

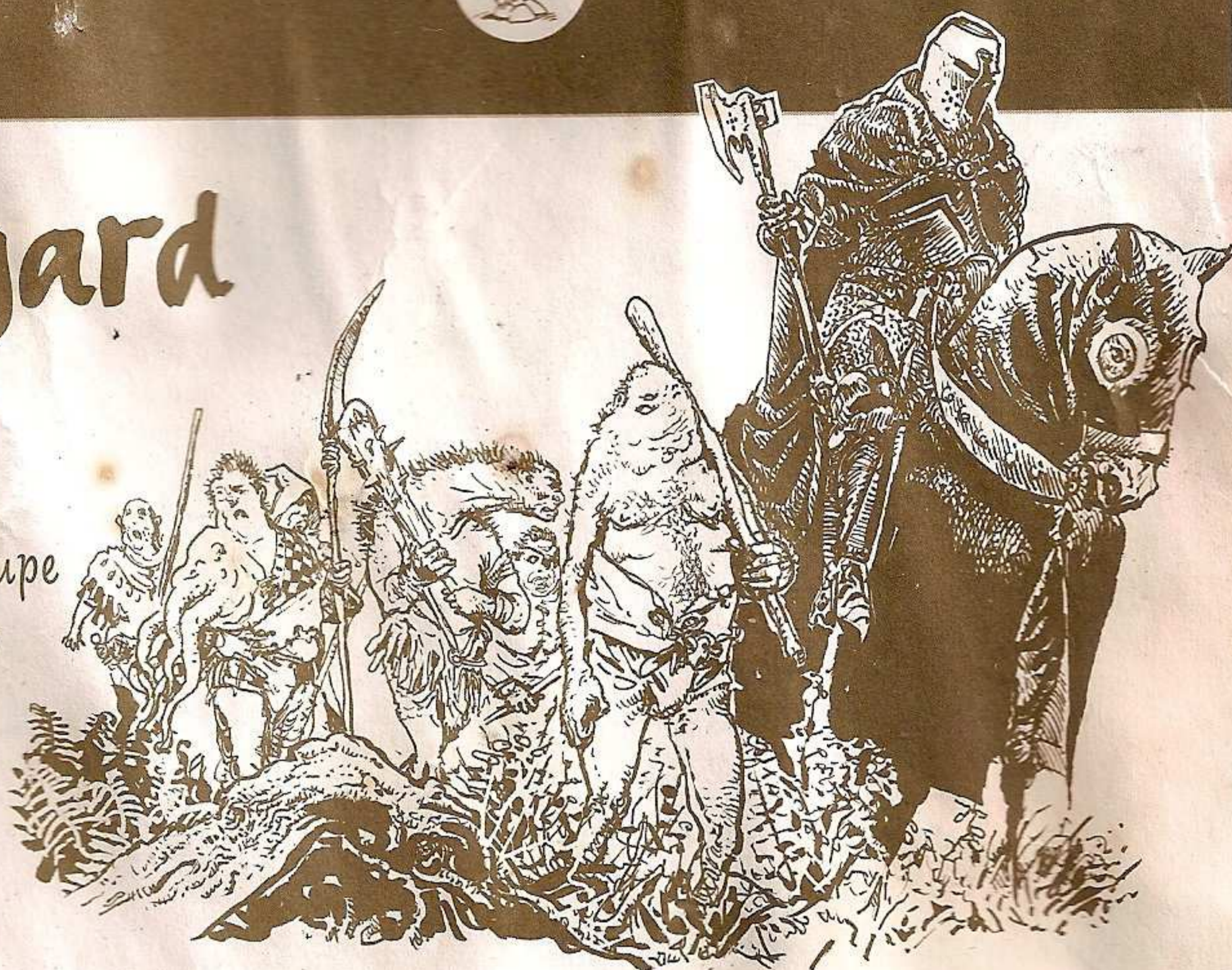
WARHAMMER

Pe

# Sous le regard de Solkan

Ce scénario est destiné à un groupe d'aventuriers de moralité plutôt bonne et à un meneur de jeu expérimenté. Il s'agit d'une trame très libre laissant de nombreuses possibilités aux

joueurs et au MJ. Une partie de son intérêt repose sur son atmosphère, qui devrait être tendue et oppressante. Les simulationnistes pourront utiliser « Warhammer - le jeu des batailles fantastiques » pour jouer l'affrontement final, mais c'est purement optionnel.



## PROLOGUE

### Le lieu

L'histoire se déroule dans une région isolée et dangereuse de l'Empire, au cœur d'une forêt sauvage, telle que la Drachswald ou la Reikswald. Pour une bonne part, l'action prend place à Hasdorf, un petit village de fermiers au cœur de la forêt. Cet endroit paisible se retrouve assiégé par une horde de mutants, au moment où les aventuriers y passent. Mais la situation n'a rien de simple...

### Les protagonistes

Avant de s'intéresser aux événements dont les personnages vont être les héros, il est nécessaire de se pencher sur les seconds rôles, dont les actions conditionnent le scénario.

#### Rognar von Kroll

Le nom de ce répurateur est fort connu dans l'Empire. Pendant des années, il a combattu les puissances infernales, traquant leurs adeptes à travers tout le Vieux Monde. Son acharnement était tel que certains adorateurs du chaos, membres de la plus haute noblesse de l'Empire, décidèrent de mettre un terme à sa carrière. Faisant appel au pouvoir que leur conférait leur maître, le dieu Khorne, ils fabriquèrent un pendentif d'or auquel fut mêlé de la poussière de pierre dis-

tordante. Ils l'offrirent au répurateur, soi-disant en récompense de sa lutte contre les forces des ténèbres. La magie de ce bijou entraîne celui qui le possède vers le mal, exacerbant les aspects les plus sombres de sa personnalité. Son pouvoir corrompeur était tel que Rognar finit par y succomber. Sa personnalité se modifia peu à peu, et le souci de justice qui l'habitait disparut au profit de sentiments moins nobles tels que la haine, la volonté de vengeance et la rage de détruire. Sa réputation s'altéra et des rumeurs inquiétantes circulèrent sur son compte. Un jour, environ deux ans avant l'arrivée des personnages, le hasard mena le répurateur vers un petit village du nom de Hasdorf, où commence cette histoire.

Les aventuriers ont pu entendre parler de cet individu auparavant, ou même l'avoir rencontré (en revanche, personne ne connaît l'existence du pendentif). Si vous jouez en campagne, il est possible d'introduire ce personnage avant le début du scénario, sans donner trop d'informations aux PJ (conversations d'auberge, rumeurs...). Sinon, il est toujours possible de glisser un résumé de sa carrière à un personnage qui réussirait un jet d'Intelligence. Ne donnez pas de certitudes! L'histoire de Rognar doit rester vague et obscure (n'hésitez pas fournir de fausses informations, à conditions qu'elles soient suffisamment contradictoires pour que les joueurs se rendent compte qu'elles ne sont pas fiables à 100%).

#### Les sectateurs

Trois des habitants d'Hasdorf servent l'une des plus redoutables divinités du chaos : Khorne, le dieu sanglant. Fuyant les autorités impériales, ils se sont réfugiés au village il y a quatre ans, et en

sont devenus les personnages les plus importants. De temps à autre, ils enlèvent l'un des villageois et l'offrent en sacrifice à leur maître. Les disparitions sont mises sur le compte des hommes-bêtes qui infestent la forêt. Il y a deux ans, lorsque Rognar von Kroll arriva au village, les sectateurs crurent à tort qu'il était sur leur piste, et décidèrent de se débarrasser de lui. Ils y parvinrent... presque, comme on va le voir.

● **Adolf Heinser.** Ce grand gaillard est un individu intelligent, rusé, prudent et très charismatique. Il est extrêmement difficile de percer à jour sa véritable nature, celle d'un adepte de Khorne en fuite, assassin impitoyable et sanguinaire. Heinser possède un anneau magique qui décuple son charme et son pouvoir de persuasion. Il l'utilise pour acquérir un pouvoir toujours plus grand dans le village, dont il est désormais l'homme le plus important et où il compte beaucoup d'amis sûrs.

● **Rolf Harken.** Ce quadragénaire rougeaud possède la plupart des terres du village (qu'il a racheté petit à petit à leurs anciens propriétaires), et tient ainsi une bonne partie de la population sous sa coupe. C'est un homme brutal et coléreux, auquel il manque l'intelligence de Heinser. La plupart des villageois le jalourent et le craignent, et ils hésiteront à entreprendre quoi que ce soit contre lui, même si les PJ les y poussent.

● **Hans Hermer.** Lâche et égoïste, Hermer ne pense qu'à une chose : lui-même. Il fera tout pour sauvegarder sa propre sécurité, et n'hésitera pas à sacrifier n'importe qui pour cela (même ses propres compagnons). C'est un individu particulièrement antipathique et sans aucune dignité. Il paraît inoffensif, mais le sous-estimer serait une grave erreur, que d'innombrables victimes

ont déjà payé de leur vie. Il possède une dague enduite d'un poison mortel, dont il n'hésite pas à se servir, à condition de pouvoir le faire sans risques.

### Friedrich Horen

Jadis, Horen vivait à Nuln où il exerçait la profession de médecin. Herboriste de talent, il se livrait à la pratique de la magie, et sa curiosité l'avait poussé à s'intéresser à l'art interdit de la nécromancie. En butte à la vindicte des répurateurs, il avait dû quitter la ville et se réfugier à Hasdorf. Un jour, il y a deux ans, Heinser vint le trouver afin de lui demander de l'aider à se débarrasser de Rognar von Kroll. Horen faisait confiance à Heinser. Détestant les répurateurs et ayant entendu parler de la cruauté de von Kroll, il accepta et vendit à l'aubergiste un poison violent. Heinser le glissa dans la bière du répurateur... En sa qualité de médecin, c'est Horen qui fut appelé par les autres villageois lorsque von Kroll s'écroula, le visage bleui par le poison. C'est donc lui qui récupéra le bijou maléfique.

Mais Horen ignorait la véritable nature de Heinser. Celui-ci, mesquin jusqu'au bout, refusa de le payer après le meurtre. Il s'en suivit une violente discussion, qui se transforma bientôt en combat. Blessé, et seul contre trois combattants redoutables, Horen se réfugia chez lui. Heinser mit alors le feu au bâtiment de bois, et le malheureux sorcier périt dans les flammes... en apparence, du moins. En fait, Horen a survécu et a pu s'enfuir, horriblement brûlé et défiguré. Les villageois ont cru à un incendie naturel. Un corps calciné a d'ailleurs été retrouvé (les restes d'un cadavre que l'apprenti nécromant utilisait pour ses expériences) et a naturellement été pris pour celui d'Horen.

Depuis, ce dernier a juré de tuer Heinser, Harken et Hermer. Défiguré et infirme, sa haine et son désir de vengeance sont les seules choses qui comptent désormais pour lui. Sa seule apparence inspire la peur. Il détient toujours le pendentif, dont l'influence n'a fait que renforcer son état d'esprit. Errant dans la forêt, il s'est lié à une bande de mutants dont il est devenu le chef. Malgré tout, Horen n'a pas perdu toute humanité. Il reste accessible à certains sentiments et ne souhaite pas la destruction du village. Il cherche seulement à se venger de ceux qui l'ont jadis trompé (il ignore leur véritable allégeance, et serait horrifié de la découvrir). Il est possible de communiquer avec lui. Si les PJ se montrent particulièrement psychologues et réussissent à le soustraire à l'influence du bijou, ils peuvent gagner sa confiance et de le convaincre de renoncer à ses plans.

Horen s'est trouvé un allié inattendu en la personne de... von Kroll. Le répurateur n'est plus qu'un spectre, rappelé à la vie par Horen. Il est lié au pouvoir du médaillon : celui qui possède le bijou est capable de le contrôler.

### Ontar Weinenken

Seul représentant de l'autorité dans ce village perdu, ce vieux prêtre de Taal, gâteux et inoffensif, ne subsiste que grâce à la charité des villageois. Weinenken répète à qui veut l'entendre que l'Empire court à sa perte, que le chaos est partout, que la fin du monde est proche... Néanmoins, il demeure totalement ignorant de ce qu'il se passe au village.

### Karl Stern, cultivateur

La ferme des Stern est en pleine forêt, à l'écart du village. Le vieux Karl est un homme à l'esprit indépendant, qui ne supporte pas Harken et Heinser, et ne cache pas que leur emprise sur le village lui pèse. Dernièrement, son plus jeune fils (âgé de 8 ans) a disparu, enlevé et exécuté par les sectateurs. Sa disparition a naturellement été mise sur le compte des mutants, auxquels Stern voue désormais une haine farouche. Il assure lui-même la défense de ses terres, avec l'aide de ses cinq fils survivants. Karl est courageux, mais aussi impulsif et beaucoup trop têtu pour son propre bien. Les PJ risquent de passer beaucoup de temps à le convaincre d'abandonner sa ferme pour se réfugier au village.

### Hubert, l'idiot du village

Hubert est un être pitoyable, rejeté par les villageois en raison de son état, et parce que sa mère était une mutante. Simple d'esprit et orphelin, le jeune Hubert (14 ans) est le souffre-douleur de Harken, qui l'emploie à la ferme. Le sectateur traite Hubert comme un animal, et le pauvre passe ses journées dans la terreur de son maître. Cela lui a appris à se faire oublier et à passer inaperçu. Il a ainsi l'occasion de remarquer beaucoup de choses. Il sait par exemple que Harken, Heinser et Hermer se réunissent en secret à l'auberge, et il a vu Heinser en compagnie du fils de Stern le soir de sa disparition... Il faudra cependant des trésors de patience pour arriver à le faire parler (il ne saisit pas réellement l'importance de ce qu'il sait). De plus, Harken lui inspire une telle peur qu'il n'acceptera de parler qu'à une personne de confiance. Si un PJ est capable de communiquer avec lui et de faire preuve de gentillesse, Hubert lui accordera son amitié. Il suivra le groupe partout, y compris et surtout dans des endroits dangereux.

### Les mutants

Ce sont des créatures horribles et pitoyables, dont la seule présence inspire la peur. Autrefois humains, ces infortunés portent en eux une terrible malédiction qui fait d'eux des monstres, rejetés par l'humanité. Leur aspect est très variable, mais ils sont tous difformes et monstrueux (soignez les descriptions. En fait, si vous pouvez les préparer à l'avance, ce serait préférable). Sur le plan psychologique, essayez d'imaginer l'état d'esprit d'un humain transformé peu à peu en une créature horrible et rejetée de tous... La plupart ont sombré dans la folie et n'éprouvent qu'une haine sans mesure pour l'humanité. Leur seul plaisir est de tuer et de torturer les humains (ou autres) qui tombent entre leurs mains. Bref, ce sont des compagnons rêvés pour Horen!

## L'HISTOIRE

### Introduction

La nuit est tombée depuis plusieurs heures. La forêt est épaisse et silencieuse. Les sous-bois sont denses et enchevêtrés, et les PJ ont toutes les

peines du monde à se frayer un passage. Autour d'eux se dressent les grandes ombres noires d'arbres vénérables, dont les branches sont agitées de mouvements inquiétants au gré du vent. Les personnages se rendent à Hasdorf pour une raison quelconque (certains des PJ peuvent être originaires de ce hameau, ou connaître des amis qui y habitent). Ils se sont égarés dans la forêt, et ils errent depuis plusieurs heures, à la recherche d'un abri, alors que les hurlements des loups résonnent, de plus en plus proches. Bientôt, ils entendent un cheval hennir, puis des craquements, accompagnés par des grognements inhumains.

Une troupe d'une quinzaine de mutants surgit lentement de la nuit. Un cavalier enveloppé d'une cape noire chevauche à leur tête. Il est armé d'une cuirasse de plaques, d'une hache de bataille et d'un bouclier sur lequel on peut voir le symbole de Solkan (un dieu de la loi, qui n'a rien à faire avec ce genre de créatures du chaos!). Son heaume d'acier étincelle à la lumière des torches. Les mutants passent à quelque mètres des PJ, mais ils ne sont pas très attentifs. Le groupe se rend dans son repaire dans la forêt (que les PJ peuvent découvrir, s'ils ont le courage de suivre la troupe). Après le passage des mutants, le silence retombe. En continuant leur voyage, les PJ finissent par trouver une route forestière, qui les mène au hameau de Hasdorf.

Celui-ci paraît totalement désert. En fait, tous les habitants sont cachés chez eux et essaient de trouver le sommeil, ou sont embusqués dans l'ombre pour surveiller la forêt. Depuis plusieurs jours, la bande de mutants harcèle le village, le maintenant en état de siège. Les hommes ne se déplacent qu'armés, et sont tout d'abord très méfiants envers des étrangers. Cependant, dès qu'ils sont convaincus que ceux-ci ne font pas partie de la bande qui encercle le village, ils les accueillent avec plaisir. Ils ne seront pas de trop pour défendre Hasdorf.

### Hasdorf

Le village d'Hasdorf compte environ cinquante habitants. Il est donc impossible de tous les décrire. En plus des PNJ importants, présentés dans *Les protagonistes*, n'hésitez pas à ajouter des personnages de votre cru, afin de rendre le séjour des aventuriers plus vivant. Les villageois sont des hommes rudes, habitués à une vie difficile au cœur de la forêt. Ils vivent essentiellement du produit de leur terre et de la chasse.

Les PJ sont traités comme des sauveurs providentiels. Heinser leur accorde volontiers l'hospitalité dans son auberge, refusant tout paiement. Il se montre très amical, leur explique la situation et fait de son mieux pour sympathiser avec eux. L'auberge se compose d'une petite salle à manger/cuisine où les repas sont préparés et servis, et d'une grande pièce qui sert de salle de réunion aux villageois, qui viennent pour boire un verre et discuter des affaires courantes. Heinser possède également un magasin, juste à côté de l'auberge (il vend un peu de tout, et s'occupe des transactions entre les villageois et l'extérieur). En guise de chambre, il n'y a qu'une vieille écurie aménagée en dortoir, qui suffit aux rares voyageurs de passage à Hasdorf.

Le lendemain, les PJ peuvent en apprendre un peu plus sur la situation au village, et discuter avec certains des Hasdorfiens, que la présence des mutants rend naturellement très nerveux. Présentez les villageois sous un jour aussi sympathique que possible, afin que les aventuriers se sentent concernés par leurs problèmes. Pour l'instant, les gens d'Hasdorf n'ont conscience que de la présence des mutants. Ils n'ont vu ni Horen, ni le spectre de Rognar von Kroll. Si les PJ décrivent le cavalier qu'ils ont aperçu pendant la nuit, certains villageois reconnaissent le répurgateur. Celui-ci est mort au village, il y a deux ans (en apparence, il a succombé à une attaque d'apoplexie). Les villageois ont donc du mal à croire à sa présence à la tête d'une armée de mutants. Le corps de Rognar von Kroll a été enterré avec ses armes, à l'écart du village, dans une petite grotte. Comme les PJ pourront s'en apercevoir s'ils s'y rendent, la tombe a été profanée et les restes du répurgateur ont disparu... La nouvelle renforce encore l'atmosphère de tension qui règne sur le village.

## Assiégés !

Dans les jours qui suivent, les quinze mutants ne relâchent pas leur emprise sur le village. Ils restent à la lisière de la forêt et tentent de tuer tous ceux qui s'aventurent à l'extérieur. Ils sont plus actifs après le coucher du soleil. De nuit, ils tentent des coups de force aux abords du village (par exemple saccager des champs ou attaquer une ferme isolée). Les deux premiers jours, les mutants ne sont pas assez nombreux pour tenter une action directe contre le village.

Durant la troisième nuit, Horen arrive avec une nouvelle bande de quinze mutants. Les créatures sont alors assez nombreuses pour attaquer Hasdorf de front et triompher, surtout grâce à l'aide magique d'Horen. Toutefois, celui-ci ne lance pas tout de suite ses troupes à l'assaut. Au contraire, il les retient (s'il n'est plus là pour les diriger, les mutants attaqueront). Toutefois, leurs petits raids nocturnes seront mieux préparés et plus dangereux.

Maintenez les aventuriers sur le qui-vive en permanence, et faites croître la tension jusqu'au dénouement. Les aventuriers ne vont certainement pas rester les bras croisés. De nombreuses possibilités leur sont offertes.

- Renforcer la défense du village en construisant des fortifications supplémentaires ou en armant et entraînant les villageois. C'est long et fastidieux...

- En apprendre plus sur la bande de mutants. Cela suppose des reconnaissances dangereuses, en pleine forêt.

- Attaquer la bande de mutants, seuls ou avec les villageois (ceux-ci sont très difficiles à convaincre!). C'est possible au début, lorsqu'elle ne compte que quinze individus. Ils peuvent espérer affaiblir les mutants, ou même tuer Rognar von Kroll et Horen. Ce sera extrêmement difficile, car Horen est très prudent. Il s'entoure en permanence d'un groupe de mutants, et c'est un sorcier redoutable. En cas d'attaque en force (avec les villageois), Horen essaye de rabattre tout le monde au nord du village, là où se trouve le cimetière,

pour être en mesure de lancer ses sortilèges de nécromancie.

## L'enquête

Des PJ avisés peuvent tenter d'en apprendre plus sur Hasdorf et sur les différentes personnalités du village. Leur principale source d'information est, naturellement, les villageois. Ceux-ci sont ouverts et communicatifs, mais si les personnages se montrent trop inquisiteurs, ils attirent l'attention de Heinser, qui charge Hermer de les surveiller discrètement.

Assez vite, les PJ seront aiguillés sur la mort du répurgateur et sur l'incendie qui a détruit la maison de Horen, juste après. Celle-ci n'est plus qu'un tas de ruines envahies par la végétation, mais en cherchant bien, il est possible de trouver un passage que les villageois ignorent : une trappe qui donne accès à un ancien souterrain. Celui-ci débouche à proximité du cimetière. C'est par là que Horen s'est enfui lors de l'incendie. À l'intérieur, on peut encore trouver un vieux coffre contenant quelques potions, ainsi que des parchemins sur lesquels Horen relate ses études (herboristerie, magie de bataille et nécromancie). En cherchant bien et en réussissant un test d'Intelligence, il est possible d'y trouver la description d'un poison dont les symptômes correspondent à la « maladie » de Rognar von Kroll. Une description du médaillon y figure également, sans précisions sur ses pouvoirs.

Les aventuriers peuvent également découvrir le temple secret de Khorne. On y accède par un passage dérobé, dissimulé derrière un tonneau, dans la cave de l'auberge. À l'intérieur se trouve un autel souillé de sang, sur lequel trône une statue de grand prix (100 couronnes d'or) représentant un démon du chaos. On peut également trouver ici les restes des anciennes victimes de Heinser et de ses compagnons, ainsi que leur fortune (500 couronnes). Bref, largement de quoi retourner la population contre les trois hommes...

## Les trois méchants



## Des secours ?

Les aventuriers peuvent décider d'aller chercher des renforts. Uri, le jeune disciple de Weinken, est parti voici quatre jours pour prévenir les autorités de l'apparition de mutants dans la forêt. Il n'est toujours pas revenu (il a été tué et dévoré par les mutants). Certains des villageois suggèrent aux PJ d'essayer à leur tour. La garnison la plus proche se trouve à une journée de marche à travers la forêt. Il s'agit du château du seigneur Albrecht von Anarak, à qui appartient toute la région. Pour y arriver, il est nécessaire de traverser les lignes ennemies, et ce ne sera pas une tâche aisée. Les mutants surveillent le village en permanence et il faudra des trésors d'imagination pour sortir sans être remarqué. Il est également envisageable de tenter une sortie en force, du moins avant l'arrivée d'Horen (après, les mutants sont trop nombreux). S'il sont confrontés à trop forte partie, les créatures n'essayeront pas de les arrêter directement, mais iront prévenir Horen.

## Le château von Anarak

Il s'agit d'un petit donjon fortifié, à la lisière de la forêt. Il est entouré d'une muraille grisâtre, haute de plus de 15 m. L'endroit est vieux et mal entretenu. Le seigneur du lieu festoie actuellement à Altdorf et a laissé à son intendant, Karl Ensberg, le soin de gérer ses terres. Karl est un homme qui aime avant tout sa tranquillité. Il ne se soucie que fort peu des paysans qui habitent à l'intérieur de la forêt. Il faudra déployer des trésors de diplomatie pour le convaincre d'aider les villageois. Son attitude dépendra largement du statut social des PJ et de leurs arguments. Au cours de la discussion, les PJ reçoivent le soutien de Hans Hoesbock, le capitaine des gardes, un vieux guerrier à l'esprit droit et loyal. Si Hans est convaincu par les arguments des PJ et par leur apparence, il tentera de faire pression sur l'intendant pour qu'il accepte d'envoyer des hommes. Dans le meilleur des cas, Ensberg n'accordera pas plus de vingt soldats aux PJ. Il ne veut pas dégarnir les murs du château. Il place la petite troupe sous le commandement de Hans Hoesbock.

Le retour au village sera difficile. Si Horen a été prévenu du départ des PJ, il aura organisé une embuscade sur le chemin du retour.

Elle sera parfaitement préparée, avec de multiples pièges mortels et de nombreux mutants. Son but est de profiter de l'effet de surprise, de massacrer le plus d'hommes possible et de se retirer avant de laisser les survivants se ressaisir, puis de frapper à nouveau un peu plus tard... Si Horen n'est pas au courant, les choses seront plus faciles.

## L'ultimatum

Ce n'est qu'au début de la quatrième nuit qu'Horen fera connaître ses conditions. Il exige que Heinser, Harken et Hermer se constituent prisonniers. Sinon, il donnera l'assaut au village, et massacrera tout le monde. La réaction des villageois est mitigée. Certains sont naturellement prêts à livrer les trois hommes en échange de la vie

saue. Mais d'autres refusent d'envisager cette solution. Heinser utilise le pouvoir de son anneau afin de manipuler les villageois (et les PJ). Il cherche à les pousser dans une guerre ouverte avec

les mutants, espérant trouver ainsi une occasion de s'enfuir, ou à défaut de mourir en entraînant avec lui un maximum de mutants, de soldats et de villageois, pour la plus grande gloire de Khorne! Afin d'expliquer la haine d'Horen, il raconte toute l'histoire aux PJ, mais en la modifiant afin de se donner le beau rôle. Il prétend qu'Horen, un vil nécromant, a tué von Kroll, qui

était depuis longtemps sur sa piste. Harken, Hermer et lui-même avaient réussi à le démasquer. Ils ont tenté d'avoir une explication avec lui, mais Horen les a attaqué. Pendant le combat, la demeure d'Horen a pris feu. Il ajoute qu'à son avis, les mutants ont l'intention de détruire le village de toute façon, et qu'ils cherchent simplement à les diviser pour les affaiblir avant de frapper. Ses arguments, renforcés par le pouvoir de l'anneau, suffisent à renverser la situation et à persuader les villageois d'attaquer les mutants. Les aventuriers peuvent cependant s'opposer d'une manière ou d'une autre à cette solution suicidaire. Une joute oratoire risque de s'engager entre les PJ et Heinser. Soyez prêts à la gérer.

Si les trois adeptes de Khorne sont démasqués, ils révèlent leur vraie nature en tentant de tuer le plus d'ennemis possible, villageois, mutants et PJ dans une frénésie meurtrière.

Si les sectateurs ne lui sont pas livrés, Horen jette toutes ses forces à l'assaut du village: trente mutants conduits par Rognar von Kroll. De plus, il utilise ses sortilèges pour soutenir l'assaut de ses troupes. Il invoque une horde de squelettes à partir du cimetière du village, emploie ses sorts de magie de bataille... De leur côté, les villageois se défendent comme ils peuvent, mais l'issue ne fait aucun doute. Cependant, si les PJ ont réussi à ramener des soldats au village, ou à affaiblir les mutants d'une façon importante, le cours du combat peut changer du tout au tout. À vous de décider des détails, mais il devrait cependant tourner à l'avantage d'Horen. Au plus fort de la mêlée, les adorateurs de Khorne sont emportés par leur furie sanguinaire. Ils font appel au pouvoir de leur maître puis, hurlant des chants à la gloire du dieu sanglant, ils combattent jusqu'à la mort, massacrant amis ou ennemis dans une frénésie aveugle. Rognar von Kroll cherche avant tout à tuer Heinser, Harken et Hermer, ainsi que tous ceux qui se dresseront sur son passage. Horen soutient les combattants par la magie, protégé des assauts physiques par quelques mutants. Si les PJ réussissent à abattre Horen avant que la bataille ne soit totalement perdue, la situation peut changer en leur faveur. Rognar von Kroll sera alors sujet à l'instabilité, et les mutants seront démoralisés.

## Conclusion

Sauver le village des griffes des mutants est très difficile. Cependant, des PJ très puissants, habiles ou chanceux peuvent réussir, soit par la force, soit en démasquant les adeptes du chaos et en négociant avec Horen. Cela leur rapportera 1 point de destin et 250 points d'expérience. Sinon, le fait de survivre à la bataille est une réussite en soi. Accordez-leur entre 50 et 200 points d'expérience. Les paysans n'ont pas grand-chose à offrir aux PJ, mais ceux-ci peuvent récupérer les possessions des sectateurs, de Rognar von Kroll et d'Horen (y compris le médaillon!). Si Horen et les trois adeptes de Khorne sont tués et si les PJ rendent le repos à Rognar, Solkan sera satisfait et accordera une grâce aux PJ. Dans le futur, il les aidera à accomplir une vengeance quelconque.

## LES PNJ

### Pour Warhammer

Les PNJ sont censés posséder toutes les compétences de leur plan de carrière.

#### ► Rognar von Kroll, répurgateur spectral

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	69	61	5	4	14	65	3	39	48	39	49	75	35

Équipement: Armure de plaques, bouclier et hache de bataille magique (+1 aux dégâts).

Notes: Rognar a toutes les capacités d'un revenant, mais il possède une consistance physique.

Pour lui rendre le repos, il faut enterrer ses restes avec ses armes et détruire le médaillon.

#### ► Heinser, agitateur, hors-la-loi, assassin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	55	4	4	12	62	4	53	59	54	49	56	60

Équipement: Veste de cuir, épée, anneau magique (+30 Soc).

#### ► Harken, hors-la-loi

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	35	5	3	10	32	2	24	36	25	22	35	29

Équipement: Hache de bataille.

#### ► Hermer, voleur et assassin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	56	4	4	13	69	4	52	42	51	50	52	49

Équipement: Dague empoisonnée (humanicide).

#### ► Horen, herboriste, sorcier niveau 1, nécromancien niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	36	4	5	11	58	1	26	47	59	47	47	16

Points de magie: 30.

Sorts: Boule de feu, Alarme magique, Immunité aux poisons, Évocation de squelettes, Contrôle des morts-vivants, Main de poussière.

#### ► Weinenken, cleric de Taal niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	18	10	2	2	5	36	1	31	30	48	32	54	39

Points de magie: 10.

Sorts: Exorcisme, Rafale de vent, Assaut de pierres.

#### 5 h 45 Stern, fermier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	30	4	4	8	29	1	34	41	29	32	39	33

#### ► Hubert, domestique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	24	34	2	3	6	49	1	40	20	20	22	21	25

#### ► Villageois, fermier, trappeur ou chasseur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	30	3	4	7	31	1	34	28	27	31	30	29

Équipement: Veste de cuir, arme simple.

#### ► Mutants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Mutations, voir p.222 du livre des règles.

#### ► Soldats

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	41	3	3	9	39	2	37	25	27	33	30	32

Équipement: Cotte de maille, bouclier, arme simple.

#### ► Hoelsesbock, sergent

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	55	49	4	4	11	50	2	41	45	44	46	47	41

Nicolas Peltier

Illustration: Rolland Barthélémy



## DEADLANDS

# Mister George

Ce scénario d'ambiance conviendra à une partie d'initiation pour débutants, mais peut également servir de base de campagne pour joueurs vétérans. Personnages, joueurs et MJ peuvent donc être de tous niveaux d'expérience.

### Le scénario en bref

L'histoire se déroule à Bright Town, une petite ville du Montana dont les habitants sont en proie à une folie collective particulièrement ravageuse. Surpris par une tempête de neige, les personnages se retrouvent bloqués au saloon pour la nuit et font connaissance avec les villageois. Jessica Irons joue aux cartes avec son chien, Ted Hanson cherche de l'or dans son grenier et, pour couronner le tout, la fille du shérif flirte avec un wendigo. Charmant pays, vraiment...

### Il était une fois

Pour comprendre les coulisses de l'affaire, il convient de remonter le temps et de faire plus ample connaissance avec Walter Gladstein, le « méchant » de l'histoire. Vingt ans avant l'arrivée des personnages à Bright Town, Walter, jeune et plein d'avenir, menait une existence paisible. Couvé par ses parents, un ancien prospecteur aux illusions perdues et une brave fille du pays, il grandit loin des tentations de l'aventure jusqu'au jour où, lassé par la monotonie de sa vie de fermier, il décida de prendre part à une expédition en partance pour le grand ouest. La caravane quitta le village au début du printemps et parcourut un bon millier de kilomètres avant d'être attaquée par des rôdeurs. Seul survivant du carnage, Gladstein fut trouvé quelques jours plus tard par une troupe de marchands itinérants alors qu'il délirait, perché sur le toit d'une roulotte. Pris en pitié par les convoyeurs, le jeune homme voyagea jusqu'à l'océan et échoua à Baywatch, une petite ville côtière située à la frontière des récifs légendaires qui, dix ans plus tard, formeront le Maze. Walter erra de ports en saloons, découvrant une région progressivement livrée aux mineurs, aux pirates et aux monstres marins, et finit par être accepté comme homme de main à bord d'un navire à vapeur. Là, il vécut une dizaine d'années d'explorations et d'aventures, servant tantôt de mousse, tantôt de cuisinier, et fut l'un des pre-

miers à sillonner le Maze. Intrigué par les instruments de navigation, les mécanismes inconnus et les légendes des pirates, il se lança à corps perdu dans l'étude de la science et du cerveau humain. Grisé par ses découvertes, Gladstein perdit la raison, lentement mais sûrement, et devint bientôt aussi fou que génial. Lorsqu'il quitta le Maze, caché dans une roulotte de contrebandiers, ses cheveux étaient blanchis par le sel et ses yeux gris brillaient d'un éclat nouveau. Finis les projets de ferme familiale et de mariage heureux : Walter Gladstein rêvait de conquérir le monde ! Et il allait commencer par son village natal...

### La belle et la bête

La disparition du « fils du pays » brisa la quiétude du village. La nouvelle, rapportée par des prospecteurs, plongea les habitants dans une profonde tristesse et provoqua le départ des époux Gladstein, inconsolables. Les anciens, qui se souviennent encore de la semaine de deuil qui paralysa leurs activités, se rappellent également l'extraordinaire coïncidence qui leur rendit le sourire. Quelques heures à peine après que Randall et Mary Gladstein aient quitté Bright Town, Evy Keenley offrait à son shérif de mari une adorable petite fille, prénommée Helen. L'enfant grandit en beauté et en intelligence, partagée entre les tâches ménagères et le récit des exploits de son père, et conserva la naïveté et l'imagination de sa jeunesse. Si elle passait le plus clair de son temps à aider sa mère et à sourire, Helen avait depuis l'enfance un goût prononcé pour les histoires de fantômes. Dès son plus jeune âge, elle quittait son lit en pleine nuit

pour sillonner le village en quête d'une rencontre surnaturelle ; une habitude qui se transforma vite en un somnambulisme chronique... Ce qui devait arriver arriva, une nuit d'hiver, alors qu'Helen marchait en chantant dans les rues enneigées. Attiré par sa voix, et bientôt subjugué par la silhouette fantomatique de la jeune femme, un wendigo descendu des plaines canadiennes élit domicile dans la forêt bordant le village. Ainsi, le monstre pouvait guetter l'arrivée de l'élue de son cœur et attendre le moment propice à une rencontre... qui se produisit deux mois après le retour de Gladstein.

Helen Keenley, endormie et inconsciente, devint l'amie du wendigo. Bien qu'elle ne garde aucun souvenir de ses expéditions nocturnes, et que personne dans le village ne soupçonne l'existence du monstre, quelqu'un se réjouit de cette



«chance inespérée». Cet homme, c'est Walter Gladstein. Témoin de la rencontre entre Helen et le wendigo, il eut l'idée diabolique d'appriivoiser la créature. De retour à Bright Town, et après avoir découvert une tombe à son nom dans le petit cimetière du village, le savant fou décida de se cacher pour étudier le comportement de ses anciens concitoyens et mettre en œuvre ses grands projets de domination. En retrouvant le vieux tunnel qu'il empruntait durant son enfance, il accéda aux sous-sols du village et y installa son laboratoire. Outre la sécurité prodiguée par les tunnels de la vieille mine, les souterrains du village regorgeaient d'un minerai aux propriétés fabuleuses : la roche fantôme. La nuit où, fouillant dans les chutes de bois du menuisier pour agrandir son repaire, il surprit l'étrange couple assis près du puits, Gladstein avait pratiquement terminé la réalisation d'Annabelle. Cette «machine infernale», capable d'influencer l'esprit et le comportement des êtres vivants, lui permit de contrôler le wendigo (qu'il baptisa George) et de commencer à manipuler les villageois à sa guise. Presque tout le monde se trouve, sinon sous sa coupe, du moins largement perturbé par Annabelle (à l'exception du révérend, du shérif et de sa famille, qui ont la tête solide). Tout va donc pour le pire, lorsque les PJ arrivent en ville...

## Bienvenue à Bright Town !

C'est l'hiver et dans le Montana, cela veut dire des conditions météo épouvantables. Les personnages font route dans la neige lorsque, surpris par la levée d'un vent glacial, ils sont obligés de dévier vers un village qu'ils aperçoivent au loin. Une pancarte les accueille : «Étranger, passe ton chemin... jusqu'au saloon!» Bright Town est un village de bonne taille, comptant près de trois cents habitants, et qui conserve un semblant de gaieté, souvenir de la belle saison. Les maisons sont éclairées, et l'on devine quelques familles en train de dîner derrière les vitres embuées. La route principale traverse le village de part en part et conduit les voyageurs transis jusqu'à une petite place où s'élève le saloon. Si les personnages ne se connaissent pas encore, ils arrivent un à un aux abords de l'écurie et se retrouvent dans la grande salle commune. L'entrée dans le village et l'arrivée au saloon doivent servir à camper l'ambiance générale. Les rues sont désertes, couvertes d'une neige que seuls les sabots des montures des nouveaux arrivants semblent avoir foulé. Aucun cheval n'est visible dans l'écurie. Au saloon, les voyageurs sont accueillis par Brad, le barman, un brave homme au sourire franc et serviable. Ils font connaissance avec quelques-unes des personnalités de la ville. Sont présents Suzie, une fille de petite vertu rongée par l'ennui, trois trappeurs édentés et ivres, une bande de vieillards fatigués et Scotty Williams, un jeune homme esseulé jouant avec ses cartes devant une bouteille presque vide. Les habitants discutent sans plaisir du «sale temps» et de l'heure qui tourne avant de regagner leur domicile, assez tôt. La nuit est tombée depuis longtemps lorsque les personnages, abrutis de fatigue, se dirigent vers les chambres.

## La ronde de nuit

Une drôle d'animation trouble le sommeil des PJ. En effet, deux heures après qu'ils se soient couchés, les portes du saloon claquent et des bruits de bottes emplissent la grande salle, avant de gagner les escaliers menant à l'étage. Si les personnages se réveillent à temps, ils entendent une centaine de voix mécontentes et hargneuses, puis ont la désagréable surprise d'être tirés du lit par une foule de villageois armés de fourches et de fusils. Tous semblent animés d'une colère terrible à l'égard des étrangers, et parlent de pendaison et de lynchage... Submergés par la meute et son flot de paroles incohérentes («Il a tué mon chien!», «C'est eux qu'ont volé mes chevaux!», ou encore «Rendez-nous Lisa Stanford!»), les personnages sont poussés dans les escaliers. Dans la grande salle, d'autres déments préparent des nœuds cou-lants. Les PJ voient la mort en face, mais sont sauvés in extremis par l'intervention du shérif Keenley. Omar Keenley, la quarantaine, massif et imposant comme un ours, fait irruption dans le saloon et vide un chargeur dans les poutres du plafond. «Ça va pas encore recommencer avec les étrangers? Vous avez deux s'condes pour rentrer chez vous avant qu'je tire dans l'tas! Et demain, vous avez intérêt à vous faire oublier!» Finalement, la foule se disperse et les personnages sont emmenés par le shérif, sous les sifflets et les insultes des traîneurs. Ils arrivent sans incidents au bâtiment qui sert à la fois de prison et de bureau à Keenley. Là, au calme, ils reçoivent un début d'explication qui leur fera sûrement regretter d'être passés par Bright Town.

Le shérif leur apprend que, depuis quelques mois, la population est sujette à des troubles de plus en plus graves. Les habitants se volent, parlent aux animaux, kidnappent leurs voisins l'espace d'une nuit, complotent contre le maire... (pour plus de détails, voir le paragraphe *Vol au-dessus d'un nid de coucous*). Seuls le révérend Smith et la famille du shérif semblent avoir échappé à cette folie collective que nul ne s'explique, et dont nul ne parle au village. Keenley semble sincère. Les personnages le trouveront soit trop bête, soit trop «paysan» pour inventer une histoire pareille. De plus, ils ont pu remarquer eux-mêmes le regard dément des villageois ainsi que l'incohérence totale de leurs propos. Le shérif ajoute que les troubles se manifestent principalement la nuit mais que, depuis un mois, certains esprits faibles ont des crises de folie durant la journée. Après une longue discussion, il propose aux étrangers de passer la nuit en prison, pour plus de sécurité, et de le retrouver chez lui le lendemain.

Bien entendu, si le portrait d'un ou plusieurs PJ est placardé au-dessus de son bureau (surmonté de la mention «on recherche mort ou vif»), le shérif sera beaucoup moins aimable. Au moment où il s'apprête à sortir, laissant les clefs des cellules aux personnages, des bruits de bottes résonnent dans la rue.

## Les mercenaires de Gladstein

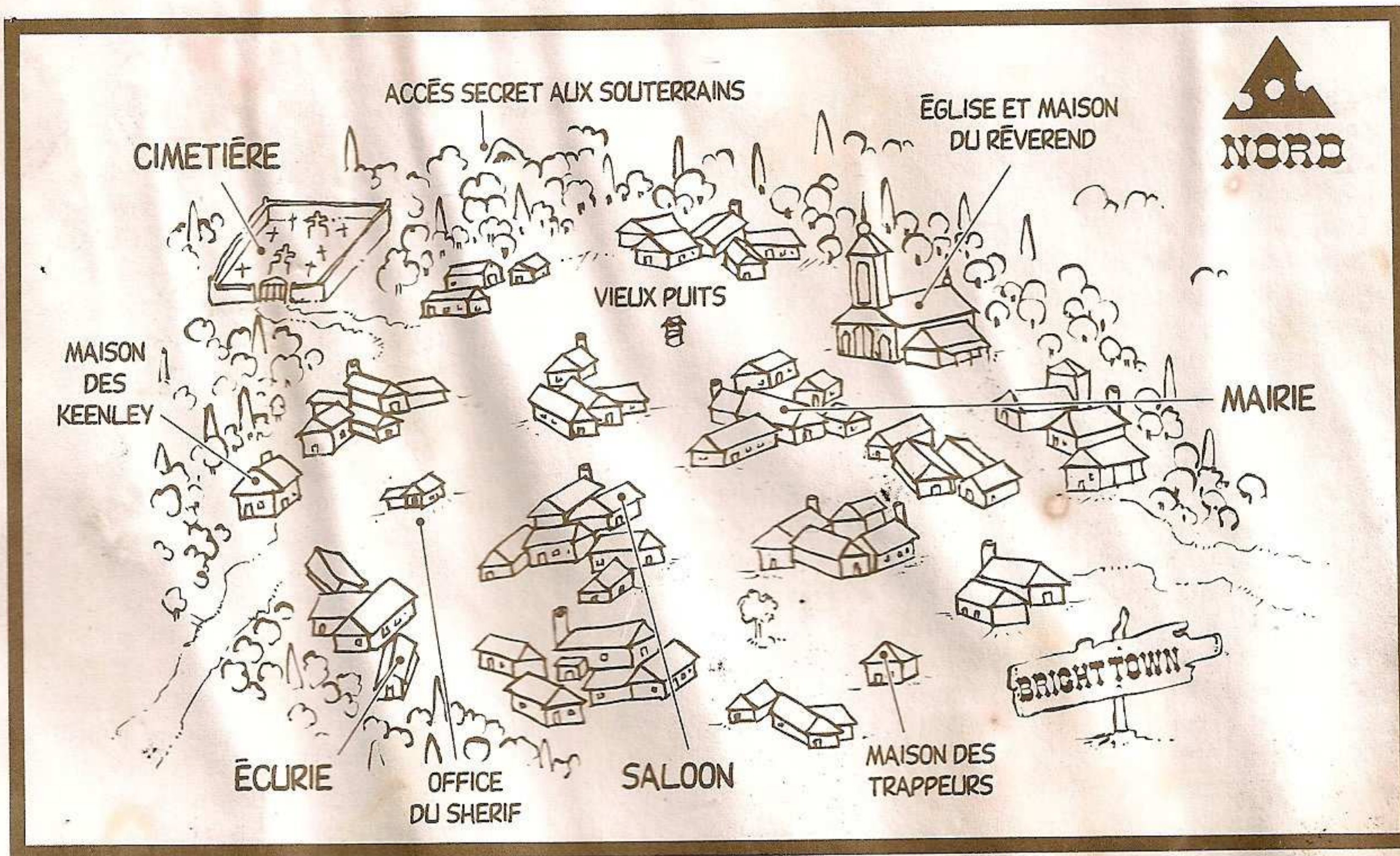
Jurant et pestant, Keenley empoigne un fusil du râtelier et sort accueillir ces «foutus enfoirés d'in-

somniaques». Il croit que des villageois hardis se dirigent vers son bureau pour s'en prendre aux étrangers, mais il n'en est rien. Dans la rue, une dizaine de silhouettes sombres convergent vers le bâtiment. Si les personnages décident d'intervenir, ils découvrent une bande de pistoleros (prévoyez deux mercenaires par personnage) armés de fusils, marchant au beau milieu de la rue. Le shérif leur ordonne de se disperser et... les hommes ouvrent le feu. La fusillade se déroule en pleine nuit, dans la neige, et tourne très vite à l'avantage de Keenley et de ses compagnons (voir les caractéristiques des mercenaires dans *Les PNJ*). Les personnages peuvent remarquer, à la lueur de la lune, l'absence totale de stratégie de leurs assaillants. Les hommes, qui sont arrivés à pied, semblent sortis de nulle part... En fouillant les cadavres, après la fusillade, les PJ trouvent leurs bottes dépourvues d'éperons et leurs vêtements à peine souillés par la neige. C'est la preuve qu'ils viennent du village. Les PJ ont également la surprise de découvrir des marques noires, légèrement lumineuses, sur leurs vêtements (elles proviennent de la roche fantôme des sous-sols). Les mercenaires ont été hypnotisés puis contrôlés quelques jours plus tôt. Ils sont envoyés par Gladstein pour tuer «le shérif et tous les autres gêneurs» (Gladstein, sans avoir jamais vu les PJ, leur trouve déjà une tête de gêneurs. Il est fou, mais il est brillant).

Keenley n'a aucune explication à donner, il n'a jamais vu ces «sales types» auparavant. Il se contente d'aller réveiller le révérend Smith, et de demander aux personnages de les aider à porter les corps jusqu'au cimetière. John Smith arrive, à moitié endormi, et salue les étrangers. Il ne faisait pas partie de la foule du saloon. Le petit groupe se dirige vers le cimetière, situé à l'écart du village, en emportant les corps sur deux charrettes. Sur la route, les cadavres s'animent pour sauter sur leurs victimes, toutes griffes dehors. La puissance d'Annabelle, qui contrôlait l'esprit des mercenaires, continue d'animer leurs corps une fois morts... Le combat s'engage, mais la présence du révérend avantage les personnages. Si le groupe comporte déjà un prêtre, vous pouvez décider de ne pas faire appel à Smith, pour corser l'affrontement. En revanche, si les personnages sont débutants, la présence d'un prêtre (et même de deux!) risque de s'avérer indispensable face aux zombies (utilisez les Walkin'Dead du livre de base, p. 200, avec Terror à 5).

## Petit déjeuner chez les Keenley

Après le combat, Keenley invite les personnages chez lui pour soigner les éventuels blessés. Smith quitte le groupe pour aller parler au Très-Haut des récents événements et propose aux personnages de passer le voir demain à l'église. Chez les Keenley, Evy ne dort pas. Elle attend avec impatience le retour de son mari, parti deux heures plus tôt, et est catastrophée à la vue du sang et de la foule qui envahit son salon. Durant les soins, Helen descend de sa chambre. L'arrivée de la jeune fille, très belle, doit faire sensation, par contraste avec le climat d'angoisse de ces dernières heures. Elle aide à panser les blessures, s'occupe



ment un tunnel dans son jardin dans l'espoir de rejoindre le salon de Suzie (la prostituée qu'il entretient depuis quelques années).

● **Sid, Jack et Hermann**, les vieux trappeurs, sont la preuve évidente que l'alcool conserve. Presque aussi stupides que leur chien Wammy, qu'ils traînent en permanence avec eux, les trois hommes ne répondront qu'en présence de leur bouteille, et dans l'incohérence la plus totale. Ils assurent cependant les PJ qu'il n'existe aucune mine à moins de dix jours du village, et sûrement pas de roche fantôme dans

des invités de son père et rougit si on la regarde trop souvent dans les yeux. À coup sûr, Helen tombera amoureuse de l'un des étrangers. Un petit jeune au regard espiègle ou un homme viril feront aussi bien l'affaire : Helen attend le prince charmant depuis si longtemps qu'elle n'est plus difficile... Le petit déjeuner chez les Keenley doit servir de « pause réflexion » pour les personnages. Si l'on considère que l'incident du saloon s'est produit vers trois heures du matin, ils doivent se retrouver avec la famille Keenley aux alentours de six heures, et le moment est bien choisi pour les laisser discuter entre eux des événements qui se bousculent. Ils peuvent dormir un peu s'ils le désirent, poser des questions à Omar qui leur répond du mieux qu'il peut, ou parler à Helen. C'est à ce moment que débute la véritable enquête.

Le déroulement des investigations est libre, basé uniquement sur les choix des personnages et les rencontres qu'il pourront, ou voudront, bien faire. La piste de Gladstein passe en effet par plusieurs indices que les personnages peuvent trouver soit en explorant le village, soit en parlant aux villageois. Au lendemain de l'incident du saloon, les habitants bavardent volontiers avec les étrangers qu'ils diront « avoir excusés pour la veille ! » (un comble, n'est-ce pas ?). En fouillant Bright Town, les personnages acquièrent la certitude qu'une présence maléfique influence les lieux. L'imprégnation (Fear Level de 2) est forte, particulièrement dans les bois du sud où le wendigo a séjourné plusieurs mois, et où il rôde encore à l'occasion. La forêt semble habitée, aussi, si les personnages s'y rendent, n'hésitez pas à accentuer l'ambiance oppressante de l'hiver en les faisant se perdre, entendre des voix, apercevoir des formes fantomatiques...

Dans le village, ils font une première constatation de taille : plus de chevaux ! Toutes leurs montures ont mystérieusement disparu à l'aube, sans laisser de traces, et les personnages ne comprendront pourquoi que s'ils explorent un vieil enclos abandonné, au sud de la ville. Là, ils découvriront leurs chevaux, enlevés et quelque peu rudoyés par George, et auront la preuve qu'on s'intéres-

se à eux de très près. La disparition des chevaux ne doit pas leur révéler l'existence du wendigo, mais peut-être accentuer leurs doutes sur les villageois. Avec beaucoup de chance, ils pourront remarquer quelque traces (très difficiles à découvrir) sur les parois intérieures du puits. Cette constatation pourra les entraîner dans les souterrains (décrits au paragraphe *Sous terre!*). Les autres endroits intéressants du village n'ont aucun rapport direct avec leur enquête, mais pourront leur en apprendre sur la folie des habitants.

## Vol au-dessus d'un nid de coucou

Sur les trois cents villageois, on retiendra une dizaine de figures majeures, capables d'aider les personnages dans leurs recherches ou d'animer leur séjour à Bright Town. Improvisez-en d'autres, en fonction de vos besoins du moment.

● **Ernest Laughton**, propriétaire du General Store, est le pharmacien et le médecin du village. Bon ami du maire et du shérif, il pourra parler de la région qu'il connaît comme sa poche, ainsi que du comportement des autres habitants. À ses heures perdues, Ernest travaille sur les plans d'une caisse enregistreuse musicale. Depuis quelques semaines, ce hobby tourne à l'obsession.

● **Brad Mac Gill**, le barman, se prête de bonne grâce aux questions et prétend connaître les voleurs de chevaux. Selon lui, il s'agirait des trappeurs, « qui s'raient p'têt bien cannibales... ». En temps normal, Brad est un paranoïaque refoulé. Sous l'influence d'Annabelle, ses angoisses ont pris des proportions délirantes. Il a des théories sur tout et tout le monde. Si les PJ l'écoutent, il vont se retrouver aiguillés sur de nombreuses fausses pistes.

● **Steve Grimburg**, le maire, est un gros-monsieur-important-toujours-en-sueur. Père d'une famille de huit marmots rondouillards (plus quelques bâtards, aux dires des mauvaises langues), ce riche propriétaire terrien est hypocrite et sournois. Il se sentira très vite menacé si les personnages le questionnent trop, car il creuse en ce mo-

les environs. D'ailleurs, « c'est quoi ce truc ? ».

● **Freddy Gallagher**, le menuisier/croque-mort, insiste pour prendre les mesures des étrangers. En effet, le chien de Jessica Irons lui aurait passé une commande pour des cercueils, mais aurait oublié de préciser les mensurations...

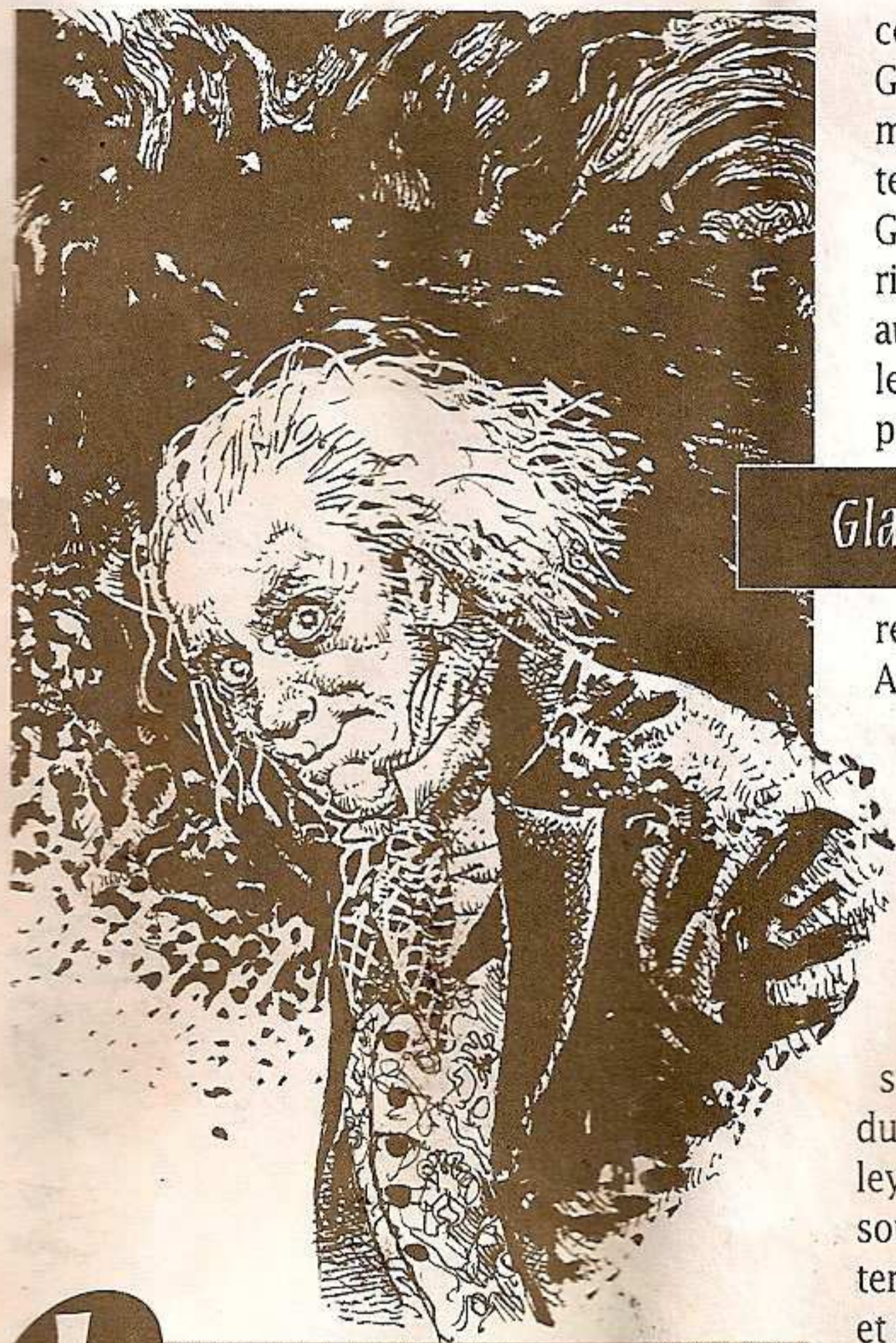
● **Ted Hanson**, le propriétaire de l'écurie, passe son temps à défoncer le plancher de son grenier, à la recherche du filon qui le rendra riche. Même en plein jour, il a tendance à penser qu'il est dans un camp de chercheurs d'or.

● **Peter Reerk**, le maréchal-ferrant, demande aux personnages de l'aider à monter une expédition pour retrouver son fils Henry. Selon lui, il aurait été enlevé par des fantômes. En fait, Henry Reerk a délibérément quitté Bright Town trois mois plus tôt, profitant du passage d'une caravane marchande pour partir à l'aventure. Il a emmené avec lui sa fiancée, Lisa Stanford (dont la « mystérieuse disparition » préoccupe beaucoup de monde en ville).

● **Helen**, enfin, fait des révélations très troublantes. Depuis quelques semaines, elle dit rêver constamment d'un « grand monstre blanc qui sourit » et d'une « machine en métal qui parle dans le noir ». À n'en pas douter, elle ne sera pas prise au sérieux, sauf peut-être par l'élu de son cœur (à qui elle fera les yeux doux tout au long du scénario).

## George au grand jour

La progression des personnages peut prendre des jours, ou seulement quelques heures, selon que vous souhaitez privilégier l'ambiance ou l'action. La vie du village peut servir de fausse piste, et envoyer les personnages à la recherche d'un chien parlant, d'enfants disparus ou d'un complot visant à démontrer la paternité secrète du maire Grimburg. Mais les conversations avec les habitants peuvent également permettre de découvrir l'existence de galeries souterraines partant du vieux puits. À tout moment du scénario, l'équipe peut décider d'y descendre. Au mieux, ils risquent de se perdre dans les vieux tunnels et de se faire attaquer par des rats à moitié morts de faim. Il est préférable que les personnages (s'ils des-



**Gladstein**

pendent dans le puits avant l'intervention de George) remontent bredouilles au village. À moins que vous ne vous sentiez l'envie d'écouter la partie, ils ne découvriront pas l'ancre de Gladstein. Les souterrains sont un véritable labyrinthe, et il est impensable d'accéder par hasard au laboratoire du savant fou. Seul George connaît le chemin qui le relie au puits, car il l'utilise presque chaque soir. Gladstein, lui, emprunte

un boyau situé à l'extérieur du village pour ses rares sorties vers la surface. Une fois les PJ revenus de leur première balade souterraine, Annabelle prend des mesures pour les maintenir à la surface. Les habitants s'empressent d'inventer toutes sortes d'histoires abracadabrantes pour venir parler aux étrangers.

Lorsque vous souhaitez que votre groupe découvre Walter Gladstein et Annabelle, faites sortir le wendigo de sa tanière. Sur l'ordre de Gladstein, George se dirige vers la surface pour enlever Helen. Le wendigo surgit du puits et se précipite vers la maison des Keenley, dont il fracasse la fenêtre pour entrer. Helen sous son bras, il ressort avant qu'Evy n'ait eu le temps de crier et plonge dans le puits. C'est alors, et alors seulement, que les personnages ont une chance d'arriver jusqu'à Gladstein. Le shérif n'étant pas présent sur les lieux, et aucun des habitants ne voulant prendre le risque de poursuivre un tel monstre, les personnages doivent réagir très vite s'ils ne veulent pas se faire distancer. Après tout, l'un d'entre eux n'est-il pas le prince charmant de la jeune fille ?

## Sous terre

Si les personnages ne se sont pas encore intéressés au puits, ils risquent de perdre quelques minutes à chercher la vieille échelle qui se trouve dans l'écurie municipale, ainsi qu'à s'équiper d'une lanterne. Les souterrains sont très sombres, et seuls les abords du labo de Gladstein sont munis d'un éclairage mural. De toute façon, George a reçu l'ordre d'attendre les étrangers, et il se laissera suivre (à bonne distance) jusqu'à l'ancre de son maître. La poursuite doit être suffisamment difficile et angoissante pour que les personnages ne se doutent pas du piège tendu par le savant. En effet, ils n'ont certainement pas deviné la présence de Gladstein, et ils doivent poursuivre le wendigo sans se douter de ce qui les attend. Les tunnels se succèdent dans l'obscurité, tournent à droite, à gauche, puis se transforment en un réseau complexe que les personnages pourront identifier comme appartenant à une ancienne mine. La présence de la roche fantôme emplit les souterrains d'un concert de petites voix plaintives. Petit à petit, les couloirs s'ornent de torches minérales dégageant une légère fumée spectrale, puis de lampes de fabrication inconnue reliées par des câbles étranges (elles tirent leur énergie de la roche). Plus ils se rapprochent d'Annabelle, et plus les personnages se sentent épiés, perturbés par une présence qui gêne leurs mouvements et leurs pensées. Annabelle est tellement puissante qu'elle influence les esprits lorsqu'on s'approche trop d'elle. Faites faire des jets de Smart (TN 5) de plus en plus réguliers. En cas d'échec, les personnages perdent de l'énergie (de 1 à 3

points de Wind) et se sentent démoralisés. George est rusé, et l'action de Gladstein sur son cerveau le rend incroyablement prévoyant. Les personnages peuvent lui tirer dessus (au risque de toucher Helen), mais ils ne le rattraperont pas avant le conflit final.

Peu avant l'arrivée à la grotte, les tunnels sont régulièrement percés de petites alvéoles, des renforcements et des tubes qui correspondent aux pièges de Gladstein. Ces pièges, commandés à distance par Annabelle, se déclenchent au passage des personnages. Fléchettes, éboulements mineurs, extinction des lampes, tout est bon pour bloquer les intrus et leur faire perdre (peut-être) un peu plus que leur sang-froid... Dans la grotte, les personnages sont accueillis par une voix tonitruante, style Magicien d'Oz, et par la masse énorme de la machine. Celle-ci occupe la moitié de la salle (qui fait environ vingt mètres sur trente) et est composée d'un assemblage assez éclectique de tubes métalliques, de boîtes et de lampes. Walter se cache derrière sa création et parle grâce à des tuyaux qui amplifient sa voix. Il se moque des étrangers, les ridiculise aussi longtemps que possible et vante la toute-puissance d'Annabelle, son « ultime chef-d'œuvre! ». Continuez les jets de Smart en les accentuant, et faites comprendre aux personnages que le temps leur est compté. S'ils s'approchent de la machine, George sort d'un tunnel adjacent et leur saute dessus (utilisez le wendigo de la p. 201 des règles de *Deadlands*). Le combat est difficile, d'autant plus que Gladstein émerge de la machine pour utiliser son tromblon. S'ils sont victorieux, les personnages ont la désagréable surprise de voir Annabelle s'affoler et cracher des gerbes de flammes dans toutes les directions. La caverne ne supporte pas longtemps cette agitation. Le sol tremble, les murs se fissurent... bref, tout s'écroule! Après avoir récupéré Helen, qui a passé toute la bataille blottie dans un coin de la caverne, les personnages ont tout intérêt à s'enfuir. Ils n'auront pas trop de mal à se diriger vers le puits, George les ayant faits tourner en rond. Mais vous pouvez, une fois de plus, leur faire croire le contraire...

## Home, sweet home

De retour à la surface, les personnages sont précédés par un nuage de fumée noirâtre et accueillis bruyamment par les villageois massés autour du puits. Si Helen est sauvée, ils ont droit à un triomphe digne de ce nom et, peut-être, à un mariage célébré en grande pompe par le révérend Smith. Après la disparition du wendigo, les personnages peuvent rassurer la population et diminuer l'imprégnation maléfique du lieu (Tale Tellin').

Avec le temps, Bright Town redeviendra un village paisible. La roche fantôme restant après l'explosion permettra aux habitants de prospérer et d'améliorer leur quotidien. Attribuez 12 Bounty Points à partager et 1 Point de Grit par personnage, et peut-être un jeton Legend. Mais Gladstein est-il vraiment mort ?

Julien Blondel et Laurent Tronson  
Illustration : Rolland Barthélémy  
plan : Cyrille Daujean

## LES PNJ

### Pour *Deadlands*

#### ► Les mercenaires

Corporel 3d6  
Quickness 2d10 (Shootin' Pistol 3d8)  
Mental 2d6  
Smart 1d6 (Overawe 3d6)  
Équipement : Colt Peacemaker et Buffalo Gun.

#### ► Walter Gladstein, génie du mal

Corporel 1d6 (Sneak 4d6)  
Mental 4d8 (toutes les compétences scientifiques à 6)  
Dementia : Evil Deed et Eccentricity (il donne des surnoms à tout).  
Personnalité : « Je suis le maître du monde ! »

#### ► Omar Keenley, shérif

Corporel 3d8  
Strength 4d12 (toute compétence nécessaire à 4 ou 5)  
Mental 3d6  
Smart 2d8 (compétences à 3 ou 4, sauf Guts à 5)  
Équipement : Colt Peacemaker et Buffalo Gun.  
Personnalité : « La Loi c'est moi, et la Loi s'en charge ! »

#### ► Helen, demoiselle en détresse

Corporel 1d8  
Mental 3d6  
Knowledge 2d8 (Medicine à 3)  
Personnalité : « Un jour, mon prince viendra... »

#### ► Révérend John Smith

Corporel 1d6  
Vigor 3d8  
Mental 2d10  
Spirit 3d12 (compétences à 3 ou 4)  
Miracles : Exorcism (p. 147), Protection, Sacrifice et Sanctify (p. 149)  
Personnalité : « Que dit la Bible à ce sujet ? »





## La danse des masques

Ce scénario, qui se déroule dans l'Inventorium de Phénice, s'adresse à des joueurs et à un meneur de jeu relativement expérimentés. Le choix de la caste ne revêt qu'une importance relative, mais il serait souhaitable que les personnages mènent déjà un semblant de vie sociale et qu'ils possèdent leur propre demeure au moment où commence l'aventure.



### La triade des masques

Cette célébration hors du commun (qui dure trois jours, ne possède aucune connotation religieuse et n'a lieu qu'une fois par an) est, plus encore que le Gras, l'occasion rêvée pour tous les Phéniciens d'oublier ce qui les sépare pour se jeter à corps perdu dans l'ivresse de la fête. Chaque citoyen est autorisé à porter un masque spécialement confectionné pour l'occasion, et à se comporter comme bon lui semble pendant toute cette période. L'anonymat est roi, les lois sont transgressées et le libertinage le plus effréné le dispute aux audaces les plus folles. Bien entendu, la triade est beaucoup plus appréciée par les fouineurs, par exemple, que par les prôneurs, qui n'ont pas grand-chose à y gagner. Elle permet aux plus mal lotis d'inverser les rôles sociaux l'espace de quelques heures, et de se comporter en maîtres du stallite. Les dirigeants de Phénice le savent bien, qui ferment les yeux sur cette coutume théoriquement illégale avec l'indulgence de ceux qui se savent du bon côté de la barrière. De fait, personne n'est réellement dupe, les masques les plus coûteux étant généralement réservés aux citoyens les plus fortunés.

### Les mascarades

C'est le nom donné aux fabriques de masques, une dizaine dans tout Phénice, qui font brusquement fortune au moment de la triade, et passent le restant de l'année à confectionner des masques sur commande. La tradition phénicienne veut

qu'aucun masque ne soit semblable à un autre. Même les fouineurs les plus démunis mettent un point d'honneur à investir leurs lux dans des créations de qualité, afin de ne pas être en reste à l'approche du grand jour. Il est interdit aux mascarades de fabriquer deux exemplaires d'un même masque. Toutefois, plusieurs artisans de la Grande Marche, notamment dans les Closeries, ont choisi de déroger à cette règle. Ils proposent à leurs meilleurs clients des copies conformes de masques existants, moyennant un prix exorbitant. Les motivations des acheteurs sont multiples, mais rarement fondées sur de bonnes intentions. Porter le même masque que son voisin est un moyen presque infaillible de se faire passer pour lui dans des buts parfois peu avouables, pour peu que l'on possède une morphologie suffisamment proche de la sienne. Les autorités sont théoriquement au courant de ces pratiques, mais elles ne sont presque jamais parvenues à prendre quelqu'un sur le fait. Les gérants des mascarades pratiquant la « copie » sont généralement très prudents, et ne proposent leurs services qu'à des amis ou à des gens très fortunés, l'un n'excluant pas forcément l'autre.

### Le contexte

L'aventure se déroule bien entendu pendant la triade des masques. C'est le premier soir de la fête, et tout Phénice semble s'être donné rendez-vous dans les rues et dans les tavernes du stallite pour donner libre cours à sa liesse. Parallèlement à ces festivités, une affaire de la plus haute

importance préoccupe les gardiens du feu du palais de justice. Le célèbre bandit Salek Orton, coupable de plusieurs meurtres et tentatives de meurtres, a échappé à la vigilance des gardes du puits de la Rédemption. Il est libre désormais, et le début de la triade complique terriblement la tâche des gardiens du feu chargés de le retrouver. Fait rarissime, sa tête est même mise à prix. De nombreuses affiches placardées dans toute la ville promettent une récompense de 160 lux à qui permettra de retrouver sa trace. Pour l'heure, Salek Orton se terre dans quelque bas quartier du stallite, en attendant une occasion de fausser compagnie à ses poursuivants. Vous n'êtes pas obligé d'attirer l'attention des joueurs sur l'évasion du bandit; il serait même assez malvenu de le faire en début de partie. À vous d'être assez subtil pour la leur faire remarquer discrètement dans le cours du scénario. Les personnages, bien entendu, vont avoir maille à partir avec Salek Orton.

### Au « Chevalier Cul-Blanc »

« Vous êtes dans une auberge... » La plupart des joueurs ont appris à redouter cette phrase. Mais le *Chevalier Cul-Blanc* n'est pas seulement une auberge, et cette soirée n'est pas comme les autres. Après avoir écumé une demi-douzaine de tavernes, les personnages ont choisi de mettre un terme à leurs errances nocturnes en venant écouter les récits des nombreux airgonauts dont

le *Chevalier Cul-Blanc* est depuis toujours le quartier général. Insistez sur l'ambiance extraordinaire qui règne dans tout Phénice, et plus particulièrement dans l'Inventorium. Toute la population est dans la rue, les gens crient, chantent, dansent ou se battent, et la plupart arborent des masques étonnants qu'ils ne lèvent que pour vider une chopine. On voit des masques d'animaux (loups, ours, rats et même insectes), de créatures mythiques (phénix bien sûr, mais aussi dragons ou monstres moins identifiables) et même de personnages célèbres (caricatures de Révérés ou de personnalités moins connues). Laissez les joueurs décrire les masques de leurs personnages et prenez bonne note de leurs choix. Ces informations vous seront utiles par la suite. À l'intérieur même du *Chevalier Cul-Blanc*, l'ambiance est indescriptible. La plupart des clients sont déjà complètement saouls, et les gens parlent si fort qu'il est difficile de se faire entendre sans hurler. De petits groupes se sont formés autour de deux ou trois airgonauts volubiles, qui parviennent sans mal à captiver leur audience en racontant leurs aventures les plus incroyables. Un cercle plus grand que les autres s'est regroupé auprès du célèbre et très apprécié Philibur (dit «l'inspiré») qui raconte pour la dixième fois comment il a survolé la cité interdite à bord d'un engin volant de conception révolutionnaire. Assommée par l'alcool, l'assistance reste bouche bée, et les personnages ne font pas exception à la règle. Un observateur sobre et neutre n'accorderait sans doute aucun crédit aux absurdes racontars du vieil inventeur, mais il semble qu'à cette heure avancée de la nuit, aucun client du *Chevalier Cul-Blanc* ne réponde à cette définition.

## Pourquoi nous ?

Soudain, une voix s'élève de l'assistance : « Tout cela est bien beau, Philibur, mais tu n'es pas le premier à avoir survolé Phénice ! » C'est un petit homme chauve au masque de faucon qui vient de prendre la parole. L'inventeur abaisse son regard vers lui avec un air de profonde commisération.

— Certes non, mon bon ami. Mais l'innovation n'est pas une fin en soi.

— Le penses-tu vraiment, Philibur ? N'aimerais-tu pas être le premier, une fois dans ta vie ?

— Que veux-tu insinuer ?  
— Ce que je veux insinuer, c'est que cela fait maintenant des heures que tu nous rebats les oreilles avec ton soi-disant génie, et que je voudrais bien savoir ce que tu sais faire, à part discuter...

— Serait-ce un défi, Tarim ?

— Précisément !

— Et... quelle en serait la teneur ?

— Eh bien... Je te mets au défi, devant cette doc- te assemblée (son bras décrit un arc de cercle approximatif englobant les PJ), de faire enfin voler ce fameux aérotron dont tu nous parles depuis des années, et qui est complètement incapable, à mon avis, de quitter le sol...

— Je... Comment oses-tu ? Des volontaires ! Des volontaires ! Demain soir à cette heure, mon aérotron sera prêt à démarrer avec six personnes à son bord, comme il l'a toujours été ! Les hommes courageux se font rares par les temps qui courent, mais je l'affirme haut et fort, j'offre 50 lux à qui

acceptera de monter à mon bord pour le premier vol de l'aérotron avec passagers. Messieurs, voici l'occasion ou jamais de rentrer dans l'Histoire ! Alors ? Qui est prêt à tenter l'aventure ? » Arrangez-vous à ce moment-là pour que les PJ soient les premiers à se désigner. Il peut s'agir d'un malentendu, d'un geste involontaire ou d'un acte de pure bravoure. Peu importe, en vérité ! L'essentiel est que les PJ soient portés en triomphe et fêtés en héros avant même d'avoir pu comprendre ce qui leur arrive. Impossible de se désister, du moins pour l'instant. Philibur et Tarim ramassent les premiers paris, et un rendez-vous est pris pour le lendemain soir. Une fois l'agitation retombée, les PJ peuvent rentrer chez eux. Philibur tient tout de même à les remercier chaleureusement pour leur dévouement héroïque, et insiste pour les faire venir chez lui, à quelques dizaines de mètres de l'auberge, afin qu'ils puissent admirer le fameux aérotron. Il s'agit d'une sorte d'hélicoptère aux fines armatures métalliques et aux pales arrondies, animées par un moteur électrique vaguement opérationnel. Au bout de quelques instants, et avant que les PJ aient pu poser au dénommé Philibur (qui porte un masque de cerbère), des questions trop précises, l'airgonaute congédie précipitamment ses sauveurs en prétextant une « visite imprévue ». Les personnages ont juste le temps d'apercevoir une petite silhouette sortant de l'ombre, drapée dans un long manteau noir.

## Que se passe-t-il ?

Le petit homme chauve qui a défié Philibur est un airgonaute, lui aussi. Il s'appelle Tarim Vialaan, et il travaille en secret pour l'armée phénicienne. Il sait que Philibur est un excellent inventeur, et que son aérotron pourrait grandement intéresser ses supérieurs. Il sait aussi que ces derniers auraient bien peu de chance de s'approprier l'invention en effectuant une approche directe. Tablant sur la solidarité naturelle unissant tous les airgonauts, Tarim rend visite à Philibur en fin de soirée (c'est lui que les PJ aperçoivent dans l'ombre) et lui propose d'acheter son invention, qu'il devine fonctionner parfaitement, contre l'argent que lui rapportera le pari, ajouté à celui que lui verseront ses commanditaires de l'Âtre. Tarim s'engage à faire baisser la cote de l'aérotron et à reverser ses gains à Philibur en cas d'échec. Le vieil inventeur ne court donc aucun risque. Du reste, Vialaan est persuadé de la fiabilité de l'appareil. Il ne dit pas à Philibur pour qui il travaille, ce qui n'empêche pas ce dernier de refuser sa proposition. Tarim rentre chez lui, la mort dans l'âme. Deux gardiens du feu l'attendent à son domicile, où ils viennent pour un banal contrôle de routine. Ils sont ivres, comme tout le monde, et se montrent brutaux. Une dispute éclate. Tarim tempête, s'emporte et hausse le ton. L'un des gardiens dégaine son arme et le coup part accidentellement. Vialaan est tué. Catastrophé, le coupable tente de maquiller cette bavure en accident, en précipitant le corps de sa victime sur les rocaillles de la Pente. Il est surpris dans sa sinistre besogne par un homme masqué, qui était déjà présent à l'auberge, un homme qui a suivi toute l'affaire avec la plus grande attention, et qui menace de le dénoncer. Le gardien est prêt à tout pour se dis-

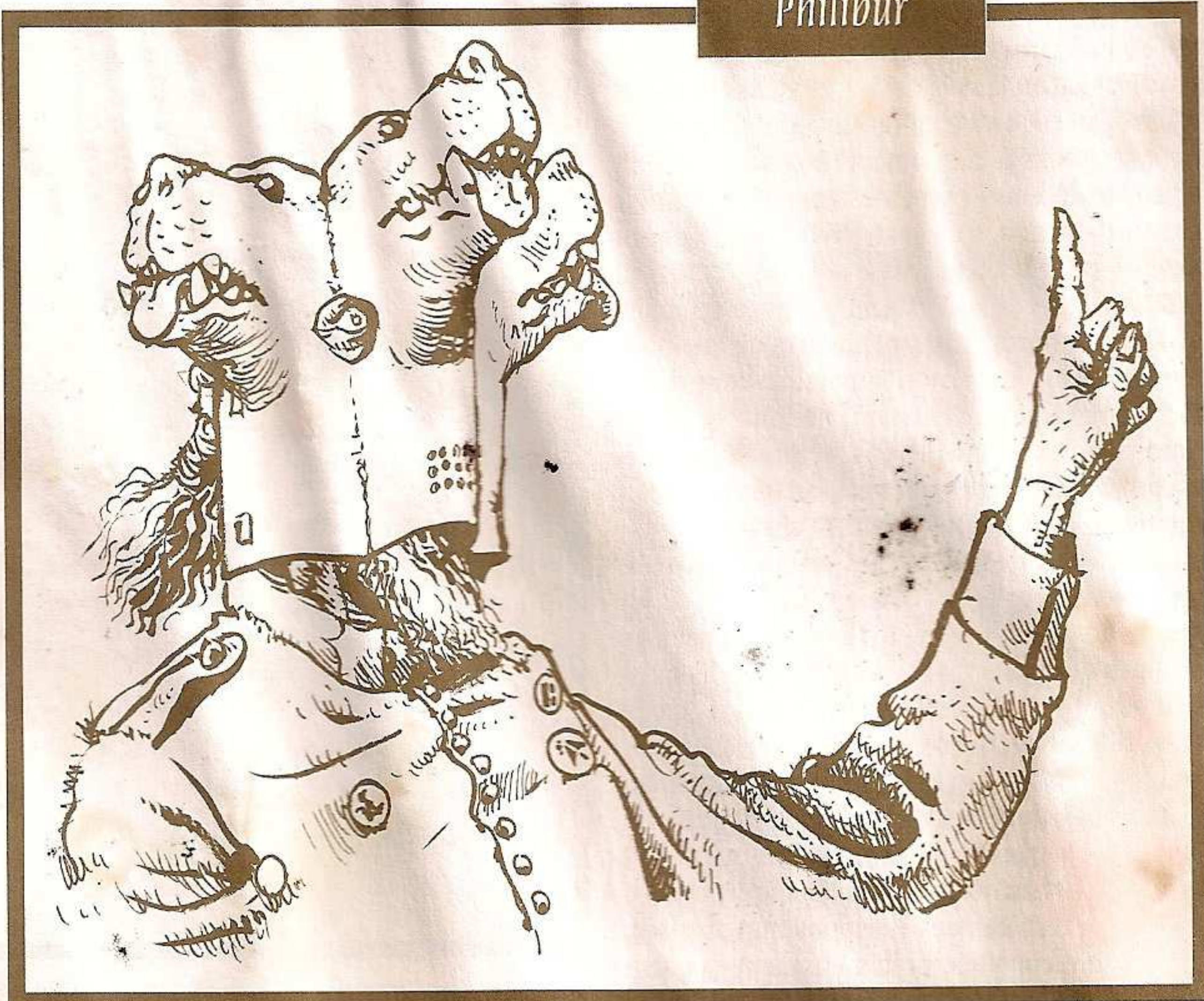
## On fait la fête, oui ou non ?

L'ambiance qui règne dans le stallite pendant la triade des masques est tout à fait particulière. Tout d'abord, et même quand cela n'est pas précisé, n'oubliez pas que tout le monde est a priori masqué, riches comme pauvres, hommes comme femmes. Vous n'avez donc pas à décrire le visage des protagonistes, mais bien leurs masques. Ensuite, il faut insister sur l'état d'ébriété presque général qui règne dans le stallite durant la triade. L'alcool de rueg coule à flots, et les Phéniciens, fidèles à leur tempérament, ne lésinent pas sur la quantité. Faites bien sentir aux joueurs que trois jours durant, la société toute entière est véritablement mise sens dessus dessous. Même les gardiens du feu portent des masques personnalisés. L'autorité militaire peut-elle encore exercer un quelconque contrôle sur ses citoyens dans de telles conditions ? La plupart des Phéniciens n'en savent rien. Ils sont trop saouls, trop joyeux ou trop excités pour réfléchir à la question.

culper. Son mystérieux interlocuteur, qui n'est autre que Salek Orton, lui propose alors un marché. Il lui demande d'arrêter Philibur en échange de son silence. Au petit matin, le gardien s'exécute, et conduit son prisonnier au palais de justice. Officiellement, l'airgonaute est accusé d'expériences et de paris illégaux. Salek s'introduit chez lui, s'empare de son masque et de quelques-uns de ses vêtements, dans le but de se faire passer pour lui. Son plan est simple : il compte utiliser l'aérotron pour réaliser une évasion spectaculaire et quitter définitivement le stallite en compagnie de quelques-uns de ses complices.

## Gueule de bois

Le réveil sera sans doute difficile pour les PJ, mais la règle de la triade est très claire : pas de répit ! Les personnages peuvent remettre leurs masques et se préparer à affronter une nouvelle journée. Reste à voir s'ils seront toujours disposés à « tester » l'aérotron de Philibur. Dans le fond, cela ne change pas grand-chose : Salek/Philibur ne sera pas chez « lui » de la journée, et les personnages auront bien du mal à le retrouver. Le bandit arpente la Ceinture de Nux à la recherche de ses anciens compagnons d'aventure, qu'il destine à prendre la place des PJ à bord de l'aérotron. En malfaiteur intelligent et un brin paranoïaque, Salek a pris soin de noter mentalement l'apparence des masques des personnages, et il chargera le soir même ses amis de filer ces derniers, afin de les supprimer et/ou de s'emparer de leurs masques. Mais n'anticipons pas ! Pour l'heure, les PJ sont libres de vaquer à leurs occupations. S'ils ne parviennent pas à retrouver Philibur, ils peuvent éventuellement forcer la porte de sa maison, une petite bâtisse au toit penché, ou se renseigner sur lui auprès de ses collègues. La demeure de l'inventeur est remplie d'appareils et de mécanismes plus délirants les uns que les autres : balanciers et horloges, instruments de musique, véhicules inachevés, fatras de poulies, de roues dentelées



et de courroies usées... Les PJ auront bien du mal à comprendre à quoi sert tout cela, et plus encore à déterminer ce qui a pu pousser Philibur à partir aussi vite de chez lui. Son lit n'a pas été fait, et la petite lampe à huile posée sur sa table de nuit n'a pas été éteinte. Manifestement, l'inventeur a quitté précipitamment son domicile. Les personnages peuvent également le chercher à la Coupole fendue, où il vient parfois travailler (la plupart des aironautes de l'Inventorium pourront le leur dire). Mais aujourd'hui, personne ne l'a vu, et l'ambiance n'est guère au travail. Tous les inventeurs portent des masques, et la plupart se soucient autant de Philibur que de leur premier cerf-volant.

## Wanted !

Zephir Kalem, le gardien du feu responsable de la mort de Tarim, se trouve à présent dans l'Âtre, où il a accompagné Philibur pour le livrer à la justice, malgré les protestations indignées de ce dernier. Son acolyte, le jeune Aden Traban, n'en mène pour sa part pas bien large. Affecté « par erreur » à la surveillance de l'Inventorium (une campagne entière ne suffirait pas à faire le tour du problème de la corruption chez les gardiens du feu, et notre duo n'échappe pas à la règle), Aden a été chargé par Zephir de « trouver » le corps de Tarim et de conclure officiellement à un accident. Malheureusement pour lui, il est devancé par Veruca, une gamine d'une dizaine d'années qui fait partie du groupe des frondeurs. Après avoir découvert le corps, elle s'enfuit en poussant des cris de terreur, attirant l'attention des passants. Bientôt, tout un cercle de curieux se masse autour du cadavre (faites en sorte que les PJ soient témoins de la scène, si cela n'est pas trop improbable) et les spéculations vont bon train. Tout le monde trouve un peu curieux que Tarim ait tenté un pareil saut et que son « aile porteuse » (une sorte de deltaplane installé par Zephir près du cadavre

pour donner à la scène un semblant de crédibilité) ne soit pas plus endommagée. Laissez les personnages se creuser la cervelle pour éclaircir ce mystère, et permettez-leur, éventuellement, de visiter la demeure de Tarim. Ils y trouveront de quoi alimenter leurs spéculations les plus folles (traces de sang, vaisselle brisée, maison en désordre... Bizarrement, le masque de Vialaan est resté chez lui, alors qu'aucun habitant ne sort jamais sans lui pendant la triade) et s'occuper jusqu'au soir, avant de retrouver Philibur.

## Rendez-vous manqué

S'ils veulent mettre la main sur Philibur, les personnages n'ont d'autre choix que de se rendre le soir même à l'auberge du *Chevalier Cul-Blanc*. L'inventeur a changé de tenue, mais son masque est resté le même. De plus, Salek possède à peu de choses près la même stature que Philibur. Les PJ n'ont donc aucune raison de suspecter quoi que ce soit, si ce n'est que le bandit est doté d'un timbre de voix beaucoup plus grave que celui de l'inventeur dont il a pris la place. La soirée est un peu confuse : Salek/Philibur explique aux personnages et à l'assistance venue applaudir (ou huer) le décollage de son aérotron qu'il est fort enrhumé et que l'expérience doit être remise au lendemain. D'ailleurs, l'appareil est sagement resté dans son hangar. En fait, la seule chose qui l'empêche de partir est la présence des PJ, un inconvénient auquel il compte remédier dès ce soir. Les spectateurs, qui sont venus en masse pour rire un bon coup et parier un peu d'argent, sont extrêmement déçus. Certains, notamment ceux qui ont déjà misé quelques lux dans les paris, commencent à crier à l'entourloupe. Une voix dans l'assistance signale que Tarim Vialaan n'est pas là. Philibur explique qu'il l'a déjà prévenu, et que son adversaire ne sera présent que le lendemain soir. Une autre voix fait remarquer à Philibur qu'il est plutôt optimiste, dans la mesu-

re où Tarim a été retrouvé mort le matin même, quelque part sur la Pente. Philibur rétorque que l'homme retrouvé n'est pas Tarim, et qu'il s'agit d'une stupide machination. Son interlocuteur lui demande s'il a perdu la raison. Plusieurs voix l'interrompent. Les esprits s'agitent, les langues se délient, et le brouhaha s'amplifie, jusqu'à atteindre un niveau paroxystique. Philibur profite de l'agitation pour s'éclipser discrètement, tandis que ses acolytes, présents dans la salle, restent à proximité des PJ dans l'intention de les suivre jusque chez eux.

## Les choses se compliquent

Le soir même, le vrai Philibur est relâché par les autorités de l'Âtre, qui sont incapables de lui reprocher quoi que ce soit de tangible. Une perquisition est effectuée en sa présence à son domicile (l'aérotron est découvert, mais nulle loi n'interdit de posséder un tel engin), et l'inventeur s'aperçoit que sa demeure a été fouillée. Il s'en ouvre aux gardiens du feu qui l'accompagnent, lesquels promettent d'ouvrir une enquête, et s'en retournent dans l'Âtre, dépêchant sur place deux limiers incompetents, Raykoon et Tedesco. Dans le même temps, Zephir Kalem est mis à l'amende et se voit signifier trois jours d'arrêts. Il décide de redescendre vers la Grande Marche pour retrouver son mystérieux commanditaire et s'expliquer avec lui. Les PJ, eux, ont le choix entre poursuivre leur enquête ou rentrer chez eux. À partir de ce moment, la structure du scénario devient très ouverte et dépend pour beaucoup des actions des personnages. À titre indicatif, une chronologie des événements vous est fournie ci-dessous. Elle correspond à une situation de « non-intervention ». C'est ce qui se passe, en définitive, si les PJ ne font rien... ou pas grand-chose.

## Chronologie

● **Deuxième nuit.** Les comparses de Salek Orton suivent les PJ jusque chez eux dans l'intention de les éliminer. Reste à savoir si les personnages se séparent et rentrent effectivement chez eux. Peut-être certains d'entre eux habitent-ils au même endroit ? Dans tous les cas, vous pouvez varier les plaisirs. Insistez dans un premier temps sur l'étrange impression qu'ont les PJ d'être épiés. Leurs poursuivants les fileront individuellement si besoin est. Ils portent des masques noirs, dépourvus de toute aspérité. Les bandits tenteront de disposer de leurs victimes dans quelque ruelle obscure, ou se rendront chez les PJ et les attaquerront brusquement, en comptant sur l'effet de surprise. L'étrange ambiance qui plane sur Phénice pendant la triade des masques, associée à la paranoïa des personnages, sans doute exacerbée par l'alcool, peut donner lieu à quelques scènes éprouvantes. Si les acolytes de Salek ne parviennent pas à retrouver les PJ, ils se rendront dans une mascarade des Closeries et feront effectuer des répliques des masques des personnages.

● **Deuxième matin.** En admettant que les PJ aient momentanément disparu ou qu'ils aient été mis hors d'état de nuire, la seconde matinée verra se produire plusieurs événements quasiment

simultanés, lesquels pourront connaître des prolongements dans l'après-midi ou même dans la soirée. En premier lieu, Salek Orton et ses comparses se retrouvent pour faire le point sur leurs activités nocturnes. Philibur, lui, tente de comprendre ce qui s'est passé. Il essaie de retrouver Tarim Vialaan, qu'il tient vaguement pour responsable de ce qui lui est arrivé. Apprenant sa mort, il se met en quête des personnages, sur lesquels il ne sait rien et dont il ne connaît que les masques. Ces mêmes masques sont désormais portés par les assaillants des PJ, qu'ils les aient fait exécuter d'après leurs souvenirs ou qu'ils soient parvenus à les leur subtiliser. À un moment ou à un autre, Philibur retrouve donc soit les personnages, s'ils sont encore en vie, soit les complices de Salek Orton. Dans les deux cas, la rencontre risque d'être mouvementée. À cela vient se greffer le retour de Zephir Kalem, qui essaie pour commencer de retrouver Aden Traban, son compagnon de travail, puis se met à la recherche de Salek, dont il ne possède qu'un signalement

approximatif. Si vous voulez compliquer les choses, vous pouvez faire intervenir Raykoon et Tedesco, les deux enquêteurs envoyés par l'Âtre pour surveiller la maison de Philibur. Vous avez également la possibilité, pour embrouiller encore plus la situation, de vous servir d'un groupe de chasseurs de primes, alléchés par la promesse d'une rétribution rapide. En effet, plusieurs témoins ont entendu l'un des acolytes de Salek Orton mentionner à voix haute sa présence dans l'Inventorium (eux aussi fêtent la triade des masques, et ils ne sont pas beaucoup plus sobres que la moyenne des Phéniciens).

● **Deuxième soir.** Le faux Philibur se présente pour la troisième fois au *Chevalier Cul-Blanc*, accompagné des faux PJ. Dans l'après-midi (ou dès le matin, à vous de voir), ces derniers se sont aperçus que Philibur était revenu, et ils ont certainement tenté de le tuer, ou au moins de le faire disparaître. Si les PJ ne restent pas inactifs, il est douteux qu'ils les laissent faire, et la soirée promet d'être animée. Sans doute le «vrai» Philibur réapparaîtra-t-il au dernier moment pour confondre son double maléfique? Dans le cas contraire, Salek fait sortir l'aérotron de son hangar (l'appareil est muni de roues amovibles) et l'installe sur la terrasse basse du *Chevalier Cul-Blanc*, promue piste d'envol. L'un de ses complices a pris soin de se déguiser en Tarim Vialaan et de ramasser les paris des fêtards, venus nombreux. «Puisque je vous avais dit qu'il n'était pas mort!» fait remarquer un Salek triomphant. Une vieille femme, Macha la Noire, insiste au dernier moment pour lire les lignes de la main de «Philibur». C'est la coutume chez les airgonauts. Salek refuse tout d'abord, mais finit par accepter sous la pression de l'assistance. Macha connaît bien la main du vieil inventeur : elle se rend compte de la supercherie et tente de sauter au visage de Salek pour lui arracher son masque. Le bandit a tout juste le temps de courir vers l'aérotron en compagnie de ses complices (y compris le faux Tarim Vialaan), de mettre le moteur en marche et de décoller en direction de l'Obscur (car, faut-il le préciser, l'aérotron fonctionne parfaitement).

Bien entendu, les choses ne se passeront peut-être pas aussi facilement pour Salek Orton. Il serait

néanmoins dommage de se priver d'un final rocambolesque : débrouillez-vous pour que l'infâme bandit parvienne à se tirer intact de cette éprouvante aventure, et pour qu'il quitte Phénice. Si ce n'est pas à bord de l'aérotron, ce sera autrement, par exemple à l'aide d'une autre invention démente, découverte dans la cave de Tarim Vialaan, en admettant que les autorités ne s'y trouvent pas à ce moment-là. Vous pourrez toujours le faire réapparaître plus tard et plus loin, dans une aventure future, une fois que les PJ seront sortis de Phénice et qu'ils auront commencé leur exploration du monde de Sombre-Terre. Salek sera parfait dans un rôle de Némésis dure à cuire...

## Que peuvent faire les PJ ?

Des dizaines et des dizaines de choses. Alerter les autorités phéniciennes, par exemple. Essayer de retrouver Philibur. Rencontrer Zephir Kalem et lui faire avouer, d'une façon ou d'une autre, ce qui s'est passé. Prendre Salek Orton et ses comparses à leur propre jeu : les pister, découvrir leur repaire (quelque part dans la Ceinture de Nux), voler leurs masques et semer la confusion dans leurs rangs. S'attirer le concours d'Aden Traban, voire de Raykoon et de Tedesco, jokers bornés et théoriquement inefficaces, mais qui sait? Les possibilités d'interaction sont multiples. Au mieux, les personnages concourront à l'arrestation de Salek et de ses complices, et parviendront à faire libérer Philibur. Peut-être réussiront-ils également à élucider le mystère de la mort «accidentelle» de Tarim Vialaan. Quant à savoir s'ils feront inculper le coupable, c'est une autre affaire. Une chose est sûre en tous cas, d'une façon ou d'une autre, les PJ auront eu l'occasion de faire avancer la science. Si Salek ne s'enfuit pas à bord de l'aérotron, auront-ils vraiment le mauvais goût de refuser une «petite ballade sans danger» au vieux Philibur, même s'il ne leur verse pas la récompense promise?

Fabrice Colin, avec l'aide de Frédéric Weil  
illustration : Rolland Barthélémy

## LES PNJ

### Pour Dark Earth

#### ► Salek Orton, repris de justice en cavale

**Capacités et talents :** Prestance 2 (Impressionner 3), Hargne 4 (Supporter 3, Surprendre 5, Agresser 6), Agilité 4 (Grimper 5, Camoufler 5, Esquiver 5), Force 2 (Lancer 4), Résistance 3 (Endurer 3, Contrôler 1), Sens 2 (Surveiller 4), Trempe 2.

**Aptitudes et connaissances :** Communication 1, Érudition 2 (Coutumes fouineurs 5), Techniques 1, Survie 3 (Obscur 4, Rats 2, Stallite 5, Souterrains 2), Relations 4 (Quartiers : la Nouvelle Coulée 3, la Ferraille 3, les Libres-Tours 3, l'Âtre 2, le Domaine 1), Arts martiaux 3 (entraîneur 4, poignard courbé 4, dart 4).

#### ► Les complices d'Orton

**Capacités et talents :** Prestance 2 (Impressionner 1), Hargne 3 (Surprendre 2), Agilité 4 (Grimper 2, Camoufler 3, Esquiver 4), Force 3, Résistance 2, Sens 3 (Observer 3, S'orienter 2, Surveiller 2), Trempe 2.

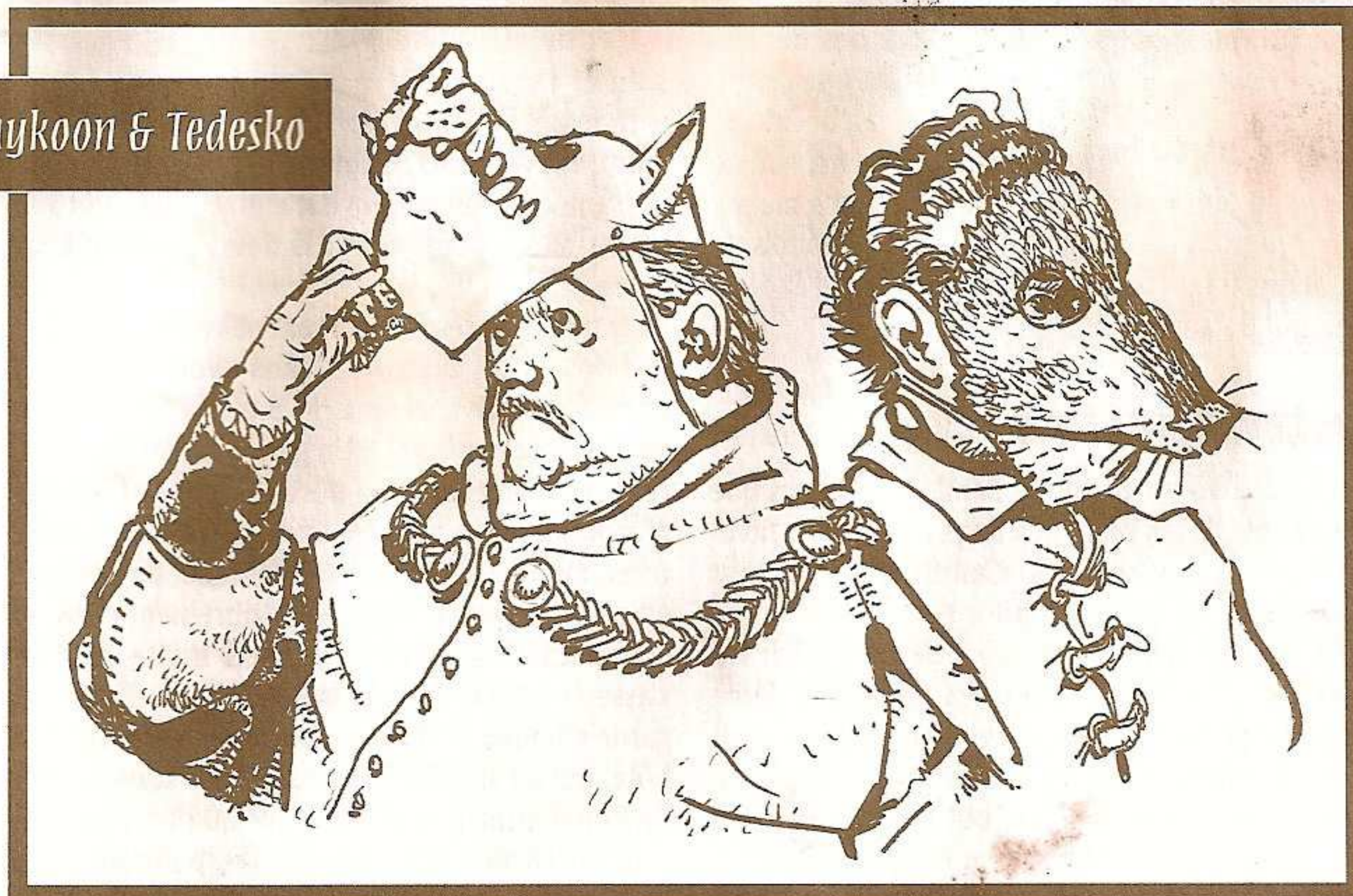
**Aptitudes et compétences :** Communication 2 (Baratin 2), Érudition 1, Techniques 1, Survie 3 (Stallite 4), Relations 4 (Quartiers : la Ceinture de Nux 5, les Échafaudages 4), Arts martiaux 3 (lançat 2, dague 3).

#### ► Zephir Kalem, gardien du feu coupable de meurtre

**Capacités et talents :** Prestance 3 (Impressionner 2), Hargne 2 (Surprendre 3), Agilité 3 (Grimper 2), Force 2, Résistance 3 (Endurer 2, Contrôler 2), Sens 3 (Observer 5, Surveiller 3), Trempe 2 (Motiver 3).

**Aptitudes et compétences :** Communication 2 (Éloquence 3), Érudition 1, Techniques 2 (Métal 2), Survie 2 (Stallite 4, Obscur 3), Relations 2 (Quartiers : l'Âtre 4, les Écharpes pourpres 3), Arts martiaux 4 (falchion 3, dague 3, pistolet à rieg 4).

### Raykoon & Tedesco





## NIGHTPROWLER

# Témoins gênants

Ce scénario conviendra à des joueurs un peu retors, à un meneur de jeu sachant improviser et à des personnages qui n'en sont pas à leur coup d'essai. Les mentions « p. XX » renvoient au livre de règles de « Nightprowler ».

### Prologue

Constantin Taurus, du clan des Braordes, fait partie de la haute bourgeoisie de Samarande. Il occupe une position influente, tant dans la vie politique (il fait partie de la Grande Assemblée) que dans les activités économiques de la cité. Il possède aussi une certaine influence dans la magistrature grâce à son fils Flavius, devenu juge il y a peu (la charge a été achetée par le papa, soucieux d'assurer un bel avenir au fiston). Constantin est en continuelle opposition avec un politicien du nom d'Aram Mulai, un khalère appartenant au clan Ostaq, également membre de la Grande Assemblée. Aram est soutenu par deux politiciens de moindre envergure, Vitelus le Gros et Promero Velem, qui lui apportent une aide mineure mais non négligeable lors des débats. Constantin a l'intention de faire taire une bonne fois pour toute ses trois opposants. Il a décidé de faire appel à la pègre mais, connaissant mal ce milieu, il préfère avoir recours à de petits malandrins plutôt qu'à une famille criminelle puissante. Moins il fera de vagues, mieux ce sera ! Et devinez qui il va recruter ?

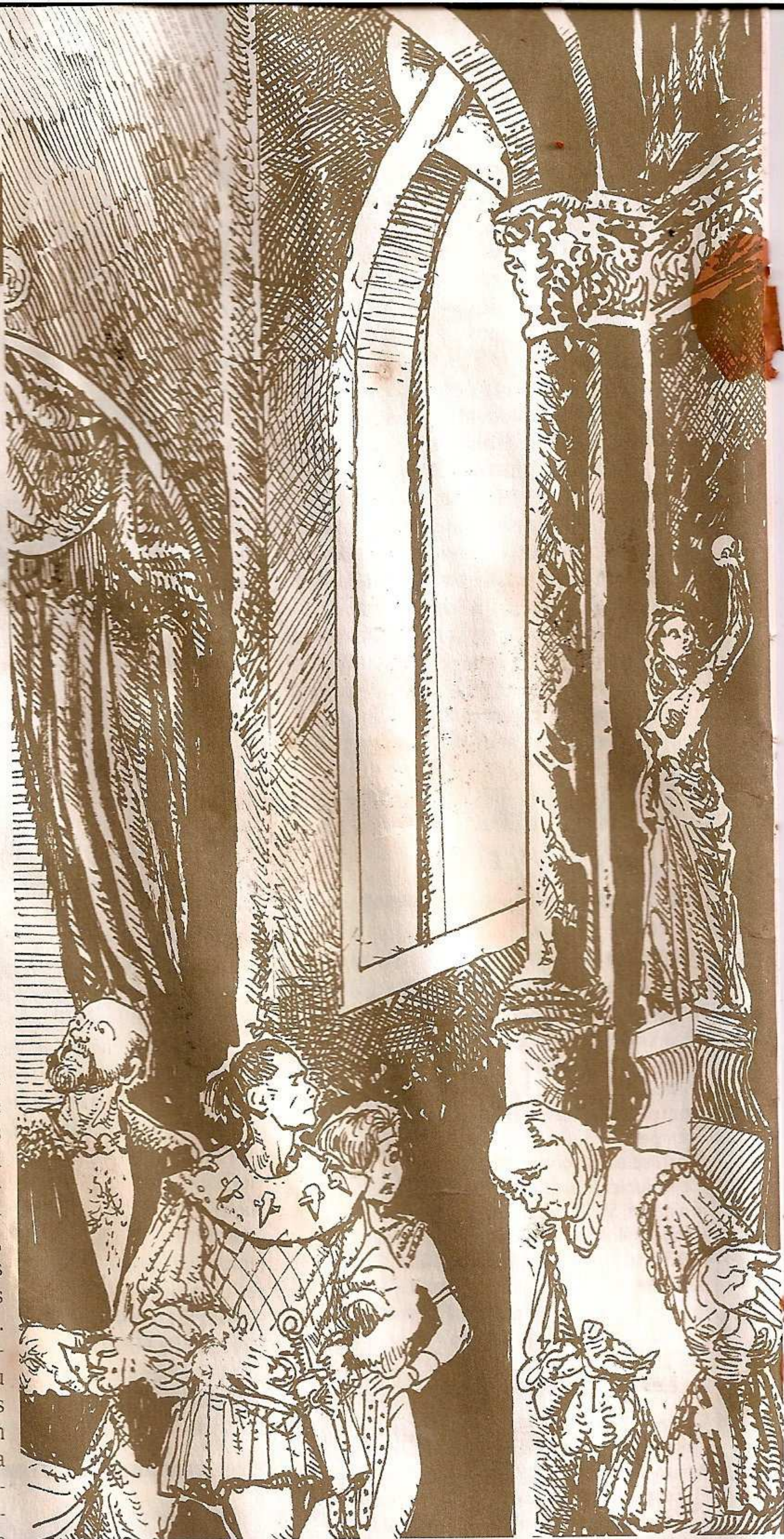
### Introduction

Une pluie froide s'abat sur Samarande, alors que les PJ gobent les mouches dans leur bouge favori. Soudain, quelqu'un s'éclaircit la gorge, tout près d'eux. Un homme plutôt nerveux se tient à côté de leur table. Il propose de leur offrir un verre, et d'en profiter pour les entretenir d'une « affaire qui peut les intéresser ». Le nouveau venu s'assied en face des PJ. Il a la quarantaine, un peu d'embonpoint et un début de calvitie. Sous son manteau, les PJ ne manquent pas de remarquer des vêtements qui ne peuvent appartenir

qu'à un bourgeois fortuné. L'homme seracle la gorge et se présente sous le nom de Demetrius Merkur. Il exerce la fonction de conseiller auprès d'un personnage influent, qui a besoin des services d'hommes tels que les PJ. Demetrius les invite à le suivre au quartier des Hauts Bourgeois, où son client leur détaillera l'objet de leur mission et leur rémunération. Si les PJ se montrent réticents, Demetrius glisse, comme en passant, que son employeur a un budget de 1500 pièces d'or à dépenser. Cela devrait suffire à les motiver...

Pour une fois, les PJ pourront se rendre au quartier des Hauts Bourgeois sans avoir à éviter la milice. Ils arrivent, sous la pluie, à une grande maison de deux étages. Un gros costaud en armure de cuir leur ouvre la porte. L'intérieur est des plus luxueux. Le garde silencieux, suivi de Demetrius, mène les PJ à un vaste bureau, au premier étage. Un homme maigre et sobrement vêtu, la cinquantaine largement sonnée, invite les PJ à s'asseoir dans de grands fauteuils confortables. Le garde s'éclipse et ferme la porte derrière lui. Leur hôte, qui a l'air très las, se présente sous le nom de Constantin Taurus. Il désire que les PJ réduisent au silence trois adversaires politiques qui lui font de l'ombre depuis trop longtemps. Atten-

tion, dans un premier temps, il n'est pas question de recourir à la violence. Si tous les autres moyens échouent, en revanche, les personnages auront carte blanche... mais pour l'instant, le but de l'opération est surtout d'obliger ses trois ennemis à cesser de contrecarrer ses projets. Les PJ peuvent employer divers moyens à cet effet : chantage, menaces... S'ils venaient à avoir des ennuis avec la milice, hors le meurtre, Constantin leur promet de les faire libérer (il laisse entendre qu'il a la moitié des magistrats de la ville dans sa poche. En fait, il ne peut compter que sur son fils). La rémunération est de 1500 pièces d'or, avec une avance de 300 pièces d'or, « pour leurs premiers frais ». Le solde sera versé une fois la mission remplie. Tous les documents ou les informations compromettantes que les PJ pourront glaner dans cette affaire seront leur propriété. Constantin, pas fou, ne veut en aucun cas rentrer



en possession du moindre document qui puisse établir un lien entre lui et les PJ, s'il venait à être découvert chez lui. Si les personnages acceptent, Constantin, satisfait, quitte la pièce en chargeant Demetrius de les mettre au courant des détails. Demetrius leur donne le nom des trois hommes à faire taire. Il s'agit de Vitelus le Gros, de Promero Velem et d'Aram Mulai. Tant qu'à faire, si les personnages pouvaient les persuader de ne plus prendre une part active aux débats de la Grande Assemblée, ce serait parfait. Vitelus et Promero sont de petits politiciens sans envergure, mais ils soutiennent Aram Mulai dans toutes ses décisions, et le khalère s'oppose systématiquement à Constantin. Demetrius recommande aux PJ de s'occuper d'abord de Vitelus et de Promero, car leurs demeures et leurs personnes sont moins protégées que le puissant et influent Aram. Il recommande également aux personnages de ne mentionner à aucun moment son nom ou celui de Constantin. S'ils se montraient trop bavards, Constantin nierait avoir eu la moindre relation avec eux, et qui croirait-t-on? Un politicien influent ou des petites frappes comme les PJ?

Les demeures des trois politiciens sont dans le quartier des Hauts Bourgeois. Avant que les PJ ne quittent la résidence de Constantin, Demetrius leur remet une bourse de cuir contenant les 300 pièces d'or convenues. Il leur demande également de communiquer avec lui uniquement par courrier (des messages adressés à «M. D.», laissés au patron du *Lion bleu*, une auberge de la rue voisine). Une fois la mission terminée, un lieu de rendez-vous sera fixé, où on leur remettra le reste de la somme. Si les PJ doivent absolument rencontrer quelqu'un, ce sera Demetrius. Si tout se passe bien, les PJ ne verront plus jamais Constantin.

## À pied d'œuvre!

Une fois les PJ de retour dans leur repaire, ils pourront décider librement de la marche à suivre et ce qu'il convient de faire. Qui sera la première cible? Quels moyens employer? De longues filatures, ou directement des cambriolages? Bref, laissez faire les PJ et rappelez-leur que Constantin leur a demandé de n'utiliser la violence qu'en dernier recours. Normalement, les deux premiers «clients» des PJ devraient être Vitelus le Gros et Promero Velem. Il sont censés être moins difficiles à neutraliser qu'Aram, mais espionner ces deux hommes est déjà un défi en soi.

Dans un quartier comme celui des Hauts Bourgeois, la milice est omniprésente. De plus, les accès au quartier sont gardés. Le seul moyen pour passer est d'emprunter les égouts (lisez le périple d'Isaak Shaân et de ses complices, dans le petit récit de la p. 8 du livre des règles. Vous aurez une idée des difficultés qui attendent les PJ s'ils empruntent ce chemin). Ne leur mettez pas trop de bâtons dans les roues, car ils devront reprendre cette route toutes les nuits ou tous les jours, à moins de trouver un moyen plus élégant de s'introduire dans le quartier.

Dépenser une partie de l'avance pour acheter des vêtements à la dernière mode leur permettra peut-être de se faire passer pour de bons bourgeois.

Une fois à l'intérieur, les difficultés continuent. Le couvre-feu est de rigueur du coucher au lever du soleil, et il faut avoir une très bonne raison pour se trouver à cet endroit en pleine nuit. Bien souvent, les rencontres avec les nombreuses patrouilles se soldent par un aller simple vers le poste de police (même bien habillé, un type qui passe des heures à traîner dans les rues devient rapidement suspect). Les patrouilles sont composées de douze miliciens brutaux et d'un chef obtus et borné. Il est possible d'y échapper, si les PJ s'organisent bien (par exemple avec un guetteur à chaque coin de rue, et une bonne cachette choisie à l'avance. Au minimum, il faut réussir des jets de Dissimulation...). De nuit, il en passe trois ou quatre par heure. De jour, les patrouilles sont plus nombreuses, mais un peu moins nerveuses.

Si par malheur les PJ sont arrêtés, ils sont jetés en cellule puis, à leur grande surprise, relâchés le lendemain matin. Les gardes fermentent les yeux sur leurs allées et venues futures, tant qu'ils respectent un minimum de discrétion. En effet, leur libération sur ordre du juge Flavius Taurus (le fils de Constantin) les a beaucoup impressionnés. Ils sont persuadés que les personnages sont des informateurs en mission secrète, envoyés par le juge. Bien sûr, si les personnages ont résisté à l'arrestation et ont tué des miliciens, Constantin les laisse tomber... Après tout, les rues sont pleines de gens comme eux.

## Vitelus le Gros

46 ans, petit, obèse (1,60 m pour 110 kg), arborant une expression soumise et affable. Toujours très élégant, affectionne les soieries, le velours et les couleurs vives.

### Renseignements dans le voisinage

Vitelus est un politicien de petite envergure, né roturier, appartenant au clan mixte des Rassa. Il ne doit sa position à la Grande Assemblée qu'à la fortune de sa femme Irina, noble de naissance. C'est elle qui finance la carrière de son mari. Sans elle, il perdrait tout. Ils ont deux enfants, une fille de 16 ans et un garçon de 18 ans. Tous ces renseignements sont facilement accessibles dans une auberge du quartier, où il y a toujours un jeune bourgeois bavard et assoiffé (voir p. 222 pour la description d'une auberge typique).

### La demeure de Vitelus

Il s'agit d'une grande demeure de deux étages, dont la façade principale donne sur la rue. La maison est très peu protégée (porte d'entrée : serrure modif. +0, bureau de Vitelus : coffre avec serrure modif. +0, contenant un fatras de papiers sans importance et 30 pièces d'or). Le cambriolage ne donnera rien. Le plan de la demeure ne présentant pas d'intérêt ni de danger pour les PJ, ses détails sont laissés à votre discrétion.

### Activités diurnes

Durant la journée, Vitelus vaque à ses affaires. Rien de spécial à signaler. Laissez les PJ le suivre et user leurs bottes. Tout est parfaitement anodin, et il n'y a rien à trouver. Vitelus est détendu et ne se méfie pas.

## Activités nocturnes

Alors que les PJ sont en planque depuis 104 jours, Vitelus sort de la maison en pleine nuit, et s'engage à grands pas dans un labyrinthe de petites rues qui mène hors du quartier. Il ne cesse de lancer des regards derrière lui, craignant d'être suivi. Faites effectuer des jets de Filature opposés au score de 14 en Repérage de Vitelus. Si les PJ sont repérés, il les sème, et tout sera à recommencer 105 jours plus tard. Vitelus est nerveux, car il craint d'être suivi par des espions de sa femme. En effet, il redoute par-dessus tout que sa «chère et tendre épouse» ne découvre qu'il fréquente les prostituées et les tavernes des quartiers sordides de la ville, où il est connu sous un faux nom.

### Réaction à l'entrée en scène des PJ

Au début, aucune. Les vices de Vitelus une fois découverts, tout devient facile. Il suffit de le rencontrer et de lui expliquer gentiment que s'il n'est pas coopératif, sa femme sera informée... Il va jusqu'à pleurnicher et à implorer les PJ de ne rien dire. Si les PJ citent le nom d'Aram, Vitelus se montre soudain très soucieux. Si les PJ lui en demandent la raison, il leur explique simplement qu'Aram est un très bon ami auquel il est fidèle, et que sa «trahison» va beaucoup le peiner. Il refuse d'en dire davantage.

## Promero Velem

43 ans, taille et corpulence moyenne (1,70 m pour 65 kg), cheveux courts et noirs, expression austère, visage mince. Toujours vêtu de tenues sobres, aux couleurs sombres.

### Renseignements dans le voisinage

Promero a la réputation d'un homme honnête et intransigeant. Il prône sans cesse le respect des règles morales et mène la guerre à toutes les formes de corruption. Il passe pour un bon père de famille. Il a trois enfants (deux fils de 17 et 19 ans, et une fille de 22 ans) et une femme du nom d'Elara. Il appartient au jeune clan roturier des Madrite. Tous ces renseignements sont accessibles chez des marchands, des artisans ou des voisins du quartier, sûrement pas dans une auberge.

### La demeure de Promero

Il s'agit d'une grande maison identique à celle de Vitelus, avec les mêmes protections. Les PJ n'y trouveront rien d'intéressant. Là encore, les plans sont laissés à votre discrétion.

### Activités diurnes

Promero se rend fréquemment chez des artisans ou des marchands. Il lui arrive de temps en temps de sortir du quartier pour rendre visite à des peintres et à des sculpteurs (qui vivent dans des coins mal famés, mais sont on ne peut plus honnêtes). Il n'y a rien de sinistre là-dedans, Promero est juste un amateur d'art. Le reste du temps, il travaille dans son bureau. Là encore, laissez les PJ user leurs semelles pour rien, mais ils



Le seul moyen de le faire céder est de lui montrer que les PJ ne plaisaient pas. Une agression directe sur Promero ou sa famille le fera plier (il faudra probablement se débarrasser d'abord des deux gardes du corps). Une fois convenablement effrayé, il assure les PJ qu'il ne tentera plus aucune action personnelle à la Grande Assemblée. Si les PJ lui parlent d'Aram, il se montre anxieux. Si les PJ lui demandent pourquoi, il leur répondra qu'Aram sera fâché qu'il ne puisse plus le soutenir.

### Aram Mulai

Début de quarantaine, taille et corpulence moyennes (1,75 m, 70 kg). Son visage est long et maigre, les yeux enfoncés dans les orbites. Sa peau mate et ses cheveux courts et noirs trahissent son origine khalère. Il porte des vêtements de couleurs vives et des culottes bouffantes.

### Renseignements dans le voisinage

Les PJ ne découvriront rien de particulier, à part le fait qu'Aram n'est venu habiter la villa qu'il y a relativement peu de temps, cinq ans tout au plus.

Ses voisins le considèrent comme un homme discret. Il est célibataire, et n'entretient pas de concubines. Ces renseignements pourront être glanés dans le voisinage, y compris les auberges.

### Le Djazar

### Informations complémentaires

Les PJ voudront peut-être en savoir plus. La manière la plus efficace d'y parvenir est de contacter quelques gouris, toujours prêts à céder des informations contre de l'or. Il faudra en contacter 1d10 avant de trouver le bon informateur. À 20 pièces d'or la tentative, cela risque de leur revenir cher! Finalement, ils tombent sur un vieux gouri, qui demande une semaine pour rassembler les informations, et réclame 50 pièces d'or. Selon lui, la fortune d'Aram et son ascension politique sont assez récentes (cinq ans). Personne ne connaît l'origine de ses revenus. Certains affirment qu'il aurait fait un héritage important, mais le gouri n'en a trouvé aucune trace.

### Surveillance

Aram est protégé par cinq gardes du corps. Tous sont d'origine khalère, sauf un djazar. La nuit, trois chiens de guerre sont lâchés dans les jardins de la villa. Également durant la nuit, le djazar et deux gardes du corps se rendent dans les bas-fonds de Samarande, où ils visitent plusieurs tavernes, mais ils n'y restent jamais longtemps. Personne ne sait ce qu'ils y trafiquent, et personne n'a envie de le savoir.

Nantis de tous ces renseignements, les PJ doivent commencer à se dire qu'Aram est un gros morceau et qu'investir sa villa ne sera pas de tout repos. De plus, plusieurs questions se posent: quelle est l'origine de la fortune mystérieuse d'Aram? Quelle mission secrète remplissent les gardes du corps d'Aram une fois la nuit tombée? Bref, il y a du pain sur la planche!

## Filatures

Si les PJ décident de filer Aram, ils ne découvriront rien de particulier. Dans toutes ses sorties, il est accompagné de deux gardes du corps. Suivre le djazar dans ses balades nocturnes s'avère plus instructif. Toutes les nuits, ce colosse à la peau noire fait la tournée des tavernes, accompagné de deux khalères armés jusqu'aux dents. Ils sont méfiants et si les PJ ne sont pas discrets, ils risquent de se faire tabasser par le djazar et une bande d'une dizaine de brutes, qui les laisseront dans un sale état. En partant, ils prient poliment les personnages de se mêler de leurs affaires. Si les PJ sont vraiment collants et peu discrets, ils risquent même de se faire tuer. Demander des renseignements aux habitués des tavernes visitées ne serait vraiment pas malin. Le djazar le saura vite et, là encore, les PJ risquent de se retrouver en mauvaise posture. Bref, la discrétion est chaudement conseillée.

Le djazar et ses deux acolytes visitent une dizaine de tavernes, toujours les mêmes et toujours dans le même ordre. Le djazar tient sous le bras un livre épais, à la couverture noire. Dans chaque taverne, le djazar et le patron s'éclipsent dans l'arrière-salle, tandis que les deux khalères restent près du bar. Après quelques minutes, le djazar rejoint les autres, et le trio repart. Ce petit manège dure environ deux heures. Une fois toutes les tavernes visitées, le djazar et les deux khalères retournent à la villa.

Les PJ n'auront pas beaucoup d'efforts à faire pour découvrir que toutes ces tavernes ont un point commun: elles abritent toutes un tripot clandestin. La plupart sont situées dans des quartiers élégants, et ont une clientèle en rapport: gros bourgeois, marchands fortunés et hauts fonctionnaires. À moins que les personnages ne soient impeccablement vêtus, on ne les laissera pas pénétrer dans le tripot proprement dit.

À partir de là, il y a deux possibilités. Les personnages peuvent attaquer le djazar et ses deux acolytes. C'est une option risquée, car ce sont de très bons combattants. Ils ont également la possibilité de contourner la difficulté en faisant parler un tavernier, à grands coups de poing dans la tronche si besoin est. L'homme finit par avouer qu'il tient un tripot clandestin (ce que les PJ devraient déjà savoir). Plus intéressant, il reverse 60% de ses bénéfices à un « patron » dont il ne connaît pas le nom. Il ne rencontre que le djazar, qui est chargé de contrôler ses bénéfices. Il transcrit les gains du jour dans un livre de comptes à la couverture noire. En échange, le patron qui a financé l'installation du tripot permet au tavernier de conserver 40% des bénéfices, ce qui n'est pas négligeable. D'ailleurs, dans le coffre de la taverne (serrure modif. +2), les PJ trouveront 400 pièces d'or, les bénéfices d'une seule semaine! Si, après l'avoir fait parler, les PJ ne se débarrassent pas du tavernier trop bavard, ils risquent d'avoir des problèmes sérieux avec les sbires d'Aram. Les jours suivants, toutes les tavernes seront surveillées par ses hommes, renforcés par d'autres petits truands.

Les personnages en savent maintenant un peu plus sur les revenus d'Aram, mais cela n'explique pas tout. Une dizaine de petits tripots ne peuvent pas à eux seuls financer une superbe villa et

penseront sûrement découvrir les vices cachés de Promero une fois la nuit tombée.

### Activités nocturnes

Les PJ auront beau rester en planque, rien ne se produira. Ils finiront par devoir se rendre à l'évidence, surprenante pour des voleurs noctambules: Promero dort la nuit.

### Réaction à l'entrée en scène des PJ

Les pauvres personnages n'ont rien pour faire taire Promero. S'ils décident de le menacer d'une quelconque manière, il ne cède pas et engage deux gardes du corps, qui le suivront partout. Il fait également appel à la milice, et les PJ sont arrêtés sans ménagements. Ils sont interrogés toute la nuit sur leurs motivations dans un poste de garde, avec passage à tabac en règle. Le lendemain matin, ils seront relaxés grâce à l'intervention du fils de Constantin, à la grande rage de Promero.

un train de vie onéreux. Il y a autre chose, mais quoi? Et, au fait, Aram est-il au courant des faits et gestes de ses serviteurs? Rien n'est moins sûr.

## Cambriolage

Tôt ou tard, les PJ décideront de cambrioler la demeure d'Aram. Un peu avant qu'ils ne passent à l'action, Demetrius contacte les PJ. Apparemment, la mission a changé. Contrairement à ses instructions précédentes, il leur demande de lui remettre tous les documents qu'ils peuvent récupérer. Il insiste beaucoup sur un point: les personnages doivent s'abstenir de les lire, pour des raisons de sécurité. Ils doivent se contenter de lui remettre tout ce qui, à première vue, leur semble intéressant. Ils seront payés immédiatement après. Si on lui demande le pourquoi de cette volte-face, il répond simplement que ce sont les ordres de Constantin. Ce dernier se servira des papiers pour réduire Aram au silence.

La villa d'Aram est un bâtiment luxueux entouré d'une muraille de 2 m (jet d'Escalade). Au-delà du mur s'étend un jardin où, la nuit, rôdent trois chiens de guerre. Le portail principal, qui mène au jardin, est en bois et protégée par une serrure (modif +0). La porte d'entrée de la demeure est identique. Il n'y a pas d'autres accès, les fenêtres étant obturées par de lourds volets. Les portes intérieures de la maison sont fermées par des serrures identiques à celle de l'entrée. Outre les chiens qui surveillent le jardin, la maison est protégée par les cinq gardes du corps (entre minuit et deux heures du matin, le djazar et deux des gardes sont sortis, et il ne reste plus que deux défenseurs). Une entrée en force est donc fortement déconseillée, voire suicidaire. Le plan de la maison est laissé à votre discrétion. Si vous voulez un

exemple, référez-vous à la p. 339 des règles de *Nightprowler*, où une villa similaire est décrite. La pièce la plus intéressante est évidemment le bureau d'Aram. Sa porte ne posera sûrement pas de problème (serrure modif+0). En revanche, le coffre a une serrure haut de gamme (modif -5). Il contient 1000 pièces d'or, un livre épais avec une couverture noire, et un petit carnet. Le livre de comptes est une lecture aride: des colonnes de chiffres à toutes les pages. En bas de chaque feuillet, deux phrases risquent de faire tressaillir les PJ: «Les Anciens sont passés, reçu 10 000 pièces d'or» et, juste en dessous «Les Fils du Sabre sont passés, reçu 20 000 pièces d'or». Parfois, ces mentions sont accompagnées d'une note griffonnée à la hâte: «concerne le vote de cet après-midi». Comme les PJ le comprendront sûrement, la fortune d'Aram vient de pots-de-vin versés par deux grandes familles criminelles, en échange de décisions politiques favorables à leurs intérêts.

Le petit calepin est pire. Il renferme une liste de noms suivis de montants. Si les PJ le lisent, ils découvrent avec effarement ces trois inscriptions: «Vitelus le Gros, dette de 32 000; Promero Velem, dette de 75 000; Demetrius Merkur, dette de 80 000». Les PJ viennent de découvrir qu'Aram est un politicien véreux doublé d'un petit criminel en cheville avec la mafia. Et en plus, c'est un maître-chanteur qui s'assure de l'appui de certains politiciens en utilisant leurs vices, en l'occurrence le jeu (auquel Vitelus, Promero et Demetrius ont tous les trois renoncé depuis quelques mois, pour des raisons politiques ou financières, et aussi parce qu'Aram les fait chanter).

Le nom de Demetrius, le conseiller de Constantin, apparaît sur la liste. Les PJ devraient trouver ça plus qu'inquiétant. Demetrius les connaît. Et s'il avait déjà parlé d'eux à Aram? Mais ce n'est pas logique: si c'était le cas, les livres ne seraient plus dans le coffre et les PJ seraient morts depuis longtemps. Mais alors, pourquoi n'a-t-il rien dit? Une chose est sûre, les PJ doivent élaborer un plan pour se sortir de ce guépier, et vite.

## Que faire?

À partir de ce moment, les actions des PJ sont difficiles à prévoir, mais nous pouvons présenter les hypothèses les plus probables.

- Les PJ décident de faire chanter Aram. Mauvaise idée! Ce dernier engage une horde d'informateurs qui débusquent les PJ, puis il envoie le djazar et de nombreux tueurs pour leur régler leur compte et récupérer les livres. De toute façon, ceux-ci ne prouvent rien par eux-mêmes. En dehors du témoignage des personnages, rien ne les relie à Aram. Et la milice ne se mouillera pas: Aram est intouchable.

- Les PJ décident de remettre les documents à Constantin. Il paraît satisfait, mais il va avoir le même problème. L'affaire sera classée par la justice. Demetrius s'empresse de rapporter les faits à Aram. Ce dernier laisse passer quelques semaines et, lorsque les PJ ne s'y attendent plus, il lance un groupe de tueurs à leurs trousses. S'ils survivent, les PJ pourront toujours essayer de comprendre d'où vient le coup...

- Les PJ décident de remettre les documents à Demetrius. Cela suppose que les PJ ont suivi ses instructions et ne les ont pas lu. Demetrius s'empresse de détruire le carnet où son nom est mentionné, et dénonce les voleurs à Aram. Autant dire que les PJ sont morts.

- Les PJ décident de rendre les documents à Aram et dénoncent Constantin. Aram accueille les PJ avec le sourire. Il fait assassiner Demetrius qui, à force d'essayer de jouer sur les deux tableaux, finit par tout perdre. Ensuite, il s'occupe des personnages. S'ils veulent sortir vivants de ses griffes, ils devront s'accuser d'avoir honteusement fait pression sur d'honnêtes citoyens et charger Constantin autant que possible. En échange, Aram leur promet 2000 pièces d'or. Il fait gentiment conduire les PJ aux autorités, et c'est parti pour le grand déballage! La milice croit aux dires des PJ (qui devront évidemment omettre le fait qu'ils ont réellement trouvé des documents compromettants à l'encontre d'Aram, de Promero et de Vitelus). Aram se dit aussi victime des agissements de Constantin. Même si ce dernier échappe à la prison, sa réputation est détruite. Aram, quant à lui, sort blanchi de l'affaire (après avoir fait disparaître toutes les preuves). Les personnages sont moins bien lotis. Ils se retrouvent accusés de cambriolage, de chantage, d'agression et de toutes les charges que vous jugerez bon d'ajouter. Si vous êtes gentil, ils ne purgeront que la moitié de leur peine, après quoi Aram organise leur évasion.

Même si les PJ échappent aux sbires d'Aram, ils se sont faits des ennemis de poids en la personne de Constantin et de son fils, le juge. Lors des parties suivantes, il serait amusant que les PJ se fassent arrêter, comparaissent devant ce dernier. Il ne manquera pas de se souvenir des PJ. Ne manquez pas de dire aux joueurs que leurs personnages vont être jugés par un certain Flavius Taurus. Leur tête risque d'être amusante à observer!

- Les PJ décident d'éliminer tous les témoins gênants et de se retirer de l'affaire en perdant le moins de plumes possibles. Cette solution semble la meilleure. En effet, Aram n'est encore au courant de rien, et le poisson est clairement trop gros pour une bande de petits voleurs. La menace la plus sérieuse est Demetrius, qui joue un jeu trouble entre Constantin et Aram. S'il n'a pas encore tout raconté à ce dernier, c'est tout simplement parce qu'il espère que les PJ vont lui donner le carnet, et donc qu'Aram ne pourra plus le faire chanter. Les PJ peuvent se débarrasser de Demetrius de deux façons: utiliser le carnet pour s'assurer de son silence ou, de manière plus radicale, l'assassiner. Constantin se taira. Il ne peut décemment pas aller se plaindre aux autorités parce que les PJ ont refusé de terminer leur contrat! En revanche, il ne les oubliera pas, et parlera d'eux à son fils. Quant à Vitelus et à Promero, les PJ se sont déjà assurés de leur silence. Si tout se passe bien, Aram ne saura jamais d'où est venu le coup, et n'entendra jamais parler des PJ.

Pascal Chartier

illustration: Rolland Barthélémy

## LES PNJ

### Pour Nightprowler

#### ► Le djazar

Adresse 13	Agilité 15	Beauté 10
Courage 16	Élocution 8	Endurance 15
Force 15	Mémoire 11	Morale 8
Perception 13	Rapidité 16	
Fatigue 22	Intiative 1	Santé 22
Compétences : Arme de contact (épée) 14, Course 16, Discrétion 12, Dissimulation 15, Escamotage 10, Esquive 14, Intimidation 14, Pugilat 15, Repérage 12.		

#### ► Aubergiste

Voir p. 202.

#### ► Promero et Vitelus

Voir le haut fonctionnaire, p. 208.

#### ► Miliciens

Voir p. 212.

#### ► Aram

Voir le noble, p. 213

#### ► Gardes du corps

Voir les membres armés d'une guilde, p. 211.



# L'APPEL DE CTHULHU



## Alien(é)s

Ce scénario conviendra à un groupe d'Investigateurs expérimentés, dirigés par des joueurs compétents et menés par un Gardien des arcanes vétérane. Bonne chance à tous !

### Introduction

Les joueurs ont l'habitude de voir leurs Investigateurs devenir fous. Après tout, côtoyer le Mythe provoque les pires désordres mentaux. Il est cependant rare de jouer des personnages fous, en dehors de quelques crises phobiques ou hallucinatoires. Si leur santé mentale est atteinte, les PJ se retirent et laissent faire le temps. Cela donne à la folie un petit côté rassurant. L'esprit, ne pouvant plus supporter la réalité, s'efface. La folie prend le corps en charge, tandis que la conscience soigne ses blessures. Afin de leur faire découvrir des aspects plus variés de cet état, ce scénario est destiné à rendre les PJ fous... de leur plein gré. Pour pouvoir faire jouer cette aventure, il faut que l'un des Investigateurs soit victime d'une maladie mentale. Lorsque l'occasion se présentera, au lieu de déterminer une folie au hasard ou de la choisir selon la situation, faites en sorte que le PJ souffre d'un genre particulier d'hallucinations, les visions de Tshoddl'gnorr (voir leur description plus loin). Ses symptômes persistant, il sera nécessaire de le faire traiter à l'asile Saint-Gilles (voir l'aide de jeu, p.68). Un pavillon lui sera attribué, son état ne semblant pas nécessi-

ter autre chose que des séances de thérapie régulières et une surveillance médicale.

L'aventure commence lors de l'une des visites des personnages à leur ami malade. Bien sûr, il est possible de faire du patient de Saint-Gilles un PNJ proche des PJ sans nuire au déroulement du scénario. L'implication des joueurs sera cependant probablement bien plus grande s'il s'agit d'un Investigateur.

### Synopsis

Tshoddl'gnorr est une dimension parallèle, très proche de la nôtre. Le voile ténu qui les sépare a été déchiré par l'arrivée inopinée d'une larve de Dieu Extérieur en fin de croissance. Tshoddl'gnorr contient surtout des cristaux qui oscillent dans les dimensions voisines. Certains ont été perturbés par la larve.

Cecil Simmons, un trafiquant d'armes sorcier qui utilisait des Vagabonds dimensionnels pour acheminer sa marchandise, s'est trouvé fort malheureux quand ses passeurs se sont retrouvés prisonniers de cette singularité dimensionnelle. Il s'est néanmoins rapidement consolé en découvrant la valeur marchande des cristaux de Tshoddl'gnorr.

Mais les Vagabonds dimensionnels ne souhaitent pas rester éternellement dans cet endroit, d'autant que les cristaux les affectent physiquement. L'un d'eux a mis à profit ses pouvoirs magiques pour s'adjoindre l'aide - indispensable - de quelques malades mentaux de l'asile voisin, afin de libérer la larve et rétablir l'ordre dans cette dimension. Il se sert de leur folie pour les amener à manipuler les cristaux, au péril de leur vie et de ce qui leur reste de santé mentale.

Simmons n'en sait encore rien, mais lorsqu'il le découvrira, il ne va pas apprécier que ses créatures le trahissent. Il va alors s'en prendre aux aliénés... dont l'un des Investigateurs. Il faudra le neutraliser et aider les Vagabonds pour sauver le PJ interné. Mais pour cela, les Investigateurs devront se rendre dans la dimension de Tshoddl'gnorr, ce qui demande un certain état d'esprit...

### La larve

Issus d'Azathoth, au cœur du chaos, les Dieux Extérieurs viennent à la vie sous forme de larves fragiles et sans conscience. Celles-ci errent de par l'univers pendant des éons, gagnant en taille, en consistance et, parfois, en intelligence. Quand

leur croissance est terminée, la plupart retournent à la cour d'Azathoth. Quelques-uns s'établissent dans une dimension pour y régner. D'autres encore sont si bêtes qu'elles ne parviennent à faire ni l'un ni l'autre, et finissent leur existence de manière prématurée. La larve qui nous intéresse appartient probablement à cette dernière catégorie.

Suite à ses pérégrinations, elle a échoué à la frontière qui sépare la dimension de Tshoddl'gnorr de la nôtre. Cette visite aurait pu bien se passer, si elle n'avait gravement endommagé une structure de cristaux à l'aide de ses monstrueux tentacules d'emportée (elle ressemble à une espèce de calmar de cinquante mètres de long doté d'une trentaine de tentacules lisses).

Cet incident a créé une singularité dimensionnelle, qui attire à elle tout ce qui se situe à la lisière des deux dimensions. Cela a eu pour effet d'immobiliser la larve sur place et de capturer des Vagabonds qui voyageaient dans la région. Ils peuvent toujours aller et venir entre les dimensions, mais ne peuvent plus quitter les abords de l'asile. De plus, comme cette singularité se situe aux abords d'un asile d'aliénés, les malades susceptibles de percevoir les phénomènes extradimensionnels sont également sous son influence.

La larve n'a pas conscience de tout cela. Les seuls stimuli qu'elle est capable d'analyser sont l'appel d'Azathoth, qui lui donne l'envie de s'en aller, et sa faim, qui lui fait battre des tentacules quand n'importe quoi d'organique passe à sa portée. Comme la nourriture est rare (il n'y en a pas dans la dimension de Tshoddl'gnorr et, dans la nôtre, elle se trouve à plusieurs dizaines de mètres sous terre), sa faim augmente. Il lui faudra cependant plusieurs millions d'années avant d'y succomber. Elle est trop stupide pour penser à aller chercher des proies en surface.

## Simmons et les Vagabonds

Cecil Simmons, dit «La Pointe», est un sorcier atypique. S'il a bien passé des années penché sur des grimoires moisis, il n'a pas eu à les chercher bien loin. Il a en effet hérité son savoir magique de son père, Jebediah, qui faisait autorité dans le domaine de l'occultisme. Beaucoup plus pragmatique que son père, qui mourut dans d'horribles circonstances, Cecil n'a pas cherché à accroître sans cesse ses pouvoirs ou à obtenir des faveurs de dieux fous. Il a préféré se servir de ses sorts pour s'enrichir.

La façon la plus efficace et la moins dangereuse qu'il ait trouvée est d'utiliser des Vagabonds dimensionnels pour faire entrer des marchandises discrètement aux États-Unis. L'activité la plus lucrative étant le trafic d'armes, Simmons est devenu le fournisseur des gangsters locaux. Il a bien pensé à s'introduire dans des salles des coffres de banques à l'aide de ses Vagabonds, mais il ne souhaite pas pour l'instant voyager lui-même entre les dimensions (il connaît mal les risques encourus), ni permettre à un autre de le faire à sa place. De plus, il a appris qu'il n'était pas bon d'attirer l'attention des spécialistes de l'occulte.

Son surnom lui vient de son bien le plus cher, le poignard de fer qui ne le quitte jamais. Il est indispensable au sort d'invocation des Vagabonds. Simmons est persuadé qu'il renforce son pouvoir en le trempant dans le sang de ses ennemis, ce qu'il fait le plus souvent possible. Il n'accorde (partiellement) sa confiance qu'à trois hommes : Louis Speznik et Joey Villalente, qui lui servent de manutentionnaires et de gardes du corps, et John Burton, son fournisseur, qui n'apparaîtra pas dans cette histoire. Seules ces trois personnes connaissent la nature magique de ses opérations.

Quand la larve de Dieu Extérieur est apparue entre la Terre et Tshoddl'gnorr et a perturbé les cristaux, un Vagabond en mission pour Simmons, transportant un chargement d'armes, s'est retrouvé captif de la singularité dimensionnelle. Simmons n'a pu le découvrir qu'en invoquant un autre Vagabond qui, lui aussi, a été capturé quand il a tenté de récupérer les armes. Le trafiquant avait cependant appris la position de ces dernières. Elles avaient échoué dans une grotte, sous l'asile Saint-Gilles, non loin de l'entrepôt où devait se rendre le Vagabond. Après avoir découvert une entrée, Simmons a envoyé ses hommes chercher sa marchandise.

En dépit du fait que les Vagabonds qu'il invoquait restaient prisonniers de la singularité, Simmons a continué son trafic. Lui et ses hommes se protègent de la vengeance des Vagabonds en portant sur eux en permanence des cristaux de Tshoddl'gnorr, qu'ils ont trouvés sur le sol de la grotte. Ils ont en effet remarqué que les Vagabonds ne peuvent s'approcher de ce matériau. Ce qu'ils ignorent, c'est que les cristaux les font imperceptiblement passer dans la dimension de Tshoddl'gnorr. Lors d'une de leurs prochaines visites, ils y seront suffisamment pour, eux aussi, en devenir prisonniers et percevoir la larve... ce qui est mauvais signe, car il est probable qu'elle les percevra aussi.

## Les visions de Tshoddl'gnorr

Sur Terre, la présence de la singularité affecte certains esprits fragiles. Suite à un choc ou à une longue période d'instabilité, ils commencent à avoir des hallucinations. En fait, ils perçoivent par intermittence la dimension de Tshoddl'gnorr. La fréquence et la durée des visions va en augmentant, jusqu'à ce que le malade soit complètement incapable de vivre dans le monde réel. À proximité de la singularité, dans un rayon de trois kilomètres autour de l'asile, les personnes affectées ont plus de chance : lors de leurs visions, elles peuvent évoluer dans Tshoddl'gnorr. Cependant, cela ne fait que renforcer la réalité des visions et diminuer leurs chances de guérison. C'est d'autant plus vrai que Drughlath, l'un des Vagabonds dimensionnels prisonniers, influe sur les rêves de ces personnes pour les plonger de plus en plus dans Tshoddl'gnorr, afin qu'elles le délivrent.

La portion de Tshoddl'gnorr voisine de la Terre est un réseau de galeries et de grottes composées de deux matériaux, le «jade» et les cristaux. Le jade (il s'agit en réalité d'une toute autre matière, mais elle y ressemble) forme l'essentiel des

parois. Quelques cristaux verts émeraude aux reflets bleutés y sont incrustés, mais la plupart sont agglutinés en structures complexes, de quelques centimètres à plusieurs dizaines de mètres de diamètre. Ces structures, comme les galeries, ne respectent pas la géométrie euclidienne. La gravité elle-même joue des tours, collant des cristaux aux «plafonds» et aux «murs». La lumière glauque et diffuse, sans source apparente, se reflète sur les facettes des cristaux. L'impression finale est celle d'un tableau d'Escher trempé dans de la peinture fluorescente verte et bleue. Suite à l'intervention de la larve, quelques cristaux épars sont passés dans notre dimension, et plus précisément dans la grotte qui se trouve sous l'asile. Speznik et Villalente en ont récupéré une partie. Lors d'une vision, le malade affecté voit en superposition les deux dimensions. Au début, c'est la Terre qui est la plus nette. L'influence de Tshoddl'gnorr ne fait qu'affecter l'apparence des choses. Les formes des objets (portes, outils) semblent étranges et le malade a le plus grand mal à s'en servir. Les couleurs virent au vert-bleu. Les sons s'atténuent jusqu'à disparaître (Tshoddl'gnorr est très silencieuse). Le malade a tendance à vouloir suivre le relief de l'autre dimension et titube sans cesse, tente de marcher sur un mur, etc. Un goût métallique lui envahit la bouche. Plus tard, c'est la Terre qui deviendra l'élément «parasite» de ces visions, donnant une apparence terrestre aux structures de cristaux ou traduisant la géométrie des lieux à l'aide d'une unique gravité, forçant par exemple le voyageur à ramper sur une paroi au lieu de simplement marcher dessus.

Il est très important de comprendre que l'espace vide (galeries et grottes) dans Tshoddl'gnorr ne représente qu'environ un cinquième de l'espace total. Ainsi, la plupart du temps, le malade a l'impression d'être emprisonné dans du jade. Cela provoque un comportement névrotique aigu : respiration difficile, rythme cardiaque accentué, sueurs, tremblements, etc. Un malade en pleine crise tentera du mieux qu'il peut de trouver un espace dégagé dans Tshoddl'gnorr, par exemple en se rapprochant de l'asile, où ils sont plus nombreux. Mais comme les règles de déplacement dans les deux dimensions ne sont pas les mêmes, cela n'a rien d'aisé.

## Voyager dans Tshoddl'gnorr

La topologie des lieux n'est pas le seul obstacle au voyage dans Tshoddl'gnorr. Il est également bon de savoir que cette dimension ne comportant pas de plantes, l'air n'y est (difficilement) respirable qu'aux alentours de l'asile, là où il s'est mélangé à celui de la Terre, et il a une odeur cuirée entêtante. De plus, un feu a beaucoup de mal à y brûler, donnant des flammèches vertes. Les cartouches ont 30% de chances de mal fonctionner.

Il existe trois moyens de se rendre dans Tshoddl'gnorr : être amené par un Vagabond dimensionnel, subir l'attraction d'un cristal ou devenir fou. Seuls les Vagabonds peuvent se trouver entièrement dans Tshoddl'gnorr. Les autres créatures n'y sont que partiellement. Outre le sentiment d'oppression provoqué par la présence de matiè-

## **D**e la SAN et de Tshodd'gnorr

Tenez soigneusement le compte de la SAN perdue à cause des visions de Tshodd'gnorr.

En effet, les phases de la folie correspondent à la perte de points de SAN.

- De 1 à 15 : phase 1.
- De 16 à 30 : phase 2.
- 31 et plus : phase 3.

Pendant l'aventure, comptabilisez ces pertes séparément, car elles ne seront pas récupérées selon le système classique. Voici une liste non exhaustive des phénomènes liés à Tshodd'gnorr qui peuvent faire perdre de la SAN.

— Première vision de Tshodd'gnorr : 1d3/1d6+1.

— Visions suivantes : 0/1d2.

— Première confrontation avec la topologie de Tshodd'gnorr (voir quelqu'un marcher dans l'air ou traverser un mur) : 1d2/1d6.

— Confrontations suivantes : 0/1d2.

— Première visite dans Tshodd'gnorr : 1d4/1d10.

— Visites suivantes : 1d2/1d4.

— Voir un Vagabond changer de dimension : 1d2/1d6 (plus la perte de SAN causée par la créature).

— Rêves et hallucinations provoqués par Drughlath : 1d3/1d6+1, sauf si la victime a déjà eu une vision/un rêve/une hallucination. Dans ce cas : 1/1d3.

— Voir la larve à travers les dimensions : 1d2/1d6+1.

— Succomber volontairement à une vision : 1d3/1d6+1. Cela signifie explorer consciemment la nature d'une vision pendant qu'elle se produit et requiert un jet d'idée.

— Parler pendant une heure de la nature de Tshodd'gnorr avec Calvin Bröner : 1d2-1/1d4+1

— Porter un cristal de Tshodd'gnorr sur soi : 1d3-1 par jour (automatiquement).

Si un personnage perd plus de 5 points de SAN en une fois, il n'est pas frappé d'une autre folie. S'il perd plus de 20% de sa SAN en une heure, il passe automatiquement en phase 3.

Selon la phase, les visions spontanées ont 25%, 50% et 25% de chances de se produire (deux jets par jour. Bien sûr, les personnes en phase 3 ont une vision de la Terre). Si le résultat du jet est compris entre 01 et 05, il s'agit d'une crise aiguë. Une vision dure 2d6 minutes, une crise 1d00+10 minutes. Tous ces chiffres sont là pour vous faire comprendre qu'une fois le processus enclenché, il s'accélère rapidement.

S'il passe une journée sans perdre de SAN, le personnage regagne 1d2-1 points de la SAN perdue à cause de Tshodd'gnorr. Ce gain passera à 1d6-1 quand les cristaux auront été restaurés. Après ça, si le personnage n'a pas conservé de cristal sur lui, il ne risque plus de faire de crise.

re solide à l'emplacement de son corps, un personnage présent dans les deux dimensions est handicapé. Toutes ses actions subissent un malus équivalent à la portion de son corps entourée de solides. Par exemple, un personnage à moitié pris dans un mur aura un malus de 50%. De plus, il ne peut bouger ses parties « encastrées » qu'au ralenti, comme s'il se déplaçait dans de la mélasse. Aussi curieux que cela puisse paraître, exister partiellement dans de la matière solide ne provoque aucun dommage physique. Le cerveau nie cette impossibilité et garde toujours une parcelle du corps sur Terre.

Si le transfert a lieu à l'aide de cristaux ou parce que l'état mental du voyageur s'est détérioré, il faut considérer trois phases successives.

● **Phase 1.** Le voyageur est majoritairement présent sur Terre. Il reçoit quelques brèves visions de Tshodd'gnorr, qui ne font que le handicaper dans sa vie de tous les jours. S'il conserve un cristal sur lui ou explore la nature de ses visions, il commence à percevoir les cristaux de Tshodd'gnorr, les Vagabonds dimensionnels et la larve. Une crise aiguë le place momentanément en phase 2.

● **Phase 2.** Le voyageur est à mi-chemin entre les deux dimensions. Un cristal amène son porteur dans cet état en plusieurs semaines, mais il suffit de quelques chocs mentaux pour l'atteindre. Pour les Terriens, le voyageur semble en général « normalement fou » bien que certains indices trahissent sa nature : état névrotique en certains lieux, déplacement au ralenti, comportements aberrants liés à ses visions quasi permanentes. Lors de crises de visions particulièrement aiguës, le voyageur passe en majorité dans Tshodd'gnorr et peut y agir (mais il est cette fois handicapé par la topologie de la Terre).

● **Phase 3.** C'est l'inverse de la phase 2. Le voyageur est présent en permanence dans Tshodd'gnorr. Il ne peut agir sur Terre que pendant l'une de ses rares phases de lucidité. Il lui faut réussir un jet d'idée à -50% pour regagner ses esprits pendant quelques minutes (une seule tentative par heure). Il lui est physiquement impossible de quitter les alentours de la singularité (il ne pourrait plus respirer). Sur Terre, si on peut le voir, il passe à travers les murs ou marche dans les airs... la tête en bas. Heureusement, les Vagabonds dimensionnels s'arrangent pour guider les voyageurs afin qu'il n'y ait pas de témoins de leurs pérégrinations (en se déplaçant essentiellement sous la surface terrestre).

### **Premiers pas vers la folie**

Pour faciliter la lecture de ce scénario, nous appellerons le PJ malade Fred. Le choc mental qu'il a subi l'a fait entrer dans la phase 1. Une bonne thérapie aurait suffi à le soigner si Drughlath, le Vagabond dimensionnel, ne s'était ingénié à lui envoyer des rêves de Tshodd'gnorr et à provoquer des hallucinations. L'état de Fred a donc progressivement empiré. Tshodd'gnorr a pris de plus en plus de consistance, et il est maintenant en fin de phase 1.

Le docteur DeMuir, le directeur de Saint-Gilles, se charge personnellement de son cas, dont l'aggravation l'inquiète. Ses méthodes ne donnent

pas les résultats escomptés. Il soupçonne Calvin « Houdini » Bröner d'avoir une influence néfaste sur Fred comme sur un autre patient, Jerry Gray. Tous deux ont développé les mêmes symptômes que Bröner. Ce dernier est en fin de phase 2 et doit son surnom au fait qu'il semble impossible de le maintenir dans une cellule d'isolement, quelles que soient les précautions prises. Aucune des théories rationalistes de DeMuir ne permet d'expliquer comment Calvin passe en une nuit d'une cage de contrainte au toit d'un des pavillons. De plus, les hallucinations de ses trois patients semblent tellement intenses qu'elles résistent même à l'hypnose. En désespoir de cause, DeMuir finit par conseiller aux PJ de venir voir Fred plus souvent, pour l'ancrer dans la réalité.

Lors d'une visite matinale, les Investigateurs découvrent Fred étendu en travers de son lit, inconscient, son pyjama déchiré au niveau de la poitrine. Une profonde balafre lui barre le torse, comme faite par un large fouet. Une légère odeur métallique plane dans l'air. Cela devrait convaincre les PJ qu'il se passe quelque chose de louche dans cet asile, non ?

Fred est particulièrement résistant mentalement (ou, plutôt, il a eu beaucoup de chance). Il n'a perdu que 12 points de SAN liés à Tshodd'gnorr alors que, au cours d'une crise la nuit précédente, il est malencontreusement passé dans cette dimension. Errant dans les galeries souterraines, il est entré violemment en contact avec un tentacule de la larve, ce qui a eu pour effet de l'assommer avant d'affecter davantage sa SAN. Un Vagabond dimensionnel l'a secouru et ramené dans son lit avant que la larve ne le dévore. À son réveil, il aura tout oublié.

### **Les recherches**

L'enquête ne doit pas nécessairement basculer tout de suite dans le surnaturel. Il se passe suffisamment d'événements étranges à Saint-Gilles pour induire les PJ en erreur (du moins partiellement). Voici quelques exemples de faits et de rumeurs circulant dans l'asile.

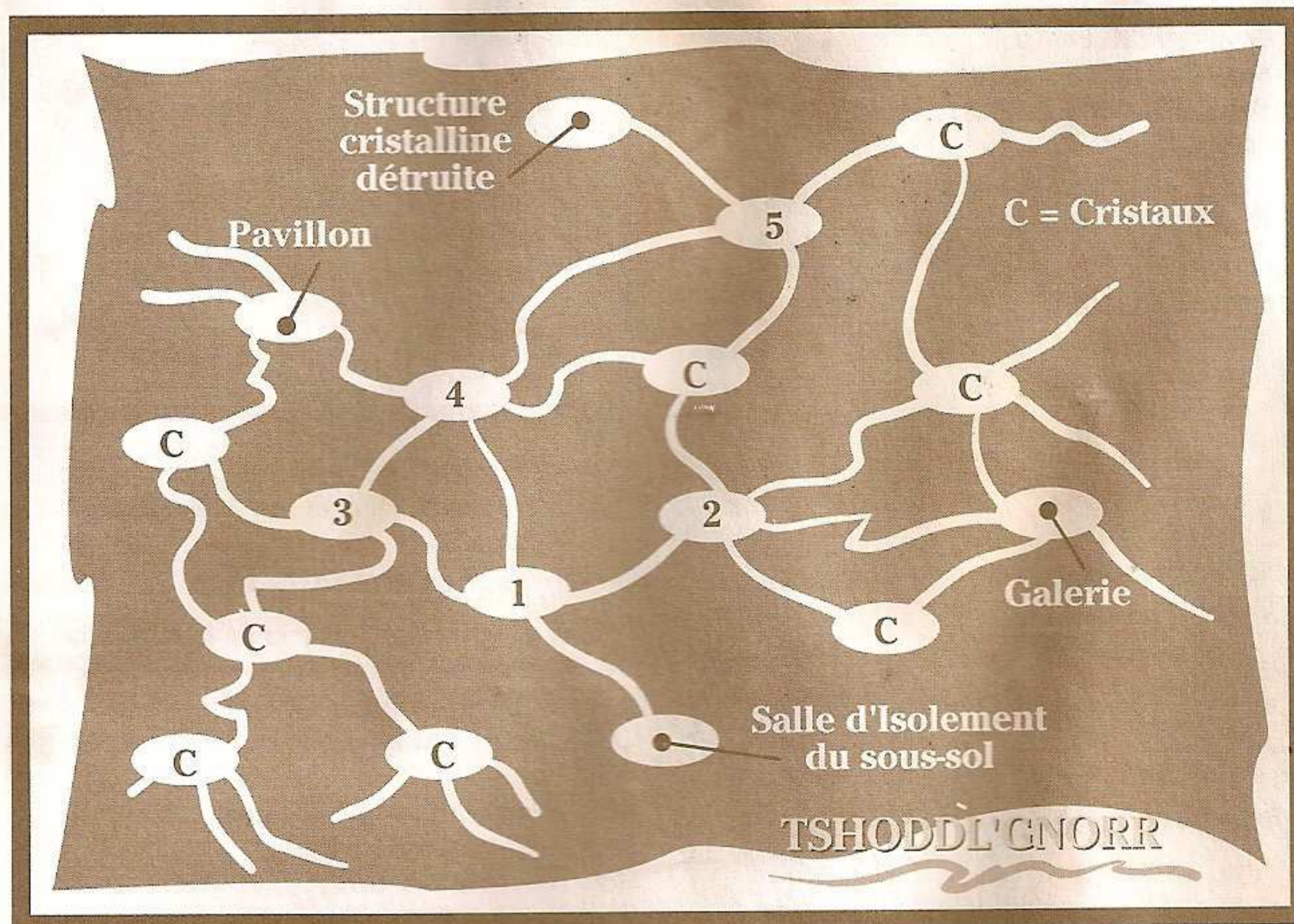
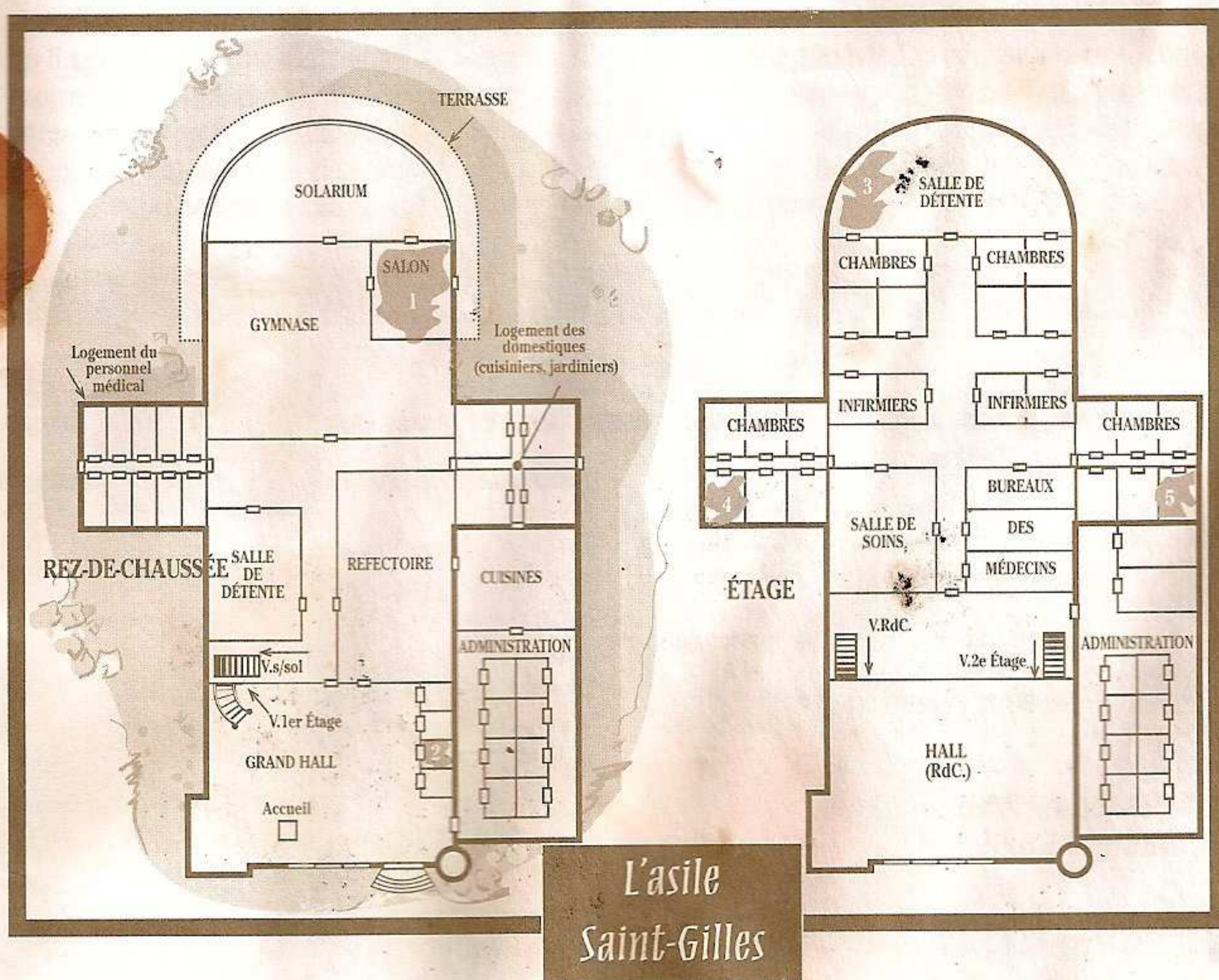
#### **Le bâtiment et ses alentours**

Quelqu'un d'attentif peut déterminer la zone d'influence de la singularité. En effet, la présence de matière transdimensionnelle dans le ciel a tendance à repousser les nuages bas et à créer un microclimat très peu pluvieux. Les jardiniers ne cessent de s'en plaindre.

De plus, les plantes réagissent elles aussi assez mal à ce phénomène. Celles qui sont superposées à du jade dans Tshodd'gnorr dépérissent lentement. Cela permet à la fois de repérer des espaces dégagés dans Tshodd'gnorr qui se trouvent près de la surface terrestre (jet de TOC), mais aussi de délimiter la zone d'attraction de la larve, des Vagabonds et des personnages en phase 2 ou 3.

#### **Les fous**

Les patients sont, comme de juste, passablement atteints. Ils souffrent de toutes les variétés de folies décrites dans les règles plus, pour une partie des indigents, de quelques états de choc ou de



stupeur induits par les traitements dispensés par le bon docteur Shaumelmann. On ne pourra pas apprendre grand-chose de pertinent si on les interroge, à moins de parvenir à percer le voile de psychoses et d'obsessions qui obscurcit leur discours (jet de Psychanalyse ou, éventuellement, de Psychologie). Le plus intéressant d'entre eux est Théo Hall, un restaurateur paranoïaque, logé dans l'une des chambres du second étage. Il sera difficile d'obtenir sa confiance. Lorsque ce sera fait, les PJ découvriront que Théo a l'œil pour repérer tout ce qui se passe d'étrange à Saint-Gilles... même s'il en imagine environ 75%. L'un des patients ayant son pavillon, lord Sheldon, est un aristocrate anglais en exil souffrant de pulsions sadiques. On l'a surpris plus d'une fois molestant le personnel, à coups de cravache ou de bottes. Ce fait, combiné à son arrogance, explique qu'il soit cordialement haï par toute la population de

Saint-Gilles, à l'exception de DeMuir. C'est un suspect tout désigné pour l'agression contre Fred...

### Gray, Philsby et Bröner

Ces trois malades sont tous attirés par Tshoddl'gnorr. Ils ne comprennent pas ce qui leur arrive, et ont tous les trois une vision assez différente de leurs problèmes.

● **Jerry Gray** est un peintre qui tentait de se remettre d'une tentative de suicide consécutive à un dépit amoureux. Il est au début de la phase 2, et reste assez fréquentable. DeMuir l'a retiré des griffes de Shaumelmann, qui a testé sur lui sa machine à électrochocs. Le jeune homme en garde des traces de brûlures sur les bras et les jambes. Il pense que c'est la cause de ses visions, lesquelles ont en effet commencé peu de temps après l'intervention de Shaumelmann.

● **Coralyn Philsby** est une jeune artiste de la région, qui vient d'être admise dans un pavillon. Depuis quelques semaines, elle venait errer, apparemment sans raison, dans le parc de Saint-Gilles. Son amant, un dandy gominé, vient la voir tous les jours. Coralyn est la victime indirecte de Simmons. Elle s'est fait offrir une bague par son amant. Un éclat de cristal de Tshoddl'gnorr y était serti. Le joaillier l'avait achetée au trafiquant, croyant avoir affaire à une pierre semi-précieuse. Irrésistiblement attirée par la singularité, Coralyn va bientôt passer en phase 2.

● **Calvin «Houdini» Bröner** est un industriel qui possède plusieurs usines de médicaments. Il est rentré à Saint-Gilles pour une simple dépression nerveuse, avant de tomber sous l'emprise de Drughlath. Il approche dangereusement de la phase 3.

Il est extrêmement riche. En fait, la rumeur prétend qu'il possède une partie de Saint-Gilles (ce qui est faux, mais les PJ auront du mal à s'en assurer). DeMuir pense qu'il soudoie l'un des infirmiers pour pouvoir sortir d'isolement durant ses crises de délire. Ses soupçons se portent sur Greg, l'un des infirmiers de nuit.

En fait, Bröner est le patient sur lequel Drughlath a porté la plus grande part de son attention et qu'il transporte épisodiquement vers Tshoddl'gnorr. Lorsqu'il aura basculé en phase 3, le Vagabond se concentrera sur Jerry Gray ou sur Fred, selon l'état de leur SAN. En effet, si les travaux préliminaires de réorganisation des cristaux sont bien avancés, le gros œuvre ne pourra être accompli que par plusieurs personnes travaillant de concert. De plus, il y a toujours le risque que la larve n'avale l'un des humains.

S'il a conscience de l'étrangeté de son état, Bröner a bien compris qu'il doit se montrer circonspect. Il ne parlera de Tshoddl'gnorr que si on lui montre qu'on le croit. Il se montrera alors très loquace, et très persuasif. D'un autre côté, son comportement devient si étrange qu'il ruine sa crédibilité. Bröner fait des efforts pour se contrôler, mais il affectionne tout particulièrement le toit de l'un des pavillons, qui correspond à une grande salle dans Tshoddl'gnorr.

Pour la petite histoire, Bröner se sert de Saint-Gilles, parmi d'autres établissements hospitaliers, pour tester certains des nouveaux médicaments sortis de ses laboratoires de recherche. L'un d'eux, un puissant opiacé, a fait des ravages quelques années auparavant. Certains survivants à ce traitement hantent encore les cellules du sous-sol. Il en est un qui pourrait même avoir assez de lucidité pour se montrer violent, s'il apprenait la vérité.

### Le docteur Shaumelmann

Le bon docteur est un thérapeute renommé, ce qui, à l'époque, signifie qu'il est capable d'imaginer de nombreuses nouvelles façons de torturer ses patients. Afin de publier régulièrement dans les revues scientifiques, il expérimente des traitements de choc étranges sur les patients que DeMuir ne peut lui soustraire. En avance sur son temps, il vient de faire installer tout un appareillage susceptible de provoquer d'importantes décharges électriques.

Shaumelmann ne se limite pas à cette thérapie. C'est également lui qui, en toute illégalité, teste



Calvin « Houdini » Bröner

les médicaments pour le compte de Bröner. Il en profite d'ailleurs pour créer ses propres cocktails.

## Le nouvel infirmier

Louis Manston a été engagé il y a quinze jours à peine. Même s'il est calme avec les patients, il est souvent dans la lune. Un ami à lui vient parfois le chercher dans une camionnette couverte. On aurait vu cette même camionnette stationnée dans la carrière qui se trouve non loin de l'asile (pour le savoir, il faudra aller poser des questions en ville).

«Manston» est en fait Louis Speznik, l'un des associés de Simmons. Comme Coralyn Philsby, le port permanent d'un cristal l'a conduit à l'asile (et à la fin de la phase 1). Speznik est en train de perdre la boule, mais il possède la couverture idéale pour réceptionner les chargements des Vagabonds. Les créatures les déposent dans la carrière, où se trouve une galerie d'accès qui mène au sous-sol de l'asile. Simmons l'a barricadée et cadenassée, mais des traces de passage récent sont visibles.

## Simmons et Villalente

Contrairement à Speznik, Simmons et Villalente ont compris le danger que représentent les cristaux. Ils n'en portent que lorsqu'ils entrent dans le périmètre accessible aux Vagabonds dimensionnels, afin de se protéger.

Depuis le départ de Speznik, Cecil Simmons a établi son quartier général dans un de ses entrepôts, à proximité de Saint-Gilles. L'endroit comporte un petit appartement où Simmons et Villalente résident tous les deux quand ils ne traitent pas des affaires en ville.

Sauf lorsqu'ils prennent possession d'une livraison sous l'asile, l'un des deux hommes est toujours présent à l'entrepôt. Il est possible de suivre la camionnette de Villalente jusque là (ou de faire parler Speznik. Le meilleur moyen d'y parvenir est de le menacer de lui enlever son pendentif en

cristal, ce qui le rendrait vulnérable aux Vagabonds dimensionnels). L'entrepôt contient des caisses de marchandises non encore écoulées, dont plusieurs de mitraillettes et de munitions. Dans l'appartement se trouve un exemplaire de *The Book of Doors*, un ouvrage emprunté à la

bibliothèque fournie de Simmons père. Ce livre se lit aisément (en deux jours au minimum) car il est relativement clair. Il traite des autres dimensions et des moyens d'y accéder, sans donner de sorts. Sa lecture confère +2% au Mythe de Cthulhu et coûte 1d4+1/1d8+2 points de SAN.

## LES PNJ

### Pour L'appel de Cthulhu

#### ► Docteur Perceval DeMuir

FOR 9      DEX 10      INT 16  
CON 12      APP 13      POU 13  
TAI 11      SAN 65      EDU 16  
PdV 12

Compétences : Médecine 50%, Pharmacologie 40%, Premiers Soins 55%, Persuasion 65%, Psychanalyse 80%, Psychologie 80%, Hypnose 65%.

#### ► Docteur Maximilian Shaumelmann

FOR 14      DEX 11      INT 13  
CON 13      APP 15      POU 10  
TAI 16      SAN 50      EDU 14  
PdV 15

Compétences : Médecine 65%, Pharmacologie 60%, Premiers Soins 70%, Baratin 75%, Persuasion 50%, Psychanalyse 40%, Psychologie 45%.

#### ► Calvin «Houdini» Bröner

FOR 11      DEX 8      INT 14  
CON 12      APP 10      POU 12  
TAI 14      SAN 25\*      EDU 15  
PdV 13

\* Tshodd'gnorr lui a fait perdre 28 points de SAN.

#### ► Jerry Gray

FOR 13      DEX 16      INT 11  
CON 13      APP 13      POU 14  
TAI 17      SAN 50\*      EDU 10  
PdV 15

\* Tshodd'gnorr lui a fait perdre 16 points de SAN.

#### ► Cecil Simmons, dit La Pointe

FOR 14      DEX 14      INT 14  
CON 12      APP 9      POU 15  
TAI 13      SAN 0      EDU 14  
PdV 13

Compétences : Compétences de combat 40%, Mythe de Cthulhu 20%.

Sorts : Invoquer/Contrôler un Vagabond dimensionnel, Flétrissement.

Il possède deux revolvers, un talisman de lucidité (qui ne marche que pour un membre de sa famille et permet de garder le contrôle de sa volonté, de ses pensées et de ses rêves) et un poignard en fer donnant +70% pour Invoquer/contrôler un Vagabond dimensionnel.

#### ► Louis Speznik et Joey Villalente

FOR 15      DEX 14      INT 10  
CON 14      APP 11      POU 11  
TAI 13      SAN 40 et 50      EDU 9  
PdV 14

Compétences : Compétences de combat 65%, Autres compétences physiques 50%, Mythe de Cthulhu 5%.

Cecil Simmons



Ils possèdent chacun un revolver et un poignard. Louis Speznik est en fin de phase 1.

#### ► Vagabonds dimensionnels

Ils sont cinq, tous prisonniers de la singularité. Utilisez les caractéristiques moyennes sauf pour Druglath :

CON 19      TAI 20      INT 13  
POU 16

PdV 18 (les autres Vagabonds ont perdu définitivement 1d4+1d6PdV).

Sorts : Domination, Envoyer des rêves (fonctionne sans composantes),

Épuiser le pouvoir, Induire des hallucinations (comme Envoyer des rêves, mais agit lorsque la victime est éveillée. Il coûte deux fois plus cher en PM).

Les Vagabonds ne dépensent qu'un PM pour voyager entre la Terre et Tshodd'gnorr, ainsi que un point supplémentaire par 20 points de TAI qu'ils transportent avec eux.

#### ► La larve de Dieu Extérieur

Elle est immortelle et invulnérable. Majoritairement dans Tshodd'gnorr, elle s'y déplace lentement, car son corps est toujours en partie dans de la matière solide sur Terre. Cependant, ses tentacules peuvent jaillir violemment de n'importe où, de manière peu coordonnée. Si une proie est à portée, elle subit chaque round 1d4-1 attaques à 20% pour 1d10 de dommage. Perte de SAN : 1d4/1d10+2 si le corps de la larve est visible.

L'entrepôt est la propriété de Simmons, et ce dernier possède des bordereaux falsifiés pour ses marchandises. De plus, une cache aménagée dans le sous-sol lui permet de dissimuler les armes qu'il a sur place. Si les PJ découvrent l'endroit, il leur faudra faire preuve de beaucoup de finesse pour amener la police à l'investir.

## Événements dramatiques

● Quelque temps après le début de l'enquête des PJ, selon leur rythme, Jerry Gray est découvert par Simmons et ses hommes lors d'une de leurs livraisons (Simmons en fait deux à trois par mois). Jerry, en train de manipuler des cristaux entre les dimensions, est en partie encastré dans l'une des parois de la grotte. Le spectacle est assez terrifiant. Simmons s'affole et lui tire dessus. Jerry s'enfuit, une balle dans le bras, et regagne l'asile. Il est possible que certains des PJ soient témoins de cette scène, du moins auditivement, s'ils sont en phase 2. Il est très difficile de s'orienter dans Tshodd'gnorr, où les galeries se croisent et se superposent en dépit de la logique, mais des jets d'Écouter ou d'Idée leur permettent de s'orienter. Si aucun des PJ n'est présent, Jerry va chercher de l'aide auprès de Fred, qu'il a déjà vu dans Tshodd'gnorr (Bröner travaille dans un autre coin du labyrinthe). Le peintre a reconnu Speznik parmi ses agresseurs.

Pour en savoir plus, Simmons envoie Speznik voler le dossier de Jerry. S'il parvient à s'en emparer, Simmons comprend, d'après les notes de DeMuir, que Jerry, Bröner et Fred représentent une menace pour son petit commerce. Il ordonne donc à Speznik de les éliminer, en commençant par Jerry (dont il est certain qu'il peut voyager vers Tshodd'gnorr). Il cherche à faire croire à un accident, par exemple à une expérience malheureuse de Shaumelmann ou à une erreur de dosage des médicaments.

Si, pour une raison ou pour une autre, Speznik est incapable d'agir à l'intérieur de l'asile, Simmons lui fait prendre ses quartiers dans la grotte, afin de surprendre ceux qui y retourneraient. Lorsqu'il passera en phase 2, Speznik commencera à voir la larve. Cela le rendra beaucoup moins téméraire que prévu.

● Si on lui donne suffisamment de temps, Coralyn Philsby arrive en phase 2 et commence à arpenter les galeries de Tshodd'gnorr. L'expérience est cependant traumatisante pour la jeune femme, qui refuse de retourner à la surface et est bien incapable d'aider les PJ avec les cristaux. Comme les Vagabonds ne peuvent pas l'aider, à cause de sa bague, ce sera aux PJ de la prendre en charge et de l'éloigner des zones fréquentées par la larve.

● Dès qu'un personnage entre durablement en phase 2, Drughlath le contacte personnellement afin de lui expliquer, à sa façon, la cause de ses troubles mentaux. Le Vagabond est assez malin pour cacher son rôle dans cette affaire, imputant les visions des PJ à la singularité dimensionnelle. Il se contente d'expliquer la nature des cristaux et la nécessité de rebâtir la structure endommagée pour libérer tant les PJ que les Vagabonds. S'il admet que les

Vagabonds ne peuvent manipuler les cristaux, il leur cache que ceux-ci leur causent des dégâts. De même, il n'évoque la larve et Simmons qu'en cas de nécessité.

Si leur libération est leur priorité principale, la vengeance anime également les Vagabonds. Quand les travaux de reconstruction de la structure cristalline seront bien entamés, et s'il sent les PJ capables d'affronter Simmons, Drughlath prétendra que les cristaux détenus par le trafiquant et ses hommes sont indispensables à l'accomplissement de la tâche. Comme il souhaite également déposséder Simmons de son poignard magique, il leur dira que l'arme confère au trafiquant des pouvoirs occultes et qu'elle doit être détruite.

## Conclusion

Si les PJ parviennent à reconstituer la structure cristalline, la singularité dimensionnelle disparaîtra en quelques heures. Mue par son instinct, la larve ne tardera pas à reprendre son chemin.

Si Simmons et ses hommes sont toujours en vie, les Vagabonds tenteront de persuader les Investigateurs de subtiliser leurs cristaux. En cas de refus, les Vagabonds se contenteront d'une vengeance par procuration, par exemple à l'aide d'un chien de Tindalos. Quoi qu'il en soit, ils proposeront de récompenser les PJ de leurs efforts. Ceux-ci peuvent demander des pouvoirs magiques (après que Drughlath ait contacté une créature capable de leur rendre ce service, chacun d'eux gagnera un point de POU et se verra implanter dans la mémoire l'un des sorts du grimoire supérieur). S'ils préfèrent, Drughlath ira leur chercher un objet d'une TAI inférieure à 10, où qu'il se trouve dans l'univers, pourvu qu'on puisse lui indiquer sa position exacte.

La fin des visions permettra de gagner 1d6+6 points SAN «normale». La SAN perdue à cause de Tshodd'gnorr commencera à remonter selon les règles décrites dans l'encadré *De la San et de Tshodd'gnorr*.

Dernière bonne nouvelle, Fred est désormais en voie de guérison. Il va pouvoir quitter Saint-Gilles... jusqu'à la prochaine fois!

Stéphane Bura

Illustration : Éric Puech

Plan : Didier Guiserix

### Drughlath



## Cristaux, structures et larve

Drughlath ne peut pas se contenter de transférer des humains dans Tshodd'gnorr pour leur faire reconstruire les structures cristallines détruites par la larve. En effet, celles-ci suivent les lois de la géométrie locale et sont incompréhensibles pour un humain normal. Afin d'être capable de les appréhender, il faut être au moins en phase 2. Drughlath préfère prendre un peu de temps pour y amener ses victimes, grâce aux rêves et aux hallucinations qu'il provoque. Des chocs trop violents pourraient rendre les victimes totalement inaptes à leur tâche.

Les cristaux sont en fait des créatures intelligentes, avec lesquelles il est impossible de communiquer. Ils sont capables de se réorganiser d'eux-mêmes... à la vitesse de quelques millimètres par jour. Or, les perturbations causées par la larve sont suffisamment importantes pour les en empêcher, et les Vagabonds dimensionnels sont pressés. En effet, chaque semaine passée sous l'influence des cristaux leur fait perdre définitivement 1 PdV. Ils ne peuvent s'en approcher de leur plein gré, mais si l'un d'eux venait à entrer en contact avec un cristal, il perdrait définitivement 1d6 PdV.

L'un des Vagabonds est déjà décédé de cette façon. Le plus ancien du groupe est là depuis environ deux mois, et est en piteux état. Heureusement pour eux, il existe de nombreux endroits dépourvus de cristaux dans Tshodd'gnorr.

C'est en endommageant une structure de trois mètres de diamètre que la larve a créé la singularité dimensionnelle. La destruction d'autres structures mineures n'a fait qu'amplifier son effet. Pour la reconstruire, il faut au moins deux personnes travaillant de concert. À deux, il y en a pour 5 heures. À trois, pour 3 heures 20, et ainsi de suite.

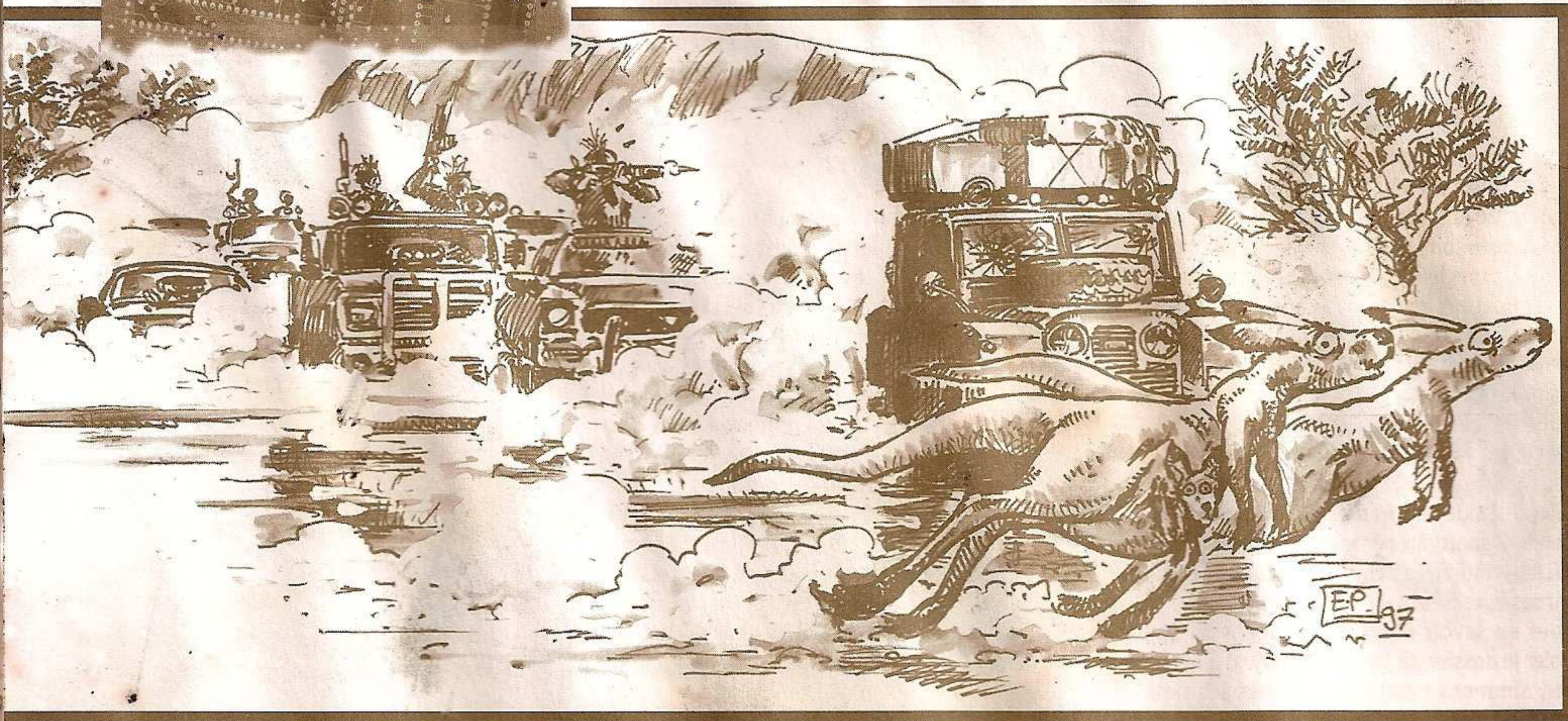
Cependant, chaque créature présente dans Tshodd'gnorr (Vagabonds mis à part) augmente de 5% les chances d'attirer l'attention de la larve. Si les PJ (et les autres fous) sont trop nombreux, ils risquent d'être pris en chasse par des tentacules. Dans ce cas, la tactique à suivre est d'inonder les cavernes de bestioles (par exemple des poules) pour distraire la larve. Il suffit d'en procurer (sur Terre) à un Vagabond, qui fera le transfert. Par ailleurs, il est possible d'évaluer la position de la larve en repérant le bruit du battement de ses tentacules (jet d'Écouter).



Un scénario  
Moyen métrage  
Casus Belli



## Deuxième saison



### 2001 : le phénix renaît de ses cendres

Accrochez-vous aux sièges et bouclez vos ceintures, car *Le Réseau Divin* est de retour ! Voici la seconde saison de notre campagne : neuf épisodes bâtis sur le modèle d'une série télé, sans référence à un jeu particulier. Ici, c'est l'histoire qui compte avant tout ! Ce mois-ci paraissent les épisodes 10 à 12, avant les 13 à 15 le mois prochain, et la conclusion définitive dans notre numéro de juillet. Si vous découvrez la série, rappelons que le background se trouve dans le n° 100 (ainsi que des PJ prêtés, une feuille de personnage à photocopier et les épisodes 1 à 3). Les règles utilisées sont celles du Basic Role-Playing de Chaosium, et plus précisément celles de *L'appel de Cthulhu*.

### Flash-back sur la première saison

1<sup>er</sup> décembre 1999, Paris. La tour Montparnasse explose en plein ciel. C'est ainsi que tout a commencé...

Dans un monde secoué par la fin du millénaire, les PJ ont été catapultés dans une spirale mystique où se télescopent légende et histoire. Guidés par un mystérieux artefact technologique, le cube d'iridium, et épaulés par Sanctom, une organisation secrète, ils ont parcouru l'espace et le temps à la recherche de six poignards mythiques. Sur

Replongez dans les méandres de notre campagne contemporaine pour une épopée fantastique au cœur du troisième millénaire ! Une tragédie démente en neuf épisodes, où s'entremêlent paranormal, horreur et action. Serez-vous capables de relever le défi et de modifier le destin de l'humanité ?

leur route s'est dressé un monstrueux psychopathe, le Boucher, dont l'objectif était d'invoquer la Bête de l'Apocalypse...

D'un Vatican fanatique à un Tokyo lépreux, en passant par l'Égypte antique ou les anciennes Caraïbes, les PJ ont découvert que les poignards ont été confiés aux hommes pour vaincre la Bête, et qu'ils ne sont que les pions des deux formidables forces qui s'affrontent dans l'ombre.

Au terme d'une incroyable course contre la mort, ils ont finalement rejoint New York à la veille de l'an 2000 pour y affronter le Boucher, parvenu au sommet de sa puissance. La Bête a été défaite et le Boucher vaincu. Peu après, le cube s'est désintégré.

La première saison s'achève sur plusieurs énigmes : qui était le Boucher ? Pourquoi les PJ ont-ils été « choisis » ? Et par quelles sombres forces ont-ils été manipulés ?

### Chroniques du troisième millénaire

Janvier 2001. Les ultimes convulsions du millénaire défunt ont engendré une ère nouvelle, une fantastique machine vouée à l'accélération, impitoyable, sanguinaire... un monde torturé qui immole son âme sur l'autel de la puissance !

### Naissance de l'ordre nouveau

La crise de 1999 a laissé des cicatrices indélébiles. Depuis, l'humanité tombe en chute libre. Désorientés, les peuples cherchent refuge dans l'ésotérisme et le nationalisme, et le monde explose en factions extrémistes.

Les États-Unis sont, depuis les élections de 2000, sous la coupe d'un président charismatique et

conquérant, soutenu par d'implacables lobbies (comme la corporation Tetranova qui domine le marché informatique, ou l'inquiétante Church of Technomancy). L'Europe n'est plus qu'une mosaïque d'États au bord de la rupture. On assiste au retour de l'autoritarisme, sous le masque de la dictature ou sous celui de la monarchie absolue. Nombreux sont les pays qui, comme l'Angleterre, ont voté la loi martiale. La France s'enfonce dans une décadence raffinée. En Italie, les partisans de la néo-inquisition, ralliés au Pape Ramius, ont annexé le Vatican et Rome. Le continent africain, abandonné par l'Occident, est à l'agonie. Le Moyen-Orient s'enflamme et devient la zone de combat la plus dangereuse du monde. Enfin, l'Asie est écartelée entre un Japon asphyxié de technologie et une Chine écrasée de pauvreté.

## Science sans conscience

Paradoxalement, la science fait des bonds inquiétants, balayant toute éthique et déroutant les populations. Des innovations extraordinaires germent à travers la planète, la génétique semble rapprocher de jour en jour l'homme du Créateur, tandis que naît le SuperWeb, un réseau informatique surclassant l'antique Internet (il préfigure la future Matrice cyberpunk que les experts annoncent pour dans dix ans tout au plus). La plupart des connectés se contentent d'échanges par écrans interposés, mais déjà les premiers « cow-boys » cybernétiques s'immergent dans les trois dimensions de ce nouveau territoire virtuel. Dans cet espace d'expériences nouvelles, certains affirment avoir rencontré le Fléau, un monstrueux prophète venu annoncer l'arrivée du Dieu Sombre... et la fin des temps!


## Aux frontières du réel

Parallèlement, on assiste à une incursion du paranormal dans l'univers rationnel : observations d'ovnis, naissances étranges, pouvoirs psychiques et rêves prémonitoires de masse se multiplient d'un continent à l'autre. La réalité rejoint la superstition. L'époque est propice à l'émergence de sectes puissantes comme la Church of Technomancy qui, malgré de constants problèmes avec la justice, rassemble chaque jour davantage de fidèles.

À l'heure où les prophètes prédisent la Grande Conflagration, il n'y a plus que des anarchistes comme Time Bandit, le mystérieux pirate du Web, pour vouloir ranimer la flamme de l'espoir. L'humanité toute entière semble prise dans une tourmente qu'elle ne peut plus maîtriser. Une fois de plus, l'Apocalypse est en marche!

## Jouez en multimédia !

Pour faire du Réseau Divin une campagne à part, nous vous suggérons l'utilisation de deux aides de jeu à « effets spéciaux ».

● Comme au cinéma... Nous avons choisi de ponctuer le texte d'inspirations sonores destinées à renforcer l'ambiance d'un épisode. Pour cela, passez le disque indiqué pendant les scènes signalées par l'icône . Les bandes originales (BO) de deux films sont particulièrement importantes : celle de *Total Recall*, le « thème » du Réseau Divin,

et celle de *Hellraiser*, destinée à annoncer les apparitions du Fléau. Faites l'essai, vous ne serez pas déçu!


● Le SuperWeb chez vous grâce au 3615 Casus! Avec cette campagne, nous avons voulu tester la simulation de banques de données informatiques grâce au minitel. En effet, au cours de leurs aventures, les PJ consultent régulièrement des ordinateurs. En tant que MJ, vous avez le choix. Vous pouvez faire jouer ces scènes de manière traditionnelle, en révélant les infos fournies dans le scénario... ou « en vrai », en laissant les joueurs consulter le minitel où nous avons simulé différentes pages du Web. La marche à suivre est simple : il suffit de se connecter au 3615 Casus (1,27F/mn), d'aller au Sommaire et de taper un mot clef de trois lettres et/ou chiffres. Par exemple, les PJ ont accès à NewsNet, journal virtuel de 2001, grâce au code NIG. Les joueurs tapent alors 3615 Casus, puis Sommaire, puis NIG et les voilà en train de consulter les dernières nouvelles de janvier 2001! Tous les mots clefs sont donnés dans les scénarios, mais certains devront être découverts par les joueurs. Il leur suffit alors de réfléchir et de taper les trois premières lettres d'un mot (ex : ARM pour Armageddon). Vous voulez essayer? Tapez NIG, l'avenir vous y attend!

### Épisode 10

« LE DÉSERT EST UN NÉANT  
OÙ RÔDENT LES ESPRITS  
ET HURLENT LES ÂMES »

*Légende aborigène*

## Prologue

( BO de *La dernière tentation du Christ*.) Terri-toires du nord, Australie, 10 février 2001. Nuées de chaleur à la surface de l'asphalte. Relents du moteur en surchauffe et goût de poussière minérale. Le 4 x 4 des PJ souffre sur la Transcontinental Highway, une langue de bitume écrasée de soleil traversant un désert de roche et de vent. Songeurs, les personnages contemplant les tourbillons de sable tout en méditant sur les raisons qui les ont conduit ici...

Un an déjà que leur destin est lié à Sanctom, une année à observer le monde, à traquer les phénomènes paranormaux, à s'interroger sur ce millénaire qui s'annonce troublé, comme en témoignent les NewsNet du 20 janvier (3615 Casus, code NIG). Des témoignages de plus en plus abondants, venus des quatre coins de la planète, parlent de personnes faisant les mêmes rêves, peuplés d'un prophète ténébreux, le Fléau. Les rumeurs sur un sommet international pour lutter contre la crise mondiale et les incursions pirates sur le Web d'un certain Time Bandit, qui exhorte la population à ouvrir les yeux, ajoutent encore à la confusion.

Pour la première fois depuis les événements de 1999, les PJ ont senti que lord Wayne Prometeus était inquiet en leur confiant cette mission :

## La vérité est ici !

La campagne du Réseau Divin suit le principe des séries télévisées. De nombreux éléments de l'intrigue sont volontairement escamotés pour n'être révélés qu'au dernier moment. Rassurez-vous, les scénarios sont jouables tels quels. Mais si vous voulez tout savoir en avant-première, écrivez-nous (Casus Belli, Réseau Divin 2<sup>e</sup> saison, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75015 Paris) en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse. Nous vous enverrons les synopsis des épisodes suivants, les ultimes secrets et l'histoire intégrale du Réseau Divin, assortis d'aides de jeu inédites!

répondre au SOS de son vieil ami, Phillip Keüser, un ethno-archéologue, parti étudier le rite aborigène du Grand Rêve afin d'essayer de comprendre le récent phénomène des rêves de masse.

C'est ainsi que les PJ se retrouvent sur la route de TrucksTown 18, la dernière résidence connue du savant. C'est une ville-champignon érigée par une compagnie minière au nord de la réserve d'Ayers Rock. Composée de blocs préfabriqués et climatisés surnommés « Cold Rooms » (chambres froides), TrucksTown 18 abrite une population violente qui travaille à l'exploitation de filons sauvages ou à l'irrigation du désert. C'est un lieu sordide, écrasé par la canicule, véritable dépôt de technologies désuètes et d'humanité dégénérée. Un étrange point de départ pour une aventure qui va conduire les PJ aux confins du Réseau Divin...

## Le grand nulle part

« TrucksTown 18, 12 550 souls. » Sur l'écrêteau, un lézard crucifié. Dans les rues, des hommes à la peau tannée, la chemise auréolée de sueur, ivres de drogue et d'alcool. Les baraquements agglutinés dégoulinent de la poussière brune soulevée par le passage des véhicules : camionnettes à la peinture écaillée, 6 x 6 à énergie solaire et bulldozers rouillés...

Les PJ voudront certainement mener l'enquête. Profitez-en pour leur faire découvrir TrucksTown : rixes, duels de neutraliseurs électriques, agressions sous le regard corrompu des représentants de l'ordre, bar sordide avec sexe virtuel et combats d'animaux drogués... Voici ce qu'ils pourront glaner : Keüser a disparu depuis une semaine. Peu après, de curieux étrangers en manteaux noirs ont distribué de grosses sommes pour le retrouver et ont enrôlé un certain Seven Sins, un tueur notoire, avant de disparaître à leur tour. Il ne reste plus aux PJ qu'à se tourner vers le bloc 558, la dernière adresse de Keüser... Porte fracturée. Meubles brisés. Grésillements de la radio éventrée. Gémissements. Un aborigène, recroquevillé dans une flaque de sang. « Ss... San... Sanctom? » demande-t-il en hoquetant. Soudain... ( BO de *Mad Max II*.) Le mur explose. L'énorme calandre chromée d'un vieux Dodge fait irrup-



## L e Fléau

Monstrueuse chimère d'acier et de chair, il hante, depuis quelques mois, le sommeil de nombreux « surfeurs de Web » à travers la planète.

Dans d'atroces cauchemars, il apparaît comme l'apôtre du mal, mi-prophète, mi-bourreau, annonçant l'arrivée du Dieu Sombre...

Son impressionnante silhouette décharnée, drapée dans un linceul déchiqueté, semble flotter dans les airs. Mais le Fléau n'est pas une créature imaginaire et, depuis peu, il est entré sur la scène internationale à la tête d'un groupe terroriste.

Rares sont ceux qui ont pu contempler son visage couturé, hérissé de prothèses rudimentaires, sans connaître la caresse mortelle des lames greffées au bout de ses doigts. Le Fléau est l'ange de la mort de l'humanité qui l'a engendré...

Car en réalité, il s'agit de Randolph H. Drake (voir l'Épisode 7), ressuscité, « reconstruit » grâce aux technologies expérimentales de la Church of Technomancy, qu'il dirige toujours officieusement. Mais la science a ses limites, et il doit sans cesse renouveler certains de ses organes qu'il prélève sur ses victimes avant de se les greffer...



tion dans le bloc. Dedans, cinq hommes au regard halluciné, équipés de combinaisons en kevlar et d'armes automatiques. En quelques secondes, l'air est saturé d'une pluie de métal et de feu... Les PJ vont devoir fuir dans les rues de TrucksTown avec le blessé, tandis que leurs agresseurs (dont le fameux Seven Sins) rameutent une vingtaine de mineurs assoiffés de violence, les Dodgers. Organisez alors une course-poursuite entre les 10 pick-up trafiqués des Dodgers et leur véhicule. L'aborigène envoyé par Keüser, à moitié conscient, les guide. Utilisez toute la panoplie des films d'action : tirs de fusils à pompe, cascades, abor-

dages à pleine vitesse sur les quelques kilomètres de piste qui conduisent à la réserve d'Ayers Rock... S'ils parviennent à repousser les assauts de leurs poursuivants, les PJ atteignent une vaste étendue envahie d'éoliennes gigantesques, qui marque la frontière du territoire aborigène. À cet instant, la meute qui les suivait fait demi-tour.

## De vent, de feu, de terre et de sang

Mont Ayers Rock. Même jour. Écho des éoliennes sur le grès des refuges troglodytes. Beauté des corps des aborigènes couverts de peintures rituelles. Les PJ sont au cœur de la montagne, un des endroits les plus secrets d'Australie, avec Phillip Keüser. Ce dernier est venu ici afin de comprendre les rêves de masse à travers l'étude du Grand Rêve, un rite permettant d'atteindre un état de conscience divinatoire. Il a établi un curieux parallèle entre les techniques utilisées par cette tribu et celle du célèbre Nostradamus : la lecture de l'avenir dans une transe obtenue par la contemplation d'une eau agitée de mouvements réguliers... Mais ses recherches l'épuisent, et il fait sans cesse des cauchemars où la mort vient le prendre, sous les traits du Fléau. Certains racontent que ce monstre est réel, et peut-être même lié à la Church of Technomancy. Keüser n'en dit pas plus. Il est évident qu'il a peur. Ici, il se sent en sécurité, et il invite les PJ à assister à la cérémonie qui doit avoir lieu le soir même, au sommet d'Uluru (le nom indigène d'Ayers Rock). Si un PJ enquête auprès des autochtones, il apprendra que leurs chamans sont terrifiés, car « quelque chose de noir et de gigantesque évolue dans le monde des esprits ».

Plateau d'Uluru. Nuit. Hurllement du vent. Nuées hallucinogènes autour des cercles de feu. Crevasses de terre séchée sur la peau des danseurs.

Sous le regard des étoiles débute le Grand Rêve. Les PJ regardent les initiés remplir le bassin divinatoire. Alors, l'Ancien de la tribu s'approche. Le rythme des tambours s'accélère et la transe commence. L'Ancien jette une poudre ardente dans l'eau, libérant une épaisse vapeur. Il ouvre la bouche et... retombe, éventré, dans une énorme gerbe de sang!

(BO d'Helraiser.) Dans la fumée s'élève une monstrueuse silhouette, immonde amalgame de chair et d'acier aux mains bardées de lames démesurées. Le Fléau! Une dizaine de Technomancers jaillissent de l'ombre et le massacre commence. Ils ne partiront que lorsque Keüser sera mort. Organisez un combat cauchemardesque au sommet de la

montagne : lutte dans la fumée contre les tueurs dirigés par Seven Sins, atroces mutilations infligées par le Fléau... Rapidement submergé par les renforts aborigènes, le commando s'évanouit dans la nuit sans laisser de traces, abandonnant le cadavre de Keüser.

Si les PJ ont courageusement sauvé des vies, la tribu récompense les deux plus efficaces par des cadeaux de grande valeur : le talisman d'Uluru, protecteur des destinées (qui permet de refaire un jet de dé par jour) et un boomerang sacré (dégâts 1d10). Enfin, dans les affaires de Keüser, les PJ découvrent un fragment de la Onzième centurie

de Nostradamus, un manuscrit que l'on pensait perdu à jamais, ainsi que d'énigmatiques notes mentionnant l'appartenance de Keüser à une mystérieuse « conspiration Babel ». Il ne leur reste plus qu'à rentrer en Angleterre pour tenter d'éclaircir ces éléments avec lord Prometeus.

Épisode 11

« QUI HABITE LES SONGES  
NE MEURT JAMAIS... »

G. Schéhadé

## Futur tronqué, avenir sombre

(BO de X-Files.) Londres, 13 février 2001. Façades victoriennes noircies de fumigènes. Charge des URCA, les Unités de répression civile armée. Visions des rues qui s'embrasent, derrière les vitres de la limousine blindée qui raccompagne les PJ vers Sanctom. Puis la silhouette du manoir où les attendent l'énigmatique sourire d'un lézard et le parfum des orchidées noires... Le lendemain, lord Prometeus, très affligé par le récit des PJ, leur offre sa collaboration pour l'analyse des éléments dont ils disposent.

● **Church of Technomancy.** Cette puissante secte mondiale prône le développement des sciences parallèles au mépris de toute éthique. Elle est suspectée d'actions terroristes pour asseoir son pouvoir. Elle est privée de quartier général depuis la destruction du stade Tooms et la mort « officielle » de son fondateur R. Drake en 1999 (l'œuvre des PJ, voir l'Épisode 7. Si Drake a survécu à sa confrontation avec les personnages, il est « mort » peu après). Ses membres, insaisissables, utilisent l'espace virtuel et anonyme du Web pour communiquer.

● **Le Fléau.** Toute demande officielle de renseignement reste négative. Mais si les PJ font circuler une description sur le Web, ils obtiennent d'étranges réponses. Divers connectés affirment avoir vu le Fléau dans leurs rêves!

● **La Onzième centurie.** Sans vraiment le réaliser, les PJ ont mis la main sur un texte mythique. Le manuscrit de Nostradamus s'achève par une ultime prédiction, concluant l'ensemble de son œuvre :

« Lorsque l'étoile de feu viendra labourer les cieux du millénaire agonisant, Trois signes annonceront les Temps... L'Apocalypse d'abord, lorsque viendra la Bête, En Babylone naissant, par six épées défaite. Le second signe sera faux prophète, apôtre en rêve d'Armageddon, Frère contre frère il dressera, servant son dieu, le Démon. Le troisième sera son maître, sombre Seigneur des Agonies, Car à l'heure de la Grande Conflagration, L'Orient verra de l'homme, la folie ou la libération. »

● **NewsNet.** Principaux titres de l'actualité du 13/2/2001 (3615 Casus, code T2B):

— Le secrétaire général de l'Onu annonce la décision, ratifiée par plus de cent pays, d'organiser la plus grande réunion de chefs d'État de tous les temps! Ce colloque historique pourrait se tenir au Kenya. Il aura pour but de fixer une attitude consensuelle face à la dérive actuelle.

— Coup d'éclat sur le Web! Time Bandit, le mystérieux franc-tireur virtuel, a réussi à pirater l'affichage des aéroports internationaux pendant quelques secondes avec un curieux message: «Réveillez-vous! La mort est dans vos cauchemars. Il vous domine déjà!».

● **La conspiration Babel.** Rien sur Socrate ni ailleurs (à part la référence à Babel, la tour mythique que les hommes construisirent en un orgueilleux défi pour atteindre Dieu). Lord Prometeus, soucieux, se refuse étrangement à tout commentaire. En fin de journée, il reçoit un appel et peu après annonce qu'il doit sortir. Il serre chaleureusement la main des PJ et disparaît avec Iguane. C'est la dernière fois que les PJ verront leur ami vivant.

## Cauchemars

(♪ BO d'*Hellraiser*.) Sanctom, nuit du 14 février 2001, 5h 34. Les PJ gémissent dans leur sommeil. Souffrance. Membres entravés de fil barbelé, regard aveuglé de lumière blanche. Vision d'un pic montagnoux sous un soleil de plomb. Soudain, un visage, difforme, tronqué: les traits bouffis de métal et de cicatrices du Fléau! Torture des lames de rasoirs qui déchiquettent. Puis la voix du Fléau, gutturale, semblable au craquement d'un os broyé: «Tu n'es pas digne de contempler l'arrivée du Dieu Sombre». Ultime vision avant le supplice de l'aiguille qui s'enfonce pour coudre les paupières... Les PJ se réveillent en sursaut. Ils viennent de faire simultanément le même cauchemar! Laissez-leur quelques instants pour reprendre leurs esprits puis... tous les ordinateurs de Sanctom s'allument et affichent le message suivant: «5h 45. 1. 2. 3. Partez, croyez-moi. 4. 5. Car 6 est leur heure. Et ne contactez pas le philosophe. Time Bandit». Il reste moins d'un quart d'heure aux PJ pour fuir Sanctom avant l'attaque de deux URCA venues les arrêter, morts ou vifs! Quant à Iguane et lord Prometeus, ils ont disparu, ne laissant que ces quelques mots: «Si le voleur de feu doit s'éteindre, brisez ses chaînes. Wayne».

Lord Prometeus a été entraîné dans un piège organisé par le Fléau. Il suspectait quelque chose, d'où le message laissé aux PJ. Il y a une heure, on a retrouvé son corps désarticulé dans une ruelle, à côté de son fauteuil, le foie arraché! Le Fléau, manipulant certains membres de la police expéditive de 2001, a réussi à faire accuser les PJ de ce crime. Voilà pourquoi, à 6h 00 du matin, deux URCA, infiltrées par quelques éléments de la Church of Technomancy, s'apprêtent à donner l'assaut...

Organisez une chasse à l'homme au cœur de Londres. Recherchés pour meurtre, traqués par les Technomancers et Seven Sins s'il est encore en vie, les PJ vont connaître les joies d'une fuite sanglante dans la ville, avec poursuite sur la Tamise, vaine recherche d'un abri sûr... Bientôt, Sanctom est officiellement dissous, ses membres déclarés hors-la-loi, et le manoir mis sous scellés!



Développez l'épisode pour en faire un moment inoubliable de paranoïa: délations, traceurs placés sur les véhicules des PJ, filature par des hommes en noir...

Si les PJ tentent de retrouver la trace de Time Bandit, ils n'obtiennent aucun renseignement. En revanche, il a fait des émules. De petits groupes d'écoterroristes multiplient, en son nom, les opérations de mise en garde (tags sur les monuments, tracts...). Si les PJ oublient l'avertissement de Time Bandit et interrogent Socrate par modem (jouez cet épisode en temps réel grâce au 3615 Casus, code SC7), ils s'apercevront que la base de donnée est en cours d'effacement. Leur appel est immédiatement localisé. Les Technomancers passent à l'attaque dans le quart d'heure suivant! L'important est d'essayer de récupérer le corps de lord Prometeus, son fauteuil et ses affaires dans la morgue municipale. Si les PJ sont dans l'impasse, faites intervenir Iguane, qui se cache après avoir échappé au Fléau. Au pire, il fait jouer ses dernières relations à Scotland Yard pour tout récupérer et localiser les PJ. Il les entraîne alors vers un petit aérodrome du nord de Londres où ils décollent vers une destination plus calme...

## La mort du voleur de feu

(♪ BO de *Highlander*.) Skye Island, Écosse. Émeraude des plaines où roule l'écho des clameurs de guerres des clans. Ardoise des pierres séculaires où murmurent corbeaux et revenants... Les PJ pénètrent dans l'ultime base de repli de lord Prometeus: une étrange demeure victorienne sur pilotis, au bord d'un lac brumeux. Ici aussi, les orchidées noires s'épanouissent et s'agitent parfois, comme sous la caresse invisible de leur défunt maître.

Les PJ vont pouvoir faire une pause salutaire (équipements similaires à Sanctom, sauf Socrate,

remplacé par une somptueuse bibliothèque). Puis Iguane les conduit dans une chapelle réfrigérée où repose le corps de leur ami, à jamais enchaîné à son fauteuil. C'est le moment de se rappeler le mot de Prometeus. En brisant les «chaînes» (le fauteuil du «voleur de feu» (Prometeus, voir la légende de Prométhée), les PJ vont découvrir une puce informatique glissée dans la structure chromée. Elle contient un ultime message audio de leur ami: «Seigneur, c'est lui... il coupe les têtes... la conspiration Babel... Nous n'aurions jamais dû... vous devez savoir... Trouvez le Dr Payne... Plongez dans votre passé...»

En se connectant au Web (3615 Casus, code M2V), les PJ apprennent que le Dr Helena Payne est la descendante du tristement célèbre Pr Lester Payne, qui travailla pour les nazis dans les années 30 et 40. À l'instar de son grand-père, c'est une brillante généticienne, mise au ban de la communauté scientifique pour ses travaux «limites» sur les mutations humaines. Des extraits de journaux digitalisés montrent une splendide jeune femme au regard absent. Son laboratoire est situé sur une île des Bahamas... Coïncidence? C'est précisément l'endroit où les PJ se sont connus, bien des années auparavant, lors de l'accident qui les a tous réunis autour de lord Prometeus (voir l'Épisode 1). Deux excellentes raisons pour aller voir sur place...

## La conspiration Babel

(♪ BO de *Waterworld*.) Bahamas, février 2001. Marée de déchets flottant à la surface des eaux translucides. Béton des complexes touristiques balafrant la végétation malade. Le paradis a contracté la gangrène... Laissez les PJ arpenter les rues nauséabondes des bidonvilles agglutinées aux grands hôtels pour une rapide enquête. S'ils cherchent l'hôpital où ils ont jadis séjourné, bien avant le début de l'histoire du Réseau Divin, ils s'aperçoivent qu'il n'a jamais existé. Tous

## L es corps d'emprunt

Remplacez les fiches des PJ selon la procédure détaillée dans l'Épisode 3 (voir CB n° 100).

● **Sysime**, géant aveugle. Humain, 22 ans, FOR 19, TAI 21, CON 19, DEX 10, APP 9, PV 20. Vision sonar 100 %, Armes blanches 80 %. C'est lui qui a le cube (qui, cette fois, a fait le saut avec les PJ).

● **Sashrah**, artiste kinétique et compagne d'Orphée. Humaine, 28 ans, FOR 12, TAI 11, CON 10, DEX 14, APP 16, PV 14. Faire disjoncter un système électronique 70 %, Télékinésie 60 %

● **T4**, cyborg de combat. Humain modifié, 21 ans, FOR 21, TAI 15, CON 18, DEX 18, APP 4, PV 21. Bras artificiel avec armes blanches multiples (1d10), Armes énergétiques 70 %.

● **Édipe**, pilote d'ikhar. Humain, 32 ans, FOR 13, CON 12, DEX 18, APP 10, PV 20. Pilotage 80 %, Armes énergétiques 60 %.

● **Atlas**, ogre cannibale. Humain dégénéré, 20 ans, FOR 21, TAI 18, CON 16, DEX 14, APP 5, PV 18. Armes blanches 70 %.

● **Nausica**, orpheline du 5<sup>e</sup> cercle. Humaine, 12 ans, FOR 8, TAI 8, CON 10, DEX 20, APP 14, PV 21. Sentir le danger 70 %, Dissimulation 90 %.

leur souvenirs de l'époque sont fictifs! Si des PJ tentent une exploration de leur subconscient sous hypnose, ils récoltent des flashes (laboratoire, technologies étranges, lord Prometeus) et une solide migraine. Sur ces quelques semaines, leur mémoire a été totalement effacée!

Par ailleurs, une descente dans les bas-fonds leur permet d'obtenir la localisation de la résidence du Dr Payne : une île privée, au large. Mais personne ne les y conduira. De nombreuses légendes circulent, disparitions inexplicables, leurs sous-marines, monstres anthropophages... N'oubliez pas que nous sommes tout près du Triangle des Bermudes!

(♪ BO de *X-Files*.) Plus tard, sur l'île. Accostage, silence. Craquements du ponton conduisant vers une splendide demeure. La porte est entrouverte. Bourdonnement de milliers de mouches qui s'envolent : dessous, les restes boursoufflés du Dr Payne!

L'inspection de la propriété révèle un massacre datant de plusieurs jours : corps pourrissants, façade dévastée et documents brûlés. L'examen des cadavres indique que c'est l'œuvre du Fléau et de ses hommes. Certains éléments de l'installation devraient étonner les PJ : présence de discrètes pompes à air s'enfonçant dans l'eau, matériel de plongée et surtout absence d'équipement scientifique. Et pour cause, le laboratoire du Dr Payne est situé cinquante mètres plus bas, sous la mer! Justement, les PJ disposent de tout le matériel nécessaire pour plonger.

(♪ BO de *Abyss*.) Leur écarlate de l'éclairage d'urgence. Des tonnes d'eau pèsent sur les parois du dôme. Sas d'accès, chuintement de la décompression, entrée dans les coursives obscures. Les PJ émergent au centre du laboratoire. Ce dernier est organisé comme une étoile de mer dont les « bras » sont reliés entre eux par des couloirs blindés. Laissez-les explorer ce sanctuaire où Payne jouait avec la nature : modification de l'ADN, création de nouvelles espèces marines par recombinaison génique, clonage humain, etc. Raclements sur les parois métalliques. Grognements. Soudain, une créature se jette sur eux : un organisme en constante mutation, indescriptible, bardés d'appendices chitineux et affamé depuis une semaine! C'est le moment d'engager un combat dans la pénombre des coursives avec trois créatures similaires. Les PJ vont devoir s'organiser pour repousser l'assaut et localiser l'appartement de Payne. À l'intérieur, une plaque gravée dit : « N'étudie point les monstres, ou tu deviendras monstre. Si tu regardes au fond de l'Abîme, l'Abîme aussi regarde en toi ». Derrière se trouve un coffre-fort avec codage alphanumérique. Le code d'ouverture est « Babel ». Tout autre code libère un gaz neurotoxique (CON x3 ou hallucinations : le PJ tente de tuer ses partenaires et de se précipiter vers la surface). Dedans, un fichier étiqueté « Conspiration Babel » contient une photographie montrant le Dr Payne, Keüser et lord Prometeus sur un plateau désertique jonché de ruines inidentifiables. Mais le plus incroyable est un dossier médical complet sur chaque PJ, avec leurs antécédents, leurs cartes d'identité génétiques, des scanners du corps entier... et le résumé d'une opération neurochirurgicale mentionnant des prélèvements cérébraux!

Nul doute qu'après ça, les PJ se feront faire un examen médical complet. Rassurez-les, ils ne portent aucun implant, et leur cerveau ne présente aucune anomalie. Leur microbiopsie cérébrale est sans conséquence. Qui finançait ces recherches? Mystère, l'enquête se perdra dans les hautes sphères du pouvoir, dans l'ombre de la conspiration Babel...

## Retour sur le Réseau Divin

Après de telles révélations, faisons le point. Lord Prometeus est mort, Sanctom n'existe plus ou presque, on a effacé une partie de la mémoire des PJ, et le Fléau prophétise la venue du Dieu Sombre dans ce millénaire qui marche droit vers l'Armageddon! Laissez les PJ souffler dans leur demeure écossaise de Skye, puis...

(♪ thème du Réseau Divin : BO de *Total Recall*.) Soudain, la lumière baisse autour des PJ. Une lueur rougeâtre apparaît dans les airs, pulsant à un rythme malsain. Les PJ retiennent leur souffle. Une forme se matérialise, c'est... le cube d'iridium! Mais il semble différent, maléfique... Des faisceaux incandescents en jaillissent et frappent chaque PJ, balayant un quadrillage lumineux sur leur peau.

Des chiffres défilent, et leurs esprits sont aspirés! Lettres écarlates aveuglantes : « Bienvenue sur le Réseau Divin. Procédure de transfert engagée. Prochain Nexus : Dante... »

Épisode 12

« SUR LES MONDES DÉTRUITS, DORT LE TEMPS IMMOBILE »

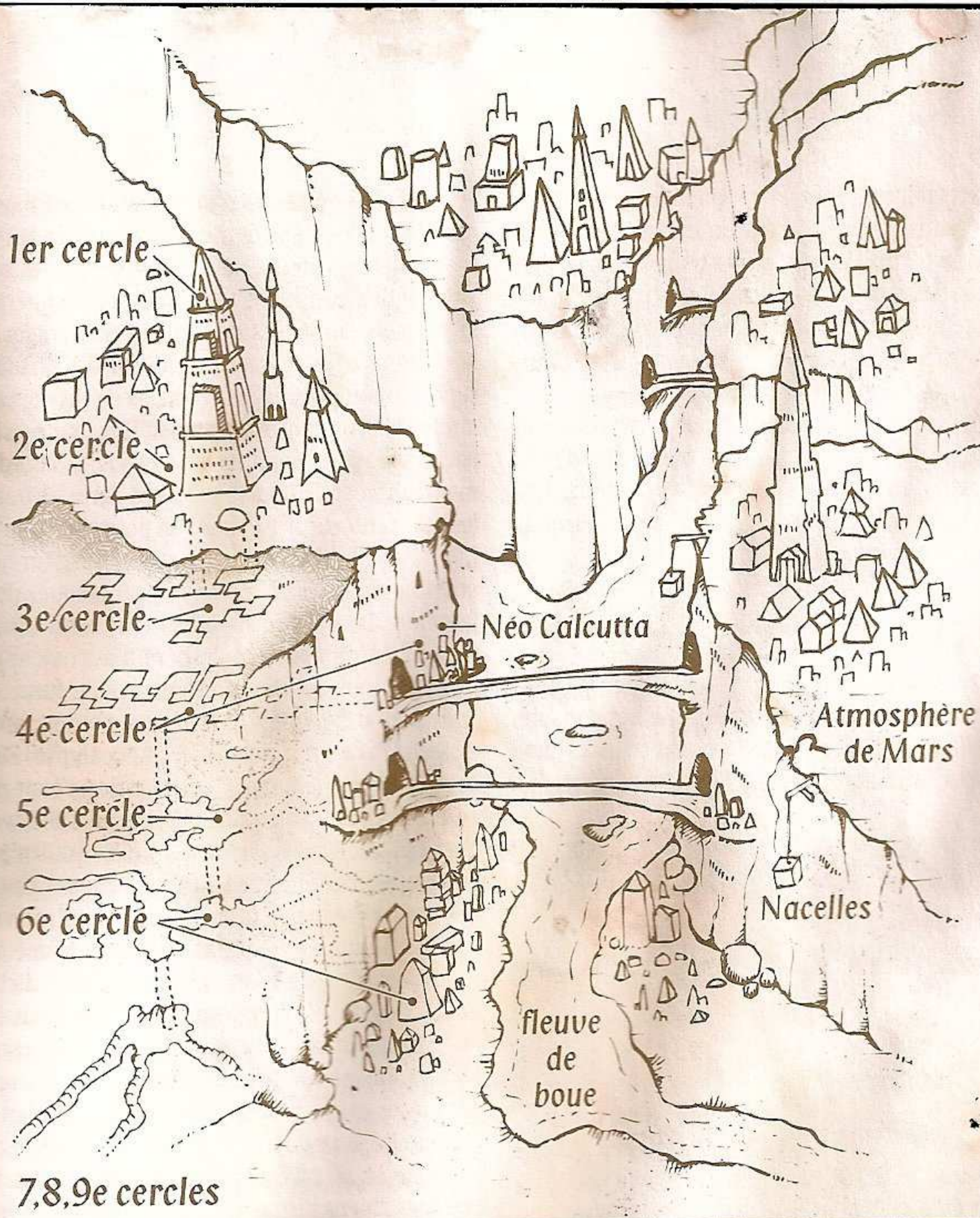
N. J. L. Gilbert

## Résurrection en enfer

Réincarnation... Froid. Odeur d'ozone et pénombre chromée. Sensations inconnues : échos métalliques, absence de pesanteur, mouvement. Mouvement? Éveil. Chaque PJ repose nu, en suspension dans un cercueil de glace se déplaçant vers un groupe de « droïdes » lévitant dans les airs : des séraphides (voir le *Générique*). Dans l'autre sens reviennent des cubes translucides emplis d'organes humains... Les PJ se réveillent dans les corps fraîchement décédés de candidats à la dissection! Ils sont au cœur d'une crèche de résurrection, une titanesque cathédrale-entrepôt où s'accumulent des centaines de cadavres noyés de vapeurs d'azote liquide : désarmés, déshabillés et conditionnés à un bout de la chaîne, ils sont débités à l'autre bout.

Dès que les PJ quittent leurs fragiles cercueils, deux séraphides, bardés d'instruments chirurgicaux, fondent sur eux. Engagez alors une course contre la mort dans la lueur des crucifix-lasers : cache-cache mortel derrière les fresques de circuits imprimés, explosions... Il faudra récupérer du matériel (trois arbalètes énergétiques (2d6); quatre grenades à antimatière (6d6); un électro-fouet (1d10, immobilisation sur 1-30%); deux fusils à plasma (2d10, 10 charges), et des vêtements protecteurs (+1d6PV), puis fuir dans les coursives et faire sauter l'unique porte vers l'extérieur.

(♪ BO de *Total Recall*.) Reflets des nuages rouges dans l'obsidienne des tours aveugles. Mélodie des prières au dieu Iridiom. Une centaine de khérubims se prosternent devant trois seigneurs elohims. Les PJ viennent de déboucher sur le parvis d'une splendide cathédrale high-tech, au beau milieu du deuxième Cercle de Dante (voir le plan et l'encadré *Dante ou l'ultime châtiment*). Ils sont sur Mars, quelque part au quatrième millénaire! Soudain, une dizaine d'ombres obscurcissent le ciel. Une escadrille d'ikhars, des planeurs solaires, crachent leur bombes artisanales sur la cérémonie, tandis qu'une horde d'humains loqueteux envahit le parvis. En quelques secondes, les PJ sont au cœur d'une mêlée sanglante! Il va leur falloir choisir un camp, survivre au milieu des explosions et des tirs de lasers, combattre au corps à corps avec les redoutables khérubims, etc. Leur seul espoir est de suivre Orphée, un personnage charismatique venu chercher celle qu'il aime : Sashrah, dont l'un des PJ occupe le corps! Il faut prendre place dans un planeur, s'enfuir en suivant l'ikhar d'Orphée, résister aux assauts meurtriers des séraphides ou à l'abordage en plein vol d'un khérubim équipé d'une combi-jet... Jusqu'au moment où, du ciel ténébreux de



## Dante ou l'ultime châtiement

Ultime cité des hommes, Dante est une monstrueuse mégapole rongée la surface de Mars. En effet, depuis décembre 2874, la Terre a définitivement été désertée par les quelques milliers de survivants des catastrophes technologiques qui ont ravagé la planète : guerres bactériologiques, incidents nucléaires et holocauste génétique. À présent, les derniers humains végètent dans l'atmosphère toxique de la planète rouge partiellement terraformée, la Terre fait partie des superstitions et l'on vénère le dieu Iridiom, omniprésente menace... Les maîtres de cette humanité moribonde sont les elohims, les seigneurs ténébreux qui guident le peuple, faisant respecter le culte du dieu et gardant les secrets de la « magie scientifique ». À leurs côtés, les khéribims, tueurs revêtus de combinaisons mimétiques, font régner un ordre impitoyable. Ils sont secondés dans leur tâche par les séraphides, de redoutables machines programmées pour la torture et le meurtre. Quant au bétail humain, il vit dans l'ignorance et s'entasse dans de misérables habitations troglodytes. Pour eux, la survie est un défi de chaque jour : rongés par les maladies génétiques, un écosystème instable et les radiations cosmiques, ils se terrent, fuyant le regard divin et mortel.

La ville est organisée en neuf quartiers ou Cercles (voir le plan). Le premier abrite les tours orgueilleuses et les dômes à facettes illuminés des elohims. Le deuxième et le troisième sont le domaine des khéribims, qui veillent sur les gigantesques installations technologiques, crèches de résurrection et cathédrales de rédemption. Puis viennent les trois Cercles alloués aux simples humains. Le quatrième est le Cercle de Vie, lieu des échanges commerciaux, interface entre les niveaux supérieurs et les deux Cercles d'habitations troglodytes où s'entassent les castes inférieures qui s'entre-tuent au moindre prétexte... Sous le sixième Cercle commence le monde d'En-Bas, trois Cercles souterrains d'où personne ne revient jamais. De nombreuses légendes parlent de monstrueuses créatures mutantes, d'épidémies atroces et d'un gigantesque labyrinthe conduisant au domaine de l'ange déchu...

Toute la vie est réglée par les principes des elohims, basés sur le culte des morts. En effet, le cadavre est un bien précieux, car il est source de matériel génétique et de substances non synthétisables. Aussi les morts sont-ils remis aux khéribims qui les déposent au cœur des crèches de résurrection où leur chair est censée servir à de nobles desseins. En fait, ils sont utilisés pour régénérer les tissus des elohims et de leurs serviteurs, et sont utilisés pour « nourrir » le dieu Iridiom. L'ADN cérébral extrait des corps est envoyé en orbite, par sonde automatisée, vers le domaine céleste où Iridiom règne à jamais...

Mars, tomberont de formidable faisceau lasers, réduisant à néant la rébellion et endommageant l'ikhar des PJ dans un abominable fracas. La colère du dieu Iridiom vient de châtier les hérétiques...

### Le bétail humain

Impact. Atterrissage de fortune sur une lande vitrifiée. Cris de la foule. Ombres des monuments qui s'effondrent. Les PJ viennent de se crasher sur Néo-Calcutta, le souk labyrinthique du quatrième Cercle! Déroutés, ils sont rapatriés d'urgence par les Rêveurs d'Abîmes, les amis d'Orphée, ceux-là même qui ont organisé le raid sur le deuxième Cercle afin de récupérer Sashrah. Les PJ

vont alors découvrir toute l'horreur de la condition humaine dans les Cercles inférieurs. Errant au cœur d'une ville souterraine de violence et d'acier, les derniers hommes survivent comme des animaux primitifs sous l'œil omniprésent des écrans géants rappelant les préceptes du dieu Iridiom...

Orphée s'efforce de répondre aux questions des PJ, mais n'hésitez pas à distiller les principales informations au cours de péripéties mouvementées : découverte de la jungle urbaine par des agressions multiples, participation à des joutes violentes (duels de mini ikhars entre les parois escarpées des gorges martiennes, courses à mort de wagonnets miniers à répulseurs), affrontements avec les mutants désespérés du sixième

### La malédiction de l'ange déchu

« Et dans un maelström de feu, l'ange descendit du ciel. Chair de la chair divine, créature du dieu Iridiom, il vint dans l'ultime cité ressusciter l'espoir. Le dieu, courroucé, lança ses hordes maudites pour l'anéantir. Mais l'ange, emportant un artefact divin, s'enfonça dans les entrailles de la planète rouge. Et il est dit qu'un jour, il quittera le Cercle ultime pour vomir le chaos... »

Extrait des « Paradoxes divins », par Orphée.

L'humanité agonisante, assassinée par le Dieu Sombre, a repris un ancien mythe, celui de l'ange déchu. Son culte nihiliste se répand chez tous ceux qui refusent cet enfer. Certains se transforment en kamikazes pour mourir avec leurs bourreaux, d'autres prônent l'anéantissement total, ou se suicident pour ne pas donner leurs gènes à Iridiom. Orphée, et quelques autres, se cachent ainsi désespérément la vérité, à savoir que tout espoir est mort depuis longtemps. Mais l'ange déchu est pourtant bien réel. Il a été effectivement créé par Iridiom, et les PJ l'ont maintes fois rencontré sous le nom du... Boucher ! Après avoir volé un cube à son dieu créateur, le Boucher s'est écrasé sur Dante pour lever une résistance. Il a dû fuir au cœur de la planète, dans le neuvième Cercle, où il attend ceux qu'il a attiré ici, ses adversaires d'hier qui vont lui permettre de poignarder Iridiom : les PJ !

Cercle... Et surtout, n'oubliez pas qu'en surface, tous les serveurs du dieu Iridiom sont à leur recherche, et qu'ils n'hésiteront pas, à la moindre délation, à investir les quartiers les plus reculés : combats sanglants dans les ruelles aveugles, embuscades au cœur de la foule... Vous pouvez développer cet épisode à loisir, tout en signalant aux PJ que le cube semble les contraindre à descendre rapidement vers les profondeurs. En effet, plus ils restent près de la surface, plus ils s'affaiblissent (-2 en FOR et CON par jour) et moins le cube est lumineux. Cela devrait les pousser à se diriger vers le monde d'En-Bas...

Pour cela, Orphée leur fournit un petit tunnelier à forage laser. À partir du septième Cercle, tout n'est que galeries minières à moitié effondrées, hurlements sordides et obscurité moite. Organisez une laborieuse et sanglante épopée. Les PJ traversent le territoire des Fangeux, une horde de

mutants dégénérés et anthropophages qui les traquent sans répit à travers un dédale de boyaux minéraux. Puis ils parviennent sur les rives d'un torrent de boue radioactive (-1PV/mn), qui conduit directement au dernier Cercle. Il faut fabriquer un radeau de fortune, affronter les rapides tumultueux, passer de vertigineuses cascades...

Enfin, les personnages atteignent le territoire de l'ange déchu, un gigantesque labyrinthe d'obsidienne où dorment les grands vers d'ombre, ultime défi (voir le *Générique*) avant de pénétrer au cœur de leur propre destinée...

## Poussière d'ange

Soufre et fournaise. Lueur sanglante. Ultimes concrétions minérales. Soudain, une lumière, crépusculaire, malade. Pulsations du cube, comme un cœur qui s'accélère. Les PJ viennent de péné-

trer dans les entrailles d'une gigantesque navette spatiale écrasée au cœur des cavernes de Mars! Il ne subsiste qu'un fragment du vaisseau. Ses courbes vides confluent vers une pièce sphérique aux parois couvertes de milliers d'ouvrages. Ce sont des textes religieux volés au dieu Iridiom, représentant plus de vingt siècles de mythes néo-chrétiens. Au centre se dresse une impressionnante silhouette portant chapeau à larges bords et manteau noir : le Boucher! Mais à l'arrivée des PJ, les restes du corps tombent en poussière. Alors... (BO de *Total Recall*.) Lueur diaphane d'un hologramme dérégulé : une forme gigantesque, floue, familière. Puis la voix du Boucher : « Bienvenue en enfer, bâtards de Dieu! J'espère que vous appréciez, car tout ceci est votre œuvre, le futur que vous avez provoqué! Un futur qui n'aurait jamais existé si j'avais pu déclencher l'Apocalypse! Beaucoup auraient péri, mais leur sacrifice n'était rien, et le monde aurait eu une chance. En 1999, vous avez cru sauver vos semblables, mais vous n'avez été que les marionnettes du dieu Iridiom. C'est lui qui vous a envoyé le premier cube pour me vaincre! Mais la partie n'est pas terminée! Même si je suis mort, il reste mon cube, votre malédiction finale. Désormais, votre esprit est à moi, vous êtes mes armes vivantes, et vous allez lutter contre Iridiom. J'ai interprété les Écritures : la charnière du XX<sup>e</sup> siècle est le moment du dernier combat de l'humanité, et les acteurs ne sont pas tous entrés en scène. Là où j'ai échoué, un messie réussira. Partez, mes chiens de guerre, partez chercher le messie, et préparez-vous à l'Armageddon! »

## Épilogue

Les derniers éclats de la voix du Boucher s'éteignent tandis que les ultimes images du message se bloquent, figeant à jamais le spectre du Boucher dans un rictus muet... Les PJ ont levé un grand pan de l'énigme du Réseau Divin. Ils connaissent l'origine du Boucher, ses motivations dans le déclenchement de l'Apocalypse et ils savent qu'ils sont en partie responsables de la genèse du dieu Iridiom. Mais il leur manque encore de nombreuses pièces de ce gigantesque puzzle. Pourquoi les PJ sont-ils au centre de cette intrigue? Que signifie la falsification de leur passé? Et que sont en réalité le messie, l'Armageddon et le dieu Iridiom?

(BO de *Total Recall*.) Cube activé. Faisceaux incandescents de lumière pourpre. « Nexus Dante achevé. Retour enclenché. » Ultime vision d'Orphée gravissant les marches du premier Cercle en portant le corps livide de Sashra, son amour perdu. Puis les PJ s'engouffrent dans le maelström du temps, droit vers l'Armageddon...

Christophe Debien et Patrick Bousquet  
illustration : Éric Puech  
plan : Cyrille Daujean

## GÉNÉRIQUE

### Pour le Réseau Divin

#### ► Les mineurs

Trait moyen 10. PV 9.  
Fusil à canon scié 50% (2d6), Machette 55% (1d6).

#### ► Le Fléau

FOR 21 CON 20 TAI 18 DEX 18  
INT 18 POU 20 APP 1 PV 45

B/M Dmgs +1d6

Compétences : Armes blanches 75%,  
Autres armes 40%, Disparaître  
mystérieusement 80%, Chirurgie 70%,  
Donner des cauchemars 200%.

Équipement : Crâne et corps écorchés vifs,  
incrustés de plaques de métal, lames de rasoirs  
de 30 cm aux deux mains (2d6), prothèses  
disparates (vision nocturne, infrarouge,  
communication sous toute ses formes),  
armes automatiques (2d6).

Pouvoir : Aura hallucinatoire. Grâce à un  
dispositif d'émission d'ondes neurosynchrones,  
il induit un « brouillage » des informations  
reçues par le cerveau de ses victimes,  
modifiant leurs perceptions : ainsi, il semble  
flotter au-dessus du sol, apparaître de nulle  
part, prendre le visage d'un être cher...

#### ► Seven Sins

Redoutable tueur, il est atteint  
d'une dégénérescence génétique qui lui  
permet d'étirer ou contracter son corps  
pour passer dans des gaines d'aérations  
et autres espaces étroits...

FOR 16 CON 14 TAI 16 DEX 18  
INT 12 POU 10 APP 10 PV 16

Compétences : Armes à feu 60%.

Équipement : Magnum 6.66 trafiqué en plastique  
polymère indétectable (inutilisable après  
100 coups), balles blindées (3d6) et visée laser  
(+10% en tir), veste et pantalons en peau  
de serpent (renforcés au kevlar, +1d8PV).

#### ► Technomancers

Portant de longs manteaux en kevlar noir  
(+5PV), ils se ressemblent étrangement,  
comme issus d'un même clone.

Trait moyen 12. PV 13 +5.

Uzi 40% (1d10), Revolvers 40% (1d8).

#### ► URCA

Trait moyen 9. PV 9.  
Fusil d'assaut 35% (1d8).

#### ► Les créatures du laboratoire

Trait moyen 10. PV 12.  
Crocs 40% (1d6), Griffes 50% (1d6/1d6),  
Queue 30% (1d4).

#### ► Elohim

Humains dégénérés, multigreffés pour  
atteindre la vie éternelle. Ils sont enveloppés  
de voiles diaphanes et d'un champ énergétique.  
Trait moyen : 16. PV 28 (champ énergétique  
compris).

Poings énergétiques 90% (2d6).

#### ► Khéribims

Cyborg semi-humains portant  
des combinaisons mimétiques  
(-30% aux chances de les toucher).

Trait moyen 12. PV 20.

Faux énergétique 80% (1d10).

#### ► Séraphides

Droïdes volants bardés d'appendices  
déployables, contondants, tournants  
ou à projectiles.

Trait moyen 14. PV 16.

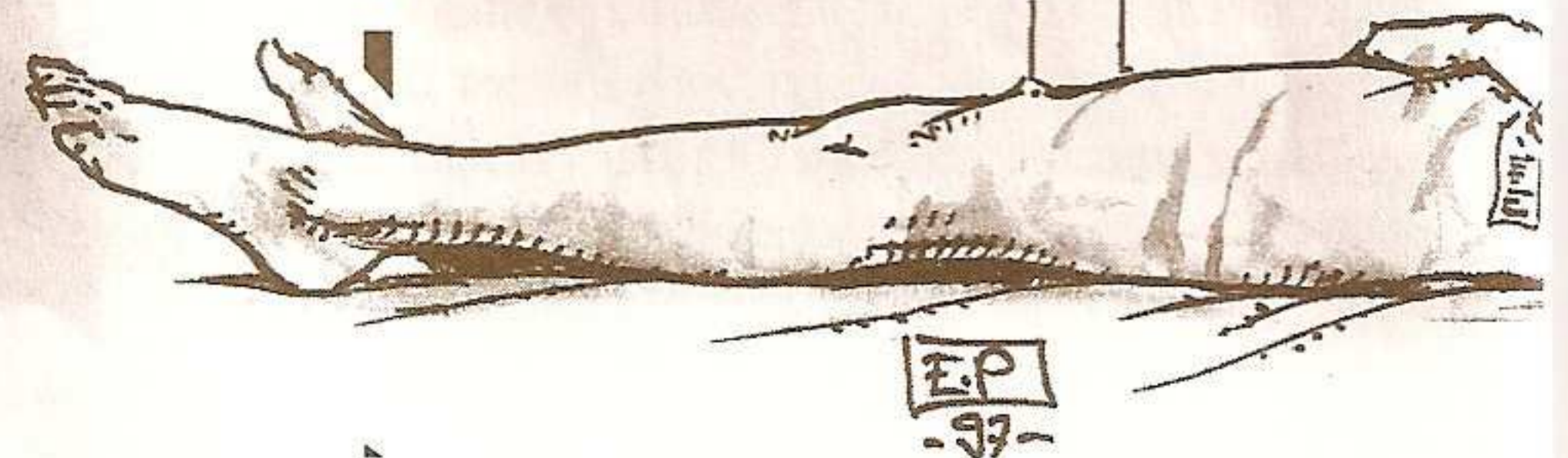
Instruments chirurgicaux 80% (2d6),  
tirs énergétiques 70% (1d6).

#### ► Fangeux

Trait moyen 12. PV 12.  
Armes primitives 60% (1d6).

#### ► Vers d'ombre

Trait moyen 30. PV 40.  
Gigantesques, lents et aveugles,  
ils ne perçoivent que les bruits.  
Entendre proie 50%,  
Avaler 40% (-3PV/round).



# Pense-bête de gestion de combat pour Shadowrun

Amis samourais des rues, ne mourrez plus idiots !  
Faites mieux, ne mourrez plus du tout !

Cette aide de jeu, destinée aux joueurs et aux MJ de Shadowrun, présente sous forme résumée les principales étapes du combat.

## L'initiative

Les actions se résolvent par ordre décroissant d'Initiative, phase par phase. Si deux personnes doivent agir à la même phase, celle qui a la meilleure Initiative pour ce round agit en premier. Si les deux Initiatives sont égales, la personne qui a la meilleure Réaction ajustée agit en premier. Si les deux Réactions ajustées sont égales, la personne qui a la Réaction naturelle la plus élevée agit en premier. Si les deux Réactions naturelles sont encore égales, les deux personnes agissent simultanément.

## Agir

● **Les bases.** À sa phase, les réserves de dés d'un personnage se rafraîchissent, et il peut agir. Un personnage agit une fois. Il a le droit à une action Complexe OU à deux actions Simples. Donner un coup au corps à corps, quelle que soit la situation ou l'arme, est toujours une action Complexe.

● **Actions multiples.** Une fois qu'elle a agi, une personne n'agit à nouveau que 10 phases plus tard. Exception : les actions Libres peuvent être exécutées n'importe quand, mais à raison d'une seule par round et par personne. On ne peut uti-

liser d'action Libre avant son Initiative normale qui si l'on bénéficie d'une action retardée depuis le round précédent (voir plus bas). Les actions classées comme Libres peuvent être utilisées plus d'une fois par round, mais une fois que le personnage en a utilisé une, les autres actions Libres deviennent des actions Simples et comptent comme telles.

● **Tirer le plus vite possible.** Il est possible de dégainer rapidement une arme à feu et de tirer, le tout dans la même action Simple. Il faut réussir un jet de Rapidité. Seules les armes de la taille d'un pistolet peuvent être dégainées ainsi.

● **Le métal est plus fort que la chair.** Les actions utilisant la cybernétique sont des actions Libres. Sortir ses griffes pour se défendre alors que l'on a son fusil d'assaut à la main est donc une action Libre !

● **Les actions retardées.** Un personnage peut choisir de ne pas agir lorsque c'est son tour de le faire, et d'attendre un événement quelconque pour utiliser son action. S'il ne l'utilise pas dans les 10 phases qui suivent, elle est perdue. S'il l'utilise, son action suivante prendra place 10 phases plus tard. Si un personnage retarde son action en fin de round, il aura le droit de l'utiliser en premier au round suivant, même si normalement, il ne peut atteindre des scores d'Initiative aussi élevés. En contrepartie, son action suivante aura lieu 10 phases après celle où il a effectué son action retardée, ou à son initiative normale du round (prenez la plus tardive de ces deux possibilités).

## Les déplacements

On peut marcher ou courir en plus de toutes les autres actions (Libres, Simples et Complexes), mais cela occasionne des malus à toutes les actions entreprises : +1 quand on marche, et +4 lorsque l'on court.

On ne peut courir qu'une fois par round, quel que soit le nombre d'actions que l'on a.

Cette règle peut toutefois être oubliée, si vous voulez des combats plus « cinématographiques ».

Un personnage effectue la tota-

lité de son déplacement entre deux actions, donc en 10 phases. Pour calculer où il se trouve à un instant précis entre le départ et l'arrivée, il suffit de savoir qu'il parcourt 1/10<sup>e</sup> de la distance totale à chaque phase.

Un personnage qui court peut augmenter la distance parcourue en lançant un jet de Rapidité (4). Chaque succès rajoute 1 en Rapidité pour le calcul de la distance parcourue pour cette action.

## Sortez couverts

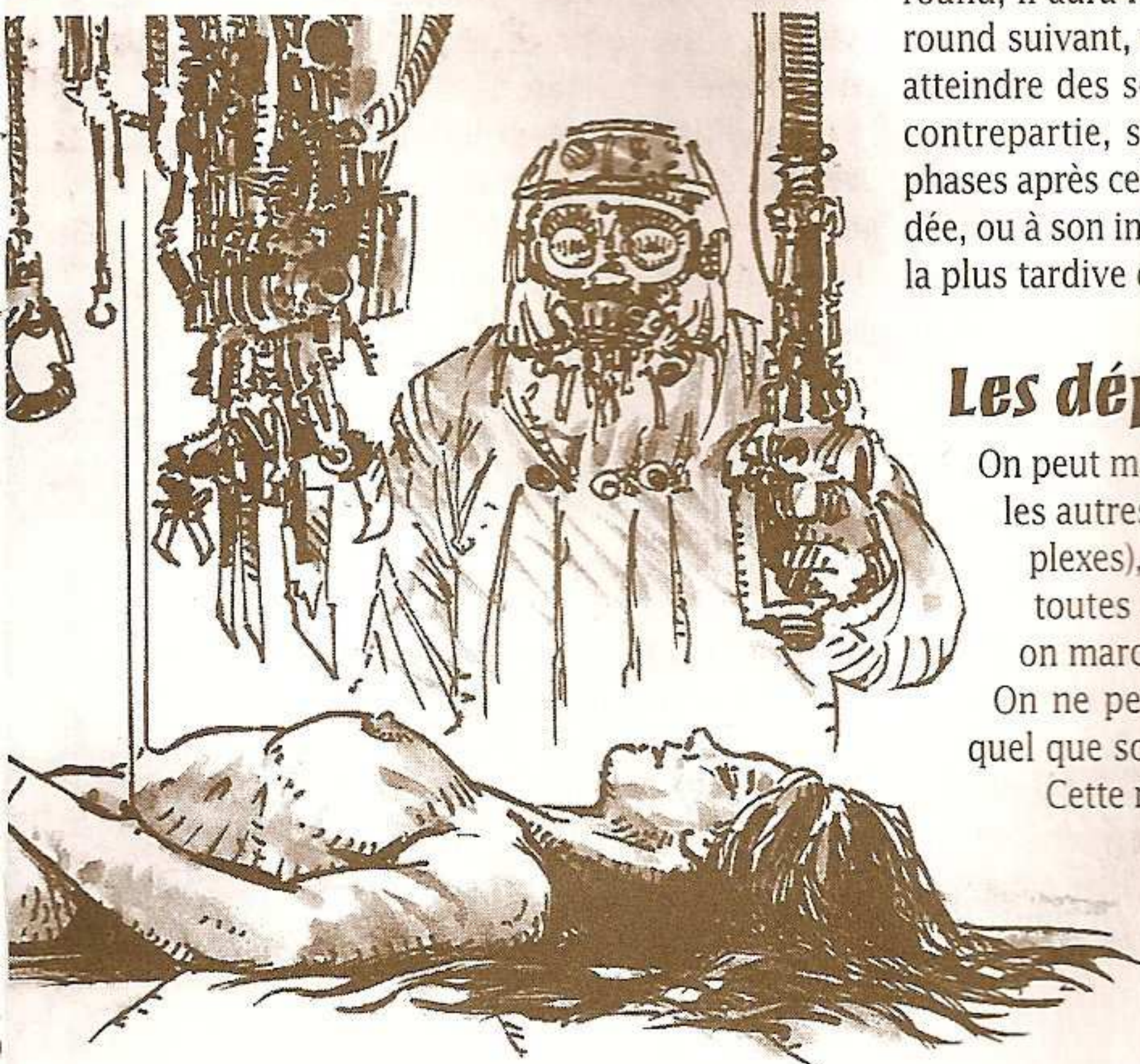
Une personne se protégeant déclare le malus qu'elle souhaite donner aux adversaires qui lui tirent dessus (les malus affectent également les sorts). Elle subit elle-même la moitié de ce malus pour toucher ses adversaires. On ne peut infliger un malus supérieur à +6 à ses adversaires, et donc s'imposer un malus supérieur à +3.

## Les tirs de suppression

Un tir de suppression est dirigé contre une zone définie. Pendant la phase où il a lieu et les 9 phases qui suivent, toute personne qui passe dans la zone peut être touchée par les balles. Chaque balle couvre un mètre carré, mais on peut choisir de mettre plus d'une balle par mètre carré, afin d'augmenter l'efficacité du tir. La zone ainsi couverte par le tir de suppression doit être d'un seul tenant, et non divisée en plusieurs parties. Pendant les 10 phases où le tir est effectif, toute personne se trouvant dans la zone couverte est susceptible d'être touchée. L'attaquant lance un jet de toucher avec un nombre de dés égal au nombre de balles dans le mètre carré dans lequel se trouve la cible. Seul les modificateurs de blessures de l'attaquant et de couverture de la cible sont pris en compte, et le seuil de réussite est 4.

## Tir visé

Un tir visé donne un malus de +4 au toucher, mais permet d'augmenter le code des dégâts d'un niveau. C'est surtout intéressant pour des actions spécifiques, par exemple désarmer son adversaire. De plus, c'est le seul moyen qu'ont les armes ayant un code de dégâts L d'endommager les véhicules.



# Pense-bête de gestion de combat pour Shadowrun

## Les rafales

Une rafale de trois balles ou moins est une rafale courte, et ne nécessite qu'une action Simple. Une rafale de quatre balles ou plus nécessite une action Complexe. De plus, si elle est dirigée sur plusieurs adversaires, le tireur n'utilise tous ses dés qu'une seule fois pour toute la rafale, et non une fois par adversaire. Chaque cible au-delà de la première au cours de la même phase occasionne un malus cumulatif de +2. De plus, si l'arme utilisée pour tirer sur plusieurs adversaires n'est pas interfacée, le tireur perd une balle par mètre linéaire entre deux cibles. Chaque balle tirée dans la même phase donne un malus de +1, sauf sur les armes lourdes, pour lesquelles les malus sont doublés (c'est notamment le cas des mitrailleuses moyennes et lourdes). Chaque balle dans une rafale augmente la Puissance de 1, et chaque tranche de trois balles augmente le code de dégâts d'un niveau.

## Le recul

En plus de tous les gadgets absorbeurs de recul, la force brute du tireur aide. La valeur de recul se calcule selon le barème suivant : de 5 à 6, 1 point de recul ; de 7 à 8, 2 points de recul ; de 9 à 10, 3 points de recul, de 11 à 12, 4 points de recul.

## Grenades et explosifs

Une grenade explose 5 phases après avoir été lancée. Il est possible d'intercepter les grenades lancées et de les renvoyer avec un jet de Rapidité (8). Lorsqu'un explosif détonne, on lance un nombre de dés égal à la puissance de l'explosif divisée par deux. Le seuil de réussite est 4. Le code de dégâts augmente d'un niveau par tranche de deux succès. Avec cette règle, on peut enfin tuer avec une grenade.

## Corps à corps

Les différences de Portée des armes de corps à corps ne sont appliquées que comme bonus à l'attaquant, et pas comme malus au défenseur.

## Mort, très mort et très très mort

Lorsqu'une personne subit une blessure mortelle avec une arme dont la puissance est supérieure au double de sa Constitution naturelle, chaque tranche de deux succès au-delà de Mortelle augmente les dégâts d'un point. Une blessure peut donc faire plus de 10 points de dégâts en une fois, et tuer sur le coup sans possibilité de résurrection médicale ou magique. Lorsque les points de dégâts au-delà de 10 dépassent le score en Constitution naturelle, la victime est définitivement morte.

## Les véhicules

En attendant le *Rigger Black Book* qui devrait remettre les choses à plat, voici un résumé de toutes les règles parues dans les différents suppléments.

### Déplacements des véhicules

Dans un round, un véhicule peut se déplacer au maximum d'un nombre de mètres égal à sa vitesse de pointe.

### Piétons contre véhicules

- Les modificateurs de toucher sont de -1 pour une moto, -2 pour une auto, -4 pour un van, -6 pour un camion, un hélicoptère et autres gros engins.

- La vitesse donne des malus selon le barème suivant : +1 par 20 km/h de vitesse avec un maximum de +6. Les véhicules volants donnent un malus de +4 supplémentaire.

- Contre un véhicule sans blindage, la Constitution du véhicule compte comme une armure normale, et détermine également le nombre de dés lancés pour résister aux dégâts. Les armes autres que les missiles et roquettes antiblindage voient leur code de dégâts réduits d'un niveau. Les armes dont le code de dégâts est L ne peuvent abîmer un véhicule qu'en utilisant un tir visé.

- Contre un véhicule blindé, le blindage compte comme une barrière. Si la puissance normale de l'arme (sans modificateur de rafale) est inférieure ou égale au blindage, l'arme est inefficace. Les armures de véhicules de la première édition doivent être multipliées par trois pour être mises à jour en deuxième édition.

Les missiles et les roquettes antiblindage divisent le blindage effectif par deux et ne voient pas leur code de dégâts baisser d'un niveau.

Pour résister aux dégâts, un véhicule blindé lance un nombre de dés égal à sa Constitution, plus la moitié de son blindage (ou un quart dans le cas des missiles et roquettes antiblindage). Le seuil de réussite est égal à la puissance de l'attaque, auquel on ôte la Constitution et le blindage (divisé par deux contre les missiles et roquettes antiblindages). Les riggers peuvent rajouter des dés de leur réserve de contrôle.

- En ce qui concerne la magie, seuls les sorts de Manipulation peuvent affecter les véhicules. Ils ont tous un seuil de réussite de 8. Le véhicule résiste en lançant un nombre de dés égal à la somme de sa Constitution plus la moitié de son blindage éventuel. Le seuil de réussite est égal à la force du sort de Manipulation.

## Tirs depuis un véhicule

Pour tirer avec une arme de véhicule, deux choix existent : le tir électronique ou le tir optique.

- **Tir électronique.** Le tir électronique n'est possible que si le véhicule possède un score en Senseur supérieur à zéro. Le seuil de réussite est égal à la signature de la cible, sans tenir compte de la distance. Le tireur bénéficie d'un bonus de dés égal au score de Senseur du véhicule. De plus, si une ligne de vue a existé de manière ininterrompue et claire pendant tout le round précédent entre la cible et le tireur, ce dernier bénéficie d'un bonus de -4 pour tirer. En ville, un malus de +2 est appliqué à tous les tirs.

La signature d'un être humain est de 8 pour les tirs. Les armes interfacées n'utilisent pas leur bonus.

- **Tir optique.** Le tir optique s'appuie sur des viseurs classiques, voire sur le bon vieux tir direct. Les interfaces d'armes et les lunettes peuvent servir. Le nombre à atteindre est déterminé en fonction de la distance de la cible, et des conditions d'un tir normal.

## Missiles

Les missiles font exception aux règles précédentes. Ils ne peuvent être tirés en optique, mais utilisent leurs propres senseurs. Ils ne bénéficient donc pas des bonus des senseurs du véhicule mais, à la place, donnent leur Intelligence en nombre de dés comme bonus aux tirs. De plus, ils ne bénéficient pas du bonus de ligne de vue continue.

## Vitesses

Pour tous les tirs de véhicules, la différence de vitesse entre le tireur et la cible compte pour déterminer le nombre à atteindre.

Les modificateurs sont les suivants (VA signifie vitesse de l'attaquant, VC signifie vitesse de la cible) :

- VC inférieure à VA = pas de malus.
  - VC inférieure ou égale à  $2 \times VA$  = malus de +2.
  - VC inférieure ou égale à  $3 \times VA$  = malus de +4.
  - VC inférieure ou égale à  $4 \times VA$  = malus de +6.
- Le malus maximal est de +6.

## Recul

Les points d'appui absorbent un point de recul, mais les points d'attache n'absorbent rien. Cela peut être problématique, d'autant plus que les mitrailleuses légères et lourdes doublent leur malus de recul à chaque balle tirée.