

CASUS

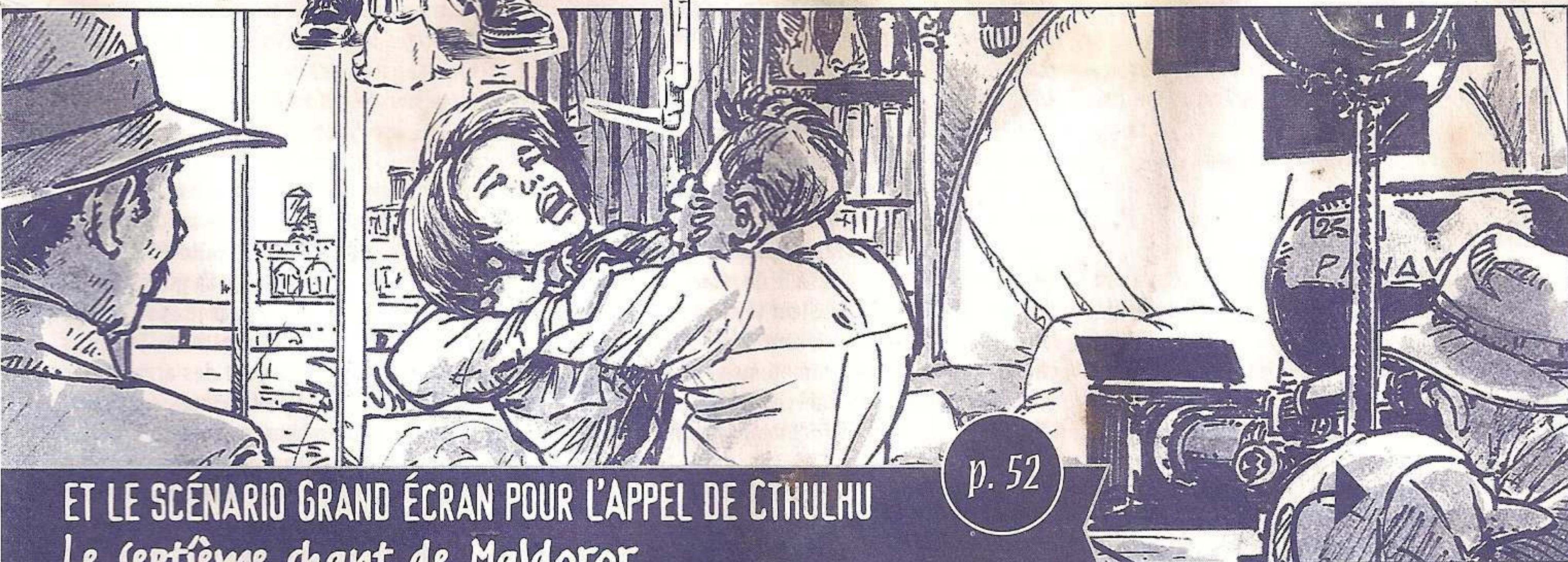
Belli

106

Cet
encart détachable
correspond aux pages 35 à 66.

Accessoire Casus Belli

Pour L'appel de Cthulhu :
quatre personnages prêtirés
pour le Grand écran
en pages 65
et 66.



ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR L'APPEL DE CTHULHU
Le septième chant de Maldoror



p. 36

L'Écu de Baine

POUR AD&D 2



p. 40

Pétard mouillé

POUR ATLANTYS

p. 44

Rien que pour Erik

POUR GUILDES

p. 48

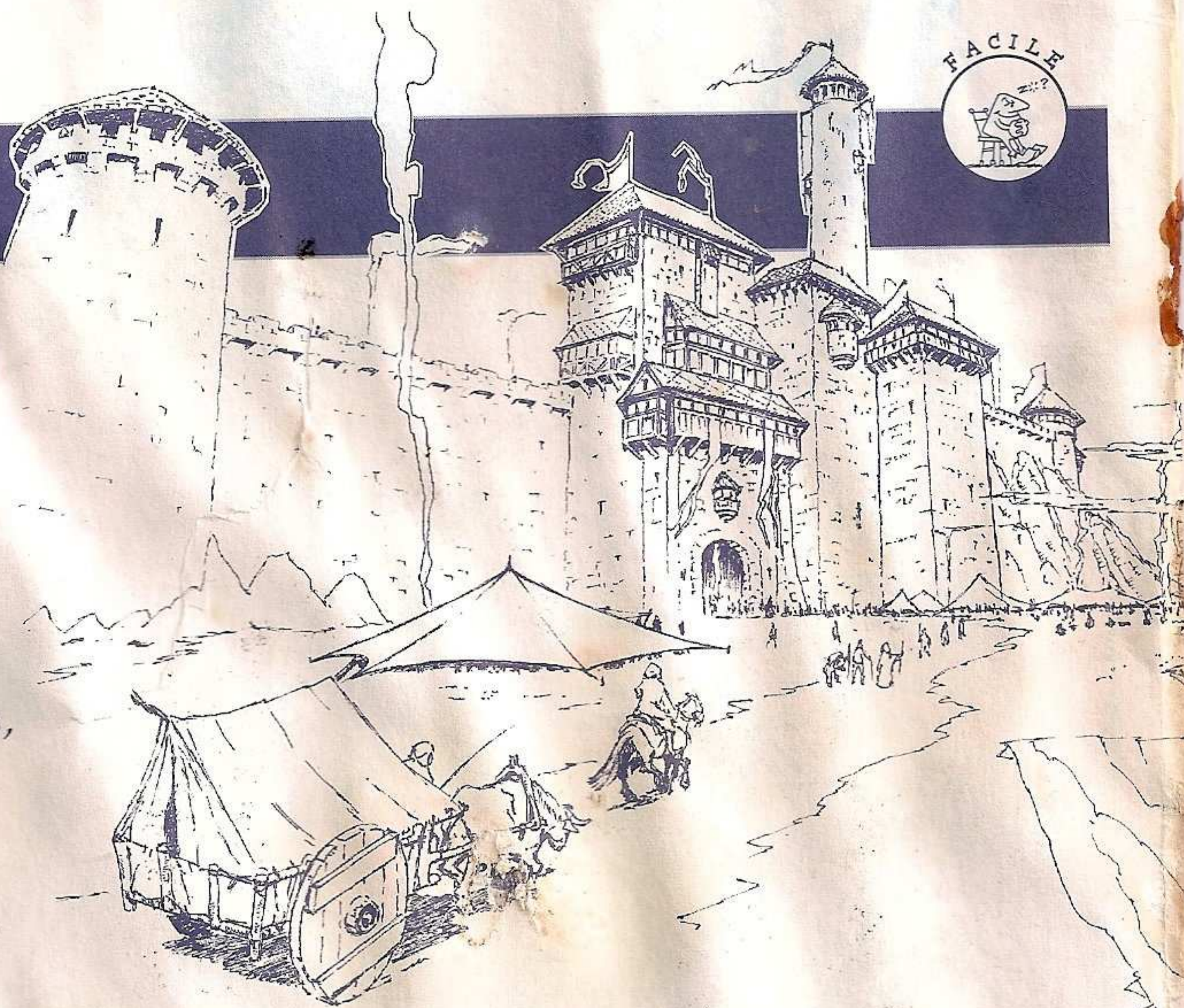
Épisodes 13, 14 et 15

POUR LE RÉSEAU DIVIN

p. 52

L'Écu de Baine

Idéal pour lancer une campagne, ce scénario est conçu pour des joueurs, des personnages et un meneur de jeu débutants, qu'il plongera dans l'ambiance unique des Royaumes oubliés. Avec un minimum de travail, il peut s'adapter aux exigences des vétérans et des aventuriers les plus aguerris.



L'histoire

La fête de l'Écu. Comme tous les quatre ans, au plus fort de l'été, les habitants des Royaumes dressent les chapiteaux et les estrades qui accueilleront bientôt les marchands et les bardes venus des pays voisins. À Arabel, les rues ornées de banderoles résonnent déjà des clameurs festives; tout est prêt pour célébrer dignement la fête du cœur et du partage. Pendant ces dix jours de chants et de spectacles, le commun des mortels peut partager la table des seigneurs. Ce scénario exploite le Temps des Troubles, épisode majeur de l'histoire des Royaumes. Il met en scène un culte d'assassins voués à Baine, l'ancien dieu des Conflits. À l'occasion de la fête, une quinzaine d'érudits, prêtres et mages, se réunissent à Arabel pour analyser les retombées de la Chute des Avatars et débattre des nouvelles positions des dieux. L'annonce du colloque, parvenue aux oreilles des fidèles de Baine, entraîne une série d'assassinats. Les participants, surpris dans leur sommeil, périssent un à un. La milice est débordée, les prêtres impuissants...

Bienvenue à Arabel

Attirés par la fête, les personnages arrivent à Arabel en fin d'après-midi et sont accueillis par des centaines de tentes installées au pied des hautes murailles de la cité. La foule est nombreuse en cette première journée de foire, et la majorité des étrangers se sont installés dehors, faute de place. Aux portes, des miliciens en faction renseignent les arrivants et indiquent aux plus aventureux le chemin des auberges. Dans les rues grouillantes, les marchands partagent leur espace vital avec les cracheurs de feu et les funam-

bules. Si les PJ tentent de trouver à se loger, ils traversent la ville au rythme des musiques traditionnelles; une auberge, puis deux, et toujours la même réponse: « Toutes les chambres sont prises! » Alors qu'ils désespèrent, ils sont accostés par un pauvre bougre, manifestement ivre; qui se propose de les guider en échange d'une bouteille et de quelques piécettes. L'auberge du Tertre, au nord de la ville, est un établissement propre et calme, tenu par Ham, un ancien aventurier qui a troqué l'épée longue contre le tablier et le torchon depuis une dizaine d'années. Si les personnages ne se connaissent pas, ils se rencontreront à l'auberge, qui est le point focal de la première partie de l'aventure. En effet, c'est là que va se tenir la réunion des érudits.

Les membres du conseil font leur apparition à l'heure du dîner. Installés depuis la veille, deux prêtres d'Oghma descendent de leurs chambres d'assez bonne heure. Le jeune Amys et Gil, son maître, sont relativement discrets. Assis près de la cheminée, ils écoutent le barde local et ne se lèvent qu'à l'arrivée de leurs homologues, vers 9 heures. Une quinzaine d'hommes, prêtres pour la plupart, entrent dans l'auberge par groupes de deux ou trois et se dirigent vers l'arrière-salle, qui leur est réservée. Si les PJ se renseignent, Ham leur dira seulement qu'il a loué sa salle de réception pour la semaine. Bien sûr, l'entrée leur sera interdite. Après le repas, les personnages sont libres d'explorer la cité, de participer aux animations et de faire quelques rencontres. L'essentiel est qu'ils découvrent la ville pendant qu'ils en ont encore le temps...

La fête de l'Écu

Le programme des festivités est chargé. Outre les nombreuses animations de rue (défilés, mon-

treurs d'ours, jongleurs... et coupeurs de bourses), la fête propose une foule d'activités qui risquent d'intéresser les PJ. En plein cœur de la cité, un marché couvert attire une grande partie des visiteurs. Long de plusieurs centaines de mètres, il est constitué d'un assemblage de tentes et de présentoirs où l'on trouve de tout, sans exception. Armuriers, herboristes et tisserands s'y retrouvent pour le plus grand plaisir de leurs clients d'un jour, grossistes étrangers ou mages en quête d'une composante rare. Éparpillées dans la ville, les auberges proposent une variété inépuisable de spectacles musicaux et d'animations. Le soir venu, les terrasses se transforment en théâtres en plein air où viennent s'exprimer bardes et musiciens. Au nord, les PJ pourront découvrir un cirque fait de baraques en planches et de cages métalliques. Cette ménagerie rassemble des curiosités, des monstres et des animaux capturés lors de chasses dans le Mitan. Vous pouvez y présenter une bonne partie des bestioles de vos manuels (en prenant soin toutefois de ne choisir que ceux qui aiment les cacahuètes...) À partir du deuxième jour, un tournoi organisé par les prêtres de Thorm et de Tempus permet aux combattants de se mesurer sous le regard enthousiaste de la foule. Si les PJ veulent participer, il leur en coûte 10 PO pour les joutes et 2 PO pour les duels. La guérison des blessures est prise en charge par les prêtres. Le matériel est prêté aux combattants les plus pauvres. Pour les duels, ce sont des armures de cuir (CA 7) et des épées de bois lestées. Ces petits combats se gagnent en cinq touches. Les joutes, quant à elles, se jouent en trois assauts, et le combattant qui en remporte deux gagne. Nous vous conseillons d'utiliser le système suivant, simple et efficace: chaque coup est porté contre une CA de 6 (modifiée par la Dextérité du cavalier

adverse et les pénalités de non-maîtrise habituelles). S'il y a touche, faites faire un jet de Force (pour désarçonner) et un jet d'Équitation (pour rester en selle). Le vainqueur est celui qui réussit le meilleur score en additionnant les marges obtenues aux deux jets. En cas d'égalité, les deux cavaliers tombent et repartent pour un nouvel assaut. À moins d'une surprise, les duels seront remportés par Algaël (guerrier niv. 8) et les joutes par sire Andoraison (paladin niv. 7).

Ronde de nuit

Au début de la soirée du deuxième jour à *L'auberge du Tertre*, tous se préparent pour une nouvelle nuit de fête. Les PJ se retrouvent attablés après une journée riche en surprises et en émotions. Tout comme la veille, Gil et Amys dînent en tête-à-tête en atten-

dant l'arrivée du conseil, mais ils ont tous deux l'air sombre et dévisagent les clients avec inquiétude. S'ils sont interrogés, ils se montrent aimables mais ne s'étendent ni sur le conseil, ni sur les raisons de leur trouble.

Les deux hommes n'ont pas le cœur à la fête, et pour cause : un grand prêtre d'Azouth, membre éminent du colloque, a été retrouvé mort dans sa chambre peu après midi. Gil et Amys quittent la salle commune à l'arrivée d'un jeune prêtre d'Azouth. Les PJ peuvent remarquer la bande de tissu noir, signe de deuil religieux, nouée à son poignet droit. Une fois au complet, le conseil débute, loin des oreilles indiscrettes (Ham a reçu des consignes très strictes à ce sujet), laissant les PJ profiter des charmes d'Arabel avant de trouver le sommeil. Au beau milieu de la nuit, ils sont réveillés par des cris affolés provenant d'une chambre voisine. Dans le couloir, Amys se rue vers l'escalier, une dague fichée dans l'épaule. Son maître est étendu sur le seuil de sa chambre et deux assassins se replient déjà vers la fenêtre ouverte. Si les PJ engagent le combat, ils ne pourront que retarder la fuite des deux hommes, qui plongent dans la ruelle au signal de leurs complices, postés au pied de l'auberge. Quoi qu'il arrive, Gil est mort, empoisonné par un dard d'acier fiché dans sa gorge. Les PJ peuvent entamer la poursuite, laissant Amys gagner la salle commune pour être soigné par l'aubergiste, mais ils auront du mal à rejoindre les fuyards. Les assassins traversent la ville en évitant les fêtards et les patrouilles, et ne s'arrêtent qu'une fois arrivés près de la ménagerie. Lorsque vous voudrez les faire disparaître, ouvrez une cage ou deux et laissez vos PJ gérer la crise. Choisissez des monstres à leur niveau, et faites durer le combat le temps que les assassins sortent de la ville. Pour les besoins de l'enquête et la survie des PJ, il est déconseillé de les laisser affronter si tôt les fidèles de Baine...

Amys et le conseil

De retour à l'auberge, les PJ trouvent Amys dans la grande salle, entouré de Ham et d'une dizaine de miliciens en armure. Là, le jeune prêtre décrit une nouvelle fois le meurtre de Gil. Réveillé par les cris de son maître succombant au poison, il est sorti de sa chambre, a reçu un coup de dague une fraction de seconde plus tard, et serait sûrement mort sans l'intervention des PJ. Pour prouver sa reconnaissance, il propose aux aventuriers de le rejoindre le lendemain pour discuter des récents événements. Un peu avant midi, Amys descend de sa chambre et se joint aux PJ pour faire le point. Il leur parle du conseil, du meurtre du prêtre d'Azouth, la veille, et les invite à rencontrer leurs collègues, qui doivent arriver sous peu pour une réunion d'urgence. Dans l'arrière-salle, les PJ sont présentés aux autres sages, réduits à une petite dizaine, et apprendront que deux mages originaires de Tantras sont morts dans la matinée. Là encore, ils ont été surpris dans leur auberge et emportés par le poison. L'hypothèse d'une bande d'assassins est évoquée par l'un des participants, mais aucun d'entre eux n'a d'élément concret à apporter.

Les prêtres sont décidés à élucider ce mystère qui menace leur colloque, mais ils refusent de confier l'enquête à la milice, trop voyante, et trop occupée par la gestion de la foire pour être vraiment efficace. Pour convaincre les PJ de leur venir en aide, ils n'hésitent pas à promettre, outre une bonne somme en or, une récompense offerte par leurs différents cultes et confréries. Les membres du conseil étant tous de grands érudits, ils sont à même de fournir divers ouvrages, cartes et grimoires fort intéressants. Son maître mort, Amys insiste pour prendre part à l'enquête et participer aux recherches sur le terrain. À bas niveau, un prêtre supplémentaire n'est jamais un luxe...

Le corbeau de Cyric

Avant de quitter leurs nouveaux collaborateurs, les membres du conseil leur donnent rendez-vous pour le dîner. Selon eux, la surveillance continue de la milice et la vigilance de Ham, qui n'a rien perdu de ses réflexes d'antan, devraient assurer la sécurité de l'auberge d'ici là. Durant l'après-midi, les PJ sont libres d'explorer la ville en quête de renseignements, mais ils risquent de rentrer bredouilles à l'auberge. Les assassins, installés dans les galeries d'un cimetière situé en dehors de la cité, se sont montrés extrêmement discrets lors de leurs déplacements. Ils ne quittent leur repaire que pour exécuter leurs cibles du jour et, suite aux événements de la veille, ils resteront cachés jusqu'au soir. Cependant, en interrogeant les gardes et les commerçants, les PJ apprennent qu'une inquiétante rumeur circule dans Arabel. Un prêtre de Cyric, le nouveau dieu des Conflits et des Assassins, aurait franchi les portes de la ville peu avant midi. Bien sûr, la présence d'un fidèle de Cyric expliquerait la vague de meurtres, mais les PJ seront surpris de le trouver, le soir venu, à *L'auberge du Tertre*.

Peu après le début de la réunion, l'émissaire de Cyric pousse la porte de l'arrière-salle sans être remarqué par Ham. Sous le regard médusé des membres du conseil, il se présente comme un

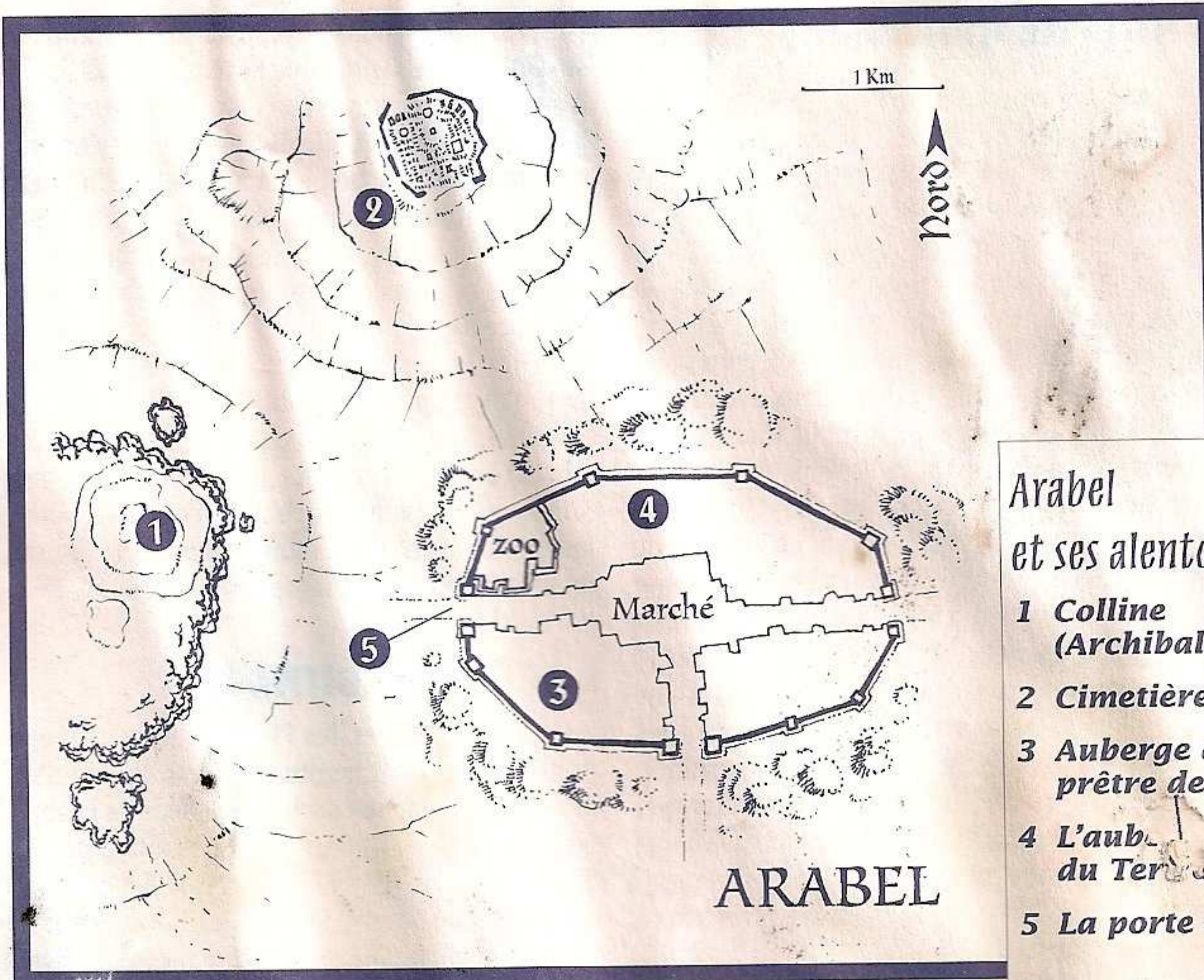
voyageur indépendant, prêtre de son état, et chasse d'un sourire l'antipathie générale. Très déçu de n'avoir pas été convié au colloque, il commence par déplorer la « cruelle disparition » des prêtres et demande à participer aux débats. Il n'hésite pas à montrer le symbole de son culte, une pièce de tissu qu'il porte sous son manteau. Ce personnage est mystérieux, ambigu, et doit s'attirer la méfiance des PJ. Bien sûr, il n'a rien à voir avec les meurtres. Pour prouver sa bonne foi, il sort de son sac un livre, gravé du symbole de Cyric, qui rassemble les conclusions des membres du culte sur la Chute des Avatars et l'évolution de certaines divinités. Il fait circuler l'ouvrage parmi les prêtres avant de se retirer, satisfait de sa petite intervention, pour regagner son auberge.

Les frères ennemis

En bons aventuriers, les PJ risquent de suivre le prêtre de Cyric... L'homme traverse la ville d'un pas lent et monte se coucher sitôt arrivé à l'auberge. Très vite, les PJ ont la très nette impression d'être encerclés par des ombres, observés par des regards fuyants. Rendez-les paranoïaques, accentuez la confiance et l'arrogance du prêtre, pour qu'ils croient que cet homme est le chef des assassins. En vérité, il est surveillé par les fidèles de Baine, qui l'ont découvert, assis avec les membres du conseil, et qui le suivent pour comprendre ses motivations. Rappelons que le culte de Baine, encore très mal connu, voue une haine sans nom aux adeptes de Cyric, qu'ils considèrent comme des usurpateurs. La présence du prêtre, qu'ils savent puissant, force les assassins à se montrer très prudents. Si les PJ entrent dans l'auberge pour discuter avec leur suspect, ils trouvent une chambre vide et se font vite éconduire par l'aubergiste. L'homme s'est fondu dans la nature et tente de s'occuper de ses poursuivants les plus dangereux...

Le lendemain matin, ils recevront la visite d'un jeune coursier qui leur remettra une invitation signée « sire Hik ». L'écriture, élégante, leur est inconnue mais il reconnaîtront l'humour très particulier du prêtre sous ce grotesque pseudonyme. Le texte est laconique : « Je vous attends à mon auberge. Vous connaissez le chemin... » Les PJ trouvent la porte de la chambre ouverte, et ne sont accueillis que par un cadavre, empoisonné par une pointe de métal. Méthode familière, pas de trace de lutte, aucun indice. En cherchant bien, les PJ s'aperçoivent que le symbole religieux du prêtre a été arraché, et que son livre a disparu. Les assassins, qui ont intercepté le message, sont intervenus quelques minutes avant l'arrivée des PJ et sont sortis au moment où le petit groupe gravissait l'escalier. Ils viennent de se mettre en selle, comme en témoignent les hennissements de leurs chevaux dans la rue principale, et se dirigent vers la porte ouest. Ralentis par la foule, les assassins auront beaucoup de mal à traverser la ville et seront vite forcés de mettre pied à terre.

Une fois sortis de l'enceinte, ils se débarrassent du symbole de Cyric arraché à leur récente victime, en le clouant sur le front d'un jeune noble en promenade. Ce nouveau crime commis, ils se lancent au galop vers le nord pour rejoindre leur abri souterrain.



pés pour lever la tête, Amys pointe le doigt vers la colline qui se dresse à l'horizon et leur montre un curieux scintillement, reflet d'un petit miroir ou d'une longue-vue. Intrigués, les PJ ne devraient pas tarder à quitter la ville pour s'intéresser aux bois et à la colline. Là encore, Amys peut jouer le rôle de locomotive et pousser ses compagnons à explorer les environs, si vous jugez que l'enquête piétine.

Rizbo et Archibald

Arabel et ses alentours

- 1 Colline (Archibald).
- 2 Cimetière.
- 3 Auberge du prêtre de Cyric.
- 4 L'auberge du Ter...
- 5 La porte ouest.

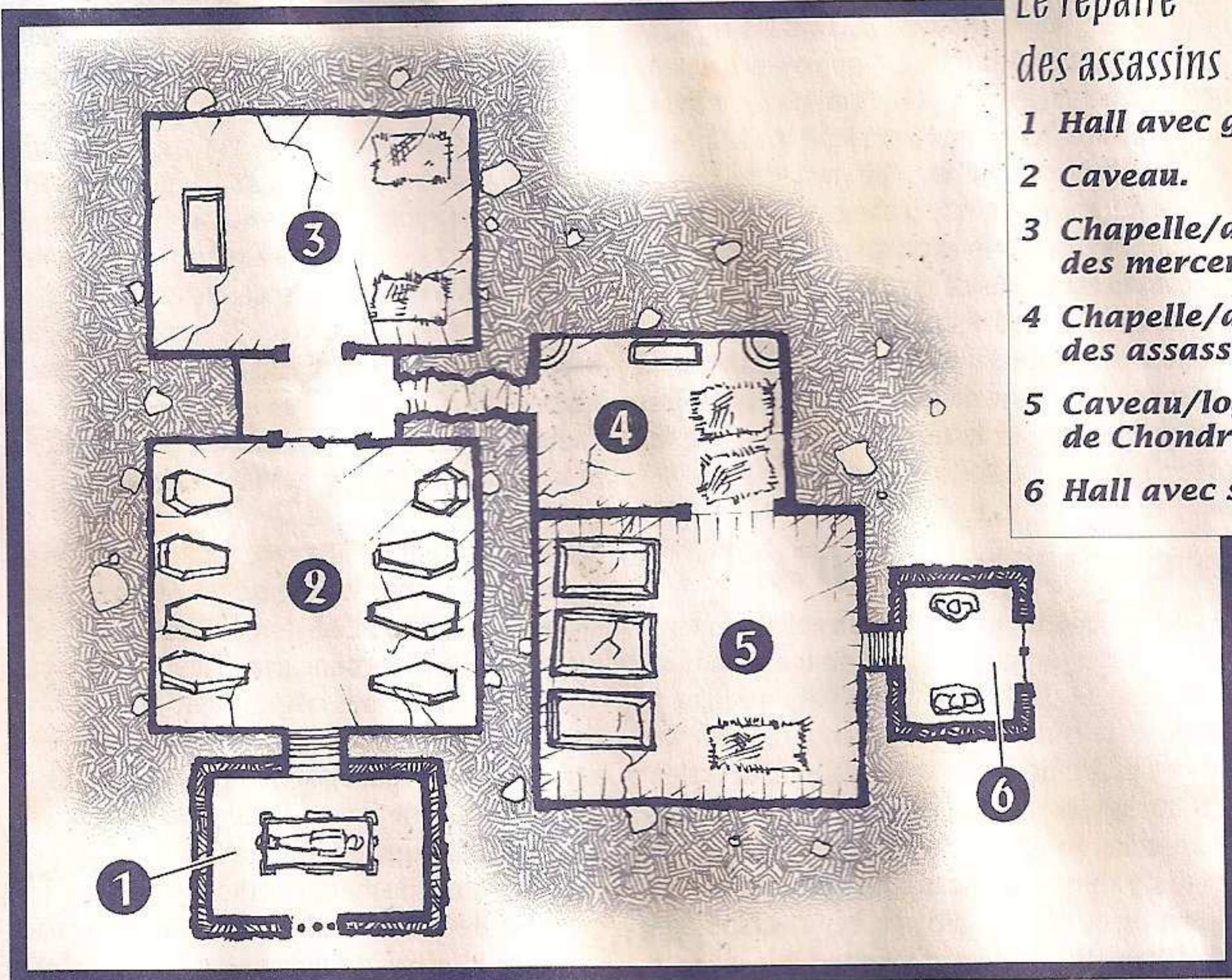
Le repaire des assassins

- 1 Hall avec gisant.
- 2 Caveau.
- 3 Chapelle/dortoir des mercenaires.
- 4 Chapelle/dortoir des assassins.
- 5 Caveau/logement de Chondres.
- 6 Hall avec statues.

Si les PJ ont passé du temps dans Arabel, leur décision de sortir de la ville peut être un bon moment pour faire une coupure dans la partie. La seconde phase du scénario risque d'être au moins aussi longue que la première, puisqu'elle comprend l'exploration des alentours à la recherche d'indices, la rencontre de personnages importants et l'arrivée au cimetière où se cachent les assassins. Pour commencer, les PJ risquent de se diriger vers la colline. Tranquillement installés, un mage et son familier observent l'animation de la cité. Archibald est originaire de Tantras; c'est un personnage farfelu, voire grotesque, mais puissant (mage niv. 12). Suivi par son familier, un pseudo-dragon extrêmement intelligent nommé Rizbo, il étudie les cultes de Baine et de Thorm depuis qu'il a assisté, deux ans plus tôt, au combat de leurs avatars. Archibald est là pour apporter des éléments sur le culte de Baine et pour servir de professeur d'histoire et de géographie si les personnages sont intéressés par le monde. Il peut également faire l'objet d'un futur scénario, en invitant les PJ à lui rendre visite à Tantras, ou en faisant irruption dans leur vie pour leur

proposer une aventure. Il a beaucoup à apprendre aux PJ si ceux-ci prennent le temps de l'écouter, mais il ne fera pas de «révélation miracle» et refuse catégoriquement de prendre part à leurs recherches.

Lorsque les PJ parviennent au sommet de la colline, Archibald se rend invisible et les laisse seuls avec Rizbo, pour observer leurs réactions. S'ils se montrent dignes de sa confiance, il se manifeste et se présente de façon théâtrale, surgissant en lévitation derrière eux. Après une petite discussion, il leur propose d'utiliser sa lunette (cadeau d'un disciple de Gond) pour observer les environs. C'est l'occasion pour les PJ de dresser un plan sommaire de la cité et de ses alentours, et peut-être de repérer le cimetière. Archibald a assisté «en direct» à l'assassinat du noble aux portes de la ville, et il a pu observer la fuite des cavaliers. Il est pratiquement certain qu'ils se cachent dans le cimetière, mais il ne juge pas utile de le révéler aux PJ. Le mage attend l'arrivée d'un très vieil ami à lui et préfère de loin une bonne discussion autour d'une chope à une course aux assassins avec de jeunes aventuriers... Il leur explique cependant que «la nuit porte conseil» et «qu'il se passe de drôles de choses à l'extérieur de la ville, une fois le soleil couché».



La dernière victime

Cet épisode est capital pour la suite de l'enquête, puisqu'il prouve l'innocence du prêtre de Cyric et pousse les PJ à sortir de la ville. Qu'ils poursuivent ou non les assassins, ils sont attirés par les cris de la foule et l'arrivée des miliciens près de la porte ouest, à moins de trois cents mètres de l'auberge où est mort le prêtre de Cyric. Ils reconnaîtront sans mal le symbole du dieu sur le corps de l'infortuné nobliau et pourront, en interrogeant les nombreux témoins, apprendre que quatre cavaliers vêtus de noir sont sortis de la ville par la porte ouest. Certains disent avoir entendu une dague siffler à leurs oreilles, d'autres répètent le nom de Cyric, et un ivrogne affirme

même qu'un dragon, grand comme un pied de nain, s'est posé sur ses genoux pour lui sourire... Les indices sont maigres, mais les PJ feront sûrement le lien entre le meurtre du noble et celui du prêtre. De plus, ils peuvent apercevoir les premières tentes de la ménagerie où ils ont perdu les assassins, deux nuits plus tôt, et en déduire que le chemin qui mène à leur repaire passe par la porte ouest. Ils devront être prudents s'ils décident de s'adresser aux miliciens: avec la foire et la récente série de meurtres, les soldats sont suffisamment tendus pour embarquer ces «étrangers qui ont l'air rudement bien renseignés». Un nouvel événement se produit alors que la foule se disperse peu à peu. Si les PJ sont trop occu-

À l'ouest, du nouveau !

Après un moment passé à parler des Royaumes, de Baine et d'Arabel, Archibald et Rizbo quittent les PJ en prenant leur envol du haut de la colline. Midi a sonné depuis quelque temps à la grande cloche lorsque les PJ, livrés à eux-mêmes, font une nouvelle rencontre. Entraînés par Amys, ils découvrent deux hommes installés pour le repas, au bord de la rivière proche. Manthlin (barde niv. 4) et Sylios (guerrier niv. 3) sont des ménestrels (voir le chapitre sur les sociétés secrètes dans la boîte *Les Royaumes oubliés*). Ils portent tous deux leur insigne, une harpe et un croissant d'argent entrelacés, et ont déchargé leurs montures pour profiter du calme de la forêt avant de se rendre à Arabel. Ils proposent aux PJ de se joindre à eux pour le repas, demandent des nouvelles de la grande fête et orientent la conversation sur... le prêtre de Cyric. En effet, les deux hommes se rendent à Arabel pour le surveiller et éviter qu'il ne fasse tristement parler de lui. Si les PJ leur annoncent sa mort et montrent qu'ils sont suffisamment renseignés, les ménestrels acceptent de leur parler de Château-Zenthil et de la situation délicate qui oppose les clergés de Baine et de Cyric. Il y a un an environ, les fidèles de Baine se sont rebellés contre les « usurpateurs » de Cyric et ont lancé une guerre larvée, responsable de nom-



Un zombi

maux se font rares : la présence des zombis a quelque peu changé les habitudes de la faune locale... Situé dans une vaste clairière, le cimetière compte plusieurs fosses communes et près de cinq mille tombes et caveaux. La plupart des monuments sont simples, mais quelques édifices s'ornent d'une façade sculptée et de fresques louant la mémoire des défunts, issus des familles riches de la région. Le cœur du cimetière abrite les tombes les plus anciennes et les plus imposantes. C'est là, au détour d'une statue au sourire figé, que les PJ découvrent les traces de sabots... Les chevaux sont à l'abri dans le hall d'un large caveau, à quelques mètres du repaire de leurs propriétaires, et les PJ pourront suivre de nombreuses empreintes de bottes jusqu'au repaire des assassins. Dès leur arrivée, la veille de la fête, les fidèles de Baine ont élu domicile dans le cimetière et se sont appropriés la demeure d'une famille cormyrienne. Ils se sont rapidement constitués un abri sûr et confortable, avec l'aide des zombis animés par Chondres, le prêtre de Baine qui les dirige. La salle principale, ornée du blason du Cormyr, est à présent reliée à un caveau voisin par un tunnel rudimentaire.

En entrant dans le caveau, les PJ arrivent dans une petite salle où repose un gisant de pierre à l'effigie d'un chevalier ; un escalier mène à l'étage inférieur. Une odeur de nourriture et quelques éclats de voix leur confirment qu'ils ont découvert la cache des assassins. Les cercueils ont été déplacés pour agrandir l'espace, et la majorité des ornements, statues et blasons, ont été brisés. Le prêtre est occupé à préparer un nouveau zombi et les deux mercenaires jouent aux dés avec les assassins pour tromper l'ennui. Les quatre zombis sont dans les sous-sols à l'arrivée des PJ. L'un d'eux a été blessé par les chasseurs (PV : 11, 9, 8 et 3). Dès le premier combat, les zombis, les assassins et les mercenaires se précipitent pour aider leurs compagnons. Les PJ doivent donc affronter l'ensemble du groupe avant d'arriver à Chondres, qui se trouve près de l'autel, dans la grande salle du caveau voisin. Pris par ses incantations, il n'entend pas les clameurs et sera surpris par la visite des aventuriers. Vous pouvez accélérer la descente dans les caveaux en faisant très vite apparaître les assassins ou, au contraire, jouer l'exploration des souterrains.

Après la mort du prêtre et de ses fidèles, les PJ trouvent dans leurs affaires un petit coffre contenant un millier de PO (les réserves du groupe et la paie des mercenaires), ainsi que le livre du prêtre de Cyric et le grimoire de Chondres. De retour en ville, ils sont accueillis, félicités, puis récompensés par les membres du conseil. Amys montre les ouvrages et fait un exposé des révélations d'Archibald et des ménestrels sur le culte de Baine. La milice se charge d'évacuer les corps. Dehors, les rues résonnent toujours des chants de fête et tous se préparent à célébrer dignement le Jour de l'Écu.

L'aventure n'aura duré que quelques jours, mais cette première rencontre avec les fidèles de Baine devrait inspirer d'autres chapitres... Ce n'est donc qu'un au revoir.

Julien Blondel

illustration : Léo Beker

plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour AD&D2

► Amys

Humain, prêtre d'Oghma niv. 1, NB.
F 12, I 15, D 13, S 17, C 16, Ch 13
CA 10, PV 8

Ni arme, ni armure.

Sphère principale : Divination.

Quelques sorts de soin et de détection.

Équipement : Un Parchemin de soin mineur recopié par son maître.

► Chondres

Humain, prêtre de Baine niv. 6, NM.
F 14, I 13, D 14, S 17, C 15, Ch 14
CA 4, PV 38

Sorts : jusqu'au niveau 3 (prêtre niv. 6 et bonus de Sagesse).

Sphères privilégiées : Nécromancie, Combat et Conjuración.

Équipement : Armure de mailles +1, masse +1.

► Les assassins

Deux humains, voleurs niv. 4, CM.
F 14, D 17, C 13
CA 5, PV 18

Équipement : Armure de cuir, épée courte, dague (poison au choix).

► Les mercenaires

Un humain et un demi-orc, guerriers niveau 2, NM.

F 17, D 14, C 16
CA 6, PV 16

Équipement : Armure de cuir renforcée, épée longue (pas de spécialisation).

breux assassinats. Le repas terminé, les deux hommes remercient les PJ pour leurs révélations et se dirigent vers les portes de la ville pour constater de visu la mort du prêtre.

Selon toute vraisemblance, la thèse du conflit religieux devrait ouvrir les yeux des personnages. Seul le nombre et le repaire des assassins restent encore un mystère. Dans le courant de l'après-midi, si les PJ poursuivent leurs recherches hors de la cité, ils sont surpris par deux chasseurs pistant un sanglier à la lisière des bois. L'un d'eux, couvert de pansements, dit avoir été attaqué durant son sommeil par « une sorte de cadavre animé ». Le combat a eu lieu la veille au soir, dans les bois du nord. Le mort-vivant, qu'il a criblé de flèches, s'est enfui entre les arbres et s'est perdu dans l'obscurité. Les chasseurs demandent aux PJ de prévenir la milice ou d'agir eux-mêmes, étant donnée la présence d'au moins un prêtre dans leur groupe. Ils refusent d'entrer dans Arabel, préférant les bois à la foule, et repartent en chasse sans perdre de temps. Cette rencontre devrait mettre la puce à l'oreille des PJ et les pousser vers les bois, où se trouve le cimetière. S'ils ne croisent pas les chasseurs, et s'ils sont déjà près du cimetière, vous pouvez faire intervenir un mort-vivant en fin d'après-midi, ou leur faire entendre les chevaux des assassins.

Messe noire

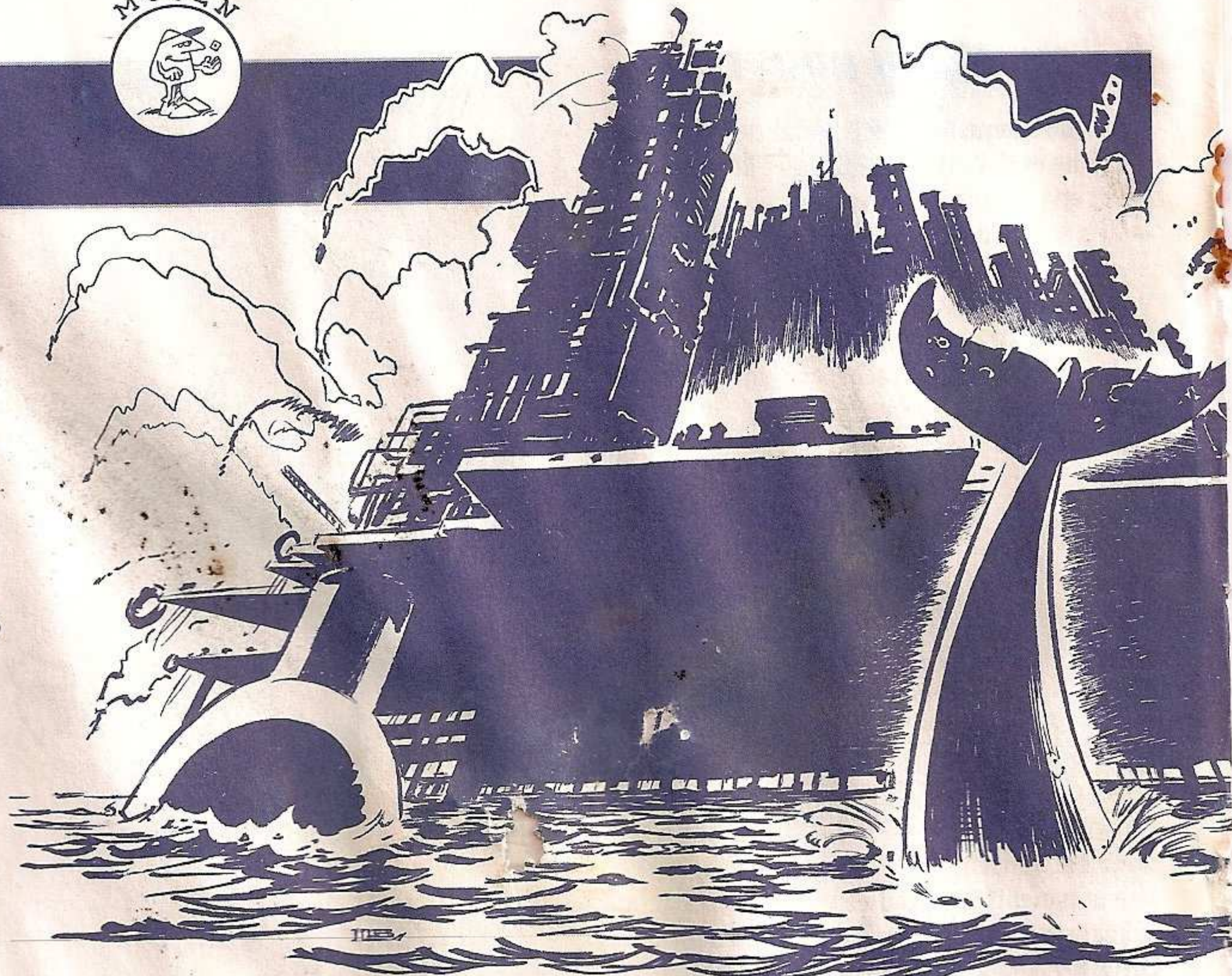
Lorsqu'ils entrent dans les bois, les PJ sont surpris par le silence. Les oiseaux restent muets, les ani-



ATLANTYS

Pétard mouillé

Un scénario pour 3 ou 4 licteurs prêts à se jeter à l'eau, ainsi que des joueurs et un meneur de jeu de tous niveaux d'expérience désireux de découvrir « Atlantys ».



Introduction

Seule une légère brise marine apporte un peu de tiédeur dans l'air surchauffé du cap de Bessem, la pointe méridionale de l'île de Jasaïre et de l'archipel atlante. Sur la plage déserte, un groupe de licteurs en mission de routine profite d'une journée de repos pour découvrir la beauté du site. Soudain, l'un d'eux porte la main au-dessus de ses yeux et scrute le lointain. Il lui semble avoir aperçu une forme échouée sur la plage. Une forme humaine...

Sur la plage

Ce n'est pas un homme qui s'est échoué sur la plage, mais un Océanide, épuisé et grièvement blessé. À la ceinture et sur le dos, il porte un étrange équipement (un test de Recherche ou de Technologie révèle qu'il s'agit de quelque chose de très sophistiqué, sans plus de précisions. Il faudrait démonter l'appareil pour en savoir plus). Si on tente d'interroger l'Océanide, si on lui demande d'ôter son équipement ou si on essaye de s'en emparer par la force, le blessé résiste, demande à être soigné... Quoi qu'il en soit, quelques secondes après l'arrivée des licteurs, son matériel explose, le tuant net.

Qu'est-ce que cet Océanide pouvait faire si loin de Sapolo? Qui l'a mis dans cet état? Quel est cet étrange équipement dont les concepteurs souhaitent garder le secret au prix de la vie de celui qui le porte? Autant de questions qui devrait inciter les licteurs à s'adresser à leur patricien, qui se trouve également à Jasaïre. (Si vos licteurs ne se préoccupent pas d'un Océanide qui vient exploser sur une plage atlante, vous avez un sérieux problème, mais on ne peut rien pour vous. Changez de joueurs!)

Si les licteurs n'y pensent pas eux-mêmes, le patricien les envoie en mission à Sapolo, le comptoir

et la colonie océanide les plus proches d'Atlantys, afin de découvrir la vérité à propos de cet insolite naufragé.

Que se passe-t-il ?

Les comptoirs flottants sont les seuls lieux où se côtoient les Océanides et le reste de l'humanité. Placés sous l'autorité d'une colonie sous-marine, ils sont toujours une importante source de revenus pour cette dernière. De tous les comptoirs, le plus prospère et le plus riche est sans conteste celui de Sapolo, au large des côtes atlantes. C'est aussi le seul à accueillir un astroport, placé sous contrôle atlante. Il n'est pas surprenant qu'il fasse l'objet de nombreuses convoitises.

Or, depuis plusieurs décennies, une sourde rivalité s'est établie entre Sapolo et la colonie de Guinée, au large des côtes africaines. Récemment, les relations entre les deux cités sous-marines se sont encore aggravées. Un groupe d'extrémistes de Guinée a donc ourdi le projet de détruire le comptoir de Sapolo, en faisant exploser les immenses flotteurs qui maintiennent ce dernier. Nom de code de l'opération : Projet Poséidon. Pour ce faire, ils ont besoin d'explosifs. De beaucoup d'explosifs... Qui donc pourrait disposer d'un arsenal suffisant pour leur projet? Mû bien sûr, qui se réjouit de porter un tel coup à l'empire Atlante sans trop se compromettre.

Seulement voilà, l'un des Océanides de Guinée, nommé Morganed, s'oppose à une telle entreprise. Il a d'autres projets pour Sapolo...

Arrivée à Sapolo

La traversée Jasaïre-Sapolo prend 9 heures en turbovoilier. Le seul fait notable est la présence, à environ 30 km du comptoir, d'un petit banc de baleines (une trentaine d'animaux). Un test de Sciences de la nature (spécialisation faune, modi-

ficateur de difficulté de -2) révèle pourtant que cet endroit n'est ni un territoire ni un trajet migratoire pour ces animaux...

À Sapolo, les licteurs sont accueillis par le directeur de l'astroport, un disciple hiérophante nommé Kalmouk. S'il est interrogé de façon pertinente, il peut leur livrer quelques informations.

● Le comptoir de Sapolo est relativement calme. Bien sûr, la partie contrôlée par les Océanides sert de refuge à toutes sortes de trafiquants (armes, prostitution, drogues) mais, grâce à l'influence atlante, cette activité criminelle reste moins développée que dans les autres comptoirs.

● Plusieurs « commerçants » extraterrestres sont arrivés à l'astroport ces derniers jours. Ils résident actuellement dans la partie océanide du comptoir. Il s'agit de Peter Sun-Tse de Pallas, de Bob Még de Mars et de Dalia Kikotze de Tarante (Lune).

● Une délégation mû'abe séjourne actuellement à Sapolo, mais ses membres n'ont pas cherché à se rendre dans la partie atlante du comptoir.

● Le responsable océanide de la sécurité du comptoir s'appelle Krebs. Les licteurs peuvent chercher à le rencontrer de la part de Kalmouk. Si un Océanide est porté disparu, Krebs devrait être au courant.

L'ambiance du comptoir

Sapolo est le plus riche et surtout, grâce à l'influence atlante, le plus tranquille de tous les comptoirs. Il n'en reste pas moins que toute la partie contrôlée par les Océanides est un lieu de trafics, de plaisir et de vice où tout s'achète et se vend. Le long des passerelles et des coursives qui tracent un inextricable labyrinthe, ce ne sont que peep-shows, casinos, « théâtres d'art », salons de massage, bordels et boîtes de nuit. La population de Sapolo est très variée. On y trouve :



● **Les Océanides proprement dits.** Ils sont assez peu nombreux à vivre sur le comptoir. Ils demeurent dans la colonie sous-marine, située juste en dessous. À Sapolo, les Océanides font du commerce; ils possèdent tout (à de rares exceptions près) mais ne se mêlent aux « terrestres » que pour les affaires.

● **Les Sapoliens (habitants de Sapolo) non-océanides.** Ce sont les employés, les hommes de main, les sous-fifres et parfois même les esclaves des Océanides. Ils font tourner cette grosse machine à faire du fric qu'est le comptoir. Qu'ils s'y plaisent ou qu'ils ne rêvent que de fuir n'a guère d'importance. Les habitants de Sapolo se méfient toujours un peu des Atlantes qu'ils trouvent (dans le désordre) méprisants, torlus, coincés, fascistes, hypocrites et orgueilleux.

● **Les visiteurs.** Qu'ils soient terriens ou extraterriens, les visiteurs de Sapolo savent associer le devoir (faire du fric) et le plaisir (en claquer) sans aucune autre considération éthique. Dans le dédale du comptoir, on peut même croiser quelques Atlantes venus s'encanailler.

● **La sécurité.** Elle est composée de « terrestres » et dirigée par quelques Océanides. Les vigiles du comptoir n'ont que deux lois à faire respecter: ne pas gêner la marche des affaires et protéger les Océanides. En bref, vous l'aurez compris, l'ambiance craint pas mal. Sapolo, c'est un peu Bangkok, un peu Hong-Kong... Vous pouvez utiliser ces éléments comme un simple décor pour les lictes, ou les impliquer dans divers événements extérieurs au scénario (un Atlante se fait attaquer par une bande de malfrats, une prostituée à peine pubère se fait corriger par son « protecteur », etc.).

Premiers contacts

Kreb, le chef de la sécurité

Il n'est pas trop difficile pour les lictes d'obtenir un rendez-vous avec cet Océanide. S'ils le mettent au courant de l'affaire de Jasaïre, il se montre vivement intéressé et même troublé. Après vérification, il peut confirmer qu'aucune disparition n'a été signalée à Sapolo (tant sur le comptoir que dans la colonie sous-marine).

Après les premières agressions contre les gardes océanides (voir plus loin), Kreb devient assez nerveux. Il peut accepter de collaborer avec les lictes ou se méfier d'eux et leur faire des misères, selon les circonstances et l'attitude de ces derniers.

Peter Sun-Tse (hôtel Flots bleus)

Ce trafiquant d'armes de Pallas est sur Terre pour acheter du matériel militaire antédiluvien aux Océanides. Il est à la solde des pirates de

Mimas Altair (voir *Atlantys*, p. 166) et n'a aucun rapport avec l'affaire. Cependant, si les lictes s'intéressent à lui ou tentent de lui mettre des bâtons dans les roues, il leur enverra quelques mauvais garçons pour leur enseigner les bonnes manières.

Bob Még (hôtel Argos)

Ce Martien est venu vendre du matériel informatique à une délégation de Koba. Il n'a aucun rapport avec notre histoire.

Dalia Kikotze (hôtel Argos)

Dalia est déléguée commerciale à l'exportation de la Société lunienne de câbles et cordages. Cette entreprise vend des filins à haute résistance qui servent habituellement au remorquage de matériaux dans l'espace. Elle a été contactée il y a trois semaines pour un achat de 150 000 mètres de filins, payés cash en matériel rare et en œuvres d'art antédiluviennes (valeur de 1 500 000 LS). Ce genre de contrat pour la Terre est rarissime. Dalia Kikotze a reçu un message de son acheteur, mais ne l'a pas encore rencontré. La cargaison qu'elle doit lui livrer est en attente dans un entrepôt de l'astroport. Dalia Kikotze est a priori favorable aux Atlantes, tant que ceux-ci ne cherchent pas à entraver le commerce.

Les Mû'abs (hôtel Argos)

Une main comprenant un scientifique, un explorateur et trois combattants a livré aux Océanides du projet Poséidon les explosifs dont ils avaient besoin, ainsi que des détonateurs très sophistiqués. Ils restent à Sapolo afin de fournir une assistance technique aux saboteurs. Tous les soirs, les cinq Mû'abs vont rejoindre les Guinéens. Ils se rendent au « port » du comptoir, où ils disposent d'une petite vedette. De là, il vont aider les Océanides à placer correctement les charges explosives. Bien entendu, ils possèdent des combinaisons de plongée. Il va sans dire que les Mû'abs n'apprécient pas du tout d'être interrogés, suivis ou gênés d'une quelconque façon par les lictes. Ils ne daignent pas fournir d'explication quant à leur présence à Sapolo.

Les premiers jours...

Une bouteille à la mer

Le premier soir du séjour des lictes à Sapolo, un message leur est remis par un employé de leur hôtel. Il s'agit d'un plan du comptoir sur lequel plusieurs endroits ont été repérés (il s'agit des charges explosives déjà en place). Convenablement interrogé, l'employé de l'hôtel précise que le message lui a été remis par un Océanide (qu'il ne peut décrire puisque « ces gens-là, ils se ressemblent tous »).

Une affaire à l'eau

Le deuxième jour de l'enquête, Dalia Kikotze a rendez-vous à l'aube avec son acheteur. Le lieu convenu est le port, la marchandise (un container plein de filins) est chargée à bord d'un remor-

Arrivée

● **Se loger.** Les lictes peuvent choisir de demeurer dans la partie atlante du comptoir (hôtel Pisches, simple, 100 LS la nuit) ou dans la partie océanide (hôtel Argos, luxueux, 500 LS la nuit; hôtel Flots bleus, minable, 100 LS la nuit). Les hôtels océanides sont plus chers, mais aussi plus discrets que les hôtels atlantes.

● **Les contrôles.** Entre l'astroport et le reste du comptoir se trouvent deux points de passage très surveillés. Toute personne est censée posséder un titre de séjour pour traverser ces lieux (Kalmouk en remet un à chaque lictes).

queur affrété avec son équipage par Morganed. La Lunienne est enlevée et le remorqueur s'éloigne rapidement du port, vers le nord-ouest (vers Atlantys). À une trentaine de kilomètres du comptoir, le navire explose et coule à pic. La cargaison est bien entendu récupérée par Morganed.

Les lictes peuvent obtenir des informations concernant cette affaire s'ils ont demandé au personnel de l'hôtel de surveiller les allées et venues de Dalia Kikotze; ou par la sécurité de Sapolo qui apprend l'enlèvement de la Lunienne, le vol du matériel et l'explosion du remorqueur en milieu de matinée. Par l'intermédiaire de la sécurité ou des autorités portuaires, les lictes peuvent découvrir le nom du propriétaire du remorqueur, une certaine Rhadija Téklos, alias la Sirène de Sapolo. Rhadija, une trafiquante notoire, est difficile à trouver en pleine journée, mais le soir on peut l'admirer derrière le bar du bordel qu'elle dirige, *La Calypso*.

Touché, coulé !

Pendant la nuit, une patrouille de la sécurité de Sapolo tombe sur les Océanides du projet Poséidon et leurs complices mû'abs. La patrouille est massacrée, mais certains de ses membres parviennent à s'échapper et rejoindre la colonie sous-marine. Dès le matin, des patrouilles sont envoyées. Elle ne trouvent rien ni personne.

Kreb, mis au courant, cherche à rencontrer les lictes pour savoir s'ils n'ont pas quelques informations sur ces événements nocturnes (il sait que plusieurs « terrestres » accompagnaient le commando qui a attaqué la patrouille). Si les lictes ont pataugé sous le comptoir pendant la nuit et que Kreb l'apprend, il peut les suspecter d'être mouillés dans l'histoire et les faire suivre plus ou moins discrètement.

Par Kreb, les lictes peuvent apprendre que Sapolo a pas mal d'ennemis parmi les autres colonies océanides, notamment celles qui se trouvent au large de l'Afrique.

Si les lictes évoquent la présence des Mû'abs et leur possible participation à l'attaque nocturne, Kreb paraît très ennuyé. Il trouve déplaisant d'avoir affaire aux Mû'abs, mais il décide de les faire surveiller (sans succès, les Mû'abs s'en rendent compte et ne sortent plus la nuit). En revanche, Kreb refuse toute demande des lictes d'expulser les envoyés de Mû. La neutralité océanide est un principe fondamental.

Baignade interdite

Si les licteurs plongent aux alentours du comptoir en plein jour, ou s'ils cherchent à descendre en profondeur jusqu'à la colonie sous-marine, ils seront vite interceptés par un groupe de 1 à 5 Océanides qui les emmèneront sous bonne garde jusqu'à Kreb. Il vaut mieux pour les licteurs avoir réussi à faire ami-ami avec le chef de la sécurité. Ce dernier ne peut pas les jeter en prison, étant donné leur statut, mais il peut les retarder sérieusement.

La pêche au filet

Il est possible que les licteurs souhaitent mener une enquête dans les lieux interlopes, interroger les gens à droite et à gauche, etc. Si tel est le cas, vous pouvez en profiter pour les promener de bar à putes en casino clandestin, les perdre dans des dédales de passerelles et leur faire profiter un maximum de l'atmosphère si particulière de Sapolo.

Ils pourront en profiter pour obtenir quelques informations intéressantes (le tout étant comme d'habitude de poser les bonnes questions, aux bonnes personnes).

- Les Océanides du comptoir de Sapolo vivent dans une colonie située sous la ville. Elle est particulièrement riche, ce qui lui attire pas mal de jalousies de la part de leurs congénères des autres cités sous-marines.

- Les Océanides de Guinée, en particulier, ont de très mauvais rapports avec ceux de Sapolo.

- Toutes sortes de trafics passent par Sapolo. Les Océanides vendent de plus en plus de matériel militaire antédiluvien aux pirates de la ceinture d'astéroïdes (c'est vrai, mais cela n'a aucun rapport avec la présente affaire).

- Il est strictement interdit de plonger dans les eaux du comptoir. Mais on peut trouver du matériel de plongée au marché noir. Il paraît qu'un groupe de Mû'abs en a acheté récemment.

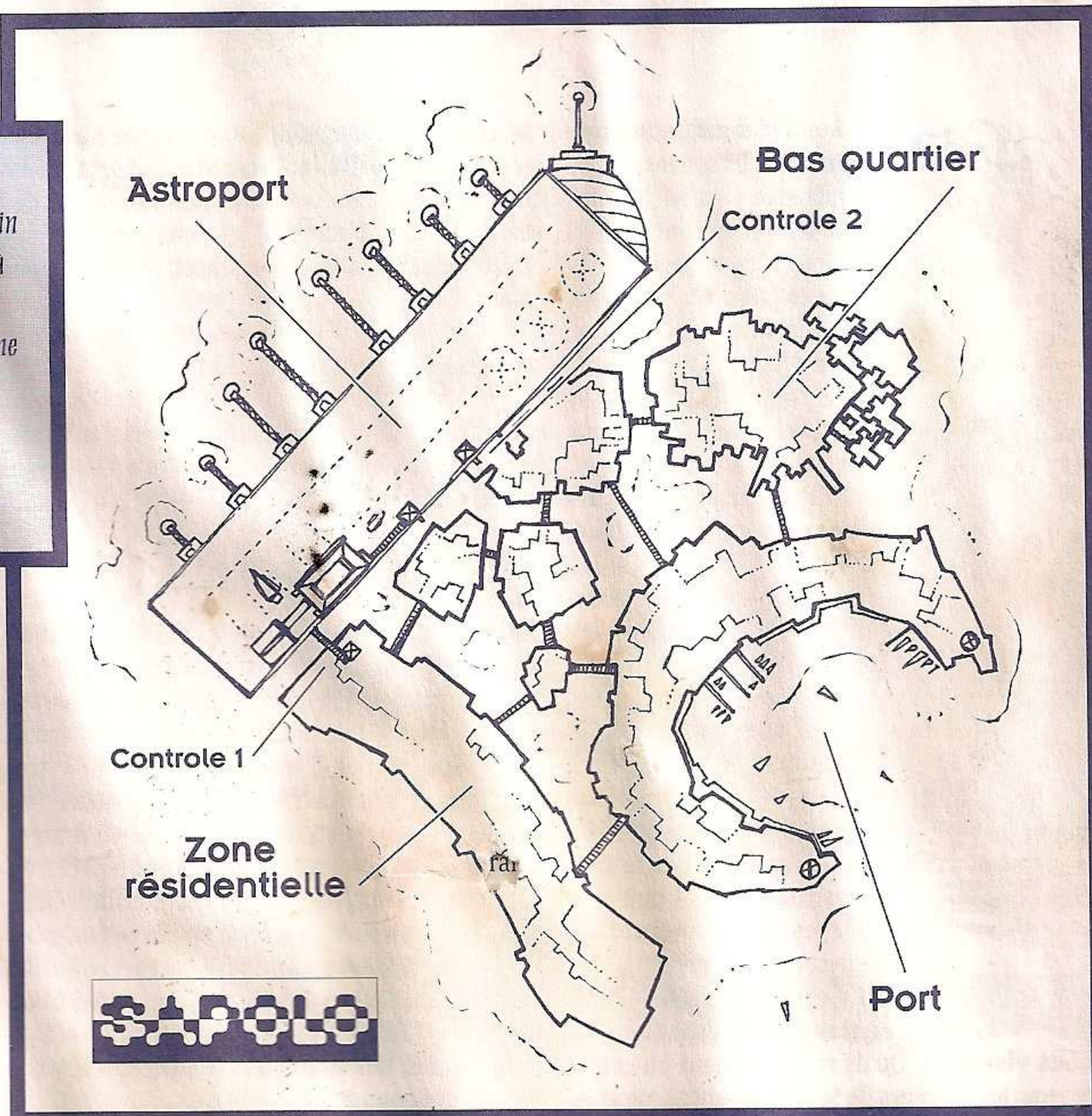
... et ensuite

La chambre de Dalia Kikotze

Les licteurs peuvent mettre la main sur un descriptif de la marchandise qui était commandée à Kikotze et qu'elle devait livrer le matin même : 150 000 m de filins très haute résistance, gainés afin de ne pas couper ou blesser un animal qui en serait harnaché.

La Sirène de Sapolo

La *Calypso* est un endroit comme tant d'autres à Sapolo : un peu bar, un peu boîte de nuit, un peu bordel. Dans une atmosphère sombre et enfumée, toutes sortes de trafics viennent s'y régler. Derrière un comptoir-aquarium, à l'intérieur duquel s'ébattent plusieurs poissons multicolores, trône la reine locale de la nuit, Khadija Tékolos. C'est une grande femme très brune et très sensuelle, du genre «laisse tomber mignon, t'es pas à la hauteur». Les licteurs feraient mieux de ne pas la prendre de trop haut, elle a horreur qu'on ne la traite pas avec égards. Elle est furieu-



se contre le « fils de pute de poisson pas frais » qui lui a loué un de ses remorqueurs pour aller le couler, sûrement en allant déranger un banc de baleines « et ces bêtes-là, elles sont comme tout le monde, elles sont pas mauvaises, mais elles aiment pas qu'on vienne les déranger ».

Bien sûr, elle connaît le nom de celui à qui elle a loué son bateau. C'est un Océanide qui s'appelle Morganed. Il est de Guinée et il ne lui a pas fait une très bonne impression (« du genre pas bien dans ses pompes, enfin si j'ose dire. Un peu tordu, pas bavard... Mais bon, il a payé cash, alors... »).

Les licteurs ne devraient surtout pas s'en prendre physiquement à la patronne du *Calypso*, ni même tenter de la manipuler esthétique sans être extrêmement discrets. La Sirène de Sapolo est protégée par toute une bande de mauvais garçons qui n'apprécient pas ceux qui « s'montrent grossiers avec les dames ».

Une belle gerbe

Voici un événement que vous pouvez utiliser afin de persuader les licteurs d'aller faire trempette autour du comptoir, s'ils sont durs à la détente. Pendant la deuxième nuit qu'ils passent à Sapolo, l'un des Océanides du projet Poséidon fait une fausse manœuvre et saute avec la mini charge explosive qu'il transportait. L'explosion soulève une immense gerbe d'eau et fait trembler une zone du comptoir (celle où se trouvent les licteurs). Cela devrait leur faire comprendre qu'il se passe des choses sous l'eau.

Plongée en eaux troubles

Il est probable que les licteurs éprouvent le besoin d'aller voir ce qui se passe sous la surface. Ils pourront y obtenir pas mal de renseignements,

mais ce sera difficile. En effet, les fonds marins autour de la colonie de Sapolo sont interdits aux humains.

Pour se rendre sous l'eau, les licteurs ont besoin d'un matériel qu'il est paradoxalement très difficile d'obtenir sur Sapolo : des scaphandres et un propulseur sous-marin (un cadre d'acier équipé d'hélices et d'un phare pour se déplacer sous l'eau sans efforts). Les autorités atlantes de l'astroport ont bien entendu tout ce qu'il faut et acceptent, très officieusement, d'équiper les licteurs. Et bien sûr, le marché noir peut fournir du matériel de piètre qualité à des prix prohibitifs.

Se déplacer sous l'eau implique un modificateur de difficulté pour toutes les actions physiques : -2 si les licteurs ont les scaphandres fournis par les Atlantes de l'astroport (qui leur offrent en plus 3 points d'armure), -3 pour les scaphandres obtenus au marché noir (qui ont seulement 1 point d'armure). Les scaphandres ont une autonomie de 3 heures. Le propulseur obtenu au marché noir est très bruyant, contrairement à l'équipement atlante.

Visite guidée

Si les licteurs décident d'aller voir de nuit ce qui se passe aux endroits mentionnés sur leur plan, ils risquent fort de rencontrer les Océanides du projet Poséidon ou une patrouille océanide de Sapolo. À vous de décider des circonstances. Si les licteurs utilisent un propulseur bruyant, ils ont toutes les chances de se faire surprendre. Sinon, tout est possible.

Toujours est-il qu'une fois arrivés aux endroits mentionnés sur leur plan, les licteurs peuvent trouver (Investigation ou Sens à -2) de petits objets fixés aux flotteurs qui maintiennent le comptoir. S'ils y prêtent attention ou s'ils réussis-

sent un test (Intelligence, Sens), les licteurs se rendent compte qu'ils sont assez semblables au matériel que portait l'Océanide échoué sur la plage de Jasaïre. Ce sont des bombes. Autant dire qu'il vaut mieux se méfier car, à moins de réussir un test d'Arts de la guerre ou de Technologie (armements ou communications et détections ou électronique), elles sautent si on les manipule. Si elles sont désamorçées et détachées, elles peuvent être étudiées à tête reposée et révéler (test de Recherche ou d'Arts de la guerre) leur origine mû'ab.

Les baleines

À environ trente kilomètres au nord-ouest du comptoir, un énorme banc de baleines (environ cent individus) est en train de se rassembler. Plusieurs d'entre elles sont étrangement harnachées de longs câbles d'acier.

Tout près de là, dans les fonds marins, on peut apercevoir l'épave du remorqueur à bord duquel était montée Dalia Kikotze.

Si les licteurs se rendent sur place, c'est le moment qu'ils aient une petite conversation avec l'une des baleines, s'ils en sont capables. Traitez ces créatures comme de véritables PNJ, pas spécia-

lement malins, mais paisibles et avenants (les baleines sont nos amies!). Interrogées sur leur présence massive ou leurs étranges harnais, les baleines leur diront que c'est leur ami Morganed qui leur a demandé de venir ici. C'est aussi lui qui leur a offert ces somptueux harnachements, et il leur a même appris à faire de nouvelles cabrioles (les mouvements que Morganed enseigne aux baleines pour l'accomplissement de son projet).

Fausse fin

Quand les licteurs auront découvert les charges explosives, il est certain qu'ils se presseront un peu. Plusieurs solutions s'offrent à eux : persuader Krieb d'intervenir en ratissant les parages pour découvrir les Océanides de Guinée (lui montrer une des charges devrait le convaincre de la nécessité d'une intervention), ou demander l'assistance de Kalmouk pour découvrir les charges et les désamorcer. Quoi qu'il en soit, il vaudrait mieux agir avant qu'il ne soit trop tard.

En revanche, il est probable que Morganed soit toujours en liberté et puisse mettre son plan dément à exécution... d'autant plus que cela fera une belle scène finale!

Cent baleines

Le soir du troisième jour, le comptoir s'ébranle soudainement. La panique s'empare des Sapoliens et des Océanides. Une centaine de baleines harnachées de longs filins sont venues s'accrocher au comptoir et sont en train de le tirer vers l'est. Morganed a décidé de déplacer le comptoir jusque dans les eaux guinéennes. Bien sûr, son projet est irréalisable. Même si les licteurs n'interviennent pas, il ne faudra que peu de temps pour que les Océanides massacrent les baleines et mettent une fin sanglante à cette tentative délirante. Les licteurs peuvent éviter un carnage bien inutile en mettant Morganed hors de combat (il est en tête de son étrange équipage), en convaincant les Océanides de Sapolo d'arrêter les baleines autrement qu'en les massacrant (n'oublions pas que les Océanides ont l'habitude de mener ce genre de troupeaux), ou en utilisant quelques phénomènes aïsthésiques bien sentis. Enfin, quand tout sera fini, n'oubliez pas de distribuer aux joueurs les points d'expérience et de Karma qu'ils méritent.

Thibaud Béghin
illustration : Léo Beker
plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour Atlantys

► Krieb, le chef de la sécurité océanide de Sapolo

Ce personnage important du comptoir et de la colonie de Sapolo est la caricature vivante du flic chargé de faire respecter le minimum d'ordre nécessaire aux affaires dans un lieu gangrené par le trafic et la corruption. Il ne cherche pas à faire du zèle, mais tout ce qui est au-delà des limites du tolérable (notamment le meurtre et la découverte d'explosifs) déclenche chez lui une hyperactivité peu efficace. Ce n'est pas un mauvais bougre et, en dépit de son sale caractère et de sa nature peu généreuse, les licteurs peuvent s'en faire un allié (il est conscient de l'importance des licteurs et ne tient surtout pas à déclencher un incident diplomatique) tant qu'ils ne le bousculent pas et, surtout, ne remettent pas en cause ses compétences. Si les licteurs se brouillent avec Krieb, il leur mettra des bâtons dans les roues dès qu'il le pourra (par exemple si les licteurs partent en expédition sous l'eau).
Traits de caractère : susceptible, paresseux
Phrases typiques : « Mmmouuais, vous allez tout d'même pas m'apprendre mon boulot » et « Je suis vraiment désolé, mais je ne peux rien faire de plus ».

► Morganed

Au sein même des colonies de Guinée, Morganed est considéré comme un original. C'est un personnage indépendant, une espèce de justicier solitaire avec lequel il vaut mieux rester en bons termes. En fervent partisan de sa colonie, Morganed a tout d'abord été séduit par le projet Poséidon, il a toutefois été rebuté par le nombre de morts humains et Océanides qu'impliquait cette entreprise et a eut l'idée d'un autre projet... grandiose.

Morganed est à moitié fou. Il vit seul dans l'océan, protégé par un simple pelvoderion et ses amis aquatiques. À force de vivre parmi les mammifères marins avec lesquels il communique sans peine (baleines, orques, et dauphins) il s'est détaché de l'humanité, fut-elle océanide. Sa motivation pour déplacer le comptoir est complexe. Il veut rendre service à sa colonie d'origine et réaffirmer par là son appartenance, mais aussi prouver sa propre puissance.
Traits de caractère : marginal, obstiné.

Phrases typiques : Morganed préfère s'adresser aux animaux qu'aux humains.

Corps : Vig 10, For 8, Soup 6, Sens 7

Esprit : Vol 11, Int 5, Char 6, Viv 8

Compétences : Athlétisme (sous-marin) 8, Tir (mini lance-torpilles, pistolet lance-harpons) 9, Subterfuge (sous-marin) 10.

► Les Océanides du projet Poséidon

Corps : Vig 7/8, For 6/7/8, Soup 5/6/7, Sens 5/6

Esprit : Vol 6/7, Int 6, Char 5, Viv 6/7

Compétences : Athlétisme (sous-marin) 6/7, Tir (Mini lance-torpilles, pistolet lance-harpons) 8/9.

► Les mauvais garçons de Sapolo

Corps : Vig 8/9/10, For 8/9/10, Soup 5/6/7, Sens 5/6

Esprit : Vol 4/5/6, Int 3/4/5, Char 5/6/7, Viv 5/6/7

Compétences : Combat rapproché 8/9/10, Tir (pistolets, lance-aiguilles) 7/8/9

► Les Mû'abs

Voir les règles d'Atlantys, p. 135.

Chronologie des événements

- **J - 90** : Plusieurs Océanides des colonies de Guinée conçoivent le projet Poséidon : couler la plate-forme de Sapolo. Ils entrent en contact avec les Mû'abs afin d'obtenir de ces derniers un soutien technique.
- **J - 80** : Morganed, un Océanide un peu spécial, se sépare du projet Poséidon et accouche d'un autre plan... Il commande plusieurs centaines de kilomètres de filins à une société lunienne spécialisée dans ce genre de production.
- **J - 20** : Une main mû'abe arrive à Sapolo, livre des explosifs ainsi que du matériel aux Océanides du projet Poséidon.
- **J - 2** : Morganed a peur d'être pris de vitesse par le projet Poséidon. Il décide d'avoir recours aux forces atlantes. Pour cela, il attaque un membre du projet Poséidon et s'arrange pour faire échouer son corps sur les plages d'Atlantys.
- **J - 1** : Les licteurs trouvent le corps de l'Océanide échoué sur la plage.
- **Jour J** : Les licteurs arrivent à Sapolo. Morganed leur fait parvenir un plan où sont repérés les charges explosives déjà en place.
- **J+1** : Dalia Kikotze livre les filins à Morganed. Celui-ci fait amener la cargaison ainsi que la Lunienne à son « camp » et coule le remorqueur loué pour l'occasion.
- **J+1 (nuit)** : Un Océanide du projet Poséidon fait une erreur de manipulation et saute avec la charge explosive qu'il transportait.
- **J+2 (nuit)** : Si les licteurs n'ont pas mis un terme au projet Poséidon, une série d'explosions se produit à minuit. Il ne faut pas plus d'une heure pour que le comptoir soit englouti sous les eaux. Il y aura des morts par milliers.
- **J+3 (soir)** : Si les licteurs ont mis un terme au projet Poséidon mais n'ont pas arrêté Morganed, le comptoir s'ébranle en début de soirée.



Rien que pour Erik

Ce scénario conviendra à un groupe de joueurs, à des personnages et à un meneur de jeu expérimentés. Le supplément « Le loom » est fortement conseillé, mais pas indispensable.



Prologue

La guilde de la Machine d'Argent a été créée en 66 AA par Rakar Sverdlov, un Gehemdal. Elle devint en quelques années une grande guilde et obtint un siège au Sénat en 102. Rakar Sverdlov la dirigea d'une main sûre et paternelle, et se vit même surnommer Magnus, en hommage à sa grandeur. À l'âge de 60 ans, il se retira du pouvoir et remit à son fils aîné la totalité de ses attributions. Ainsi débute une longue lignée de maîtres de la guilde de la Machine d'Argent au pouvoir absolu et incontesté. En un siècle, ceux que l'on surnomme « les Magnus » devinrent l'une des plus grandes dynasties guildiennes. En 166, l'héritier Magnus Erik Kraggar part en expédition, comme ses ancêtres, afin d'acquérir le droit de gouverner la guilde lorsque le temps viendra pour lui de régner. À la tête d'une véritable armée, d'une cohorte de serviteurs et de doctes, il se lance dans l'exploration d'un écrin encore inconnu mais d'agréable réputation, les marches de Terk. Peu après son arrivée, il est victime d'un « accident » : il meurt en tombant sur son couteau lors d'une crise d'épilepsie. En réalité, il est assassiné par une troïka machiavélique composée d'aventuriers aux dents longues : Ramon, un magicien venn'dys, Volfar Shrarg, un ancien Templier d'Ashragor et enfin Iluma Zenda, un marchand ulmèque.

Une nuit, alors qu'ils s'étaient écartés du camp principal, les trois hommes poignardent Erik et simulent un accident. Ensuite, ils se débarrassent du corps en l'abandonnant dans la neige. Ils rejoignent ensuite à bride abattue le reste de l'expédition, qui plie rapidement bagage et rentre sur les Rivages.

La troïka a été obligée d'utiliser toute son autorité pour faire accepter aux doctes et aux serviteurs de rentrer sans ramener le corps d'Erik Kraggar. En effet, la tradition veut que les Magnus soient enterrés dans le mausolée familial. Pendant la traversée de retour, la peur de la dénonciation et le manque de confiance en ses partenaires poussent Ramon à éliminer Volfar

Shrarg. Il est surpris par un serviteur. Iluma Zenda le fait immédiatement pendre à la grand-vergue afin d'éviter qu'il ne parle.

Arrivé sur les Rivages, Iluma Zenda réussit à faire accepter sa version des faits et passe devant une commission d'enquête avec succès. Malgré tout, beaucoup de membres de la guilde n'admettent que très difficilement l'étrange accident d'Erik Kraggar.

Au fil des années, Iluma Zenda continue sa lente progression politique, et grimpe habilement les échelons de la guilde. En 185, à la mort sans héritier du dernier Magnus mâle, le conseil se réunit et nomme Iluma Zenda maître de la guilde de la Machine d'Argent.

Peu à peu, la rumeur de l'assassinat d'Erik Kraggar s'amplifie, les guildes concurrentes y voyant un moyen de ruiner l'autorité d'Iluma Zenda. Ce dernier n'étant pas un modèle de tolérance et ayant une réputation de plus en plus douteuse, il est très largement décrié au sein de la guilde.

Six mois avant le début de l'aventure, une grande nouvelle arrive des marches de Terk : Erik Kraggar est toujours vivant ! Pire encore, une partie des membres de la guilde, basée dans les marches, s'est ralliée à lui, veut renverser Iluma « l'usurpateur », et redonner sa place à Erik Kraggar.

Engagez-vous !

Selon votre campagne, vous avez plusieurs moyens de lancer les personnages dans cette aventure. S'ils n'ont pas de guilde, ils peuvent rejoindre la Machine d'Argent, riche et célèbre. S'ils ont déjà la leur, ils peuvent être des sous-traitants neutres, chargés de régler l'affaire de manière objective. Il est également possible qu'ils soient simplement en transit dans les marches de Terk, ou encore en exploration dans cette partie du Continent. Ils peuvent aussi avoir été mêlés, malgré eux, aux événements. Le scénario est suffisamment ouvert pour fonctionner quelle que soit la manière dont ils arrivent dans les marches de Terk. Leur comportement dépendra certainement beaucoup de leur raison d'être là. Tenez-en compte !

Les marches de Terk

L'écrin où se déroule l'aventure est situé quelque part à l'ouest de Port McKaer. Sa localisation exacte importe peu. Placez-le selon les besoins de votre campagne.

Il s'agit d'une contrée située en bord de mer, s'enfonçant sur une cinquantaine de kilomètres à l'intérieur du Continent. Composé de collines douces et vertes, c'est l'un des pays les plus accueillants du Nouveau Monde. Son sol fertile et son climat chaud, dû à de très longs étés, lui permet de produire un vin unique, le terk, qui constitue son unique richesse. Les étés y durent plus de deux ans, et les hivers moins de dix semaines. Les autres saisons, quant à elles, sont à peine sensibles, à part au niveau loomique.

Les habitants de Terk sont des transients humanoïdes. Très doux, aux grands yeux enfantins, aux babilllements flûtés, ce sont de grands travailleurs, ainsi que des vigneron experts. Ce sont aussi des ouvriers complaisants et toujours contents, qui ne demandent qu'un peu de maïs et de verroterie en échange de leurs efforts. Nommés sans originalité les Terkiens, ils constituent l'un des principaux attraits du pays. Leur docilité et leur naïveté n'ont pas échappé aux agents de la guilde de la Machine d'Argent, qui les exploitent sans l'ombre d'un scrupule.

L'exploitation de l'écrin est bien au point, et commence à rapporter de substantiels bénéfices à la Machine d'Argent. La guilde a construit un port en eaux profondes, protégé par une forteresse impressionnante : Port Rakar. En raison de son emplacement stratégique comme base d'action sur le Continent, la guilde y fait stationner une garnison.

Les vignes sont toutes situées dans l'arrière-pays, dans un rayon d'une vingtaine de kilomètres autour d'une grande ferme fortifiée. Baptisée « manoir d'Erik », elle est située à 40 kilomètres de Port Rakar, et a elle aussi été renforcée par une garnison. C'est sur son emplacement, en 166, qu'est décédé le Magnus Erik Kraggar, et c'est aussi là qu'il est réapparu il y a six mois.



Si l'été est long dans les marches de Terk, l'hiver y est extrêmement court, et donc excessivement brutal. Les températures sont tellement basses à cette époque de l'année que les Terkiens tissent des cocons, s'y recroquevillent, et hibernent ainsi dans les arbres. Au cours de ces quelques semaines d'hiver, les mygales de la nuit sortent du sol. Ce sont les seuls prédateurs que compte l'écrin, des créatures loomiques ressemblant très vaguement à des araignées à sept pattes. Entièrement recouvertes de longs poils gras, elles sont généralement de la taille d'un coffre gehemdal. Elles sortent pendant les nuits d'hiver, en quête de loom.

La situation

Lorsque les PJ arrivent dans les marches de Terk, c'est le début de l'hiver.

La guilde est divisée en deux camps qui s'affrontent. D'un côté, les partisans d'Iluma Zenda, qui se font appeler les « loyalistes » mais sont aussi nommés les « usurpateurs » par leurs ennemis de l'autre bord, les adeptes d'Erik. Ceux-ci se nomment les « fidèles » mais sont désignés sous le terme de « rebelles » par leurs adversaires.

Port Rakar est entre les mains des loyalistes, mais la majeure partie du pays est sous le contrôle des rebelles. Les Terkiens hibernent et sont donc totalement absents. Les hommes s'entre-tuent le jour. La nuit, elle, appartient aux mygales.

Les loyalistes sont sous les ordres de Borak Œil-rouge, un Gehemdal aussi rusé que gigantesque, qui est aussi l'un des meilleurs stratèges de la guilde. Il a fait évacuer les civils de Port Rakar et prépare calmement la campagne du printemps. Pour lui, le problème est purement militaire. Il noiera dans le sang l'affront fait à Iluma Zenda ! Il a sous ses ordres trois régiments de la guilde (environ 150 hommes), plus une centaine de serviteurs, de bureaucrates et de marins qu'il a regroupé en milice. La guilde n'estime pas qu'une force armée plus importante soit nécessaire, car Iluma Zenda préfère se voiler la face (moins il accordera d'importance à ce problème, moins ce problème aura d'importance !)

Le manoir d'Erik porte bien son nom au moment de l'action, puisqu'il est habité par les partisans de

Kraggar. Les « fidèles », venus de toutes les fermes des marches et même de Port Rakar, logent dans les dortoirs frustrés et insalubres. En tout, trois cents hommes, principalement des ouvriers agricoles, sont regroupés dans la ferme et attendent les ordres de leur maître. Ils sont pour la plupart convaincus de l'identité d'Erik, mais combattent surtout pour voir enfin s'améliorer leurs conditions de travail. Une cinquantaine d'entre eux sont des gardes capables de combattre efficacement lors d'une bataille rangée.

En raison de la neige et du mauvais état de la route, il ne faut pas moins de dix heures pour parcourir la distance entre le manoir et le port. Deux fermes peuvent servir d'étape, mais elles sont ouvertement en faveur des fidèles et n'accepteront pas de partisans de l'usurpateur en leurs murs. Elles sont cependant très peu protégées, par à peine une dizaine d'ouvriers en état de se battre. Après le coucher des Feux-du-ciel, les mygales de la Nuit attaquent toutes les personnes qu'elles trouvent dehors.

Et maintenant, la vérité !

Erik est un imposteur. Il s'agit d'un métis Gehemdal/Venn'dys sans le sou, aventurier de fortune, qui a été placé là par Reyals Klommeq, un agitateur ulmèque de la guilde du Vent du Faucon. Celle-ci cherche depuis des années à neutraliser la Machine d'Argent, et a trouvé un pion idéal en la personne de son imposteur, qui est maintenant persuadé d'être la réincarnation du vrai Erik. Il est convaincu que le commandement de la guilde de la Machine d'Argent lui revient, ce qui accroît encore son efficacité. Il ronge son frein sur les conseils de Reyals, mais il s'en faut de peu qu'il ne se lance, en plein hiver et au milieu des mygales, dans une croisade suicidaire pour prendre d'assaut ce qu'il juge lui revenir de plein droit. Des PJ un peu habiles devraient pouvoir facilement court-circuiter Reyals et pousser Erik à l'action.

Reyals Klommeq est plus prudent, et veut à tout prix étendre l'influence d'Erik jusqu'à Port Rakar avant le printemps, car il est conscient que ses troupes ne survivront pas à une campagne militaire. Il sait qu'il joue contre la montre et cherche par tous les moyens à infiltrer ou à retourner les membres de la guilde basés dans le port. Il a en projet une mise en scène délirante à base d'effets spéciaux qu'il compte utiliser au port pour rallier un maximum de personnes. L'assassinat d'Œil-rouge est l'un de ses rêves les plus fous, et il le proposera certainement à des PJ semblant être capable de réussir.

Des bruits dans la nuit

Pour couronner le tout, des meurtres ont lieu la nuit. Les victimes ont toutes été tués par des mygales, mais le problème est que pour la première fois, celles-ci attaquent en groupe et arrivent même à s'introduire par ruse dans les habitations. Elles bénéficient en effet d'un allié de poids : le véritable Erik !

Laissé pour mort, Erik s'est traîné vers un bosquet. Une mygale de la nuit l'a attaqué, voyant en

lui une proie facile. Dans un ultime effort, il a réussi à absorber le loom noir de la créature en la tuant avec le couteau qu'il s'était arraché des entrailles. L'afflux de loom noir pur dans son corps mourant l'a transformé en pestar. Sa raison n'a pas résisté à sa nouvelle condition, et il est devenue une bête parmi les bêtes, chassant les mygales de la nuit et les rares voyageurs égarés sur les chemins d'hiver. Le printemps venu, à court de loom, il est parti vers d'autres écrins. Après des années d'errance sur le Continent, il a peu à peu retrouvé la raison. Lorsqu'il a entendu dire dans une taverne qu'Erik Magnus était vivant et avait soulevé les marches de Terk, il a décidé de retourner sur les lieux de sa mort. Résolu à se venger, il veut punir les membres de la guilde qui soutiennent l'immonde Iluma, mais également ceux qui aident le faux Erik. Au cours de ses années de non-vie, il est devenu un maître du loom noir, et l'hiver lui est propice...

Recherches

Des aventuriers consciencieux prendront soin d'effectuer des recherches au sein des archives du Sénat de la Constellation, dans les registres de la guilde de la Machine d'Argent, dans les archives de Port Karak ou encore dans la bibliothèque du Manoir d'Erik. (Le Sénat et la guilde ont tous deux une approche « décentralisée » de la conservation des archives. Tout ce qui concerne les « affaires locales » est donc conservé dans un havre proche des marches de Terk, que vous pouvez choisir à votre guise.)

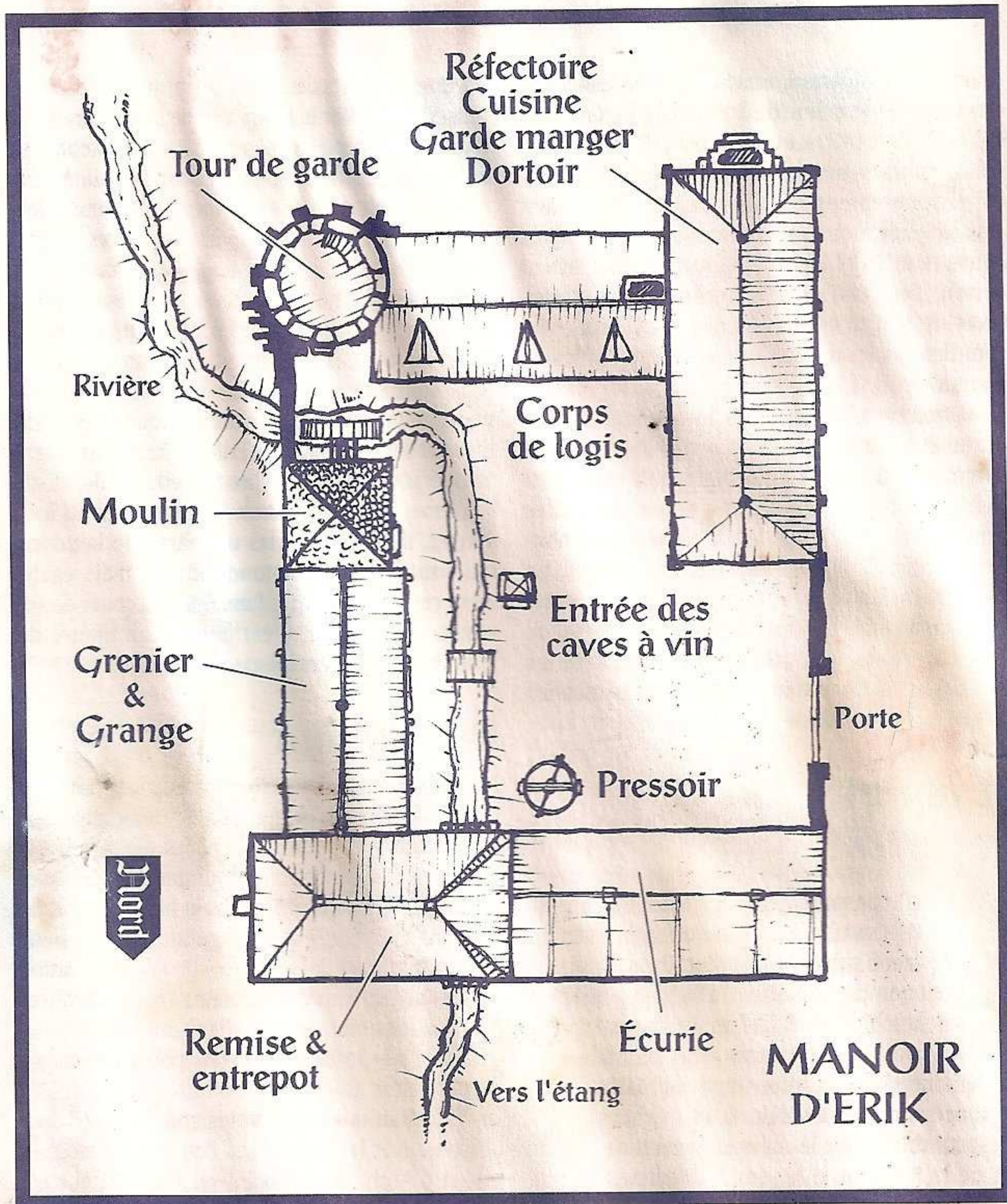
Les informations disponibles sont indiquées ci-dessous, avec les endroits où l'on peut les trouver. Un jet d'Alphabet + Savant ou Observateur est toujours indispensable. Sa difficulté varie selon l'endroit et les informations. Les codes suivants sont utilisés pour résumer les difficultés selon l'endroit : SN = Sénat, MA = Machine d'Argent, PK = Port Karak, ME = Manoir d'Erik. Si vous préférez, vous êtes libre de distiller les informations selon les besoins de l'intrigue, en modifiant notamment leur accessibilité.

- L'histoire de la guilde de la Machine d'Argent et de Karak Magnus (SN Facile, MA Facile, PK Normale, ME Difficile). Reprenez les informations générales sur la fondation de la guilde et de la vie de Karak Magnus, décrites dans l'introduction du scénario.

- Les annales des marches de Terk sur la mort d'Erik Magnus (SN Difficile, MA Normale, PK Normale, ME Facile). Elles parlent des étranges circonstances de la mort de l'héritier, de la rapidité avec laquelle le cadavre fut abandonné, des trois témoins de la mort (Ramon le Venn'dys, Volfar Shrag et Iluma Zenda) et des fins étranges de deux d'entre eux sur le bateau qui les ramenait du Continent.

- Les rapports annuels de 166 et 167 (SN Difficile, MA Normale, PK Facile, ME Très facile). Ils relatent les étranges morts d'ouvriers qui ont suivi l'hiver 166. Elles ressemblaient à des attaques de mygales de la nuit, mais ont eu lieu au printemps. Un jeune apprenti, Atole Fmirn, parle d'un individu aux longs cheveux noirs errant dans les vignes, qu'il aurait aperçu au petit matin près d'un des cadavres.

- Les autopsies du docteur Logsk (SN non disponible, MA Pure folie, PK Très difficile, ME Facile).



Ces documents détaillent l'examen des victimes du printemps 167. La cause de la mort est, à chaque fois, la gorge déchirée. Tous les cadavres ont été vidés de leur sang. Après autopsie, ils ont tous été enterrés dans une fosse commune dont l'emplacement est clairement indiqué. Sur place, déterrer et étudier les cadavres de manière loomique fait clairement apparaître que l'étincelle de loom noir a disparu dans chacun d'eux. Un nécromant pourra même utiliser certains sortilèges de loom noir pour interroger les fantômes et obtenir ainsi une description complète des circonstances des assassinats.

- Le rapport de la commission d'enquête sur la mort d'Erik Magnus (SN Normale, MA Facile, PK et ME non disponibles). L'élément le plus intéressant du texte est le témoignage d'Iluma Zenda décrivant «l'accident» et détaillant la mort de Volfar Shrag et la pendaison de Ramon.

- Le portrait d'Erik Magnus est présent dans plusieurs endroits. On peut le trouver avec un jet d'Observateur + Arts Picturaux ou Savant + Alphabet (SN non disponible, MA Normale, PK Facile, ME Pure folie). Il est à chaque fois très réussi. Le faux Erik ne lui ressemble absolument pas. Le portrait d'Erik qui trônait au-dessus de la cheminée du manoir a été caché par Reyals Klommeq, mais il est trouvable si l'on réussit le jet à Pure folie, ou si les aventuriers le cherchent spécifiquement dans le manoir. Sur les tableaux, Erik est grand, avec de longs cheveux noirs, des yeux marrons pénétrants et un nez aquilin.

Chronologie passé, présente et à venir

Ce scénario étant non-linéaire, voici une chronologie de ce qui peut se produire par défaut, qui récapitule également les faits passés. Les actions des aventuriers devraient, espérons-le, la perturber quelque peu.

- **Année 66** : Création de la guilde de la Machine d'Argent par Magnus Sverdlov.
- **Année 166** : Meurtre d'Erik Magnus par la trika. Une partie de l'expédition repart vers les Rivages afin de porter la nouvelle à l'état-major de la guilde, à Port Franc. Volfar Shrag est assassiné par Ramon le Venn'dys. Il est immédiatement pendu sur les ordres d'Iluma Zenda.
- **Année 167** : Série de sept meurtres au cours du printemps, attribués par erreur à des mygales ayant résisté au changement de saison. Il s'agit en fait d'Erik qui, pour satisfaire son appétit de pestar, a bu tout le sang des victimes pour leur prendre l'étincelle de loom noir.
- **Année 185** : Nomination d'Iluma Zenda à la tête de la guilde. Les rumeurs d'assassinat gagnent en intensité.
- **Il y a six mois** : Arrivée du faux Erik dans les marches de Terk. Aidé par un agent de la guilde du Vent du Faucon, il prend très rapidement le pouvoir.
- **Jour J moins 8 semaines** : Borak Œil-rouge arrive à Port Rakar avec deux régiments de renfort.

- **J - 6 semaines** : Départ des civils pour Port McKaer et les Rivages.

- **J - 4 semaines** : Début de l'hiver et de l'hibernation des Terkiens.

- **J - 2 semaines** : Arrivée du vrai Erik dans les marches, par voie de terre. Il se cache dans les vignes et se lie avec les mygales de la nuit.

- **J - 1 semaine** : Mort de trois matelots dans un dortoir de Port Rakar, censément tués par des mygales de la nuit. En réalité, ils ont été assassinés par Erik.

- **J - 2 jours** : Une vingtaine de mygales de la nuit attaquent l'aile nord de la forteresse de Port Rakar. Erik leur ouvre une fenêtre et les laisse entrer. Elles tuent cinq personnes avant de s'enfuir. Grâce à son sortilège de Discrétion absolue, Erik n'est absolument pas repéré et disparaît avec ses monstres.

- **Jour J** : Arrivée des personnages. Erik s'introduit dans la place en même temps qu'eux, en se faisant passer pour un passager du bateau par lequel ils sont arrivés, un certain Ricardo Montefiori, aventurier venn'dys.

- **J + 1** : Erik se renseigne sur la situation locale. Devant l'ampleur du soulèvement, il décide tenter sa chance et de prendre le pouvoir en remplaçant l'imposteur. Désireux d'utiliser Borak et ses hommes pour renverser Iluma une fois les marches passées sous sa coupe, il décide de les laisser tranquille et de partir vers le manoir. Si les aventuriers font mine d'y aller, il les pousse à partir avec lui. S'ils voyagent avec «Ricardo», ils ne verront pas l'ombre d'une mygale.

- **J + 3** : Erik s'introduit dans le manoir et, grâce au sortilège Visage commun, il y enquête discrètement. Le soir, afin de regagner des points de loom, il tue un domestique, mais se fait surprendre. Une bagarre éclate, au cours de laquelle il est obligé pour se défendre de créer un non-mort avec le corps du cuisinier qui l'agresse. Pendant que sa créature sème la panique, il s'enfuit en utilisant les sortilèges Marcher dans la nuit et Discrétion absolue. Reyals, averti qu'un nécromant est à l'œuvre, fait doubler les gardes. Peu après, il réunit tout le monde et fait un discours sur le thème : «une lâche tentative d'assassinat vient d'avoir lieu contre le légitime héritier de la guilde». Après ça, les fidèles sont persuadés qu'Iluma a poussé l'infamie jusqu'à engager un Ashragor pour tuer Erik.

- **J + 4** : Erik s'introduit dans le manoir grâce au sortilège Être les ténèbres et se met en quête de son portrait, élément indispensable pour s'imposer de manière incontestable. Il le localise alors que Reyals, protégé par des soldats, est en train de le sortir de sa cachette pour le mettre dans sa chambre. Erik invoque discrètement un Ficher obtus, à qui il ordonne de garder le couloir vers lequel Reyals se dirige. Il fonce ensuite chercher ses mygales et, profitant de la confusion causée par les hurlements du démon, attaque le manoir. Il retrouve Reyals et ses hommes dans le couloir, face au démon. Un terrible combat s'engage, au cours duquel la plupart des mygales périssent. Reyals lance le sort Faux-semblant sur Erik, qui y est insensible, au grand déplaisir de l'Ulmèque. Le combat est gagné par Erik, qui se découvre sous sa véritable identité en dévoilant le portrait. Devant la puissance des mygales de la nuit et l'incontestable ressemblance avec le tableau, les

fidèles se rallient en masse au vrai Erik. L'imposteur est livré aux mygales. Le cadavre de Reyals est interrogé (grâce au sortilège Parler avec les morts). Il avoue son appartenance à la guilde du Vent du Faucon. Cela soulève une telle indignation parmi les fidèles que personne ne trouve le temps de s'étonner du fait qu'Erik n'a pas l'air d'avoir vieilli depuis 166.

● **J + 5** : Tous les fidèles se rendent au port et commencent le siège. Erik demande à rencontrer Borak, et lui conseille d'amener le portrait qui trône sur la cheminée de la grande salle de la forteresse. Une entrevue a lieu en terrain neutre entre les deux armées. Erik raconte une version très édulcorée de son histoire – où il erre, amnésique, pendant des années, avant de retrouver la mémoire dans une taverne en entendant parler des marches de Terk. Borak est dubitatif. En vieux soldat, il flaire qu'Erik ne dit pas tout, et que le loom est à la base de toute l'affaire. Il refuse obstinément de renier son engagement envers Iluma Zenda sans l'accord des dieux, et décide qu'un duel au premier sang doit avoir lieu entre lui et

Erik. Si Borak gagne, cela « prouvera » qu'Erik est un imposteur et que les dieux ne sont pas à ses côtés. S'il perd, il se rangera aux côtés du prétendant. Erik ne parvient pas à le raisonner, et le combat commence au milieu des deux armées.

Borak lance le tour Par les feux répandus sur Erik, qui y est insensible. Ayant alors la preuve absolue qu'Erik est plus que ce qu'il prétend, il ordonne à ses hommes de se battre et d'exterminer tous les rebelles.

Dans la mêlée, Erik utilise Tuer la lumière pour plonger Borak dans les ténèbres, et l'égorge en

profitant de sa stupeur. Puis il active son sortilège de Contrôle climatique, lancé au cours de la nuit précédente, provoquant une tempête de neige d'où il émerge en brandissant la tête de Borak. Devant ce spectacle, la plupart des hommes se rendent ou se rallient à lui. Ceux qui résistent sont massacrés.

La forteresse est investie dans l'heure, et Erik prépare son attaque contre le reste de la guilde. Si les choses en arrivent là, les événements sortent du cadre de ce scénario... pour faire une très bonne amorce de campagne.

Dénouement

La chronologie ci-dessus n'est bien évidemment qu'une possibilité. Il est plus que probable que les actions des aventuriers devraient changer, dans un sens ou dans l'autre, les projets d'Erik. Selon leurs goûts personnels, selon la façon dont ils seront arrivés dans cette aventure, ils choisiront l'un ou l'autre camp. Vous avez tous les éléments pour faire vivre cette histoire selon les désirs et les actions des joueurs.

Mathias Twałowski

illustration : Léo Beker

plan : Cyrille Daujean



LES PNJ

Pour Guildes

► Erik Magnus, pestar (voir Le loom, p. 73)

Loom noir 76

Agile 4 Fort 5 Observateur 4 Résistant 4

Charmeur 4 Rusé 6 Savant 5

Talentueux 4

Art guerrier 4, Art étrange 6, Art guildien 3.

Compétences : Bagarre 5, Esquive 4, Arme à une main 4, Discrétion 5, Filature 4, Maîtrise 4, Pouvoir 4, Sens 5, Phylum Démoniaque de Wisk le Belliqueux 2, Phylum nécromantique de Sotoph 5, Phylum noir pur de Prévius le Meticuleux 4.

Sortilèges : Dielkh mugissant, Wor véloce, Larvet ailé, Ficher obtus ; Retrouver la Tombe, Lever un corps, Se nourrir des morts, Contrôler la pourriture, Parler avec les morts, Parler avec l'au-delà, Détecter les fantômes, Manger le cœur, Relever un cimetière, Manger la cervelle ; Marcher dans la nuit, Être les ténèbres, Voir dans l'obscurité, Tuer la lumière, Renforcer la nuit, Traverser la glace, Geler, S'unir avec le froid, Ralentir un organisme, Gêner le mouvement, Arrêter un objet, Visage commun, Discrétion absolue, Lente décrépitude, Disparition, Effacement, Contrôle climatique.

Armure : cuir clouté (1d6 + 1).

Équipement : Rapière, dague, armure de cuir.

Notes : En plus de ses pouvoirs de pestar et de ses sortilèges, Erik Magnus est capable, en tant que créature loomique noire, de contrôler les mygales de la nuit. Il en a une trentaine sous ses ordres. Lorsqu'il est parmi les hommes, il lance toujours le sortilège Visage commun, qui lui assure un parfait anonymat.

► Les mygales de la nuit, créatures de loom noir

Agile 8 Fort 4 Observateur 4 Résistant 4

Loom noir : 10 à 20 selon la taille

Voracité : 1

Compétence : Art guerrier 6, dégâts 2d6

(morsure glacée).

Armure naturelle : 1d6

Pouvoir : Insensibles au froid : Leur corps change de couleur selon l'environnement

(jet Très difficile pour les voir de nuit l'hiver).

Note : Lorsqu'une mygale de la nuit tue une créature vivante, elle lui suce son étincelle de loom noir et l'absorbe comme si elle utilisait le sortilège Sucrer le loom des morts (Le loom, p. 81).

► Le faux Erik

Agile 3 Fort 2 Observateur 2 Résistant 2

Charmeur 4 Rusé 3 Savant 1

Talentueux 2

Art guerrier 2, Art étrange 1, Art guildien 3.

Compétences : Comédie 2, Arme à une main 2, Grimper 3, Esquive 4, Déguisement 3, Discours 4.

Armure : Aucune.

Équipement : Rapière, dague.

Alcoolique, faible et à moitié fou, l'imposteur est tellement heureux de la chance qu'il a d'avoir des hommes sous ses ordres qu'il s'est persuadé qu'il était le vrai Erik. Il en a même oublié son nom. Il ne se rend pas compte qu'il est manipulé par Reyals. Il est petit et brun avec des cheveux longs, des yeux vairons (marron et vert) et une fine moustache.

► Reyals Klommeq

Agile 5 Fort 1 Observateur 5 Résistant 2

Charmeur 6 Rusé 5 Savant 2

Talentueux 1

Art guerrier 2, Art étrange 5, Art guildien 4

Compétences : Maîtrise 2, Pouvoir 3, Sens 4, Phylum des vies nocturnes 1.

Tours : Au pic des Vénérables 3,

Par le regard d'or 4.

Sorts : De la vallée des sept tours 3,

Le semblant 2.

Sortilège : Aldamar le lyrique.

Armure : Aucune.

Équipement : Dague, guildes constellé (vert 17, rouge 1, jaune 3, noir 5, violet 2), talisman en yielix.

► Borak Œil-rouge

Agile 5 Fort 6 Observateur 3 Résistant 4

Charmeur 1 Rusé 3 Savant 1

Talentueux 2

Art guerrier 5, Art étrange 2, Art guildien 3.

Compétences : Bagarre 3, Commandement 4, Patois (Bataille) 3, Vigilance 2, Armes à deux mains, Chevaucher 2.

Tours : Par les feux répandus 2, Par le métal hurlant 3.

Armure : Cuir clouté plus casque (1d6 + 2).

Équipement : Grande hache, pierre en rallgar à la place de l'œil droit, bracelet en armor, boucle d'oreille en yielix.

Géant roux à la voix de stentor, dont l'œil droit est une pierre de rallgar, Borak impressionne. Il sait diriger des hommes au combat et espère mourir l'arme à la main, comme tous les vrais Gehemdals. Ayant passé toute sa vie dans la guilde de la Machine d'Argent, il est d'une loyauté proche du fanatisme. Il n'apprécie pas les rebelles, mais changera d'avis si on lui prouve qu'Iluma est responsable de la mort d'Erik Magnus.

► Les soldats de Port Karak (150) et du Manoir d'Erik (50)

Agile 4 Fort 5 Observateur 3 Résistant 4

Charmeur 2 Rusé 2 Savant 1

Talentueux 2

Art guerrier 5, Art étrange 1, Art guildien 2.

Compétences : Bouclier 3, Esquive 3, Arme à une main 3.

Armure : Armure de cuir clouté + casque (1d6+2).

Équipement : Épée, bouclier.

Soldats professionnels, ils ne se battent que s'ils ont des chances de gagner. Pour eux, la reddition est une alternative tout à fait honorable.



Un scénario
Casus Belli
pour



Épisodes 13, 14, 15

Prêts pour l'électrochoc ? Contact ! Décadents, cybernétiques, mystiques : les épisodes 13 à 15 de notre série « Le Réseau Divin » vont vous propulser dans un maelström schizophrène et meurtrier. Vous avez raté le début ? Alors foncez découvrir les volets 1 à 12 dans les n° 100, 101, 102 et 105 de « Casus Belli », et préparez-vous à affronter l'ultime vérité...

Résumé des épisodes précédents

Février 2001. L'humanité est une machine folle fonçant à corps perdu vers l'autodestruction. Dans ce monde de désespoir et de violence, les PJ ont hérité d'un puissant artefact technologique, un cube d'iridium, qui les catapulte au cœur d'un conflit secret à l'échelle planétaire. Leur but : lever le voile sur la mystérieuse conspiration Babel et réveiller le messie qui sauvera les derniers hommes. Face à eux se dresse le Fléau, monstrueux ange de mort qui prépare l'avènement du Dieu Sombre. Mais quel est le sens véritable de cette confrontation ? Quel fantastique secret se tapit dans l'ombre du Réseau Divin ?

Épisode 13 « LES ESPRITS TORTUEUX AIMENT LES ÉNIGMES »

Brad Wilcozet

Crying Freedom

1^{er} mars 2001. Une résidence écossaise tapie au cœur des brumes de l'île de Skye. Coma. Dans la lueur des scopes, un homme guette le retour à la conscience des PJ. Iguane est là pour veiller sur leurs rêves...

(♪ BO d'*Hellraiser*.) Brûlure de l'air incandescent dans les poumons. Course haletante vers une montagne dressée sous le soleil. Là-haut attend

le plus grand des mystères... Soudain, une ombre. Le Fléau ! De ses paumes jaillissent des dizaines de chaînes hérissées de crochets : « Tu n'es pas digne de contempler l'avènement du Dieu Sombre, lorsque sonnera l'Armageddon »... Et les PJ s'éveillent en hurlant. Toujours ce cauchemar ! Plus tard, devant un déjeuner copieux, Iguane résume la situation. Les PJ, recherchés pour meurtre, font les gros titres de la presse britannique ! Aéroports et gares sont sous surveillance. L'influence de la Church of Technomancy, le bras armé du Fléau, a joué à plein. Pour les PJ, il est clair que si Iridiom, le Dieu Sombre, a été leur allié lors de leurs aventures précédentes, il cherche maintenant à les faire éliminer par son prophète-bourreau, le Fléau.

Consultant leur bibliothèque, ils apprennent que :

- L'Armageddon, la « montagne de Meggido », désigne dans la Bible le lieu mythique où seront rassemblés les rois de la Terre pour l'ultime combat du bien et du mal. C'est le dernier acte de l'Apocalypse, où s'affronteront un messie et un faux prophète. Après viendra l'âge d'or, la Jérusalem céleste... ou les ténèbres éternelles !

- Le mot « messie » signifie « l'oint de Dieu ». Il désigne le Christ, ou de manière générale, un envoyé céleste.

- NewsNet du 01/03/2001 (3615 Casus, tapez V3T).

— Terroristes en Ukraine ! Un commando s'est introduit dans la base militaire de Kiev et s'est emparé du plus gros avion furtif connu (200 passagers). On évoque un lien avec la Church of Technomancy.

— Time Bandit ! Le pirate informatique annonce que les paraboles du centre d'Arecibo (à Puerto

Rico) captent des messages stellaires. Selon lui, il ne s'agit pas d'émissions extraterrestres, mais des « pensées d'un dieu maléfique » !

— The Bandit strikes back ! Le pirate fait des émules ! À Paris, le groupe écoterroriste Green Bandits a taggé des slogans révolutionnaires appelant la population à sortir de sa torpeur.

UFO : Unidentified Faxed Oracle

Frémissement d'une orchidée sous la caresse de mains invisibles. Crépitement d'une bûche dans les flammes. Les PJ méditent dans leur demeure. Soudain, des hurlements stridents. Tous les téléphones sonnent simultanément tandis que les fax crachent un message :

Enfants de Babel, levez-vous !

Il est l'heure de revenir à l'ombre de la tour décapitée,

Au sein de cette cité où fut scellé votre chaotique destin.

Car, sur le quai des routes parallèles, rectilignes voies où voyagent les vers d'acier, Vous attend le signe du pirate du temps, enfermé dans un coffre parmi les coffres.

Cherchez en mon nom, car tout y est, le coffre puis la clef.

Et n'oubliez pas que le temps doit être chiffré.

Ce message émane de Time Bandit. Il désire rencontrer les PJ, et va les entraîner dans un jeu de piste destiné à semer leurs poursuivants. Le terme de Babel devrait d'emblée les intriguer : le pirate a-t-il un lien avec la conspiration Babel ? Leur première étape passe par Paris (« la cité où

fut scellé leur destin» dans l'épisode 1), non loin de la tour Montparnasse (la « tour décapitée»). Laissez les personnages rejoindre la France, en leur rappelant qu'ils sont activement traqués. Il leur faudra trouver un moyen de transport (avion, train, bateau), tromper la vigilance des autorités et éviter le Fléau. Vous pouvez développer l'épisode, avec une attaque dans l'avion ou dans le tunnel sous la Manche... Si les PJ capturent un Technomancer, il révélera, hystérique: «Le Fléau nous a guidé de l'autre côté et là, Dieu nous a parlé! Son souffle divin disait de tuer ceux de Sanctom et lui apporter la quatrième tête, Time Bandit!» Après quoi, il s'effondre, foudroyé par une capsule de poison neurotoxique.

La tour décapitée

(BO de *Strange Days*.) Paris, 5 mars 2001. Fresques fluos défigurant les vieilles pierres. Façades encombrées d'écrans géants. Choc des maquillages outranciers: une foule androgyne et sophistiquée. Les passants ressemblent à des gravures de mode kitschs alors que, dans l'ombre de la tour Montparnasse, les exclus agonisent dans l'indifférence générale...

Dans cette ambiance décadente, les PJ doivent se rendre sur «le quai des routes parallèles» (les rails) «où voyagent les vers d'acier» (les trains), c'est-à-dire la gare Montparnasse qui jouxte la tour. Là, il leur faut chercher les casiers de consigne («un coffre parmi les coffres»). La fin du message suggère la marche à suivre: si on remplace les lettres «time» par les nombres correspondant à leur place dans l'alphabet, on obtient: 20,9,13,5. Le casier qu'ils cherchent est donc le numéro 209135. Sa serrure a un code de 8 chiffres que l'on trouve avec «bandit»: 2,1,14,4,9 et 20, soit 21144920. Toute erreur déclenche une alarme (arrivée de la sécurité en 1d10 rounds). À l'intérieur, un webphone, sorte de vidéophone portable, attend les personnages.

(BO d'*Hellraiser*.) Soudain, surgissant du néant, un nuage de brume noirâtre se déroule vers les PJ. Une silhouette apparaît, voiles mortuaires flottant dans les airs. Dix lames de rasoirs étincellent. Le Fléau! Il attaque, suivi par un groupe de Technomancers.

Organisez un combat au cœur de la gare: duels sur le toit d'un train, dans les escaliers roulants... Selon la manière dont les PJ ont quitté l'Angleterre, le Fléau les attendait de pied ferme (20 Technomancers avec des armes lourdes) ou n'a pu qu'improviser cette attaque (1d6 hommes). Au bout de quelques rounds, faites intervenir un commando en combinaisons vertes et masques à gaz, qui aide les PJ à fuir dans les coursives du métro. Ce sont les Green Bandits, prévenus par leur maître spirituel. Une fois à l'abri, ils fournissent des soins, du matériel et l'aide nécessaire pour quitter le pays.

À présent, les PJ peuvent activer le webphone. Recherche... Connexion. Accords d'un orgue de barbarie sur fond de mandoline. Timbre d'un carillon tout proche. Images d'une cité sur l'eau: Venise. Puis quelques mots: «Enfants de Babel, venez à moi, je vous attends.»

Épisode 14 « LA RUE EST DANS LA NUIT COMME UNE DÉCHIRURE... » Blaise Cendrars

La cité des eaux assassinées

Venise, 7 mars 2001. Reflets pourpres des canaux pollués. Pulsations chamarrées des sculptures électroluminescentes. Et partout, la sarabande hallucinée des masques: la cité lacustre résonne des clameurs hystériques d'un carnaval permanent. Depuis que le pape Ramius et sa guerre de religion ont fracturé l'Italie, Venise est redevenue indépendante. Les Ganz, une famille violente et dégénérée, ont pris le pouvoir. Ils se font appeler «les doges» et Goriar Ganz, le patriarche, impose sa justice avec une milice armée sillonnant canaux et ruelles à bord de SpeederKraft (des motos sur coussin d'air). Agressions et drogues sont monnaie courante, mais on trouve aussi des artistes de tous horizons qui transforment sans cesse la ville dans une débauche de création. Chacun vit masqué, chantant à la lueur des braseros, ou égorgé une rue plus loin. Car Ganz et sa famille sont en réalité... des goules; surgies des bas-fonds de l'Europe pour goûter des proies faciles!

Laissez les PJ errer avec les indices sonores dont ils disposent. L'unique endroit où ils pourront retrouver tous ces éléments est la place Saint-Marc. En attendant, ils pourront consulter le NewsNet du jour (3615 Casus, code X4K) sur l'une des bornes Web qui jalonnent les rues:

— Rendez-vous historique au mont Kenya! Le 16 mars 2001, réunion de 120 chefs d'État pour décider de l'avenir du monde.

— Crises d'épilepsies et visions mystiques frappent des utilisateurs du Web depuis des mois.

— Dans l'Atlas, des bédouins affirment avoir observé des Ovnis! Des témoignages similaires se multiplient sur toute la planète.

— Révélations! Le pape Ramius dévoile la troisième prophétie de Fatima. De grandes épreuves attendent la terre, puis ce sera la venue du Malin et l'Armagedon final!

L'œil du schizophrène

Place Saint-Marc, le soir. Splendeur de la basilique illuminée de milliers de diodes, tandis qu'un carillon résonne. Soudain, la mélodie distordue d'un orgue de barbarie et d'une mandoline. Ignoré par la foule, un petit homme encapuchonné joue dans un recoin sombre. Les PJ ont trouvé Time Bandit! Mais avant de faire les présentations...

(BO d'*Hellraiser*.) Un cri. Là-haut, sur la façade, une monstrueuse gargouille de pierre revient à la vie! Elle fond sur les PJ tout en prenant les traits du Fléau. Simultanément, un groupe de Technomancers se rue sur la place... C'est le début d'une longue chasse à l'homme dans les canaux de Venise. Le Fléau met tout en œuvre pour les éliminer, mais Time Bandit (qui doit rester en vie), grâce à sa parfaite connaissance des lieux, guide les

L e cube maudit

Le second cube, donné par le Boucher, fonctionne comme le premier. Il stocke les ondes cérébrales de ses «passagers», leur fait traverser le temps par un nexus et les réintègre dans de nouveaux corps. Mais c'est un cadeau empoisonné. Ce cube semble «imprégné» par l'âme du Boucher et s'active de lui-même, imprévisible, sans limiter ses voyages à 48 heures. Et surtout, il opère des transferts d'énergie avec les PJ. Sa proximité (20 m) leur confère une puissance malsaine, et ils faiblissent s'ils s'en éloignent. En termes de jeu, le cube «contient» 200 % de bonus par jour. N'importe quel PJ peut puiser dans cette réserve, à condition d'être à proximité (exemple: un PJ «puise» 50 % pour un tir, un autre 30 % pour un jet de Chimie, reste 120 %). Si le bonus sert à se battre, le PJ a 30 % de devenir berserker pendant 1d6 rounds. Si les PJ s'éloignent du cube, ils perdent 4 points de FOR et de CON par jour, récupérés à son contact.

PJ jusqu'à son repaire secret, quelque part dans le labyrinthe de la lagune.

(BO de *La cité des enfants perdus*.) Lueurs cathodiques des murs d'écrans. Débauche de hardware éventré. Une pile de CD-Rom s'effondre sur le silicium d'une carte-mère... Visiblement, les PJ sont dans l'antre d'un extraordinaire informaticien! Se débarrassant de sa cape bigarrée, Time Bandit se révèle enfin: engoncé dans une combinaison couverte de circuits imprimés, son corps nain et difforme porte un visage sans âge, encadré de touffes de cheveux maladifs. De son œil unique, il scrute les PJ puis entame un soliloque: «Ils sont là à présent... Tu dois leur parler... Oui, tu le dois... Babel... La montagne?... Mes chers amis, ah, Babel...» Ce monologue décousu se poursuit pendant des heures, mais les PJ y glanent les infos suivantes:

● **Time Bandit.** En dépit de son génie, l'homme est clairement fou. Un médecin peut déduire qu'il s'est soumis à des expériences neurochirurgicales (comme celles dont les PJ ont été victimes, en plus poussées). Time Bandit se souvient d'avoir été «une tête parmi quatre, un créateur déchu, obligé de fuir l'ombre divine et ses marionnettes technomancers». Lui aussi fait des cauchemars, et ressent un «appel impérieux vers le sud», comme de nombreux habitués du Web.

● **La conspiration Babel.** Si l'on en croit la photographie sur l'un des écrans, Time Bandit y a participé. On le voit avec Keüser et lord Prometeus, au pied d'une montagne dans le désert. C'est celle du cauchemar des PJ! D'autres photos, à moitié brûlées, montrent des ruines antiques, du matériel high-tech et le dessin d'une roue ornée de glyphes. Au dos de la photo est écrit «messie»! Time Bandit se souvient que la conspiration Babel, les prophéties d'Apocalypse et le messie sont liés à des événements de l'Antiquité. Impossible d'en savoir plus.

● **Le SuperWeb.** Time Bandit passe son temps dans les couches profondes de la réalité virtuelle. C'est là qu'il a entraperçu la menace qui pesait sur l'humanité: un dieu tentaculaire en train de

prendre forme, dont les rêves flottent dans cet univers parallèle. Il veut le montrer aux PJ, et ceux qui le souhaitent vont se « câbler » pour plonger avec lui dans le SuperWeb...

Le dieu dans la Matrice

Contact des électrodes. Chaque PJ est moulé dans une combinaison polymère parcourue de fils. Picotements, flash!... Les PJ basculent dans l'univers synthétique. Vol à grande vitesse. Leurs « clones » virtuels aperçoivent un instant les autoroutes de l'information, la couche supérieure du Web, puis ils plongent... Parois aux fissures d'un pourpre malsain. Derrière Time Bandit, ils traversent un labyrinthe ténébreux. Plus bas, toujours plus bas. Sas rivetés, code de défense, déverrouillage, ils glissent entre les pales d'un ventilateur d'acier virtuel... et débouchent dans une gigantesque plaine glacée aux ombres mouvantes. Ici flottent les images virtuelles de centaines d'adeptes en méditation : Technomancers, mais aussi dirigeants politiques et religieux!

(BO d'*Illraiser*.) Soudain, le Fléau apparaît. D'un doigt impérieux, il désigne la forme numérisée d'un plateau montagneux, au loin. Au-dessus plane une présence colossale, une entité noirâtre, agitée d'éclairs... Une chose vivante, étendant ses ramifications d'un bout à l'autre de l'horizon virtuel. « Venez!, ordonne le Fléau, venez vous unir au Dieu Sombre! Bientôt, il sera partout et vous serez ses Elohim, ses Khérubims, les maîtres de la Jérusalem céleste! » Laissez les personnages profiter du spectacle avant d'être repérés. D'immenses chimères informatiques se lancent alors sur leurs traces! Chaque PJ doit « remonter » dans le réel en réussissant d'affilée 3 jets sous INTx3. À chaque échec, un programme tueur le rattrape (perte d'1d6PV réels!). Si le PJ se déconnecte d'un coup, il perd 3d6PV.

Après cette frayeur virtuelle, laissez les PJ goûter quelques instants de repos.

(BO de *Total Recall*.) Brusquement, la lumière pâlit et le cube s'active! Pulsations rougeâtres. Des faisceaux incandescents balayent chaque PJ d'un quadrillage aveuglant, leurs esprits sont aspirés! « Bienvenue sur le Réseau Divin. Procédure de transfert engagée. Prochain nexus : Jérusalem... »

Épisode 15
« NON NOBIS DOMINE,
NON NOBIS... »

Incipit de la devise des Templiers

Au commencement était la mort

(BO de *La dernière tentation du Christ*.) Éveil. Douleur. Visage contre le sol. Paysage austère de collines ravines, émergeant d'un désert pierreux. Soleil au zénith. Silence de mort troublé par les cris des charognards tournoyant en cercle. Les PJ reprennent conscience dans les corps de pèlerins assassinés (dont un Templier, voir l'encadré *Les corps d'emprunt*), au milieu d'une cara-

vane brûlée... Bienvenue dans le désert de Judée, en 1126!

Les PJ n'ont d'autre choix que d'emprunter la route de la caravane : un no man's land peuplé de prédateurs et de mirages trompeurs. Faites-leur découvrir les rigueurs du désert (restriction d'eau, pillards) avant qu'une patrouille de Templiers vienne à leur secours. Après une journée de marche, la troupe arrive sur un plateau calciné. Au loin, sur les hauteurs d'une muraille montagneuse, se dessine une cité. Bientôt apparaissent les dômes dorés et les imposants minarets d'une ville splendide : amoncellement de tours, de toits voûtés, d'églises, de synagogues et de mosquées, Jérusalem la Sainte se dresse, magnifique, face aux PJ!

Aux ordres du Temple

(BO de *La dernière tentation du Christ*.) Jérusalem, 1126. Fraîcheur des alcôves de pierre. Échos des psaumes murmurés. Chocs des armes d'entraînement. Passant la formidable épaisseur de l'enceinte extérieure, les PJ pénètrent au cœur du quartier général des Templiers, le Temple de Salomon! Depuis la prise de Jérusalem, neuf chevaliers et une vingtaine de serviteurs ont investi ce monument qui domine la ville. Les PJ sont accueillis par Hugues de Payns, le maître de l'Ordre : « Bienvenue, frères, nous vous attendions. Il souffle, depuis peu, un vent d'hérésie sur la Terre Sainte... »

Apparemment, Hugues comptait sur les précédents occupants des corps des PJ pour éclaircir les mystères qui secouent Jérusalem depuis quelques mois. En effet, des jeunes femmes juives disparaissent régulièrement, attisant les inimitiés religieuses, et la ville est au bord de la crise. Jusqu'à présent les Templiers, surveillés par Jérôme de Craonne, l'émissaire du roi de France, progressent peu dans l'enquête.

Mais surtout, un serviteur vient de faire une étrange découverte sous le Temple : un mystérieux monolithe noir totalement hermétique, portant en son centre une porte circulaire résistant à toute ouverture. Les PJ sont accompagnés dans leurs appartements par Hugues de Payns, qui conclut : « Ne révélez rien sur le monolithe, frères, car si j'en crois les légendes, il serait le réceptacle d'une extraordinaire puissance céleste... »

Et vinrent les anges de lumière

Le lendemain. Regards laiteux de quatre serviteurs aveugles encadrant Hugues de Payns en grande tenue. Descente dans les entrailles du Temple. Grincement d'une lourde porte.

(BO de *X-Files*.) Odeur de parchemins séculaires et de lampes à huiles. Les PJ pénètrent dans un dédale de galeries encombrées de manuscrits occultes, d'alambics et de reliques. Descente, encore. Soudain, l'air se transforme : odeurs d'ozone, froid intense... La procession s'arrête dans une vaste salle. Une dizaine de larges tunnels aboutissent ici, dans l'éclat diffus des cierges. Au centre gît un cube noir de 4 mètres d'arête, irradiant une puissance presque palpable! Sa matière est inconnue. Sur un côté s'élève une

« porte » composée de trois roues concentriques : sur le cercle extérieur, 134 symboles rappelant des hiéroglyphes ; puis un cercle de dessins évoquant les 78 lames du tarot et enfin, au centre, 22 lettres étranges, mélange de phénicien et d'hébreu. Ces signes auraient-ils inspiré l'écriture de l'Antiquité, ou les dessins du tarot ?

Rompant le silence, Hugues de Payns récite « Et les anges de lumière, achevant leur œuvre terrestre, s'en retournèrent dans leur disques de feu. Mais ils laissèrent aux hommes le monolithe noir où dort le veilleur, le messie. Le monolithe, déposé jadis sur une montagne sacrée, fut enfermé dans le Temple de Salomon pour y attendre l'éveil... ». Hugues de Payns explique que nul n'a réussi à ouvrir la « porte » et qu'il ignore si les légendes sont vraies. Mais cette découverte est une occasion sans précédent d'asseoir le pouvoir de l'Ordre, si on parvient à l'exploiter. Il a étudié le mécanisme d'ouverture : les roues sont indépendantes, et à chaque passage d'un symbole sur l'axe vertical, un dé clic résonne. Il faut sûrement trouver une combinaison de trois signes pour ouvrir la porte. Mais le monolithe est piégé. Huit novices ont déjà péri. « À chaque fois, après le troisième dé clic, une lumière aveuglante nous a ébloui, une forte odeur de terre humide nous a soulevé le cœur et, une fois nos sens retrouvés, notre compagnon était mort, carbonisé, son corps de poussière grise s'effritant au moindre souffle! » Cela dissuadera probablement les PJ de faire des tentatives à l'aveuglette, sanctionnées par une mort irrémédiable. Il serait sage d'emporter un dessin du portail et d'enquêter...

Les voies du Seigneur sont impénétrables

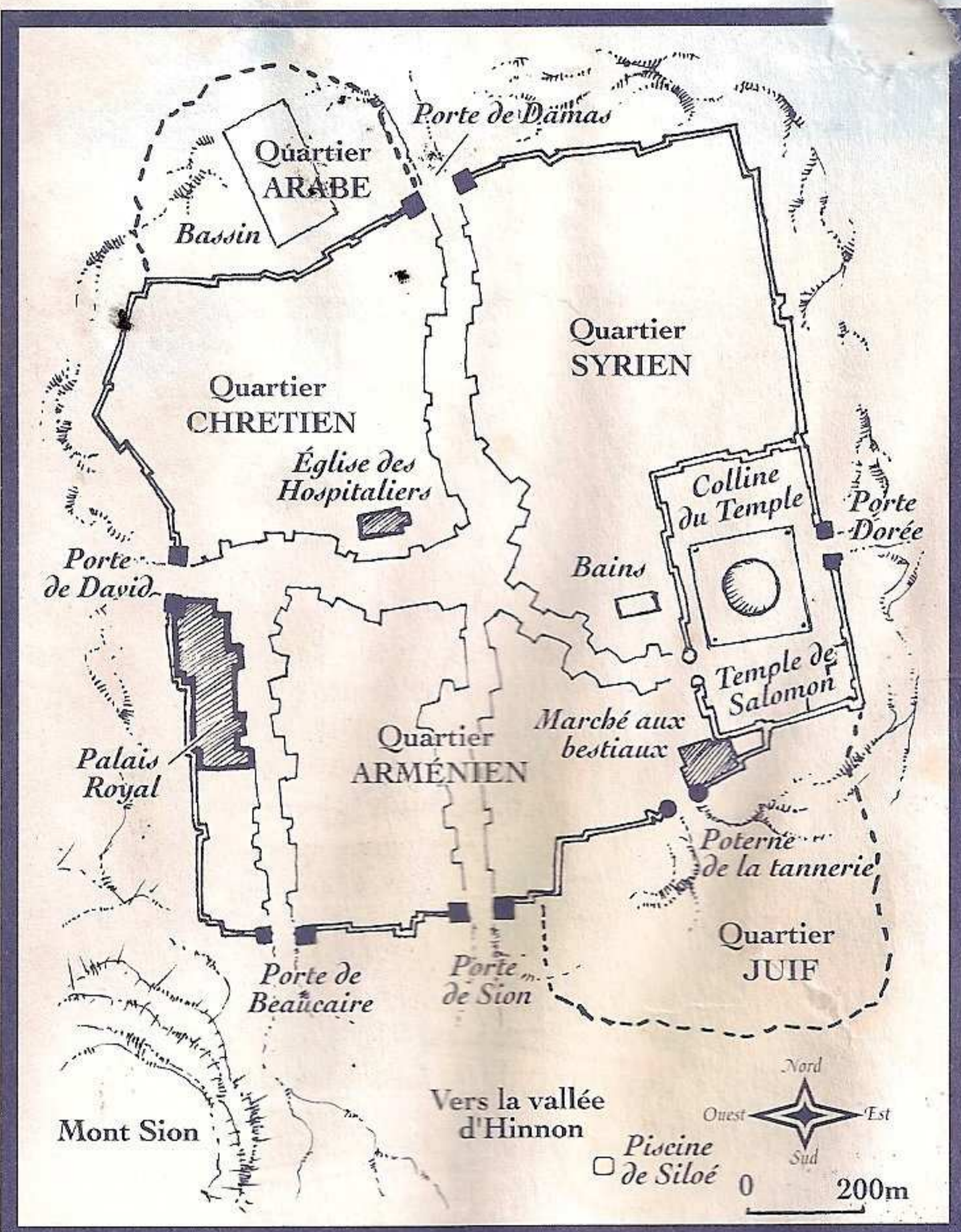
La mission des PJ est d'élucider l'affaire des disparitions, mais ils vont vite s'apercevoir que ce mystère est lié à celui du monolithe.

Les faits

● **Le monolithe.** En dehors de la légende citée par Hugues, les PJ ne trouveront rien. Mais à l'évidence, les « anges de lumière » qui ont conçu le monolithe sont aussi ceux qui ont inspiré les prophéties d'Apocalypse et apporté les poignards d'iridium (voir l'épisode 8).

● **Les disparitions.** L'enquête piétine, et pour cause... le coupable n'est autre que Jérôme de Craonne! Il est en effet, le grand prêtre d'une secte adorant Moloch, un dieu qui réclame des sacrifices réguliers. Jérôme a surpris l'annonce de l'arrivée des PJ, d'où l'attaque de la caravane. Sous le couvert de sa charge, il leur demandera des rapports réguliers. Informé de leur progression, il agira en conséquence : embuscades, assassinats...

● **L'Errant.** Toutes les jeunes filles enlevées étant juives, le rabbin Abraham, un kabbaliste de grand renom, a secrètement demandé l'aide d'un clairvoyant : l'Errant. Ce dernier est un personnage mi-sage, mi-spectre, condamné selon la légende à faire pénitence éternellement pour avoir refusé son aide au Christ. Il sait beaucoup de choses, mais ne peut intervenir directement (l'Éternel l'interdit). Il lui faut donc un bras terrestre. Ce sera les PJ! En échange de leur aide dans l'affaire des disparitions, il va les guider vers les trois sym-



mysticisme et de religion. Ici, les gens sont divinement inspirés : la nuit apporte des rêves prémonitoires, les artistes peignent d'étranges visions, et le souffle des anges dicte les prophéties. Ne dit-on pas que l'apôtre Jean lui-même reçu sa vision de l'Apocalypse dans le Temple de Salomon ?

● **Le quartier chrétien.** Les pèlerins s'y conduisent en maîtres et l'endroit est une ville dans la ville, aucun « infidèle » n'a le droit d'y pénétrer. Compliquez l'enquête par divers contrôles malgré l'accréditation templière (la milice locale appartient à l'ordre des Hospitaliers, une organisation concurrente). Une arrestation des PJ

boles. En effet, la force qui émane du Temple de Salomon a inspiré leur vision à certaines personnes ! Faites apparaître l'Errant à votre gré. Vieillard drapé de sombre, il indique une direction, un indice sous la forme d'extraits de la Bible...

Les décors et l'action

● **Jérusalem.** Depuis sa prise par les Croisés en 1099, les chrétiens se sont établis dans la ville, tandis que juifs et mahométans sont tolérés à l'extérieur. Jérusalem est une ville où les religions ne se mêlent pas. Malgré tout, les pèlerins y rendent grâce au Seigneur. Processions et suppliques côtoient les boniments des marchands. Le commerce est florissant et de longues caravanes pénètrent à toute heure dans la ville, lui donnant un air de bazar oriental. Jérusalem est une ville de

sous un prétexte quelconque n'est pas à exclure.

● **Le quartier arménien.** Bruyant, c'est le quartier le plus populaire. Les PJ pourront s'y faire expliquer les lames du tarot. Si l'un d'entre eux se fait tirer les cartes, c'est la lame 13, un squelette tenant une faux, qui sortira.

● **Le quartier syrien.** Avec ses ruelles lumineuses bordées de maisons basses, c'est un quartier commerçant où vit une communauté égyptienne versée dans les arts. Les PJ pourront identifier les symboles de la grande roue. Ce sont d'anciens hiéroglyphes. Par ailleurs, s'ils montrent une représentation de la porte, un enfant les conduira jusqu'au « peintre fou ». Inspiré d'Allah, il peint d'immenses fresques : navires célestes, roues concentriques, anges de feu... Chaque œuvre est ornée du même glyphe aurolé de lumière : un oiseau à tête de femme, qui chez les égyptiens représente l'âme, et se prononce « Ba ». C'est le premier symbole !

Les PJ pourront aussi enquêter sur le meurtre d'Hakim, un négociant retrouvé décapité dans son lit. Il tenait un commerce d'import-export florissant, et était notamment lié à Jérôme de Craonne. C'était un homme envié, ne manquant pas d'ennemis (autant de fausses pistes). Il s'agissait surtout du « fournisseur » de jeunes femmes de Jérôme. Mais il a voulu faire chanter ce dernier, et la secte s'est chargée de l'éliminer. La seule chose que les PJ peuvent trouver chez lui est une amulette en forme de faux. Un objet curieux, la faux n'étant pas couramment utilisée dans la région...

● **Le quartier juif.** La communauté juive s'occupe de teintureries, et vit près de la poterne de la Tannerie. Depuis les disparitions, plusieurs leaders s'échauffent et réclament que la loi du talion (« œil pour œil ») soit appliquée au coupable. Encore faudrait-il le trouver... À défaut, les plus excités sont prêts à s'en prendre à n'importe qui. Les PJ sont dans une position incon-

Les corps d'emprunt

- **Enguerran de Montabert**, Templier. 28 ans, FOR 15, TAI 14, CON 14, DEX 12, APP 15, PV 14. B/M Dom +1d4. Épée à deux mains 75 % (1d6+2), Imposer le respect 70 %, armure (+1d10PV).
- **Jean de Mahorne**, écuyer d'Enguerran. 16 ans, FOR 13, TAI 14, CON 16, DEX 17, APP 12, PV 15. Épée courte 50 % (1d6), Acrobaties 80 %.
- **Frères Joseph et Bartholomé**, moines. 23 et 27 ans, FOR 12, TAI 17, CON 13, DEX 13, APP 12, PV 13. Bâton 60 % (1d6+2, désarme l'adversaire sur un résultat compris entre 01 et 30).
- **Maspalio**, ex-voleur en pénitence. 25 ans, FOR 12, TAI 16, CON 12, DEX 17, APP 18, PV 14. Épée longue 60 % (1d8), singe apprivoisé (FOR 3, CON 3, TAI 3, INT 6, DEX 20, PV 4, Grimper/Se cacher 95 %, Dérober objet 80 %).
- **Kassim**, mercenaire turcopole poète. 35 ans, FOR 18, TAI 19, CON 18, DEX 15, APP 10, PV 18. Cim. lyre 70 % (1d10), Parler et lire l'arabe 100 %, armure de cuir (+1d6PV).

fortable. S'ils avertissent les autorités chrétiennes, une émeute sera évitée, mais au prix de la vie des meneurs, les milices chrétiennes ne plaisantant pas avec les « séditieux »... Il vous revient de mesurer la portée des actes des PJ. L'agitation de la communauté juive a été en effet voulue par l'Errant afin de voir s'ils agissent en véritables « justes ». N'hésitez pas à entraver leur enquête, cheval attelé qui s'emballé, tuiles qui tombent, tonneaux dévalant une rue. Tout cela est l'œuvre des hommes de Jérôme ! Bientôt l'Errant décide qu'ils sont dignes de le rencontrer...

Suite au prochain numéro

Nuit. Les PJ dorment, et rêvent au portail sous le Temple. Choc sourd contre les volets : une flèche ! Autour, un message : « En son temps, Ezéchias a fait l'étang et l'aqueduc, et amena les eaux dans la ville. Aujourd'hui, elles arrivent toujours, mais emplies des larmes de nos mères et du sang de nos vierges. Puisse le nom de l'Éternel vous guider... ». C'est un appel émanant de l'Errant. Ezéchias, l'un des rois de Juda, fit construire un aqueduc afin d'alimenter des citernes dont la plus connue est la Piscine de Siloé, au sud de la ville. Il va falloir traverser Jérusalem de nuit en évitant les hommes de Jérôme. Et lorsque les PJ atteignent la porte sud...

(♪ BO de X-Files.) Une forme éthérée précédée d'un souffle d'air chaud surgit, se découpant dans la lueur de la lune, immobile, diaphane. Le temps semble se figer un instant, puis, tel un doux zéphyr, l'être spectral s'anime, guidant les PJ vers leur destin...

Christophe Debien, Patrick Bousquet et Philippe Rat
 illustration : Léo Beker
 plan : Cyrille Daujean

GÉNÉRIQUE

Pour Le Réseau Divin

- ▶ **Le Fléau**
Voir Casus Belli n° 105
- ▶ **Green Bandits**
Trait moyen 14, PV 13, Sabotage 60 %, Armes à feu 50 % (1d6).
- ▶ **Milicien de Venise**
Trait moyen 11, PV 11, SpeederKraft 70 %, Uzi 60 % (1d10).
- ▶ **Jérôme de Craonne**
Trait moyen 16, PV 18, Faux 60 % (2d6), Persuasion 80 %.
- ▶ **Assassins de Jérôme**
Trait moyen 13, PV 13, Poignard 80 % (1d6).

L'APPEL DE CTHULHU



Ce scénario conviendra à un groupe de vieux routards et à un Gardien des arcanes rompu à moins que vous n'ayez envie d'utiliser nos prétirés, p. 65-66. Les mentions « p. XX »

Été 1969

Moyennant un ou deux changements, ce scénario peut fonctionner n'importe quand, y compris dans les années 20 ou de nos jours, mais les années 60 n'ont pas été choisies tout à fait par hasard. Essayez de faire passer un peu de l'ambiance de l'époque, au gré des descriptions. Chez les jeunes, la mode est aux cheveux longs, aux jeans à pattes d'éléphant, aux barbes et à la contestation de l'ordre établi. Chez les plus âgés, la tendance est plutôt à l'anticommunisme primaire, et à l'incompréhension devant le refus des jeunes d'aller se battre au Viêt-Nam (où la guerre bat son plein depuis 63, sans grand résultat).

Quelques faits

- Richard Nixon est président des États-Unis depuis le début de l'année.
- Neil Armstrong marche sur la Lune le 16 juillet. Une deuxième mission lunaire est prévue pour novembre.
- Depuis le début de l'année, les manifestations contre la guerre du Viêt-Nam prennent de l'ampleur, réunissant des dizaines, puis des centaines de milliers de personnes aux États-Unis et en Europe.
- Le 9 août, une bande de malades mentaux, vaguement satanistes, menée par un certain Charles Manson, massacre l'actrice Sharon Tate, la femme du réalisateur Roman Polanski. Ils sont rapidement arrêtés, et les péripéties de l'enquête tiennent Los Angeles en haleine pendant tout le reste de l'année.
- Le 17, un festival de musique « pop » rassemble 400 000 jeunes à Woodstock. Parmi les musiciens qui vont, pendant trois jours, occuper la scène : Jimi Hendrix, Joan Baez, The Who, Joe Cocker...
- Le gouvernement britannique envoie des troupes en Irlande du Nord.
- En France, Georges Pompidou vient d'être élu président de la République après la démission du général De Gaulle.
- Les Palestiniens, ignorés par la communauté internationale, commencent à détourner des avions pour « que le monde ne les oublie pas ».

Prologue

LE POURQUOI DU COMMENT

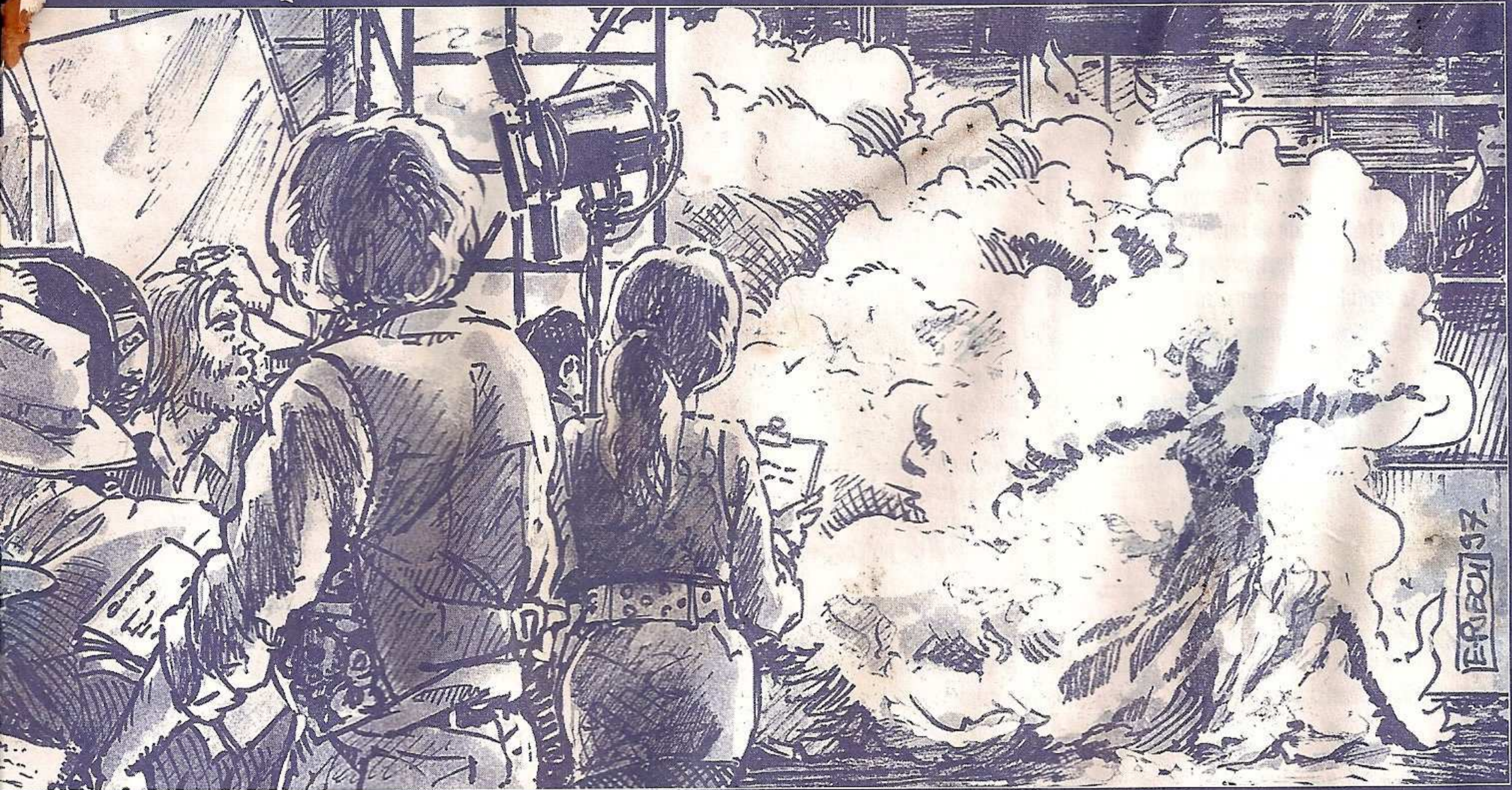
Introduction

Juillet 1969, Hollywood. Les personnages-joueurs (PJ) sont tous des acteurs, et ils ont été engagés pour tourner dans... un film qui n'a pas encore de titre ou, plus exactement, dont le titre est obstinément gardé secret par le réalisateur. Depuis trois semaines, ils jouent de leur mieux des scènes incohérentes, qu'on leur remet la veille, sans avoir la moindre idée du scénario. Le résultat est abominable, comme il fallait s'y attendre, mais Anton von Scelzin, le réalisateur, a l'air d'en être très satisfait. Inutile de vous étendre sur le pourquoi et le comment pour le moment.

Et si... les joueurs veulent incarner autre chose que des acteurs ?

Dans la mesure où, de toute façon, les personnages doivent être créés exprès pour le scénario, c'est vraiment qu'ils cherchent à vous embêter.

Le septième Chant de Maldoror



aux subtilités du Mythe de Cthulhu. Les personnages peuvent être créés pour l'occasion, font référence à la version française de la 5e édition des règles de « L'appel de Cthulhu ».

Cela dit, ce n'est pas très grave. Il vous reste une vaste palette d'accessoiristes, d'éclairagistes et autres costumiers, sans parler du comptable de la production, de l'avocat du studio, du détective chargé de la sécurité... Par ailleurs, si vous n'avez pas d'autres solutions, l'époque est suffisamment folle pour qu'un réalisateur arrête un quidam dans la rue et lui propose un pont d'or pour tourner dans son prochain film.

Les faits

Les personnages ont beaucoup de chance : ils ont signé pour... être les vedettes de la première adaptation au cinéma du *Roi en jaune*, l'épouvantable pièce à la gloire d'Hastur, dont les rares représentations ont irrémédiablement déséquilibré acteurs et spectateurs. Inutile de dire que si le film sort un jour, il fera beaucoup de dégâts.

Ce n'est pas pour autant la peine d'aller massacrer le réalisateur ! Ni von Scelzin ni ses producteurs ne sont des adorateurs des Grands Anciens. Scelzin est un vieux monsieur excentrique que le projet amuse. Quant à son financier, il s'agit de William Saville, un autre vieux monsieur très respectable, qui a passé une bonne partie de sa jeunesse à exterminer les adorateurs de Cthulhu, et qui jouit aujourd'hui d'une paisible retraite. Hélas, les forces du Mal ont la mémoire longue. Elles ont attendu une génération, mais leur vengeance

est en marche. James Saville, le fils de William, est un écrivain brillant, à qui les critiques promettent un grand avenir. A l'insu de son père, il a été contacté par un culte de serviteurs d'Hastur, et converti. Comme beaucoup d'adeptes de l'indicible Grand Ancien, James a pu lire *Le Roi en jaune*. Telle quelle, la pièce est inexploitable, et incompréhensible pour un public moderne. En revanche, une version édulcorée, mise au goût du jour et diffusée dans tous les cinémas des États-Unis aurait un grand potentiel de destruction... Conseillé par Louis Castaigne, le grand prêtre de son culte, Saville a entrepris de convaincre son père de financer « le plus grand film de la décennie ». Le vieux William, qui n'était pas hostile à l'idée, en a fait le prétexte d'un pari avec son ami von Scelzin. Il ne s'est absolument pas intéressé au contenu du film, laissant carte blanche à son fils.

Bien sûr, *Le Roi en jaune* ne se laisse pas manipuler aisément, et le film a tendance à se rapprocher terriblement de la pièce, en dépit de la volonté de tout le monde. De plus, la pièce envahit la vie des acteurs. Les pauvres personnages-joueurs manipulent des puissances très dangereuses sans en avoir conscience. Normalement, ils devraient finir fous, ou morts, mais deux autres protagonistes vont se mêler de l'affaire. Pour commencer, le culte d'Hastur a envoyé un « superviseur » sur place. Cette entité, l'Homme Pâle, doit veiller à ce que le film soit terminé, mais

elle a ses propres plans, où les PJ risquent d'avoir un rôle à jouer (voir l'acte II). Et pour qu'il ne manque personne à la fête, les perturbations magiques engendrées par le tournage ont attiré l'attention d'un groupe d'aimables hippies amateurs de LSD, qui vont tenter d'arrêter von Scelzin.

Acte I HOLLYWOOD

Scène 55, 30^e prise

1^{er} juillet, 16 heures. Les PJ sont tous au studio. Depuis le début de la matinée, ils tournent la même scène, encore et encore. Von Scelzin s'est montré insupportable, les faisant recommencer encore et encore pour des motifs futiles.

Leurs alter ego sont censés avoir une violente dispute avec Regina, la mère. Celle-ci est jouée par Carla Brand, une ancienne étoile dont la carrière a perdu beaucoup de son lustre depuis les années 30. Hirsute et les traits bouffis, elle fait une mégère très convaincante.

Soudain, Carla demande une pause. Elle n'en peut plus, dit-elle. Von Scelzin acquiesce et annonce un quart d'heure d'arrêt avant la prochaine prise. Le

A découper et donner aux joueurs

Ce que vous savez du film

Pas grand-chose, en fait. Anton von Scelzin, le réalisateur, a des méthodes de travail très personnelles. Vous n'avez pas lu le scénario, on vous en a dit le moins possible sur votre rôle, et on vous distribue vos scènes la veille du jour où elles sont tournées. Bien sûr, comme toujours, les prises de vue se font dans le désordre, ce qui fait que vous n'avez pas la moindre idée de ce que vous êtes en train de tourner, à part deux ou trois faits certains :

— L'action se déroule de nos jours, aux États-Unis, dans une petite ville quelconque, qui n'est pas nommée.

— Il y est question de rivalités familiales autour d'un héritage, dont la nature n'a pas été précisée.

— Jusqu'ici, vous n'avez tourné que des scènes en intérieur (et en studio ; Scelzin pense beaucoup au mal des décors naturels).

— Il faut pendre le dialoguiste, qui est un spécialiste du coq-à-l'âne et des réflexions incohérentes.

Les autres acteurs

À part vous, la distribution se compose de :

● **Carla Brand**, qui joue la mère.

Son personnage est une épouvantable mégère, mais, elle, est adorable.

● **Mary Sheldon**, une jolie brune d'une trentaine d'années. Elle joue Cassie, la fille aînée.

● **James T. Gordon**, un gros quinquagénaire dégarni qui incarne l'oncle Walt, un abominable pervers, dont les vices sont l'un des sujets de conversation préférés de la famille (de manière allusive, bien sûr. La censure veille).

● **Nina Eldolor** est une débutante sans beaucoup de talent. Elle joue Alicia, la femme d'Arthur, qui passe son temps à trahir tout le monde.

Le réalisateur

Anton von Scelzin est un vieux monsieur très remarquable, chauve, balaféré, avec une grande gueule et un accent allemand à couper au couteau. Né à Berlin, il s'est réfugié aux États-Unis en 1935. Sa filmographie est impressionnante. Il a abordé pratiquement tous les grands thèmes, drame, aventures exotiques, espionnage... Il vous mène à la baguette, mais pas plus qu'il n'est normal pendant un tournage, surtout aussi particulier que celui-là.

Les producteurs

Là, par contre, vous êtes un peu dans le brouillard. Si vous avez bien compris, von Scelzin produit lui-même son film, avec le concours d'associés dont il n'a pas précisé l'identité. Ce n'est pas très grave. Ses chèques ont toujours été honorés par la banque, alors pourquoi se tracasser ?

réalisateur se lance dans une discussion avec les cameramen, Carla se retire dans sa loge. Quant aux PJ, ils sont libres de faire ce qu'ils veulent. Dans la mesure où c'est la première fois qu'ils ont l'occasion de discuter, il y a des chances pour qu'ils restent tous sur le plateau.

Soudain Jenny, l'une des maquilleuses, fait irruption en criant au feu. Elle est suivie de peu par une torche humaine, qui titube d'un bout du studio à l'autre en poussant des hurlements horribles. Que font les PJ ? Peu importe, la forme de flammes s'effondre dans un coin. Les techniciens finissent par trouver un extincteur. Le jet de neige carbonique éteint le feu, et révèle le visage noirci, mais reconnaissable, de Carla. Elle est horriblement brûlée, et mourra pendant son transfert à l'hôpital.

Quelques minutes plus tard, une ambulance arrive, suivie de peu par une voiture de police. Les PJ vont devoir rester un peu plus longtemps que prévu au studio, le temps que tout le monde soit interrogé aussi minutieusement que possible.

● **La police.** Le lieutenant DiRupio est un gros homme chauve, qui sue à profusion et trempe quatre mouchoirs (à carreaux, grand format) par jour. C'est un dur, que le cinéma et les acteurs n'impressionnent pas du tout. Sa première entrevue avec les PJ sera sans doute assez civilisée. S'il intervient plus tard dans le scénario, il sera beaucoup moins aimable.

● **Les journalistes.** Larry Angelio et Mark Grady arrivent à quelques minutes d'intervalle. Ils représentent la presse écrite, mais seront suivis peu après par des types de la télé... Ils ont un vague fond de bonnes manières, mais leurs questions sont très nettement orientées « sexe et scandales ». Ils cherchent à savoir si Carla prenait de la cocaïne, buvait ou venait d'être plaquée par un petit ami. Eux aussi sont probablement voués à revoir les PJ dans quelques jours, et eux aussi seront plus énervants la prochaine fois.

● **L'enquête.** Les faits sont simplissimes. Carla avait un jerrican plein d'essence dans sa loge. Elle est entrée, s'est copieusement aspergée, et a craqué une allumette. En dehors du fait qu'aucun assassin sain d'esprit n'utiliserait une méthode pareille, ses empreintes sont sur la poignée du jerrican. Reste une question : qu'est-ce que ce truc faisait dans sa loge ? La police (et sans doute les Investigateurs) découvrira vite que c'était celui de sa voiture, et qu'elle l'avait fait remplir le matin même à la station-service la plus proche de chez elle. Seule conclusion logique : elle l'a apporté elle-même, et c'est un suicide.

Reste que... cela ne cadre absolument pas avec l'image que les personnages ont de Carla. C'était quelqu'un d'optimiste et de positif, qui n'avait aucun souci de santé ou d'argent, qui était mariée depuis vingt ans au même homme (qui est absolument effondré, et qui ne comprend pas plus que les PJ).

● **Ce qui s'est passé.** Carla était plus sensible que les personnages aux influences surnaturelles, et elle a craqué la première. Quoi que les personnages puissent penser, elle s'est vraiment suicé-



VON SCELZIN

dée... ce qui, d'ailleurs, était une erreur. Cela a lié son âme au *Roi en jaune*.

Le spectacle continue !

Bien sûr, le tournage est suspendu pendant quelques jours. Le surlendemain du drame, von Scelzin assiste aux funérailles de Carla, en compagnie de toute l'équipe du film. Le lendemain, il appelle tout le monde au téléphone, et leur annonce

ce que le tournage reprendra la semaine suivante. Pour le citer : « Carla l'aurait sûrement voulu. » Bien sûr, il faudra la remplacer, et tourner une nouvelle fois toutes les scènes où elle apparaissait. Mais tant pis !

Et donc, le 10 juillet, les PJ reprennent le chemin du studio. Ils font la connaissance de Lara Mansell, la remplaçante, qui est une femme entre deux âges, beaucoup plus terne que Carla. Elle est plutôt superstitieuse, elle croit aux voyants, au Yi King, aux horoscopes, mais pas à Cthulhu... Et le tournage reprend, toujours aussi long, toujours aussi incohérent, et toujours aussi peu satisfaisant pour tout le monde. Von Scelzin n'arrête pas de répéter que c'est une catastrophe, et que le film sera l'un des plus médiocres de l'histoire du cinéma. Si les PJ lui font remarquer qu'il n'a qu'à leur communiquer le scénario s'il veut qu'ils fassent un travail correct, il lève les bras au ciel, et sort en marmonnant des jurons en allemand.

Les avertissements

Les véritables ennuis commencent dès le lendemain. Les PJ trouvent dans leur boîte des messages anonymes (faits avec des caractères découpés dans le *New York Times*). Ils sont laconiques : « Quittez ce film, ou il vous arrivera la même chose qu'à Carla Brand », « Fuyez tant qu'il est encore temps » ou « Ne jouez pas avec le feu ». C'est le début d'un véritable harcèlement. Quelqu'un les appelle au milieu de la nuit pour leur répéter la même chose (une voix d'homme, neutre et étouffée par un mouchoir). L'avertissement est graffité sur le mur de leurs maisons. Un soir, l'un des PJ trouve un paquet d'allume-barbecue sur son paillason. Un autre a droit à un jerrican tout neuf (et vide).

Si les PJ ne démissionnent pas, la pression montera d'un cran. On crève les pneus de leurs voitures. On jette des pierres dans leurs fenêtres. On menace, toujours au téléphone, de s'en prendre à leurs proches... Bien entendu, les Investigateurs peuvent appeler la police. L'enquête sera menée mollement, et ne débouchera sur rien. En revanche, s'ils prennent eux-mêmes l'affaire en main et organisent une surveillance, il est possible qu'ils obtiennent des résultats. Reportez-vous au paragraphe « Une explication ».

Et si... les Investigateurs envisagent de céder ?

S'ils plient bagage pour si peu de choses, ils ne sont pas vraiment du bois dont on fait les héros !

S'ils décident de quitter le tournage, jouez une discussion avec von Scelzin, qui est furieux, puis suppliant, et qui finit par offrir d'augmenter leur cachet de 30%. Peu après, le futur démissionnaire reçoit la visite d'un avocat, qui déclare agir au nom des producteurs. Il n'est pas menaçant, mais rappelle que le contrat que l'acteur a signé prévoit qu'il versera un gros dédit en cas d'abandon du tournage. Un coup de fil à son banquier lui confirmera qu'il a besoin de cet argent. Alors, à quoi bon s'énerver? Il ne reste que vingt jours de prises de vue. Ce n'est pas la mort!

Bizarries

Distillez les événements qui suivent petit à petit. Graduez-les en fonction de votre groupe. Ne faites pas tout arriver tout en même temps, ou à la même personne. Faites en sorte que chaque Investigateur ait sa ration de problèmes, et que tous n'aient pas les mêmes.

- Les personnages font des cauchemars où ils revoient la mort de Carla. Avec des variantes. Parfois, elle brûle, mais n'a pas l'air de le remarquer et revient prendre sa place sur le plateau. Parfois, elle met le feu au studio, et tout le monde (y compris les PJ) périt dans les flammes. D'autres fois, c'est von Scelzin qui se suicide, ou un autre acteur. Après deux ou trois rêves de ce genre, l'un d'eux assiste à son propre suicide, à la place de Carla. Mais tout cela n'a rien de surnaturel, il s'agit juste des conséquences du stress engendré par le tournage...

- Au milieu d'une scène avec Lara, le PJ se retrouve à donner la réplique à Carla, atrocement brûlée, mais qui débite son texte avec un naturel parfait. L'hallucination (qui n'en est d'ailleurs pas une) dure quelques secondes. Elle se reproduit de temps en temps. Carla apparaît dans les endroits les plus imprévus. Elle se comporte exactement comme avant sa mort, dont elle ne semble d'ailleurs pas avoir conscience. Elle est gentille, positive, souriante et carbonisée. Au bout de plusieurs apparitions, son comportement se modifie. Elle semble anxieuse, et désireuse de dire quelque chose, sans réussir à se faire comprendre. Ses interventions sont des discours sur le thème «le masque et le visage. L'un couvre l'autre, mais pas nécessairement dans cet ordre. Arrachez votre visage pour trouver le masque. Ou est-ce le contraire? Tout est masqué, sauf ceux qui ont l'air de l'être.» (Le fantôme de Carla essaie confusément de leur faire comprendre que le film et leurs rôles sont truqués et dissimulent autre chose.)

- En pleine scène, un ou plusieurs personnages perdent le contrôle de ce qu'ils étaient en train de dire. Ils ont un bref passage à vide, dont ils émergent pour trouver les techniciens tout pâles et von Scelzin silencieux. Lorsqu'ils demandent ce qu'ils ont dit, les autres ne s'en souviennent plus très bien, mais il semble que c'était quelque chose de génial, de prodigieux. Ils sortent de là épuisés, comme s'ils venaient de courir un marathon. D'après les techniciens, von Scelzin garde les pellicules sous clé, au laboratoire du studio. Il n'accepte pas que les PJ les visionnent. Il semble d'ailleurs de plus en plus mal à l'aise. Cela se produit de plus en plus fréquemment, jusqu'au moment, dans les derniers jours du tournage, où personne ne contrôle plus rien...

- Ces «trous» ne restent pas sagement confinés sur le plateau, ils envahissent la vie privée des PJ. Limitez-vous à un incident par personnage, en point d'orgue de tout ce qui a précédé. Au cours d'une soirée tout à fait ordinaire avec des amis (leur maîtresse, leur femme, etc.), ils ont un blanc... lorsqu'ils reviennent à eux, tout le monde les regarde d'un air horrifié. Ils viennent de couvrir leurs invités d'insultes, ou de faire une déclaration absolument choquante. Il leur faudra peut-être un moment pour le comprendre mais, pendant un bref instant, ils se sont comportés comme leur rôle dans le film le dictait.

- De temps en temps, ils souffrent d'hallucinations mineures. Les premiers temps, ils se voient dans le costume de leur rôle, puis ce sont les décors qui changent. Leur maison commence à ressembler au plateau, puis ce dernier se métamorphose à son tour en autre chose, qu'ils ne verront jamais précisément. Décrivez-le par bribes: des plafonds immenses couverts de moulures, de gigantesques glaces au cadre doré, des statues de marbre, du parquet qui grince sous leurs pas...

- D'une manière générale, aucun d'eux n'a envie de s'arrêter, même si le tournage devient de plus en plus bizarre. Bien entendu, s'ils décident quand même de se retirer, en passant outre à la colère du producteur et aux problèmes financiers, ce n'est pas très grave. Pendant un ou deux jours, ils vont se sentir déprimés, mous... Ensuite, ils vont avoir un trou de plusieurs jours. Ils reprendront leurs esprits au téléphone, en pleine conversation avec von Scelzin, qui les félicite pour leur brillante performance et les invite à assister au cocktail de fin de tournage. On est le 2 août, et ils ont perdu la conscience de plusieurs semaines de leur vie.

L'enquête

L'acte I n'est pas linéaire, ce qui signifie qu'il présente des événements en vrac, et que c'est à vous de vous débrouiller pour leur donner une cohérence. C'est un travail difficile, mais très gratifiant.

L'autre petit côté déroutant de ce scénario est que les événements surnaturels s'y déroulent indépendamment de l'enquête. Idéalement, si vous vous débrouillez bien, vous devriez mêler les uns et les autres, les Investigateurs participant au tournage dans la journée, et cherchant à comprendre ce qui se passe à leurs moments perdus. De toute façon, ils ne seront pas capables de saisir grand-chose avant la fin des prises de vue. Elles s'achèvent le 2 août, au soulagement général. Von Scelzin organise une petite soirée pour fêter l'événement, à laquelle assistent acteurs et techniciens. Tout le monde semble euphorique, comme soulagé d'un gros poids. A partir de ce moment, la vie des PJ redevient brutalement normale... pour quelques jours. Leurs ennuis reprendront bientôt, lors du montage du film.

Les autres acteurs

En dehors d'eux et de Carla/Lara, la distribution compte quatre personnes (plus, bien sûr, une foule de figurants). Logiquement, les Investigateurs devraient les interroger en premier. Tous ont eu

Pertes de SAN

C'est un point très délicat, particulièrement pour ce scénario. Gérez-les vous-même, en lançant les dés derrière votre écran, et tenez les comptes sur une feuille, sans communiquer les résultats aux joueurs. Du coup, au bout de quelques heures de jeu, ils ne sauront plus si leurs personnages sont encore solides ou sur le point de voler en éclats au premier bruit un peu inquiétant.

Voici un petit barème :

- Pour la scène du suicide, 1/1d4 points de SAN.
 - Les apparitions de Carla devraient leur coûter 1/1d6 points de SAN chacune.
 - Pour les premières hallucinations, retirez 0/1 point.
 - Par la suite, plutôt que de perdre du temps à gérer les détails, comptez 1d6 points par semaine de tournage. Entre la mort de Carla et la fin de la réalisation, il y a trois semaines.
- Faites en sorte que personne ne devienne fou tout de suite. En revanche, vous pouvez prendre à part les joueurs les plus touchés et leur conseiller d'appuyer sur les petites faiblesses de leurs personnage. Elles sont là pour ça.

Plein la gueule!

Petit conseil d'ambiance, dont vous pouvez faire profiter les joueurs avant de commencer à jouer : tous les événements de la première partie fonctionneront infiniment mieux s'ils ne se débattent pas trop. Ils auront l'occasion, par la suite, de marquer des points contre l'ennemi. Mais pour le moment, ils sont des victimes, pas des Investigateurs chevronnés avec un canon antichar à l'arrière de leur voiture ! De votre côté, avant de faire jouer l'aventure, lisez donc quelques bouquins de chez Pocket/Terreux, histoire de voir comment fonctionnent les romans d'horreur moderne. Graham Masterton est particulièrement conseillé, notamment « Le portrait du mal », « Le miroir de Satan » ou la trilogie du « Manitou »...

droit à des menaces téléphoniques, comme les PJ. En dehors de ça, ils n'ont rien à dire, mais leurs interventions devraient rajouter à l'ambiance.

- Lara est très perturbée par le tournage, mais elle attribue l'ambiance malsaine au fantôme de Carla (ce en quoi elle n'a pas tout à fait tort). Si vous avez envie de rajouter une scène, elle pourrait traîner les PJ chez un médium pour stars, à 500 \$ la consultation. Carla se manifesterait peut-être, mais ne sera pas plus claire que d'habitude.

- Mary Sheldon passe ses pauses à boire. Elle est terriblement nerveuse. Les derniers jours, elle viendra travailler comme dans un rêve, et visiblement sans être entièrement lucide. Quelques jours plus tard, la presse à scandales annonce son hospitalisation pour «dépression nerveuse».



... une explication...

Deux nuits plus tard, un faux infirmier entre dans la chambre du réalisateur, une seringue à la main. Son plan est de droguer le vieil homme, de le charger sur une civière puis dans un minibus Volkswagen qui attend à l'extérieur de l'hôpital. Si von Scelzin est seul, son projet échouera de justesse, grâce à l'intervention d'une infirmière, mais il parviendra à s'enfuir. Si les personnages sont là, tout peut arriver! Avec un peu de chance, vous allez pouvoir mettre en scène un début de course-poursuite dans les rues de Los Angeles. («Un début» pour une raison bien simple : quelle que soit la voiture des Investigateurs, elle sera toujours infiniment plus puissante que le minibus, et ils n'auront aucun mal à le rattraper.)

L'apprenti ravisseur est jeune, brun, barbu et chevelu. Si les Investigateurs mettent la main dessus, ils le trouveront remarquablement peu coopératif. Cela dit, son permis de conduire et ses papiers d'identité sont plus bavards que lui : ils donnent son nom (Jack McDermott) et son adresse (dans les collines, au nord de la ville).

Nantis de ces éléments, les PJ peuvent agir à leur guise. Appeler la police est efficace, mais manque de classe. Secouer Jack jusqu'à ce qu'il se décide à parler est plus productif. Les questions des PJ le déconcertent. Visiblement, il pensait qu'ils en savaient long, et il est très surpris de découvrir qu'ils en sont pratiquement au même point que lui. A partir de là, il sera peut-être possible d'établir des relations plus saines.

Le groupe de Jack compte douze personnes, six femmes, cinq hommes et une petite fille de quatre mois baptisée Galadriel, installé dans un petit ranch. C'est une communauté hippie comme il y en a beaucoup à l'époque : des jeunes gens à la dérive, qui vivent de petits boulots et parfois de petits trafics pas très légaux. Jack les présente à Tim-Tom, leur chef, un gros blond au regard un

peu vague. Il est nettement plus méfiant que Jack, mais il finit par comprendre qu'ils sont plus ou moins dans le même camp. Son histoire est simple : depuis trois mois, à chaque fois qu'ils prennent du LSD, ils font de très mauvais trips. Au début, cela les a effrayés, puis ils ont cherché à comprendre. Parmi les visions, il y avait le visage de von Scelzin, un immense palais rococo et des voix qui récitaient des phrases dépourvues de sens. Sadie, la mère de la petite Galadriel, en a notés plusieurs. Les Investigateurs n'auront aucun mal à les reconnaître : ce sont des bouts de leurs propres dialogues! Les hippies n'ont pas eu trop de mal à identifier von Scelzin, et ont commencé à le surveiller quelques jours avant le suicide de Carla (qu'ils ont vu et revu dans leurs visions, exactement comme les PJ). A partir de là, ils ont tenté de «faire quelque chose», d'abord en essayant de faire fuir les acteurs, puis en détruisant le film (les coups de fil anonymes, l'incendie du labo...).

Leurs théories sont fumeuses, et très éloignées de la réalité. Les deux plus populaires sont :

- une manipulation de la CIA, «un truc avec des images subliminales, tu vois?»;
- une machination satanique, avec von Scelzin dans le rôle du grand prêtre, les PJ comme acolytes et Carla comme sacrifice.

Pourquoi eux?

Les PJ n'ont aucune chance de l'apprendre, mais Little Bob, l'un des garçons de la bande, s'appelle en réalité Robert C. Chambers. C'est un lointain arrière-neveu du Robert Chambers qui a écrit les premières histoires sur Hastur et le Roi en Jaune, au début du siècle. Il sait qu'il porte le prénom d'un ancêtre écrivain, c'est tout.

... et un massacre

Donc, les PJ ont établi le contact avec Tim-Tom et sa bande. Faites en sorte qu'ils aient quelques

L e message du tueur

« Quand je veux tuer, je tue, cela m'arrive même souvent, et personne ne m'en empêche. » Si les PJ réussissent un jet d'EDU x 1, cette phrase leur dira quelque chose, sans qu'ils puissent mettre la main dessus... pour l'instant. C'est une citation des Chants de Maldoror (du Chant quatrième, pour être précis). Si vous avez des joueurs cultivés qui l'identifient tout de suite, ce n'est pas très grave ! De toute façon, l'Homme Pâle ne fait pas spécialement mystère de son identité, comme on le verra à l'acte II.

occasions de se revoir, et qu'ils élaborent ensemble un plan de bataille. Une fois que vous les aurez rendus sympathiques et que les Investigateurs comptent sur eux, exterminiez-les.

Un soir, celui des personnages qui s'entendait le mieux avec eux reçoit un coup de téléphone. Une voix d'homme, neutre, lui annonce «qu'il n'a plus de soucis à se faire pour cette bande de bohémiens».

Une visite au ranch confirme les pires craintes des personnages. Les onze jeunes gens sont morts, dans des conditions bizarres. Tout indique qu'ils se sont entre-tués – avec des couteaux de cuisine, à mains nues... Certains ont visiblement été torturés par leurs camarades, dans une incompréhensible explosion de haine. Le spectacle est assez terrible pour faire perdre 1d3/1d8 points de SAN.

De toute évidence, il y avait quelqu'un d'autre sur place. Sinon, qui aurait emmené la petite Galadriel? Et qui aurait tracé sur le mur du salon, avec du sang, un curieux message en français? La police ne trouvera rien de plus, en dépit de l'intervention du FBI (le kidnapping est toujours de leur ressort). DiRupio s'avère notamment incapable d'expliquer comment l'assassin a pu venir et repartir sans laisser de traces sur une route en terre battue. Bien entendu, c'est un coup de l'Homme Pâle, l'agent d'Hastur, dont il sera longuement question dans l'acte II et surtout l'acte III.

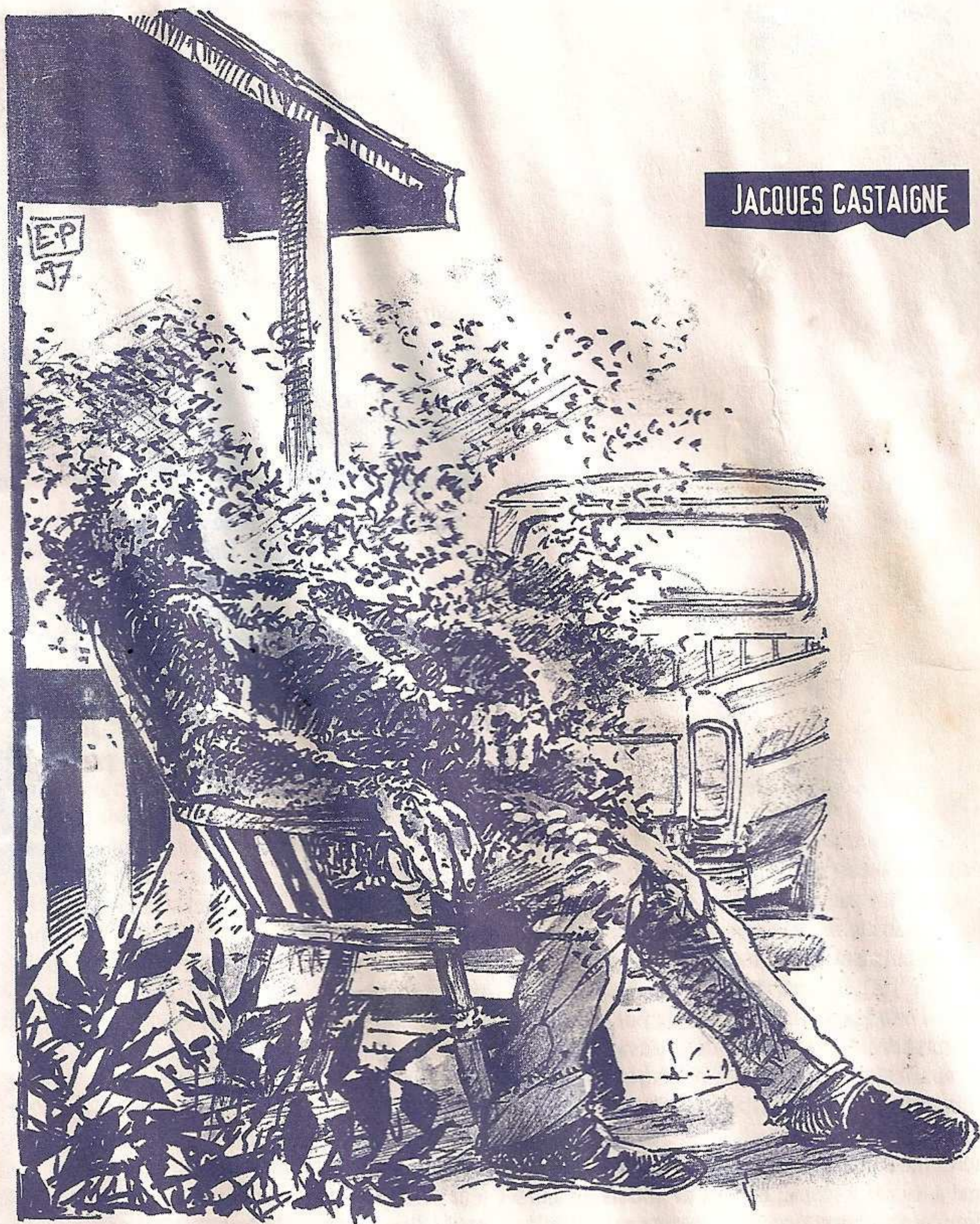
Où aller ?

William Saville, le mystérieux financier, réside à Boston. C'est également là que les pellicules ont été envoyées. Quant au scénario, il venait d'Arkham. Une petite visite en Nouvelle-Angleterre semble s'imposer. Ça tombe bien : maintenant que le tournage est terminé, les personnages ont du temps libre...

Acte II NOUVELLE- ANGLETERRE

A Boston

Quelques heures d'avion suffisent pour que les PJ rejoignent la Côte est. Dans la mesure où Arkham n'a pas d'aéroport, il y a de fortes chances pour



JACQUES CASTAIGNE

Ils ont assez peu de choses à en dire, malheureusement. Ils ont reçu les pellicules au fur et à mesure qu'elles étaient tournées, les ont développées, et les ont remises à un gros monsieur barbu à lunettes, qui les a payés en liquide. Ils n'ont pas la moindre idée de son identité, et ne veulent surtout pas le savoir.

Il y a quand même quelque chose qui les tracasse, et ils s'en ouvriront peut-être aux personnages. La machine qu'ils ont utilisée pour le développement ne marche plus depuis. Les réparateurs n'ont rien trouvé : elle refuse tout simplement de fonctionner.

A Arkham

Arkham est toujours une petite ville de province, même si elle a un peu changé au cours de ces quarante dernières années. Les Investigateurs n'auront aucun mal à se loger. Après un rapide tour de ville, ils devraient être à pied d'œuvre. Pour cet épisode, le livret *Les mystères d'Arkham* peut vous être utile, mais il n'est pas indispensable. Il vous suffit de savoir que la ville est un grand rectangle dont le côté le plus long est orienté nord-sud. Elle est coupée en deux par la rivière Miskatonic, qui la traverse d'est en ouest. La gare, la mairie, le quartier des affaires et les demeures des vieilles familles sont sur la rive nord. De l'autre côté, il y a l'université, les rues commerçantes et des tas de petits appartements pas chers pour les étudiants et les ouvriers. Par rapport aux années 20, la ville a connu plusieurs changements. Pour commencer, son quart sud-est a été complètement rénové. Les sinistres maisons du XVIIIe siècle qui s'entassaient sur French Hill ont laissé place à des alignements de pavillons et de résidences. La ville s'est étendue vers le sud et l'est, rejoignant presque Kingsport, à cinq kilomètres de là. Les routes ont été goudronnées, et une zone industrielle toute neuve s'étend à l'emplacement de l'ancien aéroport. Dans le centre, certains pâtés de maisons ont laissé la place à des parkings. Il y a des marchands de télévisions, des concessionnaires Ford, des disquaires qui vendent du rock... Bref, bien assez de petits changements pour déconcerter les joueurs trop habitués aux années 20.

L'université n'a guère changé d'apparence, mais l'enseignement s'est profondément transformé, sous l'influence d'une nouvelle génération de professeurs. Les cours de métaphysique médiévale ont cédé la place aux UV de théorie économique et de philosophie contemporaine. La bibliothèque est toujours là, mais les ouvrages du Mythe ne figurent plus au catalogue (ils sont dans une chambre forte sous le bâtiment, aménagée à grands frais dans les années 50. En dehors des bibliothécaires, tout le monde a oublié leur existence). Quant aux étudiants, ils se sont alignés sur la moyenne américaine : ils sont jeunes et chevelus. Les garçons ont des barbes à la Raspoutine, et les filles des minijupes et des corsages aux couleurs acidulées. Ils sont aussi beaucoup plus remuants que leurs lointains prédécesseurs. On a beau être au mois d'août, il en reste beaucoup en ville. Ils préparent la session de septembre... entre deux manifestations contre la guerre du Viêt-Nam. Peu après l'arrivée des Investigateurs, la statue du docteur Halsey, qui domine tout le

que les PJ passent par Boston, et qu'ils en profitent pour vérifier les deux pistes qu'ils ont en ville.

William Saville

L'hôtel particulier de Saville est une petite forteresse, avec une armée de domestiques qui ne laisseront pas entrer les Investigateurs. Une visite clandestine ne révélera rien de suspect. Les souvenirs du temps où le respectable M. Saville chassait les monstres dans les cimetières sont tous soigneusement rangés au fond d'un coffre-fort, dans une banque de Lausanne.

Saville lui-même est au Japon, où il représente le patronat américain au sein d'une délégation du ministère du Commerce extérieur. A moins que les PJ ne soient extraordinairement brillants, ils n'arriveront même pas à le joindre, et il ne rentrera pas avant la fin du scénario.

Krupnick & Fils

C'est un petit laboratoire photo, dans un quartier un peu louche de la vieille ville. Les maisons sont vastes, et ont connu des jours meilleurs, elles sont délabrées. Les habitants sont majoritairement polonais, italiens ou irlandais. Ils sont

accablés par la chaleur de ce mois d'août, et font la sieste, comme tout le monde. Lorsqu'ils sortent, ils restent à l'ombre autant que possible. Bien sûr, une description lovecraftienne de ce comportement parfaitement raisonnable donne quelque chose comme « des individus sournois qui grouillent furtivement dans les coins sombres, et ne sortent qu'au crépuscule pour se livrer à de louches besognes ». A vous de voir comment présenter ça aux Investigateurs...

Quoi qu'il en soit, M. Lescz Krupnick est tout à fait au diapason de son quartier. C'est un sexagénaire voûté au menton fuyant et aux mains moites. Son fils Karoj est une version plus jeune et plus poupine de lui-même.

Un part importante de leurs revenus provient du développement et de la diffusion de photos et de films « osés » (autrement dit tout à fait sages par rapport à ce que vous pouvez trouver aujourd'hui dans n'importe quel vidéoclub, mais suffisamment corsés pour les expédier tous les deux en prison). Ils sont en cheville avec des proxénètes et des truands, et deviennent très nerveux lorsque des inconnus viennent leur poser des questions. Ils semblent presque soulagés lorsqu'ils comprennent que c'est à propos « du film de von Scelzin ».

campus, se retrouve peinte en rouge et ornée d'une gigantesque pancarte «US go home!». Ce sera le scandale du mois, beaucoup plus grave que tout ce que les personnages pourront déclencher... du moins dans l'esprit des vieux habitants de la ville.

La poste centrale

Ce grand bâtiment de briques, de construction récente, se trouve non loin de la mairie. Ses employés sont assommés par la chaleur, et peu désireux de répondre aux questions des Investigateurs. Avec un peu de patience, néanmoins, il est possible d'apprendre que :

- Un homme a, pendant près de deux mois, posté des documents adressés à M. von Scelzin, à Los Angeles. C'était un gros binoclard barbu, qui venait toujours juste après l'ouverture.

- A la même période, le même homme a reçu de grosses enveloppes qui venaient d'un patelin du Nouveau-Mexique, nommé Mourncity. Il se les était fait adresser poste restante, ce qui fait que les employés du bureau n'ont que son nom. C'était un M. Castaigne.

Un rapide tour d'horizon de l'annuaire local démontre que si M. Castaigne habite en ville, il n'a pas le téléphone. En revanche, il y a un Jacques Castaigne à Kingsport, à quelques minutes de voiture d'Arkham. Si les PJ tentent de l'avertir de leur visite, son téléphone ne répond pas.

Jacques Castaigne

Castaigne habite dans une petite maison de pêcheur typique, dans le quartier nord de Kingsport. La ville n'a pas beaucoup changé depuis quarante ans. La petite communauté d'artistes est toujours là, mais elle s'est notablement radicalisée par rapport aux années 20. Si les Investigateurs prennent le temps de se renseigner en ville, ils apprennent que Jacques Castaigne est un petit homme maigre et glabre, qu'il réside en ville depuis une vingtaine d'années, et qu'il vit de ses rentes.

Les PJ auront beau se suspendre à la sonnette, il ne répondra pas. Et pour cause : il est tout ce qu'il y a de plus mort. Il suffit de passer dans son arrière-cour pour le voir, assis sous sa véranda. Il semble recouvert d'un épais manteau de fourrure noire. En réalité, il s'agit de milliards d'insectes et de larves de toutes tailles et formes, qui sont très occupés à le dévorer. (Perte de SAN 1d4/1d6). Écrit à l'encre sur un bout de papier collé au mur, une phrase en français : «C'est là que gît, dans sa virginité immonde, une mine vivante de poux.»

Si les Investigateurs passent outre et visitent la maison, ils découvriront quelques petites choses.

- Il y a un petit coffre-fort à l'étage. Il a été ouvert d'une manière incompréhensible (il semble avoir rouillé jusqu'à ce que ses parois deviennent aussi fines que du papier). Bien entendu, il est vide. Une malle, au grenier, a subi un sort similaire.

- Dans la chambre de Castaigne, il y a quelques souvenirs de famille, et notamment des photos qui le montrent en compagnie d'un gros barbu. D'après les légendes, il s'agit de son frère, Louis.

- Justement, dans l'un des tiroirs du bureau se trouve une épaisse liasse de lettres : toute la cor-

respondance entre Jacques et Louis depuis vingt ans (voir encadré ci-contre).

Il ne reste plus aux Investigateurs qu'à rentrer discrètement à leur hôtel. S'ils ne préviennent pas la police eux-mêmes, un voisin découvrira Castaigne quelques jours plus tard. Son cadavre fera le désespoir du coroner. Il est mort sans cause apparente et, même en plein été, les insectes n'auraient jamais dû proliférer autant. D'ailleurs, que font des scolopendres antillais et des mille-pattes des Indes en Nouvelle-Angleterre, au milieu de vermines beaucoup plus ordinaires ?

Parenthèse littéraire

Jacques Castaigne possède une petite bibliothèque, mais ses goûts le portaient davantage vers des écrivains classiques et sans surprises, de Shakespeare à Kipling. En dehors de quelques traductions de Balzac, il n'a pas un seul ouvrage de littérature française.

En revanche, la bibliothèque de l'université en possède un important rayon. A défaut, il est également possible de s'adresser à M. Selkirk, dont le magasin de livres rares se trouve sur la grand-rue. C'est un vieux monsieur souriant, doté d'une mémoire prodigieuse, qui est capable de réciter le nom de tous les auteurs européens du siècle dernier, le titre de leurs principaux romans, et un résumé succinct de leur contenu.

Que ce soit par son intermédiaire ou grâce à un jet de Bibliothèque, les PJ finiront par retrouver l'origine des citations laissées à côté des cadavres. Elles proviennent des *Chants de Maldoror*, l'œuvre d'un écrivain français peu connu, un certain Lautréamont. En télégraphiant à droite et à gauche, et en consultant une bonne encyclopédie, on peut obtenir les précisions suivantes.

- Isidore Ducasse, alias le comte de Lautréamont, est né en 1846 à Montevideo, en Amérique du Sud. Il a étudié à Pau, puis à Tarbes à la fin des années 1850. Entre 1859 et 1867, on perd sa trace. Cette année-là, il s'installe à Paris, où il fréquente le milieu «bohème». Il publie *Les Chants de Maldoror* en 1869, en même temps qu'un petit recueil de poèmes beaucoup plus anodins. Ensuite, mystère. Officiellement, il est mort le 24 novembre 1870, mais les deux personnes qui ont certifié son décès ne l'avaient jamais vu avant de découvrir un cadavre portant ses papiers d'identité...

- *Les Chants de Maldoror* est un ouvrage confus et verbeux, traversé d'éclairs de génie. Divisé en six chants, il relate (avec beaucoup de détours et de circonvolutions) la lutte entre Maldoror, incarnation du Mal et de la décrépitude, et le reste de l'humanité. Maldoror passe son temps à proclamer qu'il est maléfique, et tue, torture et disserte interminablement sur toutes sortes de sujets. La mort de Tim-Tom et de ses acolytes ne se rattache à aucun passage précis, mais celle des Krupnick est directement inspirée d'une scène similaire du Chant quatrième (où Maldoror, par caprice, sauve un homme supplicié de cette façon). Quant à l'épisode de la mine de poux, il se trouve dans le Chant deuxième.

Soit dit en passant, on trouve une édition à 10 francs des *Chants de Maldoror* dans toutes les librairies. Pour ce prix-là, vous avez une aide de jeu de 250 pages. Qui dit mieux ?

L

a mort des Krupnick

Quelques jours après l'arrivée des personnages à Arkham, l'assassinat des Krupnick fera les gros titres de tous les journaux de Nouvelle-Angleterre. Ils seront retrouvés dans leur magasin, pendus par les cheveux et les poignets. Leur assassin les a emmaillotés dans des mètres et des mètres de film, avant d'y mettre le feu. Le celluloïd brûle terriblement bien. Écrits à la craie sur le comptoir, les mots : « Cette fois, je n'ai pas eu pitié », en français. Les journaux reproduisent des photos suffisamment nettes pour que les PJ réalisent que c'est la même écriture qu'au ranch de Tim-Tom...

A découper et donner aux joueurs

La correspondance

Jacques Castaigne était un homme très organisé, qui conservait un double de tous ses courriers et les rangeait avec les lettres auxquelles ils répondaient.

La liasse couvre la période 1944 - 1968, et contient les renseignements suivants :

- Jacques était un individu tout à fait ordinaire. Son frère était, pour parler poliment, très excentrique.

- Louis a beaucoup voyagé. Il semble avoir séjourné en France entre 1945 et 1955, mais son frère et lui sont nés aux États-Unis, même si leurs ancêtres venaient du Calvados. C'est de toute évidence un érudit, même s'il semble un peu déséquilibré. Plusieurs lettres ne sont rien d'autre que de brillantes dissertations sur la littérature française de la deuxième moitié du XIX^e siècle, sur laquelle il a l'air d'avoir des connaissances encyclopédiques.

- Les relations entre les deux frères n'étaient pas au beau fixe. Jacques semblait avoir la garde de plusieurs « souvenirs de famille », qui prennent une importance croissante dans l'esprit de Louis. Ses dernières lettres, notamment, ne sont pas grand-chose d'autre que des supplications frénétiques sur le thème « laisse-moi les voir, rien qu'une fois, je te jure que je n'y toucherais pas ».

- En fait, à partir de 1965, Louis se fait de plus en plus menaçant. Il accuse son frère de l'avoir spolié, lui annonce que « maintenant, il a des amis », et lui laisse entendre que s'il ne lui confie pas « les trésors », il viendra les chercher. Jacques tente de le raisonner, mais n'a pas l'air d'avoir beaucoup de succès.

- La dernière lettre de Jacques remonte à dix mois, et a été postée depuis Arkham. Jacques n'y a pas répondu, faute d'adresse.

Nouvelles d'un peu partout

Le téléphone est une belle invention, qui permet aux PJ de se tenir informés de l'évolution de la crise à l'autre bout du continent.

● Von Scelzin a une crise cardiaque tout à fait naturelle aux alentours du 15 août. Il n'en mourra pas, mais en restera diminué, et sera incapable d'aider les Investigateurs dans leur dernier combat.

● Les quatre autres acteurs qui ont participé au tournage continuent à aller mal. Ils souffrent des mêmes troubles de la personnalité que les PJ et commencent à se sentir attirés vers Mournicity, où les attend Saville. Ils ne s'en rendent pas vraiment compte. Ils ont juste envie de quitter Hollywood pour rouler au hasard « jusqu'à un endroit tranquille ». C'est exactement ce qu'ils feront au début de l'acte III.

Leur rôle n'est pas terminé...

● Si par hasard les personnages étaient trop lents, vous pouvez tout à fait faire apparaître le fantôme de Carla. Elle est aussi cryptique que dans l'acte I, mais elle est résolue à les aider de son mieux. Elle pourra les diriger vers Castaigne, ou leur donner des bribes de l'histoire du Roi en jaune... Essayez de la faire apparaître une ou deux fois, même si elle ne fait rien d'important. Il lui reste des choses à accomplir dans l'acte III, et il ne faut pas qu'à ce moment-là, les Investigateurs aient l'impression que vous la sortiez d'un chapeau.

● A la fin de sa vie, Lautréamont travaillait sur un autre livre, qui aurait été consacré au Bien. Certains disent qu'il écrivait une pièce de théâtre...

Lautréamont, le Roi en Jaune et les Castaigne

Et maintenant, une petite pause, le temps d'un retour dans le temps. L'auteur de Maldoror était déjà passablement déséquilibré lorsqu'il a écrit son premier livre. Suffisamment pour capter, bien malgré lui, un certain nombre d'influences et d'idées. Dans les années 1869 - 70, il a écrit, sous la dictée des forces de l'Extérieur, une pièce de théâtre énigmatique, en résonance avec la véritable histoire d'Hastur : *Le Roi de jaune vêtu*. Une mésaventure similaire était arrivée deux siècles plus tôt à un autre écrivain, Christopher Marlowe, qui est également mort jeune, dans des circonstances troubles. La pièce de Marlowe n'a pas survécu, mais celle de Lautréamont a eu plus de chance. Les très pudibondes autorités françaises l'ont interdite, mais une édition pirate, publiée en Belgique, a traversé l'Atlantique. Dans les années 1890, une traduction était publiée aux États-

Unis sous le titre *Le Roi en jaune*. Les détails sont flous, mais il semble qu'elle ait été l'œuvre d'un certain Hildred Castaigne, et que sa rédaction l'ait irrémédiablement déséquilibré. Persuadé d'être l'empereur des États-Unis, il est mort dans un asile pour fous criminels au tout début du siècle. Son cousin Louis a eu deux enfants, Jacques et Louis Jr. L'aîné a vécu une vie tranquille, alors que Louis Jr s'est très vite laissé fasciner par les forces du Mal. Depuis 1960, Louis Castaigne est à la tête d'un petit groupe d'adeptes d'Hastur. C'est lui qui a corrompu le jeune Saville, et c'est lui qui supervise le montage du film.

Il a un allié : Lautréamont, pardon, Maldoror. Hastur a récompensé le Français... en quelque sorte. Il l'a rendu immortel, et lui a donné les mêmes pouvoirs que son personnage. Le corps de Lautréamont pourrit depuis un siècle, quelque part sous Paris, mais cela ne l'empêche pas de mener une vie très active. Une projection pâle et parfaite de lui-même erre à travers le monde, pervertissant et corrompant tout ce qui est pur, parfois pour le plaisir, parfois pour le service des Grands Anciens. Il n'a plus grand-chose d'humain, mais il a encore des éclairs de bonté et, surtout, il est las d'être dévoré par les rats, les serpents, les méduses et les champignons dans une chambre obscure et à moitié pleine d'eau croupie. Là où Castaigne et Saville veulent avant tout faire revenir Hastur, Maldoror est fermement résolu à se faire tuer...

Coupé au montage

Castaigne est en train de réaliser le montage final du film. Et les PJ sont liés à leurs images... Un jour ou deux après leur arrivée, ils commencent à se sentir mal à l'aise. Quelqu'un est en train de réarranger leur vie à sa guise. La plupart du temps, ce n'est qu'une vague impression, mais de temps à autre, cela débouche sur des crises aiguës. Ils oublient leur enfance, ou des épisodes précis de leur adolescence. Certains vont être persuadés d'être pour de bon le personnage qu'ils jouaient lors du tournage. D'autres vont régresser et trouver des « personnalités de rechange » ; par exemple, parmi les prétiérés, Silversmith va probablement passer quelques jours dans la peau d'un pistolero sans scrupules.

A vous de doser les effets. Ils doivent être désagréables sans être incapacitants. Cela dit, un schizophrène en plein délire peut continuer à fonctionner de manière presque normale, pour un œil non averti, et n'est donc pas considéré comme « incapacité ». Sur le front de la SAN, une perte d'Id4 par jour est raisonnable. Tous les effets s'estomperont une fois le montage terminé, à moins que le seuil fatidique des 20% de la SAN actuelle en une heure ait été franchi dans le courant de l'aventure...

Le seul avantage de ces crises est qu'elles donnent une perception rudimentaire de l'endroit où se trouve le film. Évidemment, les Investigateurs préféreront sans doute le trouver par la réflexion, plutôt que de jouer à colin-maillard dans toute la ville, avec leurs psychoses pour seul guide...

Où est Castaigne ?

Les Investigateurs finiront certainement par trouver la réponse eux-mêmes : là où il peut disposer



LOUIS CASTAIGNE

d'un laboratoire équipé d'une table de montage, pardi ! Et il n'en existe qu'une à Arkham, sur le campus. Le collège des Arts appliqués a ouvert, en 1962, une petite école de cinéma qui, depuis, ne désemplit pas. C'est le repaire des chevelus les plus virulents, et le doyen menace régulièrement de la fermer, sans avoir osé jusqu'ici passer à l'acte.

Bien sûr, l'université est officiellement fermée pour les vacances d'été, mais cela ne gêne pas beaucoup Castaigne, qui s'est fait faire de fausses clés. Il est parvenu à un « arrangement » avec les gardiens, qui le laissent travailler tranquille, moyennant un peu d'argent.

Les PJ n'ont pas beaucoup d'efforts à faire pour vérifier qu'il est bien là : il sort régulièrement pour s'acheter des sandwiches et, tous les deux ou trois jours, il rentre « chez lui ». Il squatte la carcasse d'un cinéma abandonné, sur la rive nord. Y faire une petite visite pendant l'une de ses longues absences sera un jeu d'enfant.

Le cinéma

C'est une immense structure, toute en stuc, avec des statues pseudo-égyptiennes, une voûte bleue constellée d'étoiles dorées, d'immenses escaliers qui résonnent, des kilomètres de tentures rouges moisies, et un immense écran couvert de taches d'humidité. Les entrées sont condamnées par des planches, mais il est facile de se rendre compte que celles qui ferment l'entrée de service ont été déclouées.

Castaigne s'est aménagé un petit nid douillet dans la cabine du projectionniste. Il y conserve ses trésors, ceux qu'il a envoyé Maldoror récupérer chez Jacques. A l'exception d'une version anglaise du *Roi en jaune*, ils sont assez décevants. Il y a là un gros livre intitulé *La dynastie impériale d'Amérique*. C'est un recueil de généalogies hautement fantaisiste, qui part d'Hastur pour arri-

ver à Louis Castaigne, pardon, à Sa Majesté Louis I^{er}. La couronne, le sceptre et le manteau de pourpre, également dérobés chez Jacques, sont à l'avenant. Un brocanteur d'humeur généreuse en donnerait peut-être 50 \$.

LES PNJ DE L'ACTE II

Pour L'appel de Cthulhu

► Louis Castaigne Jr, empereur des États-Unis

FOR 13 DEX 14 POU 16
CON 15 APP 10 INT 15
TAI 16 SAN 0 EDU 19
PdV 15

B/M Dmgs : +1d4

Armes : Épée 50%, 1d6 +2. Il en a une, dans le cinéma, et il la porte lorsqu'il met son costume d'empereur.

Compétences : Délirer interminablement en circuit fermé 100%,

Techniques du cinéma 80%.

Sorts : Invoquer/contrôler un Byakhee (c'est comme ça qu'il a envoyé le film à Saville).

► L'Homme Pâle, alias Maldoror, autrefois Isidore Ducasse, alias le comte de Lautréamont

FOR 12 DEX 19 POU 18
CON 14 APP 18 INT 17
TAI 15 SAN 0 EDU 20
PdV 14*

* sous cette forme. Les PJ peuvent l'abattre, s'ils sont très rapides et très chanceux.

Dans la mesure où son véritable corps se décompose tranquillement dans les catacombes de Paris, ce n'est que provisoire. Il reviendra, inchangé, dans l'acte III.

B/M Dmgs : +1d4

Compétences : Assassiner de manière créative 85%, Faire des citations énigmatiques 80%, Parler anglais 80%, Prendre les Investigateurs à contre-pied 100%.

Magie : Il connaît quelques sorts, dont Flétrissement, mais il n'utilise pas ce genre de « tours vulgaires ». Si besoin est, il est certainement capable d'invoquer des Byakhees et d'ouvrir un Portail.

Il peut également modifier son apparence à volonté, même s'il conserve généralement son ancien visage.

Pouvoir : Corruption. Il est capable de faire remonter à la surface les instincts les plus noirs d'une personne (c'est comme ça qu'il a poussé les hippies de Tim-Tom à s'entre-tuer), de faire pourrir les objets (comme le coffre-fort et la malle, chez Jacques), d'accélérer la décomposition et donner des hallucinations au cours desquelles les victimes souffrent de tout cela à la fois. Les aspects les plus exotiques de ce pouvoir impliquent l'apparition de champignons géants, d'insectes exotiques, et ainsi de suite. Cela ne lui coûte rien, et réussit infailliblement.

Castaigne ne conserve pas de journal intime, ni rien qui puisse expliquer aux PJ ce qu'il est en train de faire.

La visite du cinéma est une bonne occasion pour faire apparaître l'Homme Pâle (c'est ainsi que Castaigne appelle Lautréamont/Maldoror). Au détour d'un couloir, les Investigateurs tombent sur un beau jeune homme brun, habillé à la mode du siècle dernier, qui sourit avant de disparaître. Il y a une flaque de sang à l'endroit où il se trouvait. Il réapparaît peu après, ailleurs, avec un bébé dans les bras. La petite Galadriel semble bien se porter... Par gestes, l'individu leur fait comprendre que s'ils se montrent hostiles, elle en pâtira. Ensuite, l'air très intrigué, il examine les Investigateurs, touchant leurs visages et hochant la tête. En français, il murmure des choses comme « franchement, je ne l'imaginai pas comme ça ! » ou « parfait, parfait ! ». Lorsque cela ne vous amusera plus, il disparaît dans l'ombre... Si les PJ l'attaquent, ils ne lui feront pas grand mal, mais ils risquent de blesser le bébé. Maldoror s'enfuira. Il ne veut pas les tuer, mais il n'hésitera pas à leur infliger, par exemple, une terrible crise d'hallucinations.

Confrontation

Tôt ou tard, les Investigateurs finiront par trouver le courage de s'attaquer directement à Castaigne. Les joueurs s'attendent sans doute à trouver un sorcier classique, bardé de sortilèges et de monstres. Au lieu de ça, il les accueille à bras ouverts. Ne sont-ils pas de la famille ? Ne sont-ils pas destinés à être les hérauts d'Hastur lorsque ce dernier reviendra de son exil à Carcosa ? (Cela fera certainement plaisir aux PJ de l'apprendre !)

Castaigne est tout à fait ravi de raconter sa vie aux personnages. Il ne cachera pas grand-chose de son histoire – comment et pourquoi il a corrompu le jeune James Saville, fait tuer son frère Jacques, comment le tournage du film a été conçu pour minimiser l'impact sur le psychisme des participants, comment il a fini le montage la veille et a « fait passer » la copie à Saville, qui est à Mourncity, un bled perdu au fin fond du Nouveau-Mexique. Il se lance ensuite dans un long discours sur son règne. Si les personnages lui semblent sympathiques, il leur accordera même des titres. Ils seront sûrement très heureux d'être nommés qui duc de New-York, qui prince héritier de Chicago ou baron de Kansas City.

Les Investigateurs ont tout intérêt à le laisser délirer, dans la mesure où il peut leur donner un tas d'informations précieuses. Lorsque ce sera fait, ils n'auront plus qu'à l'abattre ou mieux, à appeler un médecin. L'empereur des États-Unis sera tout à fait à sa place à l'asile d'Arkham... S'ils choisissent la violence, Castaigne n'opposera aucune résistance. Arrangez-vous pour qu'il puisse, en mourant, placer une tirade sur l'ingratitude humaine...

Et maintenant ?

Si les Investigateurs ont réussi à réfréner leurs pulsions meurtrières, ils savent que James Saville est à Mourncity, au Nouveau-Mexique, et que la seule copie du film est également là-bas. Il ne leur reste plus qu'à prendre un avion pour Albuquerque.

Si par hasard ils avaient manqué cette information, ce n'est pas très grave. Comme les autres acteurs, ils commencent à avoir envie de voyager. Dans la mesure où ils ne savent pas où ils vont, cela leur prendra un peu plus de temps, mais ils finiront pas se retrouver à Mourncity.

Acte III LE RETOUR DU ROI

En route !

Quelques minutes en compagnie d'une bonne carte apprendront aux PJ que Mourncity est un point imperceptible, au pied des montagnes, à l'extrême sud de l'État. Il faudra prendre l'avion, puis louer une voiture et se préparer à deux bonnes journées de route au milieu d'un paysage superbe, mais écrasé par la chaleur.

De temps en temps, les Investigateurs traversent une bourgade poussiéreuse, où la station-service semble être l'endroit le plus vivant. Ils passent assez vite d'une nationale large et bien entretenue à des routes plus petites, pleines de nids-de-poule. Les indigènes sont de moins en moins coopératifs et de plus en plus renfrognés...

Maldoror a un gros avantage sur les PJ : il n'est pas limité aux routes, ni même aux avions. Il a assez d'avance sur eux pour les attendre quelque part sur la route et leur rendre quelques visites. Selon les circonstances, il peut se déguiser en charmante auto-stoppeuse, en représentant de commerce en panne d'essence, en serveur...

Arrangez-vous pour qu'il lie conversation avec les personnages. Il commence de manière anodine, puis fait des allusions de plus en plus précises à leur situation, lance quelques commentaires inquiétants... Vous pouvez dire absolument n'importe quoi, vous ne serez jamais aussi énigmatique que certains passages des *Chants de Maldoror*. Il continue jusqu'à ce que les PJ le démasquent. A ce moment-là, il éclate de rire, et disparaît. A l'étape suivante, les Investigateurs trouvent un cadavre dans leur coffre, à la place de leurs bagages. C'est celui de l'homme (ou de la femme) dont il a pris l'apparence.

A moins qu'ils ne veuillent dormir dans la voiture, les PJ seront forcés de faire une pause dans un motel. Au milieu de la nuit, ils entendent des pleurs de bébé... La petite Galadriel se trouve sur le pas de leur porte. Elle a faim, a besoin d'être changée et lavée, mais n'est pas blessée. Maldoror a épinglé une petite note à sa barboteuse : « Je n'ai pas pu me résoudre à la tuer, mais son innocence m'incommode. Prenez bien soin d'elle. » Il va falloir se procurer des couches et un biberon de toute urgence, puis décider de ce qu'il convient d'en faire. Personne en ville n'est disposé à la garder, et les Investigateurs peuvent difficilement emmener un bébé de quatre mois chasser le monstre avec eux.

Retrouvailles à Mourncity

La ville est petite, sinistre et déprimante. Heureusement, elle n'est pas grande. Les Investi-

U n peu de lecture

Que les Investigateurs aient récupéré l'exemplaire du « Roi en jaune » qui se trouvait chez Castaigne ou qu'ils s'en soient procuré un par l'intermédiaire d'un libraire, le trajet est le seul moment du scénario où ils auront la possibilité de le lire tranquillement. Il ne leur faut que quelques heures. Les gains en Mythe et les pertes de SAN figurent p. 59 des règles, mais ce n'est pas le plus important.

La pièce raconte l'histoire de la famille royale d'une ville sans nom. Certaines réflexions laissent penser qu'elle se déroule en Europe centrale au siècle dernier, mais rien n'est sûr, sinon que le roi est mort, et que les huit protagonistes tentent de s'emparer du trône. Leurs discussions, quoique cryptiques, ont un air de famille très net avec celles des personnages du film...

Avec un peu de patience, il est possible de reconstituer le véritable casting :

— Carla Brand, puis Lara Mansell ont joué Regina, la mère, qui correspond au rôle de la reine.

— Mary Sheldon jouait Cassie, la fille aînée qui, dans la pièce, s'appelle Cassilda.

— James T. Gordon incarnait l'oncle Walt, autrement dit Uoth.

— Nina Eldolor était Alicia, la femme d'Arthur, alias Aldone.

Quant aux PJ :

— Le révérend Neville, joué par Willard Silversmith, correspond à Naotalba, le grand prêtre.

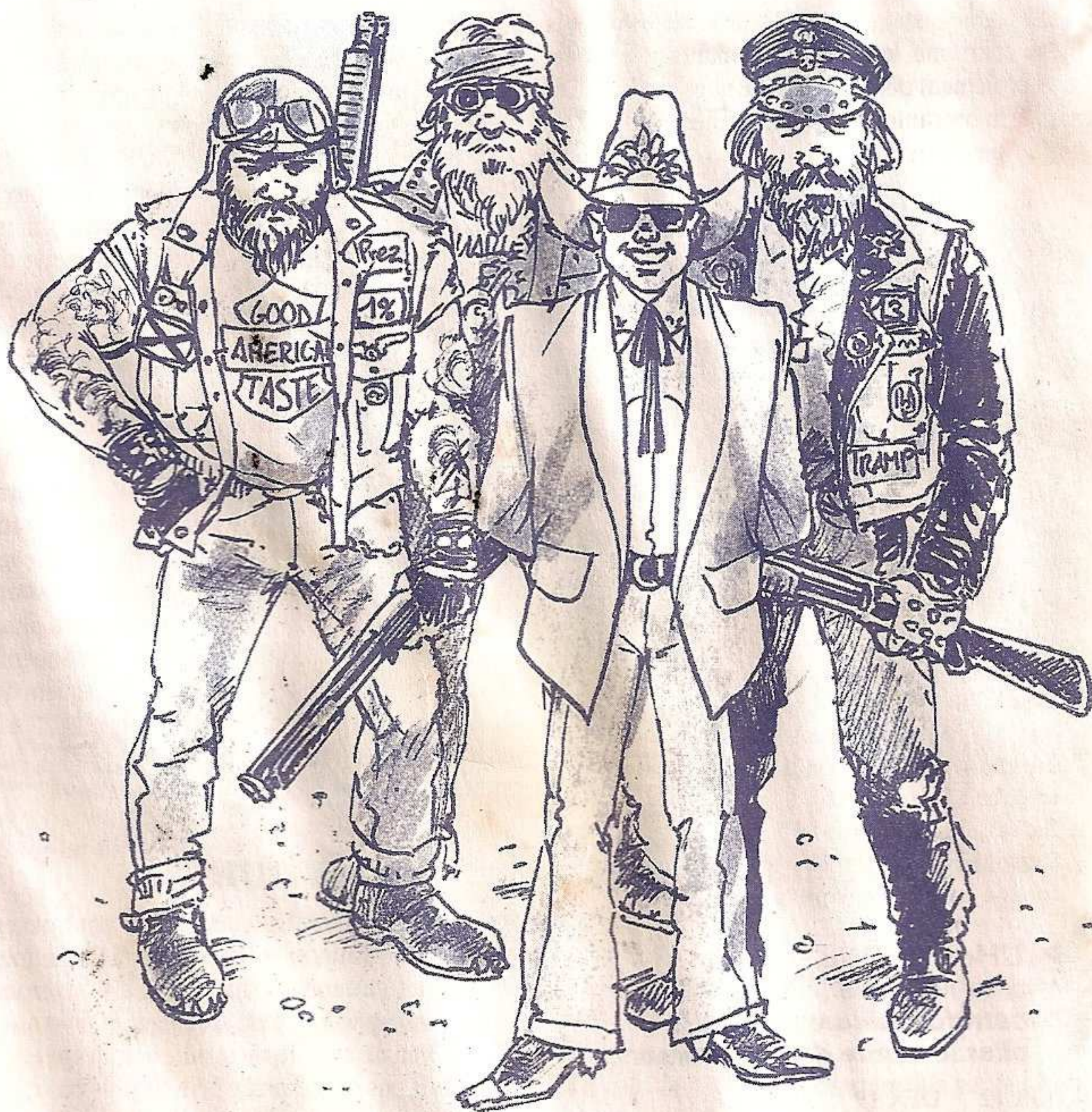
— James C. Karwitz était Arthur, le fils préféré. Il s'appelle Alar dans la pièce.

— Jeanette Steling jouait Camilla, la cadette, qui est la seule à porter le même nom dans la pièce et dans le film.

— Enfin, Adrian Lupoff incarnait Thomas, ou Thale.

Étrangement, l'acte III de la pièce n'a pas été tourné. Il contient pourtant le peu d'action qui figure dans le manuscrit. Il s'ouvre par la visite d'un inconnu blême qui prétend représenter le Roi en Jaune, dont le nom terrifie toute la famille. Après avoir beaucoup bavardé avec tout le monde, cet individu, le Masque Blafard, est capturé, puis exécuté par le grand prêtre et la reine. Leur geste provoque l'arrivée du Roi en Jaune lui-même, qui s'empare de la ville.

A la fin de la dernière scène, les personnages attendent avec angoisse le sort que va leur réserver le nouveau Roi...



SAVILLE & COMPANY

gateurs n'auront pas besoin de poser beaucoup de questions pour découvrir que James Saville est « ce cinglé qui s'est installé dans la ville fantôme, de l'autre côté des collines ». Les indigènes leur indiquent volontiers la direction, et précisent que c'est à une journée de marche.

L'unique hôtel de Mourncity réserve une surprise aux personnages : les quatre autres acteurs sont là, eux aussi. Ils ont un peu changé depuis le tournage. Ils sont épuisés, au bord de l'effondrement nerveux, et ils ne contrôlent plus complètement leurs actes. Ils sont vaguement surpris de se retrouver ici, ne savent pas ce qu'ils y font, mais ont la sensation que « maintenant que vous êtes là, on va pouvoir se mettre en route ». Les PJ ressentent aussi cet appel, mais ce n'est pas la peine de le leur dire, à moins que vous ne les sentiez hésiter – chez eux, la compulsion se déguise en envie tout à fait légitime de casser la figure à Saville.

La ville fantôme

Dans la mesure où personne en ville n'a de jeep, ou même de mules, à prêter au groupe, les Investigateurs vont devoir s'aventurer à pied dans le désert. Le décor est grandiose, mais la chaleur est telle que personne ne sera d'humeur à l'apprécier. Très vite, les autres acteurs commencent à traîner la patte. Vous pouvez faire durer la balade un petit moment, si vous en avez envie, et

exiger quelques jets de Grimper ou de CON x3 (pour éviter l'insolation).

Au bout d'une ou deux heures de marche, les PJ se rendent compte que leur groupe compte un membre de plus. Le fantôme noirci de Carla se superpose par instants à Lara. Les autres acteurs ne la voient pas ni ne l'entendent, mais elle a parfaitement conscience de la présence des personnages, et leur sourit. Après huit heures de marche harassante, nos héros arrivent à destination, quelques maisons au bord d'un petit lac, niché au milieu d'un cirque rocheux.

Par bien des côtés, la ville fantôme semble sortir directement d'un vieux western : une rue, des maisons en bois, un saloon, une grange, une écurie et beaucoup de poussière. En revanche, pour un endroit soi-disant abandonné depuis un siècle, il y a du monde ! Voyant le groupe approcher, des gens sortent des maisons et viennent à leur rencontre. Il s'agit d'une vingtaine de gros bikers, qui n'ont pas l'air rassurants du tout, mais qui traitent les PJ avec beaucoup de respect (ils ont des fusils prêts à tirer, au cas où les personnages n'auraient pas envie de fraterniser).

Après les avoir poliment désarmés, ils les conduisent au saloon, où le piano mécanique joue en boucle *La marche funèbre* de Chopin. Maldoror, qui était en train de jouer aux cartes avec deux bikers et un squelette, leur souhaite la bienvenue. Il a l'air tout à fait dans son élément, avec son costume du siècle dernier et son teint blême.

Il leur propose de s'asseoir, fait sortir les gardes et fait servir une tournée générale par le squelette. Le whisky est bon, et devrait aider les Investigateurs à reprendre pied dans le réel...

Des fourmis, des termites et du sort de l'univers

Le décor est planté pour une longue et éprouvante discussion. Maldoror est très courtois, mais il n'est pas tout à fait sur la longueur d'onde des humains normaux. Pour lui, ses réflexions sont claires comme le jour, et pour les Investigateurs et leurs compagnons, c'est un vrai galimatias. Il essaye de leur dire qu'ils vont bientôt devoir le tuer, qu'il en sera ravi, mais que cela déclenchera une gigantesque catastrophe. L'ennui est qu'il commencera par leur parler longuement d'une guerre entre fourmis et termites, du fait qu'il n'y est pas philosophiquement opposé, mais qu'en tant que fourmi passée dans le camp des termites, il conserve une certaine sympathie pour les malheurs de son ancienne race. Après une longue digression incohérente sur les pucerons, il revient à son sujet, et leur explique qu'ils ont le choix. Vont-ils rejoindre les termites, et vivre très longtemps, ou lutter bec et ongles (pardon «mandibules et antennes») pour faire triompher les fourmis, au risque d'y laisser la vie? Sans leur laisser le temps de répondre, il enchaîne sur un long discours sur l'éternité, l'absence de Dieu et l'existence du démon, entrecoupé de considérations fumeuses sur la mort, qui pour lui se fait attendre, «mais qui sait? Tout dépend des fourmis, n'est-ce pas?»

Carla, qui s'est matérialisée sur une chaise vide, devant le bar, hoche la tête, avec l'air de tout comprendre.

Saville arrive

Lorsque vous aurez l'impression que les joueurs sont complètement et définitivement dans le brouillard, les bikers font une entrée fracassante, en compagnie d'un jeune homme poupin, coiffé d'un chapeau de cow-boy trop grand pour lui. James Saville est fou à lier, mais c'est une folie tout à fait banale, celle dont souffrent tous les grands prêtres cthulhiens depuis les débuts du jeu. C'est un fanatique qui maintient un mince vernis de rationalité. Il accueille chaleureusement les PJ, faisant des commentaires admiratifs sur leurs carrières, demandant des autographes et leur promettant que «tout va bien très bien se passer». Il leur explique qu'ils vont juste tourner les dernières scènes du film, «qu'on ne pouvait pas décemment laisser tourner à un barbouilleur de pellicule comme von Scelzin, vous comprenez». Après quoi, ils seront libres de rentrer chez eux. Bien sûr, s'ils refusent, il a les moyens de les y obliger. Il murmure quelque chose, fait un geste, et l'un des bikers s'écroule en hurlant. Il se tord de douleur pendant quelques minutes, puis se relève, frissonnant.

Saville conclut: «Votre texte vous attend dans vos loges. Nous commencerons à tourner au coucher du soleil.» Les bikers les escortent à l'étage,



LAUTRÉAMONT

qui a été sommairement rendu habitable. De petits cartons au nom des PJ ont été collés sur les portes, et dans chaque chambre se trouve un petit dossier, contenant quelques feuilles dactylographiées. Comme de coutume, cela se limite à l'exposé de la situation et à quelques vagues indications de mise en scène. Apparemment, la famille reçoit la visite d'un étranger sinistre et de mauvais augure, et cherche un moyen de le supprimer discrètement.

Saville a posté un garde au pied de l'escalier, et deux autres de chaque côté du saloon. En revanche, rien n'empêche les personnages de tenir un conseil de guerre. Les autres acteurs y participeront peut-être mais, dans l'ensemble, ils sont plutôt désireux d'obéir à Saville «et d'en finir une fois pour toutes». Ils auront juste le temps de constater qu'ils sont complètement impuissants, avant que Maldoror entre dans la pièce.

Souriant, il leur tend un petit cahier, avant de sortir, sans avoir rien dit. Sur la page de garde, on peut lire «Rédemption, pièce en trois actes du comte de Lautréamont». Il n'y a que les quatre premières scènes, et leurs dialogues sont aussi incompréhensibles que ceux du *Roi en jaune*. Les Investigateurs seraient bien inspirés de les apprendre...

Dernière scène, prise n° 1

Au crépuscule, les bikers viennent chercher les Investigateurs. Ils les conduisent dans une resserre, aménagée en entrepôt à costumes. Ils les laissent s'habiller à leur guise. Si certains désirent des armes, on leur en remettra, en signalant qu'elles sont chargées.

Ils sont ensuite conduits au saloon. Il n'y a aucune caméra, et Saville n'est pas visible, mais on leur ordonne quand même de jouer. Les autres acteurs commencent, tant bien que mal, à improviser un dialogue laborieux. Laissez les PJ faire absolument ce qu'ils veulent. S'ils décident que c'est le moment de tenter de fuir, c'est leur droit!

Les bikers

Ils sont une vingtaine, tous assez bas de plafond et très disposés à se montrer violents. Ils ont tous au moins un revolver, et la plupart ont aussi un fusil à canon scié. Ne vous fatiguez pas à fouiller leur interprétation. Ils s'expriment par monosyllabes et sont brutaux à la moindre contrariété, c'est-à-peu-près tout. Saville leur a dit de traiter correctement les Investigateurs, et ils s'abstiennent donc de les cogner. Ils n'ont pas l'ombre d'une notion de l'existence du Mythe de Cthulhu. Certains ont vaguement dans l'idée qu'ils servent Satan et trouvent ça plutôt sympa, mais la plupart ne se torturent pas les méninges pour trouver une justification à leur présence. Ils ne suivent Saville que parce qu'il les terrifie. Dans l'hypothèse où les PJ arriveraient à leur faire plus peur que lui, ils récupéreraient quelques bikers, qui seraient davantage une gêne qu'autre chose.

Qui veut quoi?

Saville désire que les événements suivent la trame de la pièce. Ce soir, les Investigateurs doivent tuer le Masque Blafard (autrement dit Maldoror). Cela va déclencher l'arrivée du Roi en Jaune, autrement dit, à brève échéance, la fin du monde. Maldoror est tout à fait conscient du fait que Saville désire l'utiliser comme sacrifice. La mort le soulagera plutôt, mais il n'a pas envie que sa disparition ouvre la porte aux Grands Anciens. Il a donc décidé de laisser une petite chance aux Investigateurs, en leur remettant le début de sa deuxième pièce, celle qui devait être consacrée au Bien, et qui contient, de manière codée, de quoi renvoyer le Roi en Jaune dans ses limbes.

Au moment où ils passent à l'action, Maldoror entre et, soudain, ils ont du mal à se concentrer. Maldoror... pardon, le Masque Blafard, est un acteur calamiteux, qui cabotine à outrance et qui, visiblement, s'en amuse. Après quelques minutes de conversation, il semble se lasser et, soudain, James Gordon se met à hurler. Ses mains saignent, des crevasses s'ouvrent dans son visage... En un clin d'œil, il tombe en morceaux. Visiblement, c'est très douloureux. (1d3/1d6 de SAN pour les spectateurs). Maldoror se tourne vers les autres, et murmure «à qui le tour?». Les autres acteurs s'égaillent comme une volée de moineaux.

C'est le moment de mettre en scène une jolie partie de cache-cache dans les rues de la ville. Maldoror n'a pas envie de tuer tout le monde, et n'a liquidé Gordon que parce qu'il lui trouvait

S uite possible

Les méchants réussis ne meurent jamais tout à fait... Le corps de Maldoror est toujours sous Paris, couvert de serpents, de méduses et de champignons. Théoriquement, les Investigateurs l'ont détruit en tuant sa projection physique, mais il est tout à fait possible qu'il lui reste une étincelle de conscience. Selon vos plans, il peut l'utiliser pour reprendre sa carrière maléfique, ou pour contacter les personnages et les supplier de le détruire complètement. Le texte de *Rédemption* pourrait encore leur être utile. Une fois qu'ils auront compris comment l'utiliser, nos héros vont devoir se rendre à Paris, descendre très loin sous la ville et trouver Maldoror. Bien sûr, Hastur n'a pas envie qu'on casse ses jouets, et une horde d'adorateurs convergent vers les catacombes pour le protéger. Il est intéressant de noter que nous sommes, en 1969, exactement un siècle après que Lautréamont ait vendu son âme à Hastur. Si les Investigateurs ratent leur coup, on ne pourra pas tuer le comte avant 2069... et ce sont les arrière-arrière-petits-enfants des personnages qui hériteront de la corvée.

mauvaise haleine, mais les Investigateurs n'ont aucun moyen de le savoir, et il n'hésite pas à tourmenter un peu ceux qui lui tombent entre les mains. Prolongez l'épisode tant qu'il vous semblera amusant.

Arrangez-vous pour qu'à, un moment donné, Silversmith se trouve face à face avec lui. Brusquement, Carla se matérialise à ses côtés. Maldoror s'approche, prêt à tuer... Si Silversmith l'attaque, ne vous embêtez pas à lancer les dés: il le tue, avec ou sans l'aide de Carla, comme leurs personnages respectifs étaient censés le faire. Ses derniers mots seront « merci et bonne chance ». Brusquement, tout devient très calme.

Et si... Silversmith n'ose pas attaquer Maldoror?

Le PJ aura un réflexe de défense quand Maldoror l'attaquera.

Et si... les Investigateurs quittent la ville à ce moment-là?

S'ils prennent la fuite, vous avez un superbe début de campagne tout prêt. Le Roi en Jaune est sur Terre, terré dans un coin perdu du Nouveau-Mexique, et prend des forces. Les Investigateurs ont quelques mois pour trouver un moyen de le renvoyer. Existe-t-il un exemplaire plus complet de *Rédemption* quelque part?

À la cour du Roi en Jaune

Les nuages se mettent à bouillonner, le ciel se déchire, un vent brûlant souffle en rafales, sou-

Tristan Lhomme
et
Anne Vétillard

illustration : Éric Puech



levant d'immenses nuages de poussière. Les maisons semblent soudain plus hautes. La terre battue est remplacée par des pavés aux formes irrégulières, qui font mal aux yeux quand on les regarde de trop près. Soudain, venant du saloon, des hurlements retentissent dans toute la ville. Saville s'est écroulé près du bar. Son corps a monstrueusement enflé, et son visage est en train de changer. Les Investigateurs dont la SAN est inférieure à 30 (il y en aura sûrement) distinguent des flux d'énergie qui l'entourent comme un cocon, reliés à quelque chose qui vient du ciel. Les balles ne lui feront rien.

LES PNJ DE L'ACTE III

Pour L'appel de Cthulhu

► James Saville, sorcier trop ambitieux

FOR 13 DEX 13 POU 16
CON 10 APP 13 INT 15
TAI 14 SAN 0 EDU 16
PdV 13

B/M Dmgs : 0

Compétences : Avoir l'air normal 20%, Fanatisme glacial 80%, Mythe de Cthulhu 40%, Terroriser son entourage 80%.

Sorts : Flétrissement, Tourmenter, Invoquer/Contrôler Byakhee.

► Les bikers, sbires de Saville

De vagues satanistes sans grande imagination. Prenez les caractéristiques de Joey Larson, p. 183 des règles.

► Le Roi en Jaune, avatar d'Hastur

Voir p. 118 des règles.

La transformation de Saville va durer toute la nuit, ce qui laisse aux Investigateurs un peu de temps pour retrouver les autres acteurs s'ils le désirent, et surtout pour réfléchir. Il s'en trouvera bien un pour convaincre les autres de tenter de réciter *Rédemption* devant Saville, pour voir... L'effet est immédiat. Arrivés au terme de la première réplique, le groupe disparaît, et se retrouve au sommet d'une tour impossiblement haute, qui domine un lac de plomb fondu, sous la lumière rouge d'une étoile située à un gros paquet d'années-lumière de la Terre. Les PJ ne sont pas seuls. Il y a un trône surmonté d'un immense Signe Jaune sur cette espèce de terrasse. Il est occupé par une forme voûtée, drapée dans une robe à capuchon. Le Roi en Jaune est très occupé à transférer son essence vitale dans le corps de Saville, et ne sent même pas les attaques physiques des PJ. En revanche, si ceux-ci continuent à réciter *Rédemption*, il s'intéresse à eux. Son seul regard peut rendre fou, comme les Investigateurs vont sans doute le découvrir à leurs dépens. (Décomptez la SAN comme indiqué p. 118, mais n'appliquez les résultats qu'une fois le scénario terminé.) Des formes indistinctes, mais absolument horribles, commencent à se matérialiser au bord de la terrasse. Elles tendent des pseudopodes vers les Investigateurs, qui terminent de lire leur texte au moment précis où ils vont être attrapés.

Le décor bascule. Ils sont de retour dans le saloon, en compagnie d'un Saville complètement transformé et tout à fait mort. La ville est secouée par la plus gigantesque tempête qu'elle ait connue depuis un siècle, et les maisons s'effondrent comme des châteaux de cartes. Le saloon tremble, mais tient bon. A l'aube, le soleil se lève dans un ciel sans nuages. Il ne reste plus aux Investigateurs qu'à regagner la civilisation et à prendre leur retraite dans un endroit calme.

Et si... les Investigateurs se sont débarrassés de *Rédemption*?

Après tout, ils sont tout à fait en droit de se méfier des cadeaux de Maldoror. Dans ce cas, vous pouvez décider qu'ils ont perdu la partie, ou estimer qu'à l'aube, lorsque sa transformation sera terminée, « Saville » sera encore un peu faible, et qu'il sera possible de l'abattre physiquement.

Conclusion

Si les Investigateurs s'en sont sortis vivants, ils méritent largement de récupérer 2d10 points de SAN. Mais ce n'est certainement pas terminé. Contrairement à beaucoup de Grands Anciens, Hastur a de la mémoire... Chaque année, au mois d'août, les personnages feront de terribles cauchemars, où le Roi sur son trône les menace de sa vengeance. Un jour ou l'autre, le culte d'Hastur tentera de mettre ses menaces à exécution. Ah, une dernière chose : si elle a survécu, la petite Galadriel fera une brillante carrière comme conceptrice de jeux informatiques. Son dernier jeu sur CD-Rom, *King of Fear*, sera... le dernier jeu à sortir sur CD-Rom. Le dernier jeu à sortir tout court, en fait... Car après, le Roi en Jaune régnera par réseaux informatiques interposés, et ce sera la fin du monde...

Dans la mesure où il est peu probable que vous ayez des Investigateurs en état de marche pour les années 60, pourquoi ne pas essayer nos prétirés ? Ils ont l'avantage d'avoir été pensés pour l'aventure... Si vos joueurs ne désirent pas les utiliser, faites en sorte que leurs propres personnages s'en rapprochent. Si besoin est, Adrian peut devenir Adrienne sans que le scénario en souffre.

Willard G. Silversmith,

52 ans

FOR 14 DEX 14 POU 13
CON 13 APP 15 INT 13
TAI 15 SAN 65 EDU 14
PdV 14

B/M Dmgs: +1d4

Armes: Coup de poing 55%, Revolver 30%. Vous avez conservé le colt.45 argenté que vous aviez dans *La chevauchée sanglante*, mais il n'a jamais tiré que des balles à blanc.

Compétences: Art dramatique 55%, Baratin 45%, Conduire automobile 40%, Crédit 50%, Discrétion 20%, Droit 15%, Monter à cheval 50%, Psychologie 35%.
+ 150 points à répartir à votre guise.

Histoire personnelle: Vous êtes arrivé à Hollywood un peu avant la guerre. Vous étiez le genre de «beau ténébreux» dont les studios ont toujours besoin. Pendant toutes les années 40, vous avez joué les méchants officiers SS ou les espions nazis dans d'innombrables films

de propagande. Après la victoire, vous vous êtes reconverti dans le western, et votre carrière a connu ses plus beaux jours. Dans les années 50, vous avez tourné avec de vrais grands, John Wayne, Stewart Granger ou Ronald Reagan. Là



encore, vous faisiez merveille en pistoler sans scrupules, en tueur à gages ou en shérif corrompu.

Depuis quelques années, votre carrière fléchit de manière inquiétante, mais l'avenir ne vous effraie pas. Vous avez une grande maison à Beverly Hills, un compte en banque bien garni, une grosse voiture... Mais quand même, ça fait quatre ans que vous n'avez rien tourné, et ça vous manque. C'est pour ça que vous avez sauté sur l'offre de von Scelzin, même si honnêtement, ce truc s'annonce comme un futur beau désastre.

Rôle: Vous jouez Neville, le révérend. Ce vieil homme dur et cupide est un parent éloigné, mais il veut sa part d'héritage, comme les autres.

Citation typique: «Écoute, mon bonhomme, quand tu auras roulé ta bosse pendant vingt ans, tu reviendras me voir. Évidemment, moi, à ce moment-là, j'aurai cinquante ans de métier, et j'aurai encore des trucs à t'apprendre.»

Petite faiblesse: L'alcool. Ce tournage est abominable, et un coup de bourbon de temps en temps, ça aide à tenir le coup.

James C. Karwitz,

24 ans

FOR 12 DEX 14 POU 16
CON 14 APP 14 INT 15
TAI 11 SAN 64 EDU 15
PdV 12

B/M Dmgs: 0

Armes: Arts martiaux 30%, sp., Coup de poing 60%, 1d3.

Compétences: Art dramatique 50%, Bibliothèque 30%, Conduire automobile 45%, Crédit 25%, Histoire 30%, Grimper 50%, Persuasion 45%, Médecine 30%, Trouver objet caché 40%.

Langues: Espagnol 50%, Français 25%.
+ 150 points à répartir à votre guise.

Histoire personnelle: Vous êtes né à Los Angeles, d'un père producteur et d'une mère actrice. Cela aurait pu vous ouvrir des portes, mais vous avez tenu à vous faire un nom tout seul. Vous avez obtenu votre premier rôle à l'âge de seize ans et, depuis, vous avez multi-

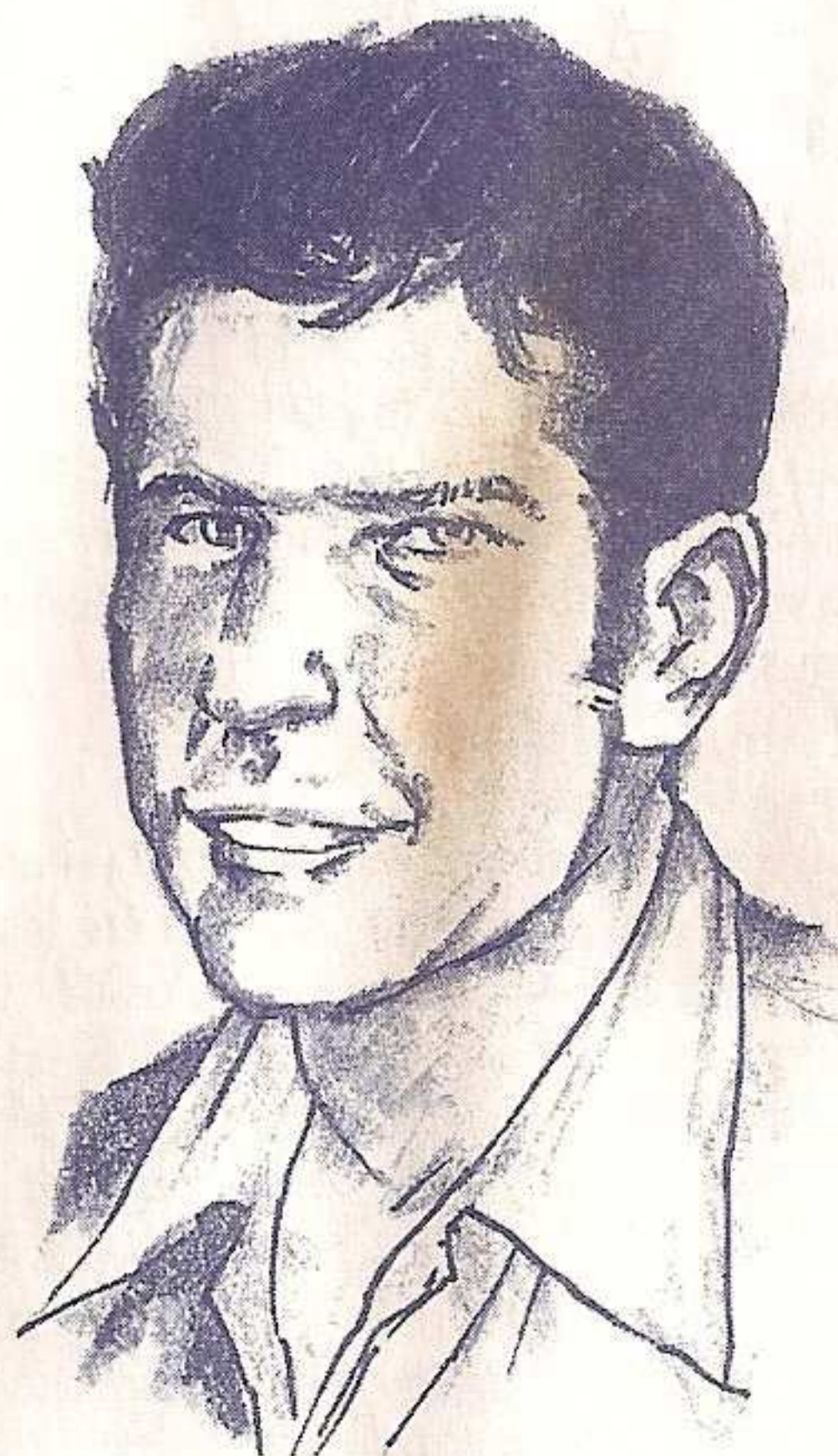
plié les apparitions à droite et à gauche, tout en suivant sans conviction de vagues études de médecine. Vous avez accepté l'offre de von Scelzin avec enthousiasme. Le côté expérimental du tournage vous a tout de suite séduit. Cela dit, vous êtes assez lucide pour vous rendre compte que l'affaire est mal engagée. Les autres acteurs n'apprécient pas du tout leurs conditions de travail, et von Scelzin ne fait rien pour les motiver.

Vous vivez dans un deux-pièces, assez loin au sud d'Hollywood, avec Sarah, votre petite amie. Elle est décoratrice, ne travaille pas sur le film, et vous êtes très amoureux l'un de l'autre. En fait, vous envisagez de l'épouser lorsque le film sera terminé.

Rôle: Vous jouez Arthur, le fils préféré. Von Scelzin vous l'a présenté comme un immonde salaud prêt à tout pour récupérer l'héritage mais, jusqu'ici, il ne vous a rien fait faire de bien terrible, à part causer interminablement avec les autres protagonistes.

Citation typique: «Non, ça ne va pas! J'étais mécanique, sans âme! Je suis sûr que je peux faire mieux. On la refait?»

Petite faiblesse: Meticuleux. Vous êtes le genre d'acteur qui passe une nuit blanche avant de venir tourner les scènes où son personnage a l'air fatigué.



Jeanette Steling,

22 ans,
starlette

FOR 9 DEX 14 POU 14
CON 14 APP 15 INT 15
TAI 9 SAN 70 EDU 12
PdV 11

B/M Dmgs : 0

Armes : Arme de poing 30%, Fusil 35% (votre papa, qui a fait la guerre en France, vous a donné des leçons).

Compétences : Art dramatique 45%, Baratin 30%, Conduire automobile 25%, Crédit 25%, Grimper 50%, Écouter 35%, Nager 40%, Persuasion 40%, Photographie 40%, Psychologie 5%, Suivre une piste 20%.
+ 150 points à répartir à votre guise.

Histoire personnelle : Vous vous appelez en réalité Marsha Carter, et vous êtes née dans les profondeurs du Kansas rural, dans une famille de fermiers bornés et bigots. Bien sûr, vous n'y êtes pas restée. Au lycée, vos petits amis vous ont suffisamment répété que vous ressembliez à Grace Kelly pour que vous sachiez exactement où aller une fois majeure.
Le jour de vos dix-huit ans, vous avez pris le bus pour la Côte ouest, vers Hollywood et la

fortune! Tout ne s'est pas passé exactement comme prévu mais, dans l'ensemble, vous êtes sur la bonne voie, après un long détour comme serveuse dans un bar du centre-ville, et des cours du soir en art dramatique. Vous avez réussi à faire disparaître votre accent du Midwest, même s'il a tendance à revenir lorsque vous êtes énervée.
Vous avez passé d'innombrables auditions, décroché quelques petits rôles et repoussé les

avances d'un bon nombre de salopards qui ne voulaient vous faire travailler que si vous passiez par leur chambre à coucher. Vous n'êtes pas spécialement une fille facile, mais beaucoup de producteurs ont tendance à penser le contraire. De ce côté, von Scelzin a été on ne peut plus correct. Le côté incohérent du script et les conditions de tournage bizarres ne vous énervent pas vraiment. Vous vivez tout ça comme un feuilleton, en attendant la suite au jour le jour. Le film risque d'être très bizarre, mais c'est un moyen comme un autre de se faire connaître!

Rôle : Vous êtes Camilla, la fille cadette. Vous aimez bien cette petite garce. Se sentant trop faible, elle fait d'énormes efforts pour se trouver des alliés qui l'aideront à s'emparer de l'héritage.

Citation typique : « Comment ça, on la refait? Encore! C'est la dixième fois! On était tous très bien! J'en ai marre! » (jette son texte par terre, le piétine et sort en claquant la porte.)

Petite faiblesse : Colérique. D'accord, vous n'êtes pas encore une star. Et alors? Cela ne vous empêche pas de faire des caprices comme si vous étiez Marilyn Monroe en personne. Dans la mesure où vous êtes quelqu'un de plutôt gentil, tout le monde vous aime bien, et on finit toujours par vous pardonner vos emportements.



Adrian Lupoff,

26 ans

FOR 14 DEX 15 POU 12
CON 12 APP 16 INT 14
TAI 14 SAN 55 EDU 15
PdV 13

B/M Dmgs +1d4

Compétences : Art dramatique 60%, Baratin 40%, Crédit 30%, Mécanique 40%, Occultisme 35% (amateur peu éclairé), Premiers soins 50%, Suivre une piste 30%, Trouver objet caché 50%.
Langues : Allemand 30%, Français 40%.
+ 150 points à répartir à votre guise.

Histoire personnelle : Vous venez d'un bled sans intérêt du Sud. Vos débuts ont été laborieux, et vous n'avez survécu que grâce à un tas de petits jobs, de pompiste à ambulancier en passant par représentant en aspirateurs et, brièvement, détective privé. En fait, c'est votre premier rôle au cinéma. Jusqu'ici, vous avez fait carrière à la télévision. En dépit de plusieurs apparitions dans diverses séries télé sans intérêt, vous n'arriviez pas à percer, et l'essentiel de

vos revenus provenaient de publicités pour un dentifrice. Ce tournage est une occasion unique de se faire un nom... ou, du moins, vous en étiez persuadé lorsque von Scelzin vous a contacté. Vous êtes en train de vous rendre compte, non sans amertume, que c'est bien parti pour être un désastre, et que vous allez bientôt recommencer à sourire comme un crétin face à une caméra de télé, avec un publicitaire idiot pour vous donner des conseils. Dans un coin de votre tête, une petite voix vous dit que de toute façon, vous n'êtes bon qu'à ça...

Vous êtes très désireux de bien faire, mais vous n'êtes pas du tout certain d'être à la hauteur. Tout le monde vous intimide, y compris Silversmith, qui est peut-être un vieil ivrogne teigneux, mais qui a tourné avec de vraies célébrités.

Rôle : Thomas, le fils de l'oncle Walt. C'est une lavette, une nouille, un détrit... et vous avez du mal à vous rendre aussi abject.

Citation typique : (silence).

Petite faiblesse : Peu sûr de vous. La télé, c'est sympa, mais les vrais acteurs font du cinéma. Et là, vous tournez un vrai film, avec de vraies célébrités... et vous vous sentez un peu hors de votre élément.

