



p. 36

La guerre de la bière

POUR WARHAMMER



p. 40

Corail

POUR POLARIS



p. 44

Chic-héroïne

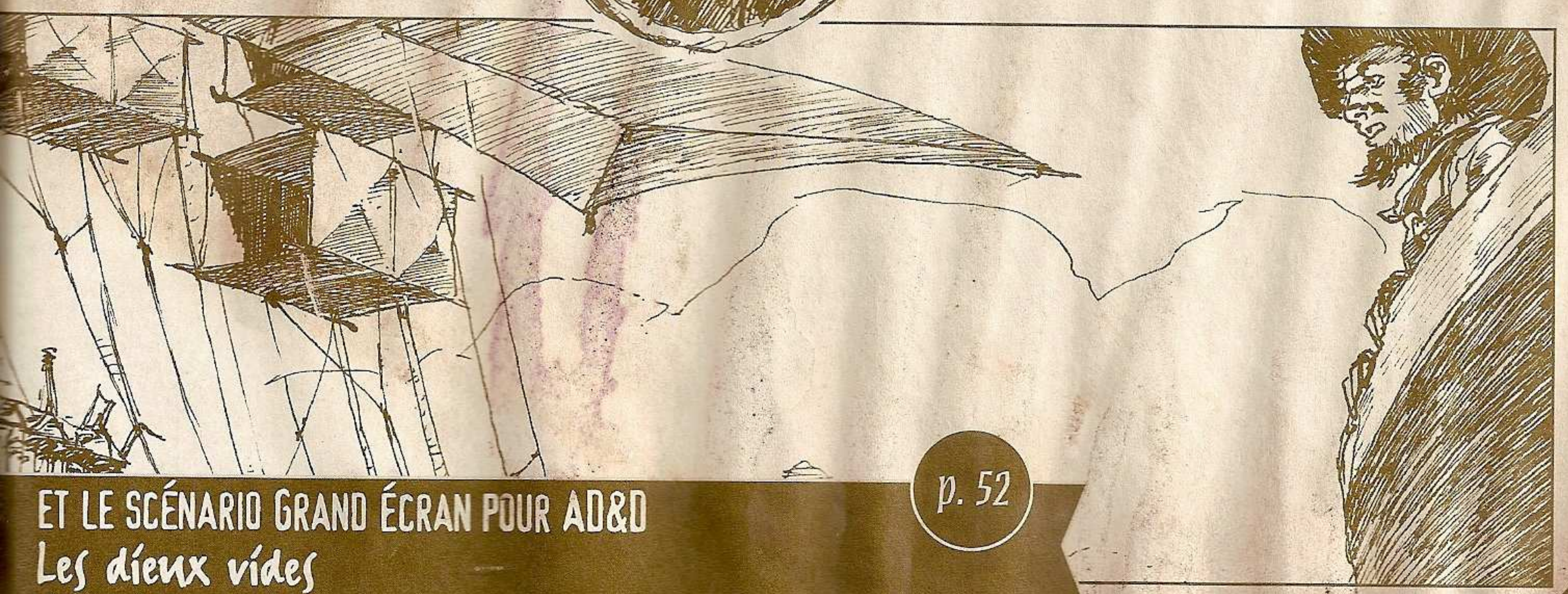
POUR VAMPIRE : LA MASCARADE



p. 48

Sombres Reflets

POUR DARK EARTH



p. 52

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR AD&D
Les dieux vides

La guerre de la bière

Ce scénario est prévu pour 4 ou 5 personnages débutants, des joueurs de tous niveaux et un meneur de jeu peu expérimenté.



Introduction

Les aventuriers, pour une raison ou pour une autre, sont tous regroupés dans l'unique auberge-relais du village de Greishafen, une petite bourgade située au milieu de la Drakswald, sur l'une des routes commerciales les plus fréquentées de l'empire, celle qui relie Altdorf, la capitale, à Middenheim. Il vous appartient de déterminer avec chaque joueur en particulier pourquoi son personnage voyage entre Altdorf et Middenheim, selon sa carrière de base. Promesses d'embauche, raisons personnelles, mission de confiance pour un supérieur, fuite devant les tracasseries judiciaires de l'une ou l'autre des deux cités ou voyage de retour vers la demeure familiale sont autant d'excellent motifs.

Quoi qu'il en soit, les aventuriers parviennent tous à Greishafen en fin de journée. La température tombe rapidement, annonçant une nuit très froide. Il neigera sans doute bientôt. Le village ne regroupe pas plus d'une quinzaine de maisons. Le temple des voyageurs est en ruine. Ses restes calcinés, à l'entrée nord du village, contribuent beaucoup à assombrir l'ambiance. À la vue de ce spectacle, tout voyageur qui se respecte courra se réfugier à l'auberge locale, afin d'y prendre une chambre et un repas chaud, ainsi qu'un bain si possible.

À moins qu'ils n'aient des atomes crochus ou qu'ils aient déterminé dans leur histoire personnelle que certains d'entre eux se connaissaient déjà, les aventuriers n'ont pour l'instant aucune raison particulière de faire connaissance. Ils vont tous se retrouver dans la salle commune de l'unique auberge-relais du petit bourg, tenue par

maître Strauss, un homme laid et obtus, pas vraiment causant. Il possède sept chambres à l'étage, dont trois sont libres, mais réclame 2 couronnes d'or pour chacune. Il n'y a qu'un lit par chambre, mais on peut facilement y ajouter deux paillasses, pour la modique somme de 15 pistoles chacune. Un repas coûte 10 pistoles, pour une maigre ration de lard et de soupe. Ces tarifs sont évidemment prohibitifs, mais tout voyageur exprimant son avis là-dessus se verra invité à passer la nuit dehors, avec la neige, les loups et les brigands. Ceux qui ne peuvent s'offrir le confort des chambres individuelles peuvent louer une paille dans la salle commune pour 5 pistoles.

Hormis les personnages, la salle a d'autres occupants. Deux hommes de la milice sont installés sur des tabourets près de la cheminée. Leurs lourds manteaux sont suspendus à côté du feu, afin d'en chasser l'humidité. Ils sont en train de « reprendre confiance en eux » avec un grand pichet de vin chaud, dans lequel ils puisent abondamment. Un nain descend l'escalier en chancelant et s'installe à une table. C'est un voyageur, bien vêtu, qui a reçu plusieurs blessures, comme en attestent les divers bandages ornant son bras droit, sa tête et son torse. Une fille de salle assez quelconque et vêtue de haillons frotte doucement le parquet, en jetant des regards craintifs vers l'aubergiste à chaque fois qu'il passe auprès d'elle. Enfin, dans un coin, on peut voir un jeune homme de bonne taille mais très maigre, aux longs cheveux blonds filasse, vraisemblablement un marchand. Son regard apeuré oscille constamment entre la grande horloge située au fond de la pièce, les tables où sont installés les personnages et la lourde porte de chêne massif qui barre l'entrée.

« Vous êtes dans une auberge... »

Les heures passent lentement. Les deux miliciens finissent par se décider à poursuivre leur ronde. Ils saluent bruyamment l'aubergiste, remettent leurs manteaux et sortent. Une bourrasque de neige pénètre dans la pièce lorsqu'ils ouvrent la porte. Dehors, la température a rapidement chuté, et un manteau blanc recouvre désormais les rues. L'aubergiste somnole derrière son comptoir. La servante s'est endormie près du feu. Le jeune marchand blond s'approche discrètement et successivement des différents aventuriers et leur propose une affaire. Il semble très nerveux, et insiste lourdement pour que les personnages le rejoignent, allant jusqu'à leur promettre une couronne simplement pour qu'ils l'écoutent. C'est le genre de proposition qui ne se refuse pas... Hans Bauer (c'est son nom) est le secrétaire de Dieter Haupfmann, un riche marchand d'Altdorf en route vers Middenheim pour y vendre sa cargaison de bière. Trois jours plus tôt, Hans a bu plus que de raison et au matin, il a manqué le départ de la caravane. Une bande de pillards a attaqué le temple des voyageurs le même jour, et Hans pense que ces brigands ont peut-être kidnappé son maître. Il n'a trouvé aucune trace de lui sur le chemin de Middenheim.

Le jeune homme explique aux aventuriers qu'il était chargé par la femme du sieur Haupfmann de le surveiller et de découvrir la source de sa soudaine prospérité (voir le paragraphe *L'histoire*). Il est quasiment certain qu'une partie de la solution à son problème se trouve au village : son

maître s'y arrêta chaque année, alors qu'une halte ne s'y justifiait pas toujours. Il espère que son patron reviendra, mais il en doute de plus en plus et craint qu'un malheur ne lui soit arrivé, ce qu'il aura bien du mal à expliquer à dame Frederika, vieille femme acariâtre n'admettant ni l'ivresse, ni l'incompétence, et encore moins la stupidité.

Hans craint de se retrouver au chômage. Il cherche à recruter quelques valeureux aventuriers pour l'aider à résoudre ses problèmes, c'est-à-dire découvrir pourquoi son patron a disparu, où il est allé et, si possible, l'origine de sa mystérieuse fortune. Hans promet 30 couronnes d'or par personne aux aventuriers s'ils retrouvent son patron. Il sait que son maître a rencontré le représentant local de la guilde des marchands, Gunther Schopenhaim. Il peut également leur préciser qu'Hauptmann a été reçu par Oliver Schlegg, le bourgmestre, le soir de leur arrivée à Greishafen, c'est-à-dire il y a quatre jours. Il n'a pas d'autres éléments en sa possession.

L'histoire

Dieter Hauptmann est un escroc sans scrupules. Simple écrivain public, il est parvenu dans sa jeunesse à séduire la fille d'un riche négociant en bières d'Altdorf. Voyant là un bon moyen de marier sa fille (un véritable laideron au caractère épouvantable), le vieux grigou a accueilli Dieter dans sa famille, avant de mourir dans des circonstances douteuses quelques mois plus tard. Dieter prit en main les affaires de feu son beau-père mais malgré son mariage, c'est Frederika qui resta seule gérante de la fortune familiale. Trois ans avant que notre histoire ne débute, par le truchement de personnes peu recommandables, Dieter entra en relations avec une bande de pillards orques et gobelins opérant sur la route commerciale reliant Altdorf à Middenheim, le plus souvent aux alentours de Greishafen.

Depuis, Dieter part tous les ans pour Middenheim pour vendre sa bière. C'est son plus gros convoi de l'année et cela justifie son déplacement. Il profite d'une halte à Greishafen pour entrer en contact avec les pillards, par l'intermédiaire de Strauss l'aubergiste, qui n'est autre qu'un demi-orque moins laid que la moyenne. Il leur achète le produit de leurs rapines, bijoux et marchandises précieuses. Il les paie en bière et remet au chef des gobelins sa part en or sur les marchandises écoulées durant l'année par le biais des contrebandiers d'Altdorf. Inutile de dire qu'il le roule copieusement et qu'à ce jeu, il est devenu riche, à la grande surprise de sa femme, qui l'a toujours considéré comme « un bon à rien ».

Cette année, les choses se sont considérablement compliquées pour Hauptmann. Premier problème, sa femme a chargé Hans Bauer de l'accompagner lors de son voyage annuel à Middenheim afin de découvrir le secret de sa fortune, ce qu'Hauptmann a immédiatement compris. Il décida d'enivrer le jeune homme la nuit précédant l'échange et de le laisser à Greishafen. Une fois récupérés les marchandises des gobelins et l'or caché chez Schlegg, Hauptmann se faisait fort d'acheter le silence de Bauer, avec de l'or ou un coup de poignard selon le degré d'honnêteté de ce dernier. Plus grave, juste avant son départ, l'armée impé-

riale, prévoyant des manœuvres, a réquisitionné une bonne partie des stocks de bière de la capitale. Hauptmann n'avait donc plus de quoi honorer son accord avec les gobelins, qui prévoyait la livraison de vingt tonneaux de bière.

Il décida alors de jouer à un jeu dangereux. Il amena cinq barriques de bière aux gobelins, et quinze d'eau. De plus, il les paya en fausse monnaie. Il espérait être suffisamment loin de Greishafen lorsque les gobelins s'en rendraient compte. Hauptmann doublait ainsi son bénéfice et avait assez d'argent pour s'enfuir avec Ingrid, une chanteuse de cabaret d'Altdorf dont il est fou amoureux.

La bande des gobelins est dirigée par Gormurkhâ, un individu particulièrement intelligent pour sa race. Vampire de son état, il dispose de pouvoirs suffisants pour s'assurer une autorité absolue sur sa troupe de pillards. On se demande néanmoins quel suceur de sang peut avoir conçu le désir de créer un vampire pareil (1). Gormurkhâ dirige sa horde de main de maître, n'attaquant jamais trop près du village qui attire les caravanes et les riches marchands. Approché par Hauptmann, il a conclu un pacte avec lui. Jusqu'ici, tous deux n'ont eu qu'à se louer de cet accord, qui devait permettre à Gormurkhâ de rassembler suffisamment d'or et d'armes pour devenir un grand chef de guerre goblinois respecté par tous ceux de sa race.

Cette année, lorsqu'Hauptmann vint lui livrer les marchandises et l'or, Gormurkhâ se rendit immédiatement compte de la supercherie. Ivre de rage, il lança sa troupe à la poursuite du marchand. Ce dernier s'enfuit à bride abattue vers Greishafen, laissant ses gardes du corps ralentir l'avancée des peaux-vertes. Il était aux portes de la bourgade lorsque les gobelins l'ont finalement rattrapé. Ils se saisirent sans mal de lui et brûlèrent le temple des voyageurs dont le prêtre avait voulu se porter au secours de Dieter. Ce dernier fut ramené au repaire de Gormurkhâ. Depuis, il attend avec angoisse de savoir quel sort lui a été réservé.

Enquête à Greishafen

Les aventuriers ne disposent que de peu d'éléments pour mener leur enquête. Il va donc leur falloir obtenir des indices supplémentaires. Voici une liste des gens qu'ils peuvent interroger pour arriver à leurs fins.

● **Rudolph Strauss.** L'aubergiste est en réalité un demi-orque espionnant le village pour le compte de Gormurkhâ. Il ne sait pas ce qu'il est advenu d'Hauptmann, mais il suppose que les négociations ont tourné court. Dès le lendemain, il compte envoyer Lucia, sa servante, aux nouvelles pour savoir ce qu'il doit faire. Strauss sait suffisamment lire et écrire pour recevoir les instructions de Gormurkhâ. Il est ennuyé par la présence de Bauer qui ne semble pas vouloir repartir (Gormurkhâ ignore jusqu'à son existence) et surtout, il est inquiet à cause des aventuriers qui fouinent un peu trop à son goût.

1. Une dizaine d'années auparavant, Gormurkhâ fut envoyé par sa bande chasser dans la forêt. Il fut attaqué par un vampire complètement dégénéré qui, ayant un peu trop abusé des stupéfiants, prit le jeune goblin pour une princesse et décida de s'en faire une compagne.

● **Lucia.** Communiquer avec la servante ne sera pas facile, car elle est muette. C'est d'ailleurs la principale raison qui a poussé Strauss à l'engager. Lucia sait écrire son prénom, et ce n'est qu'en dessinant ou en mimant qu'elle pourra communiquer avec les aventuriers, si ces derniers expriment l'envie. Son patron la terrorise et la traite comme une esclave. Elle sera d'une aide déterminante pour les aventuriers, mais tentera immédiatement de leur expliquer qu'elle est surveillée par Strauss. Il faudra que ces derniers déjouent la vigilance de l'aubergiste pour entrer en contact avec la jeune femme.

● **Gunther Schopenhaim.** Le représentant local de la guilde des marchands gère l'unique épicerie de la ville. C'est un petit homme maigre et très préoccupé, car ses approvisionnements se font de plus en plus rares au fil des années, pillards et brigands les attaquant de plus en plus souvent. Il a vu Hauptmann il y a quelques jours, et ce dernier lui a vendu un tonneau de bière, que Schopenhaim revend à son tour en bouteilles, légèrement coupée d'eau. Les deux hommes sont de vraies crapules, et ils ont sympathisé dès la première visite d'Hauptmann à Greishafen. Schopenhaim ne sait pas pourquoi son collègue venait au village, mais il peut livrer aux aventuriers un élément très important : il n'allait jamais plus loin. Il restait une bonne semaine, puis faisait demi-tour. Entre-temps, il s'était débarrassé de ses tonneaux de bière, sans que Schopenhaim sache comment. Il est bien loin de s'imaginer que son comparse trafique avec des gobelins. Il pense plutôt à de la contrebande avec des gens de Middenheim (« des fois que tous les tonneaux ne soient pas pleins de bière, vous voyez ? »).

● **Oliver Schlegg.** Le bourgmestre de Greishafen est doté d'un sérieux embonpoint et d'une intelligence limitée. Propriétaire des champs dans lesquels les paysans du village vont travailler, c'est un notable qui se pavane en ville dans ses beaux atours, des vêtements de soie et de satin qu'Hauptmann lui rapporte spécialement d'Altdorf. Il sert de banquier officieux à Hauptmann, conservant pour lui de fortes sommes en or que le marchand souhaite dissimuler à son épouse (sa fortune est encore plus importante que le soupçonne dame Frederika). Hauptmann l'a prévenu qu'il souhaitait récupérer son argent, ce qui laisse présager à Schlegg qu'il va désormais lui falloir trouver une autre source d'approvisionnement vestimentaire, mais il faudra que les aventuriers le mettent sérieusement en confiance avant qu'il ne livre cet élément.

● **Karl Szekler.** Réfugié de Kislev, cet homme de forte stature et à l'air peu engageant est le chef de la milice de Greishafen. Plusieurs rapports indiquant la présence de bandits lui ont été adressés, et son principal souci est d'éviter que le village ne soit la proie de ces hors-la-loi. Les quatre hommes qui travaillent avec lui sont soumis à une discipline très stricte. Ils prennent néanmoins le temps de souffler et de « faire leur ronde » à l'auberge aussi souvent que possible. S'il n'est pas aimé, Karl est respecté pour ses capacités guerrières et son courage. La destruction du temple des voyageurs lui fait craindre le pire, même s'il ne sait pas encore que c'est là l'œuvre de goblinois.

● **Ludwig Tilchman.** Le médecin du village est un vieil homme aigri, constamment habillé de

Points d'expérience (par personne)

- 50 si Haupfmann est libéré.
- 100 si Haupfmann est mené devant la justice.
- 30 pour avoir protégé Lucia.
- 10 par goblin et orque éliminé.
- 20 pour le grand loup.
- 100 pour avoir vaincu Gormurkhâ.
- 200 pour avoir détruit Gormurkhâ (non cumulatif).
- 400 si Dard est rendu à Frida-la-racine.
- 0/30 selon l'interprétation du rôle de chacun.

noir, dont l'air chafouin laisse présager qu'il en sait beaucoup plus qu'il ne veut bien le dire. Il insiste beaucoup pour que les habitants du village viennent régulièrement passer une visite médicale, et ne fait payer que ceux à qui il découvre une maladie. Il aime surtout examiner les jeunes filles mais, à part ce petit côté pervers, c'est un homme honnête et compétent, chassé d'Altdorf trois ans auparavant sous la fausse accusation de nécromancie. Il n'a jamais pu persuader Strauss, l'aubergiste, de venir le voir. Ce dernier le traite d'ailleurs d'escroc auprès de qui veut l'entendre. Les aventuriers rencontreront certainement Tilchman, et il leur proposera de passer le voir pour qu'il les examine, particulièrement s'il y a de jeunes et jolies aventurières parmi eux...

● **Frida-la-racine.** Vieille femme un peu sorcière, Frida est une alchimiste qui a vécu toute sa vie à Greishafen. Elle était la femme d'un bûcheron qui mourut sous les crocs d'une meute de loups, durant un rude hiver, trente ans plus tôt. Toute sa vie, Frida a soigné les gens grâce aux plantes et aux racines de la forêt (ce qui lui vaut son surnom), mais l'arrivée du docteur Tilchman l'a privée de nombreux clients. Depuis lors, ils ne peuvent pas se voir, et les termes de vieille folle et de sorcière répondent aux qualificatifs d'escroc et de croque-mort endimanché qu'elle ne manque pas de lui adresser à chaque fois qu'elle rencontre son rival. Frida sent au fond de son cœur qu'un grand danger menace Greishafen. Si les aventuriers se montrent sympathiques et patients, et surtout s'ils affirment leur volonté de régler le problème, elle leur fera don de ses plus précieux trésors : une fiole contenant trois doses de potion de Soins, ainsi qu'une épée courte mais magique nommée Dard. C'est la meilleure alliée que les aventuriers puissent trouver dans le village, malgré les apparences.

● **Rolf Weilher.** Le nain blessé est un courrier au service de la maison impériale. Rolf apporte actuellement une lettre de l'Empereur lui-même au Graf Boris de Middenheim. Elle porte sur l'organisation d'une prochaine réunion entre princes électeurs, mais ne contient aucun détail confidentiel. Si les personnages engagent la conversation avec Rolf, il leur explique que la nuit dernière, il a été victime de brigands qui l'ont attaqué à deux lieues du village. Frappé par quelques flèches, il parvint à tourner bride et ne dut son salut qu'à la rapidité de son poney. Rolf reste évasif sur les raisons motivant son périple et sa destination, mais il explique volontiers à des aventuriers sympa-

thiques qu'en son for intérieur, il est persuadé que ces brigands n'étaient rien d'autre que des orques grimés pour ressembler à des humains. Rolf attend d'avoir suffisamment récupéré pour reprendre sa route. Il espère pouvoir partir le lendemain, les mauvaises conditions météo pouvant inciter les brigands à rester chez eux.

Étrange témoin

Les aventuriers vont mener leur enquête comme bon leur semble. Vous devrez sans doute improviser un minimum par rapport à la trame donnée ci-dessous. Lucia, la jeune servante, va finalement tenter d'attirer l'attention des aventuriers, à moins que ceux-ci ne soient directement venus la voir. Elle essaye de leur fixer un rendez-vous discret, à l'abri du regard de l'aubergiste. Un bien étrange interrogatoire aura alors lieu, lorsque Lucia tentera d'expliquer aux aventuriers que son maître veut l'envoyer dans la forêt le soir même pour obtenir des instructions des gobelins. Si elle parvient à se faire comprendre, Lucia supplie les aventuriers de l'aider, car elle ne souhaite pour rien au monde retourner dans l'ancre de ces monstres. Si les aventuriers ont repéré l'étrange manège de l'aubergiste et de sa servante et qu'ils décident de la suivre, Lucia les conduira jusqu'au repaire des gobelins.

Il y a fort à parier que l'aubergiste passera un sale quart d'heure entre les mains des aventuriers, que ce soit avant l'exploration de l'ancre des gobelins, ou après. Dans le meilleur des cas, les aventuriers préviendront Karl Szeckler et ce dernier emprisonnera l'aubergiste, le médecin déclarant après examen que Strauss est bien un demi-orque. Ce dernier est une précieuse source de renseignements sur les effectifs adverses pour qui saura l'interroger.

Dans l'ancre des gobelins

Les aventuriers découvrent finalement l'endroit où Haupfmann est retenu prisonnier. Hans Bauer offre de doubler la prime des aventuriers si ces derniers vont chercher son maître, persuadé que le marchand récompensera avec plaisir ses vaillants sauveteurs. Karl et ses miliciens refusent de pénétrer dans les souterrains, car s'ils venaient à périr, personne ne défendrait plus le village contre les gobelins.



Gormurkhâ



Lucia

Que se soit en suivant Lucia, ou bien guidés par elle, les aventuriers arrivent finalement devant l'entrée des tunnels. Le passage est gardé par deux gobelins assez bruyants qui se disputent le contenu d'une outre de bière. Déjà à moitié ivres, comme la plupart des goblinoïdes de la bande, ils auront le plus grand mal à percevoir l'approche des aventuriers, si ces derniers se montrent suffisamment discrets.

Une fois débarrassés des corps, les aventuriers pourront commencer leur exploration. Le repaire des gobelins est dans une ancienne mine courant sous une colline boisée située loin dans la forêt, à plusieurs lieues du village. Le tunnel d'entrée s'étend sur quelques centaines de mètres avant de déboucher sur une grande salle d'où partent trois tunnels secondaires. Dans cette salle se trouvent une demi-douzaine d'orques et autant de gobelins. La plupart sont en train de somnoler, presque ivres morts, les autres tentent péniblement de continuer à imbiber leur estomac gonflé de la bière qu'ils tirent de quatre tonneaux situés contre un mur. Les restes d'une quinzaine d'autres tonneaux jonchent un coin de la salle, dans une mare boueuse qui se révélera après examen être constituée d'eau. Les aventuriers vont certainement tenter d'éliminer rapidement tous les goblinoïdes présents, mais ils en seront empêchés par les grognements sauvages d'un grand loup. Réveillé en sursaut, le goblin qui dormait à côté libère alors sa monture et saisit son cimenterre, pendant que la bête se rue sur les aventuriers. Ces derniers ont un rude combat devant eux, quoique leurs chances de victoire soient importantes, du fait des caractéristiques réduites des goblinoïdes abrutis par l'alcool.

Étant lâches de nature, les goblinoïdes ont tendance à abandonner rapidement le combat. Malheureusement, l'alcool les rend plus braves que d'habitude. Pour chaque orque tué, faites un test de Peur pour tous les combattants. La fuite ou la destruction de la moitié de la troupe déclenche la fuite éperdue de tous les survivants. Une fois les «peaux-vertes» massacrés ou en fuite, les aventuriers peuvent se consacrer à l'exploration de leur tanière. Le tunnel de gauche mène à la salle du trésor, où les gobelins ont accumulés le fruit d'une année de rapines. On y trouve des soieries, des marchandises diverses, des bijoux et des vêtements, etc. Le tunnel de droite est bloqué par une grille de bois solide derrière laquelle Dieter Haupfmann attend de subir le châtement de Gormurkhâ. Il tente de se faire passer pour une victime des gobelins et supplie les aventuriers de le délivrer, leur promettant monts et merveilles en échange de sa vie. Le tunnel central mène aux appartements privés de Gormurkhâ. Le goblin, petit et rachitique même pour sa race, dispose d'une salle sèche et à peu près propre, au sol couvert de peaux et de tapis, et dotée d'un grand lit à baldaquin (ramené à dos d'orques d'un précédent pillage). Plusieurs grands coffres et armoires sont situés dans le fond de la pièce. Ils débordent d'armes et de pièces d'armure diverses, d'or et de breloques, cadeaux destinés à équiper ses futures troupes et à amadouer leurs chefs de guerre.

L'éveil du vampire

Le maître de la petite bande finit par se réveiller (arrangez-vous pour que les aventuriers n'arrivent dans son antre qu'à la fin de la journée). Alors que dehors, le soleil se couche, et que les aventuriers finissent de mettre en déroute ses troupes d'élite, il s'éveille, prêt à savourer sa vengeance.

Gormurkhâ sait d'expérience que les aventuriers sont des êtres dangereux. Il va donc essayer de les affaiblir avant de leur porter le coup de grâce. Gormurkhâ n'hésite pas à attaquer dans le dos. Si des aventuriers sont isolés du groupe, ils deviendront ses cibles privilégiées. Bref, si nos héros sont imprudents, ils risquent d'avoir de gros ennuis.

Acculé, Gormurkhâ n'hésite pas non plus à révéler la vérité aux aventuriers, et le rôle joué par Haupfmann dans cette affaire. Il insiste beaucoup pour garder le marchand, mais si les personnages lui expliquent qu'il sera puni par sa femme, Gormurkhâ lâche le morceau (ayant vécu au milieu de gobelins et d'orquesses, il est persuadé qu'il n'imaginera rien de plus cruel que dame Frederika).

En prime, si les PJ le tuent, ils pourront aussi récupérer le trésor. Il y en a pour quelques centaines de couronnes, qui leur assureront un bon départ dans la vie... et dans la carrière d'aventurier.

Xavier Langlet

illustration : Stéphane Levallois

L ES PNJ

Pour Warhammer

► Hans Bauer. Scribe, 23 ans. AL Neutre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	28	25	2	2	5	34	1	35	22	28	27	31	33

► Rudolph Strauss. Aubergiste, 38 ans, dispose de toutes les compétences de domestique. AL Mauvais.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	25	3	3	9	30	1	29	15	33	29	21	22

► Lucia. Domestique, 23 ans. AL Bon.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	15	17	2	3	5	33	1	29	13	35	37	38	36

► Gunther Schopenhaim. Marchand, 53 ans. AL Neutre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	33	3	3	6	51	1	49	65	54	32	37	56

► Oliver Schlegg. Receleur, 49 ans. AL Neutre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	40	35	4	3	10	35	1	32	45	31	47	42	48

► Karl Szekler. Garde, 32 ans. AL Loyal.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	46	45	5	4	9	48	2	35	39	27	36	31	27

► Les hommes de Karl. Quatre gardes, 25 à 36 ans. AL Neutre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	39	36	3	3	7	37	1	22	29	24	31	25	30

► Ludwig Tilchman. Médecin, 73 ans. AL Neutre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	24	23	2	2	6	24	1	64	53	69	47	50	24

► Frida-la-racine. Alchimiste niveau 1, 81 ans. AL Neutre. Sorts : Alarme magique, Apparition de petits animaux, Exorcisme, Feux follets, Malédiction.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	16	29	1	2	5	19	1	30	23	48	60	36	17

► Dard, l'épée magique. Épée courte augmentant les capacités de combat de son porteur de 20%. Dard est également capable de frapper les créatures éthérées et fait 2d6 de dégâts contre les morts-vivants (dont Gormurkhâ).

► Rolf Weilher. Nain, courrier, 48 ans. AL Loyal. Il ajoute une bonne hache à la panoplie du courrier nain.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	67	23	5	6	9	38	1	35	56	54	69	55	27

► Les orques ivres (6)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	23	15	3	4	7	10	1	19	24	13	19	24	13

Ciméterre, veste de cuir. AL Mauvais. Leurs caractéristiques sont diminuées du fait de l'alcool.

► Les gobelins bourrés (9)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	15	15	3	3	7	10	1	08	13	13	08	13	13

Ciméterre, vêtements sales. AL Mauvais. Leurs caractéristiques sont diminuées du fait de l'alcool.

► Le grand loup

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	-

► Dieter Haupfmann. Marchand fourbe, 36 ans. AL Mauvais.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	38	4	4	7	52	1	45	57	61	57	55	59

► Gormurkhâ. Goblin vampire. Voir p. 251 des règles de Warhammer pour la description des vampires. Sorts : Flammeroles, Apparition de petits animaux, Malédiction.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	25	4	4	17	40	3	35	38	42	38	45	18

Sans doute le seul goblin vampire au monde, Gormurkhâ est loin de posséder la puissance de ses pairs. Il n'a jamais eu l'occasion d'apprendre le secret de la métamorphose en loup ou en chauve-souris.

Il est en revanche capable de prendre une forme éthérée, et il n'hésite jamais à le faire pour drainer la Force de ses adversaires. Il ne peut hypnotiser les mortels, car il est affligé d'une dysfonction visuelle (en clair, il louche). Il ne peut pas non plus contrôler de morts-vivants, dont il a une peur bleue.

Bien que relativement faible pour un vampire, Gormurkhâ n'en reste pas moins un adversaire très dangereux pour des aventuriers débutants. Gormurkhâ dispose de suffisamment de terre de son pays natal pour dormir en toute quiétude, et au vu de son faible pouvoir,

il ne doit dépenser qu'un seul point de magie par journée de sommeil pour être actif.

Il porte une toge noire et se bat au ciméterre.



POLARIS

Corail

Pour fêter dignement l'arrivée de la seconde édition de « Polaris », rien de tel qu'un petit scénario d'initiation ! Histoire de découvrir

le monde, de se familiariser avec le système de jeu, d'approcher quelques-unes des grandes organisations sous-marines... ou tout simplement de réviser ses bases.

Ce gros tas de magouilles tout chaud conviendra aussi bien aux novices qu'aux vieux briscards.



L'incident de Rockhall

Un peu plus de deux semaines avant le début de ce scénario (J-16), une équipe d'hybrides du culte du Trident est envoyée au sud de la communauté de Rockhall, non loin d'Équinoxe. Une dizaine d'ouvriers se sont retrouvés bloqués sur le site d'une future base d'exploitation agricole, suite à une surprenante tempête sous-marine. Une fois arrivés sur les lieux, les hybrides se mettent à l'œuvre. Parmi eux, Gaan, un jeune qui participe à sa première opération à risque. Il est destiné à devenir le personnage majeur du scénario. Après une heure d'intervention, il reste deux techniciens bloqués sous une lourde charpente. La zone est encore agitée, les communications sont presque impossibles et Gaan, seul sur les lieux, tente désespérément de venir en aide aux hommes qu'il a localisés.

Trois heures plus tard, les hybrides rentrent faire leur rapport. Malgré les efforts du reste de l'équipe, Gaan et les deux ouvriers sont portés disparus. Alors qu'il était sur le point de libérer un premier technicien, Gaan a été surpris par une nouvelle secousse et l'explosion d'un générateur électrique coincé entre une poutrelle et la roche. Le lendemain, une fois les éléments calmés, seuls les employés du chantier sont finalement retrouvés par l'équipe envoyée en renfort. Peter Thorn est mort asphyxié et Gail Divers ne doit son salut qu'au respirateur installé par l'hybride avant l'explosion du générateur.

Prisonnier du corail

Si Gaan n'a pu être retrouvé par ses confrères, il n'est pas mort pour autant. Pris dans le jeu des courants, le corps de l'hybride a été porté sur

plusieurs centaines de mètres et déposé dans un ensemble de cavités artificielles. Là, enseveli sous les algues et les fragments de plastitane, il s'est posé contre un récif de corail mis à jour par des charges explosives du chantier. Gaan doit la vie à ces coraux qui, au travers de ses plaies ouvertes, lui ont fourni un incroyable mélange d'oxygène et d'énergie vitale. Il est alors loin de se douter que ce sont ces coraux qui ont provoqué la tempête pour empêcher la progression des travaux... Après une semaine d'inconscience, l'hybride finit par reprendre ses esprits et croit n'avoir passé qu'un moment dans la grotte. Mais entre-temps, les travaux ont été interrompus et la zone placée en quarantaine. Constatant l'absence de son équipe, Gaan croit avoir été abandonné sur le site. Lorsqu'il décide de quitter les lieux pour rallier Équinoxe, son équilibre mental est beaucoup plus alarmant que son état physique. Ses blessures se sont en effet refermées grâce au corail, dont les propriétés médicinales sont régulièrement mises à profit dans les cités du Pacifique, mais son amnésie le perturbe gravement. Quelques heures plus tard, l'hybride rejoint donc la cité neutre, se heurte à une patrouille de Veilleurs filtrant le transit, prend la fuite et part se réfugier dans les niveaux inférieurs, où il reste caché jusqu'au jour J.

Réactions en chaîne

Il va sans dire que l'incident de Rockhall et la disparition de l'hybride ont attiré l'attention de nombreux organismes officiels, dont le culte du Trident. Les Veilleurs chargés du GSI ont attendu le rapport de la seconde équipe et le témoignage de Gail Divers pour conclure à la mort de Gaan. La zone de chantier a été fermée dans la journée et les responsables entendus dans le cadre d'une enquête de routine. L'affaire aurait été classée si les révélations des Veilleurs frontaliers et d'étran-

ges rumeurs provenant des étages inférieurs n'étaient pas venues éveiller la curiosité des Veilleurs d'Équinoxe.

Contraint de se déplacer pour se nourrir et assurer sa sécurité, Gaan a été repéré à plusieurs reprises. Autant dire qu'un hybride épuisé et hagard ne passe pas inaperçu dans les sous-sols de la cité neutre. Les rumeurs se sont donc propagées, amplifiées et déformées pour parvenir, par le biais des espions et des indicateurs, jusqu'aux oreilles du culte, du Soleil Noir, de la société Cortex et de Coralia Deventris, ambassadrice de la république du Corail sur Équinoxe.

● Au matin de J-6, deux jours après l'entrée remarquée de Gaan, le culte décide d'entamer une procédure de recherches dans la cité. L'objectif des Veilleurs est alors simplement de retrouver l'hybride, qui n'est pas encore identifié. Quelques jours plus tard, dans la nuit de J-2, une équipe de Veilleurs finit par remonter la piste des informateurs et tente d'établir un contact avec l'hybride. Les agents du culte sont alors pris sous le feu d'un groupe de mercenaires (voir plus bas). Gaan profite de la confusion pour s'enfuir. Par la suite, les caméras portatives des Veilleurs leur permettent d'identifier Gaan et quelques-uns des hommes armés.

● Les rumeurs qui circulent en sous-sol se fraient également un chemin jusqu'aux indicateurs de Cortex, l'une des plus puissantes corporations de recherche génétique de la région. La perspective de récupérer un hybride errant séduit immédiatement les responsables de la firme qui, sous sa façade respectable, abrite plusieurs départements secrets et illégaux. À J-4, la firme prend contact avec les chasseurs de corps, un organisme clandestin du niveau 4, et lance un contrat sur la tête de l'hybride. Comme on l'a vu, ces mercenaires attaquent les Veilleurs à J-2. Ils sont décrits un peu plus loin, au paragraphe *Les forces en pré-*

sence. Après cette date, la société Cortex poursuit ses recherches en s'abritant derrière les hommes qu'elle a engagés.

● À J-2, suite à l'affrontement, des agents du Soleil Noir apprennent l'existence de l'hybride et se lancent également à sa poursuite. Leur but est de le récupérer pour tenter de le convertir, une pratique courante dans la guerre qui les oppose au culte du Trident. Pour le moment, les deux agents chargés de l'affaire se contentent de suivre Gaan et d'attendre.

● À J-1, l'ambassadrice de la république du Corail reçoit un message codé provenant d'un de ses espions personnels. Jusque-là, Coralia Deventris n'avait prêté que peu d'attention à l'affaire, mais deux éléments vont la décider à entrer en scène à son tour. Tout d'abord, le message contient un extrait de l'enregistrement vidéo des Veilleurs. On y voit clairement le visage de Gaan couvert d'une sorte de duvet écailleux et de minuscules excroissances minérales. Ensuite, l'espion mentionne une «étonnante activité corallienne» dans la zone mise en quarantaine par le culte. Au jour J-1, l'ambassadrice envoie deux espions sur le site pour constater les faits. L'équipe revient à J+1, confirme l'existence d'une chaîne de coraux particulièrement réactifs et est envoyée à la recherche de Gaan. Coralia est la première à faire le rapprochement entre le corail et le comportement de l'hybride.

Les forces en présence

● Au jour J, les Veilleurs croient que les hommes qu'ils ont affronté à J-2 ont été engagés par le Soleil Noir pour récupérer Gaan. Plutôt que d'accélérer leurs recherches, ils ont donc décidé de suivre l'hybride dans l'espoir de remonter jusqu'aux commanditaires des mercenaires et de procéder à une arrestation massive. Une équipe de deux Silencieux a été affectée à la surveillance de Gaan, tandis que deux équipes de trois Veilleurs tentent de retrouver la piste des mercenaires. Ces trois équipes se bornent à suivre leurs ordres et n'interviendront directement qu'à partir de J+3 (voir plus loin). Avant cette date, elles pourront au mieux prendre part à un combat pour éviter que Gaan ne soit tué et faciliter la fuite de l'hybride.

● Les chasseurs de corps, douze hommes armés et entraînés, ne se gênent pas pour multiplier les actions. L'équipe engagée par Cortex fera tout pour récupérer Gaan le plus rapidement possible. Deux attaques sont décrites plus loin à titre d'exemple, mais vous êtes libres d'improviser toutes sortes d'embuscades à partir du jour J. Même si l'un des chasseurs est soumis à la question, il sera impossible de lui faire avouer le nom de son employeur du moment. Seul Rohan, le responsable de l'équipe, est au courant de l'implication de Cortex. Quoi qu'il arrive, la firme niera catégoriquement tout lien avec les mercenaires et fera jouer ses nombreux appuis pour assurer sa tranquillité.

● Les agents du Soleil Noir mettent quelques jours à comprendre pourquoi les Veilleurs s'intéressent autant à eux, bien qu'ils soient habitués à faire l'objet d'enquêtes et de filatures régulières. Les deux espions vont donc légèrement retarder leurs recherches pour percer à jour les motifs de

«l'acharnement» des Veilleurs. À J+1, après deux jours de contre-enquête, ils découvrent l'existence des chasseurs de corps, qu'ils se mettent à suivre discrètement pour partager leurs découvertes. Là encore, vous êtes libres d'utiliser les espions du Soleil Noir pour mettre en scène divers incidents ou rencontres, en tenant compte de la chronologie et de la progression des différentes enquêtes.

● Quant à Coralia Deventris et à ses hommes, ils se font aussi discrets que possible et n'interviennent qu'à J+5 (voir plus loin). Il n'y a a priori aucune raison que les personnages s'intéressent à eux, et encore moins pour qu'une rencontre se produise avant cette date. Cela n'empêche pas l'ambassadrice de se tenir informée de tous les rebondissements de l'affaire et, en cas d'urgence, d'envoyer deux mercenaires de confiance au secours de Gaan. Mais même dans ce cas, les hommes garderont secrète l'implication de Coralia et prétendront «passer par là quand l'hybride a été attaqué». Si vous faites intervenir ces mercenaires, utilisez les caractéristiques des chasseurs de corps.

● Et enfin, il y a Horm. Cet hybride, membre de la GSI depuis bientôt dix ans, assumait la fonction de chef d'équipe lors de l'intervention de Rockhall. C'est également lui qui a servi d'instructeur à Gaan. En découvrant l'absence de son ancien élève au rapport, il a aussitôt alerté les Veilleurs et demandé l'envoi d'une mission de récupération, à laquelle il s'est joint. En apprenant les incidents de J-8 et J-2, Horm s'est mis en tête de retrouver Gaan avant les autres, de peur qu'il ne lui arrive quelque chose. Ses supérieurs se sont très vite aperçus de ses recherches et, sans l'encourager ouvertement, le laissent agir dans l'espoir de résultats. En plus d'être expérimenté, Horm est un hybride, tout comme le fugitif, et risque de mieux prévoir les réactions de Gaan.

Horm peut intervenir à n'importe quel moment du scénario. Si son parcours n'est pas décrit, c'est pour laisser le choix d'utiliser ce personnage à votre rythme, voire de ne pas l'utiliser du tout. Si vous ne voulez pas compliquer les enquêtes en cours, l'hybride peut tout de même servir d'interlocuteur aux personnages si ces derniers contactent le GSI ou cherchent à se renseigner sur Gaan.

Introduction

Les personnages sont sur Équinoxe. Après avoir intercepté quelques rumeurs plus ou moins liées à l'affaire (on parle beaucoup dans les bars), le groupe va être conduit jusqu'à l'hybride par Steven, un gosse des rues qui les accoste sans détours. L'enfant leur parle «du monstre des sous-sols», un «homme-poisson couvert d'écailles» qui semble servir de croquemitaine à sa bande de jeunes voyous des étages inférieurs. S'il est questionné avec tact, Steven peut apprendre aux personnages que «le mutant» erre dans les tunnels du niveau -4 depuis plusieurs jours, qu'il n'est visiblement pas agressif, mais que «beaucoup de monde lui tourne autour». Les personnages comprennent vite que le gosse cherche à tirer profit de sa découverte et, s'ils lui offrent suffisamment, ils se font facilement guider jusqu'aux tunnels où l'hybride a été repéré pour la dernière fois. Si le grou-

Chronologie

- **J-16** : Incident au chantier, les hybrides sont envoyés près de Rockhall.
- **J-15** : La seconde équipe retrouve Divers, Gaan est porté disparu, la zone est placée en quarantaine.
- **J-8** : Gaan reprend conscience, revient à Équinoxe et se heurte aux Veilleurs.
- **J-6** : Ouverture de l'enquête du culte.
- **J-4** : Cortex engage des chasseurs de corps pour capturer l'hybride.
- **J-2** : Affrontement entre les mercenaires de Cortex et les Veilleurs. Deux agents du Soleil Noir se lancent à la poursuite de Gaan.
- **J-1** : Coralia envoie deux espions près de Rockhall.
- **Jour J** : Début du scénario, les personnages rencontrent Gaan.
- **J+1** : Les espions de Coralia rentrent à Équinoxe et partent à la recherche de l'hybride.

pe se désintéresse de Steven, arrangez-vous pour que l'enfant se fasse enlever quelques minutes plus tard, presque sous les yeux des personnages. Les agents du Soleil Noir ou les chasseurs de corps seraient parfaits dans ce rôle, à moins que vous ne préfériez faire entrer Horm en scène. Dans ce cas, l'hybride accoste Steven et se fait guider jusqu'au niveau -4 sans tapage et sans enlèvement.

De la rencontre de Steven à celle de l'hybride, il est possible de placer toutes sortes d'événements pour animer le trajet des personnages ou aiguïser leur curiosité. Filature, rencontre plus ou moins agréable, contrôle de Veilleurs, intervention des chasseurs de corps, affrontement entre deux gangs des sous-sols, etc. Si vous possédez *Équinoxe*, utilisez la description des étages inférieurs et des créatures pour compliquer la descente du groupe. Sinon, sachez que les étages inférieurs sont vraiment très mal fréquentés et que les humains y côtoient des créatures des plus insolites.

La rencontre

Pour échapper à ses poursuivants, Gaan est obligé de changer régulièrement de refuge. Guidés par Steven (normalement), les personnages le trouvent prostré, couvert d'un vieux manteau troué, dans un conduit d'aération. Si Steven est présent, il refuse de trop s'approcher du conduit et se fait payer avant de rejoindre ses compagnons (une vingtaine d'orphelins unis autour d'une vieille femme qui leur sert de mère adoptive). Au premier abord, l'hybride a l'air drogué, ou tout du moins malade. Il s'adresse aux personnages de façon totalement incohérente, alternant des moments de silence avec des crises de tremblements spectaculaires. Il fait beaucoup d'allusions à «son abandon», «au complot du culte» et à un mystérieux «virus» dont il est persuadé d'être porteur. Si les personnages font preuve de patience et de tact, Gaan finit par se calmer et accepte de raconter son histoire. L'incident de Rockhall, les deux techniciens bloqués, l'explosion du générateur, tous ces éléments sont armés

L a mutation de Gaan

À l'inverse des personnages, vous savez déjà que la « maladie » de Gaan est liée aux coraux de Rockhall. Comme le confirme le rapport des espions coralliens, cette souche possède d'étonnantes propriétés. L'échange énergétique qui a sauvé la vie de l'hybride a également facilité l'implantation de germes qui, à court terme, vont s'attaquer aux os et au système nerveux de Gaan. L'hybride sert tout simplement d'hôte à une entité minérale particulièrement intelligente, dont le but n'est autre que la reproduction et l'expansion de son espèce. Si les mutations physiques cessent d'évoluer assez vite, le comportement de Gaan va sensiblement se modifier à partir de J+3, au moment où la volonté du corail prendra définitivement le contrôle de l'hybride.

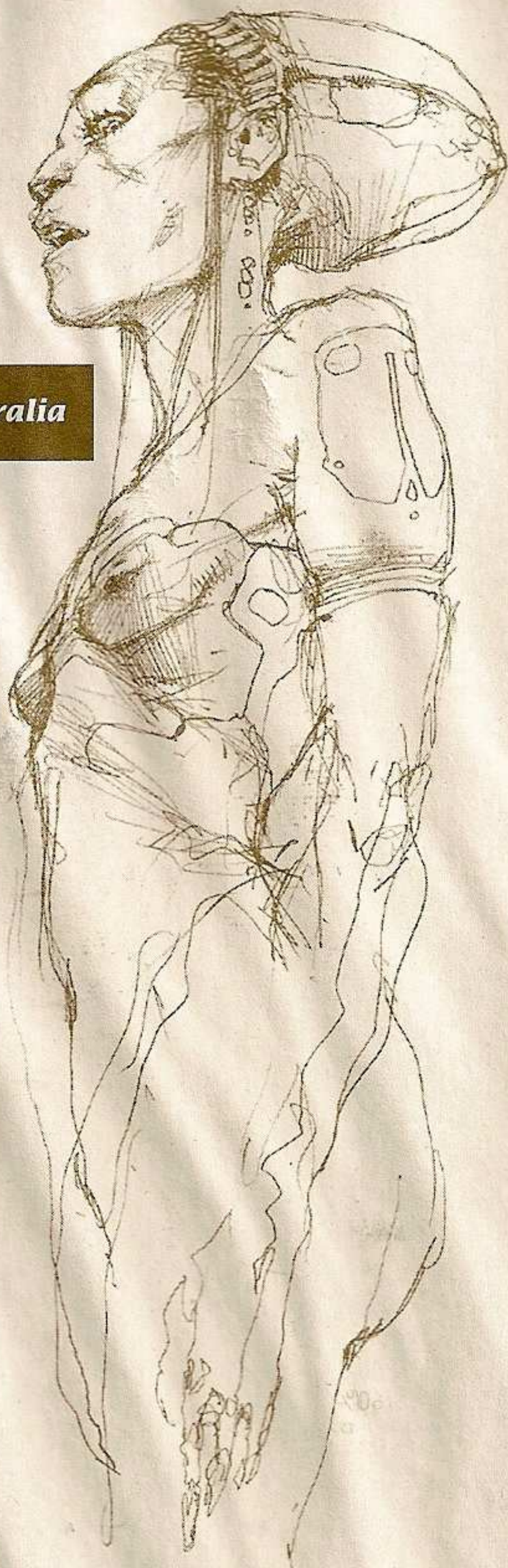
par la certitude de Gaan d'être victime d'une « machination du culte ». Selon lui, ses supérieurs auraient tout mis en scène pour expérimenter une nouvelle drogue (« un truc spécial pour les hybrides »). Gaan est également persuadé que « les types » qui le suivent sont envoyés par le culte pour suivre l'évolution de « sa transformation ». Sa peau, notamment celle de son visage, est couverte d'écailles, d'excroissances minérales et de plaques nacrées qu'il s'obstine à gratter frénétiquement. Si le rapprochement entre les modifications corporelles de Gaan et celles de certains habitants de la république du Corail semble évident, il est impossible de déterminer l'origine de ses mutations. Son cas est unique en son genre.

L'implication des personnages

Le groupe peut décider d'agir pour plusieurs raisons, de la simple générosité à l'envie de savoir, en passant par la perspective de profit. S'il les sent intrigués par son histoire, Gaan propose aux personnages de l'aider à « contrer les plans diaboliques du culte ». Il est suffisamment perturbé pour leur promettre monts et merveilles et trouver les mots pour se rendre convaincant. À ce stade, le corail influence déjà son mental. Si les révélations de Gaan ne suffisent pas à motiver les personnages, vous pouvez utiliser Horm, les Veilleurs chargés de l'enquête et/ou les espions du Soleil Noir. Chacune de ces factions possède des informations qu'elle peut partager avec le groupe, dans le cadre d'un contrat officieux. Horm se joint aux PJ pour comprendre ce qui est arrivé à son compagnon. Une fois les personnages lancés, il se met en retrait. Les Veilleurs peuvent engager des indépendants « qui ont approché l'hybride » pour qu'ils assurent sa protection, ce qui facilitera leur travail de surveillance des autres groupes. Les Veilleurs ne communiquent aucune information confidentielle et, bien entendu, démentent tout projet de « drogue à hybride ».

Quant aux espions du Soleil Noir, qui prennent

Coralia



soin de masquer leur affiliation, ils peuvent également demander aux personnages de protéger Gaan et d'enquêter sur les mercenaires lancés à sa poursuite. À partir de J+2, Coralia peut elle aussi chercher à utiliser les personnages pour suivre l'évolution des mutations de Gaan.

Plusieurs options sont donc possibles (et même cumulables) pour impliquer les personnages dans l'affaire. La seule alliance à éviter pour l'instant concerne les chasseurs de corps, qui doivent rester les principaux « méchants » du scénario.

Comment gérer l'enquête

À partir de là, les personnages sont livrés à eux-mêmes et ce sont leurs initiatives qui vont donner forme à l'enquête. Gaan doit juste servir de déclencheur et, de temps à autre, fournir quelques informations plus ou moins contradictoires et/ou inutiles. Les deux sites importants sont les niveaux inférieurs d'Équinoxe, où le groupe risque de passer la majeure partie de son temps, et le chantier de Rockhall. Si les personnages n'en ont pas l'idée, Gaan leur propose d'aller explorer les lieux « à la recherche de preuves ». L'enquête est rythmée par l'évolution de l'hybride et les interventions des différentes factions. Pour éviter les répétitions, alternez des séquences de combat, des scènes de filature ou de poursuite, des moments

de calme propices au dialogue et des retournements de situation spectaculaires.

Le seul événement incontournable est l'intervention de Coralia Deventris, par qui viendront les explications et le dénouement de l'affaire. D'ici là, utilisez les éléments dont vous disposez pour construire l'aventure autour des personnages.

Le site de Rockhall

La zone mise en quarantaine englobe l'ensemble du chantier, soit une dizaine de kilomètres carrés. La plaine est jonchée d'éléments de construction tordus, de véhicules enlisés et de barges étanches transportant des matériaux variés. Placée sous la surveillance des Veilleurs, elle est complètement déserte. Les personnages n'ont cependant aucun mal à s'en approcher, les responsables de l'enquête jugeant préférable d'attendre « un événement » plutôt que d'appréhender tout de suite Gaan et ses associés. Vous pouvez tout de même placer un barrage aux sorties de la cité qui forcera le groupe à faire preuve d'imagination.

Sur place, hormis les décombres et les pièces détachées, les personnages peuvent s'intéresser aux cavités que Gaan leur désigne. Là, ils découvrent une importante souche d'un corail bleuté, légèrement fluorescent (et pas phosphorescent), dont les facultés ne pourront être mises à jour que par une analyse poussée en laboratoire.

Si un personnage tente de prélever un échantillon, il y a de grandes chances pour que son armure soit entaillée par les arêtes tranchantes du corail ou, si son blindage est trop important, qu'elle emporte un fragment de corail qui provoquera une coupure au moment opportun. Dans ce cas, appliquez les règles de contamination (voir le paragraphe suivant) en augmentant l'Intensité du corail à 18.

Contamination

À partir de J+3, le corail peut très bien décider de s'infiltrer dans le corps des personnages. Pour ce faire, Gaan devra soit attendre qu'un échange de fluides puisse s'opérer de façon « réaliste » (suite à une blessure, par exemple), soit profiter du sommeil d'un des personnages pour lui injecter un peu de son propre sang. Un personnage contaminé de cette façon doit effectuer un jet de Résistance aux poisons contre l'Intensité du corail (14). Après ce premier jet, le personnage doit en effectuer un nouveau à chaque heure jusqu'à ce qu'il obtienne trois échecs ou trois réussites (soit un maximum de cinq jets). Aucun artifice ne peut interrompre le processus d'implantation tant que le personnage n'aura pas de lui-même résisté, ou cédé à la puissance du corail. Les personnages empathes et/ou porteurs de la mutation Polaris n'ont besoin que de deux réussites pour résister définitivement au corail.

En cas d'implantation réussie, le personnage dispose d'un temps d'incubation de quatre jours avant que les mutations ne s'opèrent. Dès ce moment, il commence à subir l'influence grandissante du corail et doit lutter contre sa volonté pour entreprendre des actions jugées néfastes par le corail (à vous de voir). L'Intensité du corail est de 5 au départ et augmente de 2 points par journée d'incubation. Les jets d'opposition s'ef-

Pour Polaris

rectuent avec la Volonté. Cette caractéristique peut être majorée de 5 points suite à un jet d'Empathie réussi contre l'Intensité actuelle du corail. Quoi qu'il arrive, le(s) personnage(s) touché(s) par le corail seront soignés à temps par les agents de Coralia Deventris (voir *Le dénouement*). Mais ils ne le savent pas...

Pour donner une dimension plus angoissante à l'intrigue, jouez sur un début d'épidémie. Confrontez les personnages à la multiplication du corail et ce, même s'ils n'ont pas encore découvert la nature de la mutation. Gaan a eu largement le temps de communiquer ses germes à une foule de mendiants et de gosses de la rue au cours de son errance. Pour éviter qu'Équinoxe ne se transforme en un champ de coraux vivants, rappelez-vous que le corail a besoin de quatre jours avant d'être autonome, et donc de pouvoir se dupliquer. Un échange de fluides pendant cette période d'incubation n'a pratiquement aucune chance de provoquer de mutation (l'Intensité est divisée par dix).

Face à un début d'épidémie, les Veilleurs réagissent très vite. Ils décident d'arrêter Gaan et ses compagnons. Improvisez une course-poursuite dans les rues d'Équinoxe et contraignez les personnages à vraiment choisir leur camp, voire à s'allier avec le Soleil Noir ou les chasseurs de corps de Cortex. Les conséquences d'une telle alliance sont laissées à votre seul jugement, mais sachez que les deux organisations finiront tôt ou tard par tenter d'éliminer les personnages, devenus inutiles ou trop gênants.

Le dénouement

Passé J+5, Coralia peut intervenir quand bon vous semble et mettre un terme au scénario. Grâce aux analyses et aux rapports de ses collaborateurs, elle finit par découvrir les propriétés de la souche de Rockhall et peut ainsi négocier un arrangement avec le culte. Coralia propose de faire déplacer la souche, permettant ainsi aux travaux de se poursuivre, et de convoquer sur Équinoxe des empathes capables d'enrayer l'implantation du corail chez les victimes locales. En échange, elle demande tout naturellement le droit d'exploitation de la souche, en permettant généralement aux scientifiques du culte de suivre l'évolution de certains projets à venir. Pressé par la menace et le nombre croissant de victimes, le culte finit par accepter. Si les personnages ont été touchés par le corail, ils sont amenés dans les locaux du culte pour recevoir une visite des empathes. Une heure plus tard, ils ressortent sains et saufs, sans aucun souvenir de la manœuvre. S'ils ont échappé ou résisté au corail, ils seront tout de même convoqués par l'ambassadrice, qui les remercie pour leur coopération et les assure de toute sa sympathie.

Au terme d'une longue séance de reconditionnement, Gaan finit par rejoindre sa section. Il ne gardera pratiquement aucun souvenir de cette partie de sa vie. Quant aux autres acteurs, ils peuvent fort bien décider de refaire surface au moment où les personnages s'y attendront le moins.

Julien Blondel

illustration : Stéphane Levallois

► **Gaan**

1,82 m, 76 kg, hybride du GSI
 AGIL 16/64% RÉS 18/72%
 RAP 14/56% VOL 16/64%
 SG-FD 14/56%
 FOR 15/60% GAB 16/64%
 CHA 12/48% IN 13/52%
 INST 15/60%
 Réaction 7, Perception 14, Bonus aux dégâts +3.
 Course 13, Fatigue 16.
 Seuils : Inc 12, Lég 8, Grav 16, Crit 25, F. 50, Mort 75.

Talents : Armes blanches 6, Armes de poing (Pistolet hybride) 10, Corps à corps 6, Esquive 6, Connaissance du milieu naturel 7, Connaissance milieu social (culte 7, Équinoxe 5) et toute compétence utile à 6 (milieu marin) ou 3 (milieu urbain).

► **Horm**

Mêmes caractéristiques avec +2 à toutes les compétences.

► **Les chasseurs de corps**

AGIL 14/56% RÉS 15/60%
 RAP 14/56% VOL 14/56%
 SG-FD 16/64%
 FOR 15/60% GAB 14/56%
 CHA 12/48% IN 13/52%
 INST 15/60%
 Réaction 7, Perception 14, Bonus aux dégâts +2.
 Course 15, Fatigue 11.
 Seuils : Inc 10, Lég 7, Grav 14, Crit 21, Fat 43, Mort 54.

Talents : Toutes catégories d'armes à 5, Armure 4, Connaissances générales 6, Connaissance milieu social (mercenaires) 6, Corps à corps 6, Esquive 6, Discrétion 4, Pilotage chasseur 4, Premiers soins 5, Langage des signes 4.

Équipement : Cuir, pistolet lourd, dague, fusil d'assaut, communicateur.

► **Les espions de Coralia**

Mêmes caractéristiques que les agents du Soleil Noir, avec Armes blanches 8, Armes de poing 5, Défense 8 et dague neurale pour seule arme.

► **Les agents du Soleil Noir**

AGIL 15/60% RÉS 16/64%
 RAP 16/64% VOL 16/64%
 SG-FD 18/72%
 FOR 14/56% GAB 14/56%
 CHA 12/48% IN 14/56%
 INST 18/72%
 Réaction 8, Perception 16, Bonus aux dégâts +2.
 Course 16, Fatigue 15.
 Seuils : Inc 11, Lég 7, Grav 15, Crit 23, Fat 46, Mort 69.

Talents : Armes blanches 7, Armes de jet 6, Armes de poing 7, Connaissance du milieu naturel 5, Connaissance du milieu social (culte 8, Soleil Noir 12), Corps à corps 6, Esquive 6, Déguisement 6, Discrétion 8, Interrogation 6, Lecture sur les lèvres 6, Premiers soins 5, Informatique 5, Électronique 5, Système de sécurité 6, Tactique 5.

Équipement : Cuir moléculaire, champ antichoc HôM 45, pistolet choc, disques-drones, dague neurale, fausse ID, communicateur fréquence interne.

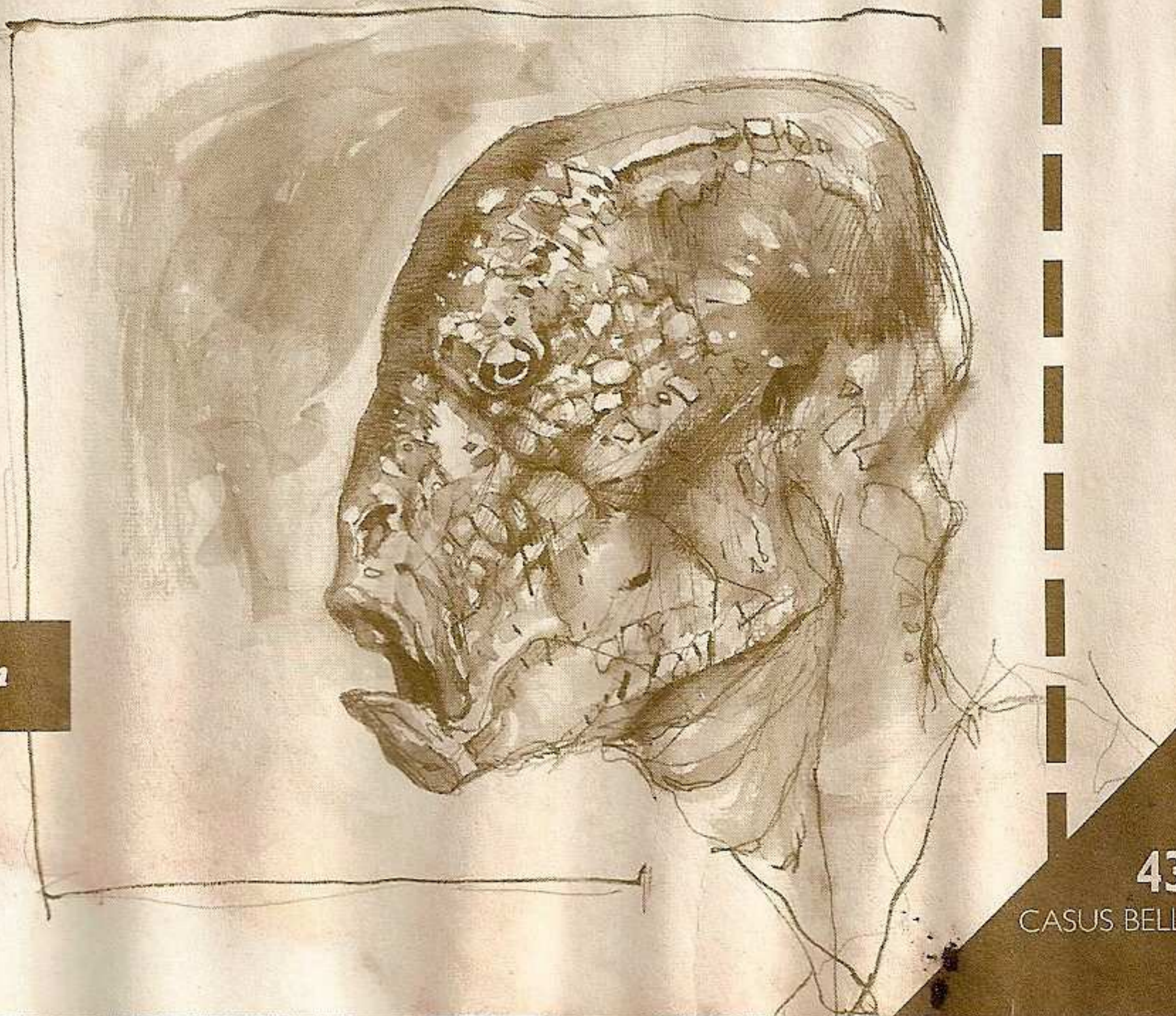
► **Les Veilleurs**

AGIL 14/56% RÉS 14/56%
 RAP 16/64% VOL 16/64%
 SG-FD 18/72%
 FOR 14/56% GAB 15/60%
 CHA 13/52% IN 12/48%
 INST 14/56%
 Réaction 8, Perception 13, Bonus aux dégâts +2.
 Course 15, Fatigue 11.
 Seuils : Inc 11, Lég 7, Grav 15, Crit 22, Fat 45, Mort 67.

Talents : Toutes catégories d'armes 6, Armure 6, ATE/ATM 6, Corps à corps 6, Esquive 6, Démolition 4, Discrétion 6, Langage des signes 3, Orientation 4, Connaissance du milieu social (culte 10, Mercenaires 6), Connaissance du milieu (Équinoxe) 8, Premiers soins 4, Stratégie 4, Survie 6, Tactique 6.

Équipement : Kevlar, pistolet lourd, fusil d'assaut, grenades, casque, dague, communicateur.

Gaan





VAMPIRE : LA MASCARADE

Chic-héroïne

Un scénario avec de vrais morceaux de Versace dedans, convenant à des joueurs, des personnages et un Conteur raisonnablement expérimentés. Plusieurs protagonistes sont laissés dans le flou afin de pouvoir être adaptés à votre version de Paris. « Los Angeles by Night », épuisé mais réédité dans « Cities of Darkness, vol. 2 », peut servir mais n'est pas indispensable.



Deux Toréadors fâchés, très fâchés

Klaus Spiegel fut le pape de la mode parisienne des années 70. Le premier à avoir répercuté l'esthétique hippie dans le milieu de la haute couture, il attira pour cette raison l'attention de François Villon. Chanel lui fit un pont d'or et, la nuit même où il signait, il reçut l'étreinte du prince. Mais Spiegel est avant tout un avant-gardiste, il entra vite en contradiction avec l'esprit conservateur de Villon. Au tournant des années 70 naquit le mouvement punk, largement influencé par les anarchs. Villon défendit à son rejeton de prendre la vague. Pour toute réponse, Spiegel quitta Paris pour Los Angeles, la capitale anarch, et se mit à son compte. Villon sortit de l'affaire humilié et tenta à plusieurs reprises de discréditer le fils ingrat, sans succès. Dans les années 80, Spiegel se retira du monde de la mode (officiellement, il a sombré dans la drogue) et Villon oublia sa rançœur. Les vieux amis correspondirent un temps, parlèrent de se revoir...

En 1996, Villon se prend d'une nouvelle toquade. Il voit l'avenir de la mode dans un jeune prodige nommé Stéphane d'Argenlieu, qui prépare une collection qu'on dit très novatrice, d'inspiration tibétaine. Il en fait sa goule.

En mars 96, Spiegel annonce à Villon qu'il a découvert une nouvelle muse qui a ravivé son intérêt pour la couture. Sa collection automne-hiver sera présentée aux États-Unis à l'été 96. Il propose à Villon de présenter sa collection printemps-été à Paris pour fêter enfin leur réconciliation. Villon hésite, puis accepte. Évidemment, l'histoire finit mal. Le défilé ambiance boud-

dhique de Stéphane d'Argenlieu rencontre un accueil poli quand le style « chic-héroïne » de Spiegel connaît un succès mondial. Dès lors, on espère à la cour de Paris que Spiegel va se décommander pour le deuxième défilé. Venir serait faire affront au prince, voire raviver les prétentions des anarchs parisiens. Mardi 7 janvier, l'avion de Spiegel se pose à Roissy...

Deux Toréadors pas si fâchés

Au XVI^e siècle, Triboulet, le bouffon de François I^{er}, attira l'attention d'un Toréador qui en fit sa goule. Au XVIII^e siècle, une Setite détourna le lien de sang de Triboulet à son profit (cette faculté est présentée dans le *Clanbook Setite*). Après la Révolution, Triboulet refit surface. Devenu vampire, il expliqua qu'il avait été étreint par son maître avant que celui-ci ne trouve la mort. Compte tenu des circonstances, sa création fut acceptée... et les Setites eurent un agent dans la place.

En 1996, après deux siècles de bons et « loyaux » services, Villon autorise Triboulet à engendrer. Son choix se porte sur Fanch'Kerbrak, l'acteur vedette de *Den-Huela-Lann*, que la critique a intronisé « plus mauvais film de tous les temps ». Kerbrak passa aux yeux de Villon comme une nouvelle bouffonnerie de Triboulet. Très vite, le rejeton feint de se fâcher avec son sire, affichant ouvertement ses convictions anarchs. Entre le nabot contrefait et le sosie de Van Damme, la discorde est de façade. Elle permet aux Setites d'avoir prise des deux côtés de la scène politique. Et, en janvier 97, une occasion inespérée se présente de faire régner le chaos pour la gloire de Set.

Convocation

Mardi 7 janvier, 3h 00 du matin, musée du Louvre. Villon a sa tête des mauvais jours. Il affecte de contempler ses toiles et laisse l'un de ses assistants exposer leur mission aux PJ. Celui-ci fait un résumé on ne peut plus partial de la situation : une vermine anarch de Los Angeles se rend à Paris à l'occasion des défilés de haute couture. La présence de ce Spiegel est tolérée. Il convient néanmoins de le surveiller pour l'empêcher de semer le trouble et, accessoirement, de repérer les vampires qui lui témoignent de la sympathie. Il restera le minimum de temps nécessaire. Arrivé ce soir à 5h du matin, il repart demain à la même heure. Les PJ sont invités à faire appel à leurs goules pour la surveillance diurne (si ils n'en ont pas, on leur en fournit). Spiegel est accompagné par sa goule-égérie. Tout PJ Toréador ou au concept mondain peut être au courant (Manipulation, diff. 8) des relations entre Villon et Spiegel. Sinon, il leur reste juste le temps de se renseigner auprès de leurs contacts.

Et si... les personnages sont anarchs ?

Le scénario est prévu pour des membres de la milice privée du prince ou, au moins, des sympathisants de Villon. Mais il est possible de l'adapter pour des anarchs. Après tout, la venue d'un « homme libre » est suffisamment rare pour que les PJ veuillent l'accompagner comme groupies. Ils se heurtent alors à Triboulet, délégué par Villon comme surveillant. C'est lui qui fournit le poison à Virginia. Spiegel une fois emprisonné, ils chercheront à prouver que Villon a tout organisé et découvriront ainsi la vérité.

Roissy

Les PJ attendent Spiegel carton en main ou en cherchant à le reconnaître dans la foule. C'est un petit homme rondouillard, à la longue tignasse hirsute et au visage masqué par un foulard à la Michael Jackson. À ses côtés se trouve Virginia Taylor, une grande bringue efflanquée au teint cadavérique et aux dents jaunes ; à la voir, on comprend mieux l'inspiration de la collection. Ils semblent surpris du comité d'accueil (et ce d'autant plus que les PJ seront nombreux). Spiegel explique qu'il connaît Paris et n'a pas besoin de guide. Aux personnages d'être diplomates pour justifier leur présence. S'ils s'imposent lourdement, Spiegel sera d'une humeur massacrante et cherchera à leur fausser compagnie par principe. Évidemment, les PJ peuvent aussi opter pour une filature discrète, mais s'il s'en rend compte, Spiegel pourrait les massacrer en toute bonne conscience : il ne pouvait pas deviner leurs motivations...

Le couple descend au *George V* et investit la meilleure suite. Virginia commence à mettre la zone en demandant à un groom de faire monter de la poudre. Malheureusement, le jour se lève et les PJ vont devoir se faire remplacer par leurs goules. La journée se passe sans problème. Virginia sort à 13h 00, fait les magasins et dîne avec un quadra en costard avant de se rendre avec lui dans les catacombes. C'est le responsable de l'aménagement du décor du défilé. Évidemment, les goules risquent de ne pas le deviner et, le soir venu, les PJ se poseront beaucoup de questions.

Je passe à la télé

Spiegel se lève à 21h. Le couple doit se rendre dans un studio télé, en banlieue, à l'occasion d'un débat-provoc sur le thème « la drogue, un phénomène de mode? ». Ils jouent le rôle d'invités principaux et l'émission est en direct. Si les PJ tentent de les empêcher de s'y rendre, Spiegel, furieux, téléphone à Villon qui se résigne à donner son feu vert. Mais, au dernier moment, Virginia refuse de partir : elle attend des fleurs. Celles-ci arrivent à 22h05, envoyées par un certain « M. Antoine ». Si les PJ les interceptent, ils constatent qu'elles contiennent un nombre impressionnant de « sachets d'entretien »... que Virginia se met aussitôt à sniffer.

Dans les coulisses, les PJ croisent Stéphane d'Argenlieu, invité comme contradicteur de Spiegel et défenseur de la morale dans la mode. À 5 minutes du début de l'émission, Virginia et Spiegel, qui l'a mordue, planent très très haut. Soudain, un individu vêtu d'un T-shirt marqué « Den-Huela-Lann » explose le service de sécurité, vient serrer la main du couturier et lui tient un discours type : « j'aime vachement ce que vous faites, enfin la mode j'en ai rien à battre c'est des trucs de pédés mais c'ky faut c'est pas se laisser faire par le système... ». Les PJ pourront apprendre que l'homme est un Toréador anarch du nom de Fanch'Kerbrak. Spiegel est tellement défoncé qu'il le trouve amusant et lui propose de venir participer au défilé. Kerbrak accepte « si y'a des meufs ».

À 22h45, le débat commence... et devient vite houleux. Quand un médecin demande à Virginia si elle consomme de la drogue, elle acquiesce,

ajoutant que pour qui sait se shooter c'est sans risque. Spiegel croit bon d'ajouter qu'il est la preuve vivante que l'héroïne conserve. Plus tard, d'Argenlieu demande à Spiegel pourquoi il a quitté Chanel malgré tout ce qu'il devait à cette entreprise. Il s'attire cette réponse : « Je me conçois comme représentant de la contre-culture et, à ce titre, il est hors de question que je travaille pour une institution. Je ne suis pas un bouffon comme François Villon, qui parlait pour les pendus mais cirait les pompes de Louis XI ». D'Argenlieu blêmit, marmonne une menace et quitte le plateau. Évidemment, les mortels ne comprennent pas les raisons d'un tel comportement.

À ce stade, la Mascarade est compromise, et les PJ risquent de vouloir interrompre l'émission avant que les choses ne dégénèrent vraiment. Sinon Spiegel se tiendra bien, comprenant qu'il est déjà allé trop loin. Si les PJ l'accusent de briser la Mascarade, il fait porter la responsabilité de l'incident sur d'Argenlieu « dont la réaction était disproportionnée pour une phrase qui ne choquait personne ». Spiegel ne renoncera en aucun cas à se rendre au défilé, obligeant les PJ à briser eux-mêmes la Mascarade pour l'arrêter.

Prêt à porter

Après l'émission, Spiegel se rend directement dans les catacombes où il arrive vers 1h 00 du matin. Une des cavernes principales a été aménagée pour le défilé. On y accède par un réseau sinueux de galeries fléchées, d'autres couloirs servant de coulisses. Sur place, on trouve déjà les mannequins salariés, bon nombre de journalistes, le public mondain ainsi que tout ce que votre version de Paris compte de sympathisants anarchs. La rumeur de la vanne lancée sur Villon s'est répandue comme une traînée de poudre, et tous veulent féliciter leur héros. Si les PJ sont connus comme laquais de Villon, ils risquent d'être un peu chahutés, sans plus (on est en public!). Spiegel s'excuse très vite pour aller s'occuper des derniers préparatifs. Il est suivi de Kerbrak. Vers 1h 30, nouvelle bousculade. Cette fois, se sont les pro-Villon, parmi lesquels Triboulet, qui veulent en découdre avec Spiegel et se heurtent aux anarchs. Présence du bétail oblige, les PJ vont sans doute s'interposer. À défaut, Spiegel ramène lui-même le calme : « Allons messieurs, si vos goûts esthétiques ne sont pas les miens, respectez au moins nos règles communes, celles de la courtoisie! ». Les nouveaux venus se mêlent à la foule et tout rentre dans l'ordre.

À 2h 00 pétantes, le défilé commence sur un fond sonore techno-rap. Dans le cortège des mannequins-junkies émaciés, Kerbrak fait une apparition remarquée dans un look Frankenstein bricolé à la hâte. Spiegel se désintéresse de la scène pour discuter avec les anarchs parisiens. Ils s'en tiennent à des généralités sur la politique vampirique, mais cela risque de faire bourdonner les oreilles de Villon. Les joueurs peuvent relever les noms des participants pour les lui cafter. Une petite heure plus tard, pour clore le spectacle, Virginia Taylor paraît dans une robe de mariée tout à fait standard. « Une note de blancheur dans un monde de putes »... sauf qu'à mi-parcours ses yeux se révulsent, elle a des convulsions et finalement dégueule sur les cameramen. Dans l'as-

Fanch'Kerbrak, sa vie, son œuvre

En 1995, Kerbrak n'est qu'un chômeur brestois qui glande dans les salles de culturisme et d'arts martiaux. Il est embauché par une petite équipe d'étudiants tout juste sortis d'une école de cinéma. Ensemble, ils réalisent *Den-Huela-Lann* (« Highlander », en breton approximatif) un lamentable remake pirate de *Braveheart* et de *Highlander*, filmé au caméscope dans la forêt du Cranou avec la participation bénévole d'une asso de GN. Trois heures de baston avec des épées en mousse ! Le bide fut sans appel, mais le film attira pourtant l'attention de producteurs des films piratés : des Setites de Los Angeles. Ils expédièrent un courrier aux membres de l'équipe sur le thème : « On a reconnu en vous les nouveaux Tarantino, on vous embauche pour tourner le prochain *Alien* ». Arrivés dans leur résidence californienne, l'équipe fut aussitôt capturée et soumise aux pires tortures. Au bout d'une semaine, tous sont morts sauf Kerbrak qui semble y prendre goût. Les Setites en font une goule, puis l'expédient à Paris pour qu'il soit étreint par Triboulet. Devenu vampire, il ouvre une salle de sport où il subjugué une horde de culturistes pas très vifs avec ses « disciplines ninjas » et une bonne dose de *Présence*.

sistance c'est l'expectative, s'agit-il d'un ultime happening? Quelques applaudissements fusent, puis cessent lorsque Virginia se met à cracher du sang. Un cri retentit, Spiegel bondit sur scène et commence à la traîner en coulisse. Il semble l'embrasser dans le cou. Près des PJ, un vampire murmure : « le con, il va l'étreindre en public... ». Mais Spiegel s'arrête, il s'étrangle, recrache, tombe en arrière. La plaie à la jugulaire, qu'il n'a pas fermée, se met à gicler en tous sens. Un mannequin se précipite sur scène pour aider, glisse dans le sang et le vomi et s'étaie. La scène est sordide, crade, très chic-héroïne. Si les personnages n'ont pas réagi, Triboulet fait diversion. Muni d'un extincteur, il arrose cameramen et photographes en hurlant « au feu! ». En un instant, dans l'assistance tétanisée, c'est le Heysel. On se bouscule, on se piétine dans les galeries étroites... et ces putains de cellulaires qui marchent pas sous terre pour appeler des secours ! Un bon réflexe serait d'intercepter les caméras et les photographes pour étouffer l'affaire. Laissez les PJ croire que c'est possible, puis confrontez-les à une équipe du câble qui retransmettait en direct. Too bad !

Le bilan de la soirée est accablant : au moins quatre blessés dans le public, un mort (Virginia), et la Mascarade violée. Les policiers envoyés sur place, dirigés par une goule du prince, ne font pas de problèmes aux vampires présents, à l'exception de Spiegel. Saisi par Triboulet et ses potes, le couturier est arrêté. Si les PJ s'en inquiètent, un inspecteur leur répond « ordre de Villon! ».

Mise en place

La partie linéaire du récit s'achève, elle ne servait qu'à poser la situation. Voyons ce qui s'est réelle-

ment passé. Virginia Taylor était un pion depuis longtemps corrompu par les Setites. Elle a séduit Spiegel et l'a incité à revenir en France dans le cadre d'un plan consistant à déclencher une guerre entre Paris et Los Angeles. La seule chose qu'elle ignorait, c'est que le plan passait par son sacrifice. Dans les coulisses du défilé, Kerbrak, qu'elle connaissait comme Setite, lui ordonne de sniffer une ligne qu'il lui a préparé.

L'héroïne est largement coupée à la strychnine. Voyant sa muse mourir, Spiegel tente le tout pour le tout mais, mais sentant le poison dans son sang, il ne parvient pas à l'étreindre. Légalement, il a brisé la Mascarade et mérite la mort, mais les circonstances laissent deviner un complot de Villon, qui en veut à Spiegel depuis des années. Des deux côtés de l'océan, les Setites vont se lancer dans un activisme tout azimuts pour faire monter la pression.

Réactions

Dans un premier temps, Villon sera ravi de l'incident. Il ne tient pas rigueur aux PJ de leur échec. Spiegel était venu mettre la zone, il l'a mise. À présent, il va payer : il sera jugé et exécuté. Pour les médias, le couturier a eu une crise de démence qui l'a poussé à égorger sa compagne avec ses dents, alors qu'elle faisait une overdose. On trouve une quantité impressionnante de drogue au *George V*. «Comme quoi on est puni par où on a péché», conclut PPDA au journal de 20h. Mais, très vite, des versions différentes circulent dans le milieu vampirique, y compris parmi les pro-Villon. Dès jeudi, un groupe de pression pour la libération de Spiegel se met en place dans le milieu anarch. Il s'est constitué sous l'impulsion de Kerbrak, bien que celui-ci se mette au second plan derrière un vampire de votre campagne (de préférence un anarch prestigieux et pas futé). Le même soir, Villon convoque les PJ. Il est troublé. L'autopsie de Virginia a révélé la présence de strychnine. Il tient l'information secrète mais pressent le coup fourré. Les personnages sont chargés de faire comprendre aux anarchs qui est le patron (si vous sentez qu'ils ont envie de baston) et de restaurer son honneur en prouvant qu'il n'est pas impliqué. Il ne prend pas la peine d'affirmer son innocence aux PJ. Lui poser la question serait un affront. Il est possible qu'ils le croient coupable et essayent plus ou moins adroitement de le couvrir.

Enquêtes

En gros, les PJ ont la nuit de jeudi à vendredi pour désamorcer le conflit. Après quoi, le flot des événements ne leur laissera sans doute plus le temps de jouer les détectives. Attention donc ! Si vous entendez employer ce scénario comme «petite histoire sans conséquence», assurez-vous que les joueurs résoudre l'enquête dans les temps. D'un autre côté, il est certainement beaucoup plus drôle de laisser la crise s'envenimer...

● Considérant que la drogue était empoisonnée, ils peuvent s'informer sur sa provenance. Virginia ne pouvait en faire passer à l'aéroport. À dîner, elle a demandé au décorateur du défilé par qui s'en procurer ; il lui a indiqué «M. Antoine», le dealer officiel du gotha. Renseignements pris, il

**K: Kerbrak; S: Spiegel;
V: Virginia;
T: Triboulet.**

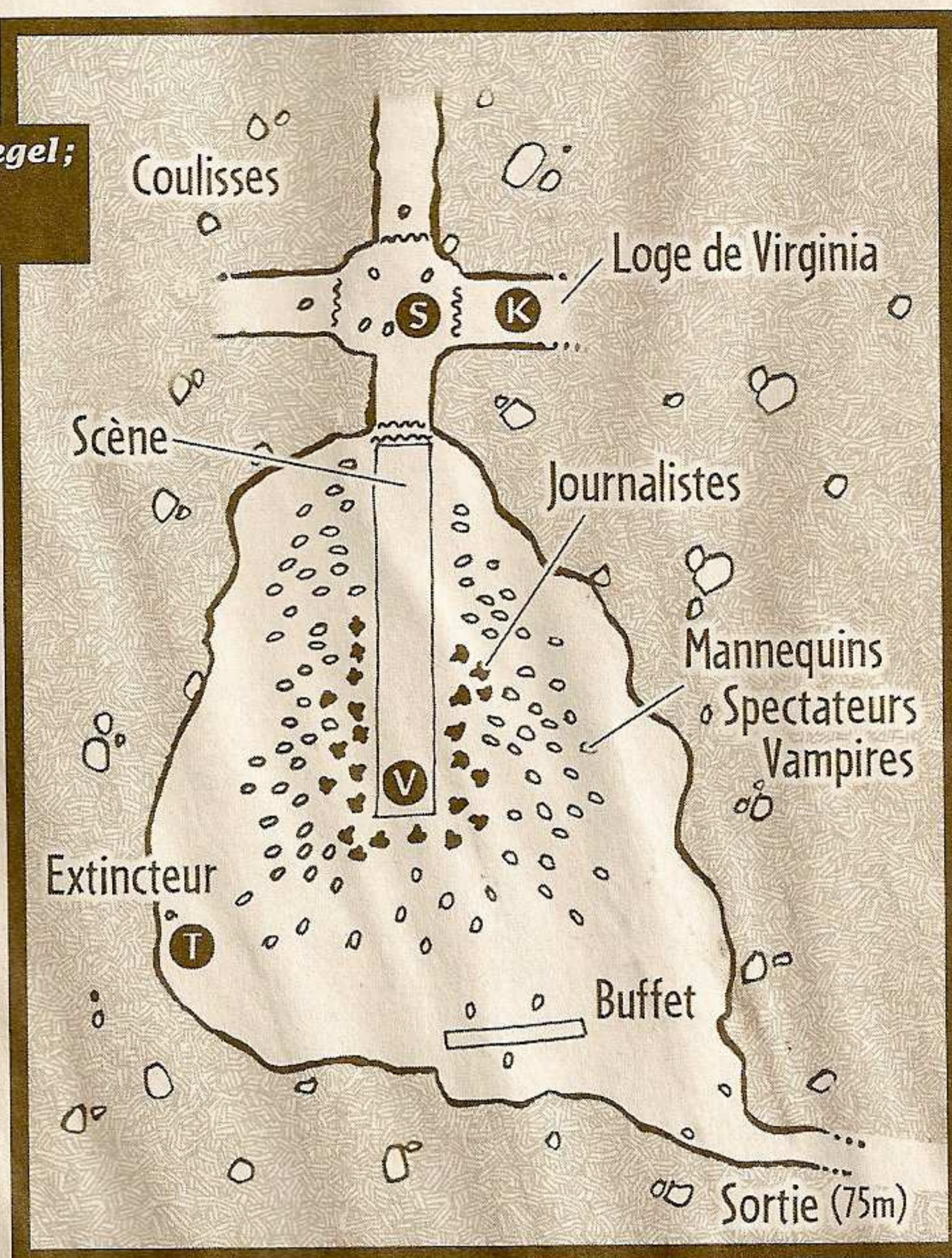
s'avère être la goule d'un proche courtisan de Villon (à vous de voir qui). Accusé, il dément en bloc : sa came est sûre et il n'aurait rien fait sans ordre. Informé, Villon hésite puis accepte sa version. Il invite les PJ à chercher ailleurs. Néanmoins, si la situation dégénère vraiment, M. Antoine et son maître serviront de fusible pour désamorcer le conflit.

● Consulter la version des faits de Spiegel serait judicieux. Il est détenu dans un département spécial de la Santé, officiellement pour démence. Ce n'est pas loin d'être vrai. Il oscille entre le désespoir et la haine pure. Il est sûr que Villon est responsable de tout mais, selon lui, il aurait eu recours à Kerbrak pour empoisonner Virginia. C'est en effet le nom qu'elle lui a murmuré avant de mourir.

● Surveiller Kerbrak à la lumière de cette info ou tout simplement comme activiste anarch permet de surprendre une conversation téléphonique avec Triboulet. Évitez les révélations évidentes du style «gloire à Set!», ils sont prudents. Kerbrak fait un rapport à son maître sur les activités des anarchs (voir *Pourrissements*). De là à conclure que Kerbrak infiltre les anarchs pour Villon, il n'y a qu'un pas. Seules des écoutes prolongées permettront de comprendre que Kerbrak excite les anarchs sur ordre de Triboulet. Soit dit en passant, il ne vénère pas directement Set, il suit la Voie du guerrier, une philosophie qui mélange la morale kung-fu (version série télé) et le sadomasochisme. Fouiller sa salle de sport ne permet pas de découvrir le pot aux roses sous la forme d'une chapelle égyptienne...

Pourrissements

● **Vendredi 10**, un Nosferatu plutôt anarch met la main sur le rapport d'autopsie de Virginia grâce à une de ses goules qui travaille à la morgue. La rumeur trouve donc une confirmation flagrante. De leur côté, les goules de Kerbrak taguent les murs du Louvre avec des «Villon ordure! Libère Spiegel!» vengeurs. Cette nouvelle atteinte à la Mascarade est un motif légitime pour que Villon procède à des arrestations. Les PJ sont envoyés cueillir quelques anarchs dans leurs repaires (celui de Kerbrak est déjà déserté). Les prisonniers nient toute responsabilité. La rumeur des arrestations se répand vite, trop vite. La plupart des anarchs sont avertis par des coups de fil anonymes, et seuls deux ou trois seront pris. Dès lors, tout ce que la ville compte d'anarch bascule dans l'illégalité. Après un moment de stupeur («Qui est assez con pour briser ainsi la Mascarade?»), ils en arrivent à la conclusion que c'est



Villon lui-même qui se crée des prétextes pour éliminer ses ennemis. La même rumeur se colporte d'ailleurs dans l'entourage du prince et, après tout, c'est possible. Faites douter les PJ! Si vous les sentez mollir, Triboulet les prend à part et feint de se confier à eux. Dans un style très «tempête sous un crâne», il leur confie ses interrogations : «Je sers Villon fidèlement depuis deux siècles, comme je sers la Camarilla depuis cinq siècles. Je suis avant tout partisan de l'ordre, j'obéis au prince parce qu'il est le garant de ma sécurité, le défenseur de la Mascarade! Or, voyez les choses en face : l'affaire Spiegel, les tags... à qui profite le crime?». S'ils semblent se ranger à ses idées, il leur confie que «les choses peuvent changer, Villon n'est pas le seul défenseur de la Camarilla». Plus tard, les anarchs parisiens entrent en contact avec leurs acolytes américains. Spiegel avait des amis à LA, notamment le très redouté Christopher Houghton (Toréador 5^e génération, voir *LA by Night*). Il exige de Villon la libération de Spiegel. Villon, au fond, aimerait pouvoir le faire, mais céder serait à présent pris pour un signe de faiblesse.

● **Samedi 11**, une goule repère un rassemblement d'anarchs dans un squat de La Courneuve. Pour affirmer son autorité, Villon commande une opération coup de poing aux PJ et à quelques fidèles, parmi lesquels Triboulet. Évidemment, Kerbrak est aussitôt prévenu et l'opération tourne au désastre. Le bâtiment est piégé par des bombes artisanales (butagaz, clous et éclats de bois), qui provoquent des dommages aggravés. Puis les anarchs attaquent de l'intérieur et de l'extérieur du bâtiment. Ils n'ont heureusement que des revolvers de petit calibre, des pistolets à grenaille et des pieux en bois. Confrontés à des tirs d'armes automatiques, ils décrochent vite, mais faites quand même peur aux PJ. Ils se croyaient jusque-là dans le camp du plus fort, la situation peut changer... sur quoi repose leur fidélité à Villon? Après le carnage vient l'heure des règlements de

**Pour Vampire :
La Mascarade**

► **Klaus Spiegel,
couturier anarchiste**

Toréador 6°, étreint en 1971

FOR 3 DEX 6 VIG 2

CHA 4 MAN 4 APP 3

PER 6 INT 3 AST 2

Capacités : Mode 6, Empathie 5, Étiquette 3, Connaissance de la rue 3.

Disciplines : Auspex 3, Présence 5, Célérité 2, Puissance 4.

Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 2, Courage 4.

Humanité : 6.

Volonté : 7.

► **Virginia Taylor, pion corrompu**

FOR 2 DEX 4 VIG 1

CHA 5 MAN 4 APP 4

PER 3 INT 2 AST 4

Capacités : Mode 3, Empathie 5,

Connaissance de la rue 3, Se shooter 4.

► **Triboulet, bouffon bossu
qui ne rigole plus**

Setite 12°, étreint en 1793

FOR 2 DEX 5 VIG 2

CHA 4 MAN 5 APP 1

PER 4 INT 4 AST 5

Capacités : Empathie 4, Esquive 5, Connaissance de la rue 3, Armes à feu 3.

Disciplines : Présence 5, Serpents 4, Présence 3, Domination 4.

Vertus : Insensibilité 4, Maîtrise de soi 2, Courage 4.

Voie de Typhon : 7.

Volonté : 9.

► **Fanch'Kerbrak,
boy's band à lui tout seul**

Setite 13°, étreint en 1995

FOR 4 DEX 2 VIG 4

CHA 2 MAN 1 APP 5

PER 2 INT 1 AST 3

Capacités : Connaissance de la rue 3, Sport 4, Bagarre 4, Mêlée 4, Armes à feu 1, Torture 2.

Disciplines : Célérité 2, Occultation 2, Présence 2.

Vertus : Insensibilité 5, Maîtrise de soi 2, Courage 4.

Voie du guerrier : 4.

Volonté : 4.

Signes particuliers : Il s'efforce de parler anglais car « aille traïlle tou bi internationaleuh ».

► **Stéphane
d'Argenlieu,
Versace en devenir**

FOR 2 DEX 4 VIG 1

CHA 3 MAN 3 APP 3

PER 4 INT 2 AST 1

Capacités : Mode 4, Étiquette 3.

Volonté : 6.

comptes. La goule qui a fourni l'information se jette sous le métro avant de parler. Son maître, pourtant connu comme proche du prince (voyez qui selon votre campagne) préfère disparaître. La trahison est dans l'air! Le prince ne s'appuie plus que sur ses plus sûrs alliés. En fait, le « traître » n'y est pour rien, Triboulet avait établi depuis longtemps une « dérivation » sur le lien de sang de la goule.

● **Dimanche 12**, Christopher délègue à Paris son exécuteur préféré, Joaquim Murietta. Si vous ne possédez pas *LA by Night*, imaginez le bourrin de vos cauchemars (DEX 6, Armes à feu 6, Célérité 6, Nature/attitude : moi voit, moi tue). Il assure les anarchs du soutien indéfectible de Los Angeles, ce qui incite quelques « tièdes » à changer de camp. Là-dessus, Kerbrak annonce qu'il a obtenu par des potes de Marseille la livraison d'armes de guerre.

Côté Camarilla, les choses s'enveniment encore. Beaucoup de fervents défenseurs de l'ordre apprécient peu d'être ostracisés comme « traîtres potentiels » par Villon. Évidemment, ils sont aussi les plus réceptifs aux rumeurs qui lui attribuent la responsabilité des événements. Quelle que soit votre version de Paris, vous avez sûrement un ou plusieurs Anciens (surtout Ventrues) qui ambitionnent d'être prince à la place du prince. Un premier prétendant se déclare vers 3 h00 du matin. Le prince risque d'y voir son véritable adversaire, celui qui a organisé tout le complot. Par ailleurs, il pourrait être amusant qu'un ou plusieurs autres candidats se présentent en même temps... à présent le pouvoir est au bout du fusil. Qui sait? Les personnages vous surprendront peut-être en se mettant à rassembler des partisans.

● **Lundi 13**, les défilés continuent et ce soir, c'est celui de Stéphane d'Argenlieu! Les PJ risquent de s'attendre à ce qui va se passer et ne pas le quitter d'une semelle. Murietta l'attend à la

sortie de son hôtel particulier et le liquide ainsi que tout son service d'ordre (il ne veut que d'Argenlieu et n'élimine pas définitivement les PJ, à moins que durant le défilé du 8, ils n'aient profité des événements pour abattre Spiegel. Dans ce cas, ils sont les premiers sur sa liste).

Enfin, un peu avant l'aube, le Justicar du clan Toréador arrive incognito à Paris. Une enquête sur Villon a en effet été commandée par d'autres prétendants au trône, plus intelligents que ceux qui se sont montrés au grand jour...

Fins ?

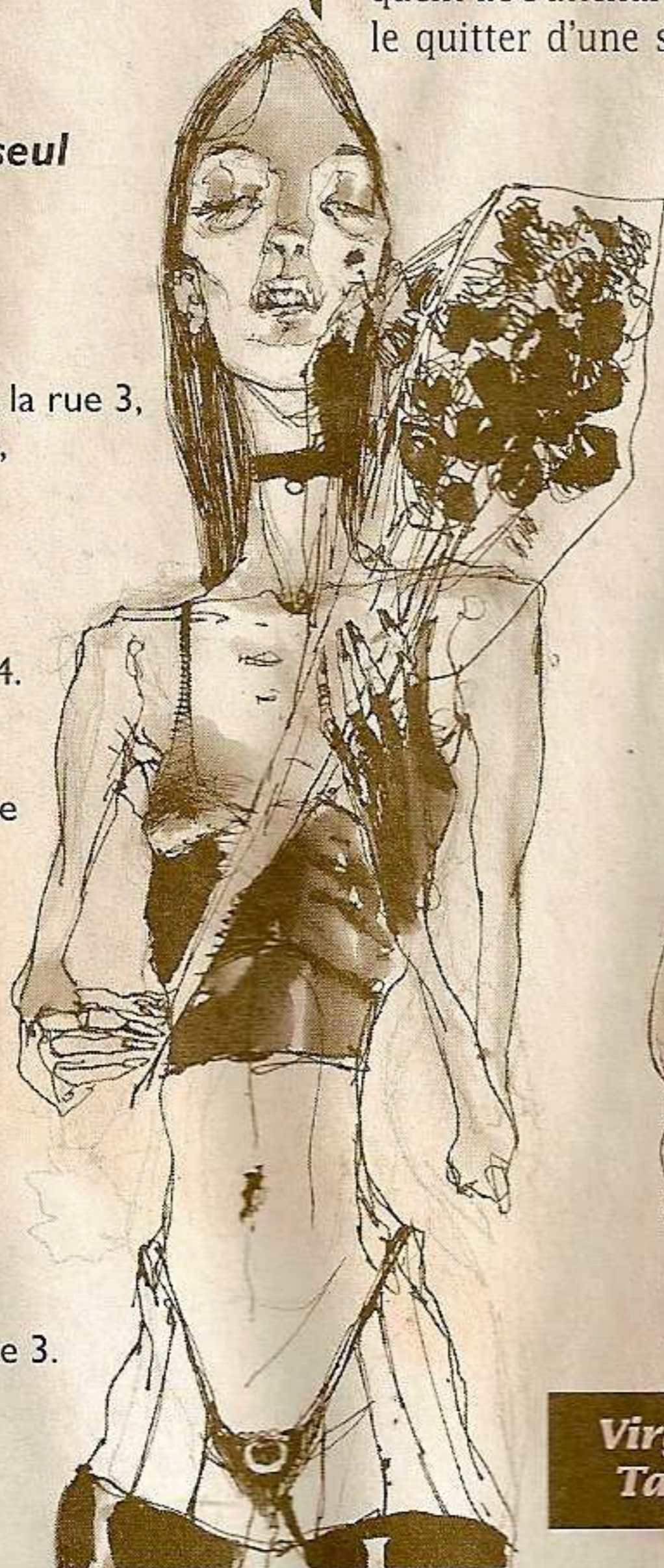
Récapitulons. Nous avons d'un côté de vigoureux anarchs parisiens secondés par de non moins vigoureux anarchs californiens; de l'autre quatre ou cinq sympathiques Ventrues qui postulent au trône en se tirant dans les pattes; et entre les deux le jovial François Villon qui n'entend pas lâcher une miette de son pouvoir. Plus les Setites qui jettent régulièrement de l'huile sur le feu. Plus un Murietta très énervé qui tire sur tout ce qui se présente sans exceptions.

Secouez pour obtenir les alliances, les plans foireux et les règlements de comptes indispensables, et vous avez de quoi jouer jusqu'au prochain millénaire. Inutile de dire que tout cela peut finir mal, très mal. Évidemment, tout peut s'arrêter si les PJ démasquent Kerbrak. Attention cependant à ce que leur accusation ne passe pas pour un nouveau complot de Villon contre un gèneur!

S'il devient nécessaire de lâcher du lest, Villon fait exécuter M. Antoine et son maître, officiellement coupables d'avoir voulu lui plaire sans sa permission en liquidant Spiegel. Le couturier sera libéré. Reste à voir quand Villon prendra cette décision. Avant lundi, son image en sort affaiblie, mais le conflit cesse. Après la mort de Stéphane d'Argenlieu, Villon sera obligé d'exécuter Spiegel pour ne pas perdre la face. Le conflit peut encore s'arrêter là, mais il laissera des traces...

Évidemment, si les PJ trahissent Villon, ils devront garder un profil bas pendant quelques temps. Si vous disposez de *LA by Night*, vous pouvez donner un nouveau tour à votre campagne en mettant en scène une guerre secrète dans laquelle les PJ feront du tourisme... Au fait, comment réagissent les autres cités de France?

Lorsque vous en aurez assez, arrangez-vous pour que les Setites soient découverts. C'est à cela que sert le Justicar, tôt ou tard il posera des questions à Spiegel, remontera à Kerbrak et de là à Triboulet.



Virginia Taylor



Fanch'Kerbrak

Bran LeLouët
illustration : Stéphane Levallois
plan : Cyrille Daujean

DARK EARTH

Sombres Reflets

Ce scénario est prévu pour des joueurs et un MJ de tous niveaux, débutants comme vétérans, mais s'adresse en principe à des personnages déjà initiés à l'univers de « Dark Earth ». L'aventure se déroulant dans l'Obscur, vous pourrez l'intégrer très facilement dans n'importe quelle campagne.



L'histoire

Au sein d'un chaos, un milieu de l'Obscur particulièrement tourmenté, une petite communauté humaine a décidé de s'installer à proximité d'une carrière de sable afin de fabriquer des miroirs. Les miroirs, rappelons-le, sont un bien très précieux dans Sombre-Terre, car ils peuvent amplifier les rayons d'une lumière trop rare. Menée par Sambor, un exilé phénicien, cette communauté devint rapidement une référence dans son domaine. Elle monta une petite usine de fortune, se spécialisa dans le rachat ou le recyclage des objets miroitants de l'Avant et vécut ainsi durant près de dix ans. Malheureusement, comme c'est souvent le cas dans les chaos, le milieu renfermait une petite mare d'archessence sombre. Elle se répandit dans une partie du sable servant à la fabrication des miroirs, donnant ainsi naissance à plusieurs miroirs contaminés. Ces miroirs, sortes de shankréatures minérales, ont la propriété de faire naître des « reflets » d'archessence, une conscience noire capable de se déplacer de miroir en miroir et de menacer sérieusement la communauté... et les PJ, bien évidemment mêlés à cette histoire.

Introduction

Les PJ sont dans l'Obscur, pour une raison quelconque qui s'inscrit dans votre campagne. Épuisés, ils sortent d'un borbier éprouvant, et progres-

sent actuellement dans un milieu qu'un Marcheur expérimenté reconnaîtra facilement : le chaos. Tout autour d'eux, ce ne sont que cratères, terres ravagées et labourées par la chute de météorites issues du Grand Cataclysme. Des vautours noirs comme l'ébène volent en cercle au-dessus du groupe. Sinistre présage. L'ambiance est lourde, pesante, le milieu présentant toutes les caractéristiques qu'affectionnent les « monstres » de l'Obscur : ténèbres encore plus profondes que d'ordinaire, relief accidenté permettant de se dissimuler, pas de stallite à proximité... Pour corser le tout, un crachin tenace vient de se mettre à tomber, frigorifiant un peu plus les personnages qui n'en avaient pas franchement besoin. Bref, les PJ voudraient bien se reposer, mais ne prendront pas le risque de s'arrêter sans avoir trouvé un abri sûr. Ils ont d'ailleurs tout intérêt à en trouver un rapidement, car la nuit va tomber d'ici quelques heures, et avec elle, une obscurité totale.

Nos héros reprennent espoir en apercevant des lumières à l'horizon. En s'approchant, ils repèrent une construction apparemment humaine, une haute tour rudimentaire, qui ressemble plus ou moins au cylindre d'un canon. Fabriquée en métal, cette tour est reliée par un couloir de pierre long de dix mètres à une petite usine, un gros rectangle aux tubulures d'aciers. Plusieurs lampes à huile accrochées aux gouttières du bâtiment dispensent une lumière faible, mais très réconfortante dans la situation actuelle des personnages.

La communauté du miroir

On ne peut accéder à l'intérieur de la bâtisse que par une lourde porte en bronze située sur le bâtiment rectangulaire. La tour n'a apparemment pas d'accès extérieur. Si les PJ frappent à la porte, un petit clapet métallique s'ouvre, et les personnages sont dévisagés, longuement, plus encore que ce qui se fait habituellement dans les haltes de l'Obscur. Après leur avoir posé les questions de rigueur (« Qui êtes-vous ? Que venez-vous faire ? »), un homme aux traits tirés finit par leur ouvrir la porte. Il fait bon à l'intérieur, mais l'ambiance est morose. La bâtisse n'est pas aménagée comme une habitation, mais évoque plutôt une usine, avec ses meules, ses marteaux et ses forges. Les habitants, au nombre de dix, semblent inquiets, sursautant fréquemment devant les gestes anodins des personnages.

En se montrant patients et calmes, les PJ devraient parvenir à discuter normalement avec les membres de la communauté. Reprenez les informations décrites dans le chapitre *L'histoire*, sans mentionner la présence d'archessence sombre, bien entendu. Insistez bien sur la valeur extrême que les artisans prêtent aux miroirs. Parlez des nombreux clients de la communauté, dont les volontaires de l'Ordre-Miroir, des Marcheurs nâhias, qui les utilisent pour construire leurs fameuses tours-miroirs. Mentionnez, enfin, la

présence récente de monstres aux abords de la tour, qui inquiète beaucoup les hôtes des PJ. Abordez ensuite le problème de Sambor, le maître de la communauté, qui s'est enfermé depuis la veille dans la tour avec deux fidèles, condamnant l'accès par le couloir. Cela faisait plusieurs jours que Sambor semblait bizarre, comme s'il craignait qu'un monstre de l'Obscur ne pénètre dans la tour. Mais nul ne s'attendait à une action aussi radicale. Le problème est que toutes les réserves de nourriture se trouvent dans la tour. Les dix autres membres de la communauté se sont donc retranchés dans la petite usine, en attendant de trouver le courage d'agir. Faibles et mal nourris, ils n'osent pas tenter l'escalade pour déloger Sambor.

Ils prient alors les PJ de le faire à leur place. Ce qu'ils peuvent leur offrir en échange ? Leurs maigres économies, 100 lux en tout, que leur chef, Sambor, garde dans son escarcelle. Les artisans vont jusqu'à proposer en plus des lux un « miroir de lampe », ajustable à l'intérieur d'une luxance ou d'une lampe de Marcheur. Ce miroir permet de concentrer les rayons de lumière dans une direction précise, augmentant la portée de l'éclairage d'environ 50% (en terme de règles, l'indice d'éclairage est augmenté de 1 point). Un tel miroir peut facilement être vendu 50 lux.

Investir la tour

Avant de se lancer à l'assaut, les PJ voudront peut-être demander aux membres de la communauté condamnés à rester dans l'usine des précisions supplémentaires sur les lieux.

Ces derniers les connaissent parfaitement et aimeraient bien qu'on ne détruise pas la porte d'entrée, accessible par le couloir. Il s'agit, là encore, d'une grosse porte en bronze. Elle protège les habitants de la tour d'une éventuelle invasion de créatures de l'Obscur dans l'usine. Pour les PJ, la meilleure solution consisterait en fait à escalader la tour, à franchir son couronnement et à entrer par la trappe située au sommet. Les membres de la communauté respectent Sambor ainsi que les deux hommes qui l'accompagnent. Il faudrait éviter de les tuer, seulement les ramener à la raison...

Si les PJ décident d'enfoncer la porte de bronze, ils constatent que l'opération est très difficile et très bruyante. S'ils disposent d'explosifs, ils n'auront aucun problème pour la faire sauter. S'ils n'en ont pas, en revanche, il va leur falloir occasionner 30 points de dégâts, sachant que la porte possède l'équivalent d'une armure complète de 8 points. Inutile de préciser qu'il va falloir beaucoup de coups avant de réussir à l'enfoncer.

Si les PJ optent pour la solution la plus sage, l'escalade, ils vont devoir se montrer adroits. Faites-leur effectuer un test d'Agilité + Grimper contre un seuil variant de 3 à 5, en fonction de la méthode employée. La tour étant particulièrement lisse et abrupte, un jet raté signifie automatiquement une chute. Si la marge d'échec est strictement inférieure à 2 points, la chute n'occasionne que 8 points de dommage, et le PJ a droit à un test de Résistance pour limiter les dégâts. Si la marge d'échec est supérieure ou égale à 2, le PJ a fait une très mauvaise chute : il encaisse 12 points de dommages, mais a toujours droit à un test de Résistance. Si au moins un personnage parvient à atteindre le som-

met de la tour, il peut lancer une corde (s'il en a une) à ses compagnons, qui n'ont plus qu'à réussir un test de Force contre un seuil de 2R.

En parcourant la tour, les PJ découvrent des pièces encombrées d'une multitude de miroirs. Chaque étage possède une fonction particulière. Le rez-de-chaussée est une salle de garde. Les premier et deuxième étage font office de dortoirs où logent les membres de la communauté. Le troisième étage renferme les réserves de nourriture. Au quatrième étage, enfin, se trouvent les appartements de Sambor. Il ne s'y trouve pas au moment de l'entrée des PJ. Il s'est réfugié au premier étage, pour échapper à une nouvelle apparition de ce qu'il pense être un « démon ». Pour se défendre, Sambor ne compte que sur ses deux fidèles, aussi paniqués que lui. Tous sont victimes de leurs reflets (voir l'encadré *Les Sombres Reflets*) et offriront une résistance de principe.

Avant de confronter les PJ à Sambor et à ses fidèles, soignez l'ambiance qui règne dans la tour lors de leur exploration. Décrivez un bruit suspect dans une petite salle voisine, suivi d'un inquiétant silence. Partout, dans les escaliers mais également dans toutes les salles, la communauté a entassé des miroirs, des « disques de l'Avant » (sortes de CD-Rom réfléchissant la lumière) et d'autres objets miroitants, avant qu'ils soient réparés et vendus. Des dizaines de chandelles se reflètent dans ces miroirs créant une ambiance étrange. Parfois, les PJ se heurtent à des trompe-l'œil, de grands miroirs qu'ils avaient pris pour une entrée... Ils ont de plus en plus l'impression de se retrouver à l'intérieur d'un labyrinthe de glaces. Et puis, il y a cette curieuse sensation de présence... Ne viennent-ils pas de voir, du coin de l'œil, un mouvement dans ce miroir ? Quand ils parviennent à repérer son origine, il n'y a plus personne. Un peu plus tard, les PJ croient apercevoir une silhouette. Mais cette fois, il s'agit bien de quelqu'un : un des fidèles de Sambor panique en voyant les PJ et leur tire dessus avec son pistolet à ruego. Quel que soit le résultat de son tir, il fuit juste après pour prévenir son chef.

On s'assoit et on parle...

Une fois Sambor et les siens hors d'état de nuire (ils croient d'abord avoir affaire à des démons, mais dès qu'ils ont perdu la moitié de leur Vie, ils lâchent leurs armes et reprennent leurs esprits), les PJ et les autres membres de la communauté peuvent essayer de comprendre ce qui se passe. Les PJ ont déjà senti l'atmosphère oppressante qui règne dans la tour. Certains ont cru être suivis et apercevoir des reflets sombres et fugitifs dans des miroirs. Les membres de la communauté sont gênés mais peuvent témoigner dans le sens de Sambor : effectivement, depuis peu, il se passe des choses bizarres, certains ont des hallucinations et ne comprennent pas ce qui arrive. Un empoisonnement ? On ne sait pas vraiment. Sambor, lui, est catégorique : il affirme que des démons hantent la tour, que personne ne quittera cet endroit vivant. Sa peur est sincère car il a déjà vu son double, un reflet vague mais reconnaissable qui virevoltait autour de lui et voulait le convaincre de fuir. Sambor est persuadé qu'il ne faut pas quitter la tour sous peine d'emporter les démons avec soi.

L'hologramme

Si les PJ mènent un semblant d'enquête, celle-ci ne leur dévoile pas grand-chose dans un premier temps. Tout ce qu'ils peuvent constater, c'est qu'on ne trouve pas la moindre trace d'intrus, ni sang, ni trace de pas dans la poussière, rien.

Si les PJ continuent d'explorer la tour, décrivez néanmoins un étrange appareil à l'un d'entre eux (de préférence un Bâtitteur ou un Marcheur). De forme cylindrique, constitué de plusieurs plaques polies extrêmement brillantes, il s'agit visiblement d'un objet de l'Avant. Il a été récupéré par Sambor, qui n'a jamais cherché à le faire fonctionner. Il s'agit en réalité d'un projecteur holographique datant des années 2050. Si un PJ passe deux heures à l'étudier, faites-lui procéder à un test d'Érudition + Avant (SR 4) ou Sens + Observer (SR 5). Si le test est réussi, l'appareil se déclenche soudainement : un homme, légèrement translucide, apparaît au milieu de la pièce. Curieusement vêtu d'une tenue très brillante, il semble parler, se déplaçant de temps en temps de long en large dans la salle. On ne l'entend pas (l'appareil, miraculeusement opérationnel, a tout de même subi des avaries en trois cents ans). Une telle apparition provoquera la stupeur chez les artisans, qui en déduiront que la solution du mystère se trouve sans doute là. Peut-être l'appareil s'est-il déclenché tout seul ? Ou quelqu'un l'a mis en route par mégarde ? Bien sûr, c'est une fausse piste.

La mort frappe !

Un nouvel incident ne tarde pourtant pas à se produire. Les PJ entendent un cri, suivi d'un bruit sourd. Il semble venir de l'étage directement supérieur. En se rendant sur place, les aventuriers découvrent le cadavre d'un membre de la communauté, du sang s'écoulant de sa tempe. S'ils pensent à inspecter les lieux, les PJ découvrent du sang sur un mur. Il s'agit de celui de la victime. Pris de panique en voyant apparaître son double, le pauvre diable s'est battu contre un Sombre Reflet, croyant recevoir des coups alors qu'il se les infligeait lui-même. Il a fini par se fracasser la tête contre un mur. Même s'il n'y a aucun signe d'intrusion, les PJ peuvent tout aussi bien conclure qu'on l'a fracassé contre le mur.

Si les PJ veulent s'en aller, mettez en scène un reflet qui se matérialise devant un personnage, ricane et les persuade que la solution du problème se trouve sur place, dans la tour. Puis, le Sombre Reflet monte les escaliers... et disparaît. S'ils essayent de le suivre, les PJ atteignent le sommet de la tour et découvrent, comme par hasard, que la trappe par laquelle ils sont peut-être arrivés est toujours ouverte. Soit ils ne l'ont pas fermée soit, s'ils vous ont bien précisé qu'ils y pensaient, c'est l'un des hommes de Sambor qui l'a ouverte (« J'ai cru entendre quelque chose dehors, j'ai voulu regarder »). Nul doute que la « créature » a pu sortir par là.

Autour de la tour

Les PJ peuvent parfaitement décider de jeter un coup d'œil aux abords de l'usine, notamment s'ils pensent que le reflet s'est enfui par la trappe de la tour. En observant attentivement les alen-

tours, les PJ finissent par trouver des traces de pieds humains griffus, qui contournent un gros rocher. S'ils commencent à les suivre, confrontez les PJ à une shankréature (un Écorché, par exemple), qui leur saute dessus du haut du rocher où il s'était tapi. Tous ensemble, les PJ devraient en venir à bout. Serait-il la cause de tous les problèmes ?

Les Sombres Reflets

Ces créatures étranges n'ont pas d'existence matérielle. Elles se servent du reflet d'un miroir et de la conscience d'une victime pour exister, et se nourrissent de son énergie vitale et psychique.

La victime proche d'un miroir (à moins de 10 mètres) verra une illusion presque parfaite. Si le reflet l'attaque, la victime sera persuadée qu'elle est agressée. Si elle subit des blessures à cause du Sombre Reflet, elle s'infligera inconsciemment les mêmes blessures.

Si la victime reçoit une blessure mortelle, elle meurt d'une crise cardiaque.

Plus quelqu'un regarde un miroir contaminé, plus le Sombre Reflet perçoit le psychisme de l'observateur, et plus il devient à même de se matérialiser. Si le miroir est brisé, le Sombre Reflet ne peut plus agir, mais il pourra se réfugier dans tout autre objet miroitant situé à moins de 10 mètres.

Les Sombres Reflets peuvent se matérialiser sous la forme d'une personne réelle. Ils ont une vague notion du psychisme de leurs victimes et s'en servent pour les effrayer. Puisez le plus possible dans les actions passées de vos PJ pour faire réapparaître des ennemis qu'ils croyaient morts ou des amis disparus. À chaque fois, ces apparitions tentent soit d'effrayer les PJ, soit de les convaincre de rejoindre un stallite. À chaque fois, le but est le même : trouver un lieu où les reflets sont nombreux... et les victimes aussi.

À la fin de l'aventure, les PJ, même s'ils croient s'être débarrassés de la menace, resteront néanmoins affectés. Au cours des prochaines aventures, décrivez leur peur chaque fois qu'ils regardent un miroir : certains ne reconnaissent pas leur visage, d'autres voient des yeux qui les observent, etc. Un jour, vous pourrez matérialiser un nouveau Sombre Reflet. Faites alors perdre 1 point d'Énergie (définitif) aux personnages, puis 1 point tous les mois. La seule manière de se guérir de cette contamination consiste à se purifier auprès d'une pierre runka. Un Élu (comme L'Hermine, par exemple) pourra aider les PJ, moyennant une petite mission en faveur des Maisons, bien entendu.

La nuit, tous les reflets sont gris

Dès les premières heures de la nuit, les Sombres Reflets, désormais suffisamment imprégnés du psychisme des PJ, vont tenter de les effrayer pour qu'ils quittent l'endroit au plus vite et les emmènent dans une halte plus peuplée, voire un stallite où ils pourront contaminer des centaines de personnes.

Les manifestations se multiplient dès qu'un PJ se retrouve seul. Le reflet tente d'abord de jouer sur les souvenirs du PJ, de faire apparaître un disparu auquel le personnage tenait tout particulièrement (un compagnon d'armes tué lors de la croisade de la ville-mouvement, par exemple). De telles apparitions ressemblent généralement à une projection holographique de mauvaise qualité, mais gagnent en netteté si le souvenir est vivace et très précieux pour le PJ. Si le groupe évite soigneusement de se séparer, faites apparaître une vision commune, un personnage qu'ils connaissent tous, comme Monsieur L'Ambre, par exemple.

Le meilleur moyen de se débarrasser d'une apparition consiste bien entendu à briser tous les miroirs qui vous entourent. En revanche, et c'est le principal problème, la communauté ne verra pas d'un très bon œil qu'on détruise ainsi son

gagne-pain. Le paragraphe *Les protagonistes*, plus loin, vous présente les réactions de ses principaux membres. Les PJ devront les convaincre ou les mettre hors d'état de nuire. Masquer un miroir ne suffit pas. On peut éventuellement le casser ou le mettre dans une autre pièce. Cette dernière solution est envisageable, si les PJ y pensent : on peut rassembler tous les miroirs de la tour dans l'usine afin de limiter l'influence des Sombres Reflets.

Hantises

Lorsque les Sombres Reflets comprennent que les PJ ne se laisseront pas faire par des apparitions liées au passé, ils passent à la vitesse supérieure et jouent avec les doubles des PJ. Ils vont s'efforcer de créer un climat de méfiance et de paranoïa, en faisant croire que certains PJ sont possédés. Dès que l'un d'eux est séparé du groupe (ce qui risque d'arriver puisque les membres de la communauté sont aussi victimes des apparitions et commencent à vouloir fuir dans l'Obscur), ils se manifestent. Jouez sur la paranoïa, faites croire aux autres joueurs que l'un des personnages est possédé et ne contrôle plus ses actions. Si le joueur concerné commence à douter, c'est que vous vous en sortez bien. À ce moment-là, si les PJ craquent ou si un membre de la communauté arrive à quitter la tour, vous pouvez mettre en scène la confession de la jeune Syllda.

La confession de Syllda

Syllda est une jeune fille de 14 ans qui travaille dans l'usine. Ses parents font partie de la communauté depuis cinq ans et jusqu'aux événements récents, elle n'avait pas son pareil pour polir les miroirs et leur redonner leur éclat d'antan. Syllda a vu le liquide noir (l'archessence sombre) dans la sablière. Elle n'a rien dit, de peur que la carrière soit abandonnée et qu'avec ses parents, elle soit obligée de repartir dans l'Obscur qu'elle déteste. Elle pense que le sable est contaminé, même si elle ignore par qui et par quoi. Elle a envie de faire confiance aux PJ et leur confiera ses soupçons en mettant l'accent sur les miroirs. Elle a compris qu'il faudrait tous les détruire mais elle n'ose le suggérer car, là encore, l'usine risque d'être abandonnée. Syllda peut se révéler une arme à double tranchant. Avec elle, les PJ peuvent comprendre à quoi ils ont affaire. En revanche, s'ils envisagent de briser tous les miroirs sans considération et sans y mettre les formes (persuader Syllda, par exemple, qu'ils l'accompagneront, elle et ses parents, jusqu'au prochain stallite), la jeune fille risque de prévenir la communauté. Même si ses membres sont terrifiés par les événements de la nuit, ils n'hésiteront pas à tomber sur les PJ si ces derniers menacent les miroirs.

Les PJ peuvent fort bien se rendre dans la carrière. Suivant les indications de Syllda, ils trouveront effectivement un résidu d'archessence sombre, et donc la confirmation que les miroirs ont vraisemblablement été contaminés par la noire substance. S'ils ont du feu avec eux, les PJ pourront brûler le résidu liquide. Ce sera toujours ça de purifié !



Medielle et Syllda

Les protagonistes

● **Sambor.** Créateur de la communauté, ancien Bâisseur phénicien ayant construit les plans de l'usine, Sambor est un colosse à la barbe noire et fournie, vêtu d'un large pantalon de contremaître et d'un épais chandail noir. Depuis le début des événements, Sambor n'est plus que l'ombre de lui-même. Les yeux cernés, le teint pâle, il ne parle que des « démons qui passent dans les miroirs », des diables qui « vous observent et n'attendent que votre sommeil pour venir se nourrir de votre âme ». Sambor est facilement manipulable si les PJ ont la bonne idée de l'utiliser pour parvenir à leurs fins. En le persuadant qu'on peut exorciser la tour, il consentira à faire jouer son influence pour persuader la communauté de briser tous les miroirs et d'abandonner les lieux. En revanche, si les PJ le laissent à ses hantises, il bascule rapidement dans la folie et commence à se méfier de tout le monde avant de se barricader dans ses appartements. Si on le laisse faire, il finit par se donner la mort.

● **Les parents de Sylva, Kad Ver et Medielle.** Ils ont tous deux une trentaine d'années et sont visiblement des gens de bonne volonté. En d'autres termes, ils sont prêts à écouter les arguments des PJ et à se résoudre à détruire les miroirs, si c'est la meilleure solution. Ils sont assez influents dans la communauté, en particulier Medielle. Cette femme aux longs cheveux bruns et au visage émacié est très sensible à la sécurité de sa fille. Si elle est convaincue que le fait de demeurer dans la communauté présente un quelconque danger, elle jouera de son charisme pour convaincre les siens de quitter l'endroit au plus vite en détruisant l'usine.

● **Mafez, ancien esclave du stallite de Nâh.** Cet artisan nâhia, un grand échelas d'une trentaine d'années, a échoué dans la communauté par hasard et presque mourant. Depuis, il ne vit que pour cette liberté retrouvée et travaille d'arrache-pied pour remercier la communauté de l'avoir accueilli. C'est lui qui s'oppose le plus fermement à toute initiative visant à briser les miroirs. Il est même capable d'organiser une expulsion en règle des PJ.

La confrontation finale

À la fin de la nuit, les reflets tentent le tout pour le tout et créent des images de chaque membre de la communauté pour un affrontement en règle. Les PJ doivent donc affronter leurs « doubles », qui possèdent exactement les mêmes attributs, aptitudes, équipement, etc. En revanche, ils ne disposent d'aucun point d'Énergie, ce qui devrait aider les PJ à les vaincre. Vaincre son double ne tue pas définitivement le Sombre Reflet, mais l'affaiblit considérablement pour plusieurs mois.

Attention, même s'ils ressemblent à des « illusions », les Sombres Reflets effectuent de vrais dégâts : un reflet qui vous plante un poignard dans le cœur vous tue bel et bien.

De toute façon, les PJ seront bien obligés d'en venir à la dernière extrémité, c'est-à-dire briser tous les miroirs, ce qui fera disparaître (provisoirement) les reflets. Dans ce cas, ils auront à affronter la communauté où à la persuader qu'ils

agissent pour son bien. S'il y a un Prôneur parmi les PJ, il fera un test de Communication + Éloquence ou Empathie contre un seuil de 3. Pour les non-Prôneurs, le seuil passe à 5.

Malheureusement pour les PJ, il est impossible de tuer les Sombres Reflets. Il faudrait pour cela une pierre runka, dans le genre de la « pierre de lumière » décrite dans *La croisade de la ville-mouvement*, ou encore une purification prolongée au sein d'un stallite majeur. Si tous les miroirs sont brisés, les reflets se transposeront en « état d'hibernation » dans n'importe quel objet miroitant porté par les PJ (jusqu'à la prune d'un œil).

Dans ce cas, vous pouvez estimer que de le Sombre Reflet est en sommeil et qu'il finira par resurgir. Cela ne veut pas dire pour autant qu'au premier miroir venu, les reflets réapparaîtront, même si les PJ risquent de souffrir de phobies face à ce genre d'objets. Faibles et réduits presque à rien, les reflets peuvent sommeiller durant plusieurs années, formant une bombe à retardement que vous pourrez mettre en scène au moment opportun.

Mathieu Gaborit et Léonidas Vesperini
illustration : Stéphane Levallois

LES PNJ

Pour Dark Earth

► Sambor

Agilité 2 (Camoufler 2, Grimper 3)
Force 4 (Forcer 3, Lancer 3, Porter 4)
Hargne 2 (Agresser 2, Supporter 2)
Prestance 3 (Impressionner 3, Influencer 3)
Résistance 3 (Endurer 2)
Sens 3 (Observer 3, S'orienter 1)
Trempe 2 (Motiver 1, Résister 1, Surmonter 1)

Aptitudes

Arts Martiaux 2 (Katar 3, Pistol à ruego 2)
Communication 2 (Éloquence 2, Empathie 2, Marchandage 4)
Érudition 3 (Avant 2, Coutumes Bâisseurs 3, Marcheurs 2, Intendance 3, Lettres 1, Chaudron des Enfers 2, Nâh 1, Solaria 2)
Relations 2 (Quartiers de Phénice : Inventeurs 3, Pente 1, Écharpes Pourpres 1 ; Communauté du miroir 6)
Survie 2 (Milieux : Chaos 4, Obscur 2)
Techniques 3 (Matériaux : Métal 2, Pierre 2, Verre 3, Miroir 5 ; Énergies : Huiles 2)
Armure : Vêtements de qualité (Protection 1).
Possessions : Distillateur (indice 2), escarcelle contenant 100 lux, filtre (indice 2), gourde, portefaix, katar, objets miroitants de l'Avant (disques laser, écrans à plasma, etc.).
Vie : 13.
Énergie : 1.

► La Shankréature

Reprendre les caractéristiques de l'Écorché, p. 56 du livret 2 de *Dark Earth*. Appliquez les règles de contamination suivantes : un personnage griffé par l'Écorché a 1 chance sur 6 d'être contaminé au niveau 2 (voir *Les Marcheurs*, p. 52).

► Mafez

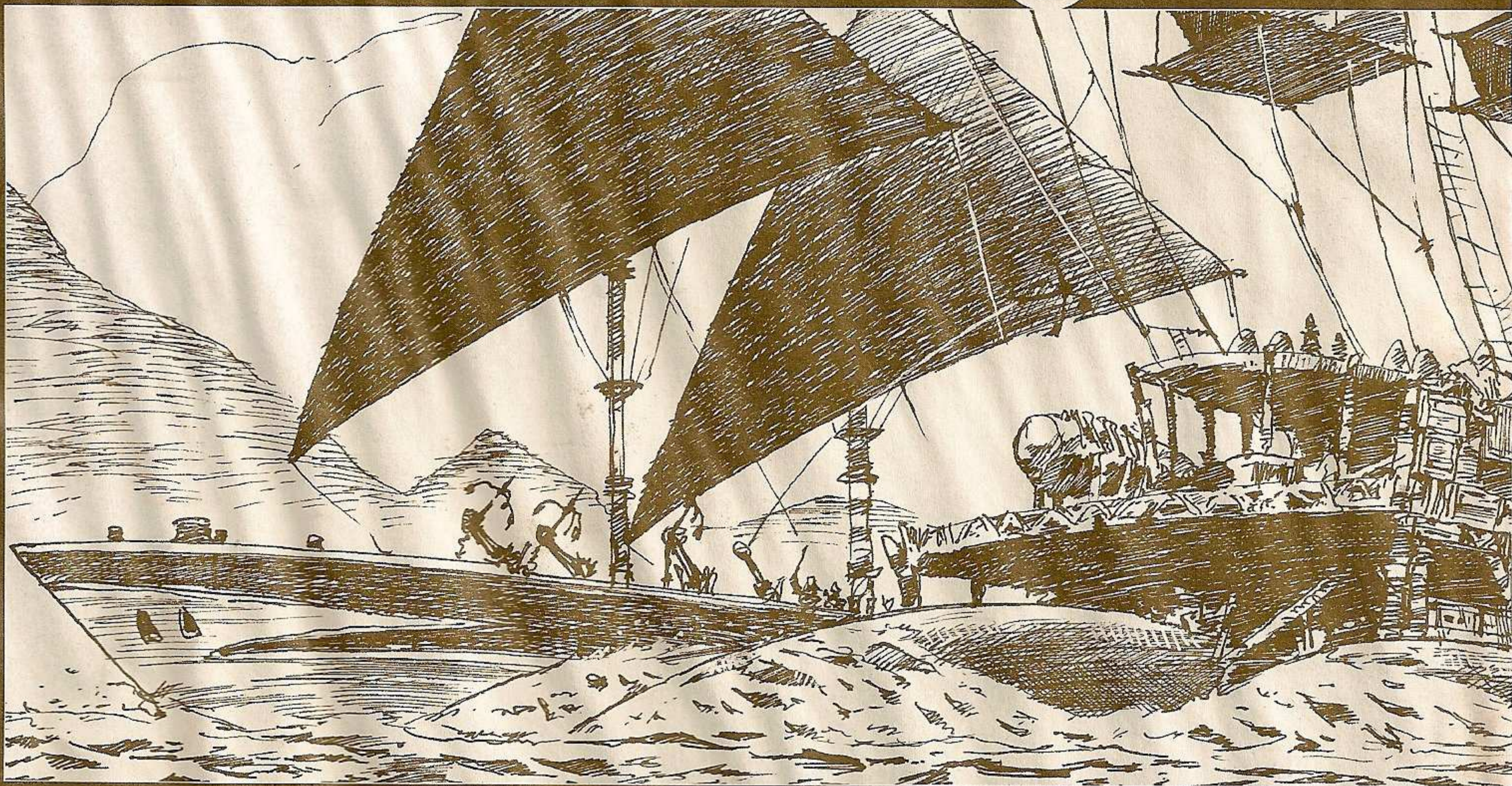
Agilité 3 (Camoufler 2, Esquiver 2)
Force 3 (Forcer 2, Porter 4)
Hargne 2 (Agresser 2, Supporter 3)
Prestance 2
Résistance 3 (Contrôler 2, Endurer 2)
Sens 2
Trempe 2
Aptitudes
Arts Martiaux 2 (Poignard 3)
Communication 2 (Baratin 2, Empathie 2, Hurle (patois nâhien) 3)
Érudition 1 (Coutumes bâtisseurs 1, marcheurs 2)
Relations 1 (Nâh : Puits d'Onyx 2 ; Communauté du miroir 3)
Survie 2 (Animaux : Insectes 2, Chacrals 2,

Héronces 2, Eben 2, Scorpios 2 ; Milieux : Chaos 1, Obscur 3)
Techniques 1 (Matériaux : Verre 2, Miroir 3)
Armure : Cuir bouilli (Protection 2).
Possessions : Poignard, escarcelle contenant 20 lux, petit miroir.
Vie : 13.
Énergie : 3.

► Membre typique de la communauté du miroir

Agilité 3 (Camoufler 1)
Force 2 (Forcer 1, Porter 2)
Hargne 2 (Agresser 1, Supporter 2)
Prestance 2
Résistance 2 (Contrôler 1, Endurer 2)
Sens 2
Trempe 2
Aptitudes
Arts Martiaux 2 (Piochard 2, Pistol à ruego 1)
Communication 2 (Baratin 1, Empathie 1, Marchandage 1, Érudition 1)
Relations 1 (Communauté du miroir 3)
Survie 2 (Animaux : Vulpes 2 ; Milieux : Chaos 2, Obscur 2)
Techniques 2 (Matériaux : Verre 2, Miroir 3)
Armure : Néant.
Possessions : Piochard, escarcelle contenant 10 lux.
Vie : 11.
Énergie : 2.





Ce scénario dans le monde de Paorn (voir notre HS 23) est destiné à des aventuriers de niveau expérimenté et un groupe de joueurs compétents, qu'ils connaissent déjà Paorn ou non.

Prologue

LA GENÈSE

Au commencement

À l'âge incertain qui vit l'apparition des premiers elfes, nains et hommes sur Paorn et Majistra, quelques Hesperys, curieux de découvrir ceux qu'ils appelaient les Seconds-Nés, quittèrent leurs plaines natales pour visiter les terres nouvellement créées par les dieux. Pour se divertir (et sans doute aussi pour satisfaire un besoin impérieux de défier leurs créateurs), plusieurs décidèrent de prendre en main la destinée des tribus qui vivaient là et de les mener sur les chemins du savoir et de la magie. C'est ainsi que sur le plateau de Paorn, un Hesperys du nom de Rog'Hon enseigna aux hommes l'usage d'une forme très simplifiée du Tarot. Pour appuyer son enseignement et pallier le peu de talent dont faisaient preuve ses élèves, il créa six talismans, six puissants focus, inspirés des arcanes majeurs du

Tarot : l'Étoile, le Trèfle, le Cœur, l'Oiseau, le Poisson et la Faux.

Fort de cette connaissance, le clan mené par Rog'Hon ne tarda pas à prendre l'ascendant sur ses rivaux. Elfes et nains se firent plus rares sur Paorn à mesure que les diverses tribus humaines se ralliaient à la bannière de Rog'Hon et étendaient les frontières de leur empire d'un bout à l'autre du plateau. Les tarologues, devenus de puissants magiciens, s'approprièrent un millénaire durant le pouvoir spirituel et matériel. Rog'Hon, sans doute lassé de ce jeu et satisfait d'avoir interféré avec la volonté des dieux, disparut et s'attela avec les siens à une autre tâche : la conquête des royaumes divins. Chacun connaît la suite de cette autre histoire...

Quand vint le déluge, les prêtres de Paorn, dont l'influence n'avait cessé de croître ces derniers siècles, accusèrent les magiciens de faire usage d'une science impie. Le Tarot, instrument d'orgueil selon eux, avait provoqué la colère des dieux et la perte des Hesperys. En quelques décennies, les tarologues furent déclarés hors-la-loi et pourchassés à travers tout Paorn. Les plus sages s'isolèrent dans les régions inhospitalières du pays. Les plus amers se regroupèrent secrètement au cœur des cités en sectes aux mœurs décadentes où ils oublièrent peu à peu leur formidable héritage. Dans le même temps, l'empire, brutalement privé du pouvoir politique que représentaient les magi-

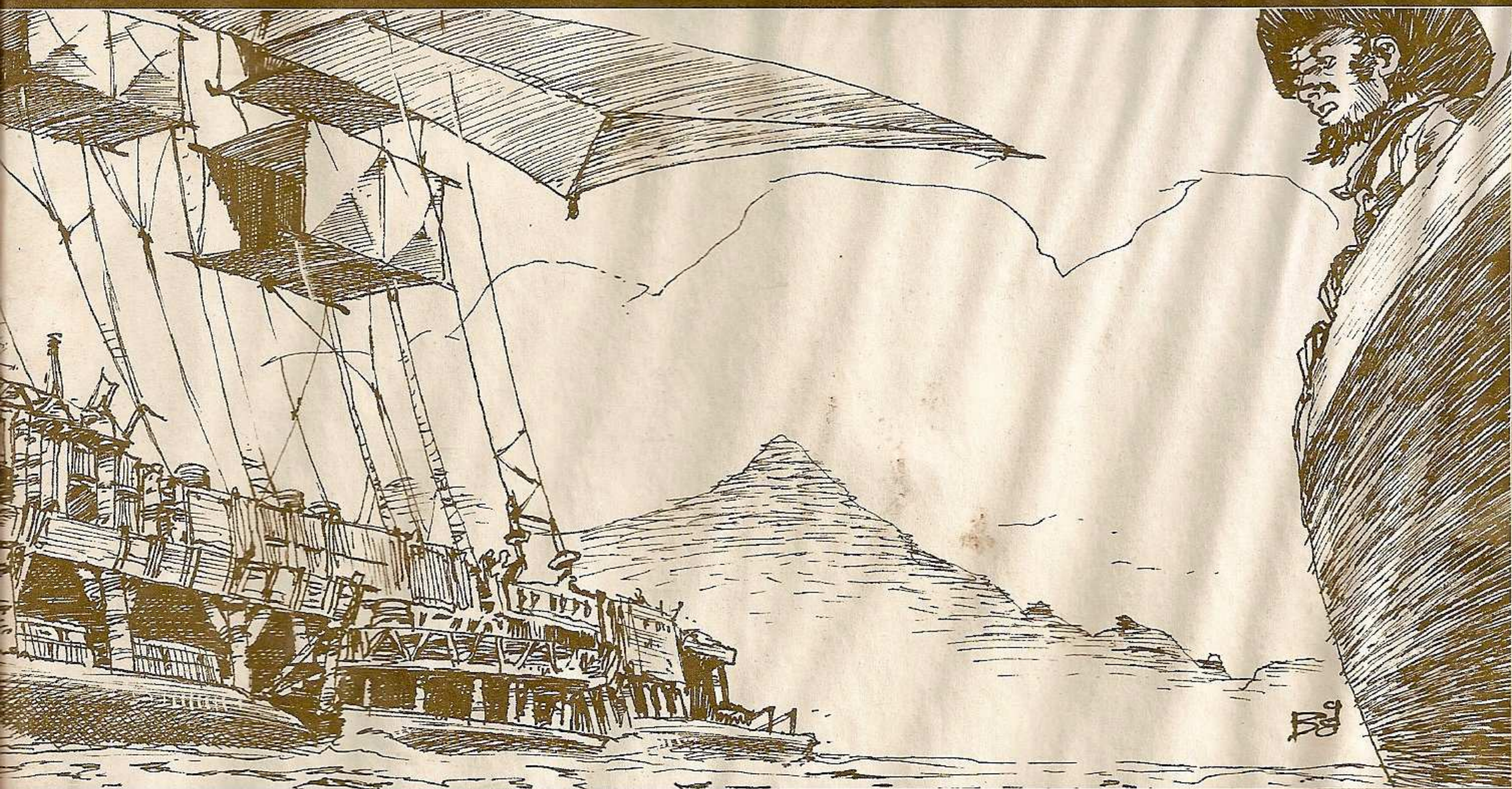
ciens, se déchira en guerres intestines et fratricides. D'innombrables provinces firent leur apparition, gouvernées par autant de prêtres et de roitelets paranoïaques et xénophobes. Les arcanes furent perdus et la grandeur de l'empire sombra dans l'oubli.

Plus près de nous

Bien plus tard, quelques figures historiques, tels Sorbhan le Terrible ou les dynastes de Bouroutch, jetèrent les fondations des quatre empires. À l'est, dans un pays sur le point de devenir la Burgonie, un homme du nom de Célius Angelin, érudit et hagiographe à la cour, se retrouva un jour en possession de deux des six arcanes de Rog'Hon. Intrigué par leur similitude en dépit de leurs origines disparates (il avait hérité la première d'un obscur grand-oncle et achetée la seconde à un marchand venu de l'ouest), Célius mena des recherches pendant plus de vingt ans et épuisa sa fortune et sa santé pour finalement découvrir trois autres arcanes. Il n'en comprit que très partiellement les origines et les fonctions et hasarda qu'ils étaient l'œuvre d'un magicien particulièrement puissant, probablement issu du mythique « proto-empire » auquel quelques rares légendes faisaient allusion.

À sa mort, son fils Ocelius se retrouva sans le sou, avec pour seul héritage les cinq arcanes.

LES DIEUX VIDES



4 à 6, lassés du mercenariat et en quête d'un idéal à défendre. Il s'adresse à un meneur de jeu. La présence d'un noble et d'un érudit digne de ce nom parmi les personnages est recommandée.

Plus matérialiste et infiniment moins scrupuleux que son père, il s'acoquina avec une petite guilde de magiciens et tira bien vite d'immenses pouvoirs des artefacts hesperys. Les activités de la guilde se firent plus louches, plus lucratives aussi, et son influence s'étendit rapidement à l'administration burgonne. Pendant plusieurs générations, les Angelin bâtirent en Burgonnie un réseau d'influence à faire pâlir d'envie la rüll, usant et abusant de l'espionnage, de la magie et de l'assassinat. Tout s'écroula pourtant quand les Burgons s'accoutumèrent à vivre entourés d'accidenteurs. Ils devinrent au moins aussi habiles à ce jeu que les Angelin eux-mêmes. L'Arcania fut fondée, les magiciens fonctionnarisés et les sorciers des Angelins impitoyablement pourchassés. Après la faillite de la maison Angelin, le dernier patriarche légua les arcanes en sa possession à ses cinq fils. Les Angelin rescapés se dispersèrent aux quatre coins de Paorn pour échapper aux dizaines d'accidenteurs lancés à leur poursuite.

De nos jours

Perredin Anglius

Perredin Anglius de Linamaz, un descendant de la maison Angelin, se trouve actuellement en possession de l'arcane du Cœur. Sa famille, réfugiée depuis plusieurs générations au royaume du Sal-

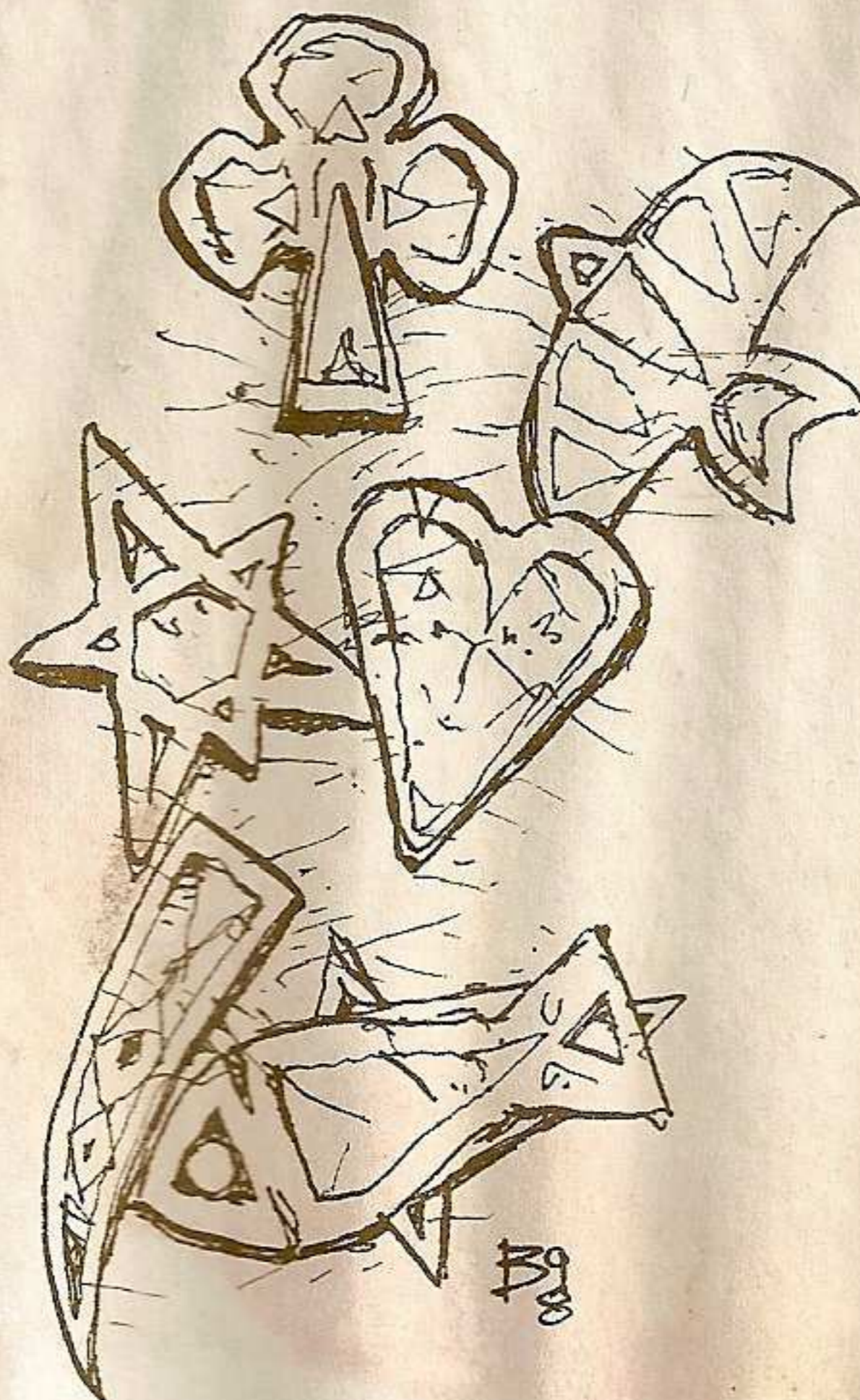
thar, n'a pas eu beaucoup de difficultés à s'habituer au climat de suspicion et d'espionnage aiguë qui y régnait avant l'Ire et la Vague bleue. Très ambitieux, Anglius a hérité de la charge de bailli de son père (une récompense du roi Drogon pour

divers « services » rendus au Salthar) mais il ne compte pas s'arrêter en si bon chemin.

Très récemment, Anglius a pris connaissance d'antiques carnets rédigés par Célius. Cette lecture a jeté un jour nouveau sur l'artefact en sa possession. Tout naturellement, le bailli projette désormais de réunir les arcanes et de restaurer le pouvoir des Angelin (en commençant, par exemple, par s'emparer du titre de chancelier). Il n'a qu'une très vague idée de ce que peuvent lui apporter les arcanes mais, avec le renouveau de la magie sur Paorn, c'est un atout qu'il n'a aucune intention de laisser à d'autres.

Ermelun le Majistride

Sur l'île de Gonn, à l'époque où Trill'Aj attirait à lui les magiciens de Paorn et Majistra pour l'aider à maintenir le maelström, un Majistride du nom d'Ermelun, passionné de cosmologie, prit connaissance de la légende de Rog'Hon. D'abord fasciné à l'idée que d'aussi puissants objets puissent encore se trouver sur les Terres très anciennes, Ermelun en vint peu à peu à reconsidérer son opinion sur les Hesperys et leur histoire. À mesure qu'il poursuivait ses réflexions et ses recherches sur la genèse, il lui apparut clairement que les profonds déséquilibres dont souffraient Paorn et Majistra trouvaient leur origine dans la démesure des ambitions hesperys et



Un personnage en possession d'un arcane est en mesure de l'utiliser pour lancer différents sortilèges. Il faut qu'il ait une idée de la nature et de la symbolique de l'objet et qu'il s'en approprie les pouvoirs, c'est-à-dire qu'il passe un certain temps à étudier ses motifs et mémoriser leurs entrelacs complexes (vous pouvez également exiger un jet de Sagesse). Chaque arcane dispose d'un nombre de charges par jour dépendant du nombre d'arcanes en possession du lanceur : 1 charge pour une arcane, 3 charges pour deux arcanes, 6 pour trois, 10 pour quatre, 15 pour cinq et enfin 21 charges pour les six arcanes réunis. Le lancement d'un sort nécessite un nombre de charges égal à son niveau. Les sorts accordés par les arcanes sont les suivants :

- **L'Oiseau** : Poussée (magicien niv.1), Cantique (prêtre niv.2), Flèche de feu (magicien niv.3), Invocation animale I (druide niv.4), Fléau d'insectes (prêtre niv.5).
- **La Faux** : Soins mineurs* (prêtre niv.1), Retardement du poison (prêtre niv.2), Catalepsie (prêtre niv.3), Soins majeurs* (prêtre niv.4), Soins ultimes* (prêtre niv.5). Les sorts marqués d'une astérisque sont réversibles.
- **Le Trèfle** : Lumière (magicien niv.1), Force (magicien niv.2), Boule de feu (magicien niv.3), Arme enchantée (magicien niv.4), Passe-muraille (magicien niv.5).
- **L'Étoile** : Détection de la magie (prêtre niv.1), Augure (prêtre niv.2), Localisation d'objets (prêtre niv.3), Divination (prêtre niv.4), Vision réelle (prêtre niv.5).
- **Le Cœur** : Sommeil (magicien niv.1), Oubli (magicien niv.2), Suggestion (magicien niv.3), Maladresse (magicien niv.4), Chaos (illusionniste niv.5).
- **Le Poisson** : Changement d'apparence (illusionniste niv.1), Image miroir (magicien niv.2), Force fantasmagorique (magicien niv.3), Effroi (magicien niv.4), Invisibilité améliorée (illusionniste niv.4), Magie des ombres (illusionniste niv.5).

Enfin, les arcanes sont surtout de puissants focus qu'un magicien ou un clerc peut utiliser pour amplifier les effets de ses sortilèges. Ces effets sont laissés à votre appréciation. N'hésitez pas à faire spectaculaire si vous avez l'impression que c'est pour le bien du scénario (Corulkhan en fournit un bon exemple lors de la scène finale).

pas seulement dans la nature capricieuse des dieux.

Quelques mois avant que ne s'effondrent les lignes thaumaturgiques assurant la pérennité de la cité du fond des eaux, Ermelun quitta les îles du Tarot et rentra à Majistra, persuadé qu'un cataclysme sans précédent se préparait et bien décidé à ne pas laisser l'histoire des Seconds-Nés malmenée une nouvelle fois par celle des Hesperys. L'Ire lui donna raison. Sur Gonn, on murmura même que le Majistrade n'était pas étranger à la catastrophe, son départ coïncidant étrangement avec les premiers dysfonctionnements des machines de Trill'Aj...

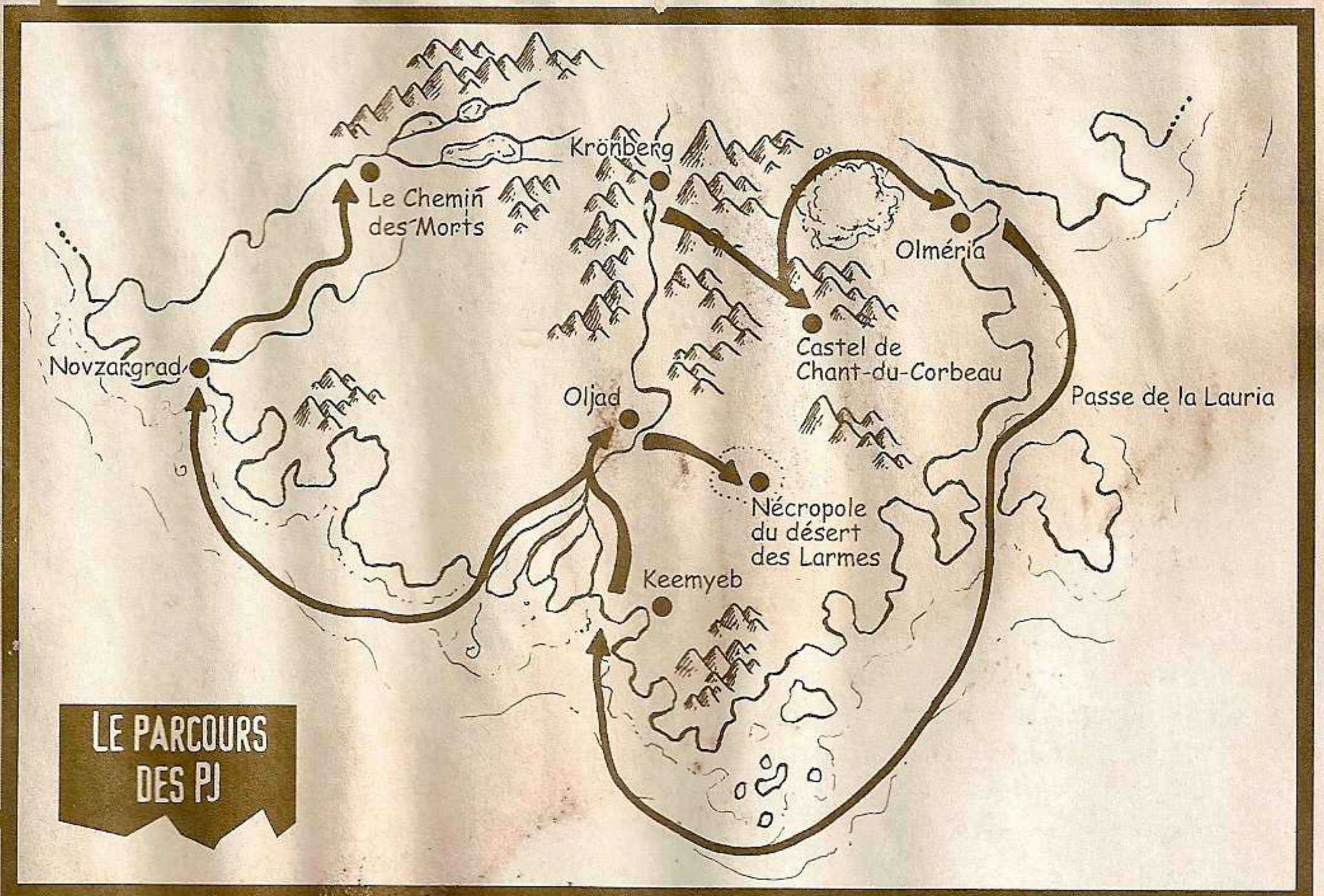
De ce jour, Ermelun mit tout en œuvre pour retrouver les arcanes. Il lui fallut quatre ans et l'aide d'un courageux capitaine de l'océan oriental pour retrouver le premier d'entre eux, le Trèfle, tombé aux mains d'un féroce pirate de la passe de la Lauria. Trois autres années de recherches lui furent nécessaires pour localiser le Cœur – en possession d'Anglius – et la Faux, perdue depuis la chute du Premier Empire. Les jugeant en sécurité, Ermelun décida de les laisser où elles se trouvaient, d'autant que ses recherches en Bourgogne avaient mis sur ses traces un investigateur de l'arcania. Après avoir chargé deux hommes de confiance de surveiller le Cœur et la Faux, le magicien s'enferma dans son laboratoire de Cansteborgh pour étudier l'arcane du Trèfle. Il en ressortit avec la conviction que Rog'Hon n'était pas le seul maître d'œuvre des arcanes. Les dieux eux-mêmes, pour une raison qu'il ne pouvait entrevoir, avaient pris part à leur création, probablement à l'insu de l'Hesperyd : loin d'avoir contrarié les projets des dieux, Rog'Hon avait servi leurs intérêts (voir ci-après pour connaître toute la vérité sur ces objets). Aux yeux d'Ermelun, les arcanes apparurent dès lors comme les instruments du destin, des objets de grand pouvoir dont l'usage même, au-delà de ses effets immédiats, influait depuis toujours sur l'histoire des Seconds-Nés : d'abord utilisés à des fins égoïstes par le Premier Empire, ils avaient provoqué sa chute et favorisé le déséquilibre magique entre Paorn et Majistra.

Dissimulés ensuite, leur disparition avait marqué l'émergence des quatre empires et frappé d'immobilisme les civilisations occidentales. Ermelun est aujourd'hui convaincu que celui qui s'emparera des arcanes marquera l'âge qui s'annonce d'une empreinte indélébile. Et il a fermement l'intention d'empêcher qu'elles tombent entre de mauvaises mains.

Corulkhan

Il se trouve qu'un autre Majistrade s'intéresse depuis longtemps aux arcanes. Corulkhan est magicien lui aussi, et pas des plus recommandables puisqu'il exerce l'art interdit de la nécromancie. Bien connu des lormages de Cansteborgh, sa vilénie et sa morbidité ne sont plus à démontrer. Peu avant l'Ire, il a jugé bon de se faire oublier un temps en se réfugiant sur l'île de Gonn. Dissimulé sous les traits d'un simple enchanteur, il s'est intéressé aux travaux d'Ermelun. Le nécromancien n'a pas manqué de noter que l'arcane de la Faux lui permettrait probablement d'étendre ses pouvoirs de manière considérable. Corulkhan a quitté l'île à la suite d'Ermelun et s'est installé en République Palana, d'où il a mené ses propres recherches en toute tranquillité.

Contrairement à ce qu'on est en droit de penser, Corulkhan ne recherche pas la Faux pour sa seule puissance, mais parce qu'il entretient le secret espoir que l'artefact lui permettra de réaliser un « miracle » : ramener à la vie sa femme, morte il y a plus de vingt ans, emportée au matin de sa vie par un mal contre lequel médecins et magiciens ne purent rien. Le jeune Corulkhan en conçut un chagrin immense et c'est ainsi qu'il s'engagea sur le chemin ô combien corrompueur de la nécromancie, persuadé d'y trouver un moyen de ramener sa femme d'entre les morts. Au cours de ses recherches, il a avisé une très ancienne légende tsovranienne faisant mention d'un Chemin des Morts, au plus profond des terres du Grand Nord. Persuadé qu'il s'agit d'une porte vers les enfers, il ne lui manque plus que la Faux pour l'ouvrir et y retrouver sa bien-aimée.



LE PARCOURS
DES PJ



Destin et pouvoir des six arcanes

Comme le soupçonnent Ermelun et Corulkhan, les arcanes sont bien plus que de simples objets magiques. Quand ils furent forgés par Rog'Hon, les dieux, déjà passablement exaspérés par les turpitudes des Hesperys, virent d'un très mauvais œil qu'ils s'amusent ainsi avec leurs créations. D'abord tentés de détruire les arcanes, ils se ravisèrent quand ils constatèrent que l'expérience semblait profitable aux Seconds-Nés. Partout, les tribus menées par Rog'Hon et les siens essaient, s'étendaient et prospéraient, appréciant la beauté du monde et s'initiant aux arts et à la connaissance. Ce début prometteur encouragea les dieux à enrichir les arcanes d'une parcelle de leur pouvoir, d'un simple souffle dont ils ne mesureraient pas encore toutes les conséquences. Car dès lors, quiconque manipulait les arcanes influait inconsciemment sur le monde et les civilisations, les teintant subtilement de bien ou de mal, de loi ou de chaos, selon la nature de ses actions. Les dieux ne comprirent leur erreur que plus tard, quand les tribus les plus puissantes commencèrent à s'entre-déchirer pour la possession des artefacts. La violence et l'orgueil, canalisées et multipliées par la puissance des artefacts, s'étendirent rapidement au reste du monde. Nul dieu ne put intervenir car l'étincelle divine qu'ils avaient insufflé aux arcanes avait fait de ces objets leurs égaux, des « divinités » mécaniques sans âme ni conscience. Les six artefacts restèrent donc sur les Terres très anciennes.

Acte I

LE SALTHAR

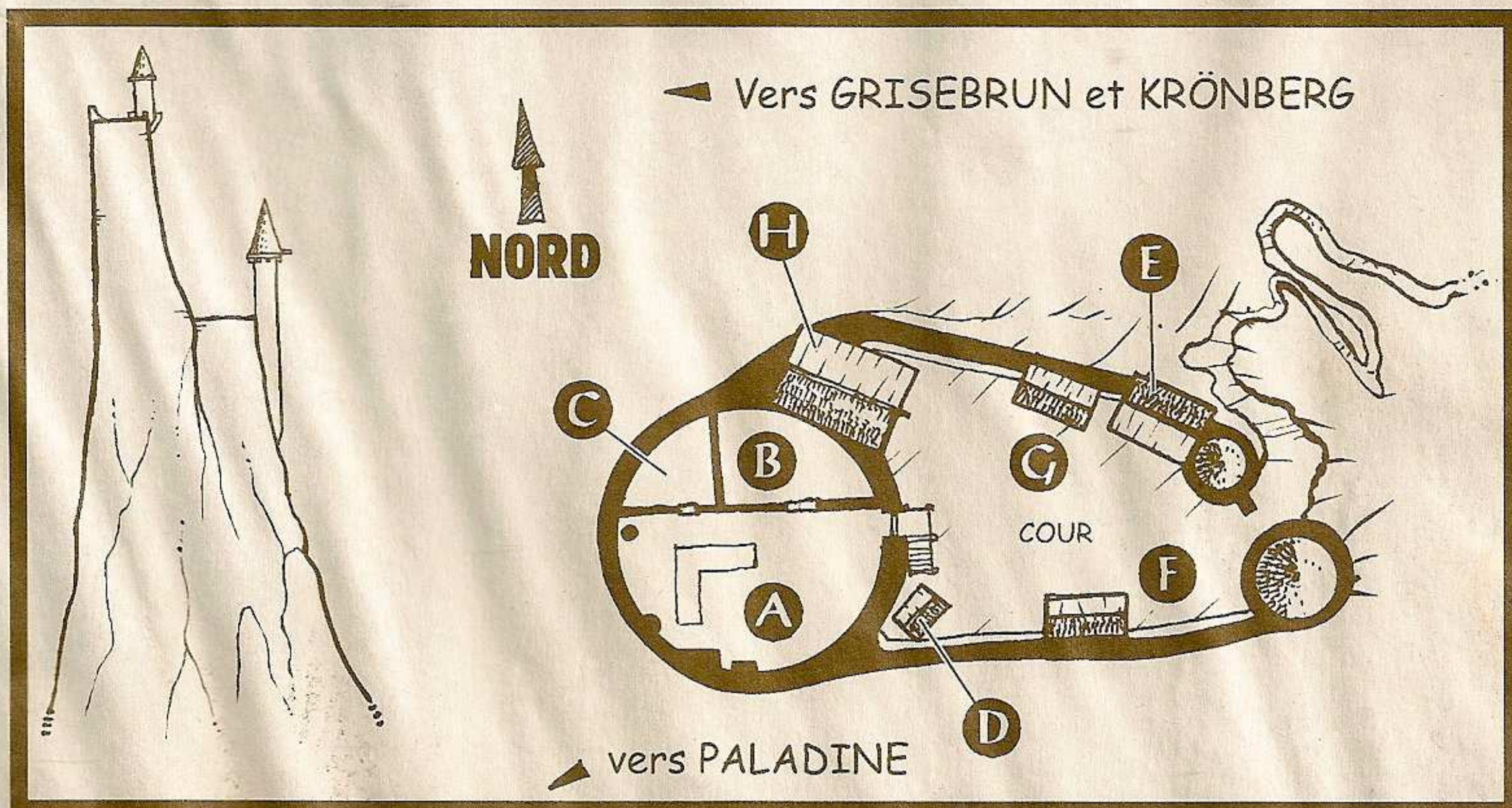
Au « Géant bancal »

Krönberg, un soir d'hiver. Les personnages, de préférence originaires du Salthar ou d'un autre des quatre empires de Paorn, se connaissent depuis quelque temps déjà. Sans doute ont-ils participé ensemble à l'un ou l'autre des événements extraordinaires survenus sur les Terres très anciennes depuis une dizaine d'années. Tranquillement attablés dans l'alcôve la plus confortable de la taverne du *Géant bancal*, au cœur de la ville basse, le quartier populaire de Krönberg, ils aperçoivent une vieille connaissance, Horbel le Roux, qui vient de pénétrer avec fracas dans l'établissement. Horbel est un vétéran de la guerre des Laves, un géant à l'œil bleu et à la chevelure encore roussie par les cauchemars qu'il a affrontés au Pays Noir. Empoisonné par le soufre qu'il respira des semaines durant, il a abandonné le métier des armes pour celui « d'agent de placement ». Il est aujourd'hui connu de tous les aventuriers saltharites et se charge, contre une commission rondelette, de mettre en contact les mercenaires et leurs employeurs. Il s'assure tou-

jours de la relative honnêteté des missions qu'il propose. À ce titre, il a la réputation d'être très peu surveillé par les espions du roi Drogon, ce qui en fait l'intermédiaire idéal pour qui veut être discret. Avisant nos héros, Horbel s'assied à leur table et leur annonce sans plus de palabres qu'il vient d'être contacté par un homme important pour une mission qui s'annonce difficile, mais lucrative. « J'espère que les voyages ne vous effraient pas, conclut-il, car je crois bien que le bonhomme compte vous entraîner par monts et par vaux. » Si les personnages sont intéressés, ils doivent se rendre la nuit suivante au cimetière populaire de Krönberg, où on leur donnera leurs instructions. Comme toujours, ce genre d'introduction fonctionne bien mieux si les personnages ont déjà travaillé avec Horbel, l'idéal étant de leur avoir fait jouer un premier scénario où le vieux guerrier aura servi d'intermédiaire. À l'heure dite, les personnages se retrouvent au milieu des tombes. La brume qui noie habituellement la ville basse y est plus dense encore que de coutume. Un homme de stature moyenne, tout de noir vêtu et ostensiblement armé, s'approche et leur fait signe de le suivre. Il les conduit à travers le Labyrinthe jusqu'au quartier lacustre où les attend un deuxième homme et un frêle esquif. L'embarcation quitte très discrètement le port de Krönberg et accoste une demi-heure plus tard sur la berge occidentale du lac de Kruth. Des montures sont mises à disposition des personnages et les emmènent jusqu'à une tour en ruine dominant une crique discrète où ballote un petit voilier. Anglius les attend au rez-de-chaussée, escorté d'une demi-douzaine de spadassins.

LE CASTEL DE CHANT-DU-CORBEAU

- A - Grande salle.
- B - Cuisines.
- C - Salle de garde et armurerie.
- D - Maison de Balbek.
- E - Barbacane.
- F - Baraquement des mercenaires du Rittmark.
- G - Baraquement des soldats du castel.
- H - Maison des serviteurs.



C'est un homme d'une trentaine d'années, grand et d'allure monacale, au visage très marqué. Il se présente rapidement et n'a clairement pas de temps à perdre : « Mon nom est Perredin Anglius, bailli du Linamaz septentrional. J'ai ici en ma possession un objet (il sort d'une gibecière l'arcane du Cœur, un petit médaillon en argent) qui appartient à ma famille depuis de très nombreuses générations. J'ai toutes les raisons de croire qu'il en existe quatre autres, probablement dispersés au moment où les miens quittèrent la Burgonie. (les personnages sont en droit de tiquer mais le bailli ne leur laisse pas la possibilité de l'interrompre). Je souhaite que ces objets me reviennent. Je crois savoir qu'une autre branche de ma famille est susceptible de posséder l'un d'eux. Il s'agit du baron d'Angevin, dont la seigneurie s'étend au sud du Haut Melkiar. » S'ils l'interrogent, le bailli peut encore leur apporter les précisions suivantes.

- Sa famille, appelée autrefois les Angelin, a quitté la Burgonie depuis une vingtaine de générations. Anglius ne tient surtout pas à ce que cette information s'ébruite (même si les relations entre le Salthar et la Burgonie se sont nettement améliorées depuis la Vague bleue, c'est typiquement le genre de secret qui permettrait de faire pression sur lui). À ce titre, même s'il n'est pas regardant sur les méthodes employées par les personnages, il souhaite un minimum de remous autour de cette affaire.

- Ses espions lui ont rapporté que d'autres personnes s'intéressent, sinon aux arcanes, tout au moins à sa famille. Depuis deux ans, plusieurs individus se sont présentés aux portes de la bibliothèque généalogique impériale d'Olméria et ont demandé l'accès aux archives concernant les Angelin (ce sont bien sûr Ermelun, Corulkhan ou leurs agents). Pour autant qu'il le sache, l'entrée leur a été refusée.

- Interrogé sur les circonstances de la fuite des Angelin, Anglius reste très évasif. Il se contente de parler de vendetta et raconte aux personnages comment son ancêtre partagea les arcanes entre ses cinq fils.

- Il souhaite retrouver les arcanes pour des raisons... sentimentales. C'est une manière polie de dire que les personnages n'ont pas à le savoir. Au

besoin, il leur rappelle que Horbel propose habituellement des hommes qui savent ne pas trop poser de questions.

Il va de soi qu'Anglius offre de récompenser plus que largement les personnages. Il commence par leur verser une confortable avance (à votre convenance) et leur en promet autant pour chaque arcane qu'ils lui rapporteront.

La confiance règne...

Un homme d'influence tel que Perredin Anglius ne peut décemment laisser une demi-douzaine d'aventuriers crapahuter en Salthar et Burgonie avec en poche son plus lourd secret et le moyen de mettre la main sur cinq puissants artefacts. Il a donc engagé plusieurs autres mercenaires en les chargeant de surveiller les faits et gestes des personnages, et d'intervenir s'ils devaient le trahir ou commettre une trop lourde erreur.

- **Arnolfon** est le chef de la bande. C'est un petit homme chauve et bedonnant d'une quarantaine d'années, plutôt vif d'esprit et sans l'ombre d'un scrupule. Son physique quelconque peut tromper les personnages, mais il est capable de prodigieuses prouesses acrobatiques. Il est susceptible de trahir son employeur le moment venu.

- **Gûrl** est un demi-ogre qu'Arnolfon utilise habituellement pour couvrir ses arrières. Ses deux mètres cinquante et ses deux cents kilos lui interdisent de participer directement aux opérations qui exigent de la discrétion. Il voyage souvent à part du groupe, pour ne pas attirer l'attention. Il est trop stupide pour penser à ses propres intérêts.

- **Qzatl du Pays Noir** est un spadassin d'origine yinhanthi, au teint sombre et à la mine farouche. Peu causant, bon archer et très habile au maniement de l'épée, il est le garde du corps d'Arnolfon. Sa loyauté est indéfectible.

- **Belfor l'Aristocrate** est le seul véritable lettré du groupe. Maître du déguisement, il possède quelques sorts d'illusionnisme. Il n'a surtout pas son pareil pour se fondre dans n'importe quelle foule, de la plus populaire à la plus guindée. En cas de gros problème, il n'hésite pas à abandonner ses compagnons à leur sort.

- **Bronnheel** a récemment rejoint la bande. C'est un homme d'une trentaine d'années, plutôt sédui-

sant : cheveux clairs, regard noir et profond... Il parle avec un accent indéfinissable. Ses compagnons se méfient encore de lui, avec raison puisqu'il n'est autre que l'homme de confiance chargé par Ermelun de veiller sur l'arcane du Cœur. Ayant eu vent qu'Anglius engageait des aventuriers, il est parvenu à se faire accepter par Arnolfon peu de temps avant que le mercenaire n'accepte la mission du bailli. Bronnheel ne sait encore que peu de choses sur les personnages, sinon qu'ils doivent retrouver plusieurs objets pour le compte du bailli. Nul besoin d'être devin pour comprendre qu'il s'agit des arcanes... Bronnheel peut communiquer à distance avec Ermelun, actuellement à Cansteborgh, grâce à ce qui ressemble à un petit tambourin. L'objet enchanté lui permet, une fois par jour, de tenir une conversation d'une dizaine de minutes avec le Majistride. Il l'a d'ores et déjà averti de ce qui se passe à Krönberg.

Les cinq mercenaires vont s'efforcer de suivre les personnages où qu'ils aillent, discrètement mais sans plus. Si nécessaire, Arnolfon dépêche Bronnheel auprès d'Anglius pour recevoir des instructions ou tenir le bailli au courant des progrès des personnages. Si ces derniers s'aperçoivent qu'ils sont suivis, Arnolfon ne s'en émeut pas particulièrement et continue de les surveiller sans plus chercher à se dissimuler. S'ils provoquent une confrontation directe, le mercenaire fait tout pour l'éviter. Au pire, il leur explique qui l'a engagé et les enjoint à continuer leur mission comme si de rien n'était : « Vous deviez bien vous douter que messire Anglius ne vous laisserait pas la bride sur le cou ? Non ? Vous êtes d'une naïveté confondante... »

Les barons d'Angevin

Le domaine des Angevin constitue une première étape idéale pour les personnages (et c'est de toute façon le seul indice dont ils disposent au début du scénario). Les Angevin sont effectivement une autre branche des Angelin. Réfugiés au Salthar depuis quatre siècles après des fortunes diverses, ils n'ont pas bénéficié des mêmes occasions de faire fortune que les Anglius et se sont davantage intégrés au milieu rural du royaume. La

baronnie des Angevin s'étend d'ouest en est, en bordure de la Reipublica Palana. Le voyage depuis Krönberg à travers le relief tourmenté du Salthar n'est pas de tout repos, d'autant qu'il faut composer avec les épouvantables conditions climatiques de l'hiver saltharite. Rendez leur progression aussi difficile que possible : engelures, congères, chutes de pierres, loups affamés... Comble de malchance, à l'approche du col du Miskal, les voyageurs réalisent avec horreur que le relais où ils comptaient passer la nuit a été enseveli sous une gigantesque avalanche. Transis de froid, il leur faut d'urgence trouver un abri pour la nuit, par exemple en disputant sa tanière à un ours en pleine hibernation...

Le castel de Chant-du-Corbeau

Le castel de Chant-du-Corbeau est une incroyable forteresse, bâtie jadis avec l'aide des meilleurs architectes nains. Elle semble avoir été sculptée d'une seule pièce à partir d'un pic acéré du Haut Melkiar. Les seules pierres apparentes sont celles des dépendances, de construction plus récente, qui parsèment sa cour intérieure. Aucun faubourg ne s'étend au pied des remparts. Ses habitants disposent de tout le nécessaire pour vivre de manière autonome et soutenir un siège de plusieurs mois. Le plus proche village, Grisebrun, blotti au fond d'une vallée dominée par le mont Melk, est à une bonne demi-journée de marche. Un tiers de la garnison du castel est formée de mercenaires du Rittmark, «gracieusement alloués» par le roi Drogon pour protéger la frontière.

Se faire inviter au castel n'a rien d'aisé, d'autant que messire Royan, le capitaine des mercenaires, est un brin paranoïaque. Aux personnages de trouver une histoire suffisamment solide pour justifier de leur présence au Haut Melkiar et obtenir l'hospitalité. Rappelons que la situation du bailliage, tiraillé entre son passé burgon, l'administration de l'occupant saltharite et l'attrait que représente la Reipublica Palana, en fait un véritable nid d'espions.

Le mauvais temps sera cette fois l'allié des personnages, puisqu'une terrible tempête vient de se lever et leur donne une bonne raison pour s'attarder quelques jours dans la forteresse. Quant à Arnolfon et sa bande, ils n'ont d'autre choix que de se replier à Grisebrun, lieu de passage obligé pour quiconque quitte le castel en direction du Salthar. Gûrl, que le froid incommode à peine, est envoyé surveiller la route qui mène à Paladine, à tout hasard.

Pénétrant dans la grande salle du donjon à l'heure du dîner, les personnages remarqueront sans doute les armoiries de la baronnie : d'azur au poisson d'argent. Sur l'écu qui trône fièrement au-dessus de la cheminée, le poisson est un large bijou ressemblant beaucoup à celui que leur a montré Anglius...

La situation

Les personnages sont rapidement mis au courant de la situation de la baronnie par Anselme, un commis zélé et bavard qui travaille aux cuisines. Depuis deux mois environ, messire Elmor, l'actuel

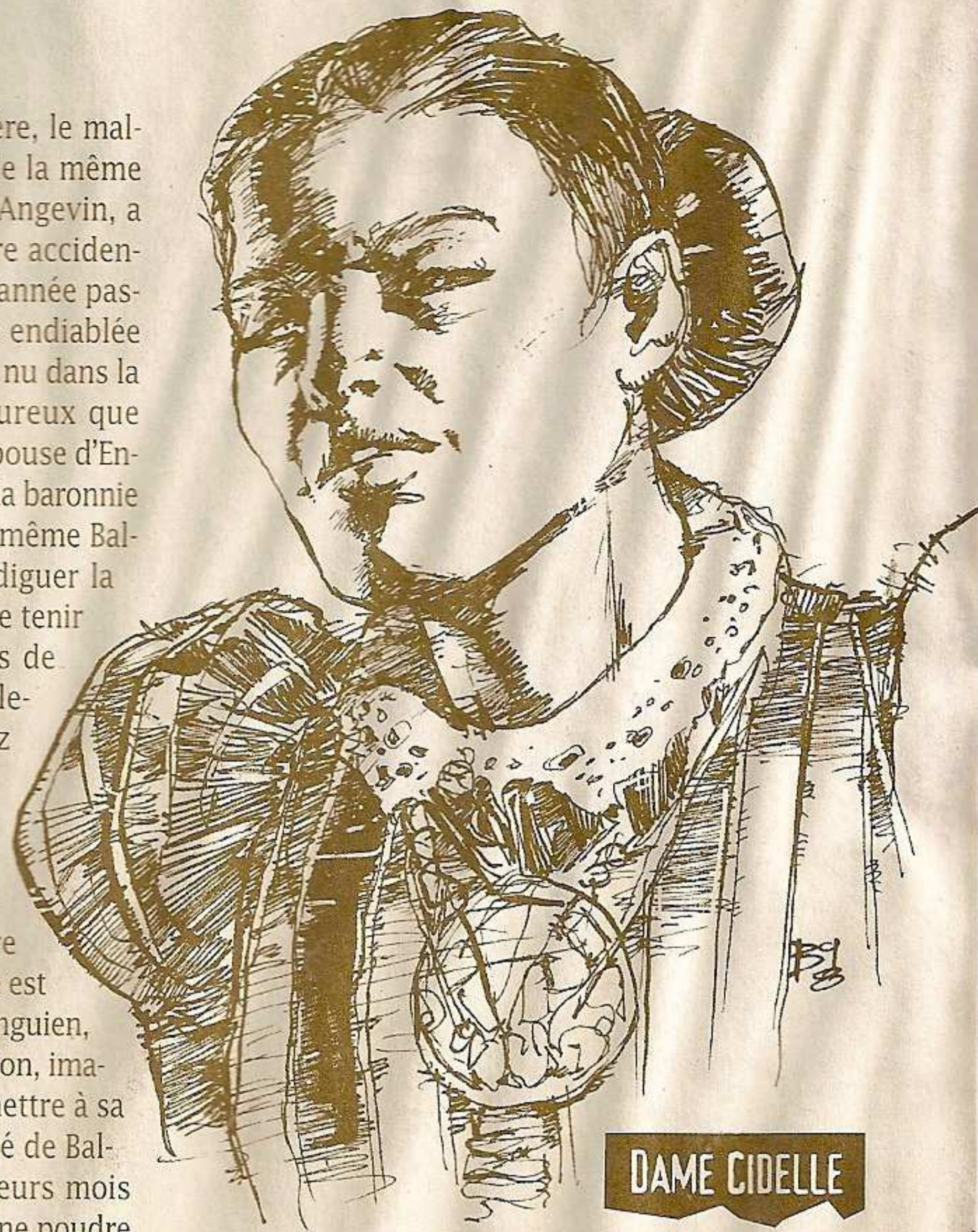
baron, a pris la place de son demi-frère, le malheureux Demios. Ce dernier, frappé de la même folie que son défunt père, Enguien d'Angevin, a manqué à plusieurs reprises de mettre accidentellement fin à ses jours au cours de l'année passée. «On l'a trouvé dansant une gigue endiablée sur les créneaux du donjon ou courant nu dans la forêt par un hiver encore plus rigoureux que celui-ci!» Dame Cidelle, la deuxième épouse d'Enguien, a décidé d'assurer la gérance de la baronnie jusqu'à la guérison de Demios. Hélas, même Balbek, l'alchimiste du castel, n'a pu endiguer la folie du baron ! Il a fallu se résoudre à le tenir constamment enfermé, tant ses crises de démence devenaient fréquentes. Finalement, avec l'assentiment du bailli Bovetz du Haut Melkiar, Demios a été destitué et remplacé par son demi-frère. La vérité est subtilement différente. S'il est vrai qu'Enguien souffrait d'accès de folie (il battit à mort sa première femme, la mère de Demios), son fils aîné est parfaitement sain d'esprit. À la mort d'Enguien, dame Cidelle, femme de tête et d'ambition, imagina faire passer Demios pour fou et mettre à sa place son propre fils. Avec la complicité de Balbek, elle lui administra pendant plusieurs mois une drogue nélorienne rare et subtile, une poudre qui bouleverse les sens et contraint la victime à adopter un comportement étrange, voire suicidaire. Dame Cidelle n'eut aucun mal à orchestrer la suite des événements, avec d'autant plus de facilité que Demios était connu pour se laisser courtiser par la Reipublica Palana (d'où la présence des mercenaires du Rittmark). Le bailli du Haut Melkiar sauta sur l'occasion de se débarrasser d'un gêneur.

Les habitants

● **Dame Cidelle** est une femme d'une quarantaine d'années, grande, brune et osseuse. Elle traite son entourage avec mépris et froideur, à l'exception de son fils et du capitaine Royan (ou toute autre autorité saltharite). Elle cherche désormais un moyen de se débarrasser définitivement de Demios, car elle craint qu'il ne finisse par trouver des partisans au sein du castel. Prête à tout, elle envisage de l'empoisonner mais se heurte pour le moment au refus de Balbek. Elle fait également surveiller Meldhite, la sœur jumelle de Demios. Bien évidemment, elle ne laissera pas les personnages lui mettre des bâtons dans les roues.

● **Le baron Elmor** est un jeune homme de vingt ans, mince, plutôt séduisant. Violent, colérique et fantasque, c'est un chevalier médiocre et un meneur d'homme exécutable. Depuis deux mois, il mène une vie orgiaque, se lève à midi, boit trop et exerce son droit de cuissage plus souvent qu'à son tour... L'autorité dont il se trouve brusquement investi lui monte visiblement à la tête. Rapidement, il apparaît évident aux personnages que c'est en lui que couve la folie d'Enguien. Il est secrètement amoureux de Meldhite, sa demi-sœur, et déteste Royan, qui ne cesse selon lui de bafouer son autorité avec ses mercenaires arrogants.

● **Meldhite**, la sœur jumelle de Demios, est la seule au château qui semble encore se soucier du sort de l'ancien baron. C'est une très belle jeune femme d'un peu plus de vingt ans, blonde, au



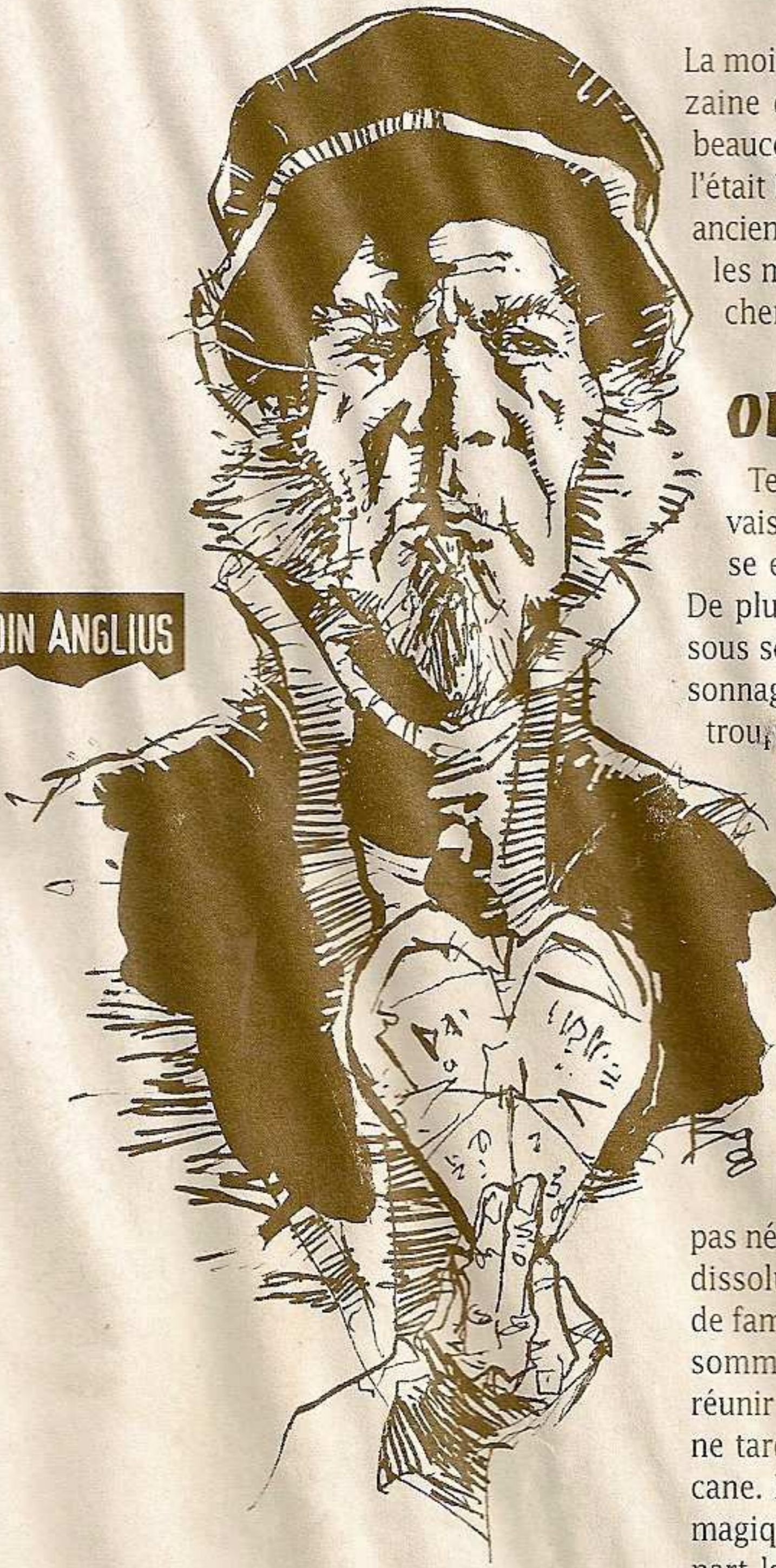
DAME CIDELLE

teint diaphane et aux grands yeux bleus. Elle a obtenu de sa marâtre le droit de rendre visite chaque jour au «fol», relégué dans une chambre froide et sinistre au fin fond du castel.

● **Balbek** est un vieillard chauve et édenté, peu soigné de sa personne. Médecin, alchimiste et herboriste, il était autrefois l'objet des railleries constantes du baron Enguien et parfois la victime de ses accès de fureur. Balbek s'est laissé entraîner dans cette sinistre histoire par dame Cidelle, qui a su jouer de son ressentiment et l'a persuadé que Demios ne lui portait pas plus de considération que son père avant lui. Aujourd'hui, l'alchimiste regrette et refuse de concocter le poison que lui demande sa complice. Il est terrorisé à l'idée d'être découvert.

● **Messire Royan**, le capitaine des mercenaires du Rittmark, est un solide gaillard blond et barbu. Officier de l'armée régulière du Salthar, il mène tant bien que mal les soldats placés sous ses ordres. Sa principale préoccupation est la frontière, qu'il imagine infestée d'espions et de contrebandiers. Il suspecte plusieurs villages d'avoir partie liée avec la Reipublica Palana et de préparer une invasion. La destitution de Demios l'a soulagé d'un grand poids, tant il craignait que le baron ne complotât quelque chose.

● **Olvin**, le barde du castel, est bel et bien un espion de Paladine. La trentaine empâtée, des cheveux grisonnants, il a plutôt tendance à se la couler douce et prend plus à cœur son rôle d'amuseur que celui d'agent de renseignement. D'ailleurs, depuis la Vague bleue, la Reipublica s'intéresse un peu moins au Haut Melkiar et préfère se concentrer sur ses activités commerciales. Olvin sert principalement à éviter que les patrouilles de messire Royan ne tombent malencontreusement sur une cargaison sensible passant la frontière. Il n'est pour rien dans l'histoire qui nous occupe, mais qui sait si les personnages n'iront pas lui chercher des poux dans la tête ?



● **Le baron Demios** est bel et bien prisonnier depuis près de deux mois, avec pour tout réconfort les visites quotidiennes de sa sœur. Passé une période de doute, pendant laquelle il s'est demandé s'il n'était pas réellement fou, il a repoussé cette idée et crié son innocence, accusant le nouveau baron de félonie sans que personne ne prête foi à ses dires. Pour entretenir les apparences, dame Cidelle continue de le droguer. Demios l'a compris et refuse désormais de s'alimenter, se contentant de pain et d'eau et des quelques victuailles que sa sœur parvient à lui apporter de temps à autre. Maigre et affaibli, il n'en reste pas moins farouchement déterminé à reconquérir sa baronnie. L'arrivée inopinée des personnages est pour lui une occasion inespérée.

● **Les serviteurs**, pour la plupart, regrettent la destitution de Demios, même si les plus anciens se souviennent de la terreur sous laquelle vivait le castel du temps de son père et craignent que le fils ne suive le même chemin. Aujourd'hui, au vu du comportement d'Elmor, quelques-uns sont prêts à prendre des risques pour permettre le retour du baron légitime (Anselme, Guiblas le forgeron et quelques autres). En revanche, Ofeline et Pernelle, les dames de compagnie de Cidelle et de Meldhite, sont entièrement dévouée à la châtelaine.

● **La soldatesque** est clairement divisée en trois camps. Les soldats de messire Royan, bien que mercenaires, lui sont fidèles et suivront ses ordres en toutes circonstances. Ils sont une vingtaine, tous vétérans de nombreuses batailles.

La moitié de la garnison régulière, soit une quinzaine d'hommes, est plutôt favorable à Elmor, beaucoup moins à cheval sur la discipline que ne l'était Demios. L'autre moitié, composée des plus anciens au castel, considère d'un très mauvais œil les mœurs du nouveau baron ou lui sont franchement hostiles.

Obtenir l'arcane

Tenter de dérober l'arcane est une très mauvaise idée. Le castel est une véritable forteresse et une effroyable tempête souffle dehors. De plus, Royan ne supportera pas qu'on vienne sous son nez commettre pareil forfait. Si les personnages réussissent, il lancera la moitié de ses troupes à leur poursuite. Depuis bientôt un an que ses mercenaires patrouillent le Haut Melkiar, ils connaissent bien les montagnes. Qui plus est, les chemins praticables en cette saison ne sont pas légion. Bref, il est très peu probable que nos héros leur échappent.

Les personnages, s'ils sont honnêtes et d'humeur commerçante, auront peut-être l'idée d'acheter l'arcane : « Alors, euh... voilà, je collectionne les bijoux représentant des poissons et... » Elmor, qui n'est pas né de la dernière pluie en dépit de ses mœurs dissolues, tentera de savoir pourquoi cet objet de famille les intéresse avant d'en demander une somme absolument exorbitante, impossible à réunir même pour un bailli... Bien évidemment, il ne tardera pas à s'intéresser de plus près à l'arcane. Peu intelligent et dépourvu de tout talent magique, il ne pourra pas en faire grand-chose, à part la garder féroce et compliquer considérablement la tâche des personnages.

Au secours de Demios

Dès leur arrivée, les personnages ne manqueront pas de remarquer le désespoir qui assaille la malheureuse Meldhite. S'ils prennent la peine de lui parler (et à condition que les oreilles de dame Pernelle ne traînent pas à proximité), la jeune femme ne tarde pas à se confier : « Croyez-moi messires, j'ai la conviction que l'on a contraint mon pauvre frère à se livrer aux actes insensés dont on vous a fait le récit... On l'aura envoûté ou pire, je ne sais ! Pour l'heure, il ne sert à rien qu'il crie son innocence car personne ne l'écoute plus ici. » Le lendemain, sur les instructions de Demios à qui elle vient de rendre visite, elle demande l'aide des personnages et lance des accusations plus précises : « Dame Cidelle a toujours souhaité voir son fils diriger la baronnie en lieu et place de Demios. Je ne sais jusqu'où elle est prête à aller, mais je crains désormais pour la vie de mon frère. Je n'ai personne d'autre vers qui me tourner dans cette citadelle sordide... Je vous conjure de me prêter assistance... »

Si les personnages en font la demande, Meldhite peut s'arranger pour leur faire rencontrer son frère en soudoyant le garde à l'entrée de sa chambre (sans trop de mal : le vieux Rubert, en faction ce jour-là, n'est pas au nombre des partisans d'Elmor et a toujours eu un faible pour la jeune femme). Demios est allongé sur son lit, blanc comme un linge et enfiévré, réchauffé par le feu

d'une petite cheminée. À leur approche, il toussé violemment avant de les accueillir d'un pâle sourire. Pendant la dizaine de minutes que dure l'entretien, le baron répond du mieux qu'il peut à leurs questions. « J'ai acquis la certitude que la nourriture qu'on me sert ici est droguée. Depuis deux semaines que je la jette par la meurtrière, je n'ai eu à souffrir d'aucune de mes prétendues crises de folie... Par la Dame Grise, voyez où j'en suis réduit ! Il me faut me laisser mourir de faim pour conserver ma dignité et ne pas faire le jeu de cette harpie et de l'immondice qu'elle a engendré ! Mais avec votre aide messires, les choses peuvent encore changer. Vous devez vous assurer d'un nombre suffisant de partisans au sein du castel et démasquer les comploteurs. Je saurai vous récompenser justement, j'en fais le serment. »

Ce qui peut se passer

Puisqu'il a été question de drogue, le premier suspect des personnages devrait être Balbek. Tant

LES PNJ DE L'ACTE I

Pour AD&D

▶ Arnolfon

Voleur niv. 6; AL CN; Dextérité 16; CA 7; PV 24; Dégâts 1-4 (dague).

▶ Gûrl

Demi-ogre; guerrier niv. 6; Force 20; AL CN; CA 7 (cuir clouté); PV 40; 2 attaques; Dégâts 1-8 (+6) (hache d'armes).

▶ Qzatl du Pays Noir

Guerrier niv. 4; AL N; CA 5 (cuir et Dextérité 17); PV 20; Dégâts 1-8 (épée longue).

▶ Belfor l'Aristocrate

Illusionniste niv. 2; voleur niv. 3; AL CN; CA 8; PV 18; Dégâts 1-4 (dague).
Sorts : Changement d'apparence, Mur de brouillard.

▶ Bronnheel

Guerrier niv. 4; AL CB; CA 6 (cuir clouté); PV 22; Dégâts 2-8 (épée large).

▶ Messire Royan, le capitaine des mercenaires

Guerrier niv. 7; AL LN; CA 5 (cotte de mailles); PV 50; Dégâts 1-10 (espadon).

▶ Les mercenaires du Rittmark

Guerriers niv.4; AL LN; CA 4 (cotte de mailles et bouclier); PV 25; Dégâts 2-8 (épée bâtarde).

▶ Les soldats de Chant-du-Corbeau

Guerriers niv.3; AL LN; CA 6 (cuir clouté et bouclier); PV 15; Dégâts 1-8 (hache d'armes).

qu'ils restent courtois et se contentent de sous-entendus pour tenter de lui tirer les vers du nez, le vieil homme, visiblement de plus en plus mal à l'aise, ne révèle rien : « Heu, non, je ne connais aucune pharmacopée qui puisse provoquer la folie chez un homme... Pardonnez-moi, mais pourquoi cette question ? » Qu'ils le menacent tant soit peu ou l'accusent nommément d'avoir drogué le baron et l'alchimiste s'effondre, en larmes, appelant sur lui la malédiction des dieux. Au final, il accepte de raconter toute l'histoire. En le rudoyant encore un peu, il est prêt à témoigner contre dame Cidelle.

Les personnages ont intérêt à agir avec célérité et à protéger leur témoin. Dame Cidelle est rapidement mise au courant de leurs investigations. S'ils sont maladroits, elle apprendra peut-être qu'ils ont rendu visite à Demios. Au moindre soupçon, elle tente de soustraire l'alchimiste à leurs questions et l'envoie à Grisebrun malgré la tempête, prétextant que plusieurs villageois sont tombés gravement malades et requièrent ses bons soins. Il est probable qu'on ne le revoie pas : les deux soldats qui l'accompagnent reçoivent des instructions en ce sens. Les personnages peuvent encore le sauver d'un regrettable accident et l'interroger s'ils le suivent jusqu'au village.

Si les personnages sont particulièrement rapides et décident de lancer des accusations publiques sitôt qu'ils obtiennent les aveux de l'alchimiste, dame Cidelle les accuse à son tour d'être des espions de la República Palana : « Je soupçonnais depuis longtemps le rebouteux d'espionner pour le compte de Paladine. C'en est la preuve, lui et ces aventuriers espèrent plonger le castel dans le chaos en laissant à sa tête un homme qui n'a plus toute sa raison ! » Messire Royan prend bien sûr les choses très à cœur et accorde naturellement sa confiance à dame Cidelle plutôt qu'aux personnages. Ils doivent s'attendre à des questions plus précises sur les raisons de leur présence au Haut Melkiar et risquent le cachot. À eux de ne pas se laisser démonter.

La meilleure solution pour que l'accusation porte ses fruits est de suivre les recommandations de Demios en s'assurant d'un maximum d'alliés. Pour commencer, ils doivent faire le tri parmi les soldats de la garnison. Anselme est un intermédiaire tout trouvé, très au courant des opinions de chacun. Quelques soldats, dont le vieux Rubert, se chargent ensuite de faire passer le mot parmi leurs camarades restés fidèles à l'ancien baron. Au total, une quinzaine de soldats acceptent de soutenir les personnages le cas échéant. Dans un second temps, les personnages seraient bien inspirés de s'entretenir seuls à seul avec Royan pour le préparer à ce qui va suivre. Le capitaine est un homme intègre, et même s'il se félicite de la destitution de Demios, il prend très au sérieux les accusations des personnages, particulièrement s'ils se rencontrent en dehors de la présence de dame Cidelle. Il peut par exemple accepter de rencontrer le baron ou entendre le récit de Balbek. Si les personnages envisagent une solution armée – ce à quoi les poussent Rubert et quelques autres – ils ont encore plus intérêt à très bien se préparer. S'ils doivent combattre, ce sera à un contre deux (en comptant les mercenaires du Rittmark ; si Royan est de leur côté, il n'y a aucune raison pour que le combat ait lieu). Par ailleurs, s'ils se

sont déjà aperçus qu'Arnolfon et sa clique les suivent depuis Krönberg et se doutent qu'ils travaillent également pour Anglius, ils peuvent toujours leur demander de leur prêter main-forte.

Dénouement

Si tout se passe bien, Royan prend l'affaire en main et décide de faire mander un représentant du bailli Bovetz pour démêler cet imbroglio. Les personnages se voient interdire de sortir du castel tant qu'il n'est pas arrivé, soit une bonne semaine. Balbek est mis en lieu sûr, le baron Elmor et sa mère discrètement surveillés tandis que l'état de santé de Demios s'améliore notablement. La tension est grande au castel et les deux clercs envoyés par le bailli sont accueillis avec soulagement. Il s'ensuit une rapide enquête au cours de laquelle les personnages ne devraient pas avoir trop de mal à faire la preuve du complot ourdi par dame Cidelle et son fils. Tous deux sont emmenés pour être jugés à Krönberg et les personnages sont chaleureusement remerciés par Demios et sa sœur. Remerciés et récompensés comme il se doit : « Justement baron, il me plairait de conserver un souvenir de cette aventure. Oserais-je vous demander ce bijou qui orne votre blason ? » Demios sera surpris et ne cachera pas sa peine de se séparer d'un bien de famille, mais devant l'insistance des personnages, il finit par céder, non sans leur poser quelques questions.

En cas d'affrontement et à supposer que les personnages l'emportent sur la garnison du castel et les mercenaires, le baron Demios se retrouve dans une situation infiniment plus délicate, puisqu'il va devoir tôt ou tard rendre des comptes au Salthar. Si Balbek est toujours en vie, le baron

pourra toujours faire la preuve de la machination dont il a été la victime, mais il lui sera plus difficile de justifier autant de morts... Peut-être Olvin osera-t-il lui proposer la protection de la República Palana ?

Si le combat tourne en la défaveur des personnages, il leur reste une chance de s'emparer de l'arcane en profitant de la confusion. Après la bataille, Royan ne pourra envoyer plus de quatre hommes à leur poursuite, ce qui leur laisse de bonnes chances de s'échapper.

Acte II

LA BURGONNIE

Le voyage

À présent qu'ils sont parvenus à s'emparer de l'arcane du Poisson, les personnages n'ont a priori pas d'autre possibilité que de se rendre en Bourgogne avec l'espoir d'y glaner quelques précieux indices sur le destin des Angelin et des arcanes. La bibliothèque impériale d'Olméria est en effet réputée pour contenir un nombre incroyable de documents sur les grandes familles bourgonnes. Venant du Haut Melkiar, le voyage jusqu'à Olméria dure un peu moins de quatre semaines, à condition de disposer de chevaux pour la deuxième partie du trajet. La traversée des montagnes





GÛRL LE DEMI-OGRE

est un peu moins cauchemardesque qu'à l'aller, les conditions météorologiques allant plutôt en s'améliorant. Remontant vers le nord, les personnages finissent par rejoindre la route des caravanes où ils peuvent se joindre à plusieurs négociants en route pour Olméria. Arnolphon en profite pour envoyer Belfor, déguisé en marchand, les surveiller de plus près et essayer de connaître leurs intentions. Les personnages abandonnent bientôt les chemins escarpés du Salthar pour une route agréable longeant la forêt de Baomwalth, avant de pénétrer en Burgonnie. Le contraste est grand entre la province du Verbleau et les terres sauvages et glaciales qu'ils viennent de quitter : la température ne descend plus en dessous de 0°, les auberges sont fréquentes et bien tenues (si l'on fait abstraction de la morgue des tenanciers). Les voyageurs traversent enfin Astrapur, la cité de l'acier, avant de descendre vers Olméria. À l'horizon se dessinent bientôt les remparts de l'extraordinaire capitale impériale, dont le marbre est si blanc que la neige alentour en devient grise...

La bibliothèque de la Sagesse antique

En Burgonnie, la généalogie s'est élevée au rang d'art majeur. À ce titre, une section importante de la bibliothèque de la Sagesse antique, dans le quartier des écoles, est toute entière dévolue à l'histoire des plus prestigieuses familles de l'empire. Cette section de la bibliothèque n'est accessible qu'aux clercs généalogistes et à la noblesse burgonne. Avant la Vague bleue, les informations qu'elle contenait étaient susceptibles de provoquer des accidents en série, pour peu qu'elles tombent entre de mauvaises mains et donnent des idées à quelque nobliau s'apercevant de sa

lointaine parenté avec l'empereur. Les choses ont un peu changé depuis, mais Fordor XXIV ne tient pas encore à ouvrir ses portes au public. Elle reste donc surveillée par la garde impériale.

Les PNJ qui suivent esquissent quelques solutions pour pénétrer à l'intérieur de la bibliothèque :

- **Ogüe** est un écrivain public que l'on rencontre souvent autour de l'université d'Ogdapol. Bien connu du milieu étudiant (il rédige les devoirs des retardataires), c'est un petit homme sec et sans âge, au front haut et à la vue basse. Anciennement clerc généalogiste, il a perdu sa charge suite à une regrettable erreur qui entraîna le décès d'un membre influent de la famille des Viojelles. « Mais honnêtement messires, comment aurais-je pu savoir que la petite-nièce du cousin par alliance du marquis avait fauté avec le garçon d'écurie ? » Il connaît bien la bibliothèque, et pour cause, il y a passé l'essentiel de sa vie. Il ne voit guère de moyen de s'y introduire, mais il lui plairait bien d'y retourner faire un tour. Il peut également leur raconter dans les grandes lignes l'histoire des Angelin (mais rien à propos des arcanes bien évidemment).

- **Naëlle d'Esterlid** est un accidenteur reconverti en détective comme beaucoup de ses collègues. Elle reçoit ses clients dans une minuscule échoppe coincée entre deux entrepôts des docks des armateurs olmériens (l'édit anti-accident fait que ses visiteurs s'y sentent à l'abri). C'est une femme d'une trentaine d'années, plutôt mignonne, coquette et joviale. Rien n'indique qu'elle ait jamais exercé le métier de tueuse assermentée... Les personnages peuvent l'engager pour les aider à mener leur enquête sur les Angelin. Naëlle connaît énormément de monde à Olméria, et beaucoup de gens lui doivent de menus services. Utilisez-la pour sortir les personnages d'une impasse ou leur éviter de commettre une trop grosse erreur. Si Naëlle les accompagne en ville, elle ne tardera pas à se rendre compte qu'ils sont suivis par Arnolphon et ses comparses.

- Venu des comtés francs, **Drô** est un ingénieur nain établi à Olméria avec quelques-uns de ses compatriotes pour les besoins de plusieurs chantiers commandés par l'empereur et sous-traités à sa petite entreprise de bâtiment. Il travaille actuellement au ravalement de la façade de la bibliothèque de la Sagesse antique, assisté de quelques ouvriers humains. Les personnages ne pourront manquer de remarquer l'impressionnant dispositif de poulies, d'ascenseurs et de passerelles qui encerclent l'aile ouest de l'édifice, celle-là même qui abrite la section généalogie. Éminemment corrompible à condition d'y mettre le prix et les formès, Drô accepte de les aider à s'introduire discrètement dans la bibliothèque pendant quelques heures, du moment qu'ils ne commettent pas de vol et ne le compromettent pas. Il faudra d'abord qu'ils se renseignent auprès d'Ogüe sur l'emplacement précis de la section généalogie et que Drô fasse déplacer quelques échafaudages. Ils devront également trouver un moyen de ne pas être dérangés pendant qu'ils mènent leurs recherches. Avec les travaux et le bruit occasionné, les visiteurs sont plus rares ces derniers temps. Depuis l'échafaudage, il est possible d'avoir une vue imprenable sur la galerie qui mène à la salle de lecture.

- Si les personnages ont les moyens de se mêler à l'aristocratie burgonne et se rendent, par exemple, aux *Salons du dieu Difas*, dans le quartier du palais du gouverneur, ils peuvent aviser **la marquise de Landréamont**, une charmante quadrigénaire, héritière de la très conséquente fortune de son défunt mari (« Écrasé par une armoire burgonne, peut-on imaginer plus ridicule accident ? ») et connue pour ses insatiables « appétits ». Un personnage hâbleur et habitué au grand monde peut sans trop de mal s'attirer ses faveurs. La marquise l'emmènera alors à d'innombrables fêtes et réceptions et lui fera connaître les nobles et les bourgeois les plus en vue d'Olméria. Si le personnage fait bonne figure, la marquise lui ouvrira son lit pour quelques nuits et acceptera de l'accompagner à la bibliothèque, pour peu qu'il lui serve une fable à peu près cohérente.

Explication de texte

La section généalogie se trouve au deuxième étage de la bibliothèque. Elle est constituée de deux pièces. La salle de lecture, par laquelle on entre, est meublée de longues tables de bois exotique et éclairée par deux larges fenêtres faciles à crocheter. Sur un mur, une sculpture peinte, œuvre collective de l'Académie des Beaux-arts et de l'Architecture, représente l'arbre généalogique de l'empereur Fordor XXIV (soigneusement trafiqué en fonction des besoins politiques de Sa Majesté, bien entendu). Les quatre gardes impériaux qui font le pied de grue dans le couloir ont pour consigne de ne pas y entrer, sauf incident. La bibliothèque proprement dite est toute en longueur, sans aucune autre ouverture que la petite porte qui mène à la salle de lecture. L'éclairage est assuré par d'étranges pierres luminescentes. Le plafond s'élève à une hauteur vertigineuse et les murs sont entièrement couverts de parchemins et d'épais opuscules. Il faut réussir un jet difficile d'Intelligence pour s'y retrouver parmi les étagères encombrées (assortis de quelques jets de Dextérité si les personnages se sont introduits clandestinement). Chaque jet correspond à une heure de recherche. Le personnage découvre alors un livre ancien, écrit par un anonyme peu de temps après que les Angelin aient quitté la Burgonnie. Il relate leur histoire, détaille leurs activités illégales et donne l'emplacement de leur castel à Olméria. Plus intéressant sans doute, il fait clairement mention de leur utilisation fréquente de la magie et suggère que la création de l'arcania n'est pas sans rapport avec ces pratiques. Enfin, détail mineur mais qui peut avoir son importance, le livre précise que le cinquième fils du dernier patriarche des Angelin est mort plusieurs années avant l'exode de sa famille... Il faut réussir un autre jet d'Intelligence pour obtenir un condensé de ces informations (même périodicité que le premier). Si Ogüe est présent, il ne lui faut pas plus d'une heure pour tout trouver, recherche et lecture comprises.

La crypte des Angelin

L'ancienne demeure des Angelin se trouve à l'intérieur des fortifications, dans le quartier chic de la capitale, au beau milieu des propriétés de deux riches familles olmériennes. Le castel des

Angelin est considéré aujourd'hui comme la frontière entre les deux jardins qu'aucun mur ne sépare. Une végétation dense a poussé tout autour et nul ne s'y rend jamais, l'endroit ayant la réputation d'être hanté.

En fait de castel, c'est une véritable ruine que découvrent les personnages, un manoir burgon typique éventré par un énorme chêne et envahi par les ronces. Il ne subsiste plus rien des étages et la demeure a visiblement été pillée de tout ce qu'elle pouvait contenir d'intéressant. Dans l'arrière-cour, près d'une fontaine brisée, une grille de fer forgé subsiste encore. Il n'est guère difficile d'en forcer la serrure. Elle mène à la crypte où se faisaient inhumer les Angelin. Les escaliers sont encombrés de décombres. Les dernières marches s'enfoncent dans une eau saumâtre où flottent des débris végétaux amenés par le vent. À la lueur de leurs torches, les personnages peuvent apercevoir plusieurs dizaines de caveaux. Il ne leur faut pas longtemps pour découvrir celui du dernier patriarche et de son cinquième fils. Dans cette dernière, un squelette encore vêtu de riches atours serre dans ses doigts l'arcane de l'Oiseau... Alors que le bruit sourd provoqué par la chute du couvercle résonne encore dans la crypte, une silhouette fantomatique surgit du tombeau et tente d'êtreindre le personnage le plus proche. Il s'agit du dernier patriarche, retenu en ces lieux sous la forme d'une âme en peine par la magie de l'arcane.

Une fois le combat terminé, à peine les personnages mettent-ils le nez dehors qu'Arnolfon et ses complices les encerclent, l'arme au clair. À moins que les personnages n'aient pris des précautions particulières, les mercenaires les ont suivis jusqu'au castel dans le but avoué de s'emparer de l'arcane. Arnolfon s'avance vers eux, exhibant ses dents gâtées en un sourire narquois : « Je viens de décider que la paye que nous verse le bailli est trop mince pour être ainsi promenés de Salthar en Burgonnie. Je vous saurai gré de me remettre l'objet. Je suis certain qu'en m'adressant aux bonnes personnes, il me... nous garantira des gains plus immédiats et substantiels. » Le combat est inévitable. Gûrl et Qzatl sont des adversaires redoutables : si les personnages ne sont pas des foudres de guerre, ils risquent de se trouver en mauvaise posture. Au plus fort de la mêlée, quand tout semble perdu, Bronnheel, qui s'est tenu à l'écart jusqu'alors, s'attaque brusquement au demi-ogre et le précipite au bas de l'escalier d'un coup d'épaulé. Avec son aide, les personnages viennent finalement à bout des soudards. Arnolfon et Belfor s'enfuient si on leur en laisse l'occasion. N'hésitez pas à les faire réapparaître plus tard dans l'aventure... Si les personnages ont pris soin de ne pas être suivis depuis leur arrivée à Olméria et sont parvenus à semer Arnolfon, Bronnheel, seul, les contacte quelques jours plus tard à leur auberge.

Les révélations de Bronnheel

Les personnages exigeront sans doute des explications immédiates. Bronnheel calme les esprits du mieux qu'il peut : « Je travaille pour un mage

étranger, Ermelun de Majistra, qui s'intéresse aux arcanes pour des raisons bien différentes de celles de messire Anglius. Mais avant toute chose, il me faut vous faire un court récit de l'origine de ces objets et de leurs véritables pouvoirs. Toutefois, ne serions-nous pas mieux ailleurs qu'ici pour en discuter ? » Plus tard, assis devant quelques liqueurs, Bronnheel leur fait un résumé de l'histoire des arcanes, passant rapidement sur la genèse pour bien insister sur l'usage qu'en firent les Angelin. Il leur explique ensuite du mieux qu'il peut la nature des arcanes (voir le paragraphe *Destin et pouvoir des six arcanes*), avec forcément moins de brio que ne le ferait Ermelun. « Je pense que vous serez d'accord avec moi pour dire que pareils artefacts ne peuvent tomber entre n'importe quelles mains. Bien sûr, vous ne savez rien de messire Ermelun, mais je puis vous assurer que ses intentions sont louables et qu'il n'a d'autre souci en tête que d'éviter que de nouveaux cataclysmes ne viennent endeuiller les quatre empires. Une fois les arcanes en sa possession, il les détruira probablement ou les dissimulera en quelque lieu inaccessible. » Si les personnages posent des questions sur les raisons qui poussent Bronnheel à leur faire maintenant ces confidences : « Ermelun fait voile actuellement pour Olméria. Pour ce qu'il m'en a dit, une autre arcane, dissimulée quelque part en Althusia, menace d'être révélée. Il m'a chargé de vous recruter pour l'accompagner à Oljad... »

Et si... les personnages refusent ?

Il est vrai qu'ils ont déjà pris un engagement vis-à-vis du bailli du Linamaz. Toutefois, au regard des antécédents des Angelin, ils sont en droit de penser que réunir sur ses ordres les six arcanes n'est pas la meilleure chose à faire. Par ailleurs, ils n'ont guère d'autres indices pour trouver les autres artefacts, alors que le Majistrade semble connaître la localisation d'au moins un d'entre

eux. Rien ne les empêche d'accepter l'offre du magicien dans un premier temps... S'ils s'obstinent à refuser, Bronnheel leur demande d'attendre l'arrivée d'Ermelun qui pourra leur faire un récit plus détaillé des événements et peut-être les convaincre.

Acte III

C'EST UN CURIEUX TROIS-MÂTS...

Faenimore Araken

Deux semaines plus tard, une agitation inhabituelle règne sur le port. Depuis le matin, des dizaines de curieux se pressent sur les quais pour observer un navire étranger extraordinaire venu mouiller dans la rade au cours de la nuit. Chacun y va de son hypothèse sur l'origine du mystérieux vaisseau. Un très vieux marin, qui brava l'océan oriental du temps du maelström, affirme en marmonnant qu'il emprunte une partie de son architecture aux mystérieux elfes des mers. De fait, le vaisseau tient davantage du trimaran que de la nef traditionnelle, et d'étonnants cerfs-volants, cinquante mètres au-dessus de son pont, font office de voile. En réalité, le *Coureur azuréen* - c'est son nom - appartient à un capitaine majistrade, Faenimore Araken. Enfant, Faenimore fut victime d'un terrible naufrage au large des royaumes-aigles et ne dut son salut qu'à une cité flottante sirinne en perdition dans les parages. Les elfes des mers le gardèrent plusieurs années à leurs côtés, lui enseignant l'art de la navigation et les secrets de leur architecture navale. De retour à Majistra, le jeune Faenimore se languit très vite de la vie océane et s'engagea comme mousse sur le premier navire en partance. Il y fit rapidement ses preuves, jusqu'à devenir second puis capitaine. Devenu riche, il fit construire le *Coureur azuréen* et, déçu par les hommes pour des raisons trop longues à expliquer ici, se fit la promesse de ne jamais plus mettre le pied sur la terre ferme.

Faenimore et Ermelun se connaissent depuis fort longtemps, probablement depuis l'époque où le magicien résidait sur l'île de Gonn. Les deux hommes sont liés par une amitié solide et se sont l'un et l'autre sauvé la vie en de nombreuses circonstances. Il y a quatre ans, c'est Faenimore et son bâtiment qui permirent au magicien de s'emparer de l'arcane du Trèfle (nous aurons l'occasion d'y revenir).

À bord du « Coureur azuréen »

À la nuit tombée, plusieurs membres de l'équipage du *Coureur azuréen* se présentent à l'auberge des personnages et leur demandent de les accompagner. Bronnheel se joint à eux. Une fois



BROONHEEL

à bord, les personnages ont tout loisir de découvrir les nombreuses étrangetés du navire : des méduses translucides, enfermées dans des bo-caux emplis d'eau de mer, jettent une pâle lueur sur les visages des marins endormis ; une serre abrite un jardin hydroponique où poussent fruits et légumes en abondance ; près de la barre, un instrument complexe en mouvement perpétuel semble suivre la course des étoiles... Faenimore les reçoit dans sa cabine privée, richement décorée d'objets hétéroclites. Il débouche une bouteille de liqueur de sang-tambour pour les accueillir et les invite à s'asseoir d'une voix profonde aux accents étranges. C'est un homme de grande taille, solidement charpenté, aux traits forts accentués par son crâne rasé. Il porte une chemise de coton ample, identique à celle de son équipage, et une large boucle d'oreille en argent. À ses côtés se tient un vieil homme au port altier, habillé d'un long manteau gris. Ses cheveux blancs, encore drus, sont réunis en une longue natte cerclée de plusieurs anneaux. Ses yeux, clairs et perçants comme s'ils pouvaient voir au-delà des choses, ne laissent aucun doute sur sa grande intelligence. L'arcane du Trèfle pend à son cou... Ermelun, car c'est bien lui, étreint chaleureusement Bronnheel avant de se tourner vers les personnages. Si ces derniers ont émis quelques réserves quant à leur engagement auprès du magicien, le moment est venu de balayer leurs doutes. Ermelun doit leur apparaître comme un homme bon, bien plus concerné par la sauvegarde de Paorn que par ses intérêts personnels. Il reprend et précise le récit que leur a fait Bronnheel, insistant sur le rôle occulte joué selon lui par les arcanes dans l'histoire et la puissance incommensurable qu'elles représentent : « Quiconque se trouve en possession des arcanes ne peut les utiliser sans infléchir, à terme, le destin de ce monde. Hélas, leur pouvoir est trop grand, jamais personne ne les réunira pour de bons motifs. » Si les personnages lui

font remarquer que lui-même cherche à les réunir, il soupire et déclare : « Je me suis d'abord efforcé de tenir cachées celles que j'avais découvert. Je n'ai pas la prétention d'être à l'abri de mes propres ambitions. Il nous faut les trouver et les soustraire à ce monde d'une manière ou d'une autre. » Une fois les personnages convaincus, Ermelun les entretient des événements qui l'ont amenés à quitter Cansteborgh : « L'arcane de la Faux se trouve actuellement dissimulée au cœur du désert des Mille couleurs, dans les ruines d'une antique cité. Je me suis allié, il y a plusieurs années déjà, à la tribu yinhanthi qui vit sur ce territoire et je l'ai chargée d'en surveiller l'accès. Or, j'ai reçu il y a quelques semaines un message pour le moins alarmant de Yoonkeen, mon agent à Oljad. J'ai n'ai pu reprendre contact avec lui depuis lors, mais il semble que quelque chose de terrible se prépare dans le désert, et je crains que ce ne soit en rapport avec l'arcane. Le capitaine Araken et moi-même partons dès demain pour l'Althusia. Je vous demande de m'accompagner jusqu'à la capitale, car le capitaine et son équipage ne s'aventurent jamais à l'intérieur des terres. »

Voiles noires à l'horizon !

Malheureusement pour Ermelun et Faenimore, le *Coureur azuréen* n'a pas seulement retenu l'attention de passants innocents dans le port d'Olméria. Un espion du sanguinaire pirate Bog le Tempesteux, celui-là même à qui les deux hommes ont dérobé l'arcane du Trèfle, a appris la destination du navire et s'est empressé d'avertir ses complices. Bog, qui n'a toujours pas digéré d'avoir été abordé et volé par un navire majestueux, pense enfin tenir sa revanche.

Le *Coureur azuréen* lève l'ancre dès l'aube et quitte rapidement le port. Les personnages peuvent

admirer l'agilité des marins qui, suspendus cinquante mètres au-dessus des flots, ajustent en un tournemain la longueur des cordages des cerfs-volants. Le navire mérite bien son nom. Il vole davantage qu'il ne flotte et file bientôt sur la mer à une vitesse incroyable. Chaque matin, Ermelun entretient un vent magique qui accroît encore sa vitesse. Faenimore leur annonce, non sans fierté, qu'ils atteindront les côtes de l'Althusia dans deux semaines.

Une semaine après son départ d'Olméria, le navire s'engage dans la passe de la Lauria. Presque aussitôt, un navire aux flancs effilés comme la lame d'un couteau, aux voiles noires et triangulaires, apparaît derrière eux et les prend en chasse. La navigation, délicate dans cette partie de la passe, oblige Faenimore à réduire son allure. Pour autant, leur poursuivant ne gagne pas un pouce sur eux. La poursuite dure tout l'après-midi. Au sortir de la passe, un deuxième navire fait son apparition. Plus massif que le premier et armé d'imposantes balistes, il se positionne pour couper la route du *Coureur azuréen*. Les personnages distinguent déjà les mines sinistres de dizaines de pirates agrippés au bastingage. En une manœuvre audacieuse, Faenimore tente de l'éviter mais perd de la vitesse. Le plus petit des deux navires pirates le rejoint bientôt et lance l'abordage. Une quinzaine de pirates parviennent à se hisser à bord. L'équipage du *Coureur azuréen* possède à peu près autant d'hommes, tous bons combattants. Dès le début de la mêlée, le second navire lance d'énormes grappins à l'aide de ses balistes et prend le catamaran au piège. Il faut que les personnages tranchent à coups de hache les cordages qui retiennent le navire sous peine de voir cinquante autres pirates monter à l'abordage. Une fois le dernier pirate jeté par-dessus bord, ils peuvent apprécier le spectacle d'un Bog le Tempesteux furieux et vociférant depuis la proue de son navire...



FAENIMORE

ERMELUN

LES PNJ DE L'ACTE III

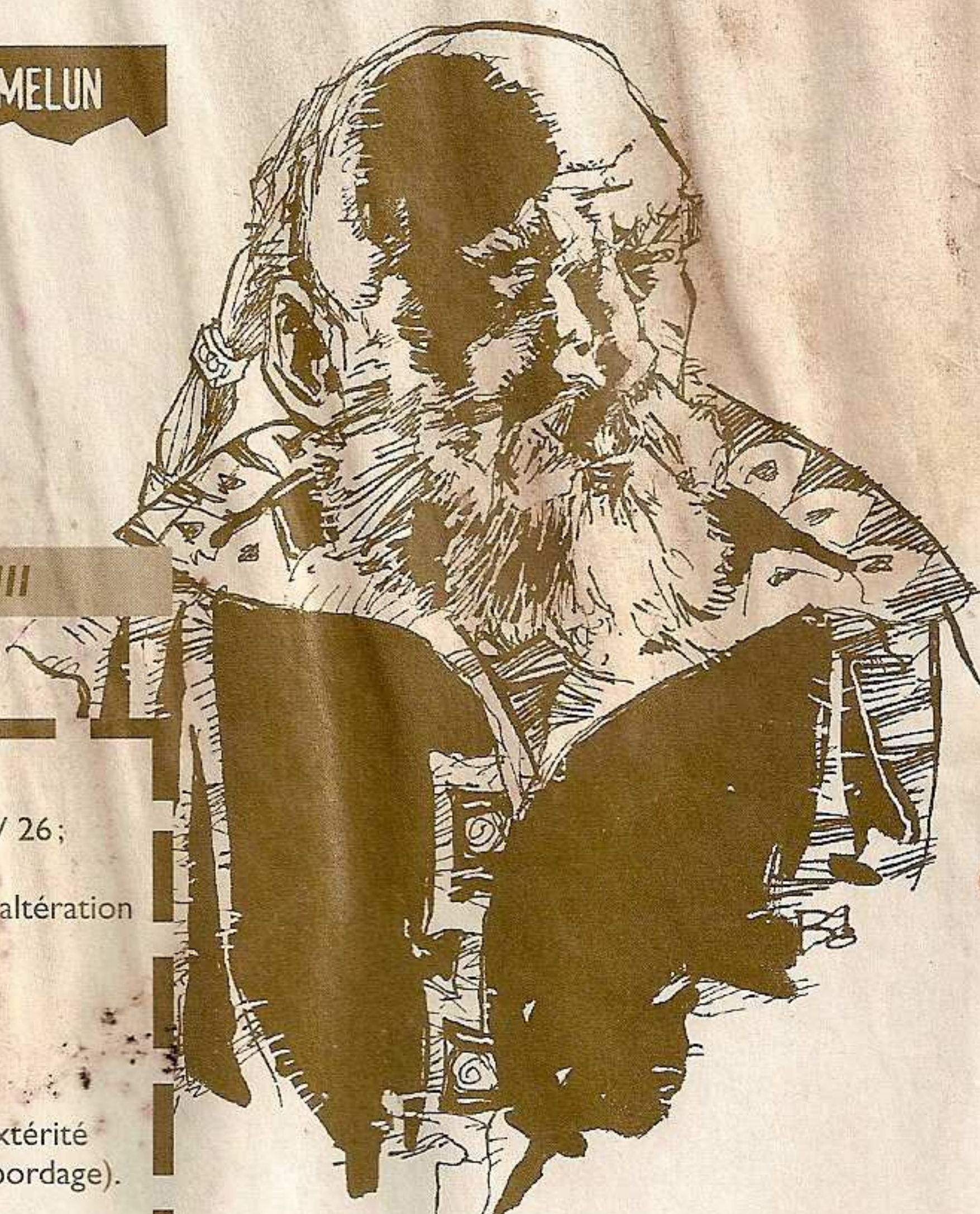
Pour AD&D

► Ermelun

Magicien niv. 7 ; AL NE ; CA 10 ; PV 26 ;
Dégâts 1-4 (dague).
Sorts : à votre discrétion (sphère d'altération
essentiellement).

► Les pirates de la passe de la Lauria

Guerrier niv.3 ; AL CN ; CA 8 (Dextérité
16) ; PV 14 ; Dégâts 1-6 (hache d'abordage).



Acte IV

SOUS LE SOLEIL D'ALTHUSIA

Débarquement

Le reste du voyage s'effectue a priori sans autre incident. Comme prévu, Faenimore débarque ses passagers dans la petite ville de Keemyeb, en bordure du Pays Noir. Il promet de repasser les prendre si besoin est (il dispose du même tambourin que Bronnheel). Très pressé, Ermelun part immédiatement en quête d'un moyen de transport rapide, tandis que les personnages peuvent faire un peu de tourisme. Dans l'après-midi, le magicien revient et leur annonce qu'ils peuvent embarquer dès demain à bord d'un voilier à destination d'Oljad. Le fleuve Linamaz semble particulièrement paisible en comparaison des furieux torrents du Salthar et incite à l'oisiveté. Ses berges verdoyantes sont sans doute très éloignées de l'image que les personnages se faisaient de l'Althusia. Il suffit pourtant de s'enfoncer de quelques kilomètres à l'intérieur des terres pour découvrir les déserts du pays K'neth ou yinhanthi. À deux jours d'Oljad, une brusque crue fait s'échouer le voilier dans la vase. Les voyageurs n'ont plus qu'à rejoindre la capitale à pied, appréciant au passage les routes dallées qui relient les cités althusiennes. Enfin, Oljad leur apparaît dans toute sa splendeur... mais les pieds dans l'eau. La récente crue a inondé quelques rues et fait s'écrouler plusieurs demeures abandonnées du quartier de Nadhula. Le Linamaz charrie une multitude de débris, ce qui ne facilite pas le travail des mariniers.

Le cauchemar de Yeenkoon

Yeenkoon, l'agent d'Ermelun, habite une petite maison sans prétention mais bien tenue dans le quartier de Shambalha. Il y vit en compagnie de sa femme et de ses trois enfants. « Yeenkoon vient du désert. Il appartient aux Chercheurs de Larmes, la tribu yinhanthi dont je vous ai parlé tantôt. Comme beaucoup d'autres, il possède quelques dons de prescience », explique le Majistride alors qu'ils se fraient un chemin parmi la foule dense du quartier. Arrivés sur place, les personnages découvrent une demeure modeste où règne un grand désordre, apparemment vide de toute présence humaine. Après quelques recherches, ils découvrent finalement Yeenkoon, recroquevillé dans un coin de la cave, visiblement épuisé. Il marmonne des paroles incompréhensibles que leur traduit Ermelun : « Il dit ne pas devoir dormir, car s'il dort, il rêvera... » Depuis plus d'un mois, Yeen-

koon fait d'atroces cauchemars où des guerriers sans nombre, armés de longues faucilles, pourchassent sa famille et sa tribu à travers le désert. Absolument terrifié, il est persuadé du caractère prémonitoire de ses rêves. Aucun membre de sa tribu n'est venu lui rendre visite depuis que ses cauchemars ont commencé et il a envoyé sa femme et ses enfants trouver refuge auprès d'amis à Soodia.

Les Chercheurs de Larmes

Les personnages ont donc à vérifier si les rêves de Yeenkoon ont un rapport quelconque avec l'arcane de la Faux. Ermelun, très soucieux de la santé de son ami, leur laisse le soin d'organiser l'expédition. S'ils ne veulent pas se perdre et succomber aux périls du désert, les personnages ont tout intérêt à se dénicher un guide compétent qui se chargera de rassembler les montures et le matériel nécessaires. Si ils lui en font la demande, Yeenkoon accepte de les accompagner. Le départ est donné dès que possible. Le voyage est particulièrement monotone, seulement égayé par le chatolement des couleurs du désert et les haltes dans de merveilleuses oasis. Après une semaine, ils parviennent finalement au seuil du désert des Larmes, une étendue de sable bleu contenue dans une immense cuvette rocheuse. Cette partie du désert doit son nom aux minuscules gemmes, à peine plus grosses qu'un pépin de raisin, qu'on y découvre parfois. Ces pierres précieuses sont censées être les larmes des divinités du troisième cercle, et les devins yinhanthis affirment lire l'avenir dans leurs défauts : « Quand les dieux pleureront des larmes sans défaut, le monde aura atteint sa perfection et l'avenir n'aura plus lieu d'être. »

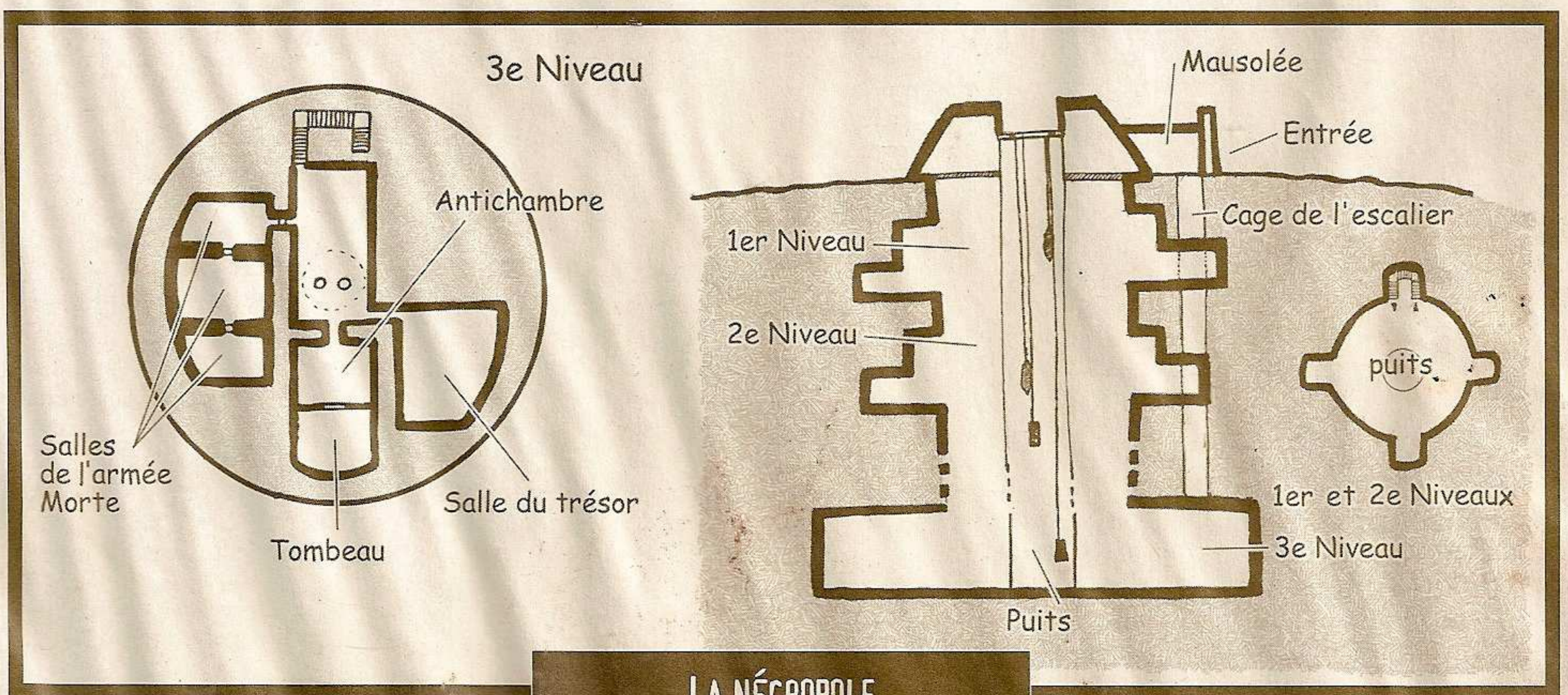
Il ne faut pas longtemps aux personnages pour découvrir le campement des Chercheurs de

Larmes, installé dans une oasis en bordure de la cuvette. Il est constitué de tentes multicolores, décorées de riches tapis, de coussins moelleux et de narguilés exhalant d'étranges senteurs. Tous les membres de la tribu semblent effrayés. L'expédition est accueillie avec crainte, du moins tant qu'Ermelun ou Yeenkoon ne se font pas connaître. K'sephet, le chef, s'en excuse et offre aux personnages de partager sa tente pour la nuit. Il leur explique que depuis une lune, toutes les larmes récoltées dans le désert sont noires et illisibles. Un devin est devenu brusquement aveugle et plusieurs autres membres de la tribu ont fait des rêves similaires à ceux de Yeenkoon. Si les personnages lui demandent si quelqu'un s'est approché du lieu où est dissimulée l'arcane de la Faux, il répond avoir vu un étranger marcher seul dans le désert, il y a environ un mois : « Il était pâle et vêtu de noir, mais nul mortel ne peut trouver la nécropole à l'exception des Chercheurs de Larmes... Il est probablement mort. » S'ils s'inquiètent d'autres événements inhabituels survenus à cette même époque, K'sephet se trouble et déclare que le cimetière de la tribu, situé à quelques lieues de là sur un plateau rocheux, a été profané une nuit après qu'il ait vu l'étranger : « Plusieurs corps ont été emportés, mais il s'agissait probablement de l'œuvre de charognards... »

Si les personnages lui font remarquer que tous ces incidents mis bout à bout dessinent une image plutôt inquiétante et demandent pourquoi les Chercheurs de Larmes n'ont rien fait, ils s'attirent une réponse du style « C'est vous que les dieux ont réservé pour cette tâche ».

Ermelun hoche la tête et demande gravement à K'sephet de les accompagner à la nécropole dès le lendemain : « Il ne fait aucun doute à présent que quelqu'un s'est introduit dans la nécropole. Ce sont les cauchemars des morts qui hantent les songes des Chercheurs de Larmes. Il nous faut agir vite! »





La nécropole du désert des Larmes

Un peu d'histoire

Avant que les personnages ne s'enfoncent plus avant dans le désert des Larmes, Ermelun leur raconte la légende yinhanthi qu'il consulta un jour dans une bibliothèque minable de Tsovrane, et qui lui permit de retrouver la trace de l'arcane de la Faux: «Ceci est l'histoire de la Faux telle que j'ai pu la reconstituer. Quand les tarologues furent chassés du Premier Empire, l'un d'entre eux parvint à s'enfuir en emportant la Faux, la plus sombre et la plus imprévisible des six arcanes. Il se réfugia au cœur d'un désert aux marches de l'empire. En quelques années, il rassembla et unifia autour de lui les quelques tribus nomades qui vivaient là. Il leur fit construire une cité de sable, insensible au vent et soutenue par les seuls pouvoirs de l'arcane. Au cœur de cette ville éphémère, il fit creuser une immense nécropole où les habitants de la cité durent déposer leurs morts. L'ambition du tarologue était de lever un jour une terrifiante armée de mort-vivants et de marcher à sa tête sur la capitale du Premier Empire. Ce fut une civilisation terrible, où les morts marchaient parmi les vivants et leur imposaient parfois leur volonté. Ironie du sort, la mort rattrapa le roi-nécromant avant qu'il ne puisse mettre son funeste projet à exécution. On l'enterra avec l'arcane au plus profond de la nécropole. Privée du pouvoir de l'artefact, la ville des sables fut détruite par le vent une nuit de tempête, ensevelissant sans distinction morts et vivants. Seul subsista le tombeau de son fondateur... C'est en ce lieu sinistre que nous nous rendons dès demain... Bonne nuit!»

Ce qui se passe

À force de persévérance, Corulkhan a lui aussi fini par découvrir l'emplacement de l'arcane de la Faux. Il y a un mois, il s'est rendu jusqu'au désert des Larmes accompagné d'un guide yinhanthi (qu'il a assassiné et transformé en un serviteur docile peu après). Il s'est également assuré la

LA NÉCROPOLE DU DÉSEPT DES LARMES

coopération de plusieurs des Chercheurs de Larmes défunts. À l'aide de la nécromancie, il s'est ainsi fait guider jusqu'à l'antique nécropole où repose l'artefact qu'il convoite. Malheureusement pour lui, depuis un mois qu'il y séjourne, ses tentatives pour ouvrir le tombeau du roi-nécromant sont restées vaines. La chance ne va pas tarder à lui sourire...

La nécropole

À la suite de K'sephet, les personnages, toujours accompagnés d'Ermelun et de Bronnheel, pénètrent au cœur du désert des Larmes. Nulle végétation ne pousse ici et seuls des scorpions de toutes tailles parviennent à y survivre. Les personnages progressent avec une lenteur désespérante tant la chaleur est accablante. À plusieurs reprises, les plus attentifs d'entre eux aperçoivent fugitivement la silhouette d'une ville sur l'horizon. Interrogé, K'sephet les avertit: «Ce ne sont que des reflets du passé! Méfiez-vous-en, ce sont de mauvais présages.» Bientôt, au détour d'une dune, une construction titanesque apparaît devant la petite troupe: un cône de sable bleu, parfaitement lisse et régulier, au sommet tronqué et percé d'un large puits. Le vent, particulièrement violent en cette fin de journée, soulève tout autour des nuages azurés mais semble incapable d'arracher le moindre grain du monument. Sur son flanc, tourné vers l'ouest, une longue construction pareille à un mausolée s'avance sur une vingtaine de mètres et donne accès à l'intérieur de la nécropole. K'sephet refuse d'aller plus loin.

● **Le mausolée** est sculpté de milliers de crânes sur toute sa surface. Au toucher, le sable dont il est constitué ressemble à une pierre longuement polie d'où se dégage une douce chaleur. L'édifice donne pourtant une effrayante sensation de fragilité, particulièrement lorsqu'on s'avance sous sa voûte. Une porte à deux battants, faite de sable elle aussi, s'ouvre en crissant à l'approche des

personnages. En s'avancant, l'impression de pénétrer un lieu mort, immuable, est presque insupportable. L'intérieur est plus sobre. Seules les colonnes sont gravées de squelettes et de crânes grimaçants. Des bas-reliefs représentent ce que devait être la vie dans la cité des sables. Des squelettes marchent dans les rues, siègent aux conseils, épousent des vivants... Au milieu de l'édifice, un escalier étroit descend vers les niveaux inférieurs. À l'autre bout du mausolée, une seconde porte donne accès au puits que les personnages ont aperçu de l'extérieur. Large d'une vingtaine de mètres, il s'enfonce dans le sable à une profondeur insondable. Un objet jeté dans l'ouverture béante ne renvoie aucun écho. En se penchant dangereusement, il est possible d'apercevoir le premier niveau de la nécropole, une cinquantaine de mètres en contrebas. Deux minces passerelles s'avancent au-dessus du vide et donnent normalement accès à deux nacelles permettant d'accéder rapidement au fond du puits. Pour l'heure, Corulkhan a fait descendre les deux et il n'y a aucun moyen de les faire remonter depuis la surface. Seules sont visibles, suspendus à une arche, deux lourdes chaînes et leurs contrepoids de sable.

● **L'escalier** apparaît donc comme le seul moyen de descendre dans la nécropole. Il est pratiquement impossible de faire s'y croiser deux hommes tant il est étroit (demandez aux joueurs de préciser l'ordre de marche des personnages, histoire de les inquiéter un peu).

● L'escalier débouche dans une des quatre **alcôves** du premier niveau de la nécropole. Une demi-douzaine de harpies nichent sur les pyramides d'ossements soigneusement disposées autour du puits et désormais souillées de leurs excréments. L'odeur est pestilentielle et les créatures attaquent aussitôt qu'elles aperçoivent les personnages (s'ils arrivent pendant la nuit, elles sont absentes). Elles tentent de les agripper de leurs serres puissantes et de les précipiter dans le vide. S'ils parviennent à fuir, les harpies ne les poursuivront pas plus bas que le premier niveau. Les trois autres alcôves contiennent différents objets destinés aux défunts: des vêtements dans le premier, des armes dans le deuxième et des objets de

valeur dans le troisième. Il y a là de quoi s'enrichir considérablement (à votre discrétion, mais prenez bien soin de noter tout ce que les personnages emportent... dans le tas, il y a certainement quelques artefacts maudits). Rien ne semble avoir été affecté par le passage du temps.

- La topographie du **deuxième niveau** est strictement identique à celle du premier, mais la décoration diffère. Ici, des centaines de sarcophages ont été dressés en cercles concentriques autour du puits. Les alcôves contiennent les mêmes objets que précédemment, mais sont de meilleure facture.

- **Le troisième niveau** se trouve enfoui très profondément sous terre. Depuis le niveau supérieur, il faut une demi-heure pour l'atteindre. Ici, le sable bleu du désert disparaît au profit d'une roche granitique noire et luisante. Les personnages parviennent dans une pièce de très grandes dimensions, éclairée par le puits quand le soleil est proche de son zénith, plongée dans l'obscurité dans le cas contraire. Les deux nacelles se balancent mollement au bout de leurs chaînes. Deux hommes à l'allure étrange, un vieil homme et un adolescent, habillés comme des Yinhanthis, se tiennent à leurs côtés. Ils sont armés d'énormes haches prises probablement dans les alcôves du premier et du deuxième niveau. Nulle lueur ne se reflète plus dans leurs yeux morts... Les zombies n'attaquent pas tant que les personnages ne tentent pas de monter dans les nacelles. En s'approchant, on peut en apercevoir deux autres qui gardent l'imposante porte au fond de la salle menant à l'antichambre du tombeau. Des murmures incantatoires leurs parviennent bientôt...

- **La salle de l'armée morte** est divisée en trois sections. Chaque pièce contient une centaine de guerriers momifiés. Chacun d'eux tient deux lourdes faucilles de guerre croisées sur sa poitrine. Ils sont soigneusement embaumés, à l'exception du bas de leur visage, qui exhibe désormais une mâchoire nue en un rictus terrifiant.

- **La salle du trésor** est telle qu'on peut l'espérer, c'est-à-dire emplie du sol au plafond d'incroyables richesses, parmi lesquelles les plus aisément transportables sont des larmes du désert de la taille d'un poing...

- Au moment précis où les personnages pénètrent dans **l'antichambre**, les lourdes portes de granit du tombeau s'ouvrent dans un fracas assourdissant. Corulkhan vient de découvrir le mot de pouvoir qui brise le verrou magique apposé sur les vantaux. Ermelun pousse une exclamation en reconnaissant celui qu'il croyait être un inoffensif enchanteur du temps où ils vivaient ensemble sur l'île de Gonn. Avec un cri de rage et

de triomphe, le nécromant se précipite à l'intérieur tandis que ses deux derniers zombies, qui n'ont plus guère que quelques lambeaux de chairs accrochés sur leurs os, s'avancent en geignant vers les personnages. Le temps qu'ils s'en débarrassent, Corulkhan renverse la dalle qui scelle le sarcophage et s'empare de l'arcane de la Faux. Immédiatement, la terre tremble tandis que se déchaîne la magie de l'artefact. Des nuages de sable commencent à tomber du puits, comme si la nécropole était sur le point de s'effondrer. Dans la salle de l'armée morte, sur une simple injonction de Corulkhan, les guerriers empoignent leurs faucilles et quittent lentement leurs places...

Les personnages n'ont que le temps de se précipiter vers la sortie tandis que retentit le rire du nécromant. À peine ont-ils refermé la grille de leur nacelle que plusieurs guerriers fondent sur eux et tentent de les frapper à travers les barreaux. Ermelun, bousculé dans la précipitation, blêmit soudain. Il étreint l'arcane qu'il porte autour du cou et s'écroule lourdement, une faucille plantée dans le dos... Enfin, la nacelle est arrachée du sol par son contrepoids, alourdi magiquement cent cinquante mètres plus haut. Plusieurs guerriers sont parvenus à s'accrocher, et il faut trancher leurs membres durs comme du bois pour leur faire lâcher prise. La nécropole semble s'être stabilisée et ne menace plus de s'effondrer. Arrivé à la surface, il faut encore transporter un Ermelun gravement blessé et quitter les lieux au plus vite. En contrebas résonne déjà le pas lourd et régulier des guerriers qui empruntent l'escalier. Le retour jusqu'au campement des Chercheurs de Larmes est un véritable calvaire. Le froid est terrible et Ermelun semble sur le point de succomber à sa blessure. Si le cœur vous en dit, et si les personnages ne sont pas trop mal en point, vous pouvez lancer à leur poursuite quelques-uns des guerriers momifiés. Ces derniers sont infiniment plus vifs et vicieux que des zombies ordinaires, et d'une résistance à toute épreuve. À l'aube, parvenus au sommet de la cuvette, les personnages aperçoivent un épais nuage de sable bleu qui s'élève au milieu du désert. Corulkhan et l'arcane viennent probablement de quitter la nécropole... En fait, le nécromant vient d'ensevelir sciemment l'armée morte au fond du puits. Il est désormais en mesure de lever une petite armée où qu'il se rende et ne conserve avec lui qu'une vingtaine de guerriers pour l'escorter jusqu'aux limites du désert. Si le cœur vous en dit, il en envoie quelques autres pour s'occuper d'Ermelun et des personnages...

fois, il est hors de question qu'il quitte la tente mise à sa disposition avant plusieurs semaines, aussi fait-il venir les personnages auprès de lui. Il leur explique dans quelles circonstances il rencontra jadis Corulkhan et comment celui-ci montra un vif intérêt pour ses recherches sur les arcanes. « J'ignore quelles sont ses motivations, mais il faut à toute force l'empêcher d'utiliser encore l'arcane. Je pressens qu'il s'en emparé dans un but bien précis... Je... je crois me souvenir qu'il m'a parlé une fois de son épouse, morte peu de temps après leur mariage... Il y avait une telle tristesse dans ces yeux, je ne l'avais jamais vu ainsi auparavant... Je ne puis croire qu'il ait joué la comédie ce jour-là! Non, c'est sans doute cela, il veut la ramener d'entre les morts! »

Plusieurs solutions s'offrent aux personnages pour rejoindre à temps Corulkhan et empêcher l'irréparable.

- S'ils tentent de le suivre, Corulkhan conserve toujours au moins une journée d'avance sur eux. À Oljad, il prend place dans un voilier fluvial qui l'emmène jusqu'à Loodyeb. De là, il monte à bord d'un des rares navires tsovraniens qui osent braver les pirates de Neisseisk pour rejoindre Novzargrad. Si les personnages sont particulièrement rapides et mènent rondement leur enquête à chaque étape du nécromant, ils peuvent espérer ne pas perdre plus d'une ou deux journées sur lui. Arrivés à Novzargrad, ils apprennent qu'un étranger sinistre a loué les services d'un guide pour qu'il l'emmène dans les terres du Grand Nord, en un lieu appelé le Chemin des Morts. S'il s'aperçoit qu'il est suivi, Corulkhan ne se prive pas de laisser quelques « sentinelles » derrière lui (un bon moyen de ne pas perdre sa piste, pour autant que les personnages en réchappent).

- Si les personnages ont emporté avec eux une larme du désert trouvée dans la nécropole, ils peuvent requérir les services d'un devin pour qu'il leur indique où se rend le nécromant. On leur conseille de consulter Aefren'th l'Ascète, qui vit dans le quartier de Tabaha, à l'ombre de l'Archipel céleste. S'ils ne parviennent pas à franchir le barrage de ses nombreux serviteurs, il faudra plusieurs jours avant que le devin accepte de les recevoir. Pour prix de son augure, Aefren'th exige la gemme. Cette dernière a séjourné si longtemps auprès de la Faux que le devin n'a guère de mal à localiser son porteur : « L'homme que vous recherchez a emprunté depuis trop longtemps une route funeste. Son avenir se décidera au seuil du Chemin des Morts, dans les terres glacées du Nord. » Si les personnages ont pris beaucoup de retard sur Corulkhan, et puisqu'ils se trouvent dans le quartier de l'Archipel céleste, suggérez-leur de se renseigner sur les destinations des quelques fabuleux vaisseaux accostés au quai des Étoiles.

- Si les joueurs se montrent particulièrement indolents et n'envisagent aucune solution pour retrouver Corulkhan, Ermelun se souvient quelques jours plus tard que le nécromant lui a parlé un jour d'une vieille légende tsovranienne...

Avant qu'ils ne partent, Ermelun confie aux personnages l'arcane du Trèfle : « Au moment voulu, elle vous protégera des maléfices de Corulkhan et affaiblira les pouvoirs de la Faux. Fassent les dieux de Paorn que vous réussissiez, et n'oubliez pas : les arcanes doivent quitter ce monde! »

LES PNJ DE L'ACTE IV

Pour AD&D

► Les harpies

AL CM; CA 7; DV 3; PV 20; 3 attaques.
Dégâts 1-3/1-3/1-6.

► Les guerriers de la nécropole

AL CM; CA 5; DV 3; PV 24; 2 attaques;
Dégâts 2-8/2-8 (faucilles).

Acte V

À LA POURSUITE DE CORULKHAN

La situation

Ermelun est gravement blessé, mais devrait survivre grâce aux bons soins de ses hôtes. Toute-

Olivier Bos

illustration : Bernard Bittler

plan : Cyrille Daujean

Novzargrad

Plus qu'aucune autre capitale, Novzargrad désorienté le visiteur. Il n'est pas un jour sans qu'une rue ne soit bloquée par de nouveaux échafaudages ou qu'une voie nouvelle ne soit ouverte entre deux bâtiments enfin achevés. Depuis l'Ire, les chantiers ont très nettement progressé en de nombreux endroits, mais beaucoup reste à accomplir. Sur le marché, qui change de place chaque semaine, aventuriers-marchands et nomades sont autant de guides ou d'employeurs potentiels pour qui veut s'aventurer dans le Grand Nord. On y trouve également l'équipement indispensable à un périple vers les Géants de Givre : skis, raquettes et chaudes fourrures. S'ils lisent le tsovranien, les personnages peuvent également profiter de leur passage dans la capitale pour se renseigner sur le Chemin des Morts dans une des nombreuses bibliothèques de la ville. Quelques heures de recherches suffisent à dénombrer une dizaine d'entrées dans divers carnets de route et biographies. Une carte, hâtivement dessinée sur un bout de parchemin, indique qu'il se trouve à plusieurs jours de marche à l'ouest du lac Artweiler, loin au nord.

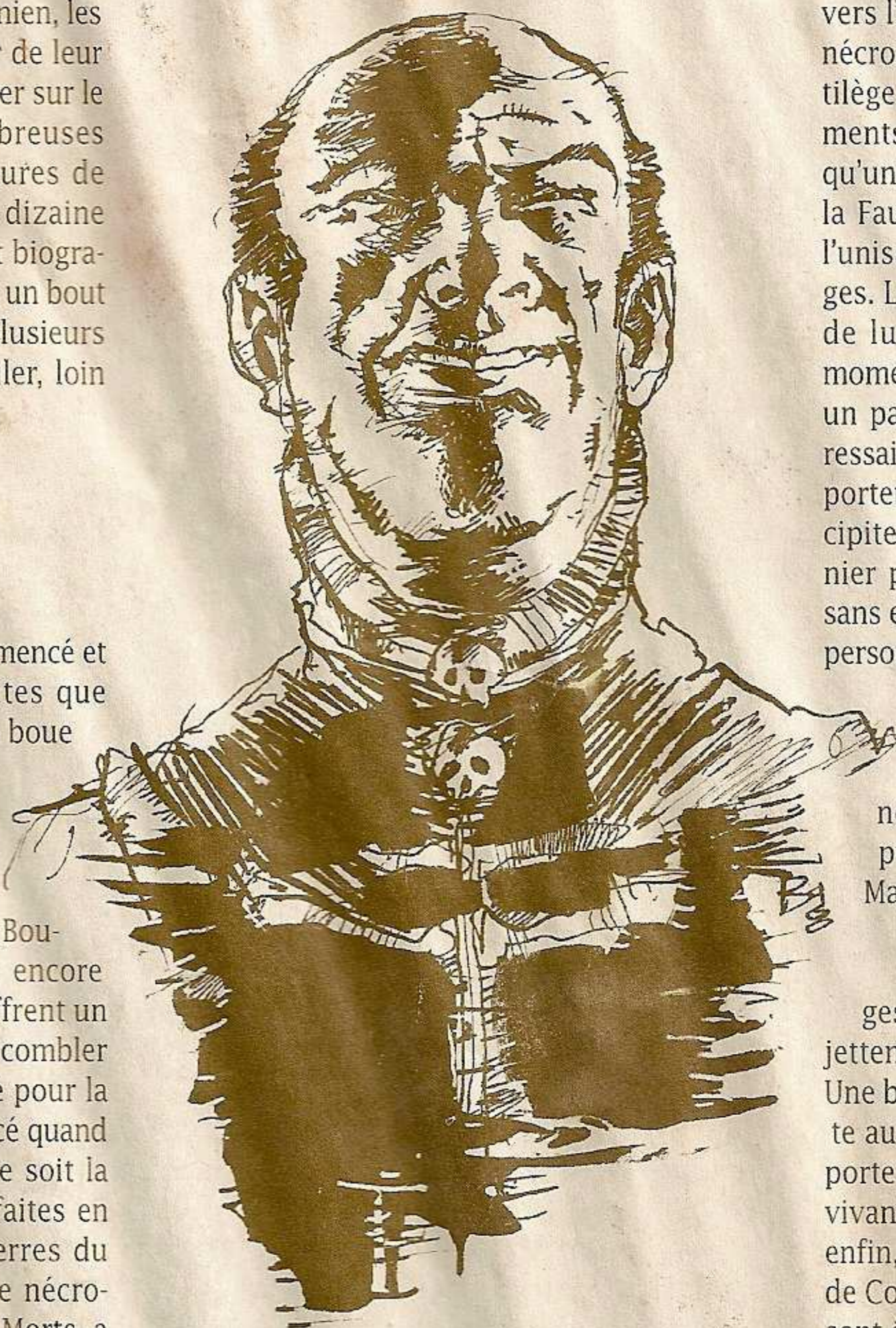
Voyage vers le Grand Nord

Dans les Nouvelles Terres, le dégel a commencé et rend difficilement praticables les routes que devront emprunter les personnages. Une boue gelée colle aux bottes et embourbe les chariots. Ils peuvent éviter un voyage pénible en attendant qu'un navire en partance pour le nord les conduise à travers la mer de Skim jusqu'à la ville de Bouroutch : les fjords des Portes de Glace, encore encombrés d'icebergs en cette saison, offrent un spectacle sans pareil. C'est l'occasion de combler leur retard sur Corulkhan, qui lui a opté pour la voie terrestre (aucun navire n'était annoncé quand il a débarqué à Novzargrad). Quelle que soit la solution retenue par les personnages, faites en sorte qu'ils ne parviennent dans les terres du Grand Nord que peu de temps après le nécromant. Ce dernier, arrivé au Chemin des Morts, a besoin de plusieurs jours pour préparer son sortilège et ouvrir la porte qui doit lui permettre de retrouver sa femme.

Le Grand Nord est une étendue vide et désolée, entièrement recouverte de neige en cette période de l'année. Les personnages progressent de refuge en refuge, bravant un vent glacial qui leur fait regretter le climat du Salthar. À plusieurs reprises, ils croisent des trappeurs venus relever leurs pièges, stupéfaits de découvrir des voyageurs dans cette partie du monde. Si leur voyage en mer leur a donné trop d'avance par rapport à Corulkhan, ils rencontrent peu de temps après avoir quitté Bouroutch une petite troupe de soldats irréguliers qui leur annoncent qu'un clan orque vient de descendre des montagnes. Il est très imprudent de continuer seul et les militaires leur conseillent de faire un large détour (à moins que les personnages ne souhaitent les accompagner).

Le Chemin des Morts

Enfin, les personnages parviennent sur la berge occidentale du lac d'Artweiler, tout entier pris par les glaces. Depuis les contreforts montagneux où ils se sont dissimulés, ils constatent avec dépit que Corulkhan les a encore une fois précédés : une petite armée de mort-vivants, forte d'une trentaine de soldats, campe à proximité de deux alignements parallèles de pierres levées titaniques. Les mégalithes s'éloignent en direction des



CORULKHAN

LES PNJ DE L'ACTE V

Pour AD&D

► Corulkhan

Magicien niv.7; AL CN; CA 9; PV 22; dégâts 1-4 (dague).

Sorts : puisez généreusement dans la sphère de nécromancie.

► Les zombies

AL N; CA 8; DV 2; PV 16; Dégâts 1-8.

Géants de Givre avant de se perdre dans une brume épaisse et surnaturelle. Les zombies, habillés de fourrures pourrissantes et armés d'un arsenal hétéroclite, montent une garde vigilante. Quelques-uns sont dressés sur les cadavres putréfiés de chevaux. Corulkhan n'est visible nulle part, mais une mince colonne de fumée s'échappe d'une tente au milieu du campement.

Tenter quelque chose dès maintenant serait une erreur grossière. Les personnages vont probablement attendre la nuit pour se glisser jusqu'à la tente du nécromant. À la nuit tombée, une dizaine de feux follets s'allument aux limites du campement, projetant une clarté blafarde sur les environs. Corulkhan sort de sa tente et se dirige lentement vers l'extrémité sud du Chemin des Morts. Là, le nécromant entame la dernière phase de son sortilège. La brume à l'extrémité nord des alignements s'anime de lueurs fantomatiques tandis qu'une rumeur sourde monte du sol. L'arcane de la Faux palpite sur la poitrine du nécromant à l'unisson de ceux en possession des personnages. Les zombies semblent fascinés par le ballet de lumière qui se joue devant eux. C'est le moment ou jamais d'agir ! Il faut d'abord se frayer un passage au milieu des mort-vivants, qui se ressaisissent rapidement et lèvent leurs armes. Le porteur de l'arcane du Trèfle peut ensuite se précipiter vers Corulkhan et le combattre. Ce dernier pointe sur lui un Doigt de mort qui reste sans effet grâce au pouvoir de l'arcane. Tout autre personnage qui s'avance vers Corulkhan doit réussir un Jet de protection contre la magie ou périr instantanément.

Quand enfin le personnage vient à bout du nécromant et lui arrache la Faux, la toute-puissance de l'arcane, libérée de la volonté, du Majistrade, se déverse et déchire la dernière barrière qui sépare Paorn du royaume des morts. Il faut alors que les personnages se souviennent des paroles d'Ermelun et jettent ensemble les arcanes en leur possession. Une bourrasque d'une violence inouïe les projette aussitôt au sol. Dans un bruit de tonnerre, la porte aspire artefacts, cadavres et zombies survivants. Quand le Chemin des Morts se referme enfin, il ne reste plus rien alentour des malesorts de Corulkhan. Mais ceux des personnages qui se sont émus de son malheur croiront l'avoir entendu murmurer un prénom avant qu'il ne disparaisse : « Aïla ». Bien sûr, il n'est pas dit que tout se passe aussi bien, et il est possible que les PJ fassent des pieds et des mains pour conserver les arcanes. Dans ce cas, Ermelun les récupérera et les détruira lui-même...

Conclusion

L'histoire, bien sûr, n'est pas terminée. Il reste encore deux arcanes sur les Terres très anciennes. La première, l'Étoile, l'arcane de la divination, est perdue on ne sait où. La seconde, le Cœur, l'arcane de la manipulation, est aux mains d'un bailli dévoré d'ambition. Quant aux personnages, guidés par Ermelun s'ils le souhaitent, ils auront sans doute bien d'autres occasions de préserver le fragile équilibre du Nouvel Âge qui s'ouvre pour Paorn.