

# CASUS

## Belli 79

Cet  
encart détachable  
correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.

DESTINATION  
**AVENTURE**

**Les manteaux noirs**  
pour *L'appel de Cthulhu*

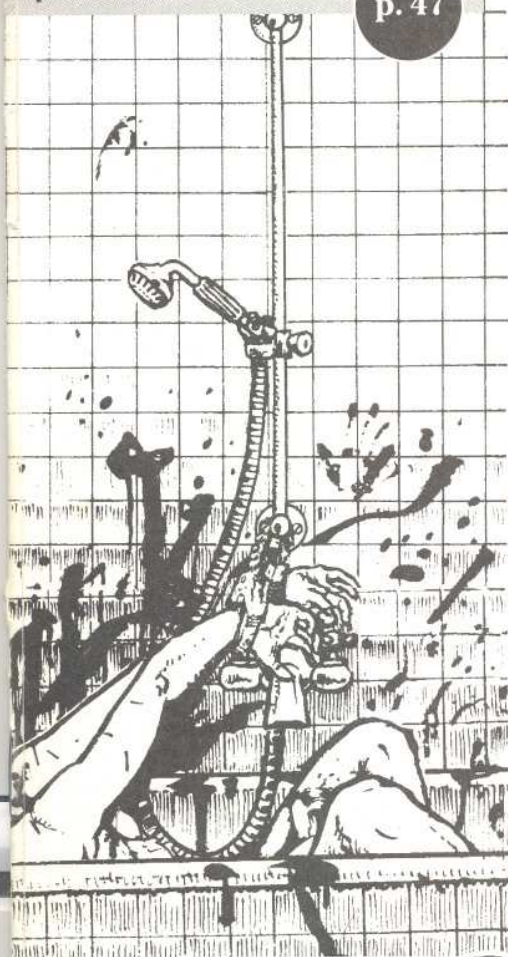
p. 63



**Police, menottes,  
prison !**

pour *Berlin XVIII*

p. 47



**Artistiquement vôtre**  
pour *Scales*

p. 44

**Le conte des mille  
et une nuits**

pour *AD&D*

p. 59





Un scénario Casus Belli pour

## Scales

# Artistiquement vôtre

Un scénario destiné à des **personnages débutants**,  
pour **tous joueurs**, et pour un **meneur de jeu débrouillard**.

## Avant-propos

Ce scénario propose une trame générale, que vous devrez adapter en fonction du type de dragon choisi dans votre groupe de joueurs. Nous avons supposé ici que ce dragon était vert, et que les autres dragons intervenants étaient donc rouges ou blancs. Afin de vous faciliter la tâche, les termes [entre crochets] indiquent que ceux-ci dépendent du background des personnages-joueurs.

Cette aventure peut faire office de scénario d'introduction, à la place de celui proposé dans les règles, mais elle permet d'en utiliser certains éléments (la conférence en Italie).

## L'histoire

Sébastien Jonas [un Noir d'origine camerounaise] est un dragon [vert] rebelle, un père. Il habite Perpignan et collectionne pour son compte des objets d'art. Il est spécialisé dans l'art [africain] mais ne se cantonne pas à celui-ci. Son but est d'accumuler un grand nombre de réceptacles à Mana pour pratiquer lui-même la magie. Afin de se procurer plus facilement les objets, il s'est mis en cheville avec le conservateur du musée d'art [africain] du XIV<sup>e</sup> arrondissement de Paris. Ce dernier, Amédée Petitpas (un gentil Normand), est un humain qui a été mis au courant de l'existence des dragons par Sébastien. Petitpas s'arrange pour faire passer des objets à Sébastien à fin d'« expertise ». En échange de quoi Jonas lui renvoie l'ascenseur en faisant des donations d'objets non magiques à son musée. Petitpas est quand même bien embêté car les objets contenant de la Mana sont souvent bien réalisés et il aimerait les conserver. Il a réussi à persuader Sébastien de lui prêter quelques objets « normaux » pour une exposition, qui doit avoir lieu quand l'aventure commence. Il est également en possession d'un papier légal stipulant qu'en cas de disparition ou mort de Sébastien, la garde de tous ses objets lui est confiée.

Mais Jonas a utilisé une fois de trop un réceptacle pour faire une expérience et a attiré l'attention du Dragon céleste, qui lui a envoyé deux nouveaux-nés. Ces deux rigolos ont tué Sébastien mais sont morts également, en déclenchant un sortilège de protection. La demeure étant

protégée par un signal d'alarme, la police est intervenue et a mis la maison sous séquestre. Petitpas, apprenant la mort de Sébastien, a fait valoir ses droits pour son exposition. Les objets [africains] ont donc été envoyés à Paris, une partie dirigée vers le musée, une autre destinée à la vente aux enchères. Sébastien n'ayant pas d'héritiers déclarés. Les objets restants sont mis en vente à Perpignan.

## Mise en place

Dans ce scénario, on supposera que la plupart des personnages ne se connaissent pas. Si des joueurs ont lu le roman *Scales*, créez leurs personnages en même temps que celui du dragon et trouvez une raison pour qu'ils se connaissent, mais ne leur donnez pas de gestalt (faites juste tirer les caractéristiques de celui-ci au joueur dragon).

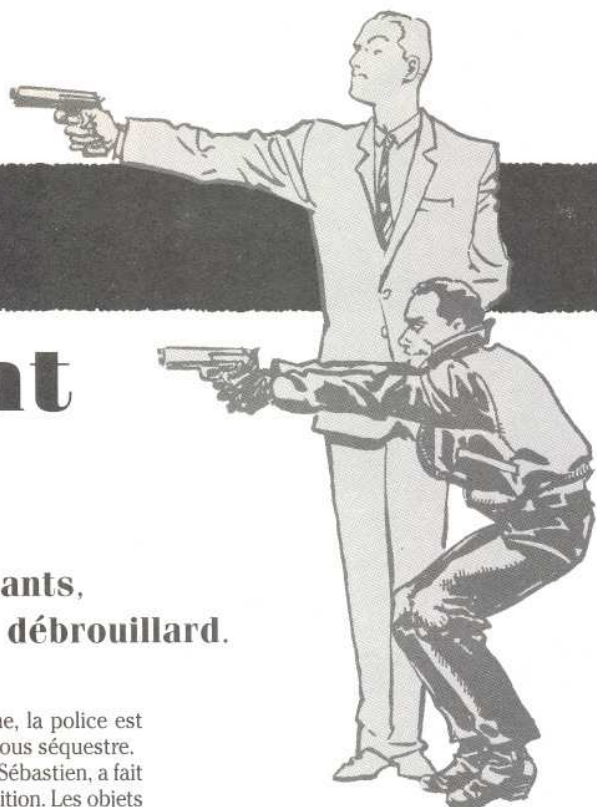
Le dragon du groupe, qui n'est pas un rebelle, recevra (par fax, téléphone, courrier, convocation ou tout autre moyen compatible avec les pratiques de sa famille) un ordre de mission. Celui-ci est très simple : « Sébastien Jonas, un membre de notre famille résidant à Perpignan, est décédé récemment. Il possédait une collection d'objets d'art qui a été récupérée pour une exposition au musée d'art [africain] de Paris XIV<sup>e</sup>, 35 rue du Tournant. Vous devrez vous rendre dans ce musée, repérer les objets susceptibles de nous intéresser, voir s'il est possible de les récupérer, et de quelle manière. Des crédits vous seront débloqués s'il est nécessaire de procéder à des acquisitions. [Kinshasa], le 20/10/93. »

L'aventure commence donc le mardi 20 octobre 1993. Ensuite, le travail du meneur de jeu est simple : faire que d'abord le dragon, puis chacun des personnages, se rendent, pour une raison ou une autre, au musée.

## Le musée d'art africain

Ce musée est situé 35 rue du Tournant, dans une ruelle peu passante du XIV<sup>e</sup> arrondissement de Paris<sup>(1)</sup>. Une affiche signale : Exposition excep-

1) Ne cherchez pas cette rue dans un plan de Paris, elle n'existe pas !



tionnelle d'art traditionnel et colonial [africain]. Les horaires d'ouverture sont 10h-18h, tous les jours sauf le mardi, entrée 15F, gratuite pour étudiants et chômeurs. L'exposition a commencé le 8 octobre et dure jusqu'au 31 octobre. Le personnel est composé de trois gardiens (un tient le guichet, les deux autres surveillent), une secrétaire et le directeur. Des caméras et des alarmes volumétriques assurent la protection des œuvres. Toutes les fenêtres sont garnies de solides barreaux et la porte principale est blindée. Voyons donc ce contient le musée :

- **Les objets.** Un catalogue répertorie tous les objets exposés. Coup de chance pour nos aventuriers, un addenda photocopié sur 4 pages indique : « Pièces supplémentaires de la collection Jonas. » Visiblement, ces objets ont été rajoutés à une exposition prévue depuis plus longtemps. Tous les objets sont en exposition à l'air libre, hormis les bijoux qui sont dans des vitrines protégées. Cela permet donc de les toucher assez facilement. Rappelons aussi qu'a priori seuls les objets datant d'avant le XII<sup>e</sup> siècle sont censés contenir de la Mana. En touchant les objets, le dragon se rend compte qu'une dizaine d'objets contiennent environ 6 à 12 points de Mana chacun. Tous n'appartiennent pas à la collection Jonas (mais c'est la majorité). C'est en touchant ces objets que le dragon va en faire tomber un :

- **Le gestalt.** Sur l'un des murs de la salle d'art primitif trône un [masque africain]. Le dragon l'effleure pour le tester, sent de la magie et le fait tomber car il était mal accroché. Le [masque] manque se briser et le dragon se sent irrésistiblement obligé de protéger cet objet. Expliquez-lui en quelques mots (les détails viendront plus tard) ce que signifie cette découverte. Aussitôt, tous les êtres mythiques à portée du gestalt sont mis en relation avec le dragon. Ensuite, il faudra trouver un prétexte pour attirer les autres personnages à proximité du musée (soyez inventif).

- **Les gardiens.** Efficaces mais nonchalants, il n'y a aucune raison que l'on vole ces objets. Ils font surtout attention à ce que personne ne



touche les objets (les touristes n'ont aucun respect pour les œuvres d'art).

- **La secrétaire.** Chantal Guivert. Rien à signaler, à moins que vous ne désiriez lui faire jouer un rôle particulier.

- **Le directeur.** Amédée Petitpas est donc un humain qui connaît l'existence des dragons. Par contre il ne sait pas exactement pourquoi son ami Sébastien préférerait tel ou tel objet, même s'il s'en doute, comme le prouve la thèse, *Des croyances magiques liées aux réalisations artisanales [africaines]*, qu'il a écrite. Son exposition est prévue depuis six mois mais, à l'annonce de la mort de Jonas, le 14 octobre, il a fait jouer diverses influences au ministère de la Culture pour récupérer les objets [africains] sous séquestre à Perpignan. Il les a faits installer le 18 octobre (principalement dans la pièce primitive) et a fait ajouter un addenda au catalogue. Il espère pouvoir racheter quelques pièces. En effet, une fois l'exposition terminée, une vente aura lieu à la salle Drouot. L'ensemble des pièces de la collection est estimé à 800 000 F, mais les pièces « magiques » ne représentent que 350 000 F environ (attention le dragon ne les a pas forcément toutes détectées). Petitpas a un budget de 120 000 F et ne s'intéressera qu'à une seule pièce mineure magique, mise à prix à 13 000 F. On peut essayer de l'impressionner, en lui parlant des dragons. Il se montrera peureux et velléitaire. Il acceptera de ne pas racheter les objets qu'on lui désigne, mais en aucune façon il ne permettra un vol ou une pratique malhonnête dans l'enceinte de son musée. Le grand-père dragon accordera bien sûr la somme pour racheter les objets.

- **Les visiteurs.** À part quelques groupes scolaires, peu de visiteurs pour cette exposition, en moyenne une trentaine d'entrées par jour. Si les personnages « planquent » dans les environs, ils auront la possibilité de remarquer trois visites plus insolites que les autres (voir Le petit génie, Vos altesses, Un serviteur fidèle).

## ► Intervenants

**Amédée Petitpas :** humain, 45 ans, bedonnant, légère calvitie, taille moyenne. Métier expert : conservateur de musée. Hobby amateur : philatélie. Opiniâtreté +1, Courage -1, Don des langues +1.

**Chantal Guivert :** humaine, 27 ans, physique passe-partout. Métier qualifié : secrétaire. Hobby averti : chant, choral. Discrétion +2.

**Les gardiens :** humains 19, 23 et 35 ans. Look correspondant à la fonction. Métier qualifié : gardien. Hobbies : pêche, pétanque, football. Vigilance +1, Impassibilité +1, Perspicacité -1.

## Le petit génie

Un garçon âgé d'environ quatorze ans visite le musée avec ses deux copains. Il est petit, avec des lunettes, jeans et blouson de ski violet et vert (il fait froid). Il est accompagné d'un copain black assez grand, genre rastafari qui a un peu abusé de l'herbe qui rend niais ; et d'un autre, genre glouton ventripotent se léchant les doigts et sortant sans cesse des madeleines de sa poche. Il se promène dans tout le musée avec sur le ventre un objet ressemblant à une radiocommande de modèle réduit. Si les personnages

sont assez près de lui, ils remarqueront qu'il pousse des petits cris de joie devant certains objets (le gestalt notamment) et montre des cadrons à ses copains qui ont l'air de se moquer de lui.

Si on suit le garçon (qui se nomme Philippe Montsuis) ou on l'interroge, on apprendra qu'il a bricolé son engin en suivant les instructions d'une revue d'électronique new age : *New Body Electronic (NBE)*. Cet engin est appelé sensomètre et son usage est la détection des fluides magiques afin de pouvoir placer son lit au meilleur endroit, pour être parcouru d'ondes bénéfiques durant son sommeil. Il permet aussi, paraît-il, de sentir si des objets ont un passé exceptionnel, s'ils sont chargés « d'émotions ». L'article est signé Piotr Parevitch, d'après des travaux de Roger Simkowitz.

Si on va à la rédaction de *NBE* (dans le VI<sup>e</sup> arrondissement, près de la place de l'Odéon), on apprend juste que cet article a été envoyé par la poste, que le rédacteur est inconnu. Par contre, Simkowitz est un théoricien connu. Il donne d'ailleurs une conférence en Italie d'ici un mois.

**Développement :** Cette piste ne concerne pas le scénario mais vous permettra d'utiliser la conférence décrite page 183 du jeu *Scales*. Evidemment, il faut aller en Italie. Mais tous les PNJ de cette aventure vous deviennent alors accessibles et vous pourrez même leur faire rencontrer un autre groupe rassemblé autour d'un gestalt. À vous de décider ce qu'il en adviendra, et si le magazine *NBE* est plus qu'une simple façade pour doux dingues.

**Le sensomètre :** Tel que décrit dans la revue, il ne marche pas (à chaque fois qu'on le met en marche, il a 10 % de chances d'indiquer un signal positif, quel que soit l'objet qu'on lui présente). Si on arrive à se procurer celui de Montsuis, on remarquera qu'un des composants est différent. Il s'agit d'un résonateur magnétique, qui est de type militaire, et que Philippe a « emprunté » à son père, ingénieur dans une filiale de Dassault. Ce modèle est expérimental et n'a jamais été produit en série. Le sensomètre ne détecte en fait que les objets qui ont exactement le même nombre de points de Mana que la puissance du gestalt des joueurs et encore, dans 30 % des cas. Quant à la filiale où travaille le père Montsuis, il faudra enquêter longtemps avant d'apprendre qu'elle appartient à un des fidèles fils d'[Athabaska, le dragon bleu].

## Vos altesses

Le jeudi 28 octobre au matin, une Porsche et une Jaguar s'arrêtent devant le musée. Un individu sort de chaque voiture. Celui de la Jaguar est habillé d'une façon élégante, quoique légèrement démodée, et possède un certain charme. L'autre est plus petit, cheveux courts, blouson de cuir mais d'une marque onéreuse. Au moment de rentrer dans le musée, le plus petit fait une courbette et dit : « Après vous, votre altesse ! », le second lui répondant : « Merci Daniel ! » Les deux hommes inspectent le musée, semblant plus s'intéresser aux murs et aux fenêtres qu'aux objets. Pendant ce temps-là, un vieux 4x4 se gare derrière les voitures. Un homme en imper, avec un chapeau, en sort un journal à la main. Et fait nonchalamment les cent pas devant le musée, regardant parfois à tra-

vers les fenêtres. Lorsque les deux hommes ressortent, une belle blonde qu'ils ont dragué entre eux, il se cache derrière son journal. Les trois voitures repartent peu après, direction l'hôtel Ritz, place Vendôme. Mais pour mieux comprendre, faisons un retour en arrière (chapitres Blues Brothers, Riviera).

## Un serviteur fidèle

Comme vous allez le lire dans le chapitre suivant, Sébastien Jonas avait un domestique, en fait un être mythique avec qui il n'avait pas formé de gestalt. Manssia Oldi est un rakshasa en phase de la connaissance. Il a été « recruté » par [Wiesärek, le dragon féérique] pour mener une mission auprès de Jonas : faire en sorte que ce dernier bascule dans la rébellion afin de le manipuler et d'utiliser ses capacités (Jonas savait particulièrement bien détecter la Mana, et travaillait sur de nouveaux principes magiques) sans le mettre au courant. Jonas ayant été tué, [Wiesärek] fait parvenir de façon anonyme l'information au grand-père dragon [vert]. Il pense que celui-ci va envoyer quelqu'un pour récupérer les objets (il a raison) et demande à Oldi de jouer l'infiltré. Ce dernier doit aider dans la mesure du possible le récupérateur, se faire connaître de lui, pour rencontrer plus tard le grand-père et essayer de rester dans son entourage.

Dans un premier temps, Oldi se fait discret, mais dès qu'il se rend compte qu'il est en présence d'un gestalt (dans lequel il ne sera pas intégré), il se présente aux personnages-joueurs (au moment jugé le plus opportun par le meneur de jeu). Il simule bien le rôle du serviteur éploqué qui a perdu son maître. Il expliquera qu'il était lié avec lui par un gestalt (faux) et qu'il se sent attiré par les personnages (faux également). Sa précédente perte d'un gestalt expliquerait qu'il ne peut être entièrement intégré au nouveau. Il pourra seulement communiquer en rêve avec les personnages, et les prévient que ces rêves seront distordus (il utilise son pouvoir de Cauchemar, avec d'ailleurs une certaine perversité sur les autres êtres mythiques). S'il doit intervenir, il ne le fera qu'au dernier moment, et uniquement pour sauver le dragon du groupe.

## ► Intervenants

**Manssia Oldi :** être mythique rakshasa (règles p. 163) en phase de la connaissance. Il a 24 ans, d'origine hindoue, parle français, anglais et indien, et commence à avoir un léger embonpoint, appréciant particulièrement la cuisine épicée. Il porte souvent des lunettes noires. Force +1, Endurance +1, Volonté +1, Embonpoint -1. Métier expert : voleur des rues (dû à son enfance à Calcutta). Hobbies avertis : cuisine indienne, lancer de couteau. Il connaît une variante hindoue de la formule magique de Statuette de malédiction (règles p. 166).

## Blues Brothers

Les personnages voudront peut-être quand même se renseigner sur Sébastien Jonas et ce qui lui est arrivé. Le grand-père dragon ne dira rien, mais d'autres contacts dans la famille (ne serait-ce que le père du dragon) apprendront



que Jonas était rebelle depuis cinq ans. Pas un rebelle bien méchant, mais plutôt un dragon qui désirait vivre en solitaire. Son intérêt allant à la magie, il s'intéressa aux antiquités afin de trouver des réceptacles. Voulant se protéger, il réalisa un sortilège sur sa maison afin que toute personne pénétrant dans le hall d'entrée se sente attirée dans la cave. Cave où un piège était chargé d'électrocuter les importuns. Manque de chance, le sort n'étant pas masqué, le Dragon céleste le détecta et lui envoya deux gros bras. Voici ce que l'on peut lire dans le journal local du 15 octobre :

### Mystère tragique à Perpignan

Notre compatriote Sébastien Jonas est décédé hier matin, mortellement touché par deux balles de 357 Magnum, son domestique hindou étant sorti faire les courses. Ses deux agresseurs ne lui auront pas survécu de beaucoup, ils ont succombé à un piège que M. Jonas avait disposé dans sa cave, sans doute pour protéger ses nombreux trésors archéologiques. Les témoignages des voisins indiquent que ses agresseurs avaient l'air d'étrangers, « un peu comme des mafiosi américains », mais que l'on ne connaissait pas d'ennemis à M. Jonas, qui n'avait pas de famille. Sa collection sera dispersée. Espérons que nos musées feront valoir leurs droits de préemption.

Si on enquête dans la région, on aura assez facilement des témoignages sur les agresseurs. À peu de choses près, c'était la réplique des Blues Brothers, avec un fort accent étranger (en fait australien mais difficile à détecter). Ils ont été particulièrement peu discrets en se renseignant dans les cafés sur un certain M. Jonas. La maison est sous séquestre ; les objets n'ayant pas été envoyés à Paris seront mis en vente le 15 décembre à Perpignan et sont pour l'instant stockés à la salle des ventes. Il y a environ une vingtaine de réceptacles, d'une valeur marchande allant de 1000 à 15000 F pièce (et d'un contenu de Mana de 3d6 chacun). Quant au serviteur hindou (s'ils ne l'ont pas rencontré, voir plus haut), on le décrira comme étant extrêmement discret, étant là depuis que Jonas s'est installé à Perpignan, il y a six ans. Le rapport de police est plus détaillé. On y apprend que Sébastien a survécu environ une heure à ses blessures, pourtant deux balles presque à bout portant, une à la jambe, l'autre à la poitrine, ce qui signale

une résistance remarquable (et qui explique que le sortilège de protection ait fonctionné puisque les sortilèges lancés par les dragons disparaissent à leur mort). Les agresseurs, encore identifiables malgré leurs brûlures, avaient deux passeports aux noms de Jacques et Lebois Tristesse, citoyens d'origine australienne ; quelques francs ; quelques dollars australiens ; deux billets de train pour Paris ; et deux billets d'avion pour Sidney. Ces passeports sont vrais mais ne correspondent pas à des personnes existantes, une enquête internationale est en cours. Ils ont péri en descendant à la cave, déclenchant un piège électrique d'une puissance de plusieurs dizaines de milliers de volts. Deux détails étranges : il n'y a rien à la cave hormis le piège, et rien n'a été volé dans la maison. Aux mains, ils portaient tatoués, à la base des phalanges, leurs prénoms. Le serviteur hindou a été mis hors de cause.

**Développement :** Gilles Chétard, un technicien au terrible accent toulousain, se rendait bien compte que des choses étranges se déroulaient dans la maison de Jonas. Ce qui l'intéresse, ce ne sont pas les réceptacles, mais capturer et tuer des dragons et des êtres mythiques pour tester de vieilles recettes magiques. Le serviteur hindou ayant disparu, il attend que la vente des objets restants ait lieu. Il pense que des dragons achèteront les réceptacles. Il n'aura ensuite plus qu'à les suivre et les tuer.

**Gilles Chétard :** ses caractéristiques sont à déterminer en fonction du moment où les personnages le rencontreront, et si le meneur de jeu décide d'en faire un adversaire d'une seule fois, ou un grand méchant récurrent.

## Riviera

Depuis quelques mois, des voleurs particulièrement habiles sévissent sur la Côte d'Azur. Ils entrent dans des villas ou des hôtels pour dérober des objets. Chose étrange, il leur arrive de prendre des objets encombrants et de laisser

## Intervenants

**Daniel Sauvage.** Nouveau-né ressemblant un peu à Dany Wilde (*Amicalement vôtre*). Caractéristiques normales (p. 146) plus Rapidité +2, Discrétion +2. Métier débutant : monte-en-l'air. Hobby amateur : boxe. Il a exceptionnellement deux pouvoirs magiques (et le talent Magie draconique au niveau 0) : Invisibilité et Combativité, tous deux non masqués. Il possède deux réceptacles, de 3 et 6 points.

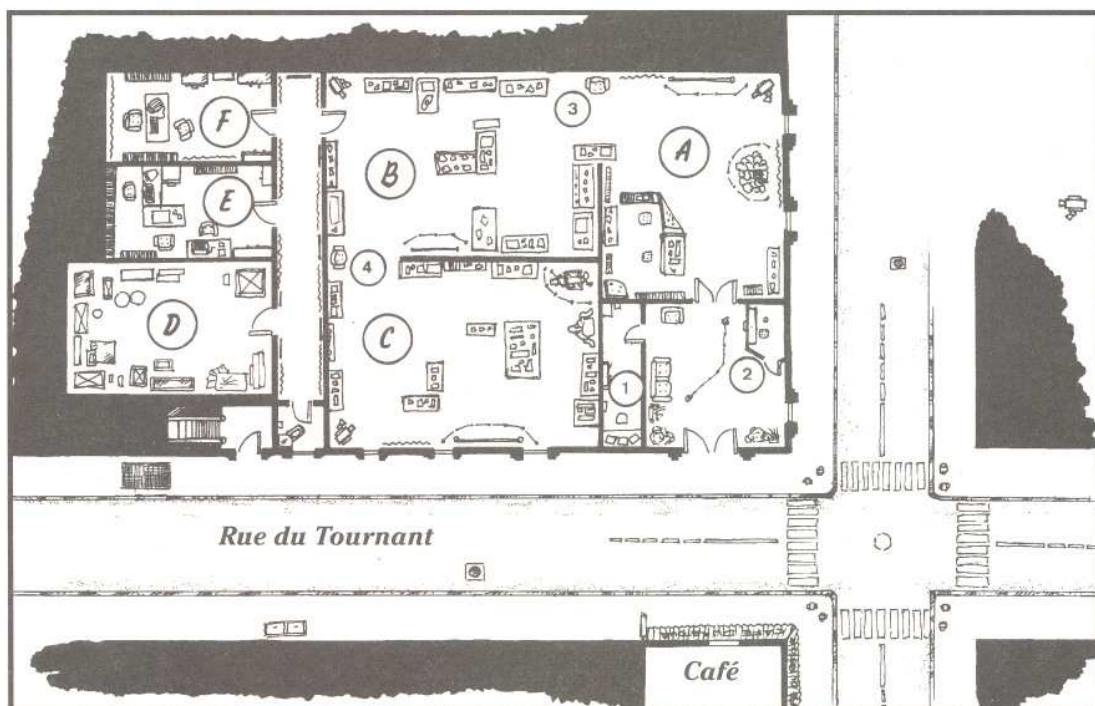
**Basile de Saint-Clair.** Nouveau-né ressemblant un peu à Lord Brett Sinclair (*Amicalement vôtre*). Caractéristiques normales (p. 146) plus Rapidité +2, Agilité +2. Métier débutant : monte-en-l'air. Hobby amateur : art de vivre.

**Le détective.** Humain normal, 30 ans. Métier expert : détective. Hobbies : photographie, conduite sportive. Perception +2.

**Albert Di Scampi.** Parent dragon [rouge]. Caractéristiques normales, à ajuster suivant votre campagne.

sur place de plus petits, ou de choisir des objets sans grande valeur. Il s'agit de deux nouveaux un peu plus subtils que la moyenne, chargés par le Dragon céleste de collecter des réceptacles. Leurs noms : Daniel Sauvage, industriel dans le bâtiment et Basile de Saint-Clair, descendant d'un des découvreurs de l'Australie. Leurs modèles sont bien évidemment les deux héros du feuilleton *Amicalement vôtre*. Ils viennent de Sidney (tiens encore !) et se sont installés en France début juillet. Les « Blues Brothers » ayant été particulièrement malhabiles, le Dragon céleste demande à Daniel et Basile d'aller récupérer les objets Jonas à Paris.

Pendant ce temps, Albert Di Scampi, un collectionneur renommé de la Riviera engage un détective privé pour enquêter sur nos deux lascars. Il les soupçonne fortement d'être le monte-en-l'air que l'on recherche sur toute la Côte. Quand les deux zozos partent pour Paris, le détective leur emboîte aussitôt le pas et vient lui aussi à la capitale.



**LE MUSÉE**  
A: documents sur l'expo  
B: l'art colonial; C: l'art primitif; D: l'entrepôt  
E: le secrétariat  
F: le directeur  
1: poste de garde;  
2: guichets; 3: gardiens



**Suggestion :** Le détective peut être dès le départ incarné par un des joueurs (il y a de fortes chances que l'un d'eux choisisse au départ une profession où l'on doit enquêter). Auquel cas, il sera attiré par les autres membres du gestalt dès son arrivée devant le musée de la rue du Tournant. Vous pouvez aussi le laisser comme personnage non-joueur, mais décider qu'il s'agit d'un être mythique que vous intégrerez au gestalt afin d'aiguiller ses décisions « de l'intérieur ».

**Développement :** Albert Di Scampì n'est pas un être ordinaire, c'est un dragon [rouge] (un père) très énervé que des réceptacles aient été volés. Mais s'il est extrêmement riche et rapace, il ne veut pas se mouiller. Et pour savoir qui est le sagouin qui vole « ses » objets magiques il engage un détective. Celui-ci n'étant à ce moment-là pas révélé comme être mythique, et n'appartenant pas à un gestalt, est indétectable.

## Le Ritz

Le plan des deux voleurs est assez simple. Comme s'introduire dans le musée semble risqué, ils vont attendre le transfert des objets du musée à la salle des ventes, le soir suivant la fermeture de l'exposition. Pendant ce temps, ils louent deux chambres au Ritz. Tous les jours ils vont jouer au golf à Fourqueux (en banlieue parisienne ouest) et en profitent pour y louer une villa discrète. Tous les soirs, ils draguent chacun une charmante jeune fille, sortent en boîte de nuit et dorment seuls. Si on arrive à s'introduire dans leurs chambres, voici ce que l'on peut trouver :

— Chez Daniel Sauvage. Dans le placard, trois fois la même tenue, genre sport décontracté, avec des gants. Salle de bains méticuleusement propre avec un rasoir électrique, une brosse à dents. Dans une mallette : trois numéros de *l'Usine nouvelle*, un Browning 9 mm avec deux chargeurs, deux petites bouteilles de gaz (sans indication), un système de déclenchement à distance et un mini masque à gaz.

— Chez Basile de Saint-Clair. Dans le placard : quinze tenues de couleurs diverses, toutes sous plastique, un pyjama, une robe de chambre et des pantoufles. Tous les vêtements portent un petit blason. C'est un chien (en fait c'est un dingo australien). Salle de bains irréprochable, avec savon à barbe, rasoir mécanique. Dans une mallette, des revues immobilières, où des châteaux à retaper, valant de 9 à 12 millions de francs, sont entourés (dans toute la France). Sur la table de chevet, un fax plié en deux : « Musée d'art africain, 35 rue du Tournant, 75014 Paris. Procédure de récupération habituelle. Avant le 1<sup>er</sup> décembre. » Il est tamponné par la Poste de Cannes, reçu le 19/11/93 depuis Sidney (sans autre précision) et mis dans une boîte postale (si on enquête : louée par Saint-Clair).

**Variante :** Si le détective n'est pas incarné par l'un des personnages, on supposera qu'il va repérer les PJ et leur proposer à ce moment une collaboration ponctuelle.

**Développement :** Toutes ces pistes sur l'Australie sont là pour aiguiller les joueurs dans cette direction si vous souhaitez les y amener. En fait, dans *Scales*, on ne sait pas où réside le Dragon céleste et pour l'instant l'Australie est un choix plausible.

## La suite des opérations

Si l'on ne fait rien, Daniel et Basile vont passer à l'action le 31 octobre au soir. Ils planquent en face du musée jusqu'à ce qu'une camionnette arrive et se gare devant. Quand le conducteur et le vigile entrent au musée pour charger les caisses d'objets à destination de la salle Drouot, Daniel utilise un réceptacle pour lancer un sort non masqué d'Invisibilité (que le dragon du groupe devrait donc détecter) pour s'approcher du fourgon et y déposer deux bouteilles de gaz soporifique. Ensuite

ils suivront le fourgon dans Paris, chacun dans leur voiture. Dès que la camionnette arrive à un feu rouge, Daniel déclenche le gaz, abandonne sa voiture (en plein milieu de la rue. Elle est louée chez Avis, à Cannes, sous un faux nom) et prend le volant de la camionnette. Suivi par Basile, ils vont à Fourqueux et déchargent les objets à la villa. Puis, tandis que Basile l'attendra sur place, Daniel ira à un kilomètre abandonner la camionnette et ses occupants endormis.

Si les personnages veulent intervenir, ils peuvent le faire à tout moment. Daniel et Basile sont très polis et hésitent à frapper une dame s'il y en a une, mais si on touche aux objets, ils s'énervent très vite. S'ils ont la possibilité de se mettre en forme draconique et d'éliminer leurs agresseurs ils ne s'en priveront pas. Si on leur parle des dragons, de la fraternité, des familles, ils diront qu'ils ont des ordres prioritaires.

**Proposition :** Si les joueurs n'ont pas lu le roman *Scales*, ne leur parlez pas des nouveau-nés. Signalez-leur simplement qu'il existe d'autres familles de dragons, et que certaines sont plus vindicatives que d'autres.

## Mission accomplie

Une fois les objets récupérés, il suffit de les amener à un contact. Si vous désirez finir de façon plus grandiose, faites-les rencontrer le grand-père en personne. Ainsi, il donnera son avis sur le gestalt (attention aux dragons blancs), leur parlera du Dragon céleste et des nouveau-nés. C'est l'occasion rêvée pour leur confier une nouvelle mission périlleuse (puisque'ils se sont acquittés de celle-ci avec succès) ou peut-être d'explorer toutes les pistes ouvertes par ce scénario d'introduction.

Pierre Rosenthal

illustration : Rolland Barthélémy  
plan : Cyrille Daujean