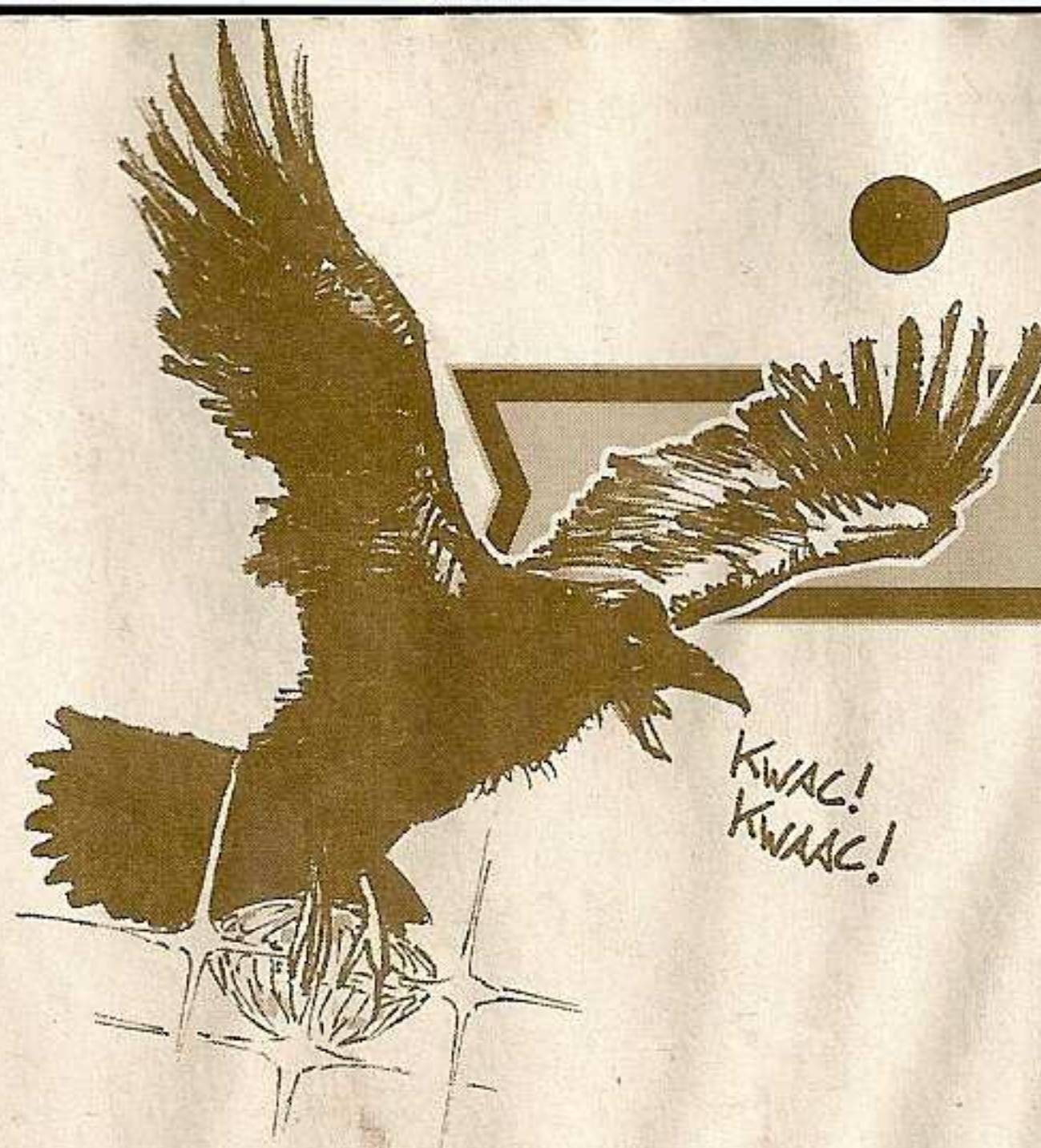


L'encart scénario de

CASUS

Belli

118



p. 36

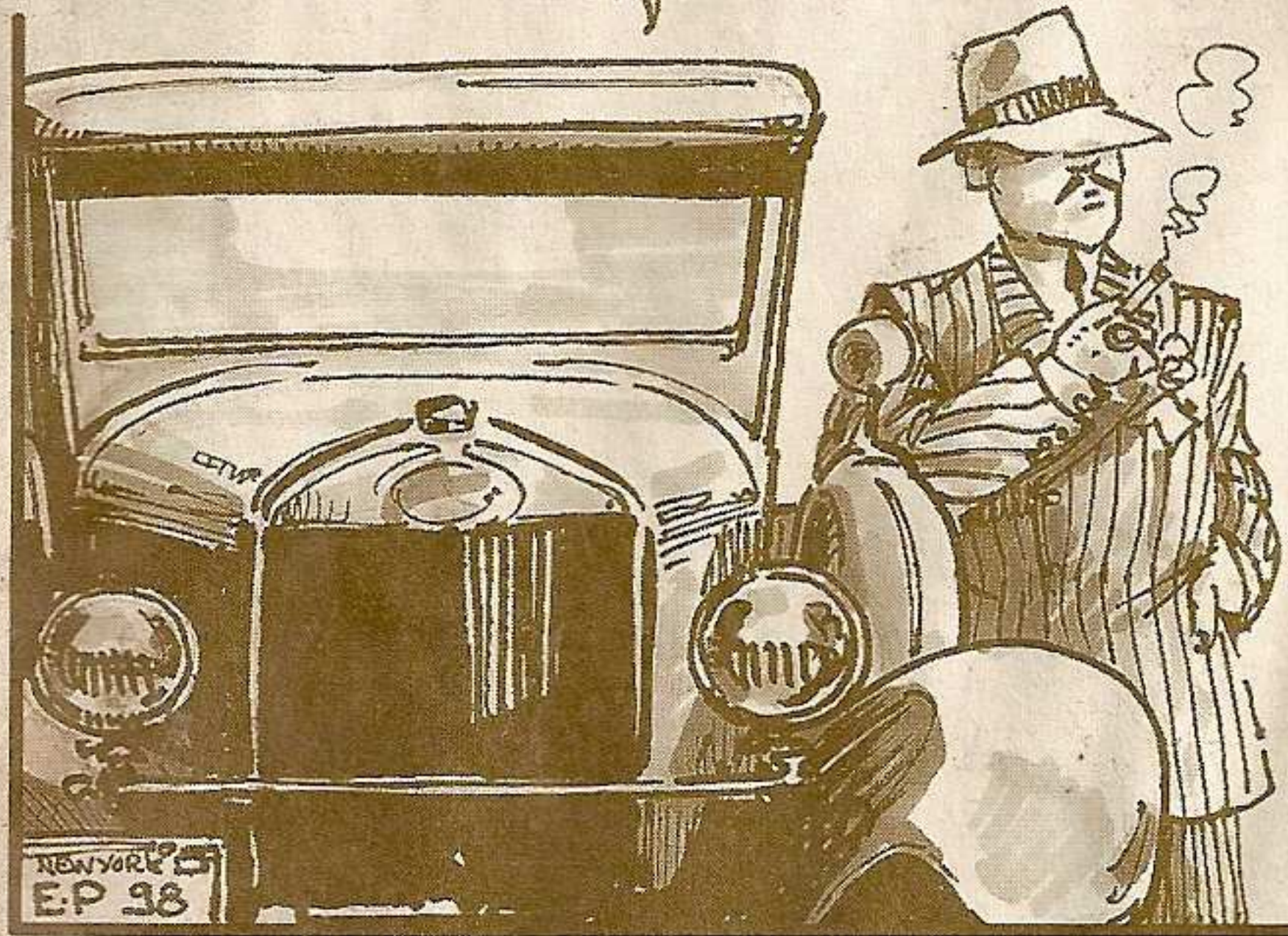
Trop de magiciens

pour AD&D

Embrouilles à bâbord

pour Earthdawn

p. 40



p. 44

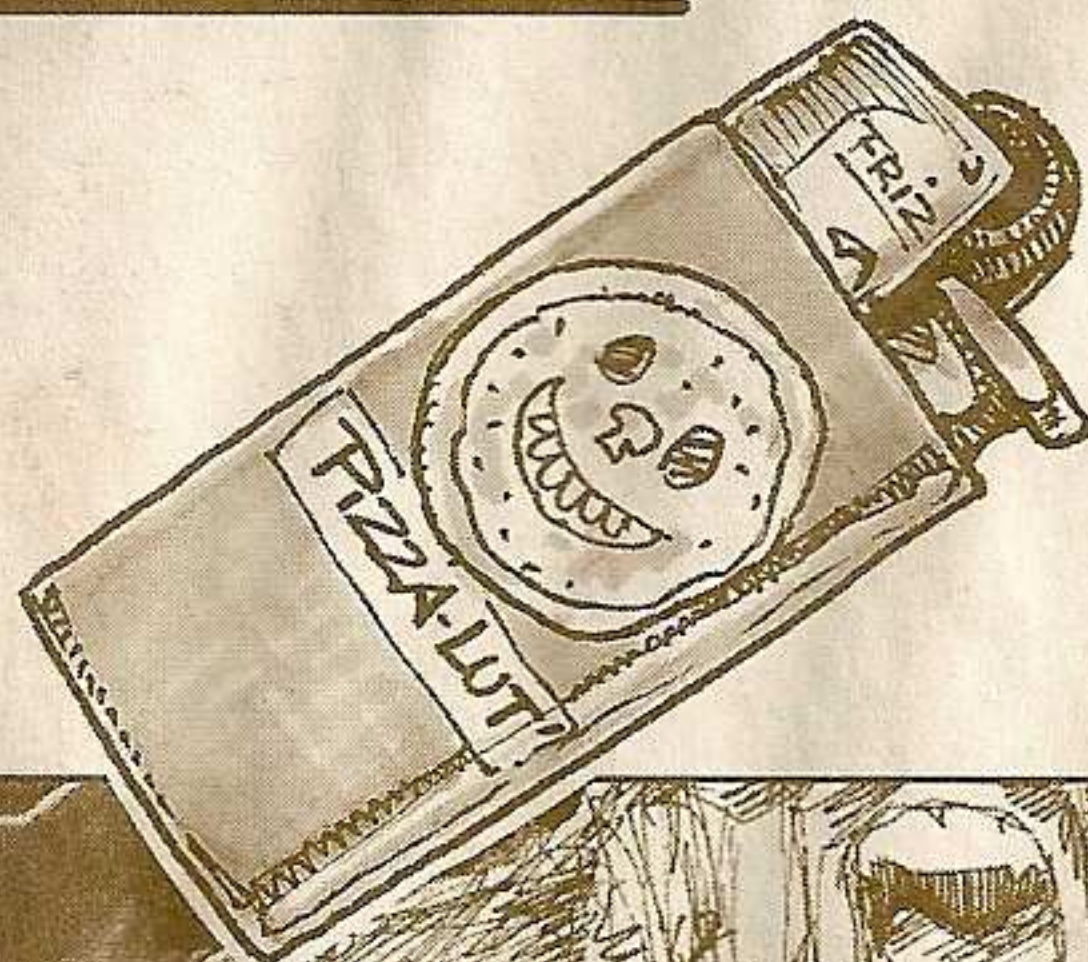
Singeries

*pour L'appel
de Cthulhu*

Pizza pour quatre

*pour Hystoire
de fou*

p. 48



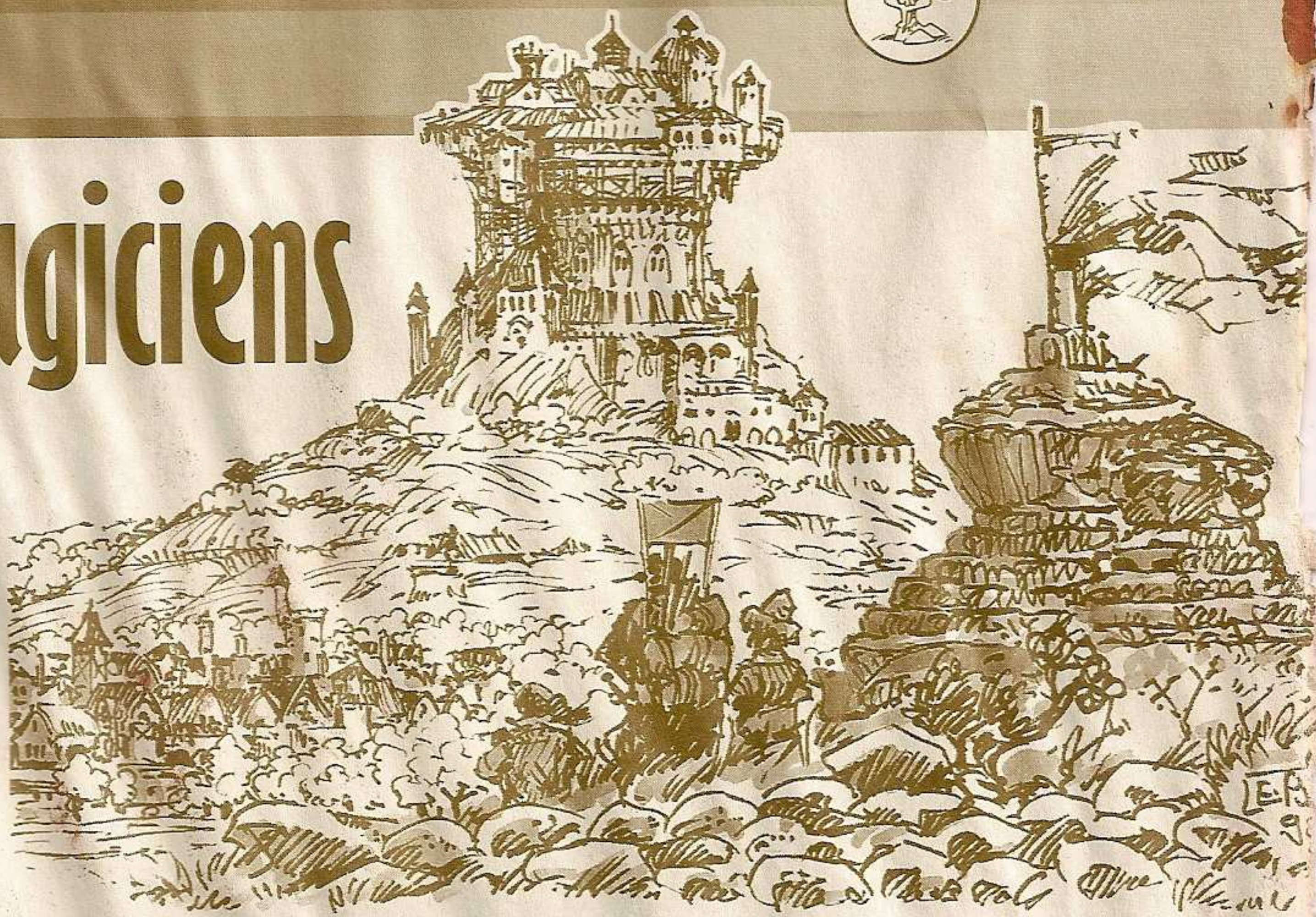
p. 52

et le scénario Grand Écran pour *Shadowrun*
Élémentaire, mon cher ...

Trop de magiciens

Ce scénario dans le monde de Paorn est destiné à un meneur de jeu moyennement expérimenté, trois à cinq joueurs et des personnages de niveau 5 à 7.

Il poursuit la quête des six arcanes hesperys, amorcée avec « Les dieux vides » dans notre précédent numéro.



Dernier été à Oljad

Après l'aventure qui les a menés de Krönberg aux contreforts des Géants de Givre, les personnages profitent d'un repos bien mérité chez Yeenkoon, revenu à Oljad avec toute sa famille. Le soleil d'Althusia et les cris joyeux des trois enfants du Yinhanthi leur permettent d'oublier momentanément les horreurs affrontées au seuil du Chemin des Morts. Ermelun, remis de sa blessure, les y rejoint bientôt.

Bien que pratiquement guéri, le Majistride semble avoir vieilli de plusieurs années depuis la dernière fois qu'ils se sont vus dans le désert des Larmes. Au cours d'une veillée, il confie aux personnages que la perte de l'arcane du Trèfle l'affecte davantage qu'il ne l'avait supposé : « Pour autant, ce n'est guère le moment de faiblir. Nous devons à tout prix débarrasser Paorn des deux derniers arcanes... Le Cœur m'inquiète, d'autant qu'il est aux mains d'un ambitieux, mais au moins, nous savons où le trouver. Bronnheel partira dès demain pour Krönberg poursuivre sa surveillance. L'Étoile me préoccupe davantage. Son pouvoir est potentiellement immense, mais elle est restée dissimulée depuis la chute du premier empire paornien. De surcroît une... échéance prochaine, dont m'a entretenu le capitaine Faenimore Araken pendant ma convalescence, m'incite à penser qu'il nous faut partir en quête de l'Étoile le plus tôt possible. » Ermelun, mystérieusement, refuse d'en dire plus. Dès le lendemain, le Majistride et les personnages quittent Oljad pour Keemyeb.

Mythologie

À l'arrivée des personnages, la rade de Keemyeb est survolée par une myriade de cerfs-volants colorés auxquels se mêlent les voiles du *Coureur*

azuréen. Faenimore les accueille chaleureusement dans sa cabine et leur sert son habituelle liqueur de sang-tambour. Le capitaine, l'air grave et triste, leur fait le récit suivant : « Selon une légende depuis longtemps oubliée, les dieux s'adressaient autrefois aux habitants de Paorn par l'intermédiaire de trois oiseaux. Le premier, un grand-duc, était le devin de la Cour céleste, un conseiller avisé dont les dons de prescience profitaient à chacun. Le deuxième, un faucon, était le héraut des Terres Très Anciennes, l'intermédiaire privilégié entre les mortels et leurs créateurs. Le troisième enfin, un corbeau, était le messager de l'Au-delà, chargé d'entretenir le Chemin des Morts, une route magique que les vivants pouvaient emprunter pour visiter leurs parents et amis défunts. Vint un jour où, par la faute du Faucon, les trois oiseaux se disputèrent au sujet de leur place à la Cour céleste. Comme le Grand-duc prétendait que sa position était la plus importante, le Corbeau, dans un accès de colère, le frappa de son bec et lui creva l'œil droit, celui-là même qui lui permettait de lire l'avenir... »

« Privés de la clairvoyance de leur conseiller, les dieux ne tardèrent pas à commettre leurs premières erreurs. Ainsi fut-il décidé de laisser les arcanes hesperys aux mains des hommes... Le Faucon fut chassé de la Cour céleste. Le Grand-duc, gravement blessé et conscient de son inutilité, s'exila. Le Corbeau, redoutant la colère des dieux, se réfugia dans l'Au-delà. Il apprit aux habitants de Paorn non plus à vivre avec la mort mais à la redouter. Comme il ambitionnait de devenir une puissance dans les Terres Très Anciennes et continuait de considérer le Grand-duc comme un dangereux rival, il le retrouva et le frappa mortellement. L'œil gauche du Grand-duc se changea aussitôt en une gemme aux milles facettes. L'assassin s'empara de la gemme, qui protégeait encore l'essence divine et immortelle de sa victime, et

l'enferma dans une forteresse inaccessible, façonnée par le vent et gardée par les morts. Il lui lança un sortilège : désormais, à chaque lune bleue, la pierre perdrait une facette. Si, au moment de perdre sa dernière facette, la pierre ne trouvait pas près d'elle un être vivant doué de prescience pour s'incarner, l'essence du Grand-duc disparaîtrait à jamais. Pour finir, le Corbeau s'en prit au Faucon... Il le condamna à vivre, mourir et renaître sur Paorn, avec l'interdiction formelle de poser le pied sur la terre pour que jamais il ne puisse porter secours au devin. Le Corbeau n'eut pas le loisir de poursuivre davantage sa quête de pouvoir. Ulcérés par ses crimes, les dieux l'enfermèrent dans l'Au-delà et scellèrent le Chemin des Morts en élevant les Sinistérias à son extrémité septentrionale. »

Faenimore achève son récit d'une voix où pointé une émotion mal contenue : « Dans moins de six mois aura lieu la millième lune bleue depuis ces terribles événements. Je sais où se trouve la forteresse et je partage avec maître Ermelun la certitude que l'arcane de l'Étoile peut sauver le devin. »

Nés sous une bonne étoile

Réussir en moins de six mois ce qu'Ermelun n'a pu mener à terme en une vie entière apparaît comme une gageure. Pour le moment, disons simplement que certaines puissances sont à l'œuvre, qui vont forcer le destin et leur permettre d'aboutir dans leurs recherches. Laissez-les s'organiser comme ils le souhaitent, inventorier les lieux de savoir et les érudits qu'ils ont pu consulter dans de précédentes aventures. Encouragez-les à se séparer pour plus d'efficacité (Ermelun accompagne les moins lettrés d'entre eux et confie aux autres une copie de ses notes et un tambourin magique). Si vous en avez le temps,

plutôt qu'un résumé sans saveur de ces quelques mois de quête, improvisez pour chacun d'eux une courte histoire :

● **En Tsovrane**, une légende veut qu'au commencement du monde une étoile soit tombée dans le Long Fleuve, à l'emplacement de l'actuelle ville de Yradov. En fait d'étoile, il s'agit d'un dragon, victime d'un combat fratricide, dont les os calcinés reposent désormais sur le lit du fleuve. Pour le vérifier, les personnages ont la possibilité d'essayer une cloche de plongée, invention du sage Peredeiev, qui recherche justement de courageux aventuriers.

● **À Krönberg**, un joaillier, maître Urval, crée depuis quelques temps des bijoux qui ressemblent beaucoup aux arcanes. L'artisan est en fait en possession de carnets de route ayant appartenu à Célius Angelin. Il ne les cédera pour rien au monde, car ils sont la source de son inspiration.

● **À Olmería**, un personnage a l'occasion de se lier d'amitié avec un magicien de l'arcania moins antipathique que la moyenne. Comme il lui montre les croquis du Trèfle que lui a confié Ermelun, son interlocuteur affirme avoir vu pareils motifs sur la robe d'un magicien qu'il a interrogé et relâché il y a quelques mois. Pour autant qu'il s'en souvienne, il avait l'allure d'un Yinhanthi, venait de Krönberg et se rendait à Gyrecombe.

Mis au courant de cette dernière piste, Ermelun la juge suffisamment sérieuse pour que tous les personnages fassent voile avec lui pour Cansteborgh. Il ne reste que deux mois avant la conjonction fatale !

Cansteborgh

Après trois semaines de navigation, le *Coureur azuréen* s'avance dans l'estuaire de la Slowe. Bien qu'Ermelun ait mis à profit le voyage pour éclairer les personnages sur les lois et coutumes de son pays, c'est le moment de jouer la carte du dépaysement. La magie est partout : dans le port, avec des ballots lévitant des quais aux cales d'un galion ; dans les rues, où un amuseur jongle avec douze couteaux sans jamais les toucher ; parmi les échoppes ambulantes, où se vendent une variété d'objets magiques : gobelets qui réchauffent les boissons, plume qui écrit sous la dictée (« et en trois langues, messires ! »), veste aux poches de géants...

Les personnages peuvent mener une courte enquête pour en apprendre un peu plus sur le magicien qu'ils recherchent. S'ils parviennent à approcher un des lormages qui officient dans la capitale, ou un mage s'intéressant à la politique, il leur apprend qu'il s'agit probablement d'Osmin Sitheth, un Paornien qui fait parler de lui depuis quelque temps : « Il affirme que la Vague bleue n'a été qu'un avertissement et qu'il convient de limiter au plus vite l'usage de la magie avant qu'un véritable raz-de-marée surnaturel ne dévaste les deux continents. Il va sans dire qu'il est assez mal vu de beaucoup de Majistrides... » Et s'ils demandent ce que Sitheth peut rechercher à Gyrecombe, le mage répond : « L'examen de l'Institut des Études Thaumaturgiques de Majistra a lieu dans quelques jours, il me semble. Il souhaite probablement obtenir son diplôme, ce qui donnera plus de poids à son discours. »

Le collège de Gyrecombe

Les personnages partent dès le lendemain pour Gyrecombe, abandonnant un Faenimore visiblement inquiet. Le voyage au long de l'Hiljumm est on ne peut plus paisible, d'autant que les maîtres de Majistra testent sur cette route des dalles enchantées qui diminuent la fatigue des voyageurs.

Gyrecombe est un bourg anodin et provincial, avec toujours une mode de retard sur la capitale. Ce n'est apparemment pas l'endroit où vivre de trépidantes aventures. Et pourtant, avant même leur arrivée, les personnages apprennent de la bouche d'un marchand qu'un fait étrange s'est produit la nuit dernière au collège. Un mage, un Paornien dit-on, aurait disparu dans de mystérieuses circonstances. Il s'agit bien évidemment d'Osmin Sitheth, dont la chambre a été retrouvée vide et en grand désordre au milieu de la nuit.

Installé sur une colline à quelques centaines de mètres du bourg, le collège de Gyrecombe est un manoir à l'architecture tordue, issue de trop nombreux aménagements. Il ne comportait originellement que trois étages et en compte aujourd'hui six. Ses trois derniers étages sont circulaires, de plus en plus large à mesure que l'on s'élève, et font ressembler le bâtiment à un énorme champignon. Les personnages sont accueillis cordialement par l'archimage Aktiemos : Ermelun, qui a passé de longues années d'études à l'Institut avant de partir pour les îles du Tarot, s'était fait une excellente réputation auprès de feu Burngondus Ferenbold, l'ancien directeur. On les loge au troisième étage du collège et les laisse mener leur propre enquête. L'Institut s'organise de la manière suivante :

● **Le rez-de-chaussée** accueille les serveurs et les visiteurs sans qualité particulière. On y trouve les cuisines, les réserves, un dortoir, les écuries, divers ateliers dont celui d'un maître verrier spécialisé dans les ustensiles alchimiques...

● **Le premier étage** est celui des magiciens de passage. C'est ici que logent les autodidactes sans le sou, venus décrocher leur diplôme officiel. Hors des périodes d'examen, les chambres sont laissées aux serveurs. Pour l'heure, elles sont encombrées d'apprentis mages stressés. La disparition de Sitheth leur fait craindre l'annulation du concours (ce qui serait une catastrophe pour beaucoup, le séjour leur ayant coûté toutes leurs économies).

● **Les deuxième et troisième étages** sont réservés aux magiciens fortunés qui suivent toute l'année les cours de l'Institut. Ils comportent une centaine de chambres individuelles, cossues et équipées de tout ce dont peut rêver une maîtresse de maison majistrade. Les Paorniens y sont largement minoritaires et font l'objet de nombreuses vexations de la part des Majistrades. La disparition de Sitheth, qu'ils considéraient comme un des leurs, affecte particulièrement ce petit groupe. Parmi les effets personnels du disparu, on peut trouver des vêtements dont les motifs ressemblent effectivement beaucoup à ceux des arcanes.

● **Le quatrième étage** abrite les salles de cours et d'étude, les bibliothèques communes et les laboratoires. Cet étage, ainsi que les suivants, est strictement réservé aux étudiants et aux profes-

seurs. L'entretien des locaux est assuré par des objets magiques (revoyez donc *Fantasia*).

● **Le cinquième étage** accueille l'administration de l'Institut ainsi que les appartements des enseignants qui ne logent pas en ville. La pièce centrale, circulaire, est actuellement en chantier. On y trouve l'ébauche d'une maquette de surveillance du collège. Les responsables de l'Institut ont jugé que la forte concentration de mages dans le bâtiment justifiait l'investissement. À terme, la maquette pourra servir aux travaux pratiques des étudiants destinés à embrasser une carrière de lormage.

● **Le sixième étage** est le domaine exclusif des enseignants du collège. Truffé de salles secrètes, de passages dérobés et de protections magiques, on y trouve en particulier les bibliothèques occultes et les réserves de composantes. C'est également ici que l'Institut conçoit et améliore les systèmes d'omring.

Mages et apprentis

● **L'archimage Aktiemos** est très préoccupé par la disparition d'un de ses étudiants, mais il s'efforce avant tout de ne pas perturber le déroulement des examens. En attendant la visite d'un lormage de Gyrecombe, il espère sans trop y croire que Sitheth a quitté le collège de son plein gré.

● **Mástr Rühn av Lanxshoor** a toutes les raisons de se réjouir du départ de Sitheth, ne s'en cache pas et n'a rien à dire de plus. Il se peut que les personnages en viennent à le soupçonner.

● **Le mage Hosggins** enseigne la physique des flux magiques. C'est un vieil homme bavard, à la longue barbe grise, difficile à suivre tant son érudition est grande. Son cours, très théorique et peu apprécié des étudiants, passionnait Sitheth. Hosggins le décrit comme de type yinhanthi, un peu plus vieux que la moyenne des étudiants et nettement plus intelligent. Il partage ses opinions sur l'usage immodéré de la magie, mais ne l'ébruite pas.

● **Alx Terechkine** est un apprenti tsovrane dont la chambre est mitoyenne de celle de Sitheth. La nuit de la disparition, il affirme avoir entendu un grand fracas avant de découvrir le lit vide et le mobilier renversé. Il crie haut et fort qu'il s'agit d'un enlèvement perpétré par magie... ce qui n'a pas l'air de beaucoup émouvoir ses condisciples.

● **Jock Webber** est un étudiant majistrade brillant, probablement un futur lormage. La nuit, il lui arrive de passer une heure ou deux à observer la maquette de surveillance qui, bien qu'inachevée, fonctionne partiellement. Cette nuit-là, il a vu plusieurs lucioles quitter leur bouteille pour se poser dans la chambre de Sitheth. Pour l'heure, il se tait car ses camarades semblent se satisfaire de la disparition.

● **Les apprentis paorniens**, saltharites pour la plupart, peuvent éclairer les personnages sur les origines de Sitheth. Contrairement aux apparences, il n'est pas yinhanthi. Il appartient à un peuple de nomades qui vit depuis très longtemps à Majistra. Il y a moins d'un an, après un voyage à Paorn, il a obtenu du royaume de Salthar une bourse pour venir étudier à l'Institut, en échange de la promesse de servir le roi Drogon pendant sept ans.

Le jour de l'arrivée des personnages, le lormage Wahlms, un petit homme moustachu aux cheveux noirs et soigneusement lissés, frappe à la porte du collège pour mener son enquête. Après avoir brièvement interrogé les étudiants, il fouille la chambre puis annonce que : « la maquette de surveillance de Gyrecombe n'ayant montré aucune activité magique illicite la nuit de la disparition et ne constatant pour ma part aucun signe d'effraction dans le collège, je n'ai nulle raison de conclure à un enlèvement. » Sur quoi il prend congé, en dépit des protestations des étudiants paorniens.

Deux jours après la venue du lormage, une violente dispute éclate entre étudiants majistrides et paorniens. Des sorts illégaux sont jetés, quelques barbes roussies et une dizaine d'apprentis sont emmenés par Wahlms se calmer au poste. Les examens ont lieu une semaine plus tard, dans une atmosphère particulièrement lourde. Si les personnages n'ont rien découvert, Jock finit par craquer et leur avoue ce qu'il sait. À eux d'en référer à Wahlms pour relancer la machine judiciaire.

Ce qui s'est passé

Osmin Sitheth a bel et bien été victime d'un enlèvement. Les rapports de mâstr Rûhn à son sujet ont éveillé l'attention d'un sinistre personnage œuvrant dans l'ombre du Trio-arbitrae depuis de nombreuses années. Autrefois éminence grise du magiocrate Jongheyd, le mage Heltsum est aujourd'hui encore à la tête d'un petit réseau d'espions qu'il utilise pour organiser en toute impunité divers trafics. Soutenu officieusement par plusieurs membres du gouvernement – à qui il rend des services non moins officieux – il est actuellement aux prises avec un groupe de mages séditieux, dont les opinions coïncident pour beaucoup avec celles de Sitheth. Par crainte que ces idées ne contaminent l'administration majistride via l'Institut, Heltsum s'est vu demander d'organiser son enlèvement. Il a eu recours à une méthode subtile pour tromper les lormages de Cansteborgh et Gyrecombe. Sachant que les maquettes de surveillance sont parfois victimes de « sorcelets blancs », des résidus magiques qui

affolent momentanément les lucioles, il est parvenu à diviser son sortilège en une demi-douzaine de sorcelets d'allure parfaitement inoffensive, qu'aucun lormage n'a cru bon d'intercepter. Le malheureux Sitheth s'est vu aspiré par un tourbillon surnaturel pour se retrouver aussitôt à Cansteborgh, aux mains d'Heltsum. Bien évidemment, ce dernier n'avait pas prévu la maquette du collège.

Retour à Cansteborgh

Les personnages, en apportant la preuve d'une activité magique dans la chambre de Sitheth, contraignent les lormages de Gyrecombe à revoir leur copie. D'après la déposition de Jock, les lucioles venaient de Cansteborgh. Wahlms propose d'y accompagner les personnages et les confie aux bons soins du célèbre lormage Grinmouth. Sur place, le vieil enquêteur congédie sèchement son collègue et reprend l'affaire en main. Cheminant à ses côtés, les personnages découvrent les sombres couloirs de l'Hôtel des lois et son immense maquette, près de laquelle veille un jeune lormage. Après que Grinmouth ait lancé le sortilège adéquat, les lucioles s'animent et miment les événements de la nuit de l'enlèvement (un procédé utilisé pour s'assurer qu'aucun sort illicite n'a échappé à la vigilance de la garde). Sept d'entre elles quittent brusquement leur bouteille et semblent errer, sans but, au-dessus des toits miniatures. Elles retournent bientôt dans leur prison de verre, non sans être passées une à une au-dessus du Gyrecombe. « Hum, le subterfuge est astucieux, marmonne Grinmouth. Prenez note Peelstidh, il faudra penser à l'avenir à intercepter ces sorcelets blancs... Voyons à présent à qui appartient le logis d'où ils sont partis... Je m'en doutais, le mage Heltsum! »

Accompagnés de deux autres lormages, les personnages se rendent à l'hôtel particulier d'Heltsum, dans le quartier de Greencolline. Grinmouth les met rapidement au courant des activités supposées du scélérat et les enjoint à la prudence : « Une perquisition chez lui ne donnera probablement rien, mais je connais notre homme, cette petite visite l'inquiétera suffisamment pour qu'il commette une erreur. » Heltsum est un quinquagénaire à l'air malade, aux yeux chassieux cernés de noir. À peine surpris de découvrir trois lormages sur le pas de sa porte, il les laisse entrer et perquisitionner à loisir, les gratifiant de quelques plaisanteries bien senties. Les lormages fouillent l'hôtel de fond en comble, lancent de nombreux sortilèges de détection, en vain...

Le soir venu, Grinmouth met en place une discrète surveillance du domicile d'Heltsum. Il charge les personnages, assistés de Peelstidh, de surveiller l'hôtel tandis que lui-même montera la garde auprès de la maquette. Vers minuit, une silhouette, dissimulant un objet encombrant sous un ample manteau, se glisse hors du manoir, contourne le ravin des suicidés, et s'enfonce prestement dans une venelle du vieux quartier. Parvenu au port de commerce, l'homme s'apprête à jeter son fardeau à l'eau. C'est le moment d'agir ! Si les personnages ne sont pas assez rapides, l'objet coule à pic mais il est encore possible de plonger dans l'eau vaseuse pour le récupérer. Le suspect se débat mollement. Ce n'est pas Heltsum, mais un

de ses laquais. L'objet est un petit coffre de métal, très lourd, fermé par une incroyable quantité de serrures. Un trousseau d'une bonne centaine de clefs y est attaché par une chaîne. Peelstidh ne sait pas de quoi il s'agit mais conseille aux personnages d'attendre Grinmouth pour l'ouvrir. S'ils ne l'écoutent pas, voyez plus loin ce qu'il advient d'eux...

La prison de Jongheyd

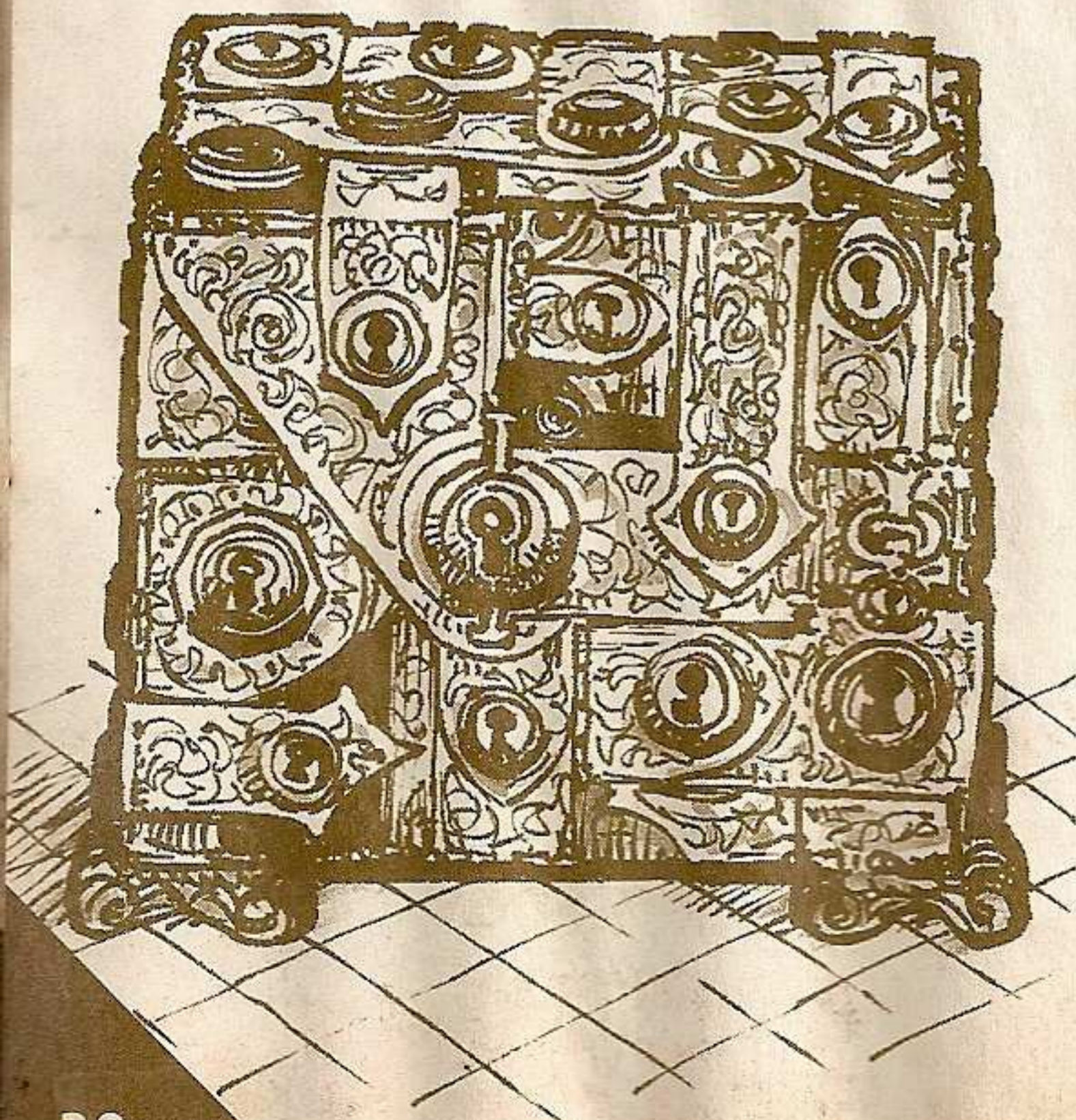
Grinmouth n'en croit pas ses lorgnons : « si j'en crois le *Codex Artefactus*, ce coffret n'est autre que la prison du magiocrate Jongheyd. D'après la rumeur, cet artefact enferme tous les opposants dont le Trio-arbitrae précédent a souhaité se débarrasser. Pour autant que je me souvienne, il suffit de tourner une clef dans une mauvaise serrure pour se retrouver pris au piège. Ouvrir toutes les serrures permettrait de libérer les prisonniers. » La détention d'un tel objet est un délit suffisant pour que Grinmouth envoie immédiatement une escouade appréhender Heltsum. Pour ce qui est de Sitheth, le lormage craint qu'il ne soit perdu. En fait, il ne tient pas à perdre un de ses collègues pour libérer un individu que certains membres du Palermagiste ont apparemment voulu éliminer : « Malgré tout, ajoute-t-il pensivement, je serai surpris que Jongheyd n'ait pas prévu une porte de sortie au cas où son piège se serait retourné contre lui... » Heltsum nie pendant plus d'une semaine avoir été en possession de l'artefact, puis finit par l'admettre mais déclare en ignorer le fonctionnement.

Les Vingt mondes

Si les PJ se montrent résolus à retrouver Sitheth, Grinmouth, visiblement embarrassé, demande à les voir en privé. À demi-mot, il leur explique sa situation et leur promet de faire ce qu'il peut pour les aider à sortir de la prison, si d'aventure ils avaient le courage de s'y faire enfermer. Il les accompagne dans une salle au plus profond de l'Hôtel des lois, où sont entreposés les objets magiques délictueux. Aux combattants (guerriers ou voleurs), il remet une épée fabriquée par les meilleurs forgerons de Cansteborgh (épée gardienne +4), aux lettrés un anneau d'Étoiles filantes. Ensuite, c'est à eux de se débrouiller.

À peine le premier personnage a-t-il introduit une clef dans l'artefact qu'une ombre noire et glaciale jaillit du coffret, l'enveloppé et le happe. Il se retrouve sur une petite île rocheuse et désertique, flottant au milieu de nulle part. Au-dessus de lui, à une distance indéterminée, une vingtaine d'autres îles forment une roue autour d'un minuscule soleil. La température est idéale et l'île, qui fait un peu moins de dix kilomètres de diamètre, semble inhabitée.

Le monde de poche contenu dans le coffre de Jongheyd est constitué de ces seules îles abandonnées au néant. Chacune présente une topographie, une végétation et une faune distinctes. On en trouve une de plaines, de collines et de bois, très giboyeuse, une de montagnes escarpées, une de jungle où errent de terribles prédateurs, une de marécages... Chaque île dispose d'une source d'eau douce, magique et inépuisable. Le soleil se voile toutes les douze heures.



Il est possible de se déplacer d'une île à l'autre, en bondissant avec témérité au-dessus de l'abysse. Le personnage se sent flotter, privé de poids, et rejoint lentement mais inmanquablement sa destination. Il faut environ trente minutes, diminuées de la Force du personnage pour passer d'une île à l'autre. Outre la faune, deux communautés se disputent les ressources des îles.

● **Les Exilés** : Il s'agit de prisonniers politiques, pour la plupart magiciens, envoyés ici par Jongheyd ou Heltsum. C'est auprès d'eux que Sitheth a trouvé refuge. Ils sont moins d'une quarantaine, captifs pour certains depuis plus de trente ans. Leur chef, Beltring Behemouth, un solide gaillard barbu et énergique, était autrefois professeur à Gyrecombe. Ils habitent un petit village fortifié sur une île montagneuse et boisée, où ils peuvent facilement se défendre. Chèvres et bouquetins assurent leur subsistance. Étonnamment, plusieurs naissances ont eu lieu au sein de la communauté, dont la population semble devoir se maintenir.

● **Les Malfaisants** : Ce sont essentiellement des criminels, la lie de la société majistrade. Ils sont environ une centaine, leur nombre allant plutôt en diminuant. Nomades, ils passent fréquemment d'une île à l'autre et attaquent parfois le village des Exilés. Comme ces derniers, ils n'ont que les armes et outils de fortune qu'ils ont pu se confectionner sur place.

Il existe également une population indigène de petits humanoïdes à la peau sombre, appelés Gwâs par les Exilés, qui se cachent du soleil et vivent sous les îles. Semi-intelligents, inoffensifs, ils ne sortent que la nuit pour se nourrir et chaparder ce qu'ils trouvent. Si les personnages prennent la peine de nouer le contact avec eux, ils apprennent que les Gwâs craignent le soleil car il est la demeure du dieu créateur des Vingt mondes qui, furieux de les découvrir en son domaine, tenta autrefois de les détruire.

Osmin Sitheth

Le mage est fort surpris de voir arriver des Paorniens à son secours. Mis au courant de leur què-

LES PNJ

Pour AD&D

► Les Malfaisants

Voleurs niv. 4 ; AL CN, CA 8 ; PV 16 ; Dégâts 1-4 (pieux et haches de pierre).

► Les leucrottas

AL CM, CA 4 ; DV 6 + 1 ; PV 35 ; Dégâts 3-18.

► Les autres figurants

Les caractéristiques des mages, lormages et autres habitants de Majistra sont données p. 93 du hors-série n° 23.



te, il confirme qu'il sait où se trouve l'arcane de l'Étoile : « Ma tribu quitta il y a mille ans les plaines d'Althusia pour échapper à l'envahisseur k'neth. Jetés sur les routes, nous avions en notre possession l'artefact que vous recherchez. L'Étoile nous guida des siècles durant à travers Paorn. Bien avant l'Ire, nous avons bravé le Maelström et trouvé la route de Majistra. Puis, peu de temps après le passage de la Vague bleue, l'Étoile nous révéla qu'une terre fertile nous attendait, loin au nord, par-delà les Sinistérias. Depuis lors, nous préparons notre ultime exode. Pour ma part, l'Étoile m'a confié la responsabilité d'avertir les Majistrades du péril qu'ils encourent. »

L'évasion

Le seul moyen de quitter la prison de Jongheyd se dissimule dans le soleil. Les personnages peuvent y penser en discutant avec les Gwâs ou en réalisant que la température ne baisse pas à la nuit tombée et que la chaleur ne semble donc pas provenir de l'astre artificiel. Pour l'atteindre, il leur faut monter au sommet de la plus haute montagne des Vingt mondes. Mais comme rien n'est jamais simple, l'île désertique où elle se dresse est défendue par de redoutables gardiennes, une meute de leucrottas laissées ici par Jongheyd. Elles n'attaquent pas de front, mais harcèlent les personnages tout au long du voyage.

Au fur et à mesure de l'ascension, les personnages sentent leur corps s'alléger. Parvenus au sommet, un simple coup de talon suffit pour s'élever vers le soleil. Il ne s'agit que d'une boule de lumière froide, d'une centaine de mètres de diamètre, qui se révèle contenir un minuscule îlot sur lequel s'élève une tour. Quiconque pénètre dans la tour et en emprunte l'escalier se retrouve bientôt libre, dans une salle obscure de l'Hôtel des lois de Cansteborgh.

Bien évidemment, avant d'en arriver là, il est probable que les personnages passent un certain temps dans les Vingt mondes, sympathisent avec les Exilés – qui se satisfont plutôt de leur sort

En termes techniques

À l'intérieur de la prison des Vingt mondes, considérez que la magie des sorciers et des clercs est limitée aux sorts de 1^{er} niveau. Les sorts de communication ne portent pas de l'intérieur vers l'extérieur, et les sorts de téléportation, de changement de plans et ainsi de suite sont impossibles à lancer. Quant aux objets magiques, ils fonctionnent... presque tous (autrement dit, tous ceux qui ne vous semblent pas mettre le scénario en péril marchent, les autres restent inertes).

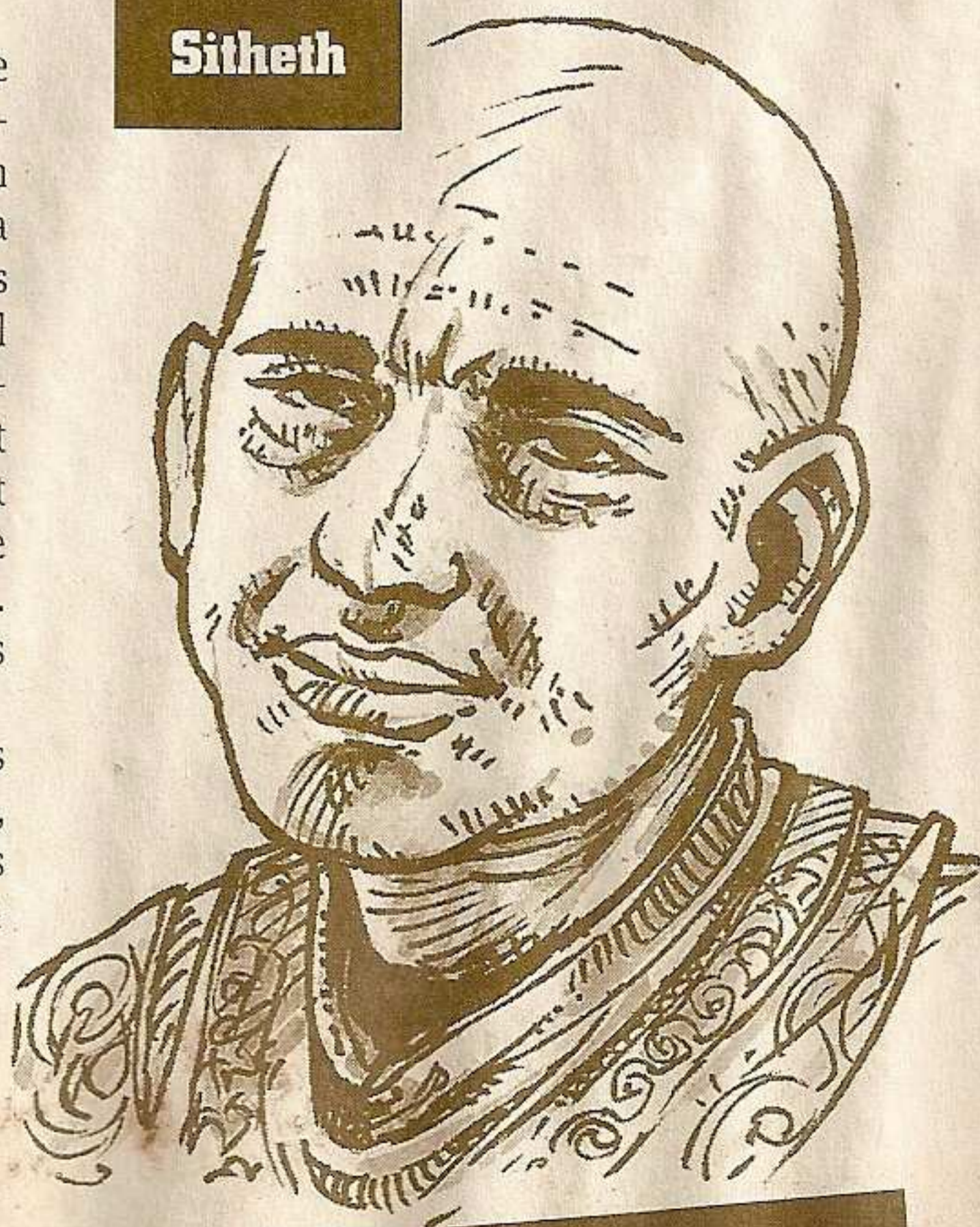
dans la mesure où ils ne gardent pas un très bon souvenir du régime de Majistra – cherchent une sortie sur les îles et bataillent un peu contre les Malfaisants. Peut-être auront-ils des scrupules à abandonner derrière eux les prisonniers et voudront-ils les emmener avec eux. Leur fuite promet d'être longue et difficile, d'autant qu'ils n'ont pas intérêt à ce que les Malfaisants les suivent (Grinmouth n'apprécierait probablement pas).

À suivre...

L'histoire ne dit pas si Osmin Sitheth conspire véritablement contre le Palermagiste, ni quels sont les membres du gouvernement qui ont ordonné à Heltsum de le faire disparaître. À vous de répondre à ces questions. Pour le moment, une seule chose importe aux personnages tandis que le Yinhanthi en exil les conduit à sa tribu : il ne reste que quelques jours avant la prochaine lune bleue prédite par Faenimore.

Olivier Bos. Illustration : Éric Puech

Sitheth



Suite et fin
dans notre prochain hors-série
(et il y aura du spectacle !)



Earthdawn

Embrouilles à bâbord



Ce scénario est destiné à un groupe de donneurs-de-noms moyennement expérimentés, de cercles 3 à 6. Il s'agit d'une aventure non linéaire qui se déroule principalement en huis clos : le meneur de jeu doit pouvoir s'adapter sans difficultés aux réactions des joueurs, aussi imprévisibles soient-elles. La possession du supplément « Parlainth, la cité oubliée » constituerait un « plus » fort appréciable, mais n'est pas indispensable.

En un clin d'œil

Au début de cette aventure, les personnages sont contactés aux abords de Parlainth par deux frères nains, Regel et Lantho Khaven, qui leur proposent, moyennant rétribution, de les accompagner à bord du *Pétulant*, un navire volant récemment remis en état, en partance pour Throal. Les cales du *Pétulant* (si l'on peut parler de cales s'agissant d'une forteresse) transportent quatre statues de jade que les deux nains, après bien des ennuis, ont dénichées dans les ruines de Parlainth. Ces statues, selon eux, appartenaient autrefois au royaume de Throal. Elles représentent certains de ses anciens souverains, et doivent donc être rendues à leur successeur, le roi Varulus III. Regel et Lantho espèrent une forte récompense, et ont besoin d'hommes de main pour assurer le transfert.

En apparence, c'est une mission de routine. Mais la réalité est toute autre. Les frères Khaven sont deux fous dangereux qui se sont mis en tête d'assassiner le roi des nains. Leurs statues n'ont jamais fait partie du patrimoine historique de Throal ; ce sont des simulacres, de dangereuses créatures de pierre magiques, prêtes à se réveiller au premier signal... et à tuer, bien entendu. Robag le troll, leur soi-disant garde du corps, est une sorte de sadique, enclin à de soudaines explosions de colère.

Quant au *Pétulant*, il n'a rien d'anodin : ce navire soi-disant invisible (il ne le restera qu'un temps), dirigé par un humain renégat, appartient en réalité aux Thérans, et ces derniers ont bien l'intention de le récupérer. Imbroglie diplomatique, cohabitation tendue avec les nains, accident mortel, le voyage promet d'être mouvementé !

Tylia, la même chose !

L'aventure commence à l'auberge de la *Troll pointilleuse*, une pyramide de cinq étages située dans la petite ville de Port-aux-Ruines, en bordure de Parlainth. Vous devez déterminer les raisons de la présence des PJ en ce lieu. Cela ne devrait pas être trop compliqué : Parlainth attire les aventuriers comme des mouches, et Port-aux-Ruines reste le passage obligé pour quiconque entend préparer une expédition dans la cité oubliée, ou désire se reposer un peu avant de repartir à l'aventure. Le rez-de-chaussée est occupé par une vaste taverne ; les quatre étages du dessus sont réservés aux chambres à coucher et le cinquième à Tylia, la sorcière troll propriétaire. Les personnages sont attablés devant quelques bonnes chopines de bière rousse lorsqu'ils sont abordés par deux nains à la mine farouche qui s'invitent littéralement à leur table. Regel et Lantho Khaven se présentent : citoyens de Throal, en mission secrète à Parlainth. Ils ont entendu parler des PJ et ont besoin d'aventuriers de leur trempe pour les aider à rentrer chez eux. « En réalité, expliquent-ils à voix basse après avoir commandé une nouvelle tournée de bière, nous transportons une cargaison fort précieuse, et nous ne pouvons nous permettre de voyager seuls. » Les deux frères marquent un temps d'arrêt, attendant visiblement que les PJ les questionnent au sujet de cette fameuse cargaison. S'ils n'ont pas la délicatesse de le faire, Regel (le plus vieux) continue quand même, un peu vexé. « Ce n'est pas une cargaison ordinaire, précise-t-il avec des mines de conspirateur. Vous connaissez Berek Lhuan, je suppose ? » Les personnages qui répondent par l'affirmative sont des menteurs : Berek Lhuan n'existe

pas, et ses statues non plus. C'est une invention des frères Khaven. Qui est Berek selon eux ? Rien de moins que le plus grand sculpteur nain du monde connu. « Un véritable magicien, souligne Regel, à tel point que certaines mauvaises langues l'ont parfois accusé d'avoir recours à des moyens disons... non naturels pour exercer son art. Des fariboles, évidemment. » Évidemment, et pour cause ! « Berek Lhuan, poursuit l'aîné des deux frères, réalisa en son temps de splendides sculptures des rois nains les plus populaires de Throal. Ces magnifiques œuvres d'art devaient être transportées d'Urupa, où elles avaient été conçues, au royaume de Throal, et ce par voie fluviale. Pour une raison inconnue, elles n'arrivèrent jamais à destination. Leur disparition fut ressentie comme un affront par les nains de Throal, qui se faisaient une joie de les accueillir. Ils soupçonnaient les militaires thérans d'avoir intercepté le navire qui les convoyait pour se les approprier et récupérer le jade dans lequel elles avaient été sculptées, mais aucune preuve n'a jamais pu être avancée. Aujourd'hui, exulte Regel, nous savons que ces rumeurs étaient fondées. Nous le savons, car nous avons retrouvé ces fameuses statues dans un temple souterrain de cette bonne ville de Parlainth. »

Mettons qu'on soit d'accord...

Les frères Khaven expliquent aux personnages qu'ils ont déjà mis les statues à l'abri. Elle reposent actuellement dans les souterrains du *Pétulant*, un navire volant fortifié construit sur le modèle des appareils thérans, mais appartenant à un armateur totalement indépendant. L'homme en question, un humain du nom de Caleon

Perghes, est un navigateur expérimenté. Son vaisseau ressemble plus à un château qu'à un navire. D'ailleurs, c'est une ancienne citadelle des montagnes Delaris, couverte de végétation, que Caleon a transformée en navire avec l'aide d'élémentalistes trolls. Le *Pétulant*, entre autres avantages, présente celui d'être invisible. Il est en effet entouré d'une bulle d'air primordial maintenue en place par un artefact magique. La bulle enveloppe la forteresse et la rend invisible aux yeux des observateurs extérieurs. Le *Pétulant* se trouve actuellement au-dessus d'une petite forêt, à quelques lieues de Parlainth. Le sorcier Caleon Perghes, qui dirige le vaisseau, y attend ses voyageurs. Si les PJ acceptent cette mission de routine et parviennent à se mettre d'accord sur un salaire (Regel est prêt à monter jusqu'à 100 pièces d'argent par personne après négociation), un accord est conclu. Tout ce que les personnages auront à faire, assurent les frères Khaven, c'est de rester à bord du navire durant tout le voyage de Parlainth à Throal, et de se tenir prêts au cas où une contrariété quelconque viendrait à se présenter, hypothèse nettement improbable selon eux. Une fois les termes de l'accord établis, les PJ n'ont plus qu'à suivre les deux frères jusqu'à l'endroit où les attend le *Pétulant*, un petit bois de résineux loin des regards indiscrets.

Bienvenue à bord !

Immobile au-dessus de la forêt, le vaisseau de Caleon Perghes est pour l'instant parfaitement invisible à l'abri de sa bulle. Le fidèle Robag, le troll à tout faire des frères Khaven, les attend dans une petite clairière où tombe une immense échelle de corde (jet de Grimper, difficulté 4 sans bonus) qui semble tenir toute seule. Les PJ sont invités à y monter. Lorsqu'ils pénètrent à l'intérieur de la bulle, le *Pétulant* devient soudain visible. En fait de forteresse, il s'agit bel et bien d'une vieille tour à moitié en ruine, couverte de lierre et de plantes grimpantes. On y accède par un escalier de pierre qui mène à un petit pont-levis. La bulle elle-même est invisible. Si les personnages regardent derrière eux ou sur le côté, l'impression risque d'être saisissante. Les différentes parties du *Pétulant* (voir le plan ci-après) sont décrites dans le paragraphe suivant. Certaines sont directement accessibles, d'autres non. Quoi qu'il en soit, vous pouvez d'ores et déjà vous familiariser avec leur emplacement et leur fonction, dans la mesure où les personnages des joueurs vont y passer, sauf incident, la majeure partie de l'aventure.

Visite guidée du bord

1 - Le hall d'entrée. Cette pièce de dimensions modestes ne présente pas d'intérêt particulier pour l'aventure. Une trappe, dont seul Caleon possède la clé, s'ouvre sur la salle de torture située au-dessous. En temps normal, les cris des esclaves ne parviennent pas jusqu'ici, car les fissures du plancher ont été soigneusement colmatées. Mais qui sait si en écoutant vraiment très attentivement...

2 - Les souterrains. C'est dans cette salle humide, qui sert aussi de cellier, que sont entreposées les quatre statues de jade destinées au roi

La vérité sur les statues de Berek Lhuan

Sur les quatre statues de Berek Lhuan, deux sont de vulgaires sculptures dues au troll Robag. Celles-ci sont parfaitement inoffensives et font office de leurre. Les deux autres, en revanche, sont des simulacres (des créatures décrites en p. 64 du supplément *Parlaint, la cité oubliée*) et plus spécifiquement des hommes de pierre. Sculptées par des mages thérans avant le Châtiment, elles sont inactives en temps normal, mais liées magiquement au Théran renégat Caleon Perghes, qui est un sorcier. Équipées de glaives de pierre, ces créatures ont été conçues pour obéir à un ordre unique : tuer le roi Varulus III de Throal. Les frères Khaven ont prévu de livrer ces statues à la cité de Bethabal (leur emplacement d'origine, d'après les légendes) et de les « offrir » au monarque au cours d'une cérémonie dont ils seraient les héros. Ils espèrent faire en sorte que le roi dévoile d'abord les deux statues inoffensives, puis qu'il termine par les deux simulacres, ce qui laisserait aux frères Khaven le temps de s'éclipser discrètement. Lorsque Varulus lèvera le voile sur les deux simulacres, ceux-ci l'attaqueront immédiatement et le réduiront rapidement en pièces – en supposant qu'aucun garde du corps ne se trouve dans les parages. Les deux hommes de pierre ont reçu un ordre très strict, formulé par Caleon Perghes : « tuez quiconque porte une amulette comme moi. . sauf moi » (un ordre très difficile de seuil 21.) Caleon porte en effet une amulette ornementale (un cœur de jade, barré de deux flèches d'argent) dont les frères Khaven ont déjà fait parvenir une réplique au roi Varulus. Ce premier cadeau, délivré par un messenger grassement rémunéré, accompagnait une missive signée de Regel en personne, dans laquelle l'aîné des deux nains faisait part au monarque de Throal de sa merveilleuse découverte, et lui annonçait que les statues de ses ancêtres seraient bientôt de retour dans leur pays, après tant de siècles d'absence. Si tout se passe bien, le roi Varulus portera l'amulette au cours de la cérémonie pour faire honneur aux héros du jour, et les hommes de pierre, reconnaissant le bijou, se précipiteront sur lui. Le seul problème (car ces bandits ne sont pas excessivement précautionneux), c'est que l'ordre donné aux statues a été mal formulé. Il aurait en effet été préférable de dire « tuez quiconque porte une amulette comme la mienne. » Dans l'état actuel des choses, les simulacres ont compris : « tuez quiconque porte une amulette de la même façon que moi j'en porte une », c'est-à-dire, en toute logique, autour du cou. Autrement dit : tuez quiconque porte une amulette, sauf moi. Vous devrez vous assurer pour le bon déroulement du scénario qu'aucun personnage ne porte une amulette, ou alors pas autour du cou. Dans le cas contraire, l'aventure risque de connaître un développement inattendu. . ou une fin prématurée.

Varulus III. Toutes sont recouvertes d'un drap blanc, soigneusement ficelé autour de leur corps, et rien ne permet a priori de les distinguer les unes des autres. Évidemment, quiconque se présentera dans cette pièce avec une amulette autour du cou fera rapidement la différence entre les vraies statues et les simulacres tueurs. Attention, le sol de cette pièce se désagrège par endroits, surtout autour de la porte. En dessous : le vide. Caleon Perghes, qui se considère comme le véritable commandant du vaisseau, déconseille pour cette raison à quiconque de s'aventurer dans cette pièce sans lui. En vérité, il a surtout peur que les simulacres ne se réveillent inopinément.

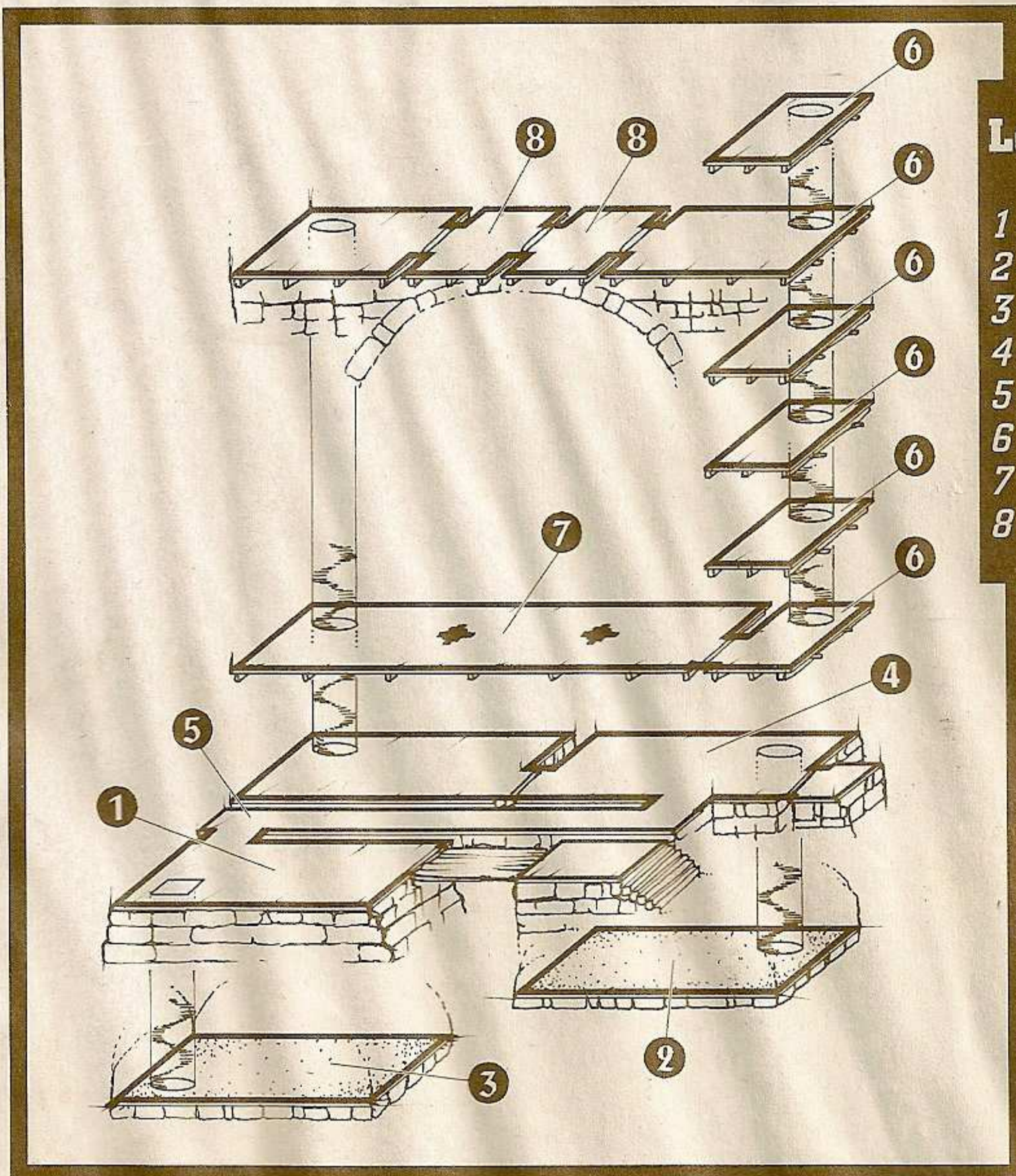
3 - La salle de torture. Ici se massent une trentaine d'esclaves thérans, dans des conditions de vie épouvantables. C'est l'énergie vitale de ces pauvres bougres, et non un quelconque artefact magique, qui permet au *Pétulant* de se maintenir en l'air, et pour cause : le vaisseau a été subtilisé aux Thérans par Perghes. Son véritable port d'attache est Vivane, et ses propriétaires légitimes sont actuellement à sa recherche. Caleon Perghes est un sorcier de haut niveau, mais il n'aurait jamais pu faire voler ce navire tout seul. Tout ce qu'il sait faire (et encore) c'est le diriger. Le Théran renégat est le seul à connaître la vérité sur le *Pétulant*. Les frères Khaven ignorent que la cave

de leur navire abrite des esclaves et ils ne seraient certainement pas ravis de l'apprendre. Une fois par jour (en l'occurrence, plutôt pendant la nuit), Caleon vole de la nourriture (du pain, des abats) dans les cuisines et la jette par la trappe, afin que les prisonniers ne meurent pas tout à fait de faim. Il essaie également de leur donner un peu à boire, en versant chaque fois le contenu de quelques cruchons d'eau dans une barrique prévue à cet effet, et dans laquelle les esclaves sont invités à puiser. Malheureusement, ces derniers temps, l'eau est venue à manquer (une négligence de Robag). Caleon est obligée de la remplacer par du vin. Effet garanti sur des organismes déjà affaiblis!

4 - Les cuisines. C'est ici que Robag prépare ses repas. Il s'agit généralement de plats rudimentaires à base de viande bouillie et de fèves. Le troll passe le plus clair de son temps dans la cuisine, et les PJ seront obligés de passer devant lui s'ils veulent descendre à la cave ou se rendre dans le hall.

5 - Le corridor. Rien de particulier à signaler. Le corridor sort de la cuisine et mène à un escalier par lequel on accède à l'étage supérieur de la tour.

6 - La tour de guet. C'est un endroit désagréable pour les personnages sujets au vertige ou pour



Le Pétulant

- 1 – Hall d'entrée.
- 2 – Souterrains.
- 3 – Salle de torture.
- 4 – Cuisine.
- 5 – Corridor.
- 6 – Tour de guet.
- 7 – Pièce principale.
- 8 – Chambres.

se sont déjà réveillées auparavant). Il vous est également possible de pimenter le voyage d'incidents supplémentaires : plusieurs suggestions sont proposées à cet effet dans le chapitre *Plus de problèmes* et vous pouvez en inventer d'autres. Jetez dès maintenant un œil à l'encadré *Les PNJ*. Il vous donnera une bonne idée du caractère des uns et des

les frileux. On accède au sommet de la tour par un étroit escalier en colimaçon qui donne directement sur la salle principale. Caleon y passe le plus clair de son temps, et fait souvent semblant d'être plongé dans une concentration intense (après tout, c'est lui qui est censé diriger le navire). C'est aussi au sommet que se trouve le sextant de lévitation, un artefact dont le rôle est, soi-disant, de maintenir le *Pétulant* dans les airs. En vérité, le vaisseau thérane n'en a pas besoin. Le sextant permet simplement d'en contrôler la direction, mais Caleon ne l'avouera jamais.

7 – La salle principale. C'est là que les personnages passeront la plus clair de leur temps, tout comme les frères Khaven. Lorsque rien de particulier n'est en train de se passer (c'est-à-dire assez rarement), les deux nains jouent aux cartes. Ils inviteront plusieurs fois les PJ à se joindre en eux. Une précision : ce sont d'infâmes tricheurs, et ils sont très susceptibles.

8 – Les chambres. L'une d'elles, sommairement meublée, est réservée aux PJ. L'autre, aux deux frères Khaven. Robag, lui, dort dans sa cuisine. Quant à Caleon, les nains expliquent qu'il ne dort jamais.

Et maintenant ?

Le voyage de Parlainth à Throal prend une trentaine de jours à pied, une quinzaine à cheval et... vingt-quatre heures à bord du *Pétulant*. Cette journée mouvementée va être pour les PJ l'occasion de vivre d'étranges péripéties. Les paragraphes suivants présentent les principaux temps forts que vont vivre les personnages. L'ordre fourni est purement indicatif. Vous êtes libre d'échelonner les événements à votre guise et de suivre vos propres idées (restez logique : les personnages, par exemple, n'auront plus à fouiller les souterrains à la recherche des statues si celles-ci

autres et donc de la tournure que peuvent prendre les événements.

Visite surprise

Alors que la nuit tombe sur la plaine silencieuse et que le *Pétulant* poursuit tranquillement sa route, la bulle d'air primordial qui entoure le vaisseau donne soudain des signes de faiblesse. Évidemment, les passagers ne sont pas en mesure de s'en rendre compte et même si c'était le cas, ils ne pourraient pas y faire grand-chose. La bulle a été mise en place par des élémentalistes thérans il y a pas mal de temps et eux seuls pourraient la restaurer. Le résultat, c'est qu'au petit matin, la forteresse volante est parfaitement visible. Cette nouvelle situation place le *Pétulant* dans une situation de grande vulnérabilité. Sans même parler d'une éventuelle attaque de pirates trolls (à vous de voir) les choses deviennent réellement critiques lorsque le navire des PJ est pris en chasse, et bientôt rattrapé, par une vedette de la flotte thérane. A son bord, un certain Jawan Monas, l'ancien propriétaire du *Pétulant*. Le capitaine thérane, que les fugitifs sont bien forcés de laisser monter à bord accompagné d'une escorte, est évidemment fort surpris de constater que son navire est toujours en activité. Il lui semble même reconnaître dans les traits de son capitaine un certain Caleon Perghes, contrebandier, pirate, voleur et félon notoire, recherché dans tout l'empire pour actes de haute trahison. On imagine la suite... Jawan Monas se met en tête de fouiller le vaisseau de fond en comble, en commençant par les souterrains. Malheureusement pour lui, il porte une amulette autour du cou. Au moment même où il pénètre dans la pièce noyée d'obscurité, les deux statues commencent à bouger. Jawan Monas est accompagné de huit soldats qui se

battront jusqu'à la mort. Le moment est venu pour les PJ de justifier leur paye ! Dès qu'il est tué (ce qui semble inévitable, les simulacres ne s'arrêtant jamais de combattre même si le possesseur de l'amulette enlève cette dernière) et que les gardes sont neutralisés, Perghes emmène le corps sur la tour et fait mine de le prendre en otage. D'où ils se trouvent, les Thérans restés sur la vedette ne peuvent pas voir que leur chef est déjà mort... jusqu'au moment où, un peu précipitamment, Caleon Perghes balance le corps de son vieil ennemi par-dessus bord. Après quoi, il ne reste plus qu'à semer la vedette ou à s'en emparer...

Fouillons, compagnons !

Quelques indices sur la personnalité et les motivations des employeurs des PJ sont disséminés au sein de la forteresse. Le tout sera de réussir à fouiller cette dernière sans attirer l'attention de ses occupants.

● **Les statues elles-mêmes :** Les deux simulacres ne ressemblent pas le moins du monde à des statues de rois nains. Les deux autres sculptures, elles, sont l'œuvre du troll Robag. Autant dire qu'un œil averti fera rapidement la différence entre ces caricatures grotesques et d'authentiques œuvres d'art.

● **Les lectures des frères Khaven :** Le coffre situé au pied de leur lit, et dont ils sont seuls à posséder la clé, est bourré à craquer d'ouvrages et de parchemins subversifs aux titres évocateurs : *Pour en finir avec la monarchie*; *Une brochure contre les simulacres*; *Varulus, une histoire ancienne*, etc. On y trouvera également un bel assortiment de moustaches et de barbes postiches, ainsi que de nombreux petits flacons aux couleurs suspectes (des poisons de lame).

● **Un examen du sextant de lévitation :** Une investigation magique attentive révélera que cet artefact n'est pas ce qui permet au *Pétulant* de se maintenir dans les airs. Il faut donc trouver une autre explication. Demander des comptes à Caleon Perghes revient à s'attirer son inimitié, ce qui n'est pas forcément souhaitable, du moins dans les premiers temps.

Les frères Khaven



Piloter, oui. Atterrir, non.

Cette nuit-là, Caleon Perghes oublie de refermer correctement la trappe aux esclaves. L'un d'eux, qui a brisé ses chaînes (elles sont reliées à un système de rouages central par lesquels transite l'énergie magique destinée à soutenir la forteresse en vol), parvient à s'échapper. Il se met en quête des clés qui lui permettraient de délivrer ses compagnons, clés qui sont accrochées à un tableau en bois, dans la pièce principale, et dont personne à bord du *Pétulant* ne connaît l'usage. S'il les trouve et qu'il réussit à faire évader ses compagnons (les plus valides en tous cas), les conséquences seront doubles : premièrement, l'énergie magique qu'ils fournissaient au vaisseau va disparaître, et celui-ci va perdre inexorablement de l'altitude. Deuxièmement, les esclaves vont essayer de se venger et, armés de couteaux trouvés dans les cuisines, de supprimer tous les occupants de la tour volante.

Plus de problèmes

- Caleon est un menteur (une fois de plus) lorsqu'il prétend qu'il n'a pas besoin de dormir. En vérité, il lui arrive parfois de s'assoupir pendant une heure ou deux. Dans ces moments-là, le comportement du *Pétulant* en vol devient franchement aléatoire. Changement de direction inopinée ou perte d'altitude brutale, tout est possible ! Qui reprendra les commandes à temps ? Et au fait, quelles commandes ?

- Robag est très susceptible sur le chapitre de la nourriture. À un repas, Caleon se permet une remarque sur son « éternel ragoût mal cuit ». Une altercation éclate, et les deux nains prennent la défense du troll. Un quart d'heure plus tard, le Théran disparaît. En fait, il s'est simplement assis sur la dernière marche de l'escalier menant au pont-levis de l'entrée, pour bien faire comprendre aux autres à quel point il est, lui aussi, indispensable à la bonne marche des choses...

- Panique chez les frères Khaven : Caleon Perghes a perdu son amulette ! Si quelqu'un (les PJ ou Robag) la retrouve et la met à son cou au mauvais endroit au mauvais moment... Tout le monde se met en quête du précieux objet. En fait, il est tombé dans la marmite où Robag fait revenir sa viande lorsque le Théran s'est penché au-dessus pour en inspecter le contenu. Regel Khaven insiste lourdement sur le fait que « quiconque retrouve le bijou doit absolument le signaler tout de suite ». Il n'y a pas de meilleure façon d'attiser la curiosité de ce brave Robag... et celle des PJ.

- Tempête ! Des vents violents frappent la forteresse de plein fouet et la dévient de sa course. Les équipements de propulsion magique sont touchés. Impossible, à première vue, de reprendre la direction initiale, voire d'atterrir ou de ralentir. Les passagers du *Pétulant* sont dans de sales draps.

Mort à l'arrivée

Comment terminer cette aventure ? En gros, deux options sont possibles.

- Soit le *Pétulant* n'arrive pas à bon port : il s'écrase, il est arraisonné par un navire pirate, il est détruit, ses occupants le quittent, il

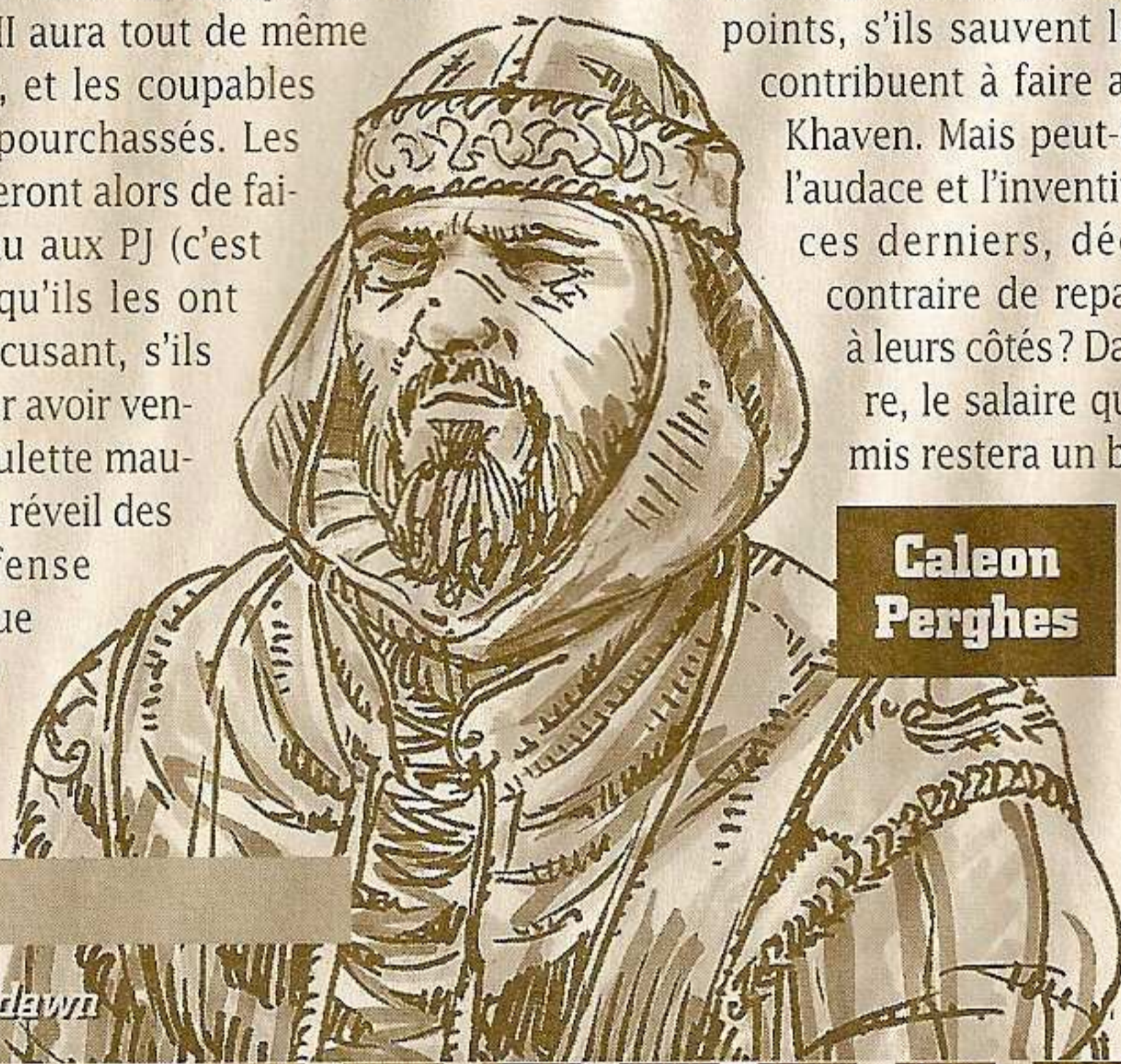
change de direction, etc. Si les hommes de pierre sont intacts et que les frères Khaven parviennent à les garder avec eux, rien ne dit qu'ils n'essaieront pas, en dépit de ce contretemps, de mettre leur projet à exécution. C'est alors aux PJ, s'ils en savent assez, d'arriver à Throal avant eux et de prévenir le roi.

- Soit la destination initiale est finalement atteinte. Deux cas de figure se présentent alors. Si les personnages sont au courant de ce que les frères Khaven veulent faire, à eux de les en empêcher (il leur faudra étayer leurs accusations de preuves tangibles, et agir rapidement). S'ils ne connaissent pas les projets des deux nains, ou s'ils ne désirent pas s'y opposer, la cérémonie aura bel et bien lieu. En tout état de cause, le plan des Khaven est trop mal ficelé, trop aléatoire pour avoir la moindre chance de réussir. Il n'empêche : la vie du roi Varulus III aura tout de même été mise en danger, et les coupables seront activement pourchassés. Les frères Khaven essaieront alors de faire porter le chapeau aux PJ (c'est surtout pour cela qu'ils les ont engagés !) en les accusant, s'ils sont capturés, de leur avoir vendu eux-mêmes l'amulette maudite, responsable du réveil des statues. Cette défense maladroite n'explique pas l'apparence totalement hors

sujet des statues (« ça, Varulus II ? Même un aveugle verrait la différence... ») et dans le doute, les autorités judiciaires seront bien tentées de mettre tout le monde dans le même sac. Aux PJ de prouver leur innocence !

Si vous voulez vraiment compliquer les choses, vous pouvez embrayer sur une aventure de plus grande ampleur : des ambassadeurs thérans à Throal reconnaissent le *Pétulant* et demandent des explications. Les nains de Throal, eux, veulent savoir pourquoi les statues de leurs souverains ne leur sont jamais parvenues. « Quelles statues ? » demandent les Thérans. Ils n'y sont pour rien, mais personne ne les croit. Et voilà nos PJ impliqués contre leur gré dans un joli petit imbroglio diplomatique... Le gain en points de légende, selon votre appréciation, pourra varier de 1000 points (si

les PJ s'en tirent simplement en vie) à 4000 points, s'ils sauvent le roi Varulus et contribuent à faire arrêter les frères Khaven. Mais peut-être, séduits par l'audace et l'inventivité bravache de ces derniers, décideront-ils au contraire de repartir à l'aventure à leurs côtés ? Dans le cas contraire, le salaire qui leur a été promis restera un beau rêve.



Caleon Perghes

Fabrice Colin
illustration :
Éric Puech
plan :
Cyrille
Daujean

LES PNJ Pour Earthdawn

▶ Les frères Khaven, voleurs nains du 4^e cercle

Personnalité : Deux frères d'âge indéterminé, à la peau tannée et au regard perçant. Roublards, culottés, mythomanes, voire inconscients à l'occasion, ces deux brigands ne reculent devant rien pour gagner de l'argent. Violents et anarchistes, ils sont si malhonnêtes qu'ils en finissent parfois par se convaincre de la véracité de leurs propres mensonges. Ils s'entendent parfaitement, et savent qu'ils peuvent compter sur Robag : ce troll est décidément trop frustré pour leur mentir. Caleon, lui, est considéré avec plus de suspicion, mais les frères Khaven ont trop besoin de lui pour ne pas faire semblant de lui faire confiance. Les caractéristiques fournies sont celles de Regel. Celle de son frère sont quasiment identiques.

Dextérité 8 Force 5
Endurance 5 Perception 6
Volonté 5 Charisme 4

▶ Robag, écumeur du ciel troll du 3^e cercle

Personnalité : Robag est une brute épaisse. Les frères Khaven, qui l'ont employé de façon permanente et ne le paient que quand ils y pensent (autrement dit jamais), aimeraient le voir faire preuve d'un peu plus de subtilité, mais la tâche semble au-dessus de ses forces. Il ment très mal mais se met très facilement en colère.

Dextérité 6 Force 5
Endurance 5 Perception 7
Volonté 6 Charisme 4

▶ Caleon Perghes, sorcier humain du 5^e cercle

Personnalité : Caleon est un homme discret et retors. Son passé de rebelle théran lui colle à la peau et l'a rendu complètement paranoïaque. Sa seule motivation est l'argent. Les frères Khaven l'ont grassement rémunéré, et Caleon pense leur demander plus lorsque le *Pétulant* arrivera en vue de Throal.

Dextérité 8 Force 7
Endurance 7 Perception 11
Volonté 10 Charisme 8

▶ Les deux hommes de pierre

Ces simulacres ne s'animent qu'en présence d'un homme portant une amulette. Le reste du temps, ils ressemblent à n'importe quelle statue. Leurs caractéristiques complètes se trouvent en p. 67 de *Parlath, cité oubliée*.

Dextérité 6 Force 10
Endurance 12 Perception 4/10
Volonté 4/10 Charisme 4/10

▶ L'équipage de la vedette

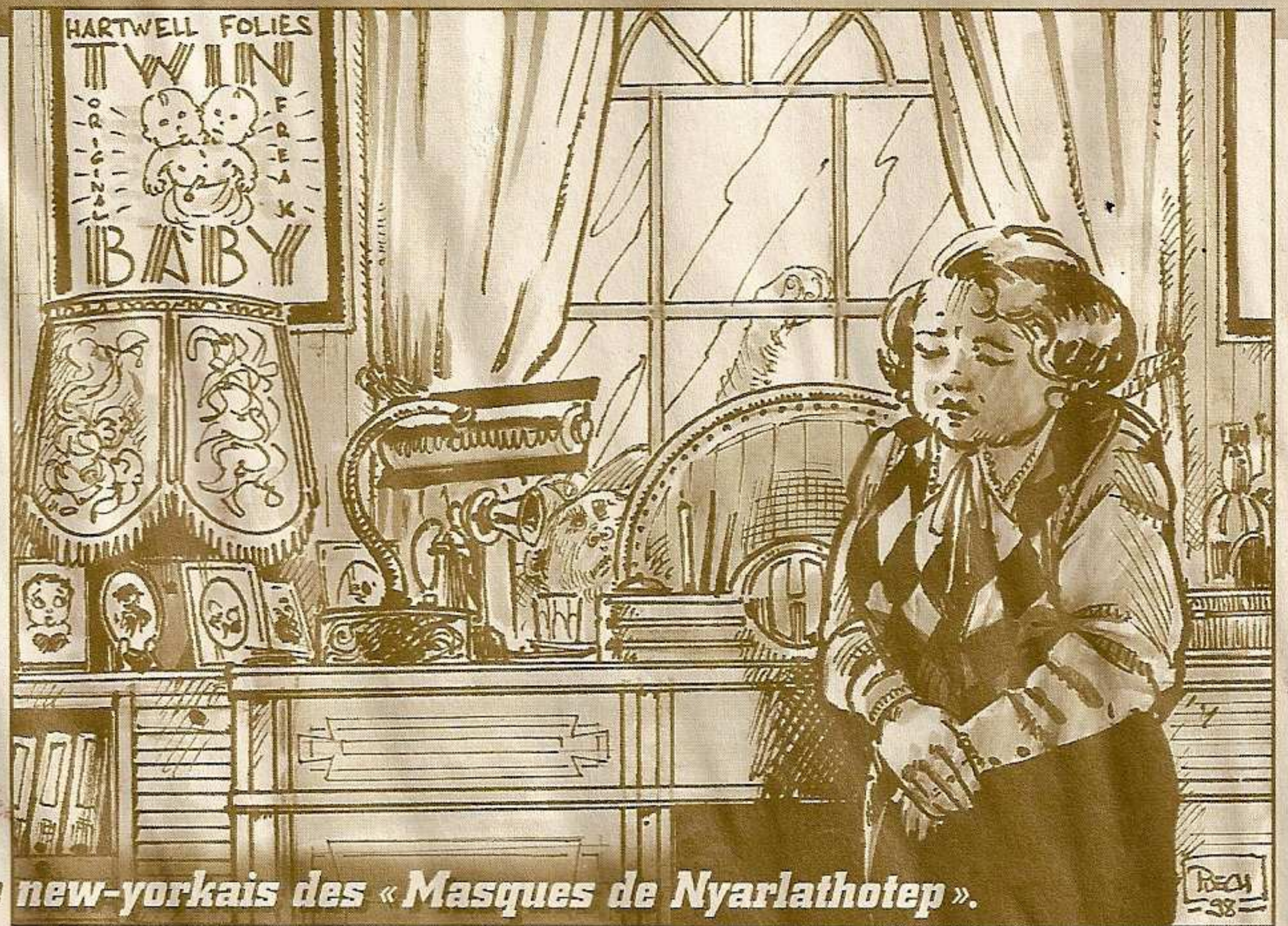
Jawan Monas est un élémentaliste du 5^e cercle. Ses hommes sont des guerriers du 2^e ou 3^e cercle.



L'appel de Cthulhu

Singeries

Ce scénario conviendra à un Gardien des arcanes raisonnablement expérimenté, cornaquant des joueurs et des Investigateurs efficaces. Si vous le désirez, il peut se raccorder à l'épisode new-yorkais des « Masques de Nyarlathotep ». La lecture de la nouvelle « Arthur Jermyn » est conseillée.



Introduction des Investigateurs

New York, 16 janvier 1925. Les Années folles battent leur plein. Les pages Faits divers des journaux sont pleines de gangsters, de trafic d'alcool, d'histoires de corruption à la Maison-Blanche... Bref, la routine. Un article dans un coin mentionne la mort d'un obscur écrivain nommé Jackson Elias, « assassiné dans sa chambre d'hôtel par une ou plusieurs personnes inconnues ». Juste à côté, un texte encore plus court signale qu'une « jeune fugueuse qui n'a pas encore été identifiée » s'est suicidée en se jetant sous le métro à la station de la 16^e Rue. Les journaux en reparleront deux jours plus tard, pour signaler qu'il s'agissait d'une certaine Sarah Morgan, 19 ans, originaire d'Haback's Corner, une petite ville du Mississippi. Le lendemain, ses parents débarquent à New York, prennent livraison du corps et engagent un détective privé pour qu'il « retrouve le salaud qui a poussé notre fille au suicide ». Et, comme de bien entendu, c'est l'un des PJ qui s'y colle... Comme de coutume, cette introduction est destinée à être modifiée en fonction des Investigateurs. Telle quelle, elle peut fonctionner avec un détective privé, un journaliste curieux ou à la rigueur un médecin alerté par les bizarreries de l'autopsie (voir plus loin). Mais rien ne vous empêche de transformer l'un des Investigateurs en parent inquiet, en témoin qui a tenté d'empêcher le drame, etc.

Les faits

Joseph Van Arvelde est belge, anthropologue et complètement fou. Un siècle et demi après sir Wade Jermyn, il est tombé sur la cité du Gorille blanc, quelque part dans les jungles du Congo

belge. Il y restait quelques fanatiques, montant une garde vigilante auprès des derniers hommes-singes albinos. Comme son illustre devancier, Arvelde s'est laissé fasciner par ces créatures, et a fini par se convertir à leur religion. Passé dans le camp des Grands Anciens, flanqué d'un couple de « domestiques » monstrueux et pas entièrement humains, Arvelde revint à la civilisation et se consacra entièrement à ses recherches. Il avait décidé de faire revivre la civilisation des hommes-singes. Ses expériences firent quelques dizaines de morts et début 1914, il fut contraint de quitter Bruxelles, où certaines affaires de disparitions menaçaient de le rattraper. Installé à New York, il garda un profil bas pendant quelques années, avant de se remettre au travail début 1919.

Utilisant à bon escient sa considérable fortune, Arvelde s'est doté d'une petite cour de truands. Ils lui procurent de la « matière première », sous la forme de jeunes fugueuses qu'il accouple à l'homme-singe. Six ans après le début de ses travaux, il a obtenu des résultats encourageants, sous la forme de quatre enfants-singes plus éveillés que leur père. Ces derniers sont plus ou moins heureux – ils ont le mal du pays, mais plus encore la femme-singe, qui se voit ravalée au rôle de nourrice pour les hybrides.

Arvelde est le genre de maniaque qui travaille tranquillement dans son coin, et dont les plans ne sonneront pas la fin du monde, même s'ils aboutissent. Cela ne l'empêche pas d'avoir brisé la vie de douzaines d'innocentes, dont celle de Sarah Morgan, qui s'est suicidée après s'être évadée de sa villa.

Par ailleurs, même installé dans une grande propriété à l'écart de la ville proprement dite, Arvelde a des voisins. Et ces voisins ont des amis. Six mois avant le début de ce scénario, Max Hartwell, « entrepreneur de spectacles » en visite dans la région, a eu l'occasion de voir l'une des deux créa-

tures se promenant dans le parc du domaine Van Arvelde. Hartwell a tenté d'approcher le Belge, qui a fait mine de ne pas comprendre. Il n'a pas insisté, mais il est revenu sur place à plusieurs reprises, et a fini par prendre contact avec la femme-singe. Celle-ci parle assez d'anglais pour faire comprendre qu'elle est malheureuse. Hartwell, un brave homme, l'a revue à plusieurs reprises chez lui, et prévoyait de l'aider à fuir. Arvelde a découvert la « trahison » et, peu après le début du scénario, il prend des mesures définitives pour y mettre un terme en lâchant l'homme-singe...

M. et Mme Morgan

Isaiah et Katharine Morgan sont deux quinquagénaires desséchés et étroits d'esprit, qui n'ont jamais lu autre chose que la Bible et qui n'ont jamais quitté Haback's Corner (603 habitants) avant cette semaine. Ils ne cachent pas à l'Investigateur que, pour eux, New York est une ville livrée à Satan.

« Une fois que vous aurez trouvé ce fumier, vous me faites signe, je viens avec des potes et on le pend », suggère M. Morgan, qui n'a pas une idée très claire de la manière dont la loi est administrée dans le nord. Il a beaucoup de mal à comprendre que le lynchage ne fait pas partie du folklore de la région...

Concernant Sarah, ils savent assez peu de choses. C'était la rebelle de la famille. Les trois fils et les deux autres filles qui leur restent sont, grâce à Dieu, des enfants parfaits. Elle a quitté la ferme il y a un peu plus d'un an, après une violente dispute avec sa mère (« Pensez donc, je l'ai surprise à se mettre du rouge à lèvres ! »). Ils sont sans nouvelles depuis. Ils ont appris sa mort par la police de New York, et craignent fort qu'elle ne brûle en enfer, bien qu'ils ne puissent s'empêcher d'espérer que le Seigneur lui ait accordé le repos éternel.

Il n'est pas besoin d'être un grand psychologue pour se rendre compte qu'ils cachent quelque chose. Convenablement cuisinés, ils finissent, affreusement gênés, par ajouter que leur fille était enceinte. C'est le policier qui s'occupe de l'affaire, un certain sergent Murphy, qui leur a annoncé la nouvelle « et sans aucun ménagement! Ces Irlandais sont vraiment des sauvages! ».

Première enquête

● Le sergent Brian Murphy est, dans l'ordre, gras, compétent, Irlandais, roux et chroniquement débordé. Il reçoit les Investigateurs devant un bureau encombré de paperasses, où le dossier consacré à Sarah est en train de disparaître sous d'autres, plus urgents. Murphy ne cache pas qu'il va s'occuper de l'affaire de manière épisodique, quand les autres affaires dont il est chargé lui laisseront cinq minutes. Le corps a été facile à identifier: Sarah avait laissé un petit mot dans son sac, sur le thème « je ne supporte plus de vivre, adieu à tous, prévenez mes parents à cette adresse ».

Il leur communique volontiers la liste des effets personnels de Sarah. Le seul indice est une clé, visiblement celle d'une chambre d'hôtel ou de pension de famille. « Si vous voulez courir après sa piaule, je vous souhaite bien du plaisir!, grogne Murphy. Signez-moi une décharge, et vous pouvez l'emporter. »

● En revanche, le sergent refuse obstinément de leur montrer le rapport d'autopsie. Il marmonne « c'est confidentiel... le règlement... je pourrais perdre mon job... » Bref, rien que de mauvaises excuses. Si les PJ font preuve d'autorité ou se montrent réellement casse-pieds, il les renvoie au Dr. Banner, le médecin légiste.

Banner officie à la morgue municipale, et contrairement à Murphy, il est très service-service. Sa réplique préférée est: « Non, je ne peux pas vous donner ce rapport. » Il sera un peu plus causant face à un confrère. En désespoir de cause, les PJ peuvent faire intervenir les Morgan qui, eux, ont tout à fait le droit de le consulter.

Sarah était en bonne santé... et enceinte de presque six mois. D'un garçon. Enfin, d'une créature de sexe masculin, couverte d'un fin duvet blanc, aux bras trop longs et au visage tout à fait simiesque. Intrigué, le Dr. Banner l'a autopsié, sans rien découvrir d'extraordinaire, et s'en est débarassé en le jetant dans l'incinérateur de la morgue.

● La recherche de la chambre de Sarah est un vrai travail de détective. Il va falloir sillonner New York, poser des questions à des douzaines de propriétaires d'hôtel pas causants, leur montrer une photo de Sarah fournie par les Morgan, faire une multitude de jets de Baratin... bref, faire tout ce que Sherlock Holmes ne se donne jamais la peine de faire. Les PJ finissent par arriver dans une « pension de famille » de Brooklyn qui loue des chambres meublées à la semaine ou au mois. La patronne, une Italienne maigre et vêtue de noir, reconnaît parfaitement Sarah. « Elle a loué une chambre il y a un peu plus de quinze jours, pour un mois. Ça fait un moment que je ne l'avais pas vue mais vous savez, mes pensionnaires... elles vont et viennent comme elles veulent! » La chambre de Sarah est pratiquement vide. Les Investigateurs y trouvent un peu de linge de

rechange, quelques magazines... et un carnet d'adresses neuf, qui ne contient que deux entrées: ses parents et une certaine Patricia Tribble, qui vit dans le Queens.

Patricia Tribble

Patricia n'a pas le téléphone. Elle occupe un petit studio dans un immeuble de briques rouges, mais n'est pas souvent chez elle. Dans la journée, elle travaille comme assistante bibliothécaire dans le centre ville et, quatre soirs par semaine, elle sort – restaurants les soirs de semaine, boîtes de nuit et cabarets les vendredis et samedis, avec des copines ou un admirateur. « Tricie » a toute la panoplie de la jeune fille moderne, cheveux courts, fume-cigarette et cynisme de façade.

Elle a rencontré Sarah il y a un an. À l'époque, elles étaient voisines, et elles avaient sympathisé. « Sarah est une gentille fille, mais tout ce qu'il y a de plus provinciale. Aucun sens des réalités, du genre à croire qu'elle va épouser un milliardaire et revenir dans son patelin pour faire honte à ses vieux parents. On s'est perdues de vue en juin dernier. » Elle ignore qu'elle s'est suicidée. La nouvelle lui donne visiblement un coup, et l'incite à se montrer plus bavarde.

« En fait, je l'ai revue une fois. La semaine dernière. Elle a débarqué un soir, avec une tête à faire peur. Je l'ai emmenée dîner... on était à peine assises qu'elle a fondu en larmes dans sa serviette. Une fois calmée, elle m'a expliqué qu'elle était enceinte et qu'elle ne savait pas quoi faire. Je lui ai donné le seul conseil raisonnable que j'ai trouvé: rentrer chez elle, tout raconter à ses parents, et attendre qu'ils lui pardonnent. Ça l'a fait pleurer encore plus, et elle m'a dit qu'elle ne pouvait pas, que c'était trop terrible, qu'elle mourrait plutôt que de rentrer, etc. Je l'ai consolée tant bien que mal et je lui ai dit de me rappeler quand elle irait mieux. De toute façon, grande sœur, c'est pas un job pour moi. »

A-t-elle une idée de l'identité du père? « Eh bien, ça dépend. En juin, quand on a arrêté de se voir, elle sortait pas mal avec un type, un Mario Aldrovanti. Il se prétendait impresario. C'est le genre de type que tu apprends à situer quand tu as un minimum d'habitude de la faune des boîtes de nuit – et sur sa tronche, y a marqué « maque-reau », pas « impresario ».

Mario Aldrovanti

Consulté, le sergent Murphy confirme l'impression de Patricia. Aldrovanti est déjà tombé trois fois pour proxénétisme. Il a également quelques condamnations pour vol à son palmarès mais, depuis deux ans, il se tient très sage « ou alors, il est protégé par un plus gros poisson », ajoute le sergent.

Aldrovanti habite un deux-pièces coquet pas très loin de l'université de Columbia, dans le nord de Manhattan. Il se lève vers deux heures de l'après-midi et commence sa journée vers huit heures, à l'ouverture des boîtes de nuit. Visiblement, tous les videurs et les barmans le connaissent. Si les PJ se renseignent, personne ne sait au juste ce qu'il fait « mais il est toujours là pour donner un coup de main, ou pour te présenter des gens dont tu as besoin ». La seule activité à laquelle les PJ le ver-

E t dans les Masques ?

Cette petite affaire est liée aux *Masques de Nyarlathotep* sans y appartenir vraiment. Attention, si vous voulez jouer cette campagne, NE LISEZ PAS CET ENCADRE.

Le culte du Gorille blanc et la cité perdue du Congo apparaissent en filigrane dans l'épisode kenyan et, de manière encore plus diffuse, à Shanghai. Lors de son séjour à New York, M'Weru se présentait sous le nom d'Anastasia Burnay, et prétendait être originaire du Congo belge. Van Arvelde l'a aidée à s'introduire aux États-Unis et a fait de gros efforts pour la « lancer » dans la bonne société. Ce n'est pas lui qui l'a présentée à Carlyle, il est trop prudent pour ça, mais les articles du *New York Pillar* qui parlent « d'Anastasia » le mentionnent parfois comme « un ami très proche de la poétesse africaine ». Jackson Elias avait fait le lien entre eux, et les Investigateurs trouveront dans ses papiers une petite lettre d'Arvelde, sur le thème « en effet, j'ai bien connu la personne en question et je serais heureux de vous en parler lors de votre prochain passage à New York. » Si les PJ remontent cette piste, ils trouvent un Arvelde tout à fait aimable, qui leur raconte une foule de petits riens sur Anastasia. . puis les fait plus ou moins discrètement surveiller par ses truands. Noyez les deux affaires auxquelles il est lié (la mort de Sarah Morgan et celle de Max Hartwell) au milieu des événements de ce premier chapitre. Notez au passage que Van Arvelde en sait long sur la branche new-yorkaise du culte de la Langue sanglante. Il appellera ses membres à la rescousse si les Investigateurs se montrent encombrants.

ront se livrer est la drague. Il est vrai qu'il y consacre un temps considérable, exerçant généralement ses talents sur de très jeunes filles naïves et impressionnables (si une Investigatrice décide de jouer la chèvre, elle a intérêt à être bonne comédienne. Mario se méfie de tout le monde, juste par principe).

S'il se sent surveillé ou menacé, Mario se fera protéger. Il a des tas d'amis, dont quelques armoires à glace en costard rayé qui viendront intimider les PJ (avant de leur administrer une leçon de choses avec des coups-de-poing américains et des bates de base-ball). Si cela ne suffit pas, il ira se mettre au vert pendant quelques semaines dans un autre État, par exemple en Floride. En revanche, il y a une chose qu'il ne fera pas, c'est paniquer et se rendre chez son employeur pour le prévenir. À sa manière, Mario est un professionnel.

Approché directement, Mario joue les durs. Non, il ne sait pas ce qui est arrivé à Sarah. Oui, il est brièvement sorti avec il y a six mois, mais ça n'a pas collé. « Et qu'est-ce que ça peut vous faire? Allez donc voir ailleurs si j'y suis! » Il a une

longue pratique des interrogatoires, et ne démord pas de sa version. Même un passage à tabac ne le fera pas changer d'avis. Les appels à son sens moral sont inutiles – il n'en est pas équipé. Reste deux possibilités : lui offrir beaucoup d'argent ou lui faire très peur. Pour lui, « beaucoup d'argent » veut dire dans les 5000 \$, autrement dit une somme largement hors de portée des Morgan (en gros, la totalité des économies de la plupart des Investigateurs). Si les PJ s'arrangent quand même pour le faire parler – c'est possible, à condition de l'envoyer à l'hôpital ou de donner l'impression qu'on en est capable – Mario explique simplement que depuis deux ans, il fournit de la « viande fraîche » à un riche pervers, un « vieux type avec une sale tronche de fouine » qu'il rencontre chez *Antoine's*, un restaurant chic de Manhattan. Il lui a présenté Sarah, l'a laissée en sa compagnie et n'a aucune idée de ce qu'il en a fait. L'autre le paye toujours en liquide, et c'est lui qui le contacte par téléphone. Mario ne sait pas où le joindre. Normalement, il devrait appeler ces jours-ci... Forcer Mario à participer à l'élaboration d'une souricière est possible, notamment si on lui promet l'impunité par la suite. Dans ce cas, il emmène une Investigatrice chez *Antoine's* et lui présente « M. Simon ». En fin de soirée, il les laisse. Van Arvelde drogue discrètement le dernier cocktail de sa victime avant de l'emmener chez lui et de la séquestrer dans la cave...

Chez « Antoine's »

Antoine's est un restaurant pseudo-français, cher et sélect, le genre d'endroit où un mafieux à la petite semaine comme Aldrovanti se remarque facilement. Les serveurs se souviennent tous de lui. Il dîne de temps en temps avec « un gentleman âgé et très élégant, certainement européen ». Des jeunes filles les accompagnent presque toujours.

À vous de décider à quel point Van Arvelde est prudent. S'il a deux sous de bon sens, le patron du restaurant ne le connaît que sous le nom de Simon, et la piste s'arrête là (mais les Investigateurs disposent maintenant d'une bonne description de leur adversaire). D'un autre côté, si les Investigateurs passent à côté de la piste Hartwell, Van Arvelde peut faire l'erreur de signer des chèques de son vrai nom...

Mort d'un montreur de monstres

Alors que les PJ s'interrogent sur la manière de faire craquer Mario, un fait divers spectaculaire fait la une de tous les quotidiens. Max Hartwell, surnommée « le nouveau Barnum » ou « le maître des monstres », est retrouvé étranglé dans sa luxueuse résidence du New Jersey ! Dans le style de l'époque, les journalistes ne donnent aucun détail, mais laissent entendre que le crime a été d'une grande violence...

Si l'affaire pique la curiosité des PJ, ils n'auront aucun mal à apprendre qu'Hartwell, âgé de cinquante-cinq ans, était un homme d'affaires d'un genre un peu particulier : il dirigeait une agence de placement pour phénomènes de foire. Les journaux ajoutent qu'en sous-main, il possédait

plusieurs shows itinérants. Les trois quarts des « monstres » de la côte Est travaillaient ou avaient travaillé pour lui à un moment ou à un autre. En semi-retraite depuis plusieurs années, Hartwell vivait tranquillement dans un grand domaine. De l'avis général, c'était un homme doux et bon. Il était veuf et sans enfant.

La police du New Jersey aime encore moins les amateurs que celle de New York, mais les PJ finiront sans doute pas l'amadouer. Il est possible de consulter le rapport d'autopsie (Hartwell a été étranglé par d'énormes mains simiesques) et d'interroger la gouvernante (une naine bossue nommée Mina, qui adorait son maître). Sur la nuit du crime, ce qu'elle a à dire n'a pas beaucoup d'intérêt. Elle a entendu des bruits de lutte dans le bureau, puis un grand bruit de verre brisé, c'est tout. En revanche, elle signale que, depuis la fin de l'été 1924, Hartwell recevait de temps en temps la visite d'une mystérieuse grande femme voilée. Elle arrivait par la route, et Mina n'a jamais vu son visage. Le bureau d'Hartwell est encore sous scellés, mais y pénétrer clandestinement n'a rien d'impossible. En cherchant bien, on y trouve plusieurs longs poils blancs et rêches. Si les PJ pensent à consulter un zoologue, ces poils le plongeront dans la perplexité.

Dépouiller l'énorme correspondance qu'Hartwell entretenait avec ses employés et d'autres amateurs de « monstres » est un travail de titan, qui prendra des jours pour un résultat apparemment assez maigre. On y apprend qu'Hartwell aimait sincèrement ses créatures. Dans un tiroir, il y a un cahier dont la page de garde porte la mention « octobre 1924 ». A l'intérieur, un écolier singulièrement malhabile était visiblement en train d'apprendre à écrire (si les PJ pensent à demander à Mina, les dates des leçons correspondent à celles des visites de la femme voilée).

Enfin, l'agenda d'Hartwell pour 1924 est soigneusement rangé dans un tiroir. Entre le 10 août et le 1^{er} septembre, il a séjourné chez des amis, les Gregson. C'est la seule brèche dans une routine autrement immuable. Autrement dit, c'est sans doute là qu'il a rencontré la femme voilée, se diront les Investigateurs.

Un visage blanc à la fenêtre

Si vous estimez que les Investigateurs ont besoin d'une petite poussée d'adrénaline, vous pouvez faire en sorte que l'assassin revienne sur les lieux du crime au moment où les PJ sont en train de travailler dans le bureau d'Hartwell. À un moment donné, l'un d'eux regarde la fenêtre et voit un visage monstrueux, avec d'immenses yeux verts et des crocs, qui le regarde fixement (SAN : 1/1d4). La créature se rend compte qu'elle a été vue et disparaît aussitôt.



Les Gregson

M. et Mme Gregson sont un couple charmant. Le mari est agent de change, l'épouse s'occupe de leurs deux enfants. Ils sont riches, heureux et sans histoires. Ils connaissent Hartwell depuis trois ans, et l'avaient rencontré à un gala de charité. Ils l'aimaient beaucoup et sont très affectés par sa mort. Ils l'ont reçu en même temps que deux couples d'amis – tous les deux parfaitement normaux.

Après y avoir réfléchi un jour ou deux, Mme Gregson rappelle les PJ. Elle se souvient qu'au retour d'une randonnée à vélo aux environs, Hartwell leur avait posé de nombreuses questions sur le vieux domaine Spencer – « sauf qu'il ne s'appelle plus comme ça maintenant. Depuis la guerre, il appartient à un vieil original, un étranger, qu'on ne voit jamais ».

Joseph Van Arvelde

Une tournée de renseignements préliminaires ne donne pas grand-chose. Arvelde est un vieil excentrique belge, très riche, qui s'est installé dans la région en 1914. Beaucoup de gens supposent qu'il a fui les Allemands. D'autres, mieux informés, font remarquer qu'il est arrivé en avril, quatre mois avant que la guerre n'éclate. Les services de l'immigration signalent qu'il est arrivé avec Jacob et Simone De Vouck, un couple de domestiques dont les dossiers ont disparu depuis (en fait, il s'agissait du couple de créatures, et Arvelde a trafiqué les souvenirs du préposé qui s'est occupé d'eux).

Contactée, la police belge envoie par télégraphe une réponse qui peut se résumer par « il n'a jamais eu d'ennuis avec la justice, mais son nom

a été mentionné dans des histoires pas claires, notamment la disparition de plusieurs prostituées».

Van Arvelde se présente comme anthropologue, mais il n'a rien publié depuis des années. Une liste de ses œuvres complètes est disponible dans la plupart des grandes bibliothèques universitaires. Les obtenir et les lire prendra du temps (quelqu'un lit-il le français dans le groupe?). Il est spécialisé dans les cultures du bassin du Congo, mais ses théories sont considérées comme peu crédibles par ses pairs. Les moins charitables utilisent même des épithètes comme «grotesques» ou «scandaleusement rétrogrades». Il a soutenu à plusieurs reprises qu'il existait une civilisation blanche très avancée quelque part dans la jungle, allant jusqu'à affirmer qu'il s'agissait de descendants d'Atlantes... C'est une bonne occasion pour lâcher le nom de Wade Jermyn (dont il cite l'œuvre à de nombreuses reprises). Les Investigateurs en feront ce qu'ils voudront... s'ils jouent *Les masques de Nyarlathotep*, ils n'ont pas fini d'en entendre parler!

Dans l'antre des monstres

Le manoir Van Arvelde se trouve à deux kilomètres de la plus proche maison. Il est entouré d'un vaste parc boisé, protégé des indiscrets par un haut mur surmonté de tessons de bouteilles. Si les Investigateurs viennent en visite, ils ne verront que le petit salon du rez-de-chaussée, où les domestiques les font patienter, et le bureau du maître des lieux. La population du manoir se compose de :

● **Van Arvelde**. Il a presque quatre-vingts ans, il est chauve et ratatiné, porte un monocle qui ne lui va absolument pas et joue à l'aristocrate européen. Au premier contact, il est poli, donne l'impression de faire de son mieux pour aider le groupe, et nie avoir eu le moindre contact avec Aldrovanti et Hartwell. (Le personnel de chez *Antoine's* l'identifie sans mal. Pour aller prendre livraison de ses victimes, il portait une perruque... mais n'enlevait pas son monocle.) Interrogé sur

LES PNJ

Pour *L'appel de Cthulhu*

► Mario Aldrovanti, truand vicieux

Comme Joey Larson, p. 183 des règles, avec 80% dans la compétence Nier en bloc.

► Joseph Van Arvelde, sectateur nuisible

POU 18 PdV 10

Sorts : Cauchemar, Déflagration mentale, Envoyer des rêves, Fascination, Trou de mémoire et Flétrissement (qu'il utilise de temps en temps sur ses prisonnières les plus rebelles).

► Jacob et Simone, singes blancs

Prenez les caractéristiques du gorille, p. 132 des règles, avec 12 en INT et 20% en Parler anglais.



Joseph Van Arvelde



Patricia Tribble

les De Vouck, il perd contenance, mais se reprend et explique qu'ils ont quitté son service en 1922. Si les PJ insistent, il s'énerve vite, et sa vraie nature, celle d'un dangereux maniaque, affleure à la surface.

● **Henri Cobbins**, l'homme à tout faire. Tour à tour chauffeur, majordome et exécuteur des basses œuvres, Cobbins devrait apparaître aux PJ comme l'âme damnée de son maître. Ce n'est pas faux, même si Cobbins est plus humain qu'on pourrait le croire au premier abord. Il compatit aux souffrances de la femme-singe, et c'est lui qui la conduisait nuitamment chez Hartwell. Il pourrait coopérer avec les Investigateurs, si ceux-ci ne viennent pas pour massacrer tout le monde.

● **Greta Cobbins**, la cuisinière. Petite, ronde et avenante... en surface. En réalité, c'est elle qui sert de geôlière aux prisonnières. Elle est sans cœur et volontiers cruelle.

● **«Jacob»**, l'homme-singe, vit dans une chambre confortable, au grenier. Si on la visite en son absence, tout ce qu'on pourra dire, c'est que son occupant est très grand et qu'il a un goût prononcé pour le brandy et les cigares. La situation lui convient assez pour qu'il reste fidèle à Van Arvelde... et donc, pour qu'il entreprenne d'arracher la tête des intrus.

● **«Simone»**, la femme-singe, est un cas plus complexe. La culture d'origine des hommes-singes est matriarcale et, théoriquement, elle devrait dominer Jacob. Depuis qu'ils sont à New York, elle a perdu le contrôle de la situation au profit de Van Arvelde. Servir de «mère adoptive» aux hybrides est la dernière chose qui l'empêche de prendre la fuite – mais pour aller où, de toute façon? Les Investigateurs devraient être surpris de trouver une alliée dans les rangs de l'ennemi. Surtout une alliée de deux mètres dix, couverte de fourrure blanche, avec des crocs et d'énormes mains simiesques. Sa chambre, en face de celle de Jacob, est plus simplement meublée.

● **Les quatre hybrides** vivent dans un bâtiment annexe, derrière la maison. Ils se situent à divers degrés d'évolution entre l'homme et le singe. Devenu adulte, l'un d'eux pourra passer pour humain... Pour le moment, ce sont de déplaisantes petites brutes qui se nourrissent de viande crue.

● **Deux prisonnières** sont, comme il se doit, enfermées à la cave. Elles occupent des cellules séparées, sont en état de choc et ont beaucoup de mal à comprendre qu'on vient les délivrer. L'une d'elles est enceinte. Les tombes de toutes celles qui les ont précédées se trouvent dans un petit coin boisé, à l'est de la propriété.

L'homme-singe frappe!

Après leur visite, Van Arvelde les fera suivre par Cobbins. Une fois qu'il aura leurs adresses, il se renseignera sur eux. S'il se sent menacé, il leur enverra Jacob. Celui-ci grimpe des murs apparemment lisses, peut s'introduire à peu près partout, et est tout à fait capable de tordre le cou à n'importe quel Investigateur isolé. Dans la grande tradition du genre, il devrait essayer de le faire, être reçu par une grêle de balles, prendre la fuite, regagner la voiture... et conduire son ou ses poursuivants jusqu'au manoir.

Pour leur seconde visite, les PJ peuvent en toute bonne conscience monter une opération commando. S'ils jouent *Les masques de Nyarlathotep*, ce ne sera pas la dernière...

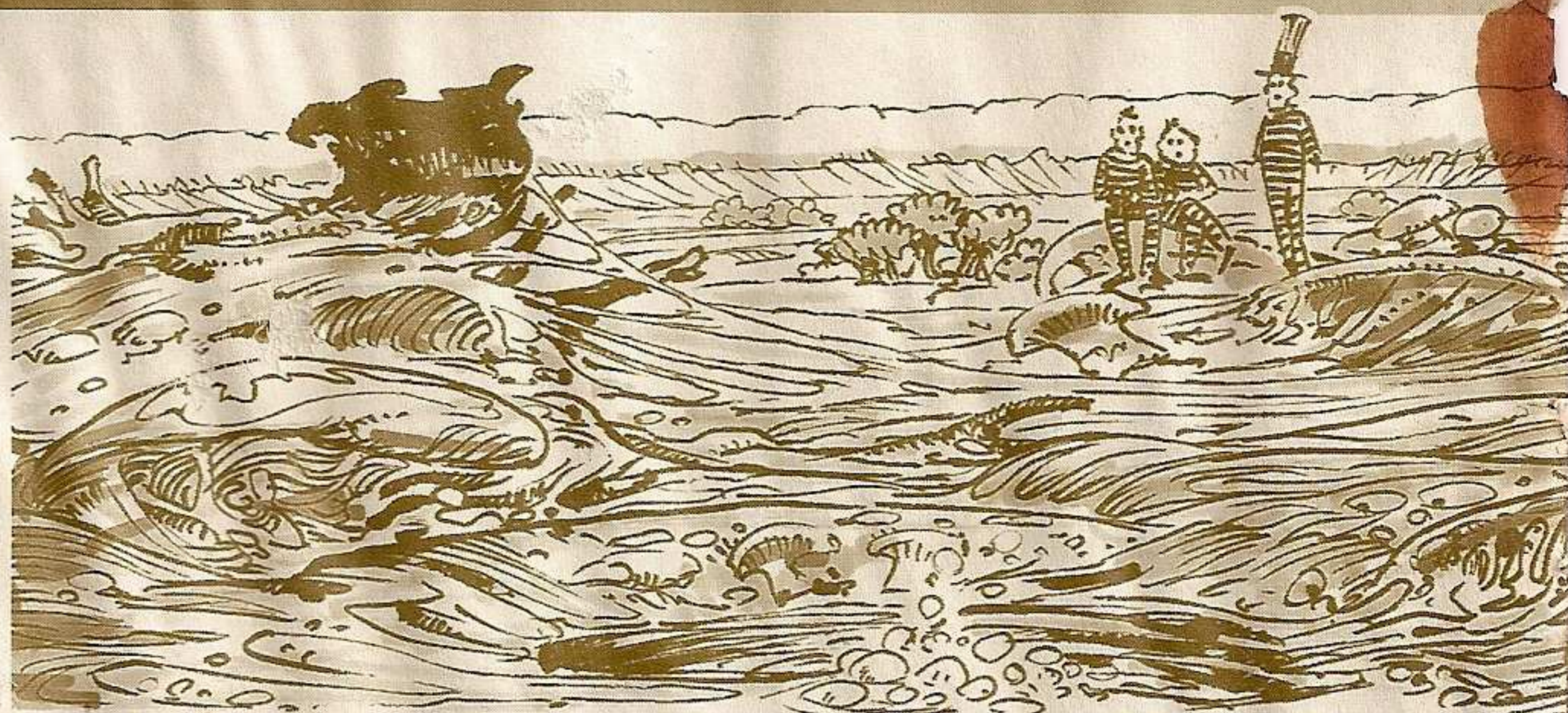
Faire intervenir les autorités est également du domaine du possible. Après tout, le sergent Murphy n'a pas clos le dossier, et Van Arvelde est un criminel avéré. Si les policiers investissent le domaine, ils abattront certainement Jacob. Il restera à se préoccuper du sort de Simone, qui parlant quelques mots d'anglais et ayant des rudiments d'écriture ne peut donc pas être considérée comme un singe. Livrée à elle-même, elle finira probablement ses jours dans un cirque itinérant.

Tristan Lhomme. Illustration : Éric Puech



Hystoire de fou

Pizza pour quatre



Ce scénario est destiné à quatre personnages débutants ou ayant déjà vécu une suite de crises. Pour le jouer, le MJ devrait posséder le supplément « Des recettes de la folie ».

Distribution des rôles

La distribution des rôles est pour cette fois sans importance. Les joueurs ont la totale liberté de choisir leurs personnages. En vérité, il serait préférable que ces derniers aient déjà vécu une suite de crises, particulièrement *Morte soignée* (Casus Belli n° 113). Si c'est le cas, laissez passer quelques mois, comme si tout était réellement rentré dans l'ordre, puis enchaînez sur ce scénario.

Structure

L'histoire commence dans le monde réel, avec un lent crescendo de bizarreries et d'anomalies faisant planer l'ombre de la FRRF (que les PJ ne sont pas censés connaître). Puis, un matin au réveil, les personnages se retrouvent dans un délire sans aucun rapport : la crise 1, *Planète Pizza*. Ils doivent quitter ce délire par une RSVP. Cela fait, ils se retrouvent de plain-pied en FRRF, dans la crise 2, *Le train du Larzakistan*, qu'ils doivent quitter par une PSVR. Leur quête, trouver une pizza, rappelle la première crise et n'est résolue qu'après la traversée d'un miroir. Les personnages peuvent alors accomplir et se retrouver à leur point de départ dans le monde réel.

Prélude

Tout commence par l'irruption de l'ombre de la FRRF dans l'univers des personnages. Commencez par vous familiariser avec ce sujet (voir le supplément *Des recettes de la folie*) et improvisez un crescendo d'anomalies. Peu importe que les PJ soient réunis ou dispersés : le cas échéant, faites-leur rencontrer ces détails séparément (mention de noms géographiques de la FRRF, de la Schmoldrudt & Co, etc.).

Des vérificateurs apparaissent dans la rue et les lieux publics, demandant leur carte de réalité aux passants. Ce sont les mêmes qu'en FRRF, sauf

que les carreaux de leurs pistolets se terminent par des ventouses (comme les pistolets à flèches pour enfants) et qu'ils n'ont aucun pouvoir. Personne n'ayant évidemment une telle carte, ils conseillent (gentiment) de s'en procurer une au plus vite.

Puis les PJ sont contactés par un certain Adhémar Languebois dans le but de les endoctriner au réalisme. Ce PNJ ne cesse de leur téléphoner, de leur écrire, puis de se présenter à leur domicile. C'est un homme d'une trentaine d'années, séduisant, présentant bien, jeune cadre dynamique. «Le monde est irréel, assure-t-il en substance, et sa virtualité ne fait que se confirmer : voyez la mainmise de l'informatique, Internet, etc. Le moment approche où sa virtualité sera totale et où vous-même ne serez plus que quelques vagues octets dans un programme où l'on pourra vous effacer sans grande peine. Mais vous pouvez demeurer réel en adhérant au Parti Réaliste et en effectuant journalièrement les exercices de réalité qui vous seront indiqués.» L'adresse du Parti Réaliste et autres coordonnées sont évidemment en FRRF, à Pstalinberg.

Les PJ peuvent l'envoyer promener avec son fatras d'inepties, ou accepter. Si c'est le cas, moyennant une cotisation de 1000F, ils recevront dès le lendemain une carte de réalité en bonne et due forme, avec leur photo, accompagnée d'un texte leur indiquant leur premier exercice de réalité. Tout les matins pendant une heure, ils doivent interpellier chaque personne rencontrée en lui disant : «Je suis réel, la vie est belle!» Cela fait, ils n'entendront plus parler d'Adhémar Languebois. S'ils refusent, l'insupportable individu insistera encore quelque temps puis disparaîtra pareillement. Dans tous les cas, des éléments de la vie des PJ, des objets personnels, des meubles, etc., vont alors commencer à devenir virtuels, c'est-à-dire réduits à l'état de simples images, hologrammes sans substance. Ce processus va aller en s'amplifiant. Les PJ devraient entrer spontanément en crise. (S'ils débutent, c'est alors qu'ils découvrent leur mot de démence.) La crise 1 peut commencer.

Crise 1

Planète Pizza

Debout !

Un matin, les personnages se réveillent non pas dans leur lit, mais debout sur leurs pieds dans un paysage hallucinant. Ils sont par ailleurs étrangement vêtus : tirez leurs vêtements sur les tables du saint-frusquin. Ce sont strictement leurs seules possessions.

Au-dessus des PJ, le ciel est rose pâle. Il fait jour, mais sans qu'on distingue la provenance de la lumière. Il n'y a pas de soleil. Autour d'eux, le paysage est relativement plat, tout juste vallonné, ou plus exactement boursoufflé. Des affleurements jaunâtres alternent avec des mares de boue rouge et poisseuse. Ça et là se dressent des rochers gris et des bosquets d'étranges petits arbustes.

En vérité, les personnages se tiennent au centre d'une pizza géante (ou d'une pizza normale en supposant qu'ils font eux-mêmes quelques millimètres de haut). Cette pizza est comme une planète, sauf que c'est un monde plat, bordé sur sa circonférence d'une sorte de rempart de matière sèche et brune (la croûte) d'une hauteur apparente de 3 m, avec un «chemin de ronde» de 4 m de large. Au-delà, c'est le vide... le vide interpizzarial. Ne dites pas d'emblée aux joueurs que leurs personnages se trouvent sur une pizza, mais laissez-les deviner à mesure que se précisent vos descriptions. Il s'agit d'une pizza tomate, fromage, olives noires, champignons, brocolis.

● **Tomate.** Ce sont les marécages rouges et poisseux.



- **Fromage.** Les affleurements jaunes, solides, passages labyrinthiques entre les mares rouges.
- **Champignons.** Les rochers gris.
- **Brocolis.** Les bosquets d'arbustes.
- **Olives noires.** La faune locale, dispersée mais agressive, rampant à demi sur de toutes petites pattes et ouvrant des bouches béantes pleines de crocs pointus (leur taille relative est de 2 m). Laissez cheminer les personnages, improvisez à votre gré une rencontre d'olive noire puis, quand les personnages ont compris sur quoi ils se trouvent, faites intervenir la RSVP.

RSVP. Il ne s'agit pas d'une PSVR, mais bien d'une Révélation Sublogique de la Vraie Preuve, sous la forme d'un briquet bleu (un briquet jetable en plastique) flottant dans une mare de tomate. Les pizzas aux briquets bleus n'existent pas : démasqué par cette preuve, le délire sera contraint de se résorber. Telle est alors la quête : trouver un briquet bleu et le jeter sur le sol rouge de la pizza.

Pizza Trek

À quelque distance, derrière un bosquet de brocolis, trois hommes et trois femmes vêtus de pyjamas sont assis sur des rochers bas (des bouts de champignons). Ils sont impassibles, quelque peu hautains, peu communicatifs. Ils accueillent les PJ sans surprise ni émotion, comprenant d'emblée que ces derniers sont des naufragés spatiaux. Eux-mêmes ont récemment été téléportés sur cette planète pour une mission d'exploration. C'est chose faite, et ils attendent maintenant le retour de leur vaisseau, l'*USS Enterprise*, qui doit les récupérer. Le capitaine du détachement, nommé Alfred Jobart, ne fait aucun mystère de leurs découvertes (voir l'encadré ci-contre).

À la question : « Avez-vous du feu ? » ou mieux encore : « Avez-vous un briquet bleu ? », Alfred Jobart répond malheureusement par la négative. Il ajoute même que cette planète (de classe tomate, etc.) est de sous-classe non-fumeur. « Vous trouverez plus facilement un briquet sur une pizza-fumeur, ajoute-t-il avec condescendance. Il y en a qui dérivent sur le même plan orbital... »

De fait, les PJ doivent se rendre sur le bord de la pizza, surplombant le vide infini et rosâtre. Au loin sur leur droite, un ovni se rapproche, objet

qui s'avère bientôt être une seconde planète pizza, dérivant effectivement sur le même plan que la leur. Quand elles se croiseront, les deux pizzas ne seront séparées que de 2 m. Il n'y a qu'une solution pour passer de l'une à l'autre : sauter. Chacun doit réussir un jet de Saut à zéro, effets dément. Les vivement conseillés. En cas d'échec final, le personnage dérive indéfiniment dans l'éther rosé et n'a plus qu'à invoquer les vapes. On le retrouvera un peu plus tard (voir ci-après).

Pizza-fumeur

A priori, rien ne distingue la seconde planète de la première : mêmes champignons, brocolis, tomate, etc. Mais à peine les PJ y ont-ils atterris qu'ils sont accueillis par six autres personnages, trois hommes et trois femmes, à la dégaine de « babas cools » des années 70, vitupérant et agitant les bras avec véhémence, dans l'intention manifeste de défendre âprement leur territoire. « Allez-vous en ! s'écrient-ils. Cette pizza est interdite aux non-fumeurs ! Allez non-fumer ailleurs ! »

Ils se rassèrent cependant si les PJ affirment être fumeurs, et ils leur font finalement bon accueil. Leur base est établie un peu plus loin, derrière un bosquet de brocolis. Les PJ y découvrent six autres personnes assises en rond autour d'un petit feu de camp. Près d'eux sont posées des caisses en bois blanc, dont les couvercles ont servi à allumer le feu. On peut lire des inscriptions sur les caisses : « Haut », « Bas », « Fragile ». Elles contiennent des verres à pied, noyés dans de la fibre de bois. « Servez-vous, propose alors un fumeur, vous prendrez bien un verre ? » Ce que font au demeurant les PNJ. Chacun prend un verre dans la caisse et le maintient dans la fumée du feu, où il ne tarde pas à se couvrir d'une pellicule grisâtre.

Nul doute que les PJ ne se sentent alors un peu dépassés par la situation. « Vous n'aimez pas les verres fumés ? demande ingénument une jeune fille.

— Hier, nous avions du saumon, déclare un grand barbu.

— Et l'autre jour, des saucisses... »

Sur quoi, la jeune fille tombe soudainement à la renverse.

« Elle en est à son dixième verre ! » bredouille le grand barbu en manière d'excuse.

Cela dit, les fumeurs n'ont pas de briquets, ils utilisent des allumettes. Mais où les trouvent-ils, de même que le reste de leur matériel ?

« Oh ! répond le grand barbu dont les yeux commencent à devenir vitreux, nous trouvons tout cela dans l'épave d'un vaisseau spatial qui s'est écrasé un peu plus loin, ou bien nous l'achetons en ville.

— En ville ? Et comment y va-t-on ?

— Eh bien... le plus simple est de prendre le métro... »

Sur quoi, avant de s'écrouler à son tour, il désigne du doigt deux directions : l'une vers l'épave, l'autre vers la plus proche station de métro.

Les PJ peuvent se rendre au métro directement ou commencer par visiter l'épave. Dans les deux cas, s'ils reviennent, ils ne retrouveront pas trace des fumeurs ni de leur camp. Si un personnage a manqué son saut et a disparu, ayant invoqué les vapes, ses compagnons le retrouveront endormi

Identification de la planète

- **Type :** pizza.
- **Classe :** tomate, fromage, etc.
- **Diamètre :** 3 km.
- **Atmosphère :** sympathique mais vite ennuyeuse.
- **Population humanoïde :** nulle.
- **Faune agressive :** olives noires.
- **Ressources naturelles exploitables :** forêts de brocolis.

sur le sol, près de l'épave ou de la bouche de métro, selon ce qu'ils explorent en premier.

L'épave

À moitié immergée dans une mare de tomate, il ne reste de l'épave qu'une carcasse éventrée, quelques pans de tôle cabossée sur lesquels on peut encore lire : *USS Enterprise*.

À l'intérieur se trouvent empilées une douzaine de caisses marquées « Haut », « Bas », « Fragile », une unique caisse, plus petite, marquée « Matériel inutile », et une demi-douzaine de sacs de blé. Les grandes caisses contiennent des verres à pied. Incrédits (difficulté -1, intensité 1), ils deviennent des lunettes de soleil. La petite caisse contient deux téléphones mobiles, deux cafetières électriques et deux calculettes. Incrédit (-1,1), un téléphone devient une cafetière, une cafetière devient une calculette, et une calculette un téléphone (un seul changement par objet, changement définitif). Si on incrédit le libellé de la caisse fermée (-1,1) on obtient à la place : « Matériel de première urgence ». Et la caisse, ouverte, se révèle contenir deux lampes torches, deux couteaux de combat à la Rambo (dommages B), et deux bombes d'insecticide. Incrédits, ces objets deviennent leur voisin comme précédemment (lampe = couteau, couteau = insecticide, insecticide = lampe).

Il n'y a donc aucun briquet dans l'épave ni moyen d'en obtenir immédiatement. Si l'on incrédit le blé (-2,2), chaque poignée de grain devient une pièce de 10 francs. Considérez qu'un sac peut fournir 500 pièces.

Le métro

Au beau milieu d'un tertre de fromage se dresse une bouche de métro, classique, de style nouille. On peut y lire le nom de la station : Pizza.

La station et la ligne de métro sont le même délire que dans *Morte soirée*. Si les personnages ont déjà vécu ce scénario, faites-leur effectivement retrouver cette même ligne : ligne n°0, Enfer - Damnation, comme une résurgence de leur passé. Deux nouvelles stations ont toutefois fait leur apparition, Pizza et Tabagie (les seules à jouer un rôle dans ce scénario). Seule la station Pizza, par où entrent les PJ, possède un réel débouché à l'extérieur. Toutes les autres, y compris Tabagie, n'ont que de « fausses » sorties, c'est-à-dire donnant sur un labyrinthe de couloirs et d'escaliers qui finit par ramener aux quais.

L'accès à ces derniers est libre ; il n'y a ni tourniquet, ni guichet, ni distributeur où acheter des



billets. La station est déserte, à l'exception de mouches, assez nombreuses, qui bourdonnent en tous sens. À la différence de *Morte soignée*, chaque quai possède un plan succinct de la ligne: Enfer, Outre-tombe, Pizza, Tabagie, Pendaïson, Damnation. (Par contre, aucune station ne possède de boîte rouge pouvant contenir une hache.) En guise de publicité sont affichées de grandes photos de vues aériennes de pizzas. Au vu du plan, les personnages devraient comprendre qu'ils doivent aller à Tabagie.

Une rame arrive bientôt, automatique, sans conducteur. Pas un passager non plus dans les voitures, mais toujours des mouches, nombreuses. La station Tabagie est pareillement déserte mais – quelle chance! – chaque quai est pourvu de trois distributeurs: cigarettes, allumettes, briquets! Un briquet coûte 10F. Il est impossible de choisir la couleur, mais au bout de quelques pièces de 10F, on finit par en obtenir un bleu... Incrédit (-1,1), tout briquet rouge, vert, etc., change de couleur mais sans jamais devenir bleu.

Cela suppose naturellement que les PJ soient préalablement passés par l'épave et aient incrédi- t le blé. Sinon, ils n'ont aucun moyen d'obtenir ce qu'ils souhaitent. (À supposer qu'ils parviennent à fracturer un distributeur, celui-ci ne contiendrait que des briquets noirs qui, incrédi- ts, ne changent pas de couleur.)

Les mouches

De retour au quai, un long moment s'écoule sans qu'aucun métro n'apparaisse; puis une voix se fait entendre dans un haut-parleur: « Suite à une mouche qui a volé de travers, le personnel a cessé le travail et le service est interrompu sur l'ensemble du réseau. »

Il n'y a dès lors qu'une solution: revenir à Pizza à pied en longeant les voies. Le tunnel est totalement obscur, et c'est là que va s'avérer utile d'avoir incrédi- t le libellé de la petite caisse de l'épave, les torches pour s'éclairer et les armes pour se défendre. À mi-chemin entre les deux stations, deux mouches géantes, longues de 2 m, fondent sur les personnages. Le combat est obligatoire pour regagner la sortie à l'air libre. Les bombes d'insecticides causent un dommage A sur les mouches géantes. Pour « tirer », utiliser Perception en guise de compétence.

Accomplissement

De retour à la surface de la pizza, il ne reste plus aux PJ qu'à jeter le briquet dans une mare de sauce tomate pour accomplir. Tout vire au noir...



... et quand la lumière revient ...

... Les personnages se retrouvent attablés dans un café à la décoration vieillotte, vêtus dans le style des années 30. Les hommes sont en costume et cravate, les femmes en robe, vêtements sombres, gris ou bruns. Chacun est également pourvu d'un manteau et d'un chapeau. Par les vitrines du café, on distingue une petite place blanche et grise de neige piétinée, avec une gare de chemin de fer. La pendule de la gare indique 17 h 00, c'est le début du crépuscule. Il y a également un panneau avec le nom de la localité: Valpize.

Les personnages sont en FRRF, duodi 5 fébrilis, an de réalité 50. La Frankophonie Naturelle est sous la neige. Reportez-vous aux indications fournies dans *Des recettes de la folie* pour mettre en scène ce pays et ses habitants, ses lois et ses règlements. Valpize est au sud de Pstalinberg, à cinq heures de train. Mais les PJ n'ont aucune raison de se rendre dans la capitale. Outre ses vêtements, chaque personnage possède un portefeuille (dans un sac à main pour les femmes) contenant 10 billets de 100 réaltos et, le cas échéant, une carte de réalité. Ce sont ses seules possessions. Seuls les personnages ayant acquis une carte de réalité au cours du prélude (par Adhémar Languebois) et ayant effectué au moins une fois l'exercice de réalité, possèdent maintenant une carte de réalité en bonne et due forme dans leur portefeuille. Les autres sont sans papiers.

Au café de la gare

Chaque personnage est attablé devant un petit verre de blanche (10 cl), consommation non encore payée (100 réaltos). D'autres consommateurs sont disséminés dans le café, servis par une femme entre deux âges, du nom d'Estelle. Derrière le comptoir, un poste de TSF diffuse un hymne dans un crachotement de parasites. La musique s'interrompt, remplacée par une voix d'homme. Il s'agit d'un message de victoire: un train de vivres en provenance du Larzakistan est en route vers Pstalinberg où il devrait arriver vers minuit. Aux dernières estimations, ce train devrait se trouver actuellement à deux heures de la localité de Valpize. La population est invitée à saluer son passage d'un grand coup de chapeau réaliste. Puis la musique reprend; et la serveuse, qui s'était

immobilisée, apporte une pomme de terre bouillie à un client (200 réaltos).

PSVR. C'est en voyant la misérable patate que les personnages ont la perception subliminale de leur vraie réalité: être attablés devant une appétissante pizza.

Un tel mets est introuvable à Valpize, au café de la gare comme ailleurs, mais la serveuse en a entendu parler, comme de toutes ces choses succulentes qui viennent du Larzakistan. Les PJ peuvent alors supposer que le train annoncé transporte entre autres des pizzas. Et en vérité, quoiqu'il n'y en ait pas dans ce train, c'est la seule piste et la bonne.

La quête

Cette seconde crise est plus simple que la première quant à sa structure, mais beaucoup plus difficile à résoudre pour les PJ, lesquels n'auront droit à aucun faux pas. Pratiquement, ils doivent se renseigner sur l'arrivée du train, l'attendre en dehors de la ville, faire en sorte de l'immobiliser et s'introduire à bord au nez et à la barbe des soldats qui le gardent. Il est alors probable qu'ils échouent à leur première tentative, tués, capturés ou invoquant les vapes. Tant qu'il reste un PJ debout, il continue seul le scénario; si tout le monde disparaît, vapes ou autre, tout le groupe se retrouve attablé au café de la gare, à 17 h 00 – et cela indéfiniment, jusqu'à la réussite. Les personnages ne devraient pas répéter deux fois les mêmes erreurs, et finir par obtenir – à leur dépens – tous les renseignements capitaux.

Comportement réaliste

Un comportement réaliste est primordial lors de l'enquête préliminaire. Valpize possède un bureau de vérification et une brigade de vérificateurs. Tout comportement étrange, toute question insolite, seront évidemment interprétés comme irréalistes et attireront l'attention des autorités. Si c'est le cas, un personnage muni d'une carte de réalité sera simplement soumis à l'alcootest et, s'il le passe avec succès, quitte pour un bon sermon. Un personnage sans papiers sera automatiquement arrêté.

On peut obtenir à la gare les deux renseignements suivants: le train du Larzakistan ne s'arrêtera pas à Valpize; le prochain train de voyageurs pour Pstalinberg ne part que demain matin. On peut également se renseigner sur la direction de Pstalinberg, de façon à partir à la rencontre du train dans la direction opposée.

Le train approche

Si rien ne l'arrête, le train passera en gare de Valpize, à vitesse réduite, vers 19 heures. Les PJ doivent l'intercepter avant ce moment. Ils ont à peine deux heures pour agir. La nuit tombante est toutefois un atout de leur côté.

Il s'agit d'un train à vapeur: locomotive, tender à charbon, six wagons de marchandises. Ce sont des fourgons, en bois, avec une grande porte à glissières de chaque côté et une petite porte à charnières à chaque extrémité, permettant de passer d'un wagon à l'autre. Le passage est toutefois à l'air libre, sans soufflet. Les grandes portes

sont fermées par des chaînes cadénassées; les petites portes ont des serrures verrouillées. Le wagon de tête ne contient aucune marchandise. Une escorte de huit soldats y est installée sur des bancs. Les cinq autres wagons sont pleins de caisses et de sacs. C'est dans le wagon de queue que se trouve la solution: un grand miroir constituant la porte de sortie du délire. À pleine vitesse, le train est encore relativement lent, environ 50 km/heure.

L'aiguillage

À environ 1 km au sud de Valpize, un aiguillage donne sur une voie de garage menant, quelques centaines de mètres plus loin, à des entrepôts désaffectés. N'étant plus utilisé, l'aiguillage n'est

pas gardé. Entre les entrepôts, la voie s'interrompt sur un butoir.

Changer l'aiguillage afin de dévier le train sur la voie de garage est l'une des solutions. Dans la nuit tombante, le chauffeur du train aura à peine le temps de freiner en apercevant le butoir. La locomotive commencera à dérailler, sans graves dommages, mais ne pourra pas repartir dans l'autre sens.

L'autre solution consiste à incréder les rails. La voie ne peut être incréder dans son ensemble. Mais chaque tronçon de 3 m de rail peut être incréder (-4, intensité = nombre de PJ + 1 point, par exemple intensité 5 pour quatre joueurs). Incréder, le tronçon de rail disparaît, ce qui ne peut manquer de faire dérailler le train, et cette fois, beaucoup plus gravement.

Selon le plan utilisé, à vous de voir l'ampleur des dégâts, le nombre de soldats blessés, de wagons couchés sur la voie ou encore debout.

nouveau pour eux, procédez à un bref arrêt sur image, le temps de leur expliquer qu'ils ont soudain la certitude intuitive qu'ils pourraient traverser le miroir en utilisant leur mot de démenche. Puis reprenez l'arrivée des soldats.

Dans le cas le plus stupide, si les PJ ne se décident pas, une balle perdue peut briser le miroir, annulant du même coup toute possibilité de sortie et les obligeant à revenir à la case départ: le buffet de la gare.

De l'autre côté du miroir

De l'autre côté, toujours vêtus de la même façon, pieds crottés de neige fondue, éventuellement blessés, ensanglantés, les personnages débouchent dans un restaurant plein de monde. Leur arrivée se fait par un autre grand miroir qui orne l'un des murs. C'est aussitôt la stupeur générale, puis la panique. Le serveur laisse tomber un plat; des clients se lèvent en criant, renversant leurs chaises.

Quatre d'entre eux abandonnent ainsi leur table où l'on vient de leur apporter quatre appétissantes pizzas. Sans se soucier de l'émoi causé par leur arrivée, les PJ n'ont plus qu'à s'attabler à leur place... et accomplir.

Conclusion

Chacun se retrouve alors chez soi, dans ses vêtements familiers, qui dans un fauteuil, qui sur le canapé, où il vient apparemment de s'assoupir et de rêver toute cette mésaventure. D'autant que l'on sonne à la porte avec insistance, bruit qui vient apparemment de réveiller le personnage. Le visiteur est un livreur de pizzas, une pizza que le PJ vient semble-t-il de commander par téléphone. Il s'agissait donc d'une PSVR décalée dans le futur. Le PJ peut maintenant s'attabler devant sa pizza, entérinant effectivement sa PSVR, ou n'en rien faire. Si c'est le cas, à vous de donner suite ou non à ce paradoxe temporel.

En ce qui concerne le temps, on est revenu au point de départ, quelques heures avant que ne se manifestent les premières ombres de la FRRF.

Denis Gerfaud. Illustration: Éric Puech



LES PNJ

Pour Hystoire de fou

► Olive noire

Combat 12, Vigilance 12, Discrétion 8, Course 12
 Dommages crocs, A+1
 Résistance 12
 Incrédulité -2
 Intensité 2
 Résultat olive verte inanimée

► Mouche géante

Combat 13, Vigilance 13, Course 14
 Dommages trompe acérée, B+1
 Résistance 14
 Incrédulité -4
 Intensité 3
 Résultat nuage de fumée, qui se disperse

► Vérificateurs

La patrouille de vérification de Valpize comprend une brigade complète de six hommes.

Combat 13, Pistoflèche 13, Vigilance 15, Course 12.
 Dommages matraque B+1, carreau D
 Résistance 13

► Pistoflèche

Incrédulité -2
 Intensité 1
 Résultat moulinette à légumes

► Matraque

Incrédulité -1
 Intensité 1
 Résultat râpe à fromage

► Soldats

Combat 15, Tir 15, Vigilance 15, Discrétion 10, Course 14.
 Dommages fusil E, baïonnette C+1
 Résistance 16

► Fusil et baïonnette

Incrédulité -3
 Intensité 2
 Résultat polochon

La prise d'assaut

Supposant le train immobilisé, tout est maintenant une question de rapidité et de discrétion. Les soldats, selon leur état de validité, commencent à quitter le wagon de tête, quatre de chaque côté, pour découvrir les causes de l'accident, vérifier l'état des fourgons, etc. Ils sont armés de fusils avec des baïonnettes et ont ordre de tirer sans sommation sur tout individu au comportement suspect. Le problème des PJ est qu'ils ignorent que l'unique solution se trouve dans le wagon de queue. Inspecter les autres wagons risque d'être une dramatique perte de temps.

Les PJ n'ont aucun outil pour faire sauter les chaînes cadénassées. Ils doivent avoir recours à l'incrédulité. Incréder (-2,2), tout couple chaîne + cadenas devient une guirlande de papier crépon; et toute serrure devient une cocarde en papier.

Les marchandises

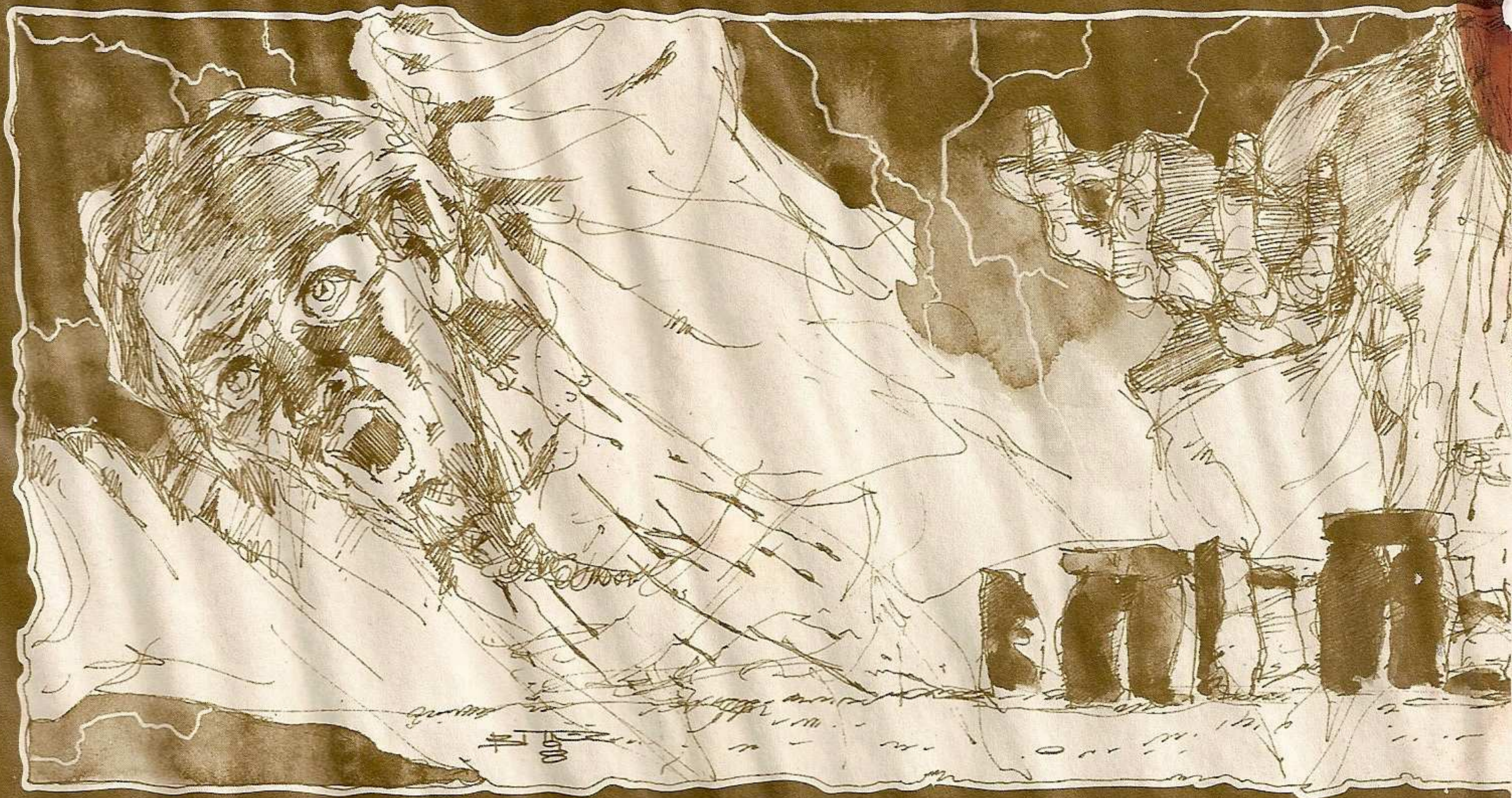
Tous les wagons sont pleins de caisses en bois blanc, marquées «Haut», «Bas», «Fragile», des caisses semblables à celles qui se trouvaient dans la carcasse éventrée de l'Enterprise. Et de fait, ce sont les mêmes marchandises: verres à pied, boîtes de saumon, chapelets de saucisses. Il y a également des sacs de blé.

Les PJ peuvent tenter de les incréder (à vous d'improviser), c'est en pure perte: il n'y a pas la moindre pizza, ni avant, ni après. Et les soldats, s'interpellant de part et d'autre du convoi, se rapprochent dangereusement.

Dans le wagon de queue, un grand miroir au cadre doré est enveloppé et ficelé dans une toile à sac. Malgré la pénombre, on peut distinguer une inscription au pochoir sur la toile: «Artefact irréal. Ne pas regarder». Incréder (-1,1), l'inscription devient: «Artefact irréal. Ne regarder sous aucun prétexte».

Les PJ ne peuvent toutefois découvrir qu'il s'agit d'un miroir que s'ils le déballe (encore une perte de temps!). S'ils ont déjà expérimenté la traversée des miroirs, c'est à eux de comprendre qu'ils doivent maintenant fuir par cette voie, solution de repli qui devient plus urgente à chaque seconde. Si cet effet démentiel est

Shadowrun



**Ce scénario a été conçu pour un meneur de jeu et des joueurs relativement expérimentés, des shadowrunners, puisque l'aventure se déroule dans le royaume de Sa (très
Ce scénario est plutôt prévu pour la deuxième édition de « Shadowrun »,**

Avant-propos

Pour bien démarquer cette aventure de celles situées dans les UCAS, vous êtes invité à soigner particulièrement l'ambiance. Le dépaysement que vous devez provoquer chez les joueurs joue un rôle presque aussi important que l'intrigue elle-même. Les shadowrunners ne sont pas à Seattle, et cela doit se sentir à chaque instant. Le scénario joue, en outre, sur des registres inhabituels pour *Shadowrun*. Des références? Un poil de *L'appel de Cthulhu*, un chouia de *Vampire* et une pincée d'Arthur Conan Doyle...

Le supplément *Les Métacréatures européennes* contient quantité d'informations précieuses sur certains des adversaires des personnages. Le *London Sourcebook* et le roman *Choisis bien tes ennemis...*, de Bob Charrette, le deuxième tome de la trilogie des Secrets du Pouvoir, peuvent s'avérer utiles pour traduire l'atmosphère de l'Angleterre du Monde des Ombres.

London Bridge is falling down ...

Cette petite présentation vous permettra de vous faire une idée de la configuration du Londres de Shadowrun, afin d'immerger plus facilement vos

PJ dans son ambiance très particulière. N'hésitez pas à vous en servir lors de vos descriptions.

En 2060, Londres est désormais surnommée le Smoke, en référence à la fumée omniprésente qui plane sur la cité. Il ne s'agit pas uniquement du fog, le légendaire brouillard londonien : cette fumée est en grande partie due à la forte pollution qui étouffe la ville et la plonge en permanence dans des relents nauséabonds. Cette situation date de 2039, lors d'une attaque terroriste commanditée par un groupe radical, Pan Europa. Les terroristes libérèrent un agent biochimique au-dessus de Londres, en représailles au rôle supposé de l'Angleterre dans la dissolution de l'Union Européenne (la France est d'ailleurs soupçonnée d'avoir soutenu cette action, ce qui n'a pas arrangé les relations déjà tendues entre les deux pays). Conséquence : de nombreux monuments historiques furent rongés par l'agent bactériologique et durent être rénovés ou reconstruits en plus modernes. Mais l'effet le plus gênant fut la contamination des biofabriques qui alimentaient le Dôme, la gigantesque « serre » construite autour de Londres, et censée régler les problèmes d'environnement de la capitale. Depuis 2039, ils sont encore pires qu'avant. Non seulement la construction du Dôme a été interrompue, mais ce dernier a, en plus, tendance à concentrer les émanations de gaz et à rendre les pluies acides. Il arrive

même qu'il neige – gris – à l'intérieur du Dôme, aujourd'hui à moitié en ruines.

Le centre de Londres est resté très typique. Ce qui est le plus frappant, particulièrement pour une capitale aussi cosmopolite, c'est son apparente unité architecturale. Les murs ou les façades de briques se succèdent, tout comme les espaces verts, dont le gazon est impeccablement tondu. La ville est très peuplée – 3,5 millions d'habitants, 10 millions en comptant l'agglomération –, mais la circulation est étonnamment fluide. Le nombre de taxis (cabs) qui circulent en permanence le long des grandes avenues est impressionnant. Il suffit de lever la main pour en arrêter un.

La ville bat tous les records en matière de nombre de musées, qu'on ne compte plus. La plupart, tel le Museum of London, se consacrent à la gloire tout à fait défunte de l'Empire britannique. D'autres, comme le British Museum ou la National Gallery, comportent davantage d'expositions couvrant des cultures d'autres horizons.

Les principaux monuments de Londres sont restés les mêmes depuis des siècles : Buckingham Palace, résidence principale du roi George VIII (le drapeau du Royaume-Uni, l'Union Jack, flotte au-dessus de l'entrée principale lorsque le roi est présent, ce qui sera le cas lors de cette aventure) ; la Tower of London (Tour de Londres) ; le Tower Bridge ; les Houses of Parliament (le Parlement) et

Élémentaire, mon cher ...



ou en tout cas habitués aux scénarios d'enquête. Le cadre n'est peut-être pas familier (vénérable) Majesté George VIII, et plus particulièrement dans le Londres de 2060. mais les adaptations pour la troisième édition sont très faciles à faire.

leur célèbre horloge Big Ben; Westminster Abbey et bien d'autres.

Les différents quartiers de Londres présentent la particularité de se côtoyer de manière assez anarchique. Ainsi, le quartier des affaires de la City, à l'est, jouxte un territoire extrêmement pauvre et délabré, la Lambeth Containment Zone (ou le Squeeze, comme les gangers locaux l'ont baptisé), situé juste au sud, de l'autre côté de la Tamise.

Les quartiers chics des palais (Westminster, Saint-James), en plein cœur de la ville, abritent les monuments les plus prestigieux (le palais royal, le Parlement, etc.). À l'ouest de ces riches avenues s'étend le West End Overground, une sorte de ghetto où la police ne fait pas toujours la loi. L'Overground est devenu depuis peu le territoire privilégié des shadowrunners, avec ses vieux bâtiments délabrés, ses pubs animés et son marché noir. Composé de quartiers autrefois luxueux tel que Mayfair, il regroupe les zones bouillonnantes de Piccadilly et de Soho, le Chinatown londonien. Quelques dizaines de mètres sous le West End Overground se trouve un tout récent complexe souterrain ultramoderne, le West End Underplex. Les plus grands magasins de la ville (tels Macy's) y ont été reconstruits et s'y agglutinent. La surveillance y est très présente et, bien sûr, il n'y a plus de problèmes liés à la météo. Seuls les tou-

ristes fortunés et la gentry britannique y sont les bienvenus.

En dépit de toutes les rénovations qu'elle a connu du fait de la pollution abrasive de l'air, la ville a conservé un charme rétro qui opère toujours quand on s'y promène.

Introduction

Alors que Seattle et les UCAS se déchirent dans une guerre des corporations qui compte parmi les plus sanglantes que le pays ait connu, les shadowrunners vont être appelés pour une mission qui, une fois n'est pas coutume, n'implique pas les mégacorporations. Il faut dire que l'action se situe en Europe, où l'influence des gouvernements nationaux est sensiblement plus forte que sur le continent américain. Entendez l'Europe au sens géographique du terme, puisque l'aventure se déroule en Angleterre, qui a quitté l'Union Européenne depuis longtemps.

Tout commence au moment où un shadowrunner reçoit l'appel d'un de ses contacts de votre choix, qui se trouve être en relation depuis quelques mois avec certains dignitaires britanniques. À sa voix, on comprend que l'affaire est importante, et sans doute bien rémunérée. Le contact explique qu'il n'en sait pas énormément sur la shadowrun elle-même, si ce n'est qu'elle est commanditée

par un lord britannique, à qui il a promis d'envoyer « ce qui se fait de mieux » en matière de shadowrunners (voilà les PJ prévenus!). Le contact demande au personnage de réunir l'équipe habituelle, et fixe comme lieu de rendez-vous le *Break*, un café situé à l'intérieur de l'aéroport le plus proche du lieu où se trouvent actuellement les shadowrunners (Seattle-Tacoma, par défaut). C'est là qu'il leur donnera les dernières consignes. L'urgence étant de mise, comme de coutume, il serait appréciable que l'ensemble du groupe se rende au point de rendez-vous le plus vite possible dans la journée.

Quand les PJ retrouvent le contact, au *Break*, il semble assez nerveux, stressé de les avoir attendus plus d'une demi-heure. Les précisions qu'il peut leur apporter sur la mission sont maigres : l'opération aura lieu en Angleterre, et les instructions précises et la nature de la shadowrun leur seront données sur place, à Londres. Le contact sait, en revanche, que la mission sera très bien payée, au minimum 80 000 nuyens à répartir. À ce sujet, le contact réclame un petit pourcentage pour les avoir mis sur le coup et leur avoir servi d'intermédiaire. Il essaye d'obtenir 10% (soit 8 000 nuyens) auprès des PJ, mais se contente de 5% (4 000 nuyens) si ces derniers se montrent intrançais. Une fois les négociations terminées, il leur remet plusieurs papiers à leur nom : passe-

God save the King!

La situation politique du Royaume-Uni est très différente de ce qu'on trouve dans la plupart des pays industrialisés du monde de *Shadowrun*. La politique y joue un rôle important, et le pays est resté ancré dans des traditions souvent jugées archaïques. En premier lieu, la Grande-Bretagne est une monarchie, dont le roi actuel est George VIII. On ne peut pas franchement parler de monarchie des temps modernes, bien au contraire, puisque la Grande-Bretagne est restée un pays très conservateur, nombriliste et attaché de manière excessive à ses traditions.

Le parti politique dominant est le parti Vert, coalition très large de sociaux-démocrates et d'anarchistes libéraux, et dont est issu le Premier Ministre.

Mais ce dernier n'est pas la personnalité politique la plus influente, loin de là. Le véritable chef d'orchestre du gouvernement est lord Marchment, un druide anglais désigné par ses pairs, et dont le titre officiel est « Lord Protector ».

Son influence sur la Chambre des Lords est telle qu'il peut abroger ou « suggérer » de nouvelles lois à sa guise, que la Chambre des Communes ratifie en général sans broncher. Un signe ne trompe pas : depuis un peu moins d'un an, le Lord Protector loge au 10, Downing Street, le domicile traditionnel du Premier Ministre anglais depuis des siècles. Le Lord Protector est aussi le chef du NDM (New Druidic Movement), le plus grand cercle de druides de Grande-Bretagne. Ses membres sont en majorité anglais, et de tradition hermétique.

Au niveau de ses traditions, l'Angleterre continue de cultiver ses différences et ses excentricités. On prend toujours le thé à 5 heures et la nourriture est toujours aussi... pittoresque. Quelques exemples : nutrisoja sucré trempé dans du lait froid au petit déjeuner, poulet à la marmelade, bœuf bouilli servi avec de la sauce à la menthe, gelée sucrée couleur rose fluo en dessert. Il est à noter, néanmoins, qu'on trouve de très nombreux restaurants variés et exotiques à Londres, et qu'on n'est donc pas obligé de manger anglais.

Les Anglais utilisent toujours leur système archaïque et illogique de miles, de pieds, de pouces, de gallons et toutes ces sortes de choses. Parmi les autres bizarreries typiquement anglaises, on peut citer la conduite à gauche et la monnaie nationale qui est toujours la livre sterling ou sterling pound (2,50 £ = 1 nuyen).

La vie au Royaume-Uni est chère, surtout à Londres. Il faut compter 80 £ la nuit pour une chambre modeste à Londres. Le prix d'un déjeuner moyen, quant à lui, tourne autour de 30 £, alors qu'il faut bien déboursier 70 £ pour un dîner correct.

port, visas signés par le gouvernement de Sa Majesté George VIII, certificats de Persona Grata (personnalités officiellement invitées par la Chambre des Lords), licences d'utilisation de cyberware et de magie portant le cachet d'un certain « Lord Protector ». Tout cela lui a été expédié par Orbital Express dans la journée. La personne qui leur expliquera tout est un certain sir Richard Chester, dont il ne sait rien. Les PJ doivent simplement se rendre à Victoria Station, à Londres, où ils seront contactés.

Tous les documents qu'il vient de leur remettre, poursuit leur interlocuteur, doivent permettre aux PJ d'arriver en Angleterre dans les meilleures conditions possibles. Leur certificat de Persona Grata est une sorte de caution des plus puissants lords anglais, qui va leur permettre d'éviter d'être fouillés et de passer aux détecteurs de métal. Cela dit, les PJ ne sont pas non plus censés transporter des armes. Les autorités leur accordent un crédit spontané, mais ils doivent rester discrets.

Concrètement, les shadowrunners ont droit à une petite valise (qui, elle, sera passée aux rayons X), et peuvent transporter sur eux tout ce qu'ils peuvent dissimuler sous leurs vêtements. Dites-leur

qu'ils ne seront pas fouillés, mais qu'ils ne sont pas censés être armés, puis demandez-leur individuellement ce qu'ils emmènent avec eux. C'est à vous d'estimer ce qui est dissimulable ou pas. Pour les armes, consultez la table de l'équipement (p. 257 de *Shadowrun*) et plus particulièrement la colonne Dissimulation. Si l'indice de Dissimulation est supérieur ou égal à 5, ça peut passer. Si l'un des PJ essaye de dissimuler une arme trop massive (Dissimulation de 3 ou 4, par exemple), il est aussitôt repéré : l'arme est confisquée, le shadowrunner est fouillé et on lui supprime toutes les armes trouvées sur lui. Il peut se rendre en Angleterre, mais il est fiché et sera surveillé par les hommes de Scotland Yard.

Le trajet aérien a lieu durant la nuit. Si les shadowrunners pensent à lire les journaux anglais (ils doivent vous le demander, ne leur dites pas « vous lisez les journaux? »), ils découvrent les gros titres : un nouveau Jack l'Éventreur sévit dans Londres. Trois victimes, des jeunes femmes de la gentry britannique, ont déjà été victimes du monstre sanguinaire. La police semble incapable de mettre la main sur le tueur en série.

Après huit heures de vol, l'avion atterrit à l'aéroport de London Heathrow International. Le temps

est gris, légèrement pluvieux, et la température tourne autour de 5°C.

Londres, 22 janvier 2060

Le lendemain matin, le 22 janvier, les shadowrunners foulent le sol anglais, peut-être pour la première fois. De l'aéroport, le moyen le plus pratique pour atteindre Victoria Station est d'emprunter le Deep Tube, un métro souterrain sophistiqué et très rapide.

Victoria Station est une énorme gare, très fréquentée, où trains et rames de métro (Tube et Deep Tube) se rejoignent. En déambulant dans l'immense hall de la gare, les PJ finissent par repérer un homme élégant et tout de noir vêtu. Il tient une pancarte à la main, sur laquelle sont inscrits... les noms de rue des shadowrunners! L'homme est un « cabby », un chauffeur de taxi dans le jargon londonien. Il a été payé pour attendre les PJ sur place, puis les amener en cab jusqu'à Trafalgar Square et plus précisément à la National Gallery, un musée. Durant le trajet, le cabby, plutôt bavard, leur parle de la ville (décrivez Londres et reprenez les informations fournies dans le chapitre *London Bridge is falling down...*).

Avant de les quitter, le cabby leur dit simplement qu'il leur faut se rendre à l'exposition Léonard de Vinci, en vedette dans le musée depuis un mois. Ce sont les seules instructions qu'on lui ait laissé. Les PJ se baladent donc de salle en salle dans la National Gallery, découvrant des collections en tout genre, et pas uniquement britanniques. Les expositions les plus prisées sont celles consacrées aux civilisations de l'ancienne Égypte, aux Étrusques, à la Grèce antique et aux rois carolingiens. On trouve même une exposition dédiée aux cultures éveillées, mais elle ne rencontre visiblement pas un franc succès.

Les shadowrunners finissent par trouver la salle de l'exposition Léonard de Vinci. L'affluence est très forte, à tel point que les PJ se demandent comment ils vont bien pouvoir reconnaître leur Mr. Johnson. Mais alors qu'ils passent à proximité d'un surveillant, ce dernier s'approche d'eux et demande à voir leurs papiers ou leur passes. Hochant discrètement la tête, l'homme leur rend les documents avant de les prier de bien vouloir le suivre.

Les shadowrunners sont alors conduits dans une salle annexe qu'on pourrait prendre, de prime abord, pour une autre exposition historique. Il s'agit en fait d'un bureau, superbement éclairé par un lampadaire monumental tout en cristal. À leur gauche, de nombreux tableaux mettent en scène des personnages historiques de l'Angleterre (l'amiral Nelson ou le philosophe Thomas Hobbes, entre autres). À droite, une grande bibliothèque occupe toute la largeur de la pièce. Des milliers d'ouvrages anciens reliés de cuir emplissent ses étagères. Au fond, un énorme bureau en chêne massif finement ouvragé, derrière lequel se tient un homme qui se lève pour accueillir les shadowrunners. Grand et mince, la quarantaine, les yeux gris acier et les cheveux poivre et sel, il porte un costume en tweed vert olive, une chemise en soie vert pâle et un nœud papillon jaune orangé avec pochette assortie. Chic, précieux dans ses gestes comme dans sa prononciation, c'est une sorte de Mr. Johnson à l'anglaise.



Présentation de la mission

« Bonjour, très chers. J'espère que votre voyage vous a semblé convenable », lance-t-il avec un très fort accent britannique (lorsque vous le faites parler, adoptez un phrasé très distingué, ou alors prenez l'accent anglais). « Je me présente, je suis sir Richard Chester. Mon employeur, qui a tenu à rester discret jusqu'ici, est un certain lord Mountbatten. »

Si les joueurs réagissent en entendant ce nom, sir Richard précise que lord Mountbatten a bien un lien de parenté avec le fameux Mountbatten of Burma, qui fut assassiné par l'IRA il y a presque quatre-vingts ans. Il poursuit alors : « Plus qu'un simple conservateur de la National Gallery, l'actuel lord Mountbatten en est le propriétaire, ainsi que du célèbre British Museum, un peu plus au nord, dans le quartier de Bloomsbury. Lord Mountbatten siège également à la prestigieuse Chambre des Lords. »

« Je vous ai fait venir pour une affaire très grave, puisqu'il s'agit de l'assassinat de la fille unique du lord, lady Ann Mountbatten. Bien sûr, la police de Scotland Yard est censée s'occuper de l'enquête, mais les nobles ne leur font plus confiance depuis que le siège de l'ex-prestigieuse institution policière a été rachetée par une vulgaire mégacorporation, Knight Errant. L'incompétence et le manque de motivation des enquêteurs de Scotland Yard se sont d'ailleurs effectivement traduits par leur incapacité à trouver une piste sérieuse. Car depuis ce meurtre, deux autres jeunes femmes de la noblesse britannique ont été tuées, dans les mêmes circonstances épouvantables. »

« Dès le premier meurtre, nous avons fait appel à des enquêteurs clandestins, des... comment vous appelle-t-on déjà... shadowwalkers?... shadowrunners, c'est bien ça ! Nous pensions que pour comprendre les motivations du tueur, il fallait des gens d'ici, bien au fait des us et coutumes de la Grande-Bretagne. Nous avons donc engagé un Anglais, un Écossais et un Gallois. »

(Sir Richard précise avec un soupir qu'ils n'ont pas fait appel à un Irlandais, car l'Irlande, désormais réunifiée et nommée Tir-na-nog, ne fait plus partie du Royaume-Uni et n'entretient pas

de relations franchement cordiales avec ses voisins insulaires.)

« Les shadowrunners britanniques, même s'ils ont découvert des pistes plus sérieuses que celles des enquêteurs de Scotland Yard, n'ont malheureusement pas pu prévenir de nouveaux assassinats dans le milieu de la noblesse. Je les soupçonne de ne pas partager pleinement leurs informations, du fait de leurs rivalités culturelles. »

« L'enquête des shadowrunners britanniques ne progressant pas suffisamment vite à notre sens, avec l'accord de lord Mountbatten, nous avons décidé de faire appel au professionnalisme des shadowrunners des UCAS, réputés comme étant les meilleurs du monde. Mon patron, appuyé par beaucoup d'autres nobles de la Chambre des Lords, a donc décidé d'y mettre le prix. On vous a parlé de la rémunération, je suppose. Elle s'élève, en totalité, à 200 000 £, à vous répartir entre vous. Nous vous versons un acompte de 50 000 £ immédiatement, et le reste à l'issue de votre mission, si vous la réussissez. L'objectif, vous l'avez compris, consiste à retrouver l'assassin le plus rapidement possible, ce tueur que la presse a surnommé le nouveau Jack l'Éventreur. Vous agirez de concert avec les autres shadowrunners, que nous paierons séparément, pour qu'il n'y ait pas le moindre problème. »

« Pour prendre connaissance des premiers éléments de l'enquête, vous devrez rejoindre vos collègues, qui vous attendent dans un établissement... euh... de boisson, le *King William*. Ils ont reçu pour consigne de poursuivre leurs investigations, et j'espère que la coopération s'effectuera dans de bonnes conditions. »

« Je vous demande d'éviter, dans la mesure du possible, de déranger lord Mountbatten. Si vous avez besoin de quoi que ce soit d'important, adressez-vous à moi. Je travaille et je vis dans ce musée. Vous m'y trouverez pratiquement à toute heure du jour ou de la nuit. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance ! »

Le « King William »

La première étape consiste à rejoindre les trois shadowrunners britanniques pour s'enquérir des

Scotland Yard

Cette corporation privée est l'équivalent, pour Londres, de la Lone Star à Seattle. Le nouveau siège de Scotland Yard (New Scotland Yard) est situé sur Victoria Street, à moins de 300 mètres à l'ouest de l'abbaye de Westminster. L'ancien siège, celui décrit dans les romans de Conan Doyle, était situé le long de la Tamise, tout près de Westminster Bridge, en face du Parlement (au niveau de l'actuel County Hall). Scotland Yard a longtemps dépendu uniquement de la ville de Londres. Mais il y a six ans, l'institution a été privatisée, avant d'être absorbée par la corporation Knight Errant. Cela n'a pas été du tout du goût des nobles de la Chambre des Lords, et c'est ce qui explique qu'ils aient fait appel à des runners. De leur côté, les policiers de Scotland Yard n'apprécient pas le manque de confiance des lords. Ils soupçonnent certains nobles d'avoir engagé des shadowrunners, ce qui ne plaît que modérément au p.d.-g. de Knight Errant, qui veut que le contrat de sécurité passé avec la ville soit reconduit en 2061 (Arès est déjà sur les rangs pour lui succéder). Tout au long de cette aventure, les hommes de Scotland Yard vont côtoyer les shadowrunners. Parfois, ils seront les premiers sur les lieux du crime, d'autres fois, les PJ les précéderont. Dans tous les cas, les policiers comprendront vite qu'ils ne sont pas seuls sur l'enquête, ce qui aura tendance à les agacer. S'ils savent les ménager et s'ils sont imaginatifs, les shadowrunners auront la possibilité d'accéder aux fichiers judiciaires de Scotland Yard. Attention ! Cela nécessite un roleplaying très convaincant. Mais y parvenir peut faire avancer l'enquête de manière très significative (voir le chapitre *Recherches ciblées*). On distingue deux types de policiers :

- **Les bobbies**, plus particulièrement chargés d'assurer la sécurité quotidienne des citoyens londoniens. Ils sont armés d'électro-matraques, mais pas d'armes à feu (une étrange coutume anglaise qui a perduré jusqu'à aujourd'hui).
- **Les brigades spéciales et les enquêteurs**, dont la tâche consiste à résoudre les affaires criminelles. Contrairement aux bobbies, ils sont lourdement armés.

Les hommes de Scotland Yard peuvent vous permettre de calmer les ardeurs belliqueuses des PJ. S'ils manquent foncièrement de discrétion, sortant leurs armes à tout va et cherchant systématiquement à résoudre les situations par la force plutôt que la diplomatie, n'hésitez pas à faire intervenir les brigades spéciales. Cela devrait les refroidir.



Dexter Briggs

Les choses, on le voit, ne se présentent pas pour le mieux en ce qui concerne les rapports fraternels. Si des rivalités, nées de leurs nationalités, existaient dans le groupe britannique avant l'arrivée des PJ, elles semblent s'être atténuées à partir du moment où les shadowrunners d'Amérique sont de la partie, comme si nos héros incarnaient, subitement, l'ennemi commun.

Pour obtenir les infos de la part des shadowrunners britanniques, il va donc falloir leur tirer les vers du nez, à part, peut-être, pour l'Écossais, un peu plus disert. Ils ne répondent qu'aux questions posées, et uniquement parce qu'ils y sont tenus par leur employeur, mais ils ne prendront pas l'initiative de préciser le moindre détail.

Les shadowrunners « so british »

Très présents tout au long du scénario, ils ont un rôle important à jouer, puisque c'est par leur intermédiaire que les PJ pourront apprendre la plupart des détails concernant les premiers meurtres. Ils peuvent également les aider à s'introduire dans des milieux qui leur seraient normalement fermés.

Le principal problème, c'est que ces trois individus ne coopèrent pas entre eux, car ils ne s'aiment pas et ne se font guère confiance. Ils n'ont donc pas partagé les informations qu'ils ont pu recueillir individuellement, et ne sont pas décidés à être beaucoup plus conciliants envers les PJ. En fait, chacun d'eux aimerait bien découvrir la vérité le premier, et bénéficier des retombées auprès de lord Mountbatten. Cela dit, si les relations entre les PJ et les runners grands-bretons sont assez tendues au départ, elles peuvent s'améliorer au fil de l'aventure.

Les mentalités des trois shadowrunners britanniques sont très différentes les unes des autres, ce qui facilitera leur interprétation. S'ils n'accompagnent pas les PJ en permanence, ils leur donnent au moins rendez-vous à intervalles réguliers dans ce même pub, le *King William*, pour faire le point.

Dexter Briggs, l'Anglais

Grand et mince (1,85 m, 70 kg), cheveux noirs, yeux bleus et petites lunettes rondes, Dexter incarne le détective à l'anglaise au style délibérément rétro. Sa redingote à carreaux, sa casquette et sa pipe, son domicile à Baker Street, font référence à un célèbre détective de romans. Mais ne mentionnez pas ouvertement Sherlock Holmes! Malgré les apparences, Dexter Briggs est loin d'être aussi brillant que son modèle, et pourrait même finir par agacer les PJ.

Adoptez un accent raffiné lorsque vous le faites parler. Très flegmatique, il ne semble jamais surpris par quoi que ce soit, même quand il est intérieurement médusé. Sa plus forte réaction se limite à un haussement de sourcil.

Depuis le début de l'affaire, il mène son enquête tout seul. Il accepte d'écouter les PJ, mais ne partage que rarement ses impressions. Il a une certaine tendance à se sentir supérieur, mais si les personnages jouent le jeu et acceptent ses «élé-

mentaire, très chers», ils pourront lui tirer quelques vers du nez. Par exemple, si on l'interroge à ce sujet, il explique que la majorité des tueurs en série ne se contentent pas de massacrer des victimes aléatoirement. Ils tuent pour des raisons précises, et les plus grands aiment narguer les policiers en laissant des indices.

L'une des maximes favorites de Dexter est le bon vieux: « lorsque toutes les hypothèses logiques ont été écartées, celle qui reste, même improbable, est sans doute la bonne. » Le problème, c'est qu'il l'applique à sa façon, justifiant ainsi les théories les plus farfelues! N'hésitez pas à vous servir de lui pour confirmer ou infirmer certaines déductions de l'équipe... ou pour les envoyer sur des fausses pistes s'ils progressent trop vite!

Duncan McNeal, l'Écossais

Musclé et massif (1,80 m, 85 kg), Duncan est un Écossais tel qu'on l'imagine, roux et moustachu. C'est le moins « coincé » des trois. Gouailleur, un peu rustre, très fêtard, il aime profondément son pays et en parlera dans des moments d'intimité ou d'ivresse. Comme la majorité des Écossais, il souhaite que la voie du retour à la nature de l'Écosse soit poursuivie et même amplifiée. Les druides écossais ont déjà réussi des prouesses, transformant les anciennes exploitations de pins en forêts denses et sauvages et favorisant même le retour des loups et des ours.

Quand vous l'interprétez, roulez les « r » (pensez à l'accent de Scotty dans *Star Trek*).

Duncan McNeal joue à la perfection le rôle de boute-en-train plein d'humour, mais il est redoutablement intelligent. Attention, il est très susceptible et n'apprécie pas les manquements de respect envers le peuple écossais. Cela dit, c'est lui qui tolère le mieux les PJ, et c'est donc par son intermédiaire que vous pourrez leur parler le plus facilement, émettre des suggestions, leur faire remarquer tel ou tel aspect dans leur enquête, etc.

Colm Gwyneth, le Gallois

Cet elfe séduisant aux longs cheveux blonds et aux yeux noisette est de taille et de corpulence normale pour sa race (1,92 m, 75 kg). De prime abord, il peut sembler renfermé, presque effacé. S'ils ont l'occasion de le suivre, les PJ constateront également qu'il passe beaucoup de temps à dormir (dix heures par nuit, en moyenne). Cette apparente nonchalance est trompeuse. Colm est en réalité le meilleur enquêteur du trio britannique. Sa nature réservée et le temps qu'il doit consacrer au sommeil s'expliquent par sa condition d'apprenti druide celtique, dont le totem est Wurm, un esprit typiquement gallois.

Il va cacher aux PJ sa véritable nature en évitant d'utiliser sa magie devant eux, sauf en cas de force majeure. Très mystique, fasciné par les traditions druidiques de son pays, il n'aime pas les Anglais, tolère les Écossais, et déteste les câblés et les mages hermétiques.

Colm n'apprécie pas du tout lord Marchment, l'actuel Lord Protector. Il préférerait un druide gallois ou écossais, davantage tourné vers les traditions celtiques chamaniques plutôt qu'un druide anglais, comme Marchment, qui suit la voie hermétique. À cause de cela et des actions parfois

éléments de l'affaire. Les PJ doivent, pour cela, se rendre au *King William*. Sir Richard leur a communiqué l'adresse: 17, Kingly Street, dans le quartier de Soho.

Le *King William* est un pub anglais assez typique. Le comptoir et la plupart des sièges sont en bois, les murs sont garnis de miroirs sur lesquels ont été incrustés le nom de célèbres marques de whiskeys. Le tout est enfumé, bruyant, et la bière coule à flots.

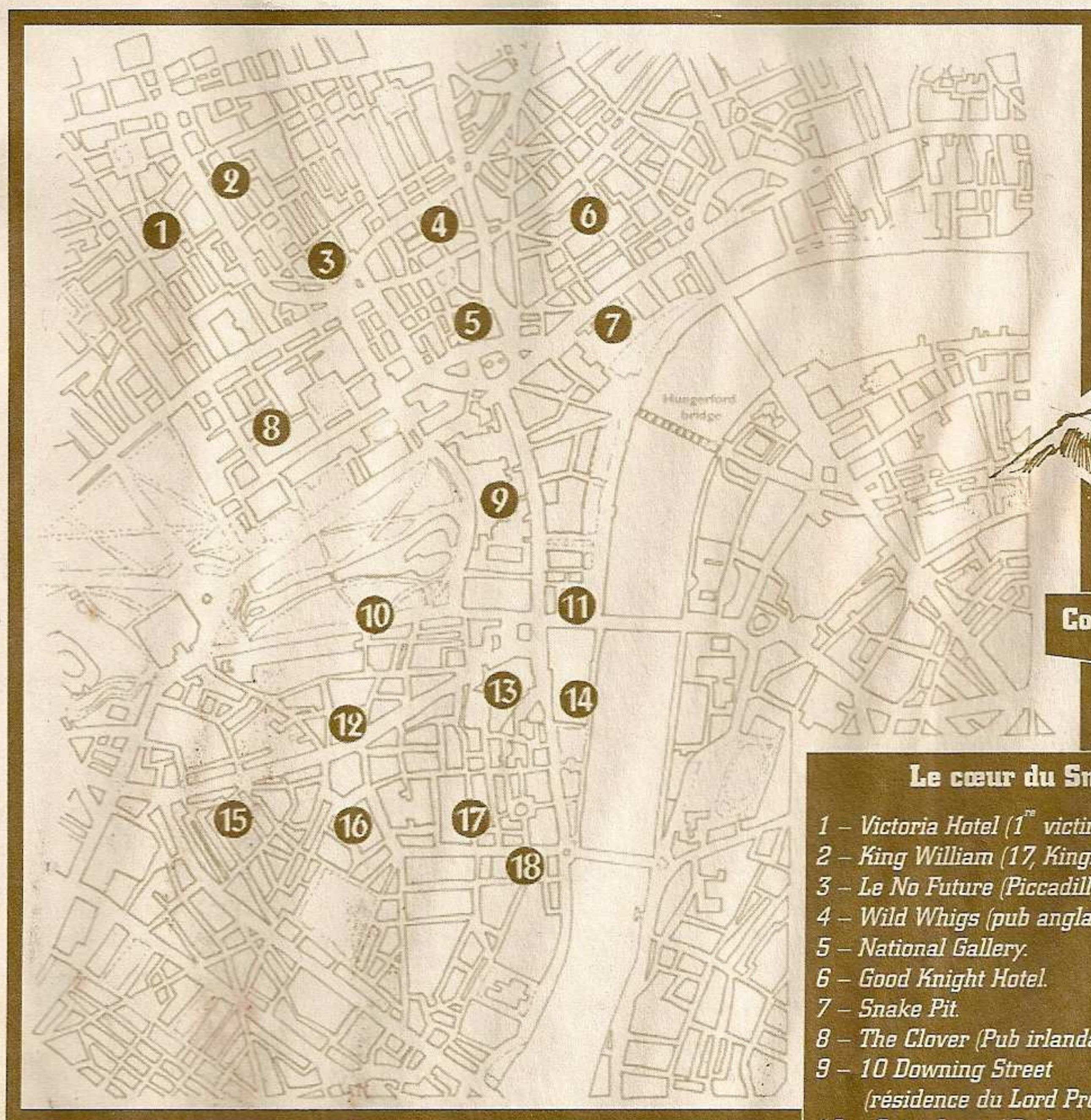
Quand les PJ entrent, un groupe de jazz moderne anime l'établissement. Au fond du pub, des indigènes sont en train de jouer aux fléchettes, et d'autres, au snooker, une variété locale de billard. Les joueurs de snooker, en fait, ne sont visiblement pas tous anglais: l'un d'entre eux porte un kilt, et vient, semble-t-il, de gagner la partie, à voir la mine dégoûtée de ses adversaires qui s'éloignent en maugréant. L'homme au kilt devrait normalement attirer l'attention des PJ. Et ils auront raison, car il s'agit bel et bien de l'un des shadowrunners britanniques. Ses collègues, quant à eux, sont assis au comptoir, tout près de là. L'un d'entre eux est vêtu d'une redingote verte à petits carreaux et d'une casquette assortie. Il porte des binocles et fume la pipe en haussant un sourcil à l'approche des PJ. L'autre shadowrunner est un elfe aux longs cheveux blonds noués en queue de cheval. Il est habillé très simplement d'un gros pull-over blanc à col roulé, d'un pantalon beige serré et de bottes en synthécutin évoquant du daim.

En voyant les PJ s'approcher, les trois shadowrunners britanniques savent tout de suite à qui ils ont affaire, et ne peuvent s'empêcher de les apostropher:

« Ooh! Voici donc les « grands professionnels » yankees, lance l'homme à la pipe.

— C'est vrai que vous cachez bien votre jeu. En vous voyant, on n'imagine vraiment pas avoir affaire à des pros » ajoute l'elfe en prenant un petit air narquois.

L'homme au kilt, lui, se montre un peu moins agressif: « Puisque vous êtes si forts, venez donc m'affronter. Je vous laisse le choix des armes: snooker ou whisky! »



Colm Gwyneth



5 - Dénouement.

Découverte d'une piste druidique sous-jacente. Affrontement avec des apprentis druides, puis assaut final des PJ sur Stonehenge, juste avant le dernier sacrifice.

Si tel est le déroulement idéal de l'aventure, rien ne dit que les shadowrunners suivront cette trame, ni qu'ils

réussiront le scénario. Il est même possible qu'ils passent totalement à côté, ou qu'ils désignent un mauvais coupable : Big V. le troll, Vincent Varn-dell le vampire, ou même Colm Gwyneth, sont des suspects possibles.

À partir de ce point de l'aventure, reportez-vous aux chapitres correspondant aux investigations des PJ. Pour ce qui est de la chronologie, à vous de l'orchestrer à votre guise et de faire intervenir les rebondissements (nouveaux cadavres, inter-mèdes) dès que les PJ pataugent. Tout doit s'adapter à vos besoins. Le seul impératif à respecter, c'est que le dernier meurtre - si les PJ ne parviennent pas à le prévenir - doit avoir lieu avant le 1^{er} février, date du rituel final.

Une dernière remarque pour terminer : la carte de Londres est absolument primordiale pour découvrir un indice très important : le V, et la position des prochaines victimes. Néanmoins, ne fournissez ce plan aux joueurs que s'ils pensent à vous le réclamer (pensez à le photocopier avant de commencer la partie).

Les trois premières victimes

Pour obtenir tous les détails concernant les victimes, les PJ vont devoir aller à la pêche aux informations. Rappelez-vous que vous ne faites que répondre aux questions explicitement posées par les PJ. Ne leur donnez donc pas toutes les informations suivantes gratuitement. Les indices courants sont connus de tous les shadowrunners britanniques, de la famille et de Scotland Yard. Pour les autres indices, des noms figurent entre parenthèses après chacun d'entre eux. Il s'agit des personnes qui connaissent l'information. Ce sera aux PJ de leur poser les bonnes questions.

Aucune des victimes n'a été volée (leurs portefeuilles et leurs sacs à main sont intacts), et

Le cœur du Smoke

- 1 - Victoria Hotel (1^{re} victime).
- 2 - King William (17, Kingly Street).
- 3 - Le No Future (Piccadilly Circus).
- 4 - Wild Whigs (pub anglais).
- 5 - National Gallery.
- 6 - Good Knight Hotel.
- 7 - Snake Pit.
- 8 - The Clover (Pub irlandais, 2^e victime).
- 9 - 10 Downing Street (résidence du Lord Protector).
- 10 - Saint-James' Park : Statue de Lady Di (3^e victime).

- 11 - Big Ben.
- 12 - New Scotland Yard.
- 13 - Westminster Abbey.
- 14 - Parlement.
- 15 - Westminster Cathedral.
- 16 - Black Bear.
- 17 - Virtual Violence.
- 18 - Toxic Shock.

1 - Arrivée à Londres et présentation de la mission. Discussion avec les shadowrunners britanniques et collecte d'informations auprès des familles des trois premières victimes.

2 - De nouveaux cadavres! Le quatrième est découvert près du *Virtual Violence*, un lieu de rassemblement de deckers. Les PJ s'y rendent, mais ne découvrent pas de nouveaux indices sur place. En revanche, en étudiant sur une carte les lieux où ont été retrouvés les quatre corps, les PJ anticipent une nouvelle découverte de cadavres dans la Tamise. Le cinquième corps ne suit pas l'alignement : il est retrouvé dans la tour de Big Ben. Des indices décisifs apparaissent à ce moment, et doivent définitivement faire avancer l'enquête.

3 - Exploration des pistes laissées par le tueur. Enquêtes dans la boîte de nuit du *No Future*, puis dans un club privé, le Lion's Club, puis, enfin, dans le manoir de Vincent Varn-dell.

4 - Nouvelle piste. Vincent Varn-dell mène les PJ sur celui qui a voulu le faire épingler, un rival, un Nosferatu qui vit dans une zone toxique. Investigation de sa demeure, confrontation avec ses sinistres serviteurs...

douteuses qu'il va entreprendre, Colm Gwyneth risque d'être soupçonné par les PJ au moment où la piste druidique apparaîtra. En jouant son jeu et en abondant dans son sens, les PJ peuvent parvenir à gagner sa confiance. Sinon, il reste fermé comme une huître.

Enquête, mode d'emploi

Contrairement à beaucoup de Grands Écrans, celui-ci n'est pas divisé en plusieurs actes mais en chapitres correspondant à des pistes susceptibles d'être suivies par les shadowrunners. C'est parce son déroulement n'est pas linéaire et va en grande partie dépendre des choix et agissements des PJ. Les indices trouvés par les personnages vont parfois les mener sur des fausses pistes, mais c'est par ces « fausses pistes » qu'ils pourront, en définitive, découvrir la vérité. La difficulté provient du fait que tout porte à croire que les meurtres ont été commis par un tueur en série, une sorte de Jack l'Éventreur moderne. La réalité est toute autre, comme nous le verrons plus loin. (Si vous voulez tout de suite comprendre ce qui se passe, reportez-vous au paragraphe *Les dessous de l'affaire*.)

Le scénario peut donc partir dans plusieurs directions, selon ce que décideront les PJ. Certains événements vont se dérouler quoi qu'il arrive, mais la tournure que prendra l'aventure dépend entièrement de la manière d'agir des shadowrunners.

Cela dit, il existe une trame idéale, à laquelle vous pourrez vous référer à tout moment, et qui est la suivante :

Les déplacements

Si les PJ ne disposent pas de leur propre véhicule, plusieurs possibilités leur sont offertes pour se déplacer dans la capitale anglaise.

- **Le métro.** Les anglais l'appellent le Tube. Il mélange le moderne et l'ancien. Il s'appuie toujours sur le vieux réseau victorien, mais on trouve aussi des rames très modernes (le Deep Tube), notamment celles qui relient Londres et l'aéroport d'Heathrow, ou celles qui traversent les différentes zones du West End Underplex.

- **Le bus.** On trouve toujours les antiques bus rouges à deux étages dans les rues de Londres, mais ils sont pour la plupart très délabrés et ne sont plus guère empruntés que par les touristes ou les défavorisés. Leurs successeurs sont des minibus, plus chers et beaucoup moins typés, mais nettement plus modernes.

- **Les cabs (taxis).** Ils sont noirs, très hauts, de forme assez « carrée », vastes et confortables. On sait qu'ils sont libres lorsque l'ampoule jaune fixée sur leur toit est allumée.

aucune ne portait sur elle le passe magnétique qui leur permettait d'accéder librement aux monuments de Londres (voir *Un témoignage inattendu*, plus loin). Ces passes peuvent tous être retrouvés aux domiciles des victimes.

Première victime

Indices courants

Nom : Ann Mountbatten ; âge : 24 ans ; profession : conservatrice du British Museum ; statut marital : célibataire ; statut social : noble.

Lieu où le corps a été retrouvé : 30, Bruton Street, quartier de Mayfair, en face du *Victoria Hotel*.

Autres indices

- Non-vierge, non-câblée (lord Mountbatten, Dexter Briggs).
- Aucune trace de violence sur le corps, aucun abus sexuel (Duncan McNeal, Scotland Yard, lord Mounbatten).
- Cadavre découvert le 15 janvier 2060 à 1 h 30 du matin (Duncan McNeal, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Cadavre découvert par Thomas Collins, client du *Victoria Hotel* (Dexter Briggs, Scotland Yard).
- Morte depuis environ deux heures (Duncan Mc Neal, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Égorgée avec un objet tranchant (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Vidée de son sang, yeux énucléés (lord Mounbatten, Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).

- Aucune goutte de sang n'a été retrouvée aux alentours du corps (Duncan McNeal).

Deuxième victime

Indices courants

Nom : Mary Campbell ; âge : 17 ans ; profession : étudiante au King's College ; statut marital : célibataire ; statut social : noble.

Lieu où le corps a été retrouvé : au croisement de Bury Street et de King Street, quartier Saint-James, à proximité d'un pub irlandais, The Clover.

Autres indices

- Vierge, non-câblée (son frère John, Dexter Briggs).
- Aucune trace de violence sur le corps, aucun abus sexuel (son frère John, Duncan McNeal, Scotland Yard).
- Cadavre découvert le 19 janvier 2060 à 1 h 55 du matin (Duncan McNeal, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Corps découvert par plusieurs clients du Clover (Dexter Briggs, Scotland Yard).
- Morte depuis environ deux heures (Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Égorgée avec un objet tranchant (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Vidée de son sang, yeux énucléés (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Aucune goutte de sang retrouvée aux alentours du corps (son frère John, Duncan McNeal).

Troisième victime

Indices courants

Nom : Elizabeth Fisherton ; âge : 29 ans ; profession : sans ; statut marital : mariée ; statut social : noble.

Lieu où le corps a été retrouvé : Birdcage Walk, au sud-est de Saint-James Park, en face de la statue commémorative du 50e anniversaire de la mort de Lady Di (un monument très laid inauguré en 2047).

Autres

- Non-vierge, non-câblée (son mari Philip, Dexter Briggs).
- Quelques contusions sur le corps, aucun abus sexuel (son mari Philip, Duncan McNeal, Dexter Briggs, Scotland Yard).
- Cadavre découvert le 21 janvier 2060 à 8 heures du matin (Duncan McNeal, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Corps découvert par un Horse Guard à l'ouverture du parc (Dexter Briggs, Scotland Yard).
- Morte depuis moins de neuf heures (Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Égorgée avec un objet tranchant (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Vidée de son sang, yeux énucléés (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Aucune goutte de sang n'a été retrouvé aux alentours du corps (Duncan McNeal).

Impasses

- **La morgue.** Les PJ ne peuvent pas s'y rendre librement, des hommes de Scotland Yard en interdisent l'accès.

- **Les familles des victimes.** Les noms des proches des jeunes femmes assassinées sont mentionnés dans les fiches signalétiques des victimes. Les parents des jeunes femmes sont tous membres de la Chambre des Lords, et donc très difficiles à contacter (à part lord Mountbatten). S'ils sont toujours sous le choc, ils ne réagissent pas forcément comme on pourrait l'imaginer, c'est-à-dire cloîtrés dans leur demeure à broyer du noir. La plupart continuent au contraire de s'adonner à leurs passions préférées : golf, cricket, polo, discothèques... Peut-être pour oublier ?

Toujours est-il que si les PJ cherchent à contacter la famille des victimes, la rencontre se fera à chaque fois dans un lieu public et « mondain » (à vous de choisir).

Dans la rue

Enquêter dans la rue ne sera pas chose aisée, ce qui risque de dépayser un peu plus les shadowrunners. Les Anglais, même ceux d'un statut social faible, ne font pas du tout confiance aux « Yankees ». Si au moins les PJ étaient habillés en costard - cravate, ils pourraient peut-être compter sur l'aide de la classe supérieure qui travaille dans la City, mais là...

Faites donc comprendre aux PJ qu'ils n'obtiendront que très peu de renseignements de cette manière. Leurs homologues britanniques, en revanche, ont un peu moins de mal, ce qui leur a permis de collecter quelques informations. Mais on sait qu'ils ne les partagent pas facilement !

Les journaux

Les journaux revêtent une importance considérable en Angleterre, plus que dans n'importe quel autre pays industrialisé, où les équivalents matriciels ont pris le relais depuis longtemps sur le « papier ».

Trois journaux consacrent une bonne partie de leurs gros titres au nouveau Jack l'Éventreur : *News UK*, *The Times* et *The Truth*. En lisant les articles, on constate que peu de détails ont filtré. Les flics de Scotland Yard cherchent à cacher le maximum de détails sordides à la presse, pour éviter une psychose chez les Londoniens. Seul *The Truth*, un tabloïd à très gros tirage, évoque un être énorme et velu, armé d'un long couteau. Il parle de victimes éventrées, saignées à blanc, mais ne cite jamais ses sources (il s'agit en majorité d'affabulations). En définitive, le seul renseignement fiable que les PJ peuvent apprendre en lisant les journaux est le lieu où chacune des victimes a été découverte.

La Matrice

S'il y a un decker dans le groupe et que les PJ veulent obtenir des renseignements par la Matrice, vous devrez créer un petit système informatique assez rudimentaire. Utilisez la méthode de génération rapide de systèmes matriciels, p. 192 de *Shadowrun*.

Le système informatique de la Couronne d'Angleterre n'est pas le plus performant du monde, loin de là. Au niveau du look, sachez que la plupart des systèmes gouvernementaux ont l'aspect de châteaux médiévaux. Quant aux Glaces, elles sont

souvent représentées sous la forme de chevaliers en armure, armés de lances ou d'épées. Avec celles concernant le Lord Protector, les infos détenues par Scotland Yard sont les plus difficiles à obtenir : Rouge 4 et au moins une Glace grise. Pour tout autre type d'informations, à vous d'estimer si on peut les obtenir par la British Telecommunications Grid (Orange 5) ou sur le réseau privé du Lord Protector (Rouge 4 et Glaces noires!)

Déductions

Si les PJ ont bien mené leur enquête, ils devraient pouvoir, à ce stade, parvenir à quelques conclusions.

Les trois victimes ont été tuées vers minuit. Elles sont toutes nobles et âgées de moins de 30 ans. Aucune n'est métahumaine, et aucune ne possède d'implants cybernétiques. Si les motivations peuvent être d'ordre sexuel puisqu'il s'agit de jeunes femmes, elles n'ont en tout cas pas été traduites dans les actes, puisqu'aucune des victimes n'a été violée.

Si les joueurs réclament un plan de Londres et observent attentivement les lieux où les corps ont été retrouvés, ils constateront qu'ils sont parfaitement alignés. C'est surtout après la découverte du quatrième corps que cela devient flagrant, et qu'ils pourront être sûrs qu'il y a une volonté de la part de l'assassin. En plus d'être alignés, les corps sont placés à équidistance à chaque fois (625 mètres exactement séparent un cadavre du suivant). Personne ne l'a remarqué pour l'instant, mais Briggs finira par s'en apercevoir.

Par extrapolation, ils peuvent supposer que le cinquième meurtre devrait être commis en plein dans la Tamise. Ce ne sera pas le cas, comme on le verra un peu plus loin, au paragraphe *Découverte du cinquième cadavre*. En effet, les corps ne sont pas disposés en ligne droite, mais en V.

Recherches ciblées

Si les PJ veulent obtenir des listes de suspects en consultant des fichiers informatiques, ils peuvent progresser rapidement dans leur enquête. Plusieurs possibilités leur sont offertes.

● **Consulter les fichiers judiciaires de la police.** Il faudra trouver un moyen crédible (à votre appréciation) pour que Scotland Yard accepte de leur laisser libre accès aux données confidentielles.

● **La Matrice.** Comme suggéré au paragraphe *La Matrice*, vous devrez improviser un système matriciel pour Scotland Yard. Attention, c'est au moins du Rouge, mais cela reste accessible à un decker expérimenté.

● **Dexter Briggs.** Il a accès aux fichiers de la police grâce à son cyberterminal personnel (chez lui, à Baker Street). Il ne proposera pas spontanément son aide aux PJ. Une nouvelle fois, la démarche doit venir d'eux. Il ne s'opposera pas, en revanche, à les faire bénéficier de cet avantage. En consultant les fichiers selon des critères bien précis, les PJ peuvent ainsi établir une liste de suspects correspondant au profil du « Jack l'Éventreur » qu'ils recherchent. Bien sûr, ils jouent ainsi le jeu de Friedrich le Nosferatu, qui a tout manigancé en laissant des indices tendant à faire

Intermèdes

De la même manière que vous êtes invité à faire découvrir un nouveau cadavre dès que les PJ n'avancent plus dans leur enquête, voici quelques événements que vous pourrez glisser au moindre temps mort. Notez que la plupart d'entre eux peuvent faire avancer le scénario si les PJ savent en tirer profit.

● **Altercation avec des gangs londoniens.** Les PJ sont d'abord accostés par des punks orks, qui leur demandent de l'argent (2000 £ minimum). Ils sont en manque, et prêts à tout pour se procurer des puces BTL. Peu après, des skins humains arrivent pour une « ratonnade ». Les PJ doivent choisir leur camp. Après la baston, les PJ peuvent obtenir quelques informations auprès du camp qu'ils ont aidé. Les punks peuvent leur parler d'une boîte sympa qu'ils fréquentent à Piccadilly Circus, le *No Future*, et mentionner leur pote Big V., un videur troll. Les skins, quant à eux, peuvent leur parler de leurs récents démêlés avec les hobbies ou les flics de Scotland Yard, et mentionner le fait que les flics disposent de fichiers criminels régulièrement mis à jour.

● **Interpellation.** Des bobbies demandent à voir les papiers des PJ, et s'apprêtent à les fouiller pour vérifier qu'ils ne portent pas d'armes illégales. Les shadowrunners étant Persona Grata, de simples policiers n'ont pas le droit de les fouiller sans une excellente raison, mais cela ne les empêche pas d'essayer. Si les PJ se font avoir et révèlent qu'ils portent des armes, ils sont embarqués au poste de police le plus proche. Sir Richard, leur Mr. Johnson, paie la caution, et leur obtient de nouvelles armes dans les vingt-quatre heures. Le principal problème est la perte de temps engendrée par cet incident. Vous pouvez immobiliser les PJ durant une journée et leur indiquer, à leur sortie, qu'un nouveau cadavre a été découvert.

S'ils se sont mal comportés et ont affronté les bobbies, les PJ sont désormais fichés, et la protection des lords ne leur est alors d'aucune utilité. Ils redeviennent des shadowrunners à part entière et vont devoir enquêter dans l'ombre, avec la menace permanente d'être interpellés de manière encore plus musclée.

● **Les call-girls.** Les PJ sont abordés, un par un (mais pas nécessairement tous en même temps) par des call-girls (ou des dragueurs, pour les PJ féminins), qui cherchent à les emmener boire un verre dans des pubs, des hôtels ou des boîtes de nuit (voir ceux qui figurent sur le plan). En fait, il s'agit de call-girls elfes (ou, pour les filles, de Chippendales musclés, eux aussi elfes) payés par Colm Gwyneth, le Gallois, pour détourner leur attention et rendre leur enquête moins efficace. Pourquoi ? Au moins deux raisons à cela : d'une part, Colm n'a pas apprécié qu'on fasse appel à des shadowrunners américains, et d'autre part, dès que la piste druidique commence à être évoquée (voir plus loin), il fait tout pour s'en occuper lui-même. Il a compris que les druides impliqués dans l'affaire sont de tradition celtique, et il ne veut pas qu'on assimile l'ensemble des druides celtiques à des assassins. Tout cela risque de faire peser des soupçons sur lui, car les PJ peuvent très bien découvrir son petit manège (c'est quand même bizarre que tant de charmantes jeunes filles s'intéressent subitement à des Ricains mal fagotés !). Même si elles ont été grassement payées pour ne rien dire (10 000 £), il est quand même possible de faire avouer les call-girls.

accuser Vincent Varndell. Mais c'est pourtant la seule manière de remonter la piste et, à terme, de découvrir la vérité.

Soyez toujours prêt à fournir aux PJ des listes d'individus en fonction de leurs recherches. Si les demandes sont incongrues, répondez soit qu'il n'y a aucun individu correspondant à la recherche (exemple : assassins métahumains ayant égorgé des jeunes vierges les soirs de pleine lune des années bissextiles), soit que la liste est énorme, plusieurs centaines de personnes (exemple : liste des assassins de Londres ayant tué des femmes au cours des dix dernières années). Les listes les plus significatives auxquelles ils peuvent aboutir sont les suivantes :

● Liste des assassins ou suspects agissant sur Londres, ayant égorgé leurs victimes, sans sévices

sexuels préalables, au cours des cinq dernières années : Nigel Ashburn, Henry Dodson, Alec Hawkins, William Norton, Tom Sullivan, Ron Thorney, Steven Tyburn, Big V. et Vincent Varndell. Évidemment, si la recherche précise que les assassins doivent porter les initiales V, il ne reste plus que deux suspects, Big V. et Vincent Varndell.

● Enfin, si les PJ s'intéressent aux nobles de souche purement britannique âgés de moins de trente ans (détail important), ils auront accès à une liste très intéressante. Plus le pourcentage de pureté spécifié est élevé, plus la liste est réduite. À 90% spécifié, la liste comprend une cinquantaine de personnes, dont Vincent Varndell (inutile de fournir les noms). À 95%, la liste comporte encore 30 noms. Mais au-delà de 98% de sang noble pur, la liste ne comporte plus que



sept noms : Kenneth Barrett, Mary Campbell, Elizabeth Fisherton, James Hopkins, Ann Mountbatten, Harry Oakley et George Rochester. Bingo! C'est la liste des sept victimes. À noter que George Rochester est le seul à avoir du sang totalement pur. Toute sa lignée, aussi loin qu'on puisse remonter, est originaire d'Angleterre.

Les hommes en V

Les dossiers judiciaires de Big V. et de Vincent Varndell sont les suivants :

Big V.

- **Les faits :** Troll, anciennement cuisinier et patron du restaurant *Slide* (qui a fermé depuis). A égorgé une elfe magicienne. A plaidé coupable, en invoquant la légitime défense, l'elfe l'ayant délibérément provoqué en l'appelant « Vera » et en le menaçant d'un sort d'attaque. (Soit dit en passant, Vera est son véritable prénom, mais il ne le supporte pas. Du temps où il était petit et maigrichon, ses camarades de classe s'en sont trop moqués.)
- **Circonstances atténuantes :** La victime était fichée comme shadowrunner, et connue pour provoquer les trolls.
- **Verdict :** 5 ans de prison ferme.
- **Dernière entrée :** Big V. est sorti de prison depuis deux mois, et a trouvé un travail comme videur dans une boîte de nuit à Piccadilly Circus, le *No Future*.

Vincent Varndell

- **Les faits :** Humain, noble. Ses parents siègent à la Chambre des Lords. A été accusé par un ami de la victime d'avoir assassiné un certain George Michaelson, un SDF qu'on a retrouvé vidé de son sang et égorgé (pour dissimuler les traces de dents, puisque Vincent est un vampire).
- **Verdict :** Devant le manque de preuves et le soutien discret de la famille, un non-lieu a été prononcé.

● **Adresse :** 5, Angel Court, dans le quartier de la City (ne figure pas sur la carte).

Le quatrième meurtre

Au moment que vous jugerez opportun, sortez un nouveau cadavre de votre placard ! Avec la découverte du quatrième corps, on change d'optique : pour la première fois, la victime n'est pas une femme, mais un homme. Les motivations du tueur ne sont donc pas forcément d'ordre sexuel. En revanche, il s'agit à nouveau d'un noble, lord Kenneth Barrett.

C'est Dexter Briggs qui apprend la nouvelle aux PJ. Branché sur la fréquence radio de Scotland Yard, Briggs a entendu parler de cette nouvelle découverte, que les policiers veulent taire à la presse le plus longtemps possible, pour ne pas affoler la population.

Le corps a été retrouvé dans les poubelles d'une boîte de nuit : le *Virtual Violence* (9, Marsham Street, quartier de Westminster). Inutile de chercher à contacter la famille de la victime pour le moment, elle n'est pas au courant, et ne sera donc d'aucune utilité aux PJ.

Le « Virtual Violence »

Officiellement, le *Virtual Violence* est une boîte de nuit techno proposant un grand nombre de distractions à base de jeux virtuels. En réalité, il s'agit d'un centre d'entraînement clandestin de deckers, qui améliorent ici leurs aptitudes à briser les Glaces. Pour cette raison, les PJ seront très mal reçus s'ils donnent l'impression d'enquêter.

S'ils se montrent discrets, en revanche, ils pourront facilement apprendre que le corps découvert dans les poubelles était dans le même état que celui des victimes précédentes (sans yeux, exsangue, égorgé).

En fait, le seul indice qu'on puisse recueillir ici se résume au nom de la discothèque : *Virtual Violence*. Le premier meurtre a eu lieu devant le *Victoria Hotel*. Ça commence à faire beaucoup de « V ». Si les PJ n'ont toujours pas remarqué ce détail, peut-être le cinquième meurtre leur ouvrira-t-il les yeux ?

Découverte du cinquième cadavre

Nous nous trouvons là à un véritable tournant de l'enquête, puisque des indices décisifs peuvent être découverts par les PJ.

Si les PJ s'attendaient à ce que la prochaine victime soit déposée dans le prolongement de la droite tracée par les quatre premiers cadavres, ils constateront leur erreur. Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls : un enquêteur de Scotland Yard attend lui aussi sur les bords de la Tamise, ce qui risque d'être à l'origine d'un quiproquo. En voyant les PJ, le policier croit tout d'abord qu'ils sont liés aux meurtres. L'altercation sera de courte durée, car peu après, un autre flic vient prévenir son soupçonneux collègue qu'on vient de découvrir un nouveau cadavre... dans la tour de Big Ben !

Les shadowrunners prennent donc la direction du plus célèbre monument de Londres. Si la tour qui abrite la fameuse cloche de Big Ben ressemble toujours beaucoup à sa version du XX^e siècle (rénovée et un peu plus moderne, tout de même), le Parlement, en revanche, a été entièrement reconstruit. On reconnaît sa silhouette néogothique, mais il présente aujourd'hui un aspect beaucoup plus trapu qu'avant.

Le corps est celui d'un certain lord Harry Oakley. Il a été retrouvé dans le mécanisme de l'horloge de Big Ben. Les aiguilles ont été bloquées à 0h55. Une heure moins cinq... tiens, tiens, ça ne vous évoque rien ? Pas même la lettre V ?

Les indices de ce cinquième meurtre sont donc : le V de l'heure de Big Ben et l'esquisse du V formé par les emplacements où les corps ont été retrouvés. Sans oublier un autre indice primordial, le fait que seul un club très fermé de nobles possède les passes magnétiques permettant d'accéder aux grands monuments de Londres. S'ils y pensent, les PJ pourront constater que la porte blindée de Big Ben, dotée d'un verrou magnétique dernier cri, n'a pas subi d'effraction. C'est donc bien la preuve qu'un noble y a accédé grâce à son passe. Si les PJ n'ont pas remarqué ce détail, ils ont une chance supplémentaire de le faire, grâce à un témoin surprise...

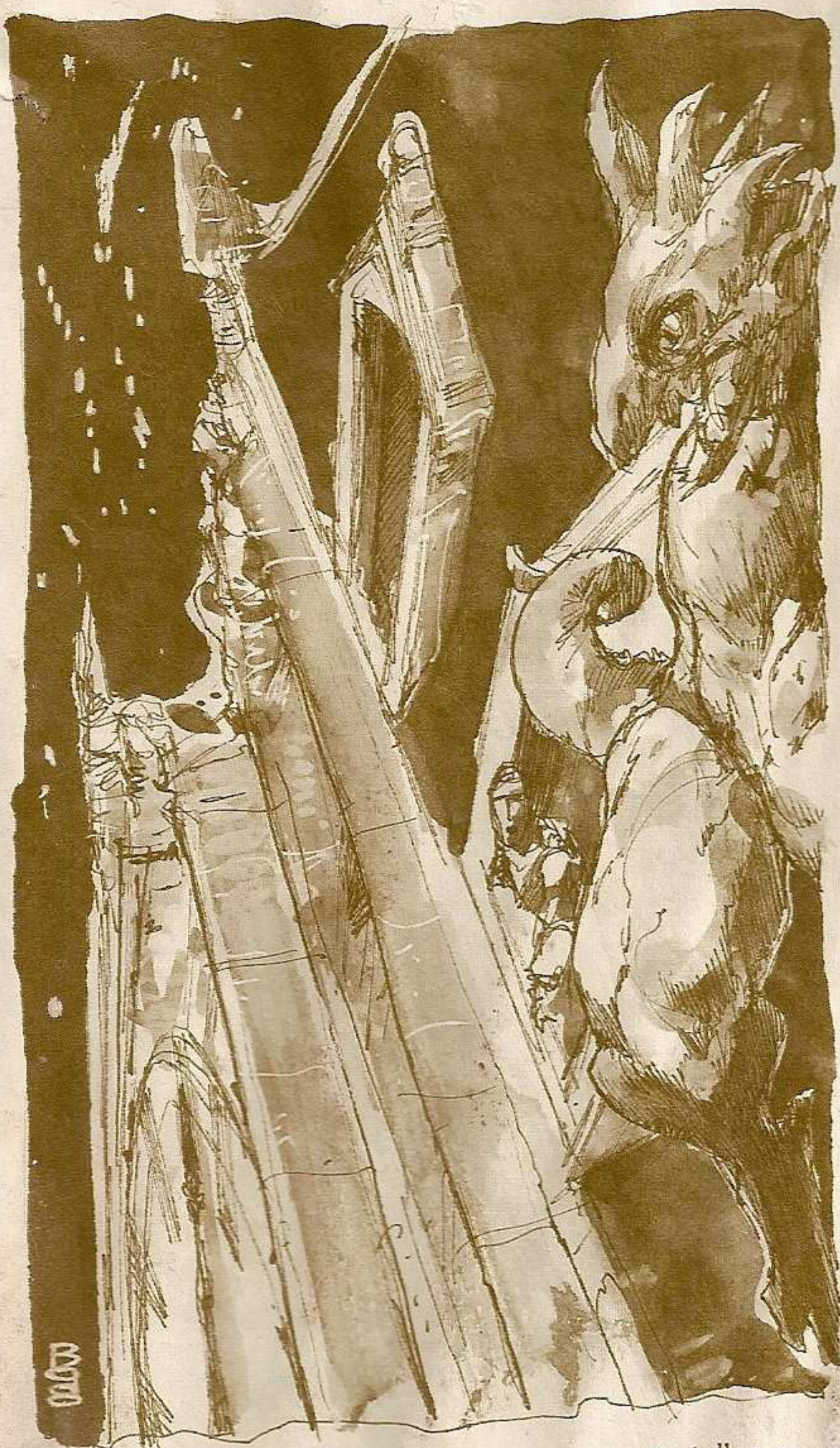
Un témoignage inattendu

Si les PJ accèdent à la tour de Big Ben (elle est restée ouverte aux journalistes après le meurtre) et observent les toits voisins du Parlement, faites procéder à un test d'Intelligence contre un seuil de 5. Si au moins l'un des tests réussit, les PJ aperçoivent brièvement une silhouette sur les toits, qui se dissimule aussitôt derrière un rebord. En fonction du nombre de succès obtenus, vous pouvez donner plus ou moins de détails sur sa description. La créature est grise, trapue, griffue, cornue et agile. Bref, c'est une gargouille.

Si les PJ escaladent les toits du monument (test d'Athlétisme, seuil 4), vous pouvez organiser une petite course-poursuite amusante. La créature

Vincent Varndell





fuit dès qu'elle les aperçoit. Pour la rattraper, il faut réussir successivement deux tests d'opposition en Rapidité (la gargouille a une Rapidité de 5). Les PJ n'ont droit qu'à six tentatives en tout, après cela, la gargouille réussit à leur fausser compagnie. De plus, en cas d'échec, il doivent réussir un test d'Athlétisme contre un seuil de 3, ou chuter! Dans ce cas, ils encaissent des dégâts de 10G. S'ils rattrapent la créature, tout n'est pas terminé. Il reste encore soit à la neutraliser (en remplissant son compteur d'étourdissement, par exemple!), soit à l'amadouer. Dans les deux cas, ce ne sera pas évident. La gargouille est physiquement puissante, et s'en approcher nécessite des gestes lents et rassurants, pas d'armes à la main, et beaucoup de patience et de précautions (à votre appréciation). La gargouille n'est que modérément intelligente, et elle est incapable de communiquer directement. Mais Colm Gwyneth, l'elfe, connaît un moyen d'entrer en communication avec elle, grâce à un sort particulier de Fusion mentale, connu uniquement des druides celtiques gallois. S'il le peut, il essaiera de faire passer son sort pour une sorte d'empathie animale (il ne veut pas révéler prématurément qu'il est druide). Mais si son explication ne convainc pas les PJ, il se fera une raison: la progression de l'enquête est trop importante. Grâce à sa Fusion mentale, Colm peut voir une sorte de «film» retraçant les souvenirs récents de la gargouille. Une voiture (Euro Westwind 2000)

s'approche de Big Ben. Un homme très pâle aux cheveux longs, portant un costume anthracite, en sort. Il porte un cadavre sur l'épaule, qui semble ne rien peser tant il le manipule facilement. Il extirpe un passe magnétique de sa poche et ouvre la porte principale de la tour de Big Ben.

Ce témoignage peut attirer l'attention des PJ sur deux points:

- Le meurtrier, c'est désormais certain, tue ses victimes ailleurs que sur le lieu où l'on retrouve leur corps. Il les transporte en voiture. C'est sans doute pour cette raison que l'on ne retrouve pas de sang sur place.

- Il disposait d'un passe magnétique pour entrer dans Big Ben.

S'il n'y ont pas pensé auparavant, les PJ peuvent vérifier que la serrure magnétique de la porte de Big Ben est très sophistiquée et qu'elle n'a pas été forcée. En dehors du lord-maire et de quelques personnalités politiques, il est de notoriété publique que seule une poignée de nobles disposent de passes leur permettant d'accéder à l'intérieur des divers monuments de Londres. Cela devrait orienter les PJ sur la piste du Lion's Club... dont l'une des particularités est justement que ses membres, tous nobles, disposent d'un passe magnétique de ce type.

Le Lion's Club

Ce club huppé de Londres est connu de réputation par le grand public, ce qui ne l'empêche pas d'être très fermé. Situé en plein cœur du Smoke, à proximité de l'abbaye de Westminster (voir le plan), le Lion's Club ne compte qu'une centaine de membres, tous des nobles britanniques de souche pure ou royale (certaines dérogations ont été accordées pour quelques aristocrates dont les ancêtres ont mélangé leur sang avec la noblesse étrangère, espagnole ou française, par exemple). Inutile de rêver, les PJ, s'ils veulent avoir une petite chance d'être entendus, devront s'habiller correctement. D'un autre côté, si les PJ parviennent à mener leur enquête jusqu'au bout en ces lieux, les révélations promettent d'être spectaculaires.

Le décor est très raffiné: portes en acajou, boiserie, profonds fauteuils en cuir sombre, moquette bordeaux, cheminée en marbre blanc... La première salle est accessible au public, sous réserve d'une tenue correcte. L'arrière-salle, où se réunissent les habitués, est en revanche strictement privée.

Les nobles du Lion's Club sont hautains, méprisants et imbus d'eux-mêmes. Les PJ devront ravaler leur fierté pour avancer dans leur enquête. Si les shadowrunners évoquent le nom de Vincent

Varndell, les habitués répondent qu'il est éminemment respecté dans le club, même s'il n'assiste que rarement aux réunions.

Il est relativement facile de découvrir que les victimes en étaient toutes membres. Hélas, il reste une centaine de membres en vie. Impossible pour les PJ de surveiller tout le monde, et donc de prévenir le prochain assassinat. Pour trouver le lien entre toutes les victimes, il faut que les PJ pensent à la «pureté» du sang. Les membres du Lion's Club ont tous plus de 90% de sang noble et exclusivement britannique. Si les PJ pensent à affiner la recherche (plus de 95%, plus de 98%, etc.), ils constateront que les victimes sont les plus «pures» de tous. Reportez-vous à la dernière partie du chapitre *Recherches ciblées*, plus haut, pour obtenir la liste des noms des nobles «purs».

Un terminal se trouve dans la salle publique du Lion's club. Si les PJ parviennent à détourner l'attention du surveillant, un certain lord Clifton, ils pourront obtenir la liste recherchée. Il suffit alors de télécharger le tout dans un implant mémoriel, un petit micro ou un secrétaire de poche, pour pouvoir étudier tout cela tranquillement par la suite (test d'Informatique de seuil 3, ou d'Électronique de seuil 5).

Si les PJ ont compris que les victimes étaient jeunes et de sang pur, ils risquent de vouloir protéger le seul noble «100% pur british», lord George Rochester, ce qui va bouleverser la fin du scénario. Si les PJ parviennent à repousser les deux séides vampiriques de Friedrich le Nosferatu (voir plus loin), ce dernier prévient les druides qui, dans une ultime tentative désespérée, enverront l'artillerie lourde. Huit apprentis druides lourdement armés tenteront ainsi, par tous les moyens, de kidnapper George Rochester. Ce dernier ne peut, de toute façon, pas espérer se cacher bien longtemps, car les druides ont la capacité de le traquer astralement. Si les PJ préviennent cet enlèvement, l'aventure se termine ainsi. Colm Gwyneth leur expliquera alors les dessous de l'affaire une fois la menace définitivement écartée, au lendemain de l'Imbolc.

Les deux pistes du V

Le «No Future»

C'est une fausse piste, mais il faut que les PJ s'y rendent et interrogent Big V. pour s'en rendre compte.

Le *No Future* est une boîte punk située à Piccadilly Circus, en plein cœur du West End Overground (au-dessus de l'Underplex). Elle est essentiellement fréquentée par des punks orks et trolls, qui dansent un violent pogo sur une piste de danse entourée d'un grillage. La musique punk est de type «expérimentale», mais occasionnellement, pour les touristes, le *No Future* passe quelques slows de musique «classique»: Clash, Sex Pistols, etc.

Big V. est très impressionnant. Même pour un troll, il est grand et costaud, c'est dire! Et visiblement, il est coléreux. Il porte à sa ceinture deux oreilles pointues séchées: ce sont celles de l'elfe qu'il a égorgé il y a cinq ans.

Les PJ ont intérêt à marcher sur des œufs. S'ils s'y prennent mal, la situation peut très vite dégénérer. Si les PJ commettent la maladresse de l'ap-



Friedrich

pele Vera (ils ont peut-être lu son dossier judiciaire), le troll entre dans une rage presque incontrôlable, cassant une table d'une simple pichenette en leur hurlant de déguerpir. S'ils ne s'exécutent pas immédiatement, il les attaque.

Si les PJ ne l'ont pas irrité et lui parlent de son passé, Big V. accepte de se confier, à condition de ne pas avoir l'impression de subir un interrogatoire. Il ne regrette rien, et n'a pas apprécié devoir faire de la taule à cause d'une «pétasse d'elfe qui méritait de crever de toute façon».

Avant de devenir videur, Big V. était cuisinier et patron du restaurant *Slide* (Big V. et le *Slide* sont mentionnés dans le *London Sourcebook*, p. 64), qui a fermé depuis. Il a effectivement égorgé, en légitime défense ajoute-t-il, une elfe magicienne. Il a écopé de cinq ans de prison, qui l'ont transformé en un punk protestataire dans la plus pure tradition anglaise. Point final, pour autant que les PJ soient concernés.

Le manoir de Vincent Varndell

Plusieurs indices ont pu mener les PJ sur la piste de Vincent Varndell, à commencer par son passé judiciaire : il a été accusé de meurtre par égorgement, avant de bénéficier d'un non-lieu. Au même titre que les victimes, Vincent fait partie du Lion's Club. Il dispose donc d'un passe magnétique lui permettant d'accéder aux principaux monuments londoniens. Enfin, il y a les multiples allusions au «V» qui jalonnent leur enquête : *Victoria Hotel*, *Virtual Violence*, le «V» des aiguilles bloquées de Big Ben, l'alignement en V des corps retrouvés... V comme Vincent Varndell, V comme... vampire ?

Trouver l'adresse de Vincent Varndell n'est guère difficile. Il suffit de demander au club, dans la Matrice publique, auprès de sir Richard, etc. Le jeune homme vit chez ses parents, dans un manoir construit en plein cœur de la City, à l'est du Smoke. La City est devenue l'équivalent lon-

donien de La Défense ou de Wall Street. Le manoir jouxte l'immense tour de verre et de chrome de la Bank of England.

S'ils tentent d'y pénétrer, les PJ trouveront les parents de Vincent Varndell, qui feront tout pour dissuader les shadowrunners d'enquêter sur leur fils (menaces, bobards, etc.). Mais ils ne devraient pas les empêcher de poursuivre l'investigation de la demeure.

Vincent vit dans un sous-sol qu'il a aménagé. Très puissant vampire, il a beaucoup de relations et d'influence parmi la noblesse. Il a attrapé le virus VVHMH il y a cinq ans déjà, mais il est admirablement bien arrivé à dissimuler sa nature. Bien sûr, il n'apparaît que le soir, mais jusqu'à présent, personne, à part ses parents, n'a percé son secret.

En voyant les PJ arriver, Vincent panique, leur saute dessus et essaye d'en blesser un sérieusement, pour occuper les autres avant de s'enfuir. Si les PJ sont malins et réussissent à le capturer vivant, il ne leur reste plus qu'à le faire parler. Vincent n'est pour rien dans cette histoire, mais il les oriente sur son seul rival connu : Friedrich le Nosferatu, que Vincent a chassé de Londres il y a un an. Vincent sait que Friedrich vit depuis dans la zone toxique de Kent, à 90 km au sud-est de Londres. Si les PJ fournissent une description des séides à Vincent, ce dernier est catégorique : ce sont les hommes de main de Friedrich, pas les siens ! Devant les PJ, Vincent réalise soudain que ce sont certainement ces mêmes hommes qui sont entrés par effraction chez lui, en plein jour, il y a quelques semaines, lui dérobant son passe magnétique.

Si les PJ tuent Vincent avant qu'il n'ait parlé, de deux choses l'une :

- Soit ils le tuent après le septième meurtre. Dans ce cas, les PJ peuvent très bien croire qu'ils ont abattu le meurtrier, puisque les meurtres cesseront. Ils seront passés à côté de la vérité, mais ils ne le sauront pas, et leur employeur non plus.

- Soit ils le tuent avant le septième et dernier meurtre. Dans ce cas, il aura bien lieu, et les PJ auront échoué dans leur mission. On ne retrouvera jamais le nouveau Jack l'Éventreur... Les shadowrunners ne toucheront pas leur solde, et quitteront Londres sur un échec.

La crypte du Nosferatu

Il n'existe qu'un seul grand cimetière dans la zone toxique du Kent. La demeure de Friedrich ne sera donc pas difficile à trouver.

Décrivez aux PJ un voyage pénible au milieu de déchets de toutes sortes (bidons rouillés, tôles, pneus et autres détritrus), traversant des cours d'eau pollués, respirant des effluves toxiques nauséabondes...

Ils finissent néanmoins par atteindre l'ancien cimetière, près duquel se dresse une crypte à moitié en ruines. Les PJ devraient se dire que c'est sans doute là que se terre le Nosferatu qu'ils recherchent.

Au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de la crypte, les PJ sont approchés par une vingtaine de goules vêtues de haillons puants, qui les suivent lentement. Tant que les PJ n'agissent pas de manière agressive, les goules se contentent de les suivre, y compris à l'intérieur de la crypte. Si

les PJ n'ont pas le sang-froid nécessaire pour faire comme si de rien n'était, un combat aura sans doute lieu.

Tout au fond de la crypte se trouve Friedrich le Nosferatu. Il ne montrera pas le moindre signe d'inquiétude à la vue des PJ. Il leur répond calmement, niant leurs accusations, mais leur conseillant très sérieusement de se mêler de leurs affaires. À part ça, Friedrich ne leur donne aucun indice. Il est puissant et bien entouré (vingt goules, sans oublier ses deux séides, si les PJ ne les ont pas tués). Peu après le départ des shadowrunners, Friedrich prévient les druides, qui envoient des hommes de main à leurs trousses.

Les sixième et septième meurtres

Si les PJ ne s'interposent pas, les deux derniers cadavres seront retrouvés dans les circonstances suivantes :

- **Le sixième cadavre**, celui de James Hopkins, sera découvert en plein milieu du Hungergord Bridge, au-dessus de la Tamise. Laissez les joueurs placer eux-mêmes le point sur la carte, exactement au milieu du pont, à équidistance des deux rives du fleuve. S'ils vont voir la famille Hopkins, les PJ apprendront que leur fils se méfiait et s'était barricadé chez lui. Mais c'est sur place qu'il s'est fait enlever, l'agresseur ayant enfoncé la porte comme s'il s'agissait d'une planche de balsa.

- **Le septième et dernier corps**, celui de George Rochester, sera retrouvé dans le quartier de Soho, à proximité du King's College, à l'exact croisement entre Surrey Street et Temple Place (à faire placer sur le plan par les joueurs), le 1^{er} février 2060 à l'aube. Scotland Yard aura alors remonté la piste Vincent Varndell, qui sera accusé des meurtres, et abattu lors de son arrestation. La shadowrun, alors, sera un échec pour les PJ.

Si les PJ tendent un piège aux assassins, soit en restant auprès des deux victimes potentielles, soit en les attendant à l'endroit où ils doivent logiquement déposer les corps, ils verront arriver un séide vampirique. S'il est capturé ou interrogé par les PJ (ce qui ne doit en aucun cas être une partie de plaisir), il a pour consigne de se défendre jusqu'à la mort, puis d'avouer qu'il est à la solde de Vincent Varndell. Le second séide vampirique (Friedrich en a deux à sa disposition), prendra le relais et terminera le travail.

L'assaut des druides

Si les PJ ont rendu visite au Nosferatu, ou s'ils se sont mis à protéger étroitement Hopkins ou Rochester, ils subiront le violent assaut d'un commando d'apprentis druides, aussi doués dans le maniement des énergies magiques que dans celui des HK 227!

Ne décrivez pas les agresseurs comme des «druides». Contentez-vous de les décrire comme des humains aux longs cheveux et à la barbe tressée, portant d'étranges et multiples tatouages celtiques. Tous ont des sacs de cuir en bandoulière.

S'ils font fuir les agresseurs ou s'ils en tuent quelques-uns, les PJ trouveront des choses intéres-



George Rochester

● S'ils recherchent plus particulièrement des rituels druidiques impliquant du sang humain, ils ont peu de chance de trouver des renseignements par la Matrice. Seul le réseau privé du Lord Protector peut les éclairer, mais on sait qu'il est très difficile d'y accéder (voir le chapitre *La Matrice*). En revanche, la bibliothèque de la National Gallery (qu'ils ont aperçu au début du scénario)

peut les renseigner. En passant du temps à consulter les vieux manuscrits reliés en cuir, les PJ ont une chance de trouver (test d'Intelligence, seuil 5, ou de Théorie magique, seuil 4) un livre consacré aux « druides celtiques du dragon fou ». Un passage mentionne un breuvage à base du sang des purs nobles britanniques. Selon le livre, les capacités magiques des druides qui le boiraient deviendraient incommensurables.

● Si aucun des PJ n'y pense, vous pouvez faire intervenir le Gallois. Sans connaître le rituel exact, il indiquera que des rituels druidiques impliquant des sacrifices humains existent. Le dernier grand scandale du genre date d'il y a dix ans, mais il n'avait pas abouti. Colm se doute que les druides impliqués dans cette histoire sont en train de préparer quelque chose de gros, de très gros.

Révéler ces informations à lord Mounbatten ou à sir Richard Chester aura l'effet d'une bombe. Les lords sont, en effet, alliés au parti Vert du Lord Protector. En apprenant cette menace, les druides de ce dernier s'affolent. Lord Mounbatten demande immédiatement aux PJ de tout faire pour empêcher l'accomplissement du rituel. La récompense passe aussitôt de 200 000 £ à 300 000.

Autre indice pour découvrir la piste des druides, plus on se rapproche du 1^{er} février, plus on sent une animation dans les rues du Smoke. Des bardes chantent, des Écossais jouent de la cornemuse, etc. S'ils pensent à interroger les uns ou les autres, les PJ apprennent que le 1^{er} février est une fête druidique importante : Imbolc. Imbolc,

cette année, est exceptionnel, car il aura lieu à la pleine lune. La coïncidence est trop énorme pour être innocente!

La question que doivent alors se poser les PJ est la suivante : comment trouver le lieu où aura lieu le rituel? Eh bien, ce n'est pas si compliqué que cela. Colm Gwyneth parle aux PJ des ley lines et des sites druidiques. Il y en a beaucoup moins qu'à l'époque de l'occupation romaine, leur explique-t-il, mais il en reste. Montrez aux PJ le schéma des différents sites druidiques et des ley lines (voir pages suivantes).

Sans connaître le rite exact, le Gallois sait que le lieu où le sang est récolté doit vraisemblablement être le même que celui où ont lieu les sacrifices. Les PJ devraient rapidement déduire qu'il n'y a qu'un seul cercle de pierre suffisamment proche de Londres pour permettre le rapatriement des victimes en moins de deux heures (les PJ ont précédemment pu établir que les victimes,

sont dans leurs sacoches : du gui coupé et une serpe d'or. Si les PJ ne se doutent toujours pas de l'identité de leurs agresseurs, Colm, l'elfe, leur confirmera qu'il s'agit de toute évidence de druides. Le Gallois est même certain, grâce à leurs tatouages, qu'il s'agit de druides celtiques, mais il ne le dira pas spontanément. Si on le lui demande, Colm Gwyneth expliquera quelle est la situation des druides dans le pays (voir l'encadré *Les deux traditions druidiques* ci-contre).

La piste druidique

Le rebondissement que constitue la piste druidique peut entraîner de nouvelles et décisives investigations de la part des PJ.

Les deux traditions druidiques

Le retour de la magie en Angleterre a redonné de l'importance aux druides, à l'instar de ce qui s'était produit avec les Amérindiens dans les CAS et les UCAS. Les druides assument aujourd'hui un rôle politique majeur en Grande-Bretagne, puisque le NDM (New Druidic Movement) est la tête pensante du parti Vert, la coalition qui gouverne le pays. Mais deux traditions s'opposent : les druides hermétiques du NDM, en majorité anglais, et les druides chamaniques, en majorité celtes. Chez ces derniers, on compte un grand nombre de ce qu'on appelle des « cercles cachés ». Tous n'ont pas la même approche sur la manière d'agir, et de ramener les forces naturelles sur la Grande-Bretagne. Les druides de Mourn (l'Archidruide

du dragon fou) sont des illuminés sans scrupules. Mais ils sont sur le point de frapper un grand coup : en associant leurs connaissances chamaniques à celles d'un puissant sorcier purement hermétique (Friedrich le Nosferatu), ils risquent de réussir à concocter un breuvage magique, qui leur donnera les pleins pouvoirs. Nul doute que les druides du Royaume-Uni reconnaîtront la supériorité des druides de Mourn si ce dernier et ses fidèles disposaient de l'incommensurable puissance que leur confèreraient leur infâme breuvage. Lord Marchmont ne serait plus Lord Protector bien longtemps, et serait remplacé par Mourn, l'Archidruide celtique.

Seuls les shadowrunners peuvent prévenir ce sinistre dénouement.



Les ley lines

Ce sont des voies immatérielles reliant des sites magiques britanniques, où la mana, l'énergie magique à l'état pur, peut circuler. Les sorts et les invocations lancés à proximité d'une ley line ou sur un site magique sont nettement plus puissants que la normale.

en général, avait été retrouvé entre une et deux heures après leur mort) : Stonehenge!
En route pour le final!

Les dessous de l'affaire

Les druides du cercle caché de Mourn, l'Archidruide du dragon fou, rêvent depuis toujours de faire tomber le Lord Protector. Si l'Archidruide peut prouver sa supériorité sur les autres, il deviendra le chef de tous les druides d'Angleterre. C'est pour cela qu'il s'est mis en tête de fabriquer un breuvage capable de le doter, lui et ses fidèles, de pouvoirs surnaturels : le contrôle des éléments sur la terre britannique (en dehors du Royaume-Uni, ce pouvoir est nul).

Malgré leurs grandes connaissances druidiques et leurs longues recherches, Mourn et les siens n'ont jusque-là jamais réussi : il leur manquait des éléments, des connaissances occultes qu'ils ne maîtrisaient pas. Ces connaissances, Friedrich le Nosferatu, maître des arts hermétiques, les possède. Seul, il aurait été incapable de concevoir le breuvage impie. Mais en associant son savoir et celui des druides, fabriquer la fameuse potion devint possible. Mourn promit de remercier Friedrich comme il se doit, en l'installant dans la ville qu'il avait toujours convoité : Londres.

L'histoire de Friedrich est importante, elle aussi. Friedrich est un vampire allemand, arrivé en Angleterre quand il tenta de s'installer, non sans difficulté. Sa première destination était Londres, mais il en fut repoussé par Vincent Varndell et ses séides vampiriques, qui virent en lui un rival. Le Nosferatu dut quitter la ville et trouva refuge dans un lieu déserté, la zone toxique du Kent. Mage hermétique très puissant, il rencontra des druides, et notamment l'Archidruide Mourn, avec qui il conclut un marché.

L'un sans l'autre ne peuvent pas fabriquer le fameux breuvage, mais en associant leurs connaissances, cela devient possible. Le Nosferatu pense tenir sa vengeance.

Les rôles ont été bien définis : les druides se chargent de réunir les différents ingrédients nécessaires (gui coupé avec une serpe d'or, sang d'animaux de la forêt, eaux de sources très pré-

cises, etc.). Le Nosferatu, lui, se charge de trouver les victimes nécessaires au rituel : de jeunes nobles au sang très « pur ». Machiavélique et calculateur comme la plupart des Nosferatus, Friedrich a voulu faire d'une pierre deux coups. Il récupère le sang dont les druides ont besoin et, à terme, il profite de leurs machinations. Parallèlement, il fait accuser son puissant rival de Londres, Vincent Varndell. D'où les indices volontairement laissés (le « V », le passe magnétique...), qui doivent orienter Scotland Yard sur le vampire londonien.

Les séides qui, à la différence des vampires classiques, peuvent agir en plein jour, enlèvent les victimes durant la journée, aux alentours de midi ou de treize heures. Elle sont amenées à Stonehenge, où les druides les sacrifient à minuit précis. Les corps, exsangues et dépouillés de leurs yeux, sont ensuite ramenés à Londres par ce même séide vampirique, à bord d'une Eurowind 2000, le plus vite possible. Les corps sont retrouvés, en général, entre une et deux heures après leur mort, ce qui n'éveille pas les soupçons des (piètres) enquêteurs de Scotland Yard, loin de se douter que les victimes ont été tuées à Stonehenge, à 180 km de là.

Le rituel druidique

Il nécessite le sang des sept nobles les plus « purs » d'Angleterre. Ce sang est intimement lié

LES PNJ

Pour Shadowrun

► Les hommes de Scotland Yard

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4 (5)	4(8)	4(8)	3	3	4	(0,2)	3(5)

Attaques : Defiance Super Shock (10G), Electro-Matraque (6G étourd.).

Initiative : 5 + 2d6.

Indice de danger : 4.

Armure : Vêtements renforcés (4/2).

Équipement : Defiance Super Shock, électro-matraque.

Compétences : Armes à feu 5, Combat à mains nues 6, Combat armé 3, Étiquette (Police) 4, Étiquette (La Rue) 3, Furtivité (3).

Cyberware : Substituts musculaires (4), radio, interface d'armes, réflexes câblés (1).

Remarque : Les bobbies ont les mêmes caractéristiques, mais ne sont armés que d'électro-matrasques, ils n'ont pas de tasers Defiance Super Shock.

► Dexter Briggs, l'Anglais

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	4	3	5	4	5	6	4

Attaques : 6L Beretta 200SL. Le Beretta 200SL peut lâcher une rafale par Phase d'Action (il s'agit d'une action complexe).

Initiative : 4 + 1d6.

Armure : Redingote renforcée (4/2).

Équipement : Lampe torche, micro-enregistreur laser, binocles amplificateurs de lumière (vision nocturne), médikits, menottes,

micro-caméra, micro-scanner, récepteur audio multifréquences, secrétaire de poche surnommé Watson.

Compétences : Armes à feu 5, Athlétisme 3, Biotech 3, Combat à mains nues 4, Étiquette (Corporations) 4, Étiquette (La Rue) 3, Étiquette (Système judiciaire) 6, Furtivité 5, Informatique 5, Interrogation 5, Négociation 5, Voitures 3.

Cyberware : Néant.

► Duncan McNeal, l'Écossais

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
5	5	5	4	4	6	6	5

Attaques : 9M Browning Max Power

Initiative : 5 + 1d6.

Armure : Gilet et kilt renforcés (3/2).

Équipement : Bracelet-téléphone avec écran plasma, micro-émetteur, micro-récepteur, générateur de fond sonore (6), flasque de whisky (single malt), 5 stim patches, kit de survie.

Compétences : Armes à feu 5, Athlétisme 5, Combat à mains nues 5, Électronique 5, Étiquette (Écossais) 6, Étiquette (La Rue) 4, Furtivité 3, Interrogation 5, Motos 4, Négociation 4.

Cyberware : Néant.

► Colm Gwyneth, le Gallois

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
3	3	3	6	5	6	6	4

Attaques : 9G(f) Remington Roomsweeper. Cette arme tire des balles-fléchettes (voir *Shadowrun*

p. 93), ce qui explique le code de dégâts.

Initiative : 4 + 1d6 / 6 + 2d6.

Armure : Néant.

Équipement : Gui pour loge-médecine, serpe d'or.

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 4, Combat à mains nues 4, Étiquette (Gallois) 6, Étiquette (Druides) 5, Furtivité 3, Invocation 4, Psychologie 5, Sorcellerie 5, Théorie magique 3.

Cyberware : Néant.

Avantages liés au totem Wyrn : +2 dés pour les sorts de Santé et de Manipulation, +2 dés pour invoquer les esprits des montagnes.

Sorts

- **Combat** : Éclair mana 4, Sommeil 4.
- **Détection** : Analyse de véracité 3.
- **Manipulation** : Armure 4, Confusion 3.
- **Santé** : Augmentation de la réaction (+2) 2, Augmentation de réflexes 2, Soins 3, Fusion mentale 4 (spécial).

► Punk ork / Skin humain

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
5	5	5	2	2	4	(5,7)	3

Attaques : Batte de cricket (7M étourd.),

Chaînes (5L étourd.), Griffes rétractiles (8L).

Initiative : 3 + 1d6.

Indice de danger : 4.

Cyberware : Griffes rétractiles.

Compétences : Combat à mains nues 4, Combat armé 4, Étiquette (La Rue) 4.

Équipement : Synthécuir (0/1), batte de cricket.



aux forces de la nature des terres britanniques, c'est pourquoi un rituel magique peut lui conférer des pouvoirs liés à cette terre et aux éléments. Les victimes doivent être jeunes (moins de trente ans), sacrifiées à minuit pile, égorgées par une serpe d'or. Leur sang doit être versé dans un chaudron de cuivre (au moins 20 litres de sang, en tout, sont nécessaires pour ce rituel). Les yeux des victimes, « miroirs de l'âme », sont également ajoutés à l'immonde mixture. D'autres ingrédients, dont du gui cueilli avec une serpe d'or, permettent au sang de ne pas se détériorer en attendant l'achèvement du rituel. Quand les sept sangs ont été mêlés, une cérémonie doit avoir lieu le 1^{er} février 2060, pour Imbolc. Exceptionnellement, cette année, la fête coïncide avec la pleine lune.

À minuit pile, au cours d'une cérémonie dédiée aux forces de la nature, l'Archidruide Mourn transmet le sang la mana véhiculée par les ley lines. Le liquide est récupéré dans un calice d'argent, puis les douze druides participants boivent la potion en laissant le sang couler sur leur torse et leurs jambes, pour qu'il finisse par abreuver la terre délimitée par le cercle de pierre. Les druides seront alors investis d'une puissance surnaturelle, uniquement limitée aux terres anglaises, qui leur permettra de contrôler les éléments sur de petites régions de la Grande-Bretagne. De plus, ils bénéficieront d'une puissance magique considérablement augmentée.

L'ES PNJ (suite)

Pour Shadowrun

▶ La gargouille

1,50 m, 160 kilos, peau gris foncé, yeux rouges, oreilles et dents pointues, courte et large corne unique au milieu du front. Très effrayée par les hommes, la gargouille se nourrit de SDF malades ou mourants. Il est très rare qu'elle s'attaque à des hommes en pleine forme.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
10/7	5x3	8	-	3/5	5	6	4

Attaques : 11G (cornes, griffes) +2d6 d'initiative.

Initiative : 4 + 2d6.

Indice de danger : 6.

Pouvoirs : Armure renforcée, Dissimulation (personnelle), Force accrue (1 fois par jour pendant (Essence) x D6 tours), Souffle nocif.

Faiblesses : Allergie (soleil, ennuyeuse), Vulnérabilité (fer).

▶ Big V., vateur troll du No Future

3 mètres, 260 kilos. Cheveux noirs en brosse, énorme cornes et nodosités cartilagineuses très présentes sur les coudes et les genoux.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
11(13)	5	10	2	3	3	(5,25)	4

Attaques : Poings américains (10L étourd.), tube en métal (11M étourd.), lames rétractiles (13L).

Armure : Gilet en synthécuir clouté (2/1).

Initiative : 4 + 1d6.

Indice de danger : 5.

Compétences : Athlétisme 3, Combat à mains

nues 5, Combat armé 6, Étiquette (La Rue) 3, Étiquette (Restauration) 3, Intimidation (Physique) 5, Motos 3.

Cyberware : Lames rétractiles, armure dermale (1).

Notes : Big V. possède une armure dermale naturelle, une vision thermographique, et bénéficie d'une allonge de +1. Il entre dans une rage incontrôlée si on l'appelle Véra.

▶ Vincent Varndell, le vampire

1,77 m, 74 kg. Cheveux châtain mi-longs, yeux verts, tiré à quatre épingles, garde toujours son épée avec lui.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
5	5x5	4+E*	5	5	5	(8)	5

(*) L'Essence de Vincent atteint fréquemment les 12, lorsqu'il se rassasie.

Attaques : 14M (Épée)

Initiative : 5 + 1d6 / 5 + 2d6, 3d6 ou 4d6 quand le sort Augmentation des réflexes est lancé.

Indice de danger : 6.

Compétences : Athlétisme 5, Augmentation de réflexes 4, Combat à mains nues 4, Combat armé 5, Étiquette (Noblesse) 5, Étiquette (La Rue) 2, Furtivité 4, Invocation 7, Théorie magique 8, Sorcellerie 8.

Cyberware : Néant.

Pouvoirs : Accroissement d'attributs physiques, Drain d'Essence, Forme bruneuse, Immunité (âge, poisons, agents pathogènes), Infection,

Régénération, Sens accrus (ouïe, odorat, vision thermographique).

Sorts : Éclair mana 6, Chaos 5, Contre-magie 4, Contrôle des pensées 8, Dard de force 8.

Faiblesses : Allergie (soleil, grave), Perte d'Essence, Sommeil induit (manque d'air), Vulnérabilité (bois).

▶ Les goules (20)

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
7	5x4	6	1	4	5	(5)	4

Attaques : 8M

Initiative : 4 + 1d6.

Indice de danger : 3.

Compétences : Athlétisme 5, Combat à mains nues 4.

Pouvoirs : Griffes (dégâts 8L), Sens accrus (ouïe, odorat).

Faiblesses : Allergie (soleil, légère), Sens réduit (presque aveugles).

▶ Friedrich le Nosferatu

1,83 m, 77 kg. Glabre, peau blanche, yeux cernés, longues canines, costume noir.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	5x5	5+E*	6	5	6	(9)	5

(*) L'Essence de Friedrich ne peut jamais descendre en dessous de 7.

Attaques : 16M (Cimeterre)

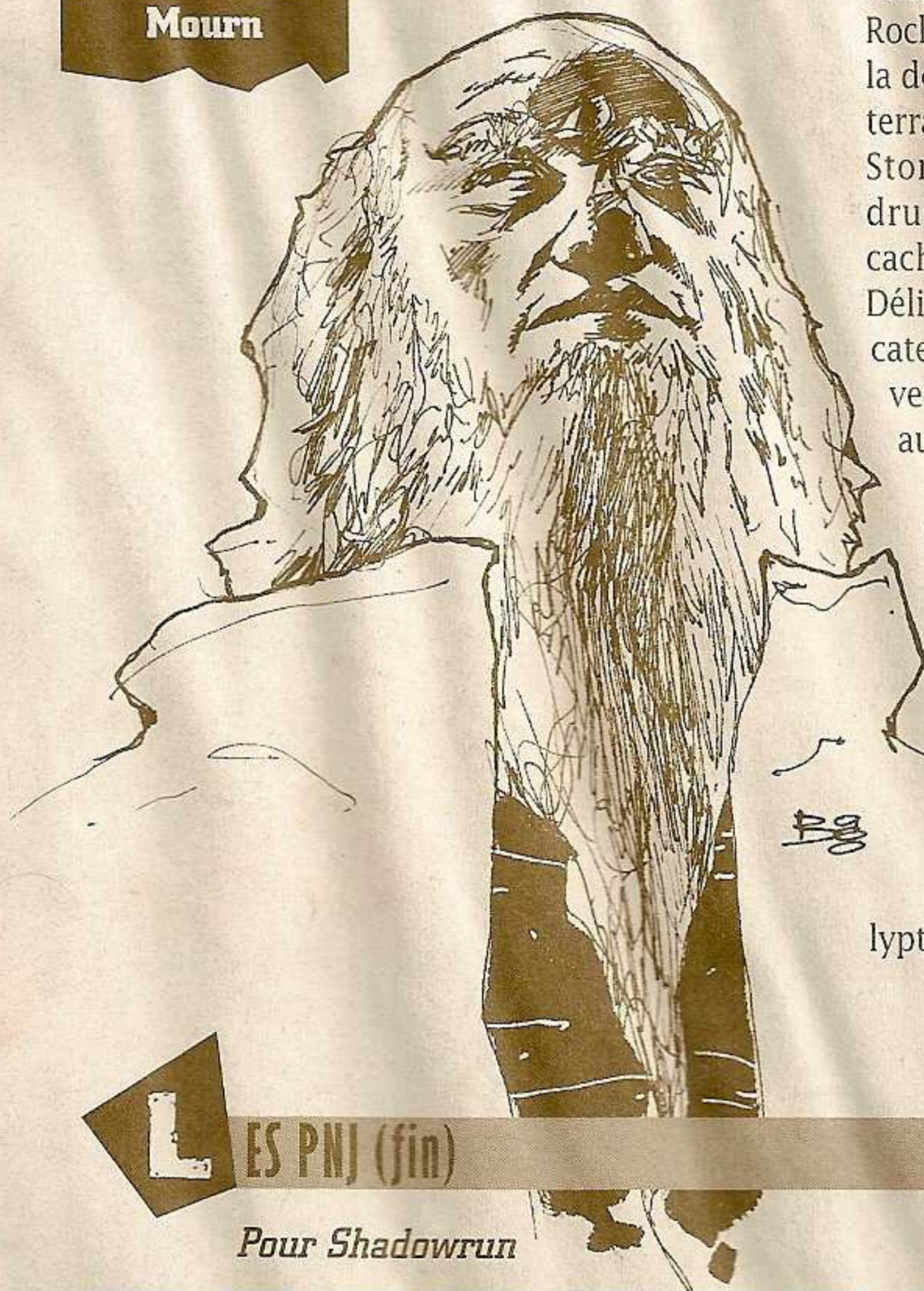
Initiative : 5 + 1d6.

Face à ces druides surpuissants, lord Marchmont, l'actuel Lord Protector, sera plus que menacé. L'Archidruide Mourn, être vil et malfaisant, sera idéalement placé pour devenir le nouveau Lord Protector. L'Angleterre s'apprêtera alors à vivre des jours sombres.

Stonehenge

Stonehenge est situé au milieu d'une prairie, délimitée par un cercle de haies de 100 mètres de diamètre environ. La terre sacrée elle-même est une aire circulaire d'un diamètre de 15 mètres, tota-

Mourn



Léonidas Vesperini
illustration :
Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

lement dénuée de végétation et entourée de deux cercles concentriques d'impressionnants monolithes.

Nous voici parvenus au grand final. L'ironie de la situation, c'est que si les PJ se sont bien débrouillés, il n'y a pas de final! S'ils n'ont pu empêcher l'enlèvement de la septième victime, lord George Rochester, en revanche, il leur reste une chance de la délivrer. Rochester est enchaîné dans des souterrains situés à proximité du cercle de pierre de Stonehenge. En observant attentivement les druides de Mourn, les PJ découvriront cette cachette.

Délivrer Rochester constitue une opération délicate, que vous devrez bien orchestrer. Vous pouvez aussi vous arranger pour que tout se décide au moment du rituel final. Les douze druides invoquent des forces naturelles très puissantes, qui pulsent à travers les ley lines. Mais ils doivent impérativement rester en cercle, et concentrés. Seuls trois druides peuvent sortir du cercle de puissance. Ils tentent de retenir les PJ suffisamment longtemps pour que le rituel puisse s'achever. Le tout, bien entendu, sur fond d'orage apocalyptique et complètement hors saison.

● Si les PJ sont écartés durant cinq rounds, le rituel est achevé. C'est terminé, les druides gagnent. Les PJ perdent connaissance à la suite d'un éclair tombé très près. Quand ils se réveillent, ils sont seuls au milieu des monolithes.

● Si, au contraire, les PJ parviennent à éliminer avant la fin du cinquième round l'un des neuf druides restés pour canaliser l'énergie magique, ils briseront le «cercle»: réduits à huit, les druides ne pourront plus maîtriser les flux de mana. Submergés par l'énergie magique, ils périssent en se consumant dans une flamme rouge comme l'enfer. Colm Gwyneth, s'il est là, leur explique ce qui s'est passé. Les shadowrunners viennent de préserver l'avenir de l'Angleterre. Ils n'ont pas volé leur argent!

Un séide vampirique



LES PNJ (fin)

Pour Shadowrun

Indice de danger : 6.

Compétences : Athlétisme 3, Alchimie 6, Chimie 4, Combat à mains nues 5, Combat armé 5, Étiquette (Vampires) 3, Furtivité 4, Invocation 7, Théorie magique 9, Sorcellerie 9.

Cyberware : Néant.

Pouvoirs : Attributs physiques accrus (Force et Constitution, deux fois par jour chacun, pendant (Essence) x D6 tours), Compulsion (dans son champ de vision uniquement), Drain d'Essence (permanent ou temporaire), Immunité (âge, agents pathogènes, poisons), Infection (dans son champ de vision uniquement), Régénération, Résistance à la magie, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, vision thermographique).

Sorts : Analyse psychique 6, Boule de feu 8, Contre-magie 4, Détection de la vie 6, Doigts télékinésiques 5, Flammes infernales 6, Puanteur 7.

Faiblesses : Allergie (soleil, extrême), Perte d'Essence (1 point par 1d6+1 mois).

Remarque : À la différence du vampire traditionnel, le Nosferatu peut drainer l'Essence de manière permanente et sans limite, mais sa propre Essence ne dépassera jamais 12.

► Les deux séides vampiriques

1,80 m, 80 kg. Peau très pâle, cheveux longs bouclés, costume gris anthracite.

Londoniens de naissance, ils connaissent parfaitement le Smoke et parviennent donc à tromper la vigilance des hommes de Scotland Yard et des PJ. Ils déposent toujours les victimes hors de vue du public.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	5	7	3	4	5	(5)*	5

(*) Seul le Nosferatu peut nourrir le séide vampirique, et faire remonter son Essence.

Attaques : Couteau 7L

Initiative : 5 + 1d6.

Indice de danger : 5.

Compétences : Athlétisme 6, Combat à mains nues 6, Combat armé 5, Étiquette (La Rue) 6, Furtivité 5.

Cyberware : Néant.

Pouvoirs : Immunité contre l'âge, Immunité contre les armes normales*.

Faiblesses : Exigences alimentaires (sang de leur maître), Perte d'Essence (1 point par mois, si 1 ou 2 sont obtenus en lançant 1d6).

(*) Grâce à ce pouvoir, les séides vampiriques possèdent un indice d'Armure égal à deux fois leur Essence (soit 10, dans ce cas précis) pour résister aux dégâts de n'importe quelle arme ordinaire. L'armure ne les protège, en revanche, pas du tout contre les armes magiques,

et son efficacité est réduite de moitié contre les dégâts dus aux éléments, tels le feu, l'acide, l'eau, etc. Dans ce cas, l'indice de l'armure passe à 5.

► Druides celtiques du dragon fou

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	4	4	3	5	5	6	5

Attaques : Pour le commando de druides, HK227 7M (tirs possibles : SA/TR/TA)

Initiative : 5 + 1d6 / 7 + 2d6.

Armure : Toge blanche renforcée (2/1).

Équipement : Gui, serpe d'or.

Compétences : Athlétisme 3, Biologie 6, Combat à mains nues 4, Étiquette (Druides) 6, Furtivité 3, Invocation 8, Sciences physiques 5, Sorcellerie 9, Théorie magique 9.

Cyberware : Néant.

Avantages liés au totem Dragon fou : +2 dés pour les sorts d'Invocation, +2 dés pour les sorts de Combat.

Sorts : Augmentation de la Réaction (+2) 2, Chaos 7, Confusion 7, Contrôle des pensées 6, Détection des ennemis 5, Ignition 7, Missile mana 6, Monde chaotique 6.

Note : Les apprentis druides du commando maîtrisent tous les sorts avec 2 points d'indice en moins. En revanche, ils sont armés de HK227 et possèdent la compétence Armes à feu 5.