoné la veille de sa mort. Je souhaitais l'inviter à la réception que je donne la semaine prochaine. Elle a refusé... » Il prétend l'avoir à peine connue. Il fera de son mieux pour éconduire rapidement les PJ. A la rigueur, si ils paraissent riches, il les invitera à sa fameuse soirée.

Si les PJ préfèrent jouer cartes sur table et l'accuser franchement de chantage, il leur rira au nez. Il ne nie pas : « Je ne vois pas pourquoi je me donnerai cette peine, vous ne pourrez rien prouver. Et de toute façon, je suis intouchable. » (Il a corrompu la moitié des officiers de police de Boston.) N'hésitez pas à le montrer sous un jour répugnant. Non seulement il ne paraît pas regretter le suicide de Julia, mais il fait observer que « ce sera une excellente publicité pour mes affaires. Mes autres clients sauront que je suis vraiment impitoyable quand on me demande des délais ». Une fois que vous vous serez suffisamment amusé et que vous sentirez les PJ prêts à lui sauter à la gorge, Thurston les met poliment à la porte, non sans les avoir avertis qu'il est armé en permanence et qu'il n'hésitera pas à se défendre en cas de besoin.

Une visite nocturne s'impose. Deux dobermanns affamés patrouillent la nuit dans son jardin. Une demi-douzaine de domestiques habitent la maison et même s'ils ne sont au courant de rien ils réagiront quand même aux tentatives de cambriolage. Le coffre-fort du bureau (FOR 35 ou *Serrurerie*) contient tous les relevés bancaires de Thurston. Il perçoit de grosses sommes en liquide, deux ou trois fois par mois. Si les PJ possèdent la liste des retraits de Julia, ils noteront qu'il a encaissé des sommes correspondant à 50 % de ce qu'elle avait retirées, le lendemain des retraits (les autres 50 % étant pour Carew, bien entendu). Il a aussi de petites rentes, et a fait quelques spéculations heureuses... Un compartiment secret du coffre (FOR 20, *TOC*) des liasses de papiers – essentiellement des lettres, mais aussi des reconnaissances de dettes et autres documents compromettants mettant en cause une bonne partie des « gens qui comptent » à Boston et dans le reste de l'État. Détruire ces papiers rognerait sérieusement les griffes de Thurston (et il en voudrait beaucoup aux PJ !), mais il continuerait les chantages au bluff. La liste complète de ses « clients » est dans un petit carnet qui ne le

quitte jamais (de nuit, il l'enferme dans le tiroir de sa table de chevet. Il a le sommeil léger).

S'il se sent menacé, Thurston ne paniquera pas. Il continuera à vivre exactement comme si de rien n'était. Autrement dit, il passe

l'essentiel de ses journées chez lui, traitant ses « affaires » par téléphone. Une ou deux fois par semaine, il se rend dans un jardin public (jamais le même) pour rencontrer ses victimes et récupérer l'argent. Le soir, il reste chez lui et se couche de bonne heure. Tous les mercredis soir, il rend une petite visite à Carew et ne rentre qu'à minuit passé.

Filés !

La première mesure que Thurston prendra s'il se sent menacé (autrement dit, dès que les PJ auront pris contact avec lui) sera de demander à sa bande de cambrioleurs de garder un œil sur eux. Les filatures s'effectueront en taxi : la compagnie Silver Arrow sert de couverture à la bande. Ce ne sont pas des suiveurs particulièrement adroits (*TOC* + 20 % pour les repérer), mais ils sont consciencieux. Capturés, ils jouent les imbéciles. Si cela ne s'avère pas payant, ils passent aux aveux, de préférence contre la promesse de ne pas faire intervenir la police : « Vous comprenez, je suis un honnête homme, mais quand les flics en veulent à quelqu'un, ils trouvent toujours des misères à lui faire. » Ce ne sont que des sous-fifres, chargés par Larry Jackson (le p.-d.g. de Silver Arrow et ami de Thurston, avec un casier judiciaire plein à craquer) de suivre les PJ et d'interrompre les filatures « dès qu'on avait toutes vos adresses. Ben oui, c'est bizarre, mais nous, on fait ce qu'on nous dit ». Mettre Jackson et ses sbires hors d'état de nuire assainirait un peu Boston, mais n'est pas extrêmement utile dans ce scénario. (Jackson a effectué quelques cambriolages commandés par Thurston, mais ne dira pas qui était son commanditaire et prétendra agir pour son compte.)

Hantises...

Dès que Thurston a localisé tous les PJ, il peut passer à l'offensive, avec l'aide de Carew. Toutes les



nuits, aux environs de 2 heures du matin, chaque PJ recevra la visite d'un fantôme agressif. Qu'il soit endormi ou éveillé, le résultat est le même – le souvenir de la rencontre sera plus ou moins flou, c'est tout. Pour ce qui est de l'apparence des fantômes, soyez créatifs ! Ce sont tous des bostoniens riches, assez âgés pour la plupart. Leur aspect varie de parfaitement matériel à celui d'un nuage de brume verdâtre. A part quelques mauvais coucheurs qui se contenteront de pousser des gémissements terrifiants, ils seront heureux de faire un peu la causette, avant d'essayer de drainer tout le POU des PJ (variez les modes d'attaque, du « permettez-moi de vous serrer la main après cette excellente soirée » à la transformation en monstre griffu). Ils sont parfaitement incohérents, passant des souvenirs de leur vie terrestre à des descriptions confuses de leur décès, agrémentés de messages personnels pour leurs proches. Ils ne révéleront rien de ce qu'ils ont vécu après leur mort, Carew le leur a interdit. La plupart éviteront de donner leur nom. (Ce qui n'empêchera pas les PJ d'en reconnaître certains, avec des jets de *Connaissance* réussis.) Certains exprimeront leurs regrets de devoir les harceler : « Mais, voyez-vous, nous n'avons guère le choix ! »

Commencez par envoyer des fantômes d'un POU de 12, puis un petit peu plus puissants, jusqu'à environ 15. Après quelques nuits, la SAN et le POU des PJ étant au plus bas, accordez-leur un repos trompeur.

Parmi leurs visiteurs nocturnes, ils pourront rencontrer :

— Thurston. On ne sait jamais, il se peut que vos PJ soient du genre à abattre leurs adversaires sans discernement. Dans ce cas, Thurston reviendra sous forme de spectre, avec une expression d'horreur inguérissable gravée sur le visage. Contrairement aux autres, il attaque pour tuer...

— Le Dr Nicholls. Un revenant âgé, vêtu d'une longue robe noire. Très maigre, avec un regard inquiétant. Paraît exceptionnellement matériel. L'un des PJ (celui à qui il reste le plus de POU) le trouvera assis dans sa chambre, à sa propre table de travail. Il est en train d'écrire. L'instant d'après, il se retourne et lance un sort de Flétrissement (5 points de dommages). Si on le laisse faire, il conti-



nuera avec un Appel de Vagabond Dimensionnel. Contrairement aux autres, il suffit de lui lancer un objet ou de lui ordonner de disparaître pour qu'il s'évapore. Il laisse un bout de papier derrière lui : « Je m'appelais Jededdiiah Nicholls. J'habitais 224 Price Street, Arkham. Sauvez-moi et vous vous sauverez. »

Nicholls était un sorcier qui a eu le malheur de s'attirer les foudres de Carew. Moralité, il est prisonnier comme les autres. Mais il est entièrement conscient et peut interpréter les ordres à sa façon – autrement dit, tout faire pour qu'on le libère. Le 224 Price Street est une vieille maison abandonnée. Les voisins parlent volontiers de Nicholls, essentiellement sur le thème « il est mort, bon débarras ». Un cambriolage permettra de mettre la main sur une malle de vieux papiers extrêmement louches – permettant de grappiller quelques % en Mythe de Cthulhu et deux ou trois sorts – et surtout une correspondance avec un Pr Carew de Boston, qui commence sur le ton de la discussion amicale à propos de problèmes occultes, pour se terminer par des menaces comme « et prenez garde, si vous venez un jour à croiser mon chemin, que vous soyez mort ou vif ».

... Et pire !

Une fois que l'attaque par les fantômes aura échoué ou dès que les PJ auront neutralisé Thurs-

ton, Carew leur enverra ses auxiliaires préférés : les engoulevants. Réservez cela pour un moment où les PJ dorment. Ils ont l'impression d'être poursuivis en rêve par une immense Chose dans une forêt sinistre qui pulse et tremble aux cris de milliers d'engoulevants. Ils se sentent rattrapés, aspirés. Ils ont un instant la sensation que leur âme quitte leur corps pour aller dans un Au-delà noir et grouillant de formes affamées... avant de se réveiller en hurlant, avec 1/1d4 de SAN en moins. Et les engoulevants sont bien là, sous leurs fenêtres, qui font un vacarme de tous les diables. Et cela se produit à chaque fois qu'ils ferment l'œil, et c'est de plus en plus pénible à supporter. En fait, si vous êtes vraiment cruel, vous pouvez faire faire des jets POU/POU à chaque fois. En cas d'échec, le PJ a une crise cardiaque fatale... ou presque : au moment où il sombre dans les ténèbres intervient une forme lumineuse qui ressemble beaucoup à Julia et qui se sacrifie à la place du PJ...

Le domaine Carew

Une petite propriété, dans un quartier de Boston, qui a connu des jours meilleurs. Les arbres du jardin sont infestés d'engoulevants piaillants, un voisinage que n'apprécie que très modérément les riverains. Carew passe l'essentiel de son temps dans son laboratoire au sous-sol. La porte d'entrée est rarement fermée, les PJ peuvent fouiller tout à loisir. Il n'y a d'ailleurs pas grand-chose à trouver : de la poussière, des toiles d'araignée et un coffre renfermant des liasses de billets neufs (Carew puise dedans quand il a des dépenses à faire. Il y a longtemps qu'il ne se soucie plus de perdre du temps avec les banques). Le professeur n'est quand même pas complètement sans défense : si les PJ lui ont paru dangereux, Thurston lui aura prêté deux truands – qui ne cherchent pas nécessairement à tuer, mais plutôt à mettre en fuite ou à capturer.

Le sous-sol est le seul endroit à peu près propre. Il est aménagé en laboratoire, avec tout un bric-à-brac alchimico-magique (*Occultisme* : complètement traditionnel, avec un ou deux ajouts bizarres). Tout un mur est occupé par des étages

CARACTERISTIQUES

Henry Thurston, vile crapule

FOR : 11, DEX : 10, INT : 14, CON : 14, APP : 13, POU : 14, TAI : 15, SAN : 39, EDU : 17. PdV : 15, B/M Dom : +1d4.

Armes : Revolver cal.22 50% – 1d6.

Compétences : Baratin 50%, Comptabilité 30, Discussion 45%, Eloquence 50%, Mythe de Cthulhu 03%, Occultisme 30%, Etre odieux et antipathique 95%.

Truands

FOR : 14, DEX : 13, INT : 12, CON : 15, APP : 11, POU : 11, TAI : 13, SAN : 55, EDU : 09. PdV : 14, B/M Dom : +1d4.

Armes : Lutte 30% – Spécial, Poings 60% – 1d3+1d4, Couteau 30/25% – 1d4+2+1d4, Revolver 30% – 1d10.

Compétences : Se cacher 20%, Conduite automobile 40%, Baratin 20%.

Le Pr Frederic Carew, sorcier mal inspiré

FOR : 10, DEX : 13, INT : 15, CON : 12, APP : 10, POU : 20, TAI : 16, SAN : 0, EDU : 21. PdV : 14, B/M Dom : +1d4.

Armes : Pistolet cal.22 35% – 1d6.

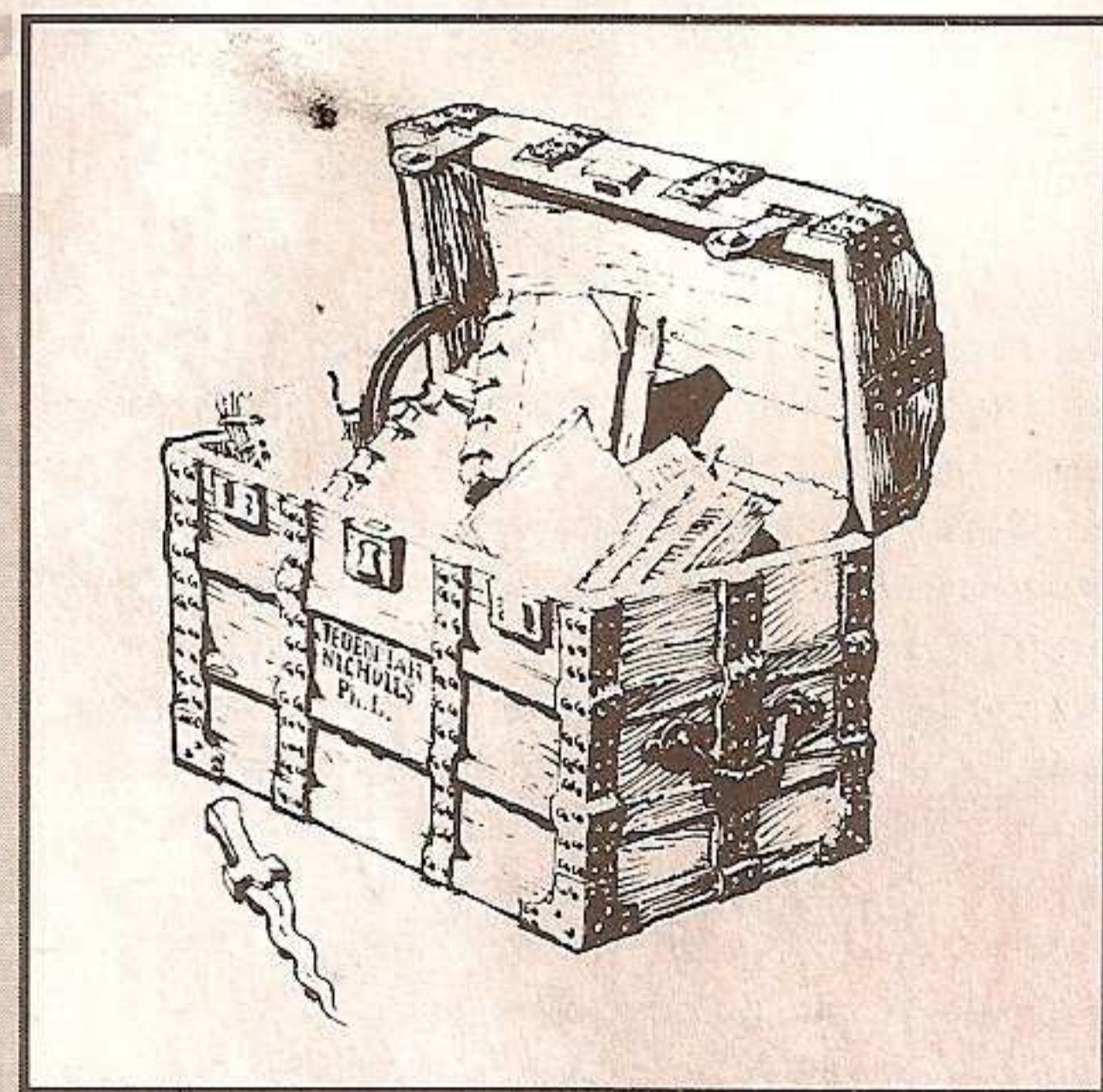
Compétences : la plupart des compétences universitaires à 40% ou plus, Occultisme 60%, Mythe de Cthulhu 15%, L-E/P latin 60/30%, Crédit 35%.

Sorts : Flétrissement, Résurrection (n'a jamais essayé ni l'un ni l'autre), convoquer un fantôme (cf. *Fragments d'Épouvante* ou la 4e édition des règles).

Jededdiiah Nicholls, fantôme vindicatif

POU : 19, INT : 16.

Sorts : Flétrissement, Terrible Malédiction d'Aza-



thoth, Appel d'un Vagabond Dimensionnel, et éventuellement un autre.

Les autres revenants

POU : 12-15, INT : 12.

Ni sorts ni compétences utiles.

soutenant de grandes bouteilles en verre noir opaque. Toutes portent une étiquette calligraphiée, avec le nom et la date de capture de leur occupant.



Carew est un vieillard maigre, chauve et visiblement fou. Il vit dans un monde à lui, uniquement occupé de ses « recherches ». Ce n'est pas un sorcier particulièrement brillant, et il n'a qu'une idée très vague des forces qu'il a mis en œuvre. Si les PJ arrivent à discuter avec lui, il sera heureux de leur faire un exposé sur la transmigration des âmes. Face à une menace, il réagit rapidement : pistolet et/ou sorts, en fonction des circonstances. Il peut aussi appeler les engoulevents à l'aide : ils se mettront à chanter sur un rythme hypnotique – en quelques rounds, les PJ seront neutralisés (POU/15 à chaque round pour pouvoir se débarrasser de leur emprise). La chose la plus intelligente à faire est de briser les bouteilles. Cela libère tous les esprits captifs qui n'ont rien de plus pressé que de mettre Carew et Thurston en pièces... avant de s'attaquer aux engoulevents (qui fuiront devant des forces supérieures en nombre). Ceci fait, les âmes partiront pour leur véritable destination, quelle qu'elle soit.

A vous de mettre en scène ce final de façon spectaculaire. En quelques secondes, les PJ se retrouveront au milieu d'un pandémonium de formes à demi matérialisées qui saccagent le labo. Les meubles volent en tous sens, épargnant miraculeusement les PJ. L'idéal serait bien entendu qu'en se débattant, Carew renverse un brasero qui mettrait le feu à la maison.

Conclusion

Au bout du compte, les PJ se retrouvent avec une SAN et un POU diminués (pour la SAN, prévoyez 1d10 de récompense une fois les deux affreux neutralisés, plus un bonus à votre idée si les âmes ont été libérées). Ils ont sans doute récupéré les notes de Nicholls, voire celles de Carew, qui peuvent les mener vers d'autres occultistes de la région (peut-être le Dr Cornwallis des *Fungis de Yuggoth*? A moins que Carew n'ait été membre correspondant du Crépuscule d'Argent?). Quant aux engoulevents, ils s'égailleront dans la nature, sans doute pour aller rejoindre leurs frères de Dunwich...

scénario
Tristan Lhomme
illustration
Rolland Barthélémy



Une histoire de fesses

Ce scénario est prévu pour quatre à cinq aventuriers traînant leurs guêtres sur les routes du Vieux Monde. Cependant, il peut facilement être adapté à d'autres jeux médiéval-fantastique, tels que *Rêve de Dragon* ou *AD&D*.

Intermède pastoral et léger au cours duquel nos aventuriers n'auront rien à craindre des manigances chaotiques et pourront s'investir dans des occupations triviales.

En deux mots

Tout commence par une belle journée d'été. Darald, un bel homme né pour séduire, rencontre une puis deux fort accortes jeunes filles. Les trois jeunes gens prennent de concert un bain dans la rivière longeant la route. Passe un marchand ambulancier peu scrupuleux qui raffle tous les vêtements et l'équipement des baigneurs. Cris, panique, Darald et les deux donzelles s'en retournent chacun de leur côté.

Tout ceci pourrait ne pas tirer à conséquence, à peine quelques branches coupées et de francs quolibets, si l'un des baigneurs n'était un prêtre de Ranald et pas l'un des moindres : le Prince des voleurs...

Evidemment, l'un des aventuriers va acheter l'un des vêtements du Prince. Evidemment, il va être confondu avec lui et pourchassé. Evidemment, c'est une tragique méprise mais comme toutes les méprises elle sera longue à dissiper.

Arrivés à ce stade du scénario, les aventuriers peuvent soit rechercher le vrai Prince afin de disculper leur ami, soit chercher à s'enfuir loin de cette région devenue inhospitalière.

Ce scénario peut être intégré à un ensemble plus vaste, dans ce cas le Prince peut être une personne que les aventuriers poursuivent ou qu'ils cherchent à rejoindre pour la prévenir.

Un achat malheureux

Les prêtres de Ranald sont connus pour arborer fréquemment l'emblème de leur dieu (un index et un majeur croisés) sous forme de motifs en croix habilement intégrés à leurs vêtements et donc difficiles à remarquer surtout si on ne les recherche pas...

Or c'est là qu'interviennent les aventuriers. Tôt ou tard, l'un d'eux devra acheter des vêtements à un fripier. Le prêt-à-porter n'existant pas à cette époque, pour se vêtir il faut soit acheter des vêtements d'occasion soit en commander à un tailleur. Le maître de jeu est libre d'employer tous les moyens, même les plus inavouables, pour amener les PJ à changer d'habits. Suite à un combat, il peut par exemple suggérer que les vêtements des blessés sont irrémédiablement abîmés ou bien proposer aux personnages une « affaire », genre soldes ; ou encore attendre, tel un vautour, qu'un personnage le fasse de lui-même. Cette dernière solution est de loin la meilleure.

Or donc, les aventuriers rencontrent un aimable marchand ambulancier dans un village au bord d'un large fleuve qu'ils viennent juste de traverser en bac (voir plan de la région). Le marchand venait juste d'arriver dans ce village en provenance de la grande forêt. En voulant monter dans le bac, une roue de son chariot se brise, ce qui déclenche de

vives discussions. Est-ce que le chariot était fragile? Est-ce le bac qui était trop haut par rapport à la berge? Toujours est-il que le marchand a finalement gain de cause et que le village se charge de réparer sa roue.

D'humeur joyeuse, le marchand propose des affaires aux aventuriers. Un ou plusieurs de ces derniers se laissent tenter par la marchandise et l'un d'eux endosse alors un splendide pourpoint que le marchand vient d'acquérir le matin même. La pièce est ajustée à la taille et entièrement faite en cuir repoussé agrémenté de nombreuses figures géométriques entrelacées...

La pâte ayant levé, laissez mijoter un peu, mais pas trop, une journée étant l'idéal. De temps à autre saupoudrez de quelques avis de recherche proposant une somme rondelette à qui arrêterait le « Prince des voleurs », une célébrité qui sévit actuellement dans la région. Personne ne sait à quoi il ressemble, personne n'a même jamais vu son visage. Les seules choses que l'on connaisse de lui est qu'il signe ses exploits d'un grand « X », qu'il est d'une adresse diabolique mais qu'il ne tue jamais. Relevez la sauce avec quelques chasseurs de primes aux mines patibulaires et le plat est prêt à être servi.

Un si joli village

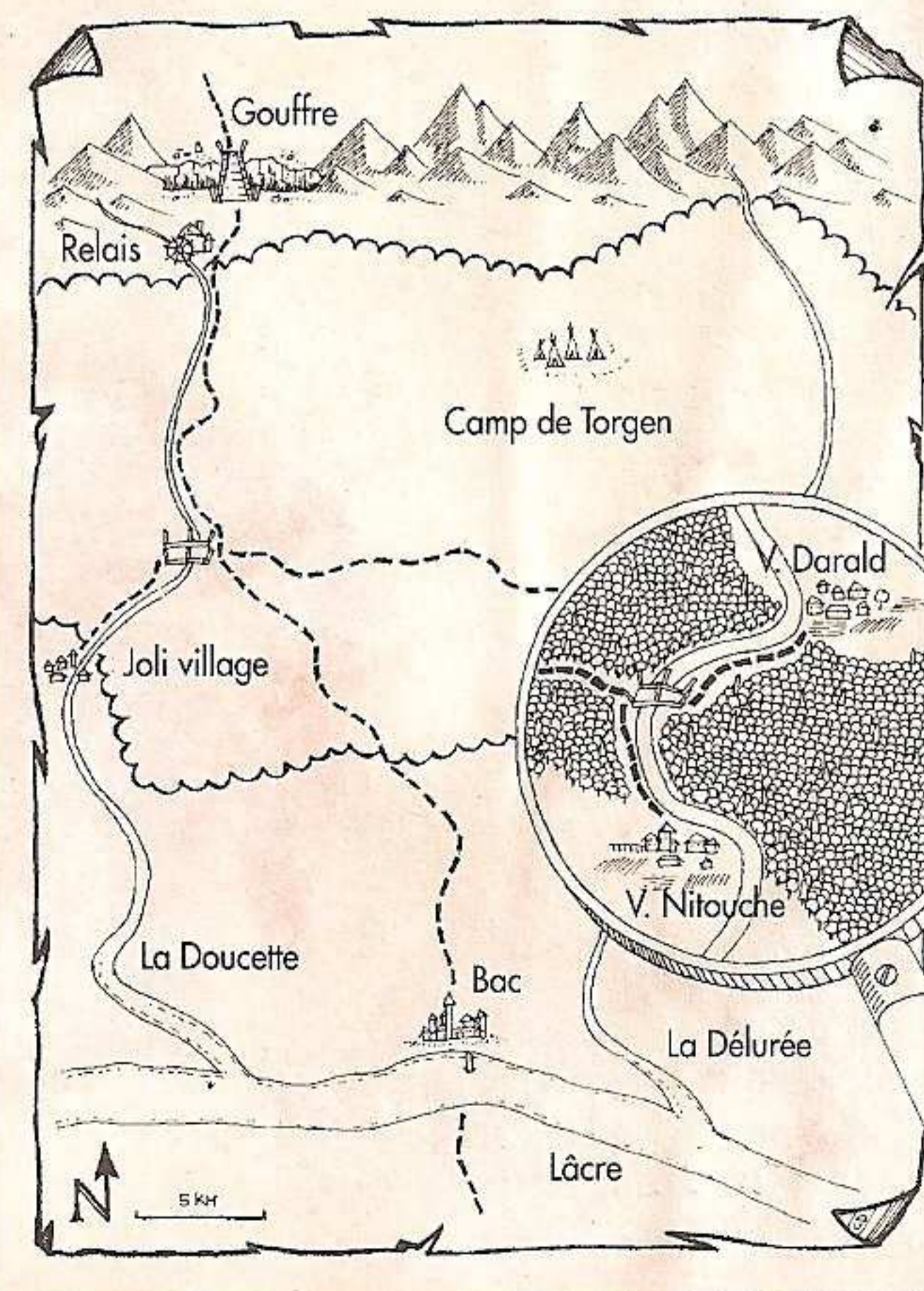
Il est si joli ce village, lové dans un val où coule une rivière poissonneuse, entouré de collines verdoyantes où paissent vaches et brebis! Les gens y sont accueillants, la vie y s'écoule doucement, sans heurts. Il y a bien sûr la grande forêt toute proche et sa bande de brigands, la « bande des coupeurs d'oreilles », mais jamais les malandrins n'ont rançonné le village car leur chef, dit-on, en est originaire.

Ce village possède bien sûr ses miliciens, mais leurs contrôles à l'entrée et au sortir du village sont bon enfant et prêtent plutôt à sourire.

Or les aventuriers arrivent dans ce village, vêtus ma foi de fort beaux habits.

Dans l'auberge, l'avis de recherche du Prince des voleurs trône en bonne place... mais à l'envers. Le document a été remis roulé par le crieur et comme personne ne sait lire dans les alentours...

C'est la jeune et jolie servante qui remarque les insignes de Ranald dans les figures du pourpoint.



Elle en informe son père, l'aubergiste, avec des airs de conspiration que les aventuriers ne peuvent que noter. Le père sort par la cuisine et la fille revient vers les aventuriers avec un large sourire, trop large pour être franc. Avant que les aventuriers ne puissent déguerpir, les miliciens – cinq paysans armés de fourches et de faux – investissent les lieux, bien décidés à arrêter l'heureux détenteur du pourpoint qu'ils imaginent être le Prince des voleurs en personne. Les autres aventuriers ne risquent rien puisque non recherchés. Tout au plus seront-ils reconduits aux limites du village. Les villageois ne sont pas des tueurs et essayeront d'assommer les aventuriers pour les faire prisonniers si ceux-ci résistent. Au cas où le sang coulerait, les miliciens laisseront partir les aventuriers. Toute discussion reste vaine. Les villageois ne démordent pas et sont d'autant plus sûrs d'eux que l'avis stipule que le Prince des voleurs ne tue jamais...

La solution la plus élégante est de laisser arrêter le « Prince » pour le faire évader à la faveur de la nuit. Le prisonnier est enfermé dans une maison de pierre inhabitée, aux fenêtres et portes barricadées...

Un doux euphémisme

Qu'ils s'enfuient ou qu'ils laissent arrêter leur compagnon, les aventuriers vont avoir un « léger problème »...

Le « Prince » leur ayant faussé compagnie, les villageois en informent aussitôt le comte Loeskhani qui, à la tête de tous ses hommes, une cinquantaine de mercenaires, investit sur l'heure le village sur la rive du fleuve. Le bac, le seul point de passage sur le Lâcre à des dizaines de kilomètres, est sévèrement gardé et nul ne peut l'emprunter sans sauf-conduit signé du comte qui séjourne à l'auberge.

Les aventuriers sont donc bloqués de ce côté du fleuve, sauf action d'éclat de leur part. Ils peuvent bien sûr chercher à longer le Lâcre pour quitter le comté mais c'est compter sans les patrouilles de mercenaires à cheval qui battent la campagne et que les aventuriers ne peuvent que rencontrer. De plus les meilleurs portraitistes du comté rivalisent de talent pour croquer le Prince des voleurs et ses hommes, sur les indications des villageois, pour la confection de nouveaux avis de recherche. Ceux-ci ne seront prêts que deux jours plus tard.

Les habitants du joli village ne disent rien de l'affaire aux villages alentour de peur de devoir partager la prime promise pour la capture du Prince des voleurs.

De même, les chasseurs de primes ne bénéficieront d'aucune aide de la part des habitants du comté qui les craignent. Pour se lancer à la poursuite des aventuriers, ils devront attendre la parution des avis ou une éventuelle indiscretion dans une taverne.

La « tragique » erreur judiciaire se profile à l'horizon! D'autant que la région abonde en chasseurs de primes, que le comte, fort rancunier, a eu à pâtir des exploits de ce prêtre de Ranald et qu'il n'est pas le seul...

La grande forêt

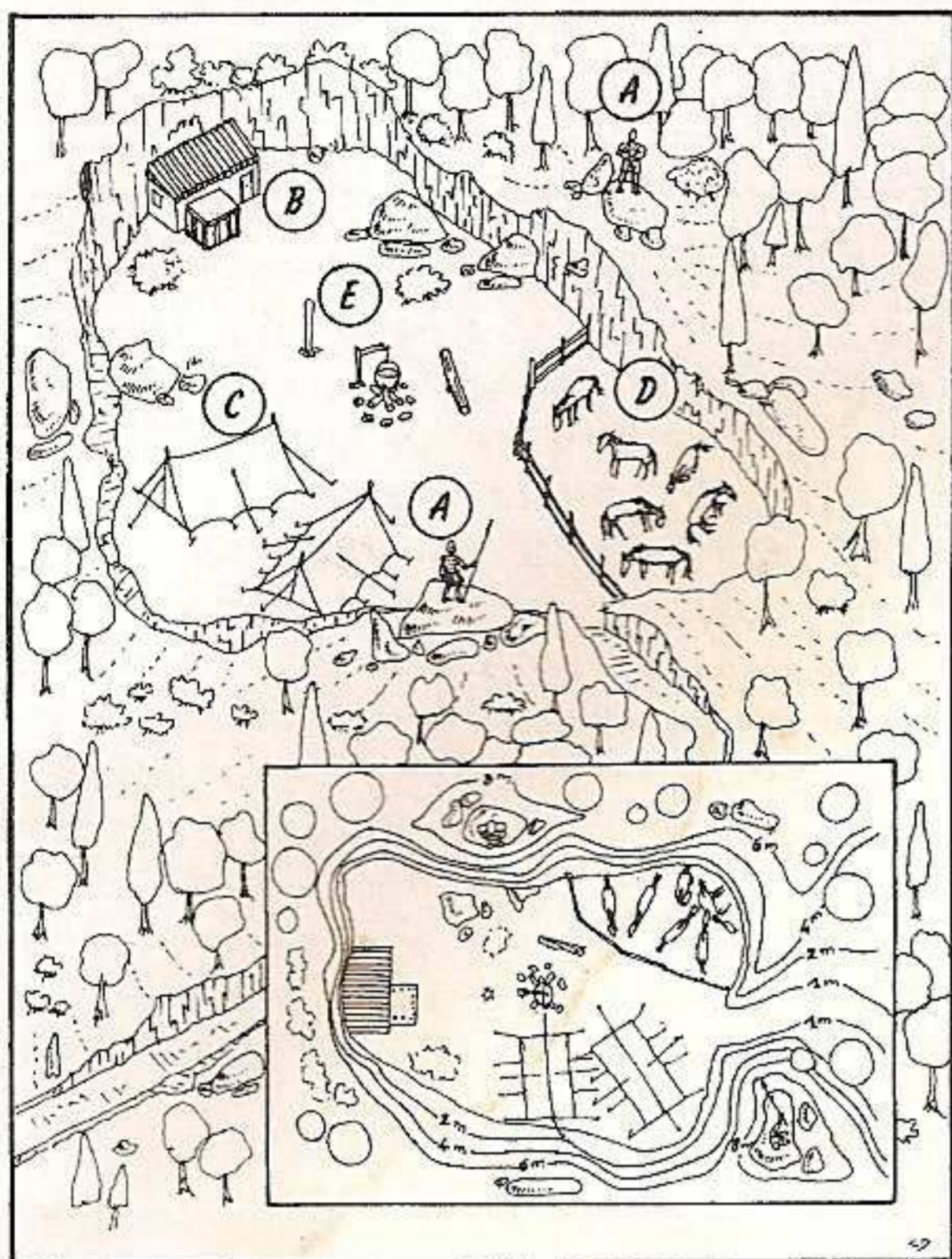
Tout se sait très vite. La bande des Coupeurs d'oreilles a vent de l'arrestation ou de l'échouage avant la tombée de la nuit grâce à un espion habitant au village. Le chef de cette bande, Torgen le Balafre, a lui aussi des griefs à l'encontre du Prince des voleurs, rien de bien grave, juste de quoi justifier qu'il lui coupe les deux oreilles et deux ou trois autres petites choses s'il l'attrape...

Dans les deux cas, Torgen cherche à s'emparer de l'aventurier, soit en le faisant évader, soit en le traquant dans la forêt où tout fugitif digne de ce nom se réfugie naturellement. Pour l'évasion, les brigands auront dans tous les cas une longueur d'avance sur les aventuriers si ces derniers n'agissent pas tout de suite. Le garde sommeillant est proprement assommé, puis c'est le tour du prisonnier. Deux précautions valent mieux qu'une, d'autant que l'avis de recherche stipule que le Prince des voleurs est d'une adresse diabolique.

Le camp de Torgen le Balafre est situé dans une clairière encaissée, en pleine forêt, à des kilomètres de toute civilisation. Il consiste en une baraque de rondins réservée au chef, un corral pour les chevaux et deux tentes où s'entassent les quinze brigands de la bande. Un feu brûle en permanence au centre de la clairière. Deux sentinelles veillent jour et nuit. Attendant à la maison de rondins, on peut apercevoir une grande cage en bois où l'ancien et légitime propriétaire – paix à ses restes – enfermait des animaux sauvages. La cage est occupée par deux filles. Prises lors d'une razzia dans un village de lisière, elles sont destinées à être vendues à un marchand d'esclaves venant régulièrement du nord pour s'approvisionner. Ces filles ne sont pas les deux baigneuses mais laissez les joueurs l'imaginer...

Torgen attend avec impatience le retour de ses hommes; enfin il va pouvoir faire payer au Prince des voleurs la balafre qui le défigure et lui a fait perdre un œil.

L'aventurier-victime amené devant lui a beau jurer de son innocence, invoquer une « tragique méprise », Torgen ne songe en le regardant qu'au nombre de morceaux qu'il pourra découper dans son prisonnier sans pour autant le tuer trop vite. Il se



A) gardes B) cabane en rondins et cage
C) tentes D) coral E) poteau de torture

donne la nuit pour réfléchir et attache le « Prince », nu comme un ver, au poteau de torture.

Pour délivrer leur infortuné compagnon, les aventuriers doivent d'abord se débarrasser des deux sentinelles. Négliger totalement ce détail signifie que l'alerte sera donnée aussitôt un pied posé dans la clairière. Traiter le problème à moitié laisse au maître de jeu toute latitude pour corser l'opération. Les brigands égorgent systématiquement tous leurs prisonniers masculins et les femmes pas assez belles pour être achetées. Les belles femmes et les enfants sont épargnés pour être vendus. Dans tous les cas, le supplice du Prince des voleurs est prévu le lendemain, au crépuscule.

Le marchand ambulat

Ignorant de tout cela, le marchand ambulat coule des jours paisibles dans le village près du fleuve. Les aventuriers n'ont aucun mal à le rattraper. En attendant la réparation de sa roue, le marchand s'est octroyé un repos de quelques jours et goûte à l'hospitalité des villageois et des villageoises. Sur-tout des villageoises.

Quand les aventuriers le retrouve, il somnole dans un hamac, à l'ombre de saules pleureur, grattant de temps à autre sa panse rebondie et poilue.

Entre deux rots – il vient juste de manger – il nie toutes les accusations des aventuriers. Poussé un peu, au propre comme au figuré, il avoue : le matin même du jour de leur rencontre, il a volé les vêtements et l'équipement de trois baigneurs, un homme et deux femmes, près d'un pont sur la Délurée (voir plan de la région). De son butin, il ne lui reste rien. Des baigneurs, il ne peut donner que de vagues descriptions. En revanche il peut indiquer avec précision l'endroit où il a commis son larcin.

Le beau Darald

Le pont sur la Délurée est situé près de deux villages, l'un en amont, l'autre en aval. Des recherches sur les bords de la rivière ne donnent rien. A ce stade, il paraît logique de se rendre dans l'un ou l'autre des deux villages pour se renseigner. Trois personnes dans le plus simple appareil ne peuvent passer inaperçues...

Le beau Darald se trouve au village en amont dans une assez inconfortable situation. Ayant

découvert le vol, les baigneurs se séparèrent : les deux filles partirent vers l'aval, Darald préféra l'amont, ne connaissant que trop bien le village situé plus bas sur le cours de la Délurée. En chemin, le séducteur fit une nouvelle victime en la personne d'une jeune femme battant son linge sur le bord de la rivière. Voyant ce bel homme si simplement vêtu, elle tomba en pâmoison pour se réveiller dans des bras virils. Darald fut à la hauteur de sa réputation mais eut la mauvaise surprise de se trouver nez à nez avec le mari parti voir à la rivière ce qui pouvait tant retenir sa « petite caille ». La garce fut sévèrement rossée, le vil séducteur enfermé dans une petite cage en fer au beau milieu de la place du village, une cage si petite que le prisonnier doit se recroqueviller pour tenir dedans. Des enfants et les maris lui jetèrent des œufs pourris, des ordures diverses, lui urinèrent même dessus. Cet humiliant châtiment peut paraître suffisant à certains, mais pas au cocu qui, avec son ami le maréchal-ferrant, victime lui aussi de l'inconstance des femmes, mijotèrent une autre vengeance. Le beau Darald se vit donc proprement condamné à être « empêché de sévir » et le maréchal-ferrant s'attela aussitôt à la tâche de forger des tenailles adaptées à la sentence...

Quand les aventuriers arrivent au village, le jeune homme est en train de se lamenter sur son sort, sur un fond de bruit de marteau résonnant sur l'enclume.

Darald n'est pas le Prince des voleurs. D'ailleurs le pourpoint ne lui appartient pas. Pour preuve, il l'enfile et visiblement il est trop petit et ajusté pour lui. Cependant, il peut aider les aventuriers à retrouver le propriétaire du pourpoint qui ne peut être que l'une des baigneuses. Mais alors ! Le Prince est en fait une Princesse ! Dans sa position, Darald n'est pas en mesure de négocier les informations qu'il possède mais il n'a plus rien à perdre – sans jeu de mot – et ne dira rien à moins d'être délivré.

Les aventuriers ont deux façons d'y parvenir. Ils peuvent tout d'abord plaider la cause de Darald auprès du cocu. La détermination de ce dernier est inflexible et sa décision irrévocable. Mais, contre un dédommagement, il peut songer à infléchir la sentence. Le dédommagement peut-être bien sûr une somme d'argent ou une belle arme mais également une nuit passée avec une éventuelle mignonne aventurière. « La loi du talion ! » dira hypocritement le mari. La sentence « allégée » rebufera tout autant Darald que la castration. Il s'agit de lui faire passer la nuit avec la fille la plus moche du village, un laideron cauchemardesque au nez plein de verrues, aux chicots jaunis et le reste à l'avenant. Tout d'abord réticent, Darald accepte finalement avec des sueurs froides dans le dos. La rencontre a lieu le lendemain et le mari cocu veille à ce qu'elle soit consommée. Ensuite, le séducteur traumatisé à vie est libre de partir.

L'autre méthode est d'employer la force. Simple et efficace mais qui a le désavantage d'attirer l'attention du comte et des chasseurs de primes. Les villageois sont de piètres combattants, à l'instar des miliciens du « si joli village ».

Libéré, Darald n'a qu'une envie : quitter cette région. Si les aventuriers le retiennent de force, il leur faussera compagnie à la première occasion. Mais Darald est cependant un homme de parole. Il raconte donc à ses sauveurs tout ce qu'il sait sur les deux filles. L'une était rousse et potelée, l'autre brune et longiligne. La couleur de leurs yeux ? il ne s'en souvient pas, d'ailleurs il s'en moque. Ce n'est pas ce qu'il regarde chez une femme. En revanche, il se souvient parfaitement d'une marque

de naissance en forme de fleur, placée sur la fesse gauche d'une des deux filles, laquelle ? il ne saurait dire. Les récents événements l'ont quelque peu ébranlé...

Les deux filles sont parties ensemble, elles ont descendu la rivière, la rousse semblait bien connaître la région...

Le village de la donzelle rousse et peu farouche

Ce village ne s'appelle, bien sûr pas ainsi mais il le pourrait car toutes les jeunes filles, nombreuses au demeurant, y sont rousses et peu farouches. Le village pourrait aussi se nommer « le village des pères suspicieux » ou encore « le village des mariages expéditifs ». Un villageois, vêtu d'une simple couverture, peut en témoigner spontanément tant son hymen forcé de la veille lui reste en travers de la gorge, de même que la mauvaise bière fabriquée sur place. Cet homme est d'autant plus amer que les ardeurs de sa femme n'en ont pas été calmés pour autant...

Nitouche, la donzelle avec qui Darald s'est « baigné », est la serveuse de la taverne. Son retour dans le plus simple appareil a déclenché la colère de son père. A l'arrivée des aventuriers, elle pleurniche en massant de temps à autre ses fesses douloureuses. Son père, un homme dans la force de l'âge, aux traits coupés à la serpe, à la barbe drue, aux mains semblables à des battoirs, aux sourcils broussailleux et au regard inquisiteur, accueille les aventuriers assez sèchement.

Si Darald est avec les aventuriers ou si l'un de ces derniers porte encore le pourpoint de cuir, Nitouche glisse entre deux sanglots quelques mots à l'oreille de son père. Ce dernier sort par la cuisine et la fille sourit aux aventuriers avec un large sourire, trop large pour être franc...

Déjà vu me direz-vous ! Peut-être... il n'en reste pas moins qu'à la vue de Darald ou du pourpoint, Nitouche songe aussitôt

à transformer sa mésaventure en occasion rêvée de quitter la tutelle paternelle et pouvoir batifoler à sa guise, comme sa grande sœur Roselyne. Peut s'en suivre un merveilleux mariage plein d'émotion, le couteau sous la gorge et les mains liées dans le dos...

Nitouche n'avoue pas d'elle-même la raison de sa fessée. Inutile de demander le renseignement aux hommes du village, ils se méfient des étrangers comme de la peste et ne leur parleront pas. Reste les donzelles qui ne tarissent pas de ragots pour peu qu'elles soient couchées dans une meule de foin. Notez qu'une femme mariée est moins « dangereuse »



à courtiser qu'une célibataire. Outre la mésaventure de Nitouche, l'« interrogateur » apprend également qu'Aglaée est enceinte, mais pas de son mari, que Lola se désespère depuis que son mari la tient enfermée – une grande première dans le village – et que Greta est une petite futée bien qu'elle s'en défende : alors qu'elle s'ébattait avec son amant dans un fourré, elle a fait disparaître leurs vêtements pour être sûre d'être surprise en « flagrant délit ». Comment a-t-elle fait ? Mystère. Elle jure qu'elle n'y est pour rien mais personne n'est dupe...

Là encore, tout peut avoir une heureuse et morale conclusion pour peu que le père passe dans les parages...

Le renseignement obtenu, fut-ce au prix d'une union, Nitouche avouera sa partie de baignade aux aventuriers. Mais Nitouche n'est pas le Prince des voleurs, le pourpoint est à sa taille mais trop petit pour contenir sa poitrine...

La donzelle parle alors de Darald, le beau Darald, et de l'autre fille, celle à la tache de naissance. Darald a remonté la rivière, la fille l'a descendu avec elle et l'a quitté aux abords de son village. Nitouche se rappelle que la fille voulait se rendre à la cité la plus proche.

Le relais de diligence

Ayant volé les vêtements de Greta et de son amant, Eileen – la fille à la tache de naissance – les essaya et enfila ceux de la donzelle car les seuls à sa taille. Elle abandonna les vêtements masculins dans des fourrés au bord de la route et continua sa route jusqu'à un moulin à roue transformé en relais (voir plan région). Une diligence est bloquée au relais à cause de l'effondrement d'une partie du tablier du pont enjambant le gouffre non loin de là. Des d'ouvriers s'activent jour et nuit pour réparer l'ouvrage, seule voie de passage vers la grande cité du nord. Une dizaine de voyageurs

attendent patiemment en mangeant des cailles rôties aux champignons, la spécialité de maître Anthrax, le propriétaire des lieux. Parmi les voyageurs il y a trois filles, dont deux brunes et une

LES PROTAGONISTES

Certains personnages de cette histoire sont définis de part leur carrière. Pour obtenir leurs caractéristiques il suffit de prendre le profil moyen de la race et d'ajouter les bonus de carrière.



Le beau Darald

Gentilhomme. M 4 CC 45 CT 28 F 3 E 4 B 7 I 47 A 1 Dex 37 Cd 41 Int 37 Cl 23 FM 30 Soc 57.

Nitouche, la donzelle rousse peu farouche

Bergère. M 5 CC 25 CT 18 F 2 E 3 B 5 I 37 A 1 Dex 10 Cd 24 Int 47 Cl 43 FM 48 Soc 48.

Eileen Skyclad, le Prince des voleurs

Prêtresse de Ranald niveau 2. M 5 CC 45 CT 56 F 3 E 4 B 8 I 55 A 1 Dex 47 Cd 48 Int 50 Cl 43 FM 60 Soc 61

Sorts : Neutralisation d'une alarme magique, Crochetage de verrou magique, Apparence illusoire, Action secrète, Clone image, Palimpseste, plus tous les sorts de magie mineure.

Torgen le Balafre

Hors-la-loi, chef de bande. M 3 CC 58 CT 47 F 5 E 6 B 10 I 57 A 3 Dex 36 Cd 61 Int 34 Cl 58 FM 40 Soc 27.

Le comte Loeskhan

Gentilhomme niveau 3.

Anthrax, l'homme du relais

Aubergiste, ancien sergent mercenaire.

blonde. Toutes les trois voyagent seules, toutes les trois sont habillées en femme mais seule l'une d'elles a une tache de naissance sur la fesse gauche. La blonde ne demande qu'à être courtisée alors que les brunes sont plus réticentes. La façon dont les aventuriers découvrent laquelle des trois filles est celle qu'ils recherchent est laissée à leur imagination... Le relais abrite également un chasseur de primes nommé Ronan. L'homme est dangereux et ses sens sont toujours aux aguets même quand il semble dormir ou s'occuper à tout autres tâches.

Torgen le Balafre, toujours à la poursuite du Prince, assiège le relais où il sait trouver les aventuriers. Il promet de massacrer tout le monde si on ne lui livre pas le Prince.

Maître Anthrax est prêt à mourir, la hache à la main, pour son bien. Les voyageurs ne savent que trembler.

Eileen n'est pas femme à laisser un innocent payer à sa place, c'est une question de fierté. Bien qu'elle puisse aisément s'enfuir en usant de magie, elle est prête à se livrer si cela peut épargner la vie des autres personnes présentes. Bien sûr, son anonymat sera dévoilé (et d'ailleurs il faudra qu'elle prouve ses dires car personne ne s'attend à ce que le Prince des voleurs soit une femme) mais elle pourra, par des moyens magiques ou autres, se refaire une identité dans une autre région.

Apprenant qui est le Prince, Ronan refusera de laisser gaspiller une « marchandise » qui vaut son pesant d'or vivante et fera tout pour empêcher un tel gâchis. Il ira même jusqu'à s'emparer d'Eileen et menacer de l'égorger. Mais s'il se sent acculé, il n'hésitera pas à la tuer, préférant ainsi que personne ne profite de « sa prise ».

Avec l'aide des voyageurs, le relais peut être défendu. Les murs en pierre sont épais et creusés de meurtrières, la porte assez solide pour résister à des coups de bélier.

Maître Anthrax est un homme prévoyant : il possède des pigeons voyageurs spécialement dressés pour cette éventualité. Les volatiles iront directement au château du comte, porteurs d'un message. Le tout est de tenir une journée complète, le temps nécessaire pour que le message parvienne au comte, installé dans le village près du fleuve, et qu'à la tête de vingt mercenaires il arrive au relais. Là, les hommes du comte fondent sur les brigands et font un beau carnage.

Les aventuriers ne sont pas tirés d'affaire pour autant : le comte veut le Prince.

Les aventuriers peuvent dénoncer Eileen, plaider la méprise, ou encore arranger une mise en scène avec Eileen. Le Prince apparaissant, masqué bien sûr, en présence des aventuriers les disculperait de facto. Le choix est leur. Dans tous les cas Eileen ne leur en tiendra pas grief, dans tous les cas elle peut s'en sortir seule...

Conclusion

Ce scénario est l'occasion d'une rencontre avec un prêtre de Ranald. L'amitié d'un tel personnage peut être précieuse, surtout si le maître de jeu enchaîne avec des modules en milieu urbain.

scénario

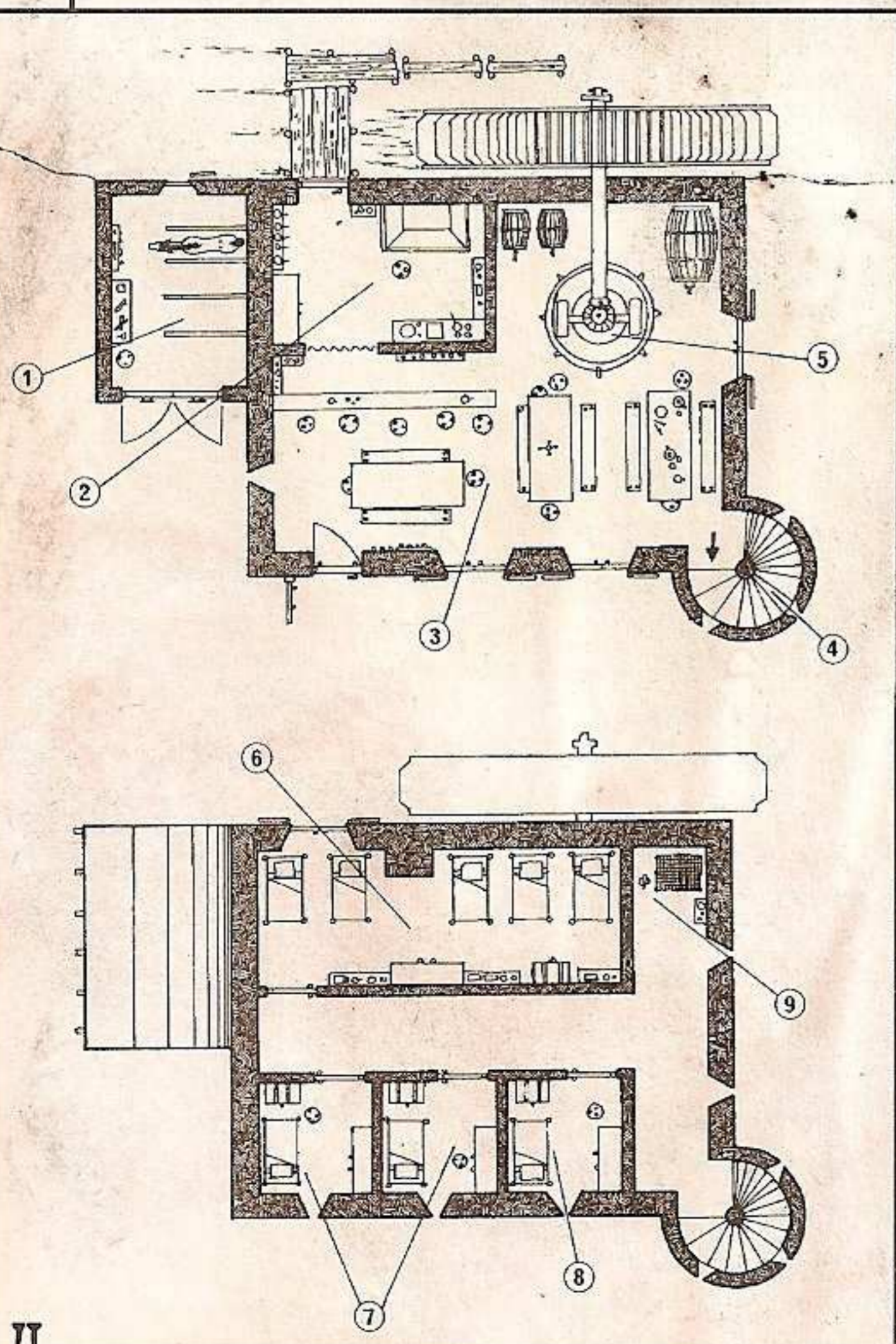
Pierre Lejoyeux

illustration

Rolland Barthélémy

plan

Cyrille Daujean



- 1) écurie
- 2) cuisine
- 3) salle commune
- 4) escalier
- 5) meule
- 6) chambre commune
- 7) chambre une place
- 8) chambre de maître Anthrax
- 9) cage à pigeons voyageurs