

# CASUS

*Belli* 90

Cet encart détachable correspond aux pages 47 à 54 et 63 à 70.

## Les pirates de l'

p. 48

pour Châ sur tous les sujets...  
gagne juste arri-  
veuse quand on  
passé. Curieux,

Un jeune  
est géné-  
me

## Kill me fast (this time)

pour Cyberpunk

p. 64



## Le duc céleste

pour Thoon

p. 52



p. 67

## Quand Annalisa vint à la ville

pour Warhammer

## CARACTÉRIS

### ► Les spa

M CC CT F  
4 40 40 4

Casus Belli pour

Compétences  
cialisation  
Équipement  
gratuit

# Château Falkenstein

## Les pirates de la mer Rouge

Cette aventure exotique fera voyager un groupe de personnages moyennement expérimentés et un meneur de jeu sachant improviser.



**Avertissement :** Ce scénario fait allusion à un épisode de la vie d'Arthur Rimbaud qui a eu lieu vers 1884-85. Ceci ne doit pas vous empêcher de placer l'aventure dans l'année de votre choix, notamment 1870. Vous êtes en Nouvelle-Europe, vous pouvez donc prendre toutes les libertés que vous jugez bon par rapport à l'histoire de notre monde et les personnages ayant réellement existé.

### Croisière de luxe

Le *Siegfried* est un aéro-paquebot, la variante civile des formidables aéro-cuirassiers de l'aéronavale bavaroise (voir page 126 de *Château Falkenstein*). À l'heure actuelle, il n'existe que quatre exemplaires de ces luxueux vaisseaux. L'aéronef relie Munich à Bombay, via Paris. Les personnages, qui ne se connaissent pas forcément entre eux, se trouvent tous à son bord. S'ils ont des moyens, ils peuvent être en voyage d'agrément, s'ils ont une fonction officielle (diplomate, officier, agent secret), ils peuvent avoir été chargés d'une mission pour leur gouvernement. Un congrès intitulé « Technologie et thaumaturgie, quel avenir ? » a lieu à bord du *Siegfried*. Les débats portent sur la question de savoir si le progrès technologique nuit à la thaumaturgie ou si au contraire les deux domaines peuvent travailler de concert pour améliorer le sort de l'humanité. Si certains personnages sont des ingénieurs, des savants, des inventeurs ou des sorciers, ils peuvent participer au congrès. Il est important pour la suite de l'aventure que tous les personnages aient à bord quelque chose de précieux (un parent, un ami, une personne aimée, leur fortune personnelle, des documents secrets, le fruit de dix ans de recherches, l'inestimable collection d'un dragon confiée à leur garde, un grimoire ou un artefact confié par un Ordre si le personnage est un thaumaturge, le drapeau du régiment, etc.). Éven-

tuellement, inspirez-vous du journal intime du personnage.

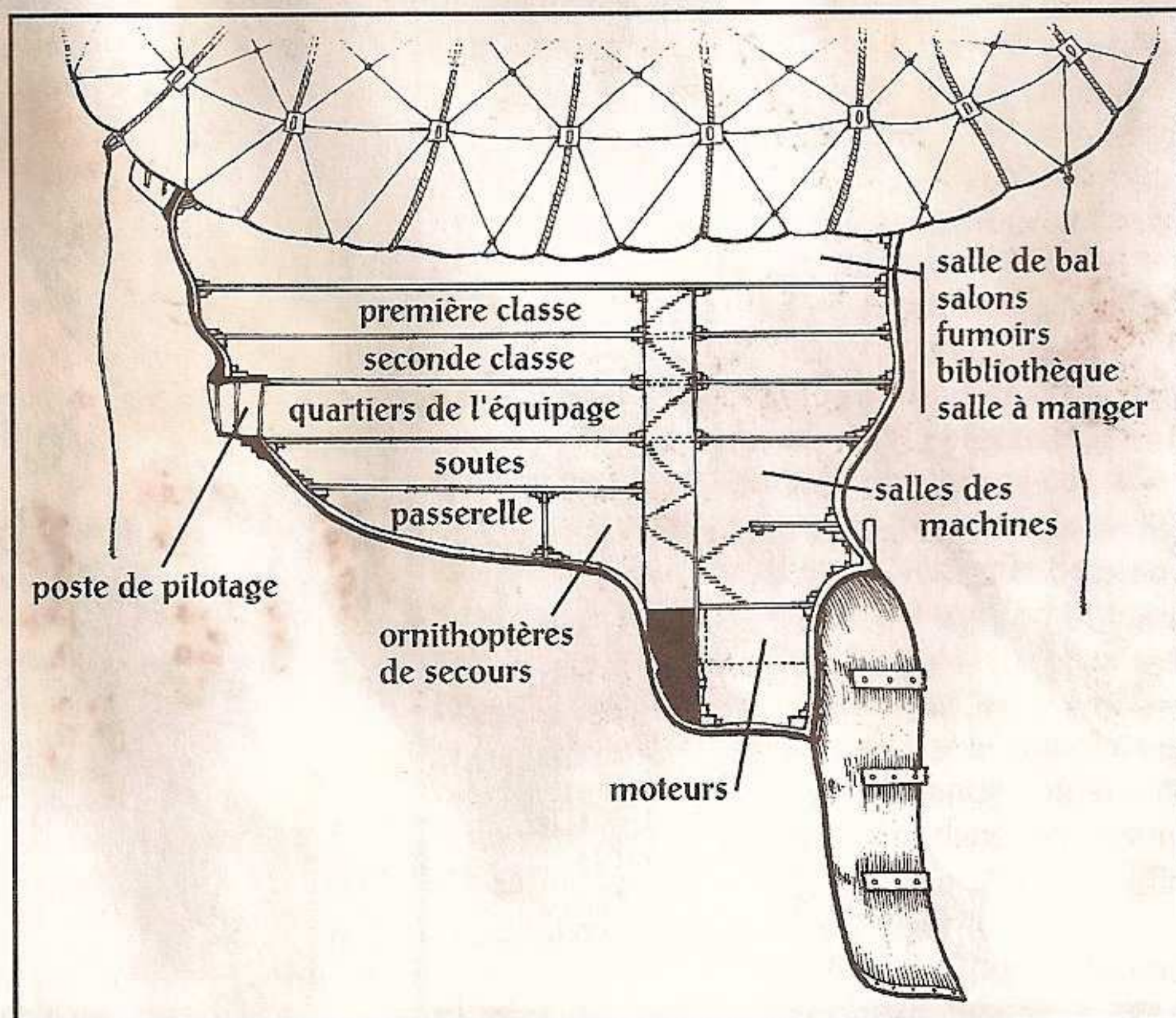
Le voyage s'est passé sans incident, si ce n'est quelques altercations passionnées entre les participants du congrès. Après avoir franchi la Méditerranée tout en dégustant des tournedos Rossini au son de *L'or du Rhin* de Wagner, le *Siegfried* survole majestueusement les eaux de la mer Rouge. Le scénario commence au moment où tous les personnages viennent d'accepter une invitation du commandant de bord pour une visite guidée à son bâtiment.

### Le Siegfried

Le *Siegfried* est l'un des quatre majestueux aéro-paquebots bavarois. Il a 60 mètres de long, douze ponts, quinze cabines de première classe, trente de deuxième classe et une suite royale. Il transporte actuellement soixante-huit passagers et trente hommes d'équipage. Le moteur thaumaturgique qui permet au vaisseau de se déplacer dans les airs est placé à l'intérieur d'un cylindre en alliage nain massif. Pour ouvrir la porte d'accès au cylindre il faut tourner deux clés en même temps. Une des clés est en possession du commandant et l'autre de l'ingénieur en chef.

### A l'abordage

Il est 2 heures de l'après-midi et le *Siegfried* survole les eaux de la mer Rouge. Les personnages se trouvent en compagnie du commandant qui leur fait visiter la salle des machines. Soudain, son second l'appelle par un des tubes de communication. Le commandant s'excuse et dit qu'il doit s'absenter momentanément. Il demande à l'ingénieur chargé des machines de continuer la visite guidée. Le second vient de repérer des embarcations volantes qui se dirigent vers l'aéronef. Il n'y a pas lieu de s'inquiéter, car la vitesse et la capacité d'ascension du *Siegfried* le mettent à l'abri de pratiquement toute menace aérienne ou terrestre, mais il est du devoir du second d'en informer le capitaine. En fait, ce sont des pirates de la mer Rouge qui s'approchent (voir ci-contre). Les personnages poursuivent leur visite, ignorant tout du drame qui se



prépare (l'immense salle des machines n'a pas d'ouvertures vers l'extérieur). Ils se retrouvent seuls avec l'ingénieur en chef dans la salle du moteur thaumaturgique. Devant une trappe semblable à une porte de coffre-fort, il explique que celle-ci permet d'accéder au lieu le plus secret du vaisseau, qu'il n'est évidemment pas autorisé à leur montrer. Pendant ce temps, le capitaine se prépare à donner les ordres, pour que le vaisseau prenne de l'altitude. Soudain, une formidable explosion se produit dans la salle des machines (un complice des pirates a placé une bombe à retardement dans l'aéronef). Heureusement pour les personnages, ils se trouvent alors dans un endroit relativement éloigné de la source de l'explosion. Ils doivent cependant réussir une prouesse d'Agilité de niveau Bon ou subir des dommages 1/2/3 engendrés par les débris métalliques qui tombent autour d'eux. Une fois que l'épaisse fumée noire s'est un peu dissipée, les personnages se retrouvent au milieu d'un amas de poutrelles tordues. Des petits foyers d'incendie se sont allumés un peu partout. L'ingénieur est grièvement blessé sinon mort. Les tôles et les poutrelles qui se sont écroulées forment une véritable prison dont les personnages doivent s'extraire. L'accès à l'étage supérieur est bloqué. Il faut une vingtaine de minutes avant qu'ils puissent accéder au reste du vaisseau. Pendant ce temps, le *Siegfried*, incapable de s'enfuir, est abordé par les boutres. Après un combat aussi féroce que bref, les pirates se sont livrés à un pillage systématique, raflant tout ce qui était susceptible d'avoir de la valeur et emmenant les passagers et l'équipage dans le but d'en faire des esclaves. Cette pratique est très courante dans la région malgré la guerre que les Empires français et britannique mènent contre les esclavagistes.

Une fois sortis de leur prison de tôle, les personnages se retrouveront dans un vaisseau désert, qui perd lentement de l'altitude. Par les hublots ou les baies vitrées, ils verront s'éloigner les boutres des pirates. Laissez les personnages chercher une solution pour éviter la mort certaine qui les attend s'ils s'écrasent à bord du *Siegfried*. C'est le moment de se rappeler que cinq ornithoptères se trouvent dans la salle près des passerelles. Les personnages peuvent s'en servir pour s'échapper, mais les cylindres d'air comprimé qui les actionnent n'offrent qu'une autonomie de quinze minutes. Pendant tout ce temps, le vaisseau a dérivé vers le désert (voir plan page suivante).

## Sur le sable !

Une fois leurs ornithoptères hors service, il est fort probable que les personnages se retrouvent en plein désert. S'ils sont intelligents, ils chercheront à récupérer quelques objets et des vivres sur l'épave du *Siegfried* (les nuits sont très fraîches et les jours torrides). Pour récupérer des armes, il leur faut cependant réussir une prouesse de Perception Extraordinaire (en gros, qu'ils soient vraiment doués ou très chanceux). S'ils restent trop longtemps près de l'épave, ils risquent de devoir affronter une quinzaine de pillards attirés par cette manne. Ils pourront cependant les voir arriver de loin grâce à la poussière qu'ils soulèvent. Les pillards ne combattront pas jusqu'à la mort. S'ils se heurtent à

## Les pirates de la mer Rouge

Avec le développement du transport maritime engendré par l'ouverture du canal de Suez, les pirates volants de la mer Rouge sont devenus une menace de plus en plus sérieuse. Ils se déplacent à bord de boutres volants (les bateaux arabes de la mer Rouge), des embarcations de 10 à 20 mètres de long qui emportent un équipage d'une quinzaine d'hommes en moyenne. Leur voilure est constituée de plusieurs voiles triangulaires un peu comme celles des delta-planes. Le procédé qui leur permet de voler est assez mystérieux. Il semble associé à un rituel thaumaturgique qui est accompli lors de la construction du bateau et que les djinns ont appris aux pirates. Ce rituel aurait des analogies avec certains sorts du Grimoire d'Osman sur le Mouvement Physique. L'équipage est assez hétéroclite comprenant des Soudanais, des Arabes, des Dankalis et même des Affrits, des Faë de l'Orient réputés pour leur cruauté. Les pirates s'attaquent généralement à des gros boutres, mais depuis quelque temps ils semblent de plus en plus nombreux et audacieux. Leur repaire est une citadelle aérienne du nom de Omain située au milieu du désert.

C'est une cité interdite où nul Cawaja (Européen) n'a jamais mis les pieds. Le cheik Saïd Ali dirige cette communauté de deux cents pirates d'une main de fer.

une résistance déterminée et subissent plus d'un tiers de pertes, ils battront en retraite. Cependant, il est possible qu'ils cherchent à harceler les personnages s'ils les sentent affaiblis. Si les personnages n'ont pas d'armes, ils devront probablement se cacher. Les pillards sont nerveux, craignant l'arrivée à tout moment d'une patrouille de la Légion, et ils ne s'éterniseront pas longtemps sur les lieux. Cependant, ils ne sont ni sourds ni aveugles. Ils ont donc droit à une prouesse contestée de Perception contre la Discrétion des personnages. S'ils découvrent les personnages, ils chercheront à les capturer afin d'en faire des esclaves. Si les personnages ne sont pas restés très longtemps près de l'épave, les pillards se lanceront à leur poursuite.

Une autre hypothèse est que les personnages ne se méfient pas et prennent les pillards pour des secours. Le rusé chef de la bande ne fera rien pour les en dissuader avant de se renseigner pour savoir s'ils sont les seuls survivants, puis il essaiera de s'emparer d'eux. Il est possible de se rendre compte assez vite des véritables intentions des pillards en les voyant récupérer consciencieusement tout ce qui peut avoir de la valeur dans l'épave du *Siegfried*.

## Retour à la civilisation

L'endroit civilisé le plus proche est un fort avancé de la Légion près d'Obok, à une journée de

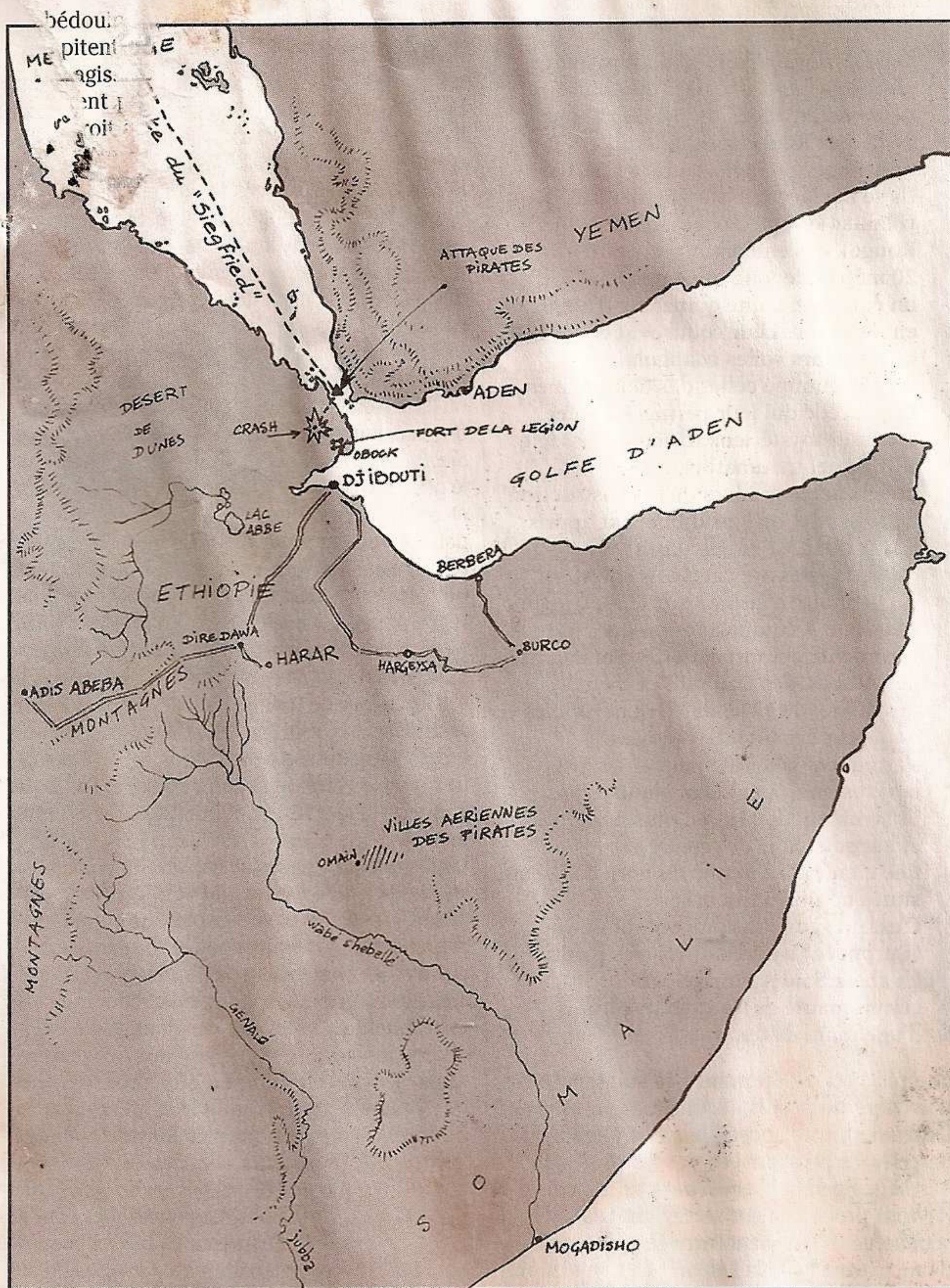
marche vers le sud. Quoi qu'il arrive, le capitaine Jean-Charles d'Anglade, commandant du fort, est prévenu par télégraphe que le *Siegfried* vient de s'écraser dans son périmètre de surveillance. Il prend la tête d'une patrouille de vingt hommes montés sur des dromadaires et se rend sur les lieux. Si les personnages se dirigent vers le sud, la rencontre est donc inévitable. Si les personnages prennent une autre direction ou sont capturés par les pillards, ils seront tôt ou tard rattrapés par le vaillant capitaine pour qui suivre des traces dans le désert est un jeu d'enfant.

La mission du capitaine est de venir en aide à d'éventuels rescapés. Il les emmènera au fort où ils seront éventuellement soignés. Il explique que la canonnière française basée à Obok a vu le *Siegfried*, visiblement endommagé, dériver vers le désert avec des pirates aériens à ses trousses, et qu'il a reçu l'ordre de lancer une patrouille dans le secteur. Il peut aussi fournir quelques renseignements sur les arami (pirates) qui les ont attaqués, entre autres que personne ne revoit jamais les malheureux qui tombent entre leurs mains. D'Anglade doit ensuite les conduire auprès du gouverneur Hugues de Laplace. Il est ferme sur ce point et refuse de leur prêter assistance ou vivres tant qu'il n'a pas exécuté ses ordres. Le gouverneur est à Obok, un petit comptoir français stratégiquement placé à l'embouchure de la mer Rouge et qui se trouve à 20 km du fort.

Le gouverneur Hugues de Laplace les reçoit chaleureusement. Il est ravi de voir des Néo-Européens, car Obok n'en compte que trente et il cherche des partenaires pour le bridge. Il explique que les pirates sont de plus en plus actifs et audacieux, et que les gouvernements français et britannique ont décidé de monter une expédition punitive appuyée par des dirigeables venus de Nouvelle-Europe. Cette force sera opérationnelle d'ici trois mois. Les personnages comprendront alors que s'ils doivent compter sur les autorités, leurs chances de revoir les êtres chers qui ont été enlevés ou de récupérer leurs biens sont infimes. Le gouverneur est un bureaucrate qui veut surtout éviter les ennuis. Son intention est de rapatrier les personnages au plus vite en Nouvelle-Europe. Toute demande d'assistance de leur part (armes, montures et vivres) pour monter une expédition se verra opposer un refus courtois de sa part. De plus, à partir de ce moment, de Laplace fera surveiller discrètement les personnages. Il essaye cependant de ne jamais rentrer en conflit ouvert avec eux. Il faut que ces derniers aient des relations extrêmement bien placées pour que de Laplace consente à les laisser partir en expédition. Quelqu'un peut cependant leur venir en aide...

## Des alliés dans la place

À Obok se trouve un marchand d'origine sicilienne nommé Don Pietro. Il est au courant de tout ce qui se passe en ville. Comme c'est un familier de la maison du gouverneur (celui-ci lui doit une somme d'argent considérable qu'il a dû emprunter pour payer des dettes de jeu), il voudra tout de suite rencontrer les personnages. Don Pietro a une factorerie près du port. Ses activités commerciales sont très étendues, et on le surnomme souvent la Pieuvre. Il tire le



plus gros de ses bénéfices en rachetant des perles aux nacoudas (patrons des boutres qui pêchent les perles), mais il s'adonne aussi au trafic d'armes. Il est actuellement en affaires avec un certain Arthur Rimbaud, qui vend des armes à Menelik le roi du Choa qui essaye de devenir Négus (roi des rois) d'Éthiopie. Don Pietro doit faire parvenir un important chargement d'armes jusqu'à la factorerie de Rimbaud à Harar et il cherche des hommes de confiance qui puissent acheminer la cargaison. Il est prêt à fournir dromadaires, vivres et armes aux personnages et leur permettre de quitter discrètement Obok. Comme il est âpre au gain, il essayera en plus de se faire payer pour le « service rendu » aux personnages. Il leur donne cependant un renseignement important : Arthur Rimbaud connaît bien la région où se trouve la cité interdite des pirates, et il pourrait servir de guide. Le capitaine d'Anglade méprise le gouverneur qu'il juge mou et incapable. Le projet des personnages a toute son approbation, et si cela ne tenait qu'à lui il monterait lui-même l'expédition punitive. Mais il est confronté à un cas de

conscience, partagé entre son sens de l'honneur et son sens poussé de la discipline. Les personnages peuvent noter la désapprobation muette du capitaine face à l'attitude du gouverneur. Si le problème est abordé avec tact, d'Anglade peut se révéler un allié précieux en fermant les yeux au moment où les personnages quittent Obok et en prenant son temps pour lancer une patrouille à leur poursuite. Il peut en outre leur faire un portrait objectif de Don Pietro, ce qui leur évitera peut-être de trop se faire escroquer par ce dernier.

## La dame du désert

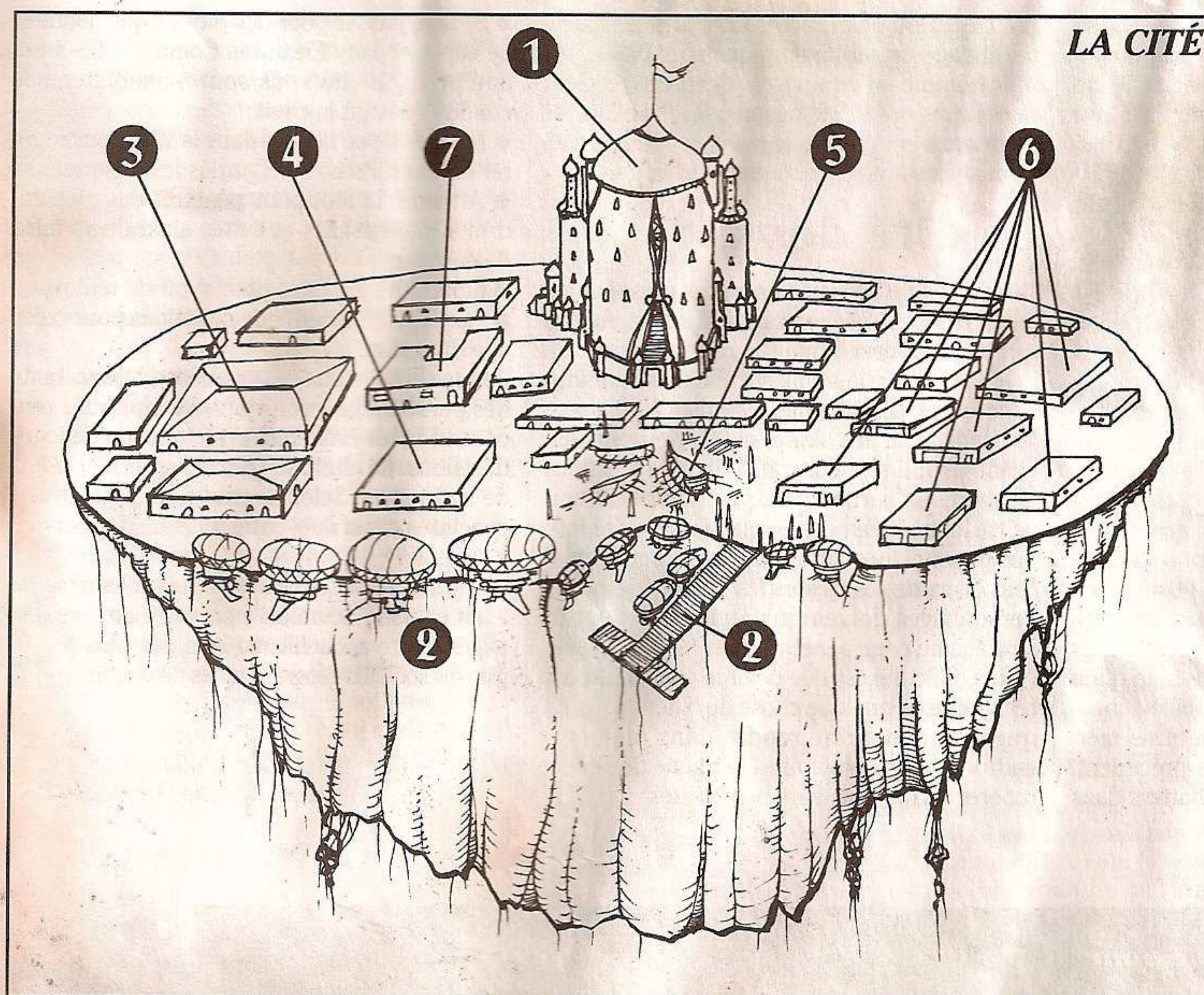
Don Pietro leur fournira des vivres, des dromadaires, des armes, une boussole et des cartes, des vêtements leur permettant de passer plus inaperçus et une escorte de cinq Soudanais armés de fusils. À mi-chemin, entre Obok à Harar, alors qu'ils arrivent à une oasis marquée sur leur carte, les personnages constatent que des nomades ont déjà installé un campement près du point d'eau. Le groupe est constitué d'une

trentaine de guerriers et de leurs familles. Le cheik Hassan invitera les voyageurs à prendre le thé avec lui dans sa tente richement décorée et qui regorge littéralement de prises de guerre. Le service est assuré par deux femmes voilées, dont une semble particulièrement ravissante. Après avoir sacrifié aux rites de l'hospitalité et tenu des discours de politesse (où allez-vous ? je vais où le vent du désert et la volonté d'Allah me mènent ; une tempête de sable se lèvera bientôt ; les pistes ne sont pas sûres car les Danakils rôdent dans la région, etc.), ils peuvent prendre congé.

Une fois à leur campement, l'un d'eux trouve un mouchoir dans sa poche, sur lequel on a écrit « au secours » avec de la poudre de khôl. En fait, la jolie femme voilée est lady Eleanore Mombray, capturée par les pirates aériens alors qu'elle faisait une croisière à bord de son yacht. Elle a ensuite été vendue au cheik, et cherche depuis à s'évader. Aux personnages de décider ce qu'ils vont faire. S'ils la libèrent, elle ne saura pas leur dire où se trouve la cité des pirates (elle est restée dans la cale pendant tout le voyage), mais elle pourra la leur décrire sommairement (basez-vous sur le plan). Lady Eleanore est malheureusement une de ces personnes qui ont un don pour se mettre dans des situations impossibles. De plus, elle a une forte tendance à s'évanouir dans les moments de stress. Ce personnage est une mine d'or pour l'Hôte, car il lui permet d'improviser des situations dramatiques dans le plus pur style victorien.

## Harar

Harar est une toute petite ville perdue au milieu du désert. La factorerie que dirige Rimbaud est facile à trouver car c'est le seul bâtiment ayant un étage. A peine arrivés, il demande aux personnages où sont les livres qu'il a commandés, des traités de charpenterie dont il a absolument besoin pour réparer le toit de sa bâtisse, et les nouvelles plaques pour son appareil photo. Malheureusement, Don Pietro ne leur a rien confié de tout cela. Cet incident indispose Rimbaud qui devient irritable et se plaint sans cesse des déboires dont il est victime. Il est méfiant en diable et inspecte longuement la cargaison. Si par hasard un des personnages lui semble honnête et cultivé, il s'adoucit un peu, tout en lui conseillant de se méfier des bédouins dont le passe-temps favori est d'escroquer les Néo-Européens. Malgré son accueil bourru, Rimbaud est curieux de savoir ce qui amène autant d'Occidentaux dans ce lieu perdu. Si quelqu'un fait allusion à un certain Arthur Rimbaud poète, il niera avoir un rapport avec cet individu et refusera de s'étendre sur ce sujet. Si les personnages lui demandent de l'aide pour aller à Omain, la ville des pirates, Rimbaud refuse d'abord tout net, puis fait preuve de moins de réticence. Il avance toutefois qu'une telle expédition le ruinerait, qu'il a déjà dû payer quinze thalers à chacun des trente-quatre hommes de son escorte et deux mois d'arriérés, que tout Occidental aperçu aux alentours de la cité interdite est immédiatement mis à mort, etc. Les personnages doivent développer des trésors de persuasion pour arriver à le convaincre, mais l'argent est le seul argument susceptible de réellement le décider. Si les PJ n'en ont pas sur eux, il demandera à ce qu'on lui



## LA CITÉ DES PIRATES

- 1) Palais du cheik. —  
 2) Quai.  
 3) Prison à esclaves.  
 4) Dépôt d'armes.  
 5) Chantier de réparation.  
 6) Entrepôts.  
 7) Café, souk.

d'une grande puissance? Voilà ce qu'il dit :

— Il s'appelle Amabiel, l'un des trois anges qui se sont rebellés contre Dieu.

— Il connaît les personnages et leur dit certaines choses sur leur passé et sur les mobiles de leur quête.

— Il veut détruire la ville aérienne afin que celui qui descend du roi Salomon et de la reine de Saba puisse monter sur le trône et chasser les Néo-Européens de ses terres.

— Il tend une bouteille aux personnages en leur disant qu'un Djinn nommé Yasmod habite dans le désert. Quand ils le verront, ils doivent le mettre dans cette bouteille sur laquelle son nom a été gravé. Alors, ils pourront le forcer à les mener à la ville des nuages.

À la fin de l'entretien, Rimbaud et le sorcier prennent congé des personnages, les laissant seuls dans le désert.

signe une obligation. Rimbaud, malgré l'amertume qu'il ressent vis-à-vis du nombre considérable de gens qui l'ont roulé, a un bon fond et consent finalement à faire un détour avec sa caravane et les rapprocher d'Omain.

## L'énigmatique Amabiel

Le voyage se passe sans encombre. Si vous en ressentez le besoin, vous pouvez cependant improviser une attaque du redoutable Mohamed Abou-Beker, un brigand passé maître dans l'art de dépouiller les Néo-Européens et l'en-

mi juré de Rimbaud. Arrivés à deux jours de marche d'Omain, Rimbaud fait camper sa caravane et demande aux personnages de le suivre. S'ils ont toujours avec eux les Soudanais de leur escorte, ceux-ci refusent d'aller plus loin. Rimbaud les guide à travers le désert pendant quelques heures jusqu'à une ville déserte. Un personnage décharné, couvert de grigris et juché sur une pierre semble les attendre. Rimbaud s'adresse au sorcier avec déférence et lui demande d'aider ses amis à trouver la cité des airs. Jouez ce personnage comme un être vraiment énigmatique, tout en laissant planer le doute chez les joueurs : est-ce un charlatan ou un être

## L'oasis mirage

À une demi-journée d'Omain, les personnages aperçoivent un oasis luxuriant. C'est un mirage créé par Yasmod, une espèce de Djinn du désert particulièrement redoutable. Il a le pouvoir de créer des illusions avec lesquelles il piège les voyageurs ; l'oasis n'est en fait qu'une crevasse remplie des ossements de ses victimes. Quand des gens s'approchent, ils voient des femmes qui se baignent dans l'eau claire. Généralement,

### PAR ORDRE D'APPARITION

#### ► Pillards du désert et hommes de main

Mêlée [BON], Escrime [BON], Perception [BON], Physique [BON].  
Santé [6]. Armés de sabres et de mousquets.

#### ► Cheik Hassan

Agilité [EXC], Courage [BON], Escrime [EXC], Mêlée [BON], Perception [BON], Physique [EXC], Tir [EXC].  
Santé [8]. Armé d'un sabre et d'un fusil.

#### ► Lady Eleanore Mombray

Agilité [FAI], Attraction [EXP], Charisme [EXC], Courage [FAI].  
Santé [5].

#### ► Arthur Rimbaud

Charisme [EXP], Courage [EXC], Littérature [EXT], Mêlée [BON], Perception [BON], Physique [FAI], Sorcellerie [FAI], Tir [EXC].  
Santé [4].

#### ► Pirates affrits

Les Affrits sont de cruels Faë orientaux. Ils ont généralement une peau verte et écailleuse et des ailes membraneuses. Ils sont souvent armés de sabres.

Leur pouvoir faë est Apparition terrifiante. Agilité [EXC], Courage [BON], Escrime [BON], Mêlée [BON], Perception [BON], Physique [EXC], Apparition terrifiante [BON].  
Santé [8].

#### ► Pirates humains

Agilité [BON], Escrime [BON], Mêlée [BON], Perception [BON], Tir [BON].  
Santé [5].

#### ► Cheik Saïd Ali

Le cheik Saïd Ali est un homme athlétique, au visage agréable mais souvent déformé par un rictus de cruauté. C'est un esthète qui aime à s'entourer des plus beaux trésors de la Terre.

Agilité [EXC], Attraction [BON], Charisme [EXT], Courage [EXP], Escrime [EXP], Mêlée [EXC], Perception [BON], Physique [EXC], Tir [EXC].  
Santé [8].

inées c  
 les sécurités pillards qui arpentent la zone se précipitent sur les baigneuses. Si les personnages risquent de tomber dans le piège. Ils ont donc dû à une prouesse contestée en Courage contre le niveau de l'illusion (Excellent). Un personnage qui a réussi à percer l'illusion peut convaincre un de ses camarades qu'il s'agit d'un mirage, en opposant son Charisme à la force de l'illusion. Une fois que le charme est rompu, les personnages peuvent voir le djinn qui ressemble à un puissant guerrier au corps translucide. Il est temps d'ouvrir la bouteille qu'Amabiel leur a donnée. Immédiatement, Yasmod est aspiré à l'intérieur. Il peut parler aux personnages depuis sa bouteille. Il est furieux, il les insulte, les supplie, les menace, leur promet des richesses inouïes s'ils le libèrent (les personnages auraient tort d'accepter car son seul pouvoir consiste à créer des illusions qui s'évanouiraient au bout d'un certain temps). Enfin, si les personnages lui proposent de les amener à la cité contre sa libération, le djinn accepte le marché. Une fois la bouteille débouchée, Yasmod crée l'illusion d'un oasis merveilleux encore plus grand que le précédent. À nouveau, de belles créatures s'ébattent dans

l'eau. Bientôt, un boutre volant survole la scène, change de cap, puis pique sur l'oasis. Les sept hommes d'équipage qui en descendent se précipitent sur les baigneuses. Une fois les pirates mis hors d'état de nuire, le djinn demande aux personnages de monter avec lui.

## La cité des airs

Yasmod pilote avec dextérité. Les personnages ont intérêt à mémoriser comment il s'y prend car ils en auront besoin pour le retour. Ils arrivent finalement en vue d'une sorte d'île suspendue dans le ciel. Le Djinn met le bateau à quai sous l'œil indifférent des pirates qui s'y trouvent, puis ayant rempli son contrat il disparaît. Si lady Eleanore fait partie de l'expédition, elle reconnaîtra immédiatement la tour où elle a été retenue prisonnière et dira que c'est là que le cheik Saïd Ali garde ses trésors les plus précieux. Les personnages doivent maintenant trouver un stratagème pour pénétrer dans la cité. La principale difficulté est que comme chacun est à la recherche de quelque chose de différent, ils risquent de devoir se rendre dans plusieurs endroits, augmentant ainsi le risque de se faire repérer. Ils ont plusieurs possibilités :

- Se faire passer pour des pirates qui viennent de capturer lady Eleanore. Comme celle-ci est une prise de choix, ils sont immédiatement conduits devant le cheik.
- Essayer de se faufiler dans la ville pour repérer les endroits où sont gardés les prisonniers.
- Attendre la nuit pour pénétrer dans les endroits intéressants et éviter ainsi de se faire démasquer.
- Libérer les esclaves pour avoir du renfort.
- Faire sauter le dépôt de munitions pour créer une diversion.

Comme la suite du scénario dépend des actions des personnages, vous devez adapter les rencontres et les événements en fonction de leurs décisions. Le cheik se trouve au dernier étage de son palais. Selon la tradition, vous devez conclure par un duel entre lui et un des personnages.

Une fois de retour en Nouvelle-Europe, les récits de leurs exploits devraient permettre aux personnages d'être accueillis au sein des plus prestigieuses sociétés géographiques du continent. ■

André Dehó-Neves

illustration : Rolland Barthélémy  
 plans : Cyrille Daujean et DGx

Un scénario Casus Belli pour

## Thoan

# Le duc céleste

Ce scénario est prévu pour un groupe de héros légèrement expérimentés (caractéristique Héroïsme comprise entre 20 et 30) et pour un meneur de jeu ayant un peu d'expérience.

Un familier de Podarge, qui se fait appeler « duc », semble prendre de plus en plus d'importance parmi les aigles verts du Monde à Étages. Sa notoriété grandissante commence à inquiéter sérieusement la reine harpie, au point que cette dernière est fermement décidée à en savoir plus. Si cela s'avère nécessaire, Podarge envisagera la possibilité de lancer un grand assaut contre lui. Mais pour l'instant, vu la puissance des troupes au service du duc, elle préfère ruser, en utilisant des moyens auxquels il ne s'attend pas. Elle lui enverra non seulement ses propres espions, mais aussi des agents non ailés, capables d'évoluer aisément et discrètement dans l'antre du duc : les PJ...

## Introduction

Ce scénario, facile à intégrer au sein d'une campagne, peut constituer un petit intermède très

particulier dans les aventures des PJ. Il leur fera découvrir certains aspects de la vie de Podarge et de ses aigles géants, les PJ risquant même d'influencer sérieusement l'avenir proche de la fameuse harpie.

L'histoire commence de façon effective à un moment où les vies des PJ sont très sérieusement menacées. L'introduction suivante part du principe que les personnages se trouvent sur Amérindia, mais le MJ pourra imaginer d'autres introductions du même type si les PJ

sont sur un autre plateau. Il lui faudra alors inventer une situation particulièrement périlleuse pour les PJ, qui sont sauvés au dernier moment par des familiers de Podarge.

S'il y a un être volant dans le groupe (aigle géant ou harpie), il ne pourra de toute façon pas sauver tous ses compagnons à lui tout seul, et se verra donc contraint de suivre les familiers de Podarge. Si, en temps ordinaire, la reine harpie adopterait vraisemblablement une attitude hostile envers ce personnage volant, il n'en sera



pas de même dans les conditions actuelles. La reine des aigles a trop besoin des PJ et enterre donc, provisoirement, la hache de guerre.

### Introduction type

Alors que les PJ avancent dans les plaines amérindiennes, et cela n'exclut pas la Grande Piste du Négoce, le sol se met à trembler et un grondement inquiétant se fait entendre. Affolés par un événement particulier (l'apparition d'une belette géante poussée dans cette direction par les aigles de Podarge), des centaines de milliers de bisons noirs viennent de se mettre à galoper vers les PJ. Ces derniers sont littéralement pris au piège, condamnés à être rapidement écrasés. Le MJ doit s'efforcer de faire monter la pression chez ses joueurs au fil des quelques minutes qui suivent. En effet, à l'allure où vont les bisons, et considérant la taille gigantesque du troupeau (il s'étale sur plusieurs kilomètres), les PJ n'ont absolument pas le temps de se mettre hors de danger. S'ils ont l'idée de faire un trou, les PJ ne sont pas sûrs d'avoir le temps d'en former un suffisamment gros pour leur servir d'abri, car le sol, déjà martelé par des millions de ces grosses bêtes à cornes, est très dur et donc difficile à creuser. Alors qu'ils sentent que l'étau se resserre et que les premiers bisons sont presque sur eux, les PJ sont sauvés par des aigles géants, qui les soulèvent et les emportent dans les airs. Les personnages voient alors l'immense troupeau se réduire comme une peau de chagrin, jusqu'à n'être plus qu'une petite tache brunâtre au milieu d'un océan vert. Tandis qu'ils s'élèvent rapidement jusqu'à une altitude de 600 mètres, les PJ peuvent constater que leurs « sauveurs » ne semblent pas disposés à les déposer en lieu sûr, mais les emportent au contraire assez loin, en direction du monolithe Thayaphayawoed, qui sépare Okéanos d'Amérindia. Les aigles, des familiers de Podarge, ne répondent pas aux éventuelles questions qui leur seraient posées, se contentant de dire que les PJ vont être transportés jusqu'à l'antre de leur reine.

## Chez la harpie

L'étonnant voyage dure quelques heures. Arrivés en vue du monolithe, les aigles commencent à descendre vers le plateau d'Okéanos, en restant à une distance constante de la paroi rocheuse (environ 100 mètres). Les PJ peuvent alors profiter de la vue spectaculaire sur l'étage inférieur. De cette hauteur, l'océan, pourtant large de 500 km, ressemble à un mince ruban bleu foncé et la plage qui le borde n'est qu'une fine bande blanche à peine visible. Mais le plus incroyable est ce qui se trouve derrière la chaîne de collines qui prolonge la plage : c'est le vide absolu, un néant de couleur verte à perte de vue qui ne peut laisser indifférent un spectateur non averti.

Après une descente d'environ 3 kilomètres (rappelons que la hauteur totale du Thayaphayawoed est de 10 000 mètres), le singulier escadron atteint l'entrée du domaine de Podarge, un trou de 3 mètres de diamètre dans la paroi du monolithe, verticale et parfaitement lisse à cet endroit. L'ouverture, uniquement accessible par des être volants, débouche sur une gigantesque caverne : l'antre de Podarge. Les PJ peuvent

enfin se dégourdir les jambes et observer la salle. Le long de ses murs, un butin extraordinaire a été entassé. Dans un coin, ils remarquent des cages aux barreaux métalliques, inoccupées. Une odeur étouffante règne en ces lieux très peuplés. Des centaines d'aigles géants de presque 3 mètres de hauteur sont alignés dans la salle autour d'une plate-forme, un peu plus haute qu'eux, sur laquelle un trône est posé. On accède à la plate-forme par un escalier. La forme du trône, tout en or massif serti de diamants, évoque un phénix aux ailes déployées. Podarge, la harpie, y est majestueusement assise. Les personnages sont alors invités à monter rejoindre la reine, escortés par deux aigles chacun. Connaissant la réputation de cruauté de la reine harpie, les PJ seront certainement surpris par ses premières paroles : « Un banquet va être donné en votre honneur. Vous aurez besoin de prendre des forces avant ce que je vais vous demander. »

Effectivement, une longue table en bois a été préparée. Le repas qui est servi aux PJ par un vieil esclave humain est tout simplement somptueux : cochon-chèvre rôti, pain doré, fruits variés et même un délicieux vin de couleur sang, directement rapporté d'Atlantide. Podarge n'explique pas ce qu'elle attend des PJ pendant le banquet. Elle se contente de les observer attentivement, de son ardent regard, et de porter des toasts « à la mort et à la damnation du Seigneur ! ». Un PJ masculin est plus particulièrement dévisagé (au choix du MJ). A l'issue du banquet, ce dernier est abordé par la harpie qui, après lui avoir caressé le visage du bout de ses rémiges, lui demande, comme elle en a l'habitude avec ses esclaves humains, de la satisfaire pour la nuit. Même si la partie humaine de Podarge est superbe, l'affaire n'est pas vraiment engageante, car la harpie demeure un monstre. Attention, cependant, un premier refus serait très mal interprété (« Comment oses-tu refuser une telle faveur ? Tu tiens donc tant à mourir ? »). Un second serait synonyme de mort par laceration (les caractéristiques de Podarge sont fournies p. 193 du livre de règles).

Après avoir dormi, pour la majorité d'entre eux (!), Podarge indique enfin ce qu'elle attend des PJ : ils doivent s'infiltrer dans l'antre du duc Dewiwanira, un ancien familier à elle qui semble avoir pris un peu trop d'importance récemment, et l'espionner. S'il constitue effectivement une menace pour elle, les PJ devront l'éliminer. En échange, la harpie leur promet deux choses. D'abord, de les transporter où ils voudront sur le Monde à Étages, une seule fois, mais n'importe quand (elle fera écrire un ordre par son esclave humain et y apposera son sceau. Cet écrit pourra être montré à n'importe lequel de ses sujets, qui devra alors réunir d'autres aigles géants pour amener par les airs les PJ là où ils le voudront). De plus, elle autorise les PJ à emporter tout ce qu'ils pourront trouver chez Dewiwanira.

Vu les conditions dans lesquelles ils se trouvent (ils sont entourés de centaines d'aigles géants !), les PJ peuvent difficilement refuser le marché proposé par Podarge. S'ils avaient malgré tout l'imprudence de refuser, ils seraient alors témoins d'une des rages légendaires de la harpie. L'un des aigles arriverait toutefois à sauver la mise aux PJ peu avant leur mise à

mort, en leur conseillant vivement d'accepter la « proposition » de Podarge.

## Le voyage

Peu avant le départ des PJ, Podarge veut un familier éclaircir le duc qu'elle tient à lui offrir un certain nombre de cadeaux, en gage de maintien des bonnes relations qui existent entre eux. C'est ainsi que les PJ vont voyager dans des sacs de toile, portés par des aigles parmi les cadeaux que la harpie envoie à son « ami ». Ils seront déposés près d'une cheminée naturelle qui mène aux quartiers du duc.

Commence alors un fabuleux voyage aérien au sein d'un groupe d'une centaine d'aigles géants. Le MJ devra naturellement enrichir ce voyage de longues descriptions. Les personnages, qui ont la possibilité de passer la tête hors de leur sac, assistent à un trajet exceptionnel de près de 6 000 km, qui durera dix jours. Ils vont ainsi traverser toute la largeur du plateau d'Amérindia, survolant notamment les immenses plaines verdoyantes et leur faune extraordinaire (reprendre la description fournie p. 357 du livre), puis les Montagnes scintillantes, le royaume de Brakya qui s'y est installé avec ses Barbes rouges expansionnistes, puis enfin, le royaume de Saurga, bordant la Grande Mer.

Si le spectacle offert est somptueux, le voyage ne peut être qualifié de confortable. La nourriture offerte aux PJ par les aigles est crue, et provient exclusivement de la chasse quotidienne. Les arrêts sont très courts et essentiellement destinés à permettre aux PJ de se désaltérer. Les aigles, pour leur part, utilisent une méthode très originale : à l'heure de la pluie, leurs gigantesques ailes sont déployées et orientées de manière à recueillir une grande quantité de liquide qu'ils font couler jusqu'à leur bec, et ce, même en vol ! Les PJ doivent en outre supporter les interminables jacasseries des aigles, hautains et proprement insupportables. Parmi toutes les mesquineries qu'ils entendent, les PJ peuvent quand même déceler quelques éléments intéressants : — Un aigle rapporte un événement étrange : alors qu'il pourchassait un Œil du Seigneur (un gros corbeau), celui-ci est mort subitement pendant la poursuite, sans aucune raison apparente (c'est un indice qui pourra servir aux PJ pour la campagne d'Urizen).

— Les aigles semblent visiblement redouter Dewiwanira.

— L'un d'eux, un peu moins puéril que ses congénères, fournit quelques indications utiles aux PJ quant à la suite des événements : une fois déposés sur la montagne, les PJ devront marcher sur un sentier escarpé pendant deux ou trois jours, avant d'atteindre un gros bloc de granite vert. En le déplaçant, les personnages devraient, d'après Podarge, dégager l'accès d'une cheminée naturelle s'engouffrant dans la roche, et censée aboutir aux quartiers du duc. Après dix jours de vol, les aigles de Podarge arrivent à proximité du sommet du monolithe Abharhploonta, dans la dépression située à l'ouest du royaume de Saurga, de part et d'autre de la rivière qui descend de Dracheland vers Amérindia (voir la carte du Monde à Étages). Un petit escadron se détache du groupe et laisse choir les ballots des PJ sur un sentier étroit et rocailleux. Pendant ce temps-là, un groupe

d'aigles du duc vient à la rencontre du grand détachement de Podarge. Une brève discussion s'engage, puis l'ensemble des aigles se dirigent de concert en direction de l'ancre de Dewiwaniira.

## Randonnée vertigineuse

Les PJ se déplacent à présent sur un sentier relativement étroit. Là encore, ils sont gratifiés d'une vue fabuleuse sur une vallée profonde de 30 000 m. Le voyage, pas trop périlleux, qui fait alterner marche et escalade, et dure deux jours. Le seul incident notable se déroule durant la nuit, quand des loups griffus s'attaquent à un PJ (voir leurs caractéristiques p. 374 des règles). Ils s'approchent silencieusement du groupe, puis trois d'entre eux font diversion pendant que quatre autres saisissent un PJ et le tirent brusquement vers la paroi verticale qu'ils remontent à vive allure. Le MJ devra décrire la situation de manière très stressante pour celui qui se fait ainsi emporter à flanc de montagne, au-dessus de la corniche puis du vide. Les intentions d'actions des PJ pourront être décisives, et le MJ devra sans cesse rappeler la distance qui sépare le PJ enlevé du reste du groupe et de la corniche. La vitesse des loups griffus sur la paroi à pic sera de 3.1 (vitesse terrestre), soit 3 m par UA. Si les loups réussissent à tirer le PJ durant 5 UA, celui-ci ne sera plus au-dessus de la corniche, mais se retrouvera au-dessus du vide. C'est-à-dire que s'il tombe, il n'atterrit pas sur la corniche, mais des milliers de mètres plus bas (autant lui dire adieu). Si le PJ réussit à se dégager, et s'il veut rejoindre la corniche, il doit réussir autant de jets de Grimper que d'UA durant lesquelles il aura été traîné. Le seuil de ces jets de Grimper sera de 3.4, mais attention : en situation de combat, il devra obligatoirement consacrer des UA au déplacement s'il veut progresser vers la corniche. De plus, étant donnée la raideur de la pente, toutes ses compétences de combat seront limitées par sa compétence en Grimper (ex : si le PJ maîtrise Épée à 3.4, mais n'a que 3.2 en Grimper, il ne pourra manier l'épée qu'à 3.2). En cas d'échec à un test de Grimper, le PJ tombe, mais a tout de même une dernière chance de se rattraper, avec un test standard d'Agilité. En cas d'échec catastrophique, le PJ tombe automatiquement, sans espoir de se rattraper et donc sans espoir de survie.

## La cheminée

Dans l'après-midi du deuxième jour de voyage, les PJ repèrent un gros rocher de granite vert, entouré de petites cavités qui s'enfoncent dans le sol. Des vols d'aigles (ceux du duc ?) de plus en plus fréquents aux alentours obligent les PJ à se plaquer contre l'Abharhploonta pour ne pas se faire repérer.

Vues de près, les cavités qui entourent le rocher sont en fait de petites cheminées d'aération, de 30 cm de diamètre, d'où remonte un air humide et un peu vicié. Une réussite normale à un jet de Pister de seuil 3.4 permettra aux PJ de remarquer que de petits animaux empruntent ces conduits (il s'agit des terribles foudres !), grâce aux quelques empreintes (à quatre doigts) qu'ils laissent à certains endroits sur les parois humides. Pour emprunter la cheminée principale, les PJ doivent déplacer le rocher de 2 tonnes (Masse = 3.6\*, n'oubliez pas les règles d'union d'attributs) qui en bouche l'accès. La descente dans le conduit nécessite un jet de Grimper de seuil 3.5. Mais en entourant une corde autour du bloc de granite vert, la descente sera infiniment plus facile. Durant la progression, le PJ en tête de file passe devant un petit boyau horizontal, d'une trentaine de centimètres de diamètre, et profond d'un peu plus d'un mètre. Il est possible de passer la main dans le boyau. Cinq ou six bijoux semblent briller dans une niche qu'on devine au fond. En fait, il s'agit de trois chiots foudres dont les yeux luisent dans la pénombre. Les chiots sont nettement moins agressifs que les adultes et moins redoutables aussi. Ils n'attaqueront que si un PJ passe la main dans leur terrier. Si un PJ est frappé par la décharge électrique d'un foudre, il devra faire un test standard de Grimper afin de vérifier s'il réussit à se maintenir dans la cheminée, ou s'il tombe de 12 m... dans l'eau (appliquer dans ce cas les règles relatives à la chute, p. 50). Les caractéristiques des chiots foudres sont celles décrites p. 369, auxquelles il conviendra de retrancher 1 point d'indice à toutes les caractéristiques physiques et aux compétences.

## La piscine infestée

Que les PJ soient tombés ou qu'ils soient descendus, la base de la cheminée débouche sur une étendue d'eau noire, assez profonde. S'ils

n'ont rien pour s'éclairer, cet épisode sera très angoissant et dangereux.

Les héros n'ont en effet pas d'autre choix que de nager sous l'eau (ils sentent un courant assez fort), en espérant trouver une issue. La durée du trajet en apnée dépend de l'endroit où se rendent les PJ et de leur position par rapport au courant. Ainsi :

- il faut 10 tours pour atteindre à contre-courant la plage des sauriens, 5 tours pour en revenir ;
- il faut 3 tours pour atteindre, avec l'aide du courant, l'impasse que constitue l'écoulement des eaux (par des trous de 20 cm de diamètre qui sont creusés dans la roche), et 6 tours pour en revenir ;

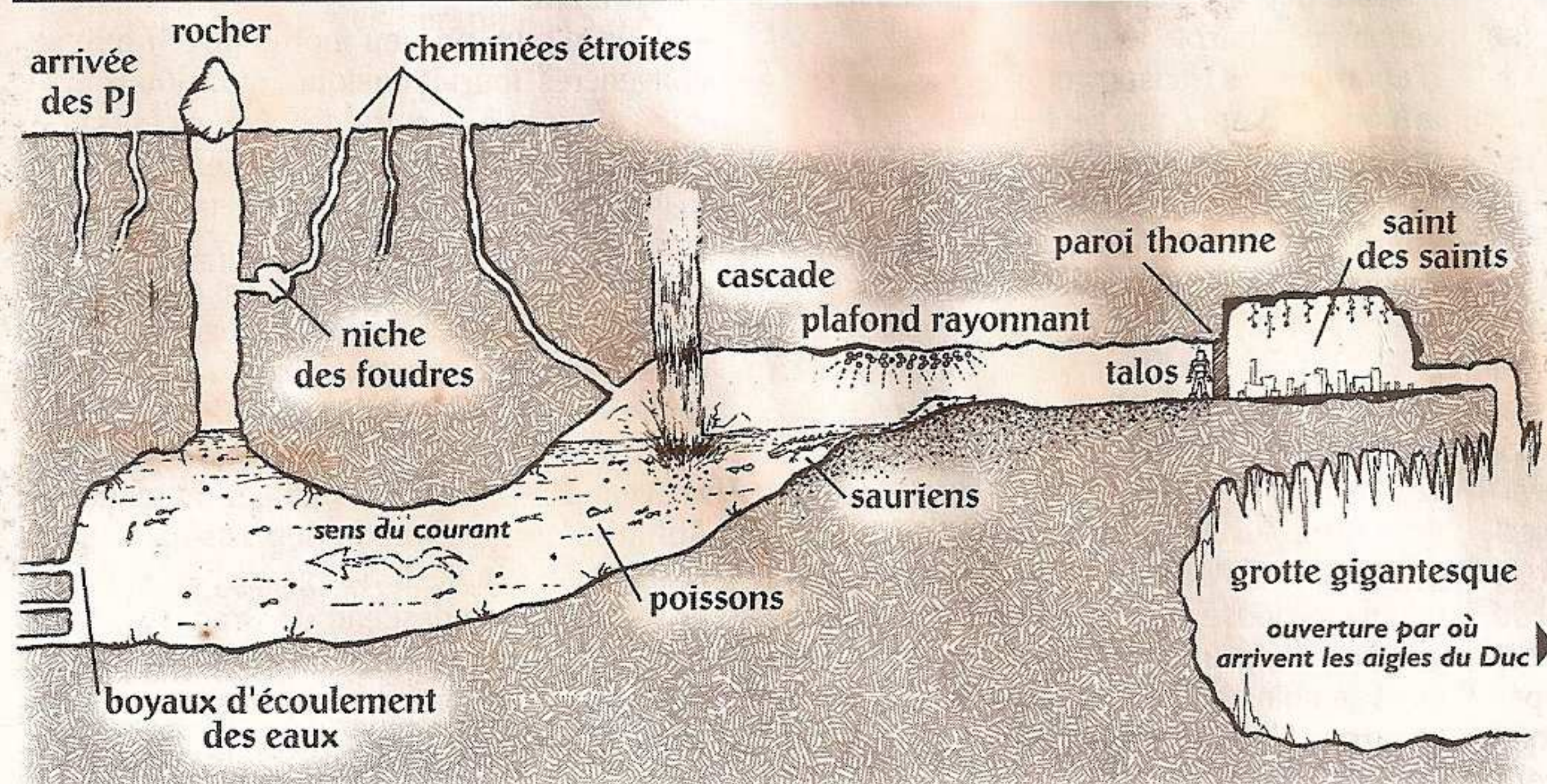
- latéralement, le bassin est immense (environ 250 m de chaque côté, soit 25 tours d'apnée pour... rien!).

Si les PJ se concentrent pour bien écouter sous l'eau, ils entendront le bruit d'une cascade relativement proche. Faites un jet de Percevoir de seuil 3.5 pour déterminer si les PJ localisent convenablement la source du bruit. Sur la plage, trois sauriens paressent sous une paroi rocheuse rayonnant de chaleur. Leur source d'alimentation est constituée par les poissons entraînés malencontreusement dans le bassin par la cascade. D'où viennent ces sauriens ? Ont-ils suivi le même chemin que les poissons (car cette espèce de crocodiles existe sur Dracheland), ou ont-ils été introduits volontairement ici ? Ce détail restera sans doute un mystère pour les PJ, d'autant que le duc n'est pas à l'origine de leur implantation. Surpris par l'arrivée des PJ, les sauriens hésiteront 2 tours avant de passer à l'attaque (sauf s'ils sont immédiatement agressés, auquel cas leur riposte est instantanée). Les caractéristiques des sauriens sont décrites page 380 du livre.

## Le talos

La plage se prolonge par un long couloir de sable. Après 10 minutes de marche, d'étranges petites grappes de boules fluorescentes fournissent une lumière de plus en plus vive au fur et à mesure de la progression des PJ. Puis, ces derniers se heurtent à... une paroi métallique thoanne (dont la résistance est 4.6\*). A côté de cette paroi recouverte de symboles thoans se trouve un talos (robot de technologie thoanne), immobile et désactivé. Si les PJ ne disposent pas d'un

« gadget » leur permettant de percer la paroi (lance-rayons, vibreur, etc.), une autre solution pourra s'offrir à eux, s'ils se montrent suffisamment ingénieux : elle consiste à activer le talos, à se déclarer son maître et à lui demander d'ouvrir la porte (le talos ne possède aucun dispositif de « sélection » dans sa mémoire, et il s'inféode automatiquement à la dernière personne qui lui a donné un ordre, jusqu'à l'exécution complète de celui-ci). Ce talos a été mis en place par un Thoan, sans doute Jada-win, et ces lieux constituent (ou débouchent sur) une cachette thoanne. Le talos était sans doute destiné à servir de support logistique en cas de fuite du Thoan. Le « hic » pour les joueurs est que, d'une part il n'y a pas de notice décrivant la procédure à suivre pour





activer le talos et d'autre part, la langue normalement comprise par la plupart des talos est... le thoan!

#### Activation du talos

Le talos s'active très simplement en posant la main sur une espèce de gros disque situé au niveau du cœur. A ce moment, le léger courant électrique dégagé par la main met en marche le serviteur. Évidemment, si la main est gainée de cuir ou d'une autre matière isolante, cela n'aura aucun effet!

#### Donner des ordres au talos

Si aucun des PJ ne parle thoan, ils devront se faire comprendre de l'homme-machine en utilisant le langage des mains. Cela nécessitera un long apprentissage du talos, rien que pour lui faire comprendre des actions élémentaires. Mais cela peut se révéler fort amusant en terme de role-playing. Si le MJ est pressé, faire comprendre au talos qu'il doit ouvrir la paroi thoanne se résout par une réussite normale à un jet de Ruse de seuil 3.6 (tout de même). Dès qu'il en a compris l'ordre, le talos peut ouvrir très simplement : il lui suffit de se placer en face du centre de la paroi et d'approcher un de ses yeux d'un des motifs décoratifs : un contrôle rétinien est alors déclenché, et la paroi s'enfonce rapidement dans le sol.

## Au sein du saint des saints...

Dès l'ouverture de la paroi, les PJ réalisent qu'ils ont atteint leur destination. En effet, s'étend devant eux, dans une salle rectangulaire de plus de 100 mètres de long, une mine d'objets, de documents et autres choses précieuses. La pièce est éclairée par des « grappes » lumineuses accrochées aux murs (ces grappes sont des êtres vivants, qui fournissent une lumière comparable à celle des vers luisants et autres lucioles d'Okéanos). Or, bijoux, livres abondent. En fouillant méthodiquement la salle, les PJ pourront découvrir trois articles tout à fait dignes d'intérêt.

— Une armure atlante en parfait état. Elle peut être portée par un être humanoïde de Masse variant de 3.3 à 3.4. (L'armure atlante est décrite p. 302 des règles.)

— Un baume thoan. C'est un gel qui favorise et accélère la régénération des tissus cellulaires. Sans doute stockés ici par Jadawin lui-même, le duc a « mis le serre » dessus! 2d6 doses sont encore utilisables. (Les effets du gel sont décrits p. 352 des règles.)

— Le plan d'une ville atlante, Atlantis, est gravée sur un mur. On peut y remarquer, entre autres, la localisation de l'entrée des tunnels secrets du Rhadamanthe. S'ils pensent à recopier le plan, cette information pourra se révéler très utile aux PJ dans l'avenir (avec la très prochaine campagne d'Arwoor).

## La salle du trône

Il n'y a qu'une seule autre issue dans le saint des saints, tout au fond. C'est un petit couloir qui débouche sur le plafond de la salle du trône du duc Dewiwaniira, au beau milieu des stalactites. De cet endroit, les PJ pourront tranquillement espionner pendant deux jours entiers. Passé ce

## CARACTÉRISTIQUES

### ► Dewiwaniira

Énorme aigle de plus de trois mètres de hauteur, aux plumes particulièrement sombres, le duc impressionne tant par son physique que par son esprit.

Force :	3.6*
Résistance :	3.6
Masse :	3.3
Souffle :	3.6*
Réflexes :	3.6
Agilité :	3.4
Intellect :	3.5
Ruse :	3.5
Volonté :	3.6

Héroïsme : 20

#### Singularité

Vitesse en piqué - Vue perçante

#### Vitesses raciales

Vitesse terrestre	(3.1)
Vitesse aquatique	(2.6)
Vitesse aérienne	(3.6*)

**Compétences :** Aéronautique (3.4), Bec (3.5), Botanique (3.4), Courir (3.1), Crocheter (3.1), Grimper (3.2), Linguistique (3.3), Météorologie (3.4), Nager (3.1), Percevoir (3.6\*), Pister (3.6), Sauter (3.1), Se cacher (3.4), Serres (3.6), Serres en piqué (3.6), Voler (3.6), Zoologie (3.4).  
**Langues :** Atlante (3.4), Grec mycénien oral (3.5), Haut Allemand (3.4), Thoan (3.2), Tishquetmoac (3.5), Yiddish (3.3), Tous langages du Monde à Étages (3.2).

#### Armes naturelles

Type	Complexité	Dégâts	UA
Bec	3.3	3.6	2
Serres	3.2	3.6	2
Serres en piqué	3.4	3.6*	3

**Remarques :** Les aigles ne peuvent attaquer à l'aide de leurs serres uniquement en vol. Une fois l'attaque réussie, ils peuvent continuer à serrer, sans test, dans la même localisation ou sous-localisation toutes les 2 UA. Pour l'attaque en piqué, une chute préalable d'une cinquantaine de mètres vers la victime est obligatoire.

Les aigles de la garde personnelle de Dewiwaniira ont les mêmes caractéristiques et compétences que ceux de la garde de Podarge (p. 193 des règles).

délai, l'aigle se rendra dans sa caverne d'Ali Baba et croquera donc les PJ, ou bien se rendra compte que la paroi a été ouverte (si les PJ l'ont fait). Ce peut être la meilleure occasion pour l'attaquer, à un moment où il sera un peu plus isolé.

En espionnant le duc, les PJ pourront obtenir une foule de renseignements, et notamment : — qu'il surnomme Podarge « la Bigleuse » parce qu'elle ne possède pas des yeux d'aigle (cette dernière n'apprécierait certainement pas ce

sobriquet...). Il ne la porte visiblement pas dans son cœur ;

— que de nombreux aigles du duc espionnent la reine harpie en se faisant passer pour des familiers de Podarge. Trois d'entre eux portent des signes distinctifs (bec foncé, plumes ternes, yeux écarquillés), et les PJ seront en mesure de les reconnaître ;

— que le duc est en contact avec de nombreux Atlantes ;

— qu'il compte se rendre chez le Seigneur pour le mettre au courant du complot que Podarge est en train de tramer contre lui. En échange, il souhaite devenir le bras droit du Seigneur sur le Monde à Étages, ainsi que le nouveau et incontestable roi des aigles.

## Épilogue

S'ils discutent avec lui au lieu de l'attaquer immédiatement, les PJ se rendront vite compte que Dewiwaniira est un être particulièrement intelligent, qui peut même présenter des aspects sympathiques, beaucoup plus que Podarge en tout cas. Les PJ sont donc confrontés à un dilemme. Il leur faut en effet choisir leur camp, ce qui n'est pas si simple.

Plusieurs conclusions sont possibles :

● Soit les PJ ne se sont pas attardés sur les lieux et sont repartis par où ils étaient venus. Dans ce cas, des familiers de Podarge finissent par les repérer et les ramènent chez la harpie. Cette dernière se montre déçue que les PJ n'aient pas cherché à attaquer le traître, mais tient tout de même parole. Elle ne devient pas pour autant leur alliée (il aurait fallu qu'ils aillent un peu plus loin dans leur mission). L'objectif de Podarge est désormais d'éliminer le duc, avant tout autre chose. Mais le passage des PJ aura été remarqué par Dewiwaniira (porte ouverte, objets manquants, etc.). Il sera donc sur ses gardes, et la partie n'est pas gagnée d'avance pour Podarge. Il lui faudra des années avant d'éliminer la menace du duc.

● Soit les PJ ont attaqué (voire vaincu) Dewiwaniira. Ils sont ramenés chez Podarge et cette dernière leur est particulièrement reconnaissante. Les PJ ont désormais un allié puissant, qui pourra de temps en temps les tirer de situations périlleuses, mais dont il faudra se méfier : Podarge est très lunatique. En revanche, ils se sont faits des ennemis mortels, en la personne du duc (s'il est toujours vivant) et de ses serviteurs. La menace pourra venir du ciel à tout moment, jusqu'à ce que le duc soit vaincu.

● Soit les PJ se sont rangés du côté du duc. Ce dernier est désormais un allié de taille, plus fiable que la harpie, mais moins puissant. Il rendra service aux PJ (renseignements, transport, protection...), dans une limite raisonnable toutefois. Mais à l'inverse, les PJ viennent de se faire un ennemi juré en la personne de Podarge et de ses familiers. Celle-ci n'aura de cesse de les traquer, et son rayon d'action est vaste! ■

Cette aventure devrait rapporter entre 60 et 80 points d'Héroïsme par personnage.

Orso et Léonidas Vesperini  
illustration : Rolland Barthélémy  
plan : Cyrille Daujean

Un scénario *Casus Belli* pour

## Cyberpunk

# Kill me fast (this time)

Ce scénario est prévu pour des joueurs et un MJ expérimentés. Il est recommandé d'avoir le supplément *Night City*.

### Night City - Le metalstrom - 23 : 09

C'est une nuit d'été comme tant d'autres, âcre et brûlante, chargée de violence électrique. Les PJ sont au *Metalstrom* pour assister au dernier concert de KMF (This Time), un groupe de punk-rock que certains journalistes du *Sound Informer* ont pudiquement décrit comme « irrémédiablement léthal » : la vague sonore se brise en déferlantes chromatiques et vient buter à 210 bpm sur une assistance trop défoncée au smash pour manifester une quelconque réaction.

Assommés, les personnages songent à quitter les lieux lorsqu'ils aperçoivent, perdue dans la foule, l'une de leur vieille connaissance. Leanie Hearthlock, 26 ans et sosie biosculpté d'un mannequin oublié, fut il y a peu la maîtresse de l'un des PJ (peut-être l'est-elle encore ?) et l'amie des autres. A vous de répartir les rôles... D'un commun accord, on décide d'évacuer les lieux et d'aller faire un tour au *Café Chrome*, où Leanie a ses entrées. Profitez-en pour faire rencontrer aux PJ quelques-unes des personnalités les plus en vue de Night City, c'est généralement là qu'elles viennent finir leur soirée. Leanie commande un *Silverhand* et s'informe poliment sur les activités récentes des personnages. Elle évoque ensuite sa propre carrière, visiblement très gratifiante. Grâce à l'appui d'un oncle travaillant déjà dans la place, la jeune femme vient d'obtenir un poste de secrétaire personnelle auprès de Marcus Sendwell, le tout-puissant patron de la *Biogenics Ltd*, créée il y a quelques semaines à grand renfort de tapage médiatique. Les PJ ont certainement déjà entendu parler de Sendwell : un milliardaire charismatique, cynique et mégalomane dont les frasques, autant professionnelles que sentimentales, font le bonheur des journaux à sensation. Sur un jet d'INT réussi, les personnages qui ont l'habitude de se tenir au courant se souviendront peut-être d'une affaire assez récente impliquant Marcus Sendwell, et de son départ « précipité » d'une firme pharmaceutique (voir encadré « *Frankenstein 2020* »). Leanie semble très satisfaite de son nouveau

poste et parle d'une soirée organisée par son patron pour le samedi à venir. Sendwell entend ainsi célébrer les récents succès financiers de sa nouvelle entreprise. Tout le gratin de Night City est invité, et la jeune femme possède encore quelques entrées. Elle insiste pour que les personnages acceptent de venir à la réception. Ce sera pour eux, affirme-t-elle, l'occasion de se faire de nouveaux contacts, voire de rencontrer des employeurs potentiels. Faites en sorte que les PJ cèdent à ses exigences : ils n'ont aucune raison de se méfier. Une précision : Leanie se montre très entreprenante à l'égard de son « ex ». Elle est visiblement prête à recoller les morceaux et à tirer un trait sur le passé. Pourquoi pas ? Leanie leur remet de splendides cartons d'invitation holo-gravés, et rendez-vous est pris pour le samedi soir.

### Charmante soirée, n'est-ce pas ?

Marcus Sendwell, qui ne fait pas les choses à moitié, a loué l'étage supérieur de la *Tour Plaza Est*, dont les immenses baies vitrées donnent directement sur *Lake Park*. Les portes ouvrent à 21 heures. Pour l'occasion, les forces de sécurité ont été renforcées, et les invités sont sévèrement fouillés à l'entrée (on est prié de laisser ses armes dehors). Une foule richissime et désœuvrée s'autocongratule, flûtes de champagne à la main, tandis que des serveurs compassés se faufilent entre les plantes artificielles pour proposer des plateaux de petits fours. Les PJ reconnaissent, pêle-mêle, des conseillers municipaux obséquieux, des industriels compatissants et des rock-stars arrogantes, prêts aux dernières extrémités pour décrocher un contrat juteux ou une promesse de subvention... Des gardes du corps en civil se tiennent en permanence à proximité de Marcus Sendwell. De fait, il est très difficile d'approcher le maître des lieux (d'ailleurs, à quoi bon ?). Les personnages croiseront Leanie Hearthlock, mais la jeune femme, très prise par ses nouvelles responsabilités, leur fera à peine un petit signe de la main. Drapée dans un fourreau lamé, elle joue à la per-



fection son rôle de séductrice souriante et mortelle. Qui-conque prendra la peine de l'étudier pendant un moment se rendra compte qu'elle ne laisse pas son patron indifférent (il lui lance des regards qui ne trompent pas). Elle finira tout de même par présenter ses « amis » à Sendwell, et celui-ci leur serrera la main d'un air absent, proférant quelque sombre banalité (« j'aime beaucoup ce que vous faites... ») avant de leur proposer un verre. Il est impératif, pour le bon déroulement du scénario, que les PJ acceptent de boire ce verre (un cocktail explosif : « Vous m'en direz des nouvelles », leur promet leur hôte). Moins vous semblerez accorder d'importance à ce détail, plus il y aura de chances pour que les PJ absorbent leur cocktail sans discuter... d'autant qu'autour d'eux, tout le monde boit le même. La soirée bat son plein. Des hôtes de charme, que rien ne distingue des invitées ordinaires (mais qui ont été payées par Sendwell pour séduire les PJ), entament des manœuvres d'approche ; on devine sans peine la suite des événements. Au bout d'un certain temps, tous les personnages (y compris ceux qui n'auront pas pris part aux ébats en question) commencent à se sentir très fatigués. Vous pouvez leur faire faire quelques jets de CON pour la forme, mais au bout d'un certain temps, et avant d'avoir pu se rendre compte de ce qui se passait, ils sombreront tous dans un profond sommeil.

### Debout, c'est l'heure !

Les PJ reprennent conscience dans des lits qu'ils ne connaissent pas. Chacun d'eux occupe une suite séparée de l'hôtel *Kuroshita*, à quelques blocs de la *Tour Plaza Est*, sans savoir que les autres se trouvent à proximité (il peut être amu-

sant de jouer quelques instants avec la paranoïa des joueurs...). Une fois qu'ils ont compris où ils se trouvaient, les personnages peuvent essayer de comprendre comment ils sont arrivés dans cet établissement habituellement réservé aux touristes et aux hommes d'affaires japonais. Leurs souvenirs s'arrêtent au moment où ils se sont littéralement affalés dans un coin, terrassés par le sommeil. S'ils demandent des précisions au personnel de l'hôtel, les membres de ce dernier leur remettent un message signé de Marcus Sendwell :

« Messieurs. Comme certains de mes invités, vous avez succombé aux effets involontairement nocifs de mon cocktail spécial. Cet incident, dont je porte l'entière responsabilité, est dû à une regrettable erreur de dosage à laquelle vos métabolismes ont manifestement mal réagi. Ci-joint la somme de 500 Eb par personne en guise de dédommagement. L'hôtel est, bien sûr, à mes frais. Encore toutes mes excuses. M. Sendwell. » Les personnages n'obtiendront pas d'autres renseignements sur place. Il ne leur reste qu'à quitter les lieux, après un éventuel petit-déjeuner. Une précision : l'un des PJ (l'amant de Leanie) remarque qu'il a été piqué au bras. Il ne s'agit pas d'une piqûre d'insecte.

## Et maintenant ?

Diverses options s'offrent aux PJ ; ils pourront les exploiter le jour même ou au fil de la partie.

● **Oublier l'affaire et passer à autre chose.** Si vos joueurs se désintéressent de l'incident, rien ne vous empêche de passer directement au paragraphe suivant.

● **Tenter de joindre Marcus Sendwell.** A la Biogenics Ltd, on affirme que M. Sendwell est « en déplacement » ou « en rendez-vous », suivant la secrétaire et le moment de la journée. Bref, il est introuvable. Inutile de se rendre sur place : les PJ ne rentreront pas – du moins pas légalement.

● **Se mettre en relation avec d'autres invités** pour vérifier si eux aussi se sont mystérieusement « endormis » après avoir absorbé le fameux cocktail. Cela dépendra des contacts qu'auront pu établir les PJ durant la soirée. S'ils connaissaient déjà certains des invités, ou s'ils sont parvenus à échanger des numéros de téléphone, ils peuvent essayer de vérifier les affirmations de Sendwell. Mais les personnages ne trouveront pas une seule personne ayant connu la même mésaventure qu'eux. Coïncidence ou machination ?

● **Contacteur Leanie.** Malheureusement, la jeune femme est injoignable et elle le restera jusqu'à la fin du scénario. Personne ne sait où elle peut se trouver, et pour cause : Sendwell l'a supprimée.

● **Risquer une intrusion dans les dossiers de l'hôtel.** Ces derniers sont protégés par un système de sécurité de niveau 1. La plupart des informations sont inutiles et ne concernent rien les PJ. Dans les comptes, une note précise que les chambres des personnages ont été réglées par Sendwell deux jours avant la réception. Aller demander des explications à la direction de l'hôtel serait admettre implicitement que l'on a mis le nez dans ses fichiers privés – et ne pourrait qu'envenimer les choses.

● **Enquêter (via la Matrice) sur la Biogenics Ltd.** Il serait étonnant que les PJ commencent par là, mais sait-on jamais... La forteresse de

## Frankenstein 2020

**J - 4 ans :** Ethaniel Wender et Marcus Sendwell créent Wender Tech., une entreprise privée spécialisée dans les produits pharmaceutiques, dont Ethaniel possède 60%. Ce n'est pas la première fois que Marcus Sendwell se lance dans les affaires : il détient des parts importantes dans plusieurs grands groupes financiers et scientifiques, et sa fortune se chiffre en dizaines de millions d'Eb. Wender Tech. connaît des débuts fracassants.

**J - 2 ans :** Mort d'Asline Wender (le fils d'Ethaniel). Les relations entre le père et le fils n'ont jamais été très bonnes. Il faut dire à la décharge d'Ethaniel que sa progéniture, après quelques années d'errance et de délinquance (Asline fréquentait notamment des groupuscules nomades terroristes), a fini par devenir cyberpsycho. Dès lors, son père a perdu toute emprise sur lui et les conflits familiaux n'ont fait qu'accélérer la déchéance du jeune homme. Avant que les cybersquads ne l'abattent d'une dizaine de balles en plein corps, Asline – totalement privé de raison – a tout de même eu le temps d'assassiner sauvagement une vingtaine de personnes et d'annoncer que son père serait le prochain sur la liste. L'affaire passe inaperçue, Ethaniel étant parvenu, grâce à ses relations, à occulter l'événement. Officiellement, Asline Wender a disparu de la circulation, sans laisser de traces. C'est dans le plus grand secret qu'Ethaniel obtient de récupérer le corps de son fils, qu'il place dans une cuve à cryogénéisation, sous la responsabilité d'un des scientifiques de la Wender Tech. (Piotr Nelsikov). Le processus de congélation échoue partiellement, et le corps d'Asline se désagrège progressivement. Seul le cerveau reste intact.

**J - 20 mois :** Les relations entre Ethaniel, perturbé par la mort de son fils, et Marcus Sendwell, dont la mégalomanie s'affirme de plus en plus, se détériorent rapidement. Le désaccord porte principalement sur la gestion et la définition des objectifs de l'entreprise. Dans le même temps, Marcus apprend de la bouche de Piotr Nelsikov la vérité sur Asline Wender.

**J - 4 mois :** Après plusieurs mois de batailles administratives, Ethaniel Wender obtient gain de cause dans le conflit qui l'oppose à son associé. Au terme d'un débat des plus houleux, le conseil d'administration vote la révocation statutaire et le limogeage de Marcus Sendwell. Ce dernier devient fou furieux et menace de tuer Ethaniel. Le service d'ordre est obligé de l'expulser *manu militari*.

**J - 3 mois :** Marcus Sendwell crée la Biogenics Ltd, qui se pose en concurrente directe de la Wender Tech. Apparemment, ses différends avec son ancien associé appartiennent à l'histoire ancienne. En réalité, il n'en est rien : l'homme d'affaires fait pression sur Piotr Nelsikov pour que ce dernier lui dévoile tous les secrets d'Ethaniel Wender. Marcus projette alors de s'emparer du cerveau d'Asline... En parallèle, il développe certaines techniques de clonage illégales dans ses propres laboratoires. C'est à peu près à cette période qu'il embauche Leanie Hearthlock, dont il tombe désespérément amoureux. Ses avances ne rencontrent malheureusement qu'un refus poli, et Marcus comprend que sa secrétaire a déjà une liaison (il s'agit de l'un des PJ : vous pouvez éventuellement modifier cette chronologie pour l'harmoniser avec le background de ce dernier).

**J - 15 jours :** Marcus commence à faire surveiller l'amant de Leanie par ses hommes de main. Si vous faites jouer d'autres aventures avant ce scénario, vous pouvez glisser au joueur concerné quelques allusions discrètes (« tu te sens épié », etc.).

**J - 8 jours :** Marcus lance les invitations pour sa soirée. Il encourage Leanie à faire venir certains de ses amis et glisse quelques allusions au sujet de l'amant (ou ex-amant) de sa secrétaire, laissant entendre qu'il pourrait lui proposer un travail. Quelques heures plus tard, ses hommes de main s'introduisent chez Wender, neutralisent les gardes et s'emparent de la cuve contenant le cerveau d'Asline.

**J - 3, 4 ou 5 jours :** Leanie rencontre les PJ au *Metalstrom*. Elle hésitait à les inviter à la soirée de son patron, mais ses réticences s'envolent lorsqu'elle revoit son amant, et elle distribue ses invitations.

**Jour J, 21 heures :** Les PJ arrivent à la réception de Sendwell. Celui-ci leur fait servir des cocktails bourrés de somnifères. Une fois endormis, il les fait transporter à l'hôtel, non sans avoir effectué un prélèvement sanguin sur la personne de l'amant de Leanie.

**J + 1, 9 heures :** Les PJ reprennent leurs esprits et se rendent compte qu'il s'est passé quelque chose d'anormal. Pendant la nuit, les scientifiques de Sendwell ont extrait l'ADN de l'amant de Leanie et l'ont répliqué pour produire un sosie parfait de ce dernier. Le « mutant », grâce à un système de surgénération organique accélérée, atteint une taille humaine en moins de huit heures (le processus est relativement comparable, par exemple, à celui qui est employé dans le film *Judge Dredd*). Une fois arrivée à maturation, la créature subit une greffe de cerveau dans les laboratoires secrets de Sendwell, puis est lâchée dans la nature, bardée d'implants cybernétiques et équipée d'un exosquelette bêta. Le carnage peut commencer.

Marcus se venge ainsi doublement : de Wender, dont le fils erre maintenant dans la ville sous une nouvelle apparence et ne rêve que de le tuer (le processus mental se réenclenche pour lui au moment où, sous l'emprise de la cyberpsychose, il avait décidé de supprimer son père), et de l'amant de Leanie, dont le sosie est maintenant recherché dans tout Night City, et qui doit servir d'appât pour la police, le temps qu'Asline parvienne à tuer son père. Sendwell donne à ses hommes l'ordre de supprimer tous les témoins gênants, entendez par là tous les PJ sauf l'amant de Leanie.

données concernée est protégée par un système de sécurité de niveau 2 (le maximum pour une entreprise privée). Si les PJ ont du mal à progresser dans leur enquête, vous pouvez leur dévoiler certaines informations par ce biais, mais vous devez veiller à équilibrer la valeur des renseignements avec la force des programmes anti-intrusion : on n'a rien sans rien. La Biogenics Ltd travaille en étroite collaboration avec le laboratoire médical Pro-Health 3000, qui appartient également à Sendwell. Il est nécessaire d'établir une distinction fondamentale entre les informations pratiques et les données scientifiques : toutes les informations relatives aux méthodes de clonage et aux considérations scientifiques s'y rapportant se trouveront dans les banques de données du laboratoire, qui sont protégées par des logiciels d'alerte et de contre-intrusion anormalement puissants pour une entreprise de cette taille (Chiens de Garde, voire Pitbulls ; à moduler selon les compétences du netrunner qui les affronte). Les ordres de mission destinés aux hommes de main de Sendwell (prélèvements sanguins sur le PJ cible, filatures, voire « éliminations ») apparaîtront au fur et à mesure dans les mémoires de la forteresse de données de la Biogenics Ltd. Sachez faire preuve de souplesse : la piste matricielle doit rester accessible, mais dangereuse. Sa principale fonction est de pallier le manque d'informations des personnages, même s'il s'agit dans la plupart des cas d'indications qu'il est possible d'obtenir autrement : chantage, contact, extorsion d'informations. Sachez vous adapter aux initiatives des joueurs...

## Et maintenant ?

Au matin du jour J + 1, le mutant commence à tuer sans discernement, remontant instinctivement la piste qui doit le mener à son père, et laissant un sillage de cadavres sanglants. Avec ses réflexes boostés au maximum et son instinct de prédateur, il possède de bonnes chances d'échapper aux cops... pendant un certain temps. Son signal est rapidement transmis à toutes les autorités et des patrouilles de cybersquads se mettent en chasse, avec ordre de tirer à vue. Autant dire que le PJ qui a servi de modèle se trouve en grand danger. Quant aux autres PJ, leur position n'est guère plus enviable : dès lors que leur ingérence dans cette affaire est devenue inévitable, les hommes de Sendwell reçoivent l'ordre de les éliminer dans les plus brefs délais. Cela



risque de donner lieu à quelques poursuites mémorables... N'hésitez pas à faire exploser le taux d'adrénaline de vos joueurs : rappelez-vous qu'ils sont constamment menacés, autant par des ennemis inconnus que par les forces de l'ordre (aux yeux desquelles les PJ sont forcément complices du tueur fou) qui les poursuivent pour des raisons aussi différentes qu'incompréhensibles !

Quoi d'autre ? Piotr Nelsikov a été averti de ce qui se tramait par l'un de ses vieux amis, le professeur André Lombard, qui travaille dans le département « génétique appliquée » de la Biogenics Ltd. En mettant en commun les informations dont ils disposent, les deux scientifiques parviennent à comprendre ce qui s'est passé. Leanie, qui est la nièce de Lombard (c'est par lui qu'elle a eu son poste), remarque que son oncle est soucieux et cherche à l'aider. Lombard craque et lui raconte toute l'affaire. Malheureusement, Marcus Sendwell surprend une conversation téléphonique entre sa secrétaire et Piotr Nelsikov (dont il n'entend pas la voix). En réalisant que Leanie est encore en train de se rendre coupable d'une trahison envers lui (en plus de repousser ses avances), il décide de la punir et, dans un accès de folie, lui loge une balle en pleine tête. En revanche, il ne connaît pas

l'identité de l'interlocuteur et il lui faudra un peu de temps (deux heures environ) pour soudoyer les services Worldsat Communications Network locaux et comprendre ce qui s'est passé.

Les PJ possèdent donc deux « alliés » : Piotr Nelsikov – tant qu'il est en vie – ne fera rien pour venir directement en aide aux personnages, mais il pourra leur procurer des renseignements. S'il pense que leur aide peut changer les choses, il leur dira tout, notamment sur le différend Wender/Sendwell et sur le fils de son patron. André Lombard, de son côté, est un homme volontaire et courageux. Dès qu'il a compris de quoi Sendwell était capable, il s'est empressé d'en avertir son vieil ami Nelsikov, directement concerné. Même s'il ne l'a pas vu écrit noir sur blanc, Lombard a en effet bien compris que l'un des buts principaux de Sendwell était de nuire à Wender. Il y a bien longtemps que la rivalité et la haine qui opposent les deux hommes ne sont plus un secret pour personne. Dès le début de la matinée, Lombard se met à la recherche des PJ pour essayer de les prévenir des dangers qui les guettent. Les retrouvera-t-il ? Cela dépend surtout d'eux. Dans l'affirmative, ils n'auront plus à chercher bien loin pour découvrir la clé de l'énigme : l'ingénieur leur expliquera tout ce qu'il sait. Ce faisant, il mettra bien évidemment sa vie en danger et liera son sort à celui des personnages (pourquoi prendre un tel risque ? Lombard est un personnage intègre, et il est déterminé à mettre un terme aux agissements criminels de son patron, et la mort de Leanie renforcera sa détermination). Pour les PJ, il représente une aide providentielle et vous pouvez l'utiliser comme « roue de secours » si vos joueurs connaissent des difficultés trop importantes. L'ingénieur parviendra alors à les retrouver comme par miracle ; veillez simplement à ce qu'il n'ait pas trop l'air d'être « tombé du ciel »...

## Fin ouverte

Le scénario devient très ouvert à partir du moment où les personnages se réveillent à l'hôtel. Il peut alors se passer virtuellement n'importe quoi. Ce qui est certain, c'est que si les PJ n'agissent pas, ils seront abattus tôt ou tard, à moins qu'ils ne se décident à quitter la ville ou que vous fassiez surgir un élément inattendu dans la partie – André Lombard par exemple. Autre possibilité, les personnages parviennent à prouver la culpabilité de Marcus Sendwell. Il y a plusieurs façons de le faire : il serait par exemple

## PERSONNAGES-NON JOUEURS

### ► Police de Night City (NCPD)

Voir le guide de la ville page 41. Vous devrez moduler leur nombre en fonction de la puissance des PJ.

*Phrase typique* : « On bouge plus, connard ! Les mains sur la tête, et pas de mouvements brusques ! »

### ► Asline Wender

INT 0 REF 10 TECH 5 SF 8 BT 4

MV 8 CH 5 CON 9 EMP 1

*Compétences* : Interface 9, Pistolet 8

*Cybernétique* : neuromats (anti-douleur, vitmat), implant (détecteur de mouvement, senseur radar), cyberarmes (wolfers, cybercobra), cyberoptique (lunettes de visée, infrarouge, lance-dards), main modulaire.

*Possessions* : FN - FAL (fusil d'assaut lourd fourni par la Biogenics Ltd), veste blindée en kevlar, exosquelette de type bêta.

*Commentaire* : D'une froideur inhumaine (songez à *Terminator*), Asline est muet comme une tombe et abat sans hésiter tous ceux qui se dressent sur son chemin. Inutile d'essayer de le raisonner. Toutes ses forces ne sont tendues que vers un seul but : tuer son père, qu'il tient pour responsable de tout ce qui lui est arrivé depuis le début,

transformation physique comprise. Asline peut être considéré comme un cyberpsycho, même s'il est parfois traversé de « flashes » récurrents issus de son existence réelle : rappelez-vous, c'était il y a deux ans...

*Phrase typique* : « Écarte-toi. »

### ► Hommes de main de Marcus Sendwell

On peut les considérer comme des Équarisseurs (Night City, page 44), même s'ils n'en sont pas. Même remarque que pour la Police.

*Phrase typique* : « Pour vous, la route s'arrête ici. »

assez judicieux d'établir un lien entre le patron de la Biogenics Ltd et celui de la Wender Tech. en consultant (légalement ou non) les archives des journaux locaux, comme *La Cinquième Colonne* ou *Les Rues de Night City*, ou en graissant les pattes appropriées. Les personnages peuvent également choisir de livrer l'amant de Leanie à la police pour établir son innocence et démontrer l'existence de son sosie (une couleuvre a priori bien difficile à avaler quand on connaît la nature soupçonneuse des cops de la ville). Il faudra agir avec prudence, car les forces de l'ordre de Night City possèdent le signalement du meurtrier et ont reçu l'ordre de tirer à vue. Si les PJ parviennent à forcer les murs de données de la Biogenics Ltd et à découvrir la vérité, leurs ennuis ne seront pas terminés pour autant, car ils devront faire part de leur découverte aux autorités, et les lois de 2020 ne sont pas très tendres envers les criminels informatiques.

### Quelques pistes supplémentaires

● **L'appartement de Leanie Hearthlock.** Il est probable que les PJ possèdent son adresse, mais

il est également probable que les hommes de Sendwell aient eu la même idée et qu'ils y soient passés avant. Toujours est-il que les personnages pourront y trouver d'intéressantes informations sur le patron de la Biogenics Ltd et sur son personnel. Leanie avait l'habitude de tenir un journal intime : reste à trouver le mot de passe qui pourra déverrouiller les fichiers concernés sur son ordinateur...

● **Ethaniel Wender.** Si les PJ apprennent son existence, ils peuvent aller lui rendre visite. Sa réaction dépendra beaucoup de l'attitude et des intentions de ses interlocuteurs. Essayer de le faire chanter par rapport à l'épisode « Asline » serait une très mauvaise idée. Pour le reste, Ethaniel ne s'impliquera pas directement aux côtés des PJ, mais leur fournira une aide matérielle et les fera bénéficier de ses contacts (fixers, médias, cops, etc.) s'il pense que cela peut nuire à Marcus Sendwell. Il est cependant très douteux qu'il accepte directement la vérité, si c'est la version que lui présentent les PJ.

● **Asline Wender.** Pourquoi ne pas le prendre en chasse pour essayer de savoir qui il est ? Si les PJ le laissent faire, et si personne ne l'intercepte, Asline se dirigera automatiquement vers

l'appartement de son père (dans le quartier universitaire) et tentera de le supprimer. Il ne réagit plus aux événements que de façon mécanique et ne possède pas de conscience véritable. Toute espèce de négociation est donc vouée à l'échec.

### Conclusion

Les possibilités qui s'offrent aux PJ sont multiples et ne se limitent en aucun cas à celles exposées ci-dessus. Vos joueurs vous surprendront sûrement – ils ne manquent jamais de le faire. Si la culpabilité de Marcus Sendwell est prouvée, c'est la peine de mort qui attend le millionnaire dément ; dans le cas contraire, les personnages seraient bien inspirés de prendre la large... Les PJ pourront profiter de cette aventure pour se faire des alliés (Lombard, Ethaniel Wender) et pour faire jouer les contacts qu'ils auront su établir auprès des différents milieux de la ville, lors de précédentes aventures. Leur survie sera peut-être à ce prix. ■

Fabrice Colin

illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario *Casus Belli* pour

## Warhammer

# Quand Annalisa vint à la ville



Ce scénario est conçu pour un groupe d'aventuriers achevant leur deuxième carrière. Les joueurs et le MJ devront être au moins moyennement expérimentés.

### Introduction

Altdorf, par une belle nuit d'été. Les personnages sont réveillés peu après minuit par un vacarme infernal, juste sous leurs fenêtres : des appels au secours et le cliquetis caractéristique des épées qui s'entrechoquent. A moins que les PJ ne soient blasés, ils devraient jeter un coup d'œil.

Un jeune homme, adossé au mur de leur auberge, combat quatre malandrins qui se bousculent pour mieux l'atteindre. Derrière eux, une demi-douzaine d'autres sbires attendent une occasion d'entrer dans la mêlée. A l'arrière-plan, on distingue un gros carrosse noir qui s'éloigne

à toute allure. Il ne tarde pas à tourner et sortir du champ de vision des PJ. Le jeune homme se défend de son mieux, mais il est clair qu'il ne va pas tarder à être submergé sous le nombre. Laissez aux PJ quelques secondes pour s'emparer d'une arme et se précipiter à son secours. Les spadassins sont nombreux, mais ce sont d'assez mauvais combattants et ils sont plutôt lâches. Une intervention magique les fera fuir immédiatement, tout comme l'arrivée sur le champ de bataille de deux ou trois individus déterminés. Ils tenteront de ramasser ceux des leurs qui sont restés sur le carreau, mais ils n'en font pas une priorité. Ils préfèrent de très loin sauver leur peau. ▷

Le combat terminé, le jeune homme se présente comme étant Franz Grüber, « étudiant, serviteur de Dame Fortune et présentement à votre service, mes amis ». Il a manifestement l'intention de partir immédiatement à la poursuite du carrosse. Mais ses forces le trahissent, et il s'écroule dans les bras des PJ...

### Et si... les PJ ne se dérangent pas ?

Grüber finira par prendre un coup d'épée en pleine poitrine, et les spadassins le laisseront pour mort. L'aubergiste ira alors le recueillir et il l'installera dans une chambre, non loin des appartements des PJ. Si ces derniers ne vont pas prendre de ses nouvelles, c'est vraiment qu'ils n'ont aucune curiosité!

## Franz Grüber

C'est un jeune homme brun, mince et souriant. Pour l'heure, il souffre d'une demi-douzaine d'estafilades douloureuses et d'une blessure un peu plus sérieuse à la jambe gauche. Sa syncope est surtout due à la fatigue et à la perte de sang. Grüber n'a rien sur lui qui puisse indiquer son adresse... Il reprend connaissance le lendemain matin, mais reste faible. N'importe quel médecin pourra leur dire qu'il a besoin de plusieurs jours de repos total. Mais il n'est pas décidé à rester couché : il insiste pour se lever, sa blessure se rouvre, il reperd connaissance... Bref, les PJ devraient se convaincre que s'ils ne l'aident pas, ce sympathique jeune homme marche droit à la mort. Lorsqu'ils l'auront un peu calmé, ils pourront lui faire raconter son histoire. « Il y a quelques semaines, j'ai rencontré Annalisa, dans une taverne du quartier des étudiants. Elle est merveilleuse, nous nous aimons... mais elle a toujours refusé de me parler de son passé. Hier soir, nous nous promenions au bord du fleuve, lorsque nous avons remarqué que nous étions suivis. Ils étaient une dizaine. Ils nous ont traqués jusqu'ici et ont réussi à nous encercler. Je me défends assez bien avec une épée, mais ça n'a pas suffi. Ils ont pris Annalisa. Et maintenant, je suis cloué ici, et Sigmar sait ce qu'ils sont en train de lui faire! »

Avec ça, si les PJ ne se sentent pas émus et ne lui proposent pas de l'aider, c'est à désespérer... Il se montre très reconnaissant. Il leur donne l'adresse d'Annalisa (*Pension du Grand Livre*) et celle du bar où ils se sont rencontrés, et où elle avait visiblement ses habitudes (*La Rose blanche*). Il ne sait pas grand-chose de plus sur elle, à part son nom, bien sûr (Annalisa Schmitt).

## Le dessous des cartes

L'histoire de Grüber est tout à fait exacte, mais il ne connaît qu'une toute partie de la vérité. Annalisa est la fille naturelle d'un très haut personnage qui, pour des raisons politiques, l'a fait élever à la campagne. Parvenu à l'âge adulte, l'existence trop paisible qu'elle menait a cessé de satisfaire Annalisa, et elle s'est enfuie pour Altdorf. Elle y a passé quelques semaines très excitantes, perdue dans la foule des étudiants de l'université. Le hasard l'a mise en contact avec certains jeunes gens professant des idées jugées subversives par les autorités. C'est au cours de cette période qu'elle rencontra Grüber.

Les nouveaux amis d'Annalisa, considérés comme dangereux par le pouvoir en place, sont surveillés en permanence par des agents de la préfecture. L'un de ces espions remarqua la jeune fille et, séduit par sa beauté, décida de l'enlever et de la remettre à son véritable employeur, le baron von Rachen, un nobliau qui affiche un goût prononcé pour les jeunes filles sanglotantes et terrorisées. L'opération a parfaitement réussi... à ceci près que les PJ vont s'en mêler.

## Les spadassins

Si certains des agresseurs ont été capturés, leur interrogatoire s'avérera assez décevant. Ce sont de simples crapules, qui ne savent pas pour qui ils travaillent et s'en moquent éperdument. Ils ont été recrutés deux jours plus tôt par un homme dont le visage était dissimulé par un loup noir. Ils avaient pour mission de capturer une jeune fille nommée Annalisa et de l'amener au *Joyeux Marinier*, une auberge située en dehors de la ville. Le carrosse et le cocher étaient fournis par leur employeur.

Au *Joyeux Marinier*, on se souvient assez bien des deux hommes qui ont loué un salon privé la veille au soir. Ils ont attendu qu'un carrosse noir arrive, visiblement avec beaucoup d'impatience. Dès qu'il est entré dans la cour, ils s'y sont engouffrés, et sont repartis à toute vitesse vers Altdorf. L'aubergiste, un halfeling absolument pas physionomiste, est désolé de ne pouvoir leur être plus utile. « Vous savez, pour moi, toutes les grandes-gens se ressemblent. Et puis, je les ai vus pendant quelques secondes, pas plus. »

## A l'université

Un immense complexe situé sur la rive nord du Reik, au milieu d'un des quartiers les plus animés d'Altdorf. Les PJ n'ont normalement pas grand-chose à y faire, à part chercher quelques renseignements complémentaires sur Grüber et Annalisa. La chancellerie, le département qui gère les inscriptions et les dossiers scolaires des étudiants, est peuplée de bureaucrates incapables et mesquins. Heureusement, ils sont corruptibles... Moyennant quelques heures de patience et une dizaine de couronnes, les PJ peuvent découvrir que :  
— Franz Grüber est inscrit en droit. Titulaire d'une bourse payée par la ville de Grünburg, il est correctement noté sans plus. Il lui reste trois ans pour obtenir son diplôme ;  
— aucune « Annalisa Schmitt » n'est inscrite, dans quelque matière que ce soit.

## « La Pension du Grand Livre »

Depuis son arrivée à Altdorf, Annalisa habitait dans une petite maison, située au fond d'une impasse. L'extérieur ne paye pas de mine, mais c'est un établissement honnête, plus proche de la pension de famille victorienne que du bouge. Les locataires sont des gens relativement aisés, plutôt âgés et casaniers : trois professeurs, un écrivain public, deux copistes et un prêtre de

Shaylla. Les tarifs sont élevés, le règlement intérieur assez strict... Bref, c'est un endroit bizarre pour une jeune fille.

La patronne, Fraülein Nermeer, est une vieille fille sèche et revêche. Elle a une certaine sympathie pour Annalisa, « une jeune personne très comme il faut, qui payait toujours d'avance ». Elle s'inquiète un peu pour elle, mais cela ne l'empêchera pas de se montrer extrêmement désagréable avec les PJ, pour peu qu'ils ne soient pas « présentables ». Par ailleurs, elle considère Grüber (qu'elle a aperçu à deux ou trois reprises) comme « un bon à rien ».

Si les PJ sont convaincants, Fraülein Nermeer accepte de laisser le groupe visiter la chambre d'Annalisa. Il n'y a malheureusement rien à y trouver, à part quelques livres vaguement subversifs et une centaine de couronnes en or (tout ce qui reste de l'argent qu'elle a dérobé à son tuteur avant de partir pour la grande ville).

Sarmandel (voir ci-dessous) lui rendra sans doute visite un peu avant le passage des PJ. Si ces derniers lui ont fait bonne impression, elle leur parlera de ce « grand elfe » qui est venu demander des nouvelles d'Annalisa, et qui a visité sa chambre.

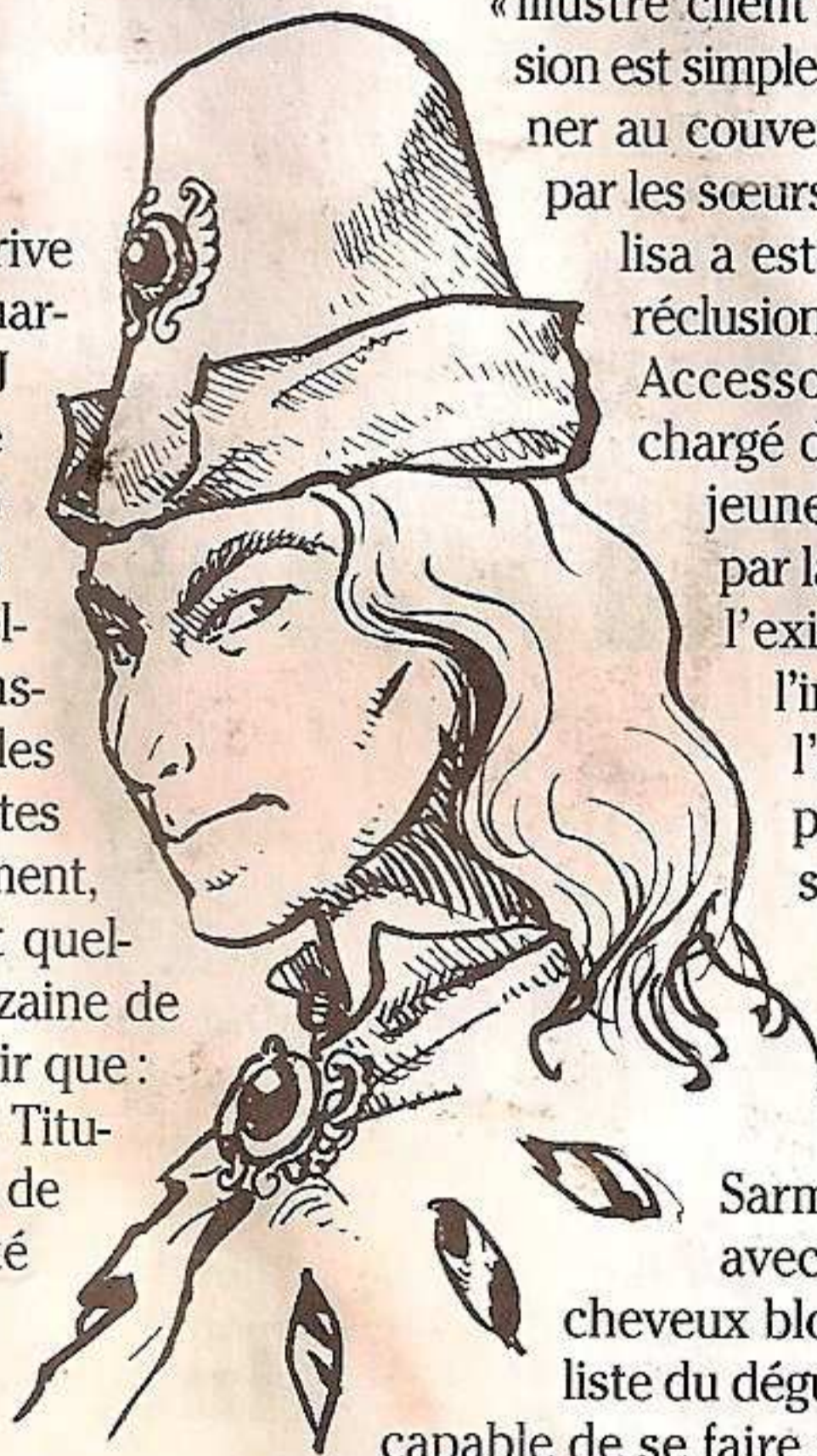
## Sennerion Sarmandel

Sarmandel est un magicien elfe qui exerce, en dilettante, une activité assez proche de celle d'un détective privé. Il a été engagé par le père d'Annalisa (dont il ne révélera jamais l'identité).

A la rigueur, il pourrait faire allusion à un « illustre client », mais c'est tout). Sa mission est simple : retrouver Annalisa et l'amener au couvent de la Merci qui est tenu par les sœurs de Shaylla. Le père d'Annalisa a estimé que quelques mois de réclusion s'imposaient pour sa fille... Accessoirement, Sarmandel a été chargé de faire le vide autour de la jeune fille, pas nécessairement par la violence, mais s'il apprend l'existence de Grüber, il fera l'impossible pour l'expédier à l'autre bout de l'Empire (il peut, dans les limites du raisonnable, réquisitionner les autorités, et n'hésitera pas, par exemple, à faire arrêter Grüber sous une fausse accusation).

Sarmandel est grand et mince, avec des yeux bleu clair et des cheveux blond-blanc. C'est un spécialiste du déguisement, et il est tout à fait capable de se faire passer pour un humain. Il est extrêmement intelligent, et a tendance à se montrer un peu condescendant avec les gens qu'il considère comme moins doués que lui (à peu près tout le monde, en fait).

A vous de régler ses apparitions. Il va tourner autour du *Grand Livre*, de *La Rose blanche*... Les PJ l'apercevront sans doute de loin, entendront parler de lui, mais ne le rencontreront pas. Du moins, pas tout de suite. Gardez-le dans votre manche pour aider les PJ qui se placeraient dans une situation difficile, ou pour le final, lorsqu'ils devront délivrer Annalisa. Si vous les voyez patauger, vous pouvez aussi vous



arranger pour qu'il les contacte et leur fournisse les informations manquantes.

Sarmandel n'a rien contre l'idée de faire alliance avec les PJ, à partir du moment où ils comprennent bien que c'est lui, et pas eux, qui prend les décisions. Évidemment, les personnages pourraient être d'un tout autre avis...

## « La Rose blanche »

Une petite taverne, perpétuellement enfumée, dans une rue adjacente à la faculté de théologie. Le propriétaire (et barman) est un vieux nain obèse, que les habitués appellent « oncle Grumpy ». Son véritable nom est Grumgardn Hache-Sanglante, mais même lui n'est pas loin de l'avoir oublié. Les serveuses sont accortées et peu farouches, et les clients sont, dans leur immense majorité, des étudiants désireux de faire de leurs années d'études une fête perpétuelle. Ils sont tous jeunes, élégants, relativement riches, et sans aucune expérience du monde réel. Autrement dit, dans un tel environnement, la plupart des PJ sont repérables comme le nez au milieu de la figure...

L'approche la plus sensée consiste à entrer et à demander des nouvelles d'Annalisa au patron, mais attendez-vous à ce que les personnages tournent autour du pot et préparent des ruses très compliquées. En gros, la réaction de Grumpy sera « ah oui, la petite Annalisa. Vous avez de la chance, ses amis sont tous là ce soir ». Il les guide alors dans l'arrière-salle, frappe trois fois à la porte d'un salon privé et s'efface pour les laisser entrer. Les PJ se retrouvent dans une petite pièce enfumée, où cinq jeunes gens les regardent de travers...

## Les conspirateurs

La police d'Altdorf, qui a tendance à dramatiser, considère les amis d'Annalisa comme de « dangereux conspirateurs ». En fait, ce sont des étudiants idéalistes, qui ont lu trop de textes de philosophie politique pour leur propre bien. (Petite note historique : cinq ans plus tôt, Altdorf a été le théâtre d'émeutes très violentes. En fait, l'Empire est passé à deux doigts d'une révolution. L'un des principaux inspirateurs du mouvement était le professeur Brustellin, de l'Université, qui a trouvé la mort au cours des combats. Son livre, *L'anatomie sociale*, a été mis à l'index... ce qui n'empêche pas de nombreuses versions de circuler sous le manteau. Si vous avez envie d'en savoir plus et si vous lisez l'anglais dans le texte, reportez-vous au roman *Beasts in Velvet*, de Jack Yeovil).

Les membres de la Rose blanche se réunissent deux à trois fois par semaine dans l'arrière-salle du cabaret du même nom, et refont le monde autour d'un pichet de vin. Tous sont étudiants, d'origine relativement modeste, et professent un solide mépris pour la noblesse « parasite qui dévore les forces vives de l'Empire ». Ils ont le bon sens de rester discrets, mais il ne s'agit pas vraiment d'une société secrète...

Ils sont catastrophés par l'annonce de la disparition d'Annalisa, mais ne savent pas grand-chose sur elle. Elle disait être arrivée en ville il y a moins de trois mois. Hans Harben a fait sa connaissance il y a un peu plus de deux mois et l'a présentée au groupe peu après. Ils étaient

### Le manifeste de la Rose blanche

Les PJ arrivent à un moment très inopportun. En effet, nos conspirateurs se préparent à « passer à l'action ».

Au cours de nombreuses nuits de cogitation plus ou moins avinées, les membres de la Rose blanche ont fini par accoucher d'un petit opusculé, qu'ils ont fait imprimer clandestinement par un de leurs amis. Ils se préparent à le diffuser gratuitement à quelques dizaines d'étudiants sympathisants, ainsi qu'à une poignée de libraires acquis à leur cause. Bien entendu, ils se sont bien gardés de signer... Ce petit livre contient de quoi les expédier aux galères pour le reste de leur existence, et ils en sont bien conscients. Ils sont donc extraordinairement nerveux lorsqu'on les interroge et se montrent très prudents lorsqu'ils se rendent à l'entrepôt où ils conservent le premier tirage de leur œuvre (Cerrion avait prévu d'incendier l'entrepôt avant qu'ils puissent faire quoi que ce soit, mais ce n'est pas certain qu'il en ait le temps : il faut aussi qu'il s'occupe des PJ!).

tous très impressionnés par son intelligence, tout en déplorant son manque de « conscience politique ». Ils connaissent Gruben, et le tiennent pour « un brave garçon pas très futé ». C'est à peu près tout ce qu'ils ont à dire, du moins lorsqu'on les prend en bloc. Pour le reste, ce sera aux PJ de s'arranger pour les rencontrer séparément et, surtout, pour se rendre sympathiques.

● **Hans Harben.** Étudiant en philosophie, c'est le plus âgé du groupe, et aussi le plus charismatique. Il a tenté de séduire Annalisa, s'est fait rembarqué, et n'en fait pas spécialement mystère. Il n'en veut même pas à Gruben. Cela dit, il y a gros à parier que les PJ le placeront en haut de la liste des suspects... d'autant que c'est le fils du propriétaire d'une petite compagnie de transports, et qu'il aurait parfaitement pu se procurer un carrosse et un cocher.

● **Vladislav Kilmar.** Étudiant au collège de magie, il porte toujours une robe bleu foncé ornée de symboles plus ou moins mystiques. Ce petit jeune homme myope au visage ingrat est l'idéologue du groupe, et c'est aussi celui dont les positions politiques sont les plus avancées (« la république ? Pas tout de suite... mais nos enfants la verront »).

● **Gregor Strassan.** Étudiant en théologie, initié du culte de Sigmar. Il est surtout là par amitié pour Harben, et a toujours l'air mal à l'aise. C'est lui qui a le plus à perdre en cas de problème avec les autorités, et il en a conscience. Du coup, c'est le plus suspicieux de la bande. Il se prendra d'une antipathie instantanée pour les PJ.

● **Charles Pontier.** Bretonnien, étudiant en droit... pour le moment. Il a tâté d'un peu toutes les matières et a l'intention de continuer pendant encore une bonne dizaine d'années. Tout plutôt que de rentrer administrer le domaine familial ! C'est sans doute le plus sociable du lot. Il passe une bonne partie de ses soirées à boire dans diverses tavernes, et les PJ n'auront pas trop de mal à le faire bavarder... Il est intelligent, et Annalisa l'intriguait beaucoup : « Une fille superbe, qui se dit étudiante, mais sans jamais préciser la matière, et qui en sait facile-

ment autant que nous autres, sur tous les sujets... mais naïve comme une campagnarde juste arrivée de son village. Et un peu nerveuse quand on lui posait des questions sur son passé. Curieux, hein ? »

● **Dagmar Cerrion.** Étudiant en droit. Un jeune homme posé, calme et un peu effacé. Est généralement de l'avis d'Harben. En fait, il se nomme Dagmar von Rachern, lieutenant dans la reiksgaard, la police secrète de l'empereur. Il arrondit ses fins de mois en travaillant de temps à autre pour son oncle, le baron von Rachern. Responsable de l'enlèvement d'Annalisa, Dagmar va assez mal prendre l'arrivée d'une bande de trouble-fête.

## Attaqués !

Dagmar n'aura pas plus tôt vu les PJ qu'il ira contacter les spadassins au service de son oncle. Un ou deux jours après s'être intéressés aux membres de la Rose blanche, les PJ vont commencer à avoir des problèmes. A vous de les doser en fonction de votre groupe, mais voici quelques suggestions.

— Commencez par des filatures, si possible en vous arrangeant pour que les PJ n'arrivent pas à intercepter leur suiveur.

— Le tireur embusqué armé d'une arquebuse est un classique indémodable (les armes à feu de *Warhammer* étant ce qu'elles sont, ne vous embêtez pas à jeter les dés : l'assassin ratera son coup). Dans le même esprit, vous avez le gros bloc de pierre qui tombe sur les PJ du haut d'un échafaudage, le coup de poignard discret au moment où ils se trouvent dans une foule — autrement dit, à peu près n'importe où dans Altdorf.

— Quand les PJ auront atteint un état de nervosité suffisant, passez aux choses sérieuses. Une nuit, ils sont attaqués par un grand nombre de spadassins drapés dans des manteaux noirs (deux par PJ). Veillez à ce que le duel soit épique, et à ce que les PJ aient le dessus. Dans le pire des cas, vous pouvez faire intervenir une patrouille de gardes qui mettra les agresseurs en fuite. Idéalement, les PJ devraient se débarrasser de tout ce petit monde et faire un ou deux prisonniers. Cette fois, le commanditaire (toujours l'homme au masque noir) les attend dans une auberge du quartier commerçant, sur la rive est. Les prisonniers ne demandent qu'à fournir le mot de passe en échange de leur liberté. Les PJ n'ont plus qu'à récupérer des manteaux noirs sur les cadavres, et ils feront des spadassins fort présentables...

### Et si... les PJ se contentent de tuer les spadassins ?

Dans ce cas, il va falloir qu'ils réfléchissent un peu, mais ce n'est pas un obstacle insurmontable. L'enlèvement d'Annalisa peut venir de deux sources :

1) Son mystérieux passé, sur lequel ils n'ont aucun élément. S'ils commencent à se polariser là-dessus, c'est le moment de faire intervenir Sarmandel, qui leur expliquera que le coup ne vient pas de ce côté-là...

2) Une personne qu'elle a rencontrée au cours des trois mois passés à Altdorf. Ce qui se limite, semble-t-il, à sa logeuse, à Grubent et aux membres de la Rose blanche. Une rapide enquête auprès des proches de ce petit monde révélera

## CARACTÉRISTIQUES

### ► Les spadassins

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	4	4	8	40	2	30	30	30	40	25	30

**Compétences :** Déplacement silencieux, Coups puissants, Filature, Spécialisation - rapière (ou armes à feu).

**Équipement :** armure de cuir (IPA - tronc), rapières (ou armes à feu), grands manteaux noirs, têtes de erapules.

### ► Le baron von Rachern (et Dagmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	6	30	1	35	35	30	25	30	30

**Compétences :** Charisme, Sens de la répartie, Escrime (plus Chance, Filature et Furtivité pour Dagmar).

### ► Sennerion Sarmandel, détective elfe

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	45	4	4	9	60	2	45	45	66	66	45	50

**Compétences :** Acuité auditive, Camouflage rural/urbain, Chance, Charisme, Coups assommants, *Déguisement*, Déplacement silencieux, Incantations, Méditation, Séduction, Sens de la magie.

C'est un magicien de niveau 2 et un illusionniste de niveau 1 (il utilise beaucoup le sort Apparence illusoire). Ses talents sont plus orientés vers les soins et la discrétion que vers le combat.

### ► Grossepanse, garde du corps ogre

Prenez le profil de l'ogre de la p. 226 du livre de règles de *Warhammer*. Il dort à la cave pendant la journée et patrouille dans la cour et les jardins pendant la nuit.

que Dagmar est le seul à ne pas avoir d'alibi pour le soir de l'enlèvement, ni pour le soir où les PJ ont été attaqués.

## Dagmar démasqué

Déguisés en spadassins, les PJ n'auront aucune difficulté à entrer dans l'auberge où les attend Dagmar. Il est seul, et le capturer sera facile. Les ennuis commencent ensuite, lorsqu'il révèle sa véritable identité et leur ordonne, au nom de l'empereur, de le libérer immédiatement. Il essaye de se montrer arrogant, mais il a peur, et cela se sent. Les PJ ne se priveront sans doute pas de jouer là-dessus. Ils n'auront pas grand mal à lui tirer les vers du nez. Il cherche à passer un marché du style « je vous dis tout sur Annalisa et vous me laissez faire mon travail sans mettre ma couverture en péril ». Après tout, pour lui, Annalisa n'est qu'un simple à-côté, et il est convaincu que son oncle pourra s'occuper de ces casse-pieds sans son aide.

Il leur explique donc que la jeune fille a plu à son oncle, le baron von Rachern, et qu'il a fait le nécessaire pour qu'elle lui soit amenée. Il n'en sait pas plus, et ne veut surtout pas savoir ce que son oncle compte en faire.

À terme, les PJ ont tout intérêt à le neutraliser pour quelques jours (voire définitivement !). Dagmar est un individu rancunier qui, s'ils le laissent en liberté, fera l'impossible pour leur nuire (et il en a les moyens, dans la mesure où il peut faire arrêter n'importe qui pour atteinte à la sûreté de l'Empire). D'un autre côté, si les PJ le tuent, ils portent réellement atteinte à la sûreté de l'Empire... Laissez-leur le choix, et n'oubliez pas de leur en faire subir les conséquences par la suite.

## Le baron von Rachern

Il réside dans un grand hôtel particulier, non loin du palais impérial. La garde municipale est très vigilante dans ce quartier, et tous les nobles ont leurs propres soldats... Autrement dit, une attaque frontale est, au mieux, très imprudente. Leurs chances seront un peu meilleures s'ils attendent que Grûben soit un peu rétabli, et surtout s'ils arrivent à négocier une alliance avec Sarmandel. L'elfe s'arrangera pour que la garde de la ville soit très occupée ailleurs et il pourra recruter une petite troupe de spadassins pour les appuyer. Évidemment, si l'option militaire est retenue, les PJ n'éviteront pas le bain de sang. Rachern a une vingtaine de gardes plus un garde du corps très spécial : un mercenaire

ogre, qui lui coûte une fortune en nourriture, mais se montre fort efficace lorsqu'il faut écarter les importuns.

L'infiltration discrète est déjà préférable. Les cuisines de l'hôtel sont accessibles par les égouts, et les gardes qui surveillent l'intérieur du bâtiment ne sont pas très vigilants. Un petit groupe déterminé pourrait entrer, trouver les appartements d'Annalisa et la récupérer avec un minimum de casse (évidemment, il est toujours possible que Rachern soit avec Annalisa et qu'il ait le temps de donner l'alarme).

Mais la solution la plus élégante serait de demander audience au baron, sous un prétexte quelconque. Il les recevra sans difficulté. Il est très maigre, avec une barbe noire élégamment taillée et une vilaine coupure, toute fraîche, à la joue gauche (comme nous l'avons dit plus haut, il aime les jeunes filles terrorisées. Sur ce plan, Annalisa l'a beaucoup déçu. Juste après sa capture, elle a bien failli l'éborgner et depuis, il la laisse plus ou moins tranquille). Une fois en sa présence, les PJ n'ont plus qu'à bluffer. N'importe quel mélange de faits et de demi-vérités, s'il est assez bien amené, le rendra suffisamment nerveux pour qu'il accepte de relâcher Annalisa. (« Savez-vous qui vous avez enlevé ? Notre commanditaire sera très mécontent si vous lui avez fait du mal... Alors, libérez-la maintenant, et nous passerons l'éponge sur cette affaire et sur toutes les autres. Entendu ? »)

## Conclusion

S'ils se débrouillent bien, les PJ récupéreront Annalisa. C'est une grande jeune fille blonde, très énergique et relativement peu marquée par les épreuves de ces derniers jours. Elle a bien l'intention de couler des jours heureux avec Grûben et, dans un avenir assez proche, de résoudre le mystère de ses origines...

Mais tout ne se passera peut-être pas aussi facilement. Après tout, Sarmandel a ses propres projets pour Annalisa, et il n'a sûrement pas été neutralisé par les PJ. Toutefois, il n'est pas

### Points d'expérience

- Comme d'habitude, entre 20 et 50 pour une bonne interprétation, de bonnes idées, etc.
- Pour avoir passé un marché avec Sarmandel, et à condition qu'ils le respectent, 30 points.
- Pour avoir libéré Annalisa sans verser le sang, 50 points.
- Pour l'avoir libérée par la violence, 25 points.

complètement dépourvu de cœur, et il est possible de le convaincre de la laisser vivre sa vie (il en sera quitte pour rentrer faire son rapport et surveiller Annalisa de loin au cours des prochaines années).

## Complications possibles

● Le baron Rachern pourrait bien être membre d'un petit culte de Slaanesh et avoir besoin d'Annalisa pour tout autre chose qu'assouvir sa propre lubricité. Dans ce cas, vous aurez besoin d'une cave, d'un autel sacrificiel, d'une poignée d'adeptes vicieux et, si vous pensez que les personnages sont de taille, d'une démonette.

● Rachern pourrait également être un complotier intelligent, au courant de la véritable identité d'Annalisa et désireux de l'utiliser d'une manière ou d'une autre (par exemple en l'épousant).

● Le groupe de la Rose blanche est relativement inoffensif. Mais ses membres pourraient vraiment être dangereux pour l'Empire. Le terrorisme est un concept qui reste à inventer dans le monde de *Warhammer*, mais ce n'est pas le cas de l'assassinat politique. Et si ces braves gens se préparaient à tuer un haut personnage ?

● L'identité des parents d'Annalisa a été délibérément laissée dans le vague. Elle est sûrement le produit d'une « erreur de jeunesse » d'un puissant seigneur, sans doute l'un des Électeurs impériaux, mais lequel ? La comtesse Emmanuelle de Nuln ferait un assez bon choix. Elle est puissante, égoïste, sans cœur et, en dépit de ses prétentions à la jeunesse éternelle, largement en âge d'avoir une fille adolescente. Mais il existe une autre possibilité, beaucoup plus dangereuse... L'empereur Karl-Franz est malade et n'a plus aucun enfant légitime. À sa mort, la couronne reviendra à son neveu Wolfgang, que même les nobles les plus optimistes considèrent comme légèrement demeuré. Dans ce contexte, l'existence d'une bâtarde de l'empereur pourrait revêtir une importance politique considérable (et ce même si vous jouez après la fin de *La campagne impériale*). Pour l'aventurier de base, détenir ce genre de secret est tout à fait malsain... Les PJ pourraient bien passer tous les prochains scénarios traqués par les autorités et par des assassins (envoyés par le confesseur de l'empereur, qui n'a pas demandé son avis à son maître), voire faire un séjour dans une prison d'État.

Tristan Lhomme

illustration : Rolland Barthélémy