

JEU DE PISTES

Petit préambule : je n'aime pas les scénarii trop précis. Donc ne vous attendez pas à un truc hyper structuré, il va vous falloir travailler un peu. De plus, à Scales, les équipes peuvent être tellement différentes que je ne me sens pas de faire un truc trop carré qui sera forcément inadapté pour certaines d'entre elles.

Comme vous le savez probablement, le site est en grande partie conçu pour développer des histoires une fois que Quetzalcóatl a merdé avec sa poche de mana.

Cette aventure est normalement conçue pour que les personnages (vos joueurs) puissent découvrir certains des nouveaux secrets. Mais c'est une aventure qui peut se compartimenter en plusieurs petits scénarii, avec vos aventures personnelles entre les différents morceaux.

Au cas où vous ne seriez pas d'accord avec le principe des êtres divins, mettez des créatures magiques qui ne sont pas au courant de leur nature.

Pour Vargas, qui est le pnj récurrent de la campagne, n'hésitez pas, en cas de difficulté, à lui faire lancer des sorts. Il ne saura ni ce que c'est, ni comment il fait. Mais pour éviter aux joueurs de se faire tuer trop facilement, faites lui, quand c'est nécessaire, lancer des sorts sous une forme non masqué de préférence.

PREMIÈRE PARTIE : UN BEAU MATIN, UN INCONNU VOUS ABORDE

Le principe est simple, votre dragon va subir une tentative d'assassinat.

L'assassin

Il s'appelle Isaac Goldsmith. Il a la trentaine et c'est un dragon noir. En soit, il suit la tradition familiale. Le seul problème, c'est qu'il n'y connaît rien en assassinat, mais alors rien du tout. Ce cher dragon est un enfant très intelligent, mais au lieu de mettre cette intelligence au profit de ses talents d'assassin, il les utilise dans ses études. Et là, c'est vraiment une brute. C'est un pro de la chimie, de la biochimie, de la chimie biomoléculaire et de la botanique. Mais alors pourquoi fait-il un assassinat ? C'est simplement pour faire plaisir à sa mère : Sara Goldsmith. Elle, par contre, c'est une vraie pro de l'assassinat. Une professionnelle reconnue et appréciée, comme la totalité (moins Isaac) de ses enfants. Et cette douce personne, un jour a dit : « Aie, aie, mon fils, il serait temps que tu suives les traditions. Je me suis sacrifiée pour toi, j'ai payé tes études, je paye ton appartement, je lave ton linge, je te prépare tes repas. Mon fils, tu ne fais rien pour ta mère. Mais tu veux ma mort, tu n'es qu'un ingrat. Etc. etc ! Enfin vous voyez le style. Donc, lassé par les plaintes de sa maman et se sentant un peu coupable de lui donner tant de soucis, un jour, Isaac a accepté de pratiquer un assassinat. Sa mère a sauté sur l'occasion et lui à donner le premier truc sur le marché : l'assassinat du dragon de votre équipe.

La raison : une sombre histoire de vendetta. Votre dragon doit bien avoir une exécution d'un dragon au cours de ses aventures précédentes, ou même le gestalt. Sinon, c'est un de ses frères ou une de ses sœurs qui a tué le frère de quelqu'un et celui-ci applique la loi du talion. Autrement, c'est une erreur, votre dragon a été pris pour cible par erreur.

Comme je disais précédemment, Isaac est totalement inapte pour un assassinat. C'est plutôt le genre gentil lunatique complètement naïf sur les bords.

Mais bon, pour respecter la tradition, il va empoisonner votre dragon.

Plusieurs méthodes possibles : un mec en rollers qui bouscule votre dragon, au passage, ou

une giclée de parfum, ou une piqûre. Ou alors, il se débrouille pour serrer la main du dragon avec une main recouverte d'un gant de latex et enduite de poison. Enfin un truc pas trop discret qui peut mettre la puce à l'oreille de votre dragon.

Ensuite il s'enfuira ou tentera de s'enfuir : à partir de là plusieurs solutions

Il réussit à s'enfuir, pas de problème pour le retrouver. Il restera coller aux basques du dragon pour observer ses réactions au poison. Donc à un moment ou l'autre, vos persos le repèreront. Surtout que se n'est absolument pas un expert de la filature, ni de la discrétion.

Il est capturé ou tué. Il refusera de parler, il ne dira rien (surtout s'il est mort), sauf le nom du commanditaire (ce qui fait partie du contrat et qu'il aurait indiquer à la victime plus tard, juste avant qu'elle ne meure). Mais comme il porte ses papiers sur lui, il est possible aux joueurs d'aller chez lui. Là bas, ils trouveront pleins de documents et un superbe laboratoire (payé par maman). Si les joueurs fouillent, ils s'apercevront (au milieu de tout un fatras scientifique) qu'il travaillait dernièrement sur une plante qu'un serpent à plumes lui a donnée.

Ce qui se passe : en fait, profitant de l'occasion, Isaac a décidé d'étudier l'effet d'un poison conçu à partir de cette plante. C'est la raison pour laquelle il reste dans l'entourage de sa victime après l'empoisonnement : il veut étudier les réactions du sujet.

Pour les caractéristiques d'Isaac, je vous laisse vous débrouiller. A priori, ses caractéristiques physiques ne sont pas bien brillantes, mais si vous voulez rendre la tâche plus dure pour vos joueurs, faites le un peu plus balaise. Si les joueurs se renseignent dans les réseaux familiaux, ils apprendront qu'Isaac est réputé dans le milieu scientifique, mais que c'est un gentil garçon. Et que tout le monde est bien content qu'il ne suive pas les traces de sa mère, parce qu'avec le niveau scientifique qu'il possède, il pourrait faire un assassin redoutable.

Les effets du poison : (je tiens à préciser que même si votre dragon est un dragon noir, le

poison fait effet, cela est dû au fait qu'il est en grande partie magique à cause de la surcharge de Mana dans la plante) régulièrement votre dragon est pris de crises d'éternuements, de picotements dans les yeux, de nez qui coule. En gros, de grosses crises d'allergie. Et tous les sorts de la terre ne pourront rien y faire. En terme de jeu : pour l'instant ne vous inquiétez pas des effets du poison, le but est de faire aller le joueur en Amazonie, pas de le tuer. Mais s'ils tardent trop à partir, donnez quelques effets secondaires. Un autre effet se passe quand le dragon tente de se transformer, il a beaucoup de mal à le faire et en plus la transformation n'est jamais complète. Il conserve toujours des membres sous la forme humaine et c'est assez douloureux (en étant gentil avec lui).

Si vous interrogez Isaac, il révélera, avec une grande fierté, qu'il a effectivement créé un tout nouveau poison, efficace même contre les immunités, résistant aux sorts et qui, normalement, est mortel dans les 6 mois. Mais il n'en dira pas plus. Sauf qu'il n'y avait qu'une seule dose et qu'il n'y a pas d'antidote connu. Lui-même espérait récupérer le corps de la victime pour pouvoir faire une autopsie.

Si jamais ils torturent Isaac, attention, sa maman le contacte régulièrement par télépathie pour savoir comment son contrat se passe, donc si les joueurs sont brutaux avec son fils, elle interviendra (et même peut être en famille).

D'ailleurs, maintenant que j'y pense : si jamais Isaac est tué lors de l'exécution du contrat, sa mère considèrera que se sont les risques du métier. Mais si jamais il est tué une fois le contrat effectué (c'est à dire : pas sur le moment ou dans le feu de l'action), elle considèrera que c'est un meurtre, d'où vendetta. Et bien du plaisir, c'est une vraie pro.

Normalement, votre dragon devrait s'inquiéter du fait que le poison **résiste à tous les sorts** (et s'il est noir, qu'il soit simplement empoisonné). Devant le refus de coopérer d'Isaac (d'autant plus s'il est déjà mort), il ne reste à votre groupe qu'à s'adresser à des scientifiques dragons. Le fait qu'il refuse de coopérer est normal, après tout c'est son premier assassinat, et il aimerait quand même le réussir.

Là l'affaire se corse : les scientifiques seront très intéressés par les analyses du poison. Ils

n'y comprendront rien, mais seront passionnés par le sujet. Le seul truc véritable qu'ils pourront dire c'est que la structure de l'ADN du dragon est en train de se détériorer (c'est à dire que les gènes spécifiques aux dragons sont en train de se détruire), mais que c'est assez lent, probablement mortel en quelques mois. Mais aussi, qu'ils ont trouvé des traces d'une fleur qui ne pousse qu'en Amazonie. (La *Leucopia Eripidis* ou la *Scromphillis Tarabiscotis* ou comme vous voulez). Et qu'il faudrait avoir une de ces plantes pour faire des recherches plus poussées. Le seul problème, c'est qu'importer cette plante risque de prendre plusieurs mois, il faut aller la chercher en plein cœur de la forêt d'Amazonie.

Donc, si vos joueurs sont normaux, ils devraient faire le lien entre les dernières études d'Isaac et le poison.

Si jamais les joueurs disent à Isaac ce qu'ils savent, cad qu'ils connaissent l'origine du poison, il acceptera à contre cœur de leur donner le nom et l'adresse du serpent à plumes (il est dégoûté de son incapacité à faire un bon assassinat et songe sérieusement à retourner à ses études). Autrement, en refouillant le laboratoire d'Isaac, les joueurs tomberont sur une adresse en Amérique du Sud.

Logiquement, il devrait être clair pour les joueurs que la méthode la plus rapide pour avoir une fleur fraîche, c'est de contacter directement le serpent à plumes : Antonio Vargas. Mission St Bartholomey Brasil. Au cas ou, je signale qu'il est répertorié dans The Claw comme un serpent à plume, mais sans plus d'indication. Ce personnage semble assez calme et vivre en dehors des affaires draconiennes. Et quasiment aucun dragon ne le connaît, ceux qui l'ont croisé le décrivent comme un dragon sympa, mais uniquement intéressé par les plantes.

Mais comme la mission se situe en plein cœur de la forêt amazonienne, le plus rapide c'est d'y aller. En plus, il n'y a pas de téléphone là bas. Par radio, on indique simplement qu'Antonio est parti faire sa collecte dans la forêt, et qu'on ne sait pas quand il rentrera. Cela peut durer plusieurs mois.

Ha ! si jamais vos joueurs semblent hésiter à partir pour l'Amazonie, le plus simple serait de bien leur faire comprendre que les scientifiques seraient très très intéressés par une autopsie du joueur. A la limite, ils seraient prêts à travailler sur quelques morceaux, mais que si jamais

le joueur devait avoir un accident, ils seraient super contents de récupérer le corps.

Antonio Vargas : personne ne le sait, mais c'est Quetzalcóatl sous une de ses identités. La mission est sa base de repos quand il travaille sur le bassin de mana. Il a fourni la fleur à Isaac pour qu'il l'étudie. Elle vient du bassin de mana et a subi des modifications génétiques à cause de la surcharge de mana, et Quetzalcóatl l'a donnée à Isaac pour étude. Il a fourni l'adresse, en espérant qu'Isaac lui enverrait les résultats de ses recherches, mais celui-ci a mis tellement longtemps, que Quetzalcóatl a décidé de lancer ses opérations sans attendre.

Bon logiquement, les joueurs devraient partir en Amazonie pour rechercher Antonio Vargas. Petit voyage via l'avion en direction du Brésil, et à partir de là bas, après renseignement, il faut prendre un petit avion de tourisme pour aller à la mission qui se trouve dans la forêt et les gentils personnes donnent le nom d'une compagnie d'aviation qui s'occupe de faire la livraison du courrier.

Si un des joueurs à des notions de pilotage, il s'apercevra que l'avion vole très très haut quand il survole la forêt. S'il pose la question au pilote, celui-ci répondra qu'il y a des imbéciles qui s'amusent à tirer sur les avions qui passent et qu'en plus, bien qu'on ne sache pas pourquoi, à basse altitude il arrive que les avions aient des problèmes de moteur (le phénomène est dû à la surcharge de mana qui est en-dessous). D'ailleurs, il en profite pour indiquer aux joueurs qu'il n'y a pas d'inquiétude à avoir, ce n'est pas la première fois qu'il fait le voyage, c'est lui qui fait le courrier, et qu'en plus il y a suffisamment de parachutes pour chaque personne dans l'avion (hum !!). Bien sûr il dit tout ça en se marrant comme une baleine (j'ai jamais vu une baleine rigoler, mais bon).

Si les joueurs lui demande s'il connaît Vargas, il dira oui, mais sans plus, c'est juste un scientifique qui habite à la mission et il pourra en faire une description (description qui ne ressemble pas à la forme habituelle de Quetzalcóatl).

Bon, à partir de là, deux solutions pour le mj :

Soit les joueurs arrivent sans problèmes à la mission. C'est un petit village, avec des indiens, c'est très vert, très bucolique et tout et tout, mais Vargas, et bien ! il est dans la forêt

avec un ami à lui. Bien sûr, les gentils indiens acceptent de leur fournir un guide pour partir à sa recherche, mais il faut que les joueurs sachent que le trajet risque d'être un peu long. Ils peuvent choisir de l'attendre, mais ça risque de prendre plusieurs mois. Monsieur Vargas peut disparaître de la circulation pendant très longtemps, et puis c'est quelqu'un de gentil, mais très mystérieux. Hé non ! Les villageois ne connaissent pas l'ami avec lequel il est parti. Vous pouvez donner une description physique de tout le monde, mais l'apparence de Vargas n'est pas l'apparence classique de Quetzalcóatl, il se change en une autre personne quand il est dans le village pour préserver le secret de son identité et d'éviter que des gens s'intéressent de trop prêt à ce qu'il pourrait bien faire ici. Au cas ou, sa maison est très vide et ne contient aucune info sur le propriétaire. Rien d'intéressant.

Une fois dans la forêt, au bout de quelques jours de marche, les environs se mettent à luire d'une lumière violette (ou bleue, ou jaune, ou etc.) et les joueurs se sentent super bien. Mais pas le guide qui s'enfuit en courant, en pleurant sa mère et en criant que les esprits de la forêt sont là pour les dévorer. Les joueurs sont trop abasourdis par le sentiment de bien être pour réagir avec la vivacité nécessaire pour pouvoir le suivre.

Soit (et je préfère cette solution) à un moment, dans l'avion survolant la forêt, d'un coup les environs semblent se colorer d'une superbe lumière violette (ou bleue, ou rose ou comme vous voulez) et le moteur de l'avion commence à avoir des ratés et il y a des problèmes électriques. Par contre, avec la vague de lumière, les joueurs se sentent super bien. Heureusement que le pilote vole haut. Mais finalement, le moteur cale et l'avion commence à se casser la gueule. Et là les joueurs peuvent voir le pilote paniqué lancer un SOS par radio, donner sa position, dire en portugais un truc qui ressemble à : « On se casse la gueule », enfiler rapidement son parachute, ouvrir la porte et sauter en criant : « Hasta luego ».

Si les joueurs ne réagissent pas rapidement pour suivre le pilote, ben ! ils tombent avec l'avion et s'écraseront sur la canopée. Ils survivront, mais il y aura probablement des blessés. Ou alors, ils sautent juste après le pilote. Les parachutes sont en bon état, mais il est impossible de se diriger avec, ils sont juste conçus comme un moyen de tomber sans se faire mal. Une fois au sol, les joueurs devront se rassem-

bler, normalement, avec les pouvoirs du gestalt, ils devraient finir par y arriver, mais pour le pilote c'est un peu plus dur.

Ici les deux hypothèses de scénario se rejoignent :

Ce qui s'est passé : c'est simple, la lueur c'est le bassin de mana qui vient de craquer, et toute la mana c'est répandue dans la nature. Une petite description de la forêt amazonienne peut être amusante : c'est vert, sombre, plein de bestioles et absolument pas pratique pour marcher. En gros, les joueurs souffrent le martyr pour se déplacer et pour se repérer. Si le dragon désire se transformer pour pouvoir voler, c'est bien, il le peut, mais la transformation se passe mal, les ailes ne font pas la même taille et voler dans ces conditions, c'est vraiment suicidaire (si tant est qu'il puisse voler). De même, si il y a un contact télépathique, c'est bien, mais pour venir les chercher, c'est vraiment la galère.

Au bout de cinq ou six heures, les joueurs entendent une sorte de battement de cœur dans la forêt, ce n'est absolument pas localisable, mais c'est assez bruyant. Tous les animaux se sont tus, et à part ce battement de cœur, c'est le silence.

Puis au bout de 10 mn environ, c'est un grand cri (un cri d'horreur). Qui, lui, est parfaitement localisable. Et le battement de cœur s'arrête, et la forêt recommence à faire du bruit.

Si les joueurs fuient à l'opposé du cri, ils sont des gros peureux, mais ils fuiront dans la bonne direction, voir plus tard.

Si, ils vont vers le cri, ils tomberont sur un homme en train de manger quelque chose. Le mec est hirsute, avec des vêtements occidentaux en très mauvais états. Une chevelure longue et hirsute. Manifestement, cela fait un petit bout de temps que le mec est dans la forêt.

En s'approchant, ils pourront voir que le type est en train de manger le pilote (ou le guide), cru et sanguinolent. Il est fort possible que les joueurs veuillent tout bonnement tuer ce monsieur, mais il doit suffisamment résister pour dire qu'il peut les aider, et qu'ils ne craignent rien. Il peut leur indiquer un coin où ils trouveront de l'aide.

Mais en fonction des groupes, un humain se faisant manger, ça fait parti du quotidien. Donc ils peuvent engager la conversation.

Le monsieur ne dira pas son nom, seulement qu'il était chirurgien cardiologue dans une ville

du Brésil. Mais que petit à petit, il s'est senti attiré par les morceaux de chair qu'il enlevait à ses patientes et patients et qu'il a fini par récupérer les morceaux pour s'en faire des repas. Qu'au bout d'un certain temps, son petit manège à été découvert et qu'il a été obligé de s'enfuir dans la forêt. Depuis, en fait, il s'y trouve super bien. Les joueurs pourront reconnaître un cas classique de créature magique qui découvre sa vraie nature (un cas spontané).

Onaqui

L'onaqui est une nouvelle créature magique. Son apparence est celle d'un homme de 2,50 mètres de haut, avec une tête de chauve-souris, des ailes de chauve-souris et des membres (bras et jambes) de jaguar (griffes comprises). (si quelqu'un peut m'en faire le dessin, c'est volontier)

Origine : Amérique du Sud

Caractère : Vicieux, méchant, carnivore, sadique, anthropophage.

Frémissement : camouflage 1 (jungle).

Connaissance : camouflage (jungle) 2, résistance aux métaux et au bois 1, allergie au jade 1.

Voyage : camouflage (jungle) 3, résistance aux métaux et au bois 2, allergie au jade 2, peur spéciale 1.

Transformation : camouflage (jungle) 4, résistance aux métaux et au bois 3, allergie au jade 3, peur spéciale 2, force 1.

Identité : force 2, griffes, vol (ailes) 1, sonar 1, une blessure dans la poitrine par du jade est automatiquement mortelle.

Nature : force 2, endurance 1, griffe 1, vol (ailes) 2, sonar 2, une blessure dans la poitrine par du jade est automatiquement mortelle.

Légende : force 2, endurance 2, griffe 2, vol (ailes) 2, sonar 3, une blessure dans la poitrine par du jade est automatiquement mortelle, immunité totale aux métaux et au bois.

Pouvoir Inné : Nécromancie. A partir de la Phase de connaissance, l'Onaqui peut prendre le contrôle de ses victimes (strictement humaines, les êtres magiques ou les dragons ne sont pas concernés) dont il a mangé le cœur. Il peut contrôler les corps pendant 2 heures plus 2 heures par phase supplémentaire, et il contrôle 2 plus 2 corps par phase supplémentaire. Une fois la durée du contrôle écoulée le zombie tombe au sol.

Les zombies ont un + 2 en force et en endurance (qui s'ajoutent à leurs valeurs initiales), mais se retrouvent automatiquement à -1 en Agilité, Dextérité, Précision (quelques soient les valeurs initiales). Une fois un ordre donné, le corps fera son possible pour exécuter au mieux les ordres donnés, mais il sera considéré comme n'ayant aucun Métier ou Hobby. De plus, le corps ne sera pas très imaginaire, s'il doit aller quelque part, il ira à pied et ne songera pas à prendre un bus, sauf si on le lui dit. De même, en combat, il utilisera une arme qu'il avait à la main, mais il ne fera pas trois mètres pour en chercher une.

Donc au maximum (c'est à dire en Transformation, l'Onaqui peut contrôler 6 corps pendant 6 heures).

Peur spéciale : quand l'Onaqui a faim, toutes les victimes potentielles se trouvant dans sa zone d'action entendent un battement de cœur, plus l'Onaqui a faim, plus le battement de cœur est fort. Mais le battement ne s'entend que dans l'esprit des proies, ce n'est pas un phénomène physique mais télépathique et il n'est pas localisable. Tous ceux qui entendent le battement de cœur, subissent l'effet d'un sort de Peur et subissent un malus égal au niveau du pouvoir à toutes leurs actions. De plus, ceux qui ratent leur jet de résistance au sort, partent en courant, dans n'importe quelle direction pendant 1d10 minutes. Pour résister à l'envie de s'enfuir, les victimes ont droit à un jet, en utilisant toute caractéristique utile (volonté, sang froid, etc.) plus 1d10. Si le jet est égal ou supérieur à 3 + niveau du sort, les personnes ne se mettent pas à courir.

Le personnage est un Onaqui, une créature maléfique qui existe dans les légendes Olmèques, ou Toltèques, ou Maya, je ne sais plus lesquelles. A vous de choisir en fonction du

groupe de joueur à quelle phase vous voulez le mettre, sachant que ça va de la phase de Voyage à celle de Nature. Au cas où vous voudriez révéler que les créatures peuvent se transformer, cela peut être l'occasion. L'Onaqui, en vivant dans la région, a tellement fréquenté la mana que sa phase peut être n'importe laquelle.

Il acceptera volontiers de les guider vers un coin super sympa, où il sait qu'il y a des gens qui passent. Si les joueurs lui demandent s'il connaît la fleur qu'ils recherchent, il dira que justement, il y en a dans le coin où ils vont.

Les joueurs et l'Onaqui ne marchent qu'une petite heure pour arriver dans une petite clairière. Par contre en chemin, ils pourront s'apercevoir que la flore du coin est légèrement différente du reste de la forêt : arbres tordus, fleurs géantes, fougères qui semblent vous regarder etc. Et c'est pire aux abords de la clairière.

Dans la clairière il y a un homme nu debout en train de marmonner, et un homme nu, allongé par terre. Si les joueurs ont les descriptions de Vargas et de son invité : l'endormi c'est Vargas, l'agité c'est l'autre.

A peine entrés dans la clairière, l'homme les fixera du regard intensément, et pointera le doigt sur le dragon en criant : « Abomination, tu es une abomination. Tu es le responsable, tu as tué la Mère (il faut que les joueurs entendent le M majuscule). Et nous, pauvres imbéciles, nous n'avons rien compris. Le sort n'était pas complet, pas le bon. Mais je vais réparer, recommencer le sort, réétudier. Tous les parasites seront détruits. Je suis avec toi, Mère. J'arrive, nous ne ferons qu'un. »

Enfin quelque chose du genre. Il faut que la tirade soit dite par un homme en état de folie, les yeux exorbités, les mouvements fébriles. Un fou quoi.

Une fois la tirade finie, l'homme se transforme en un énorme dragon ivoire, s'envole et part dans les cieux. (pour la forme du dragon, voir la description de Wenceslas)

L'homme évanoui se réveillera 5 mn après. Totalemment amnésique, il se souviendra de tous ce qui constitue la vie courante d'un humain normal, les noms des objets et des choses, mais pas de son nom, ni de ce qui s'est passé, ni qui il est, ni qui est l'autre gars. Par contre si les joueurs l'interrogent, il pourra dire qu'effectivement la fleur devrait être dans le coin.

Logiquement, personne ne comprendra rien (ou alors ils ont lu le scénario). Et en plus, ils auront vu un énorme dragon (vraiment gros) dont la forme leur est inconnue.

En fouillant un peu les alentours à la recherche de la fleur, ou par simple curiosité, les joueurs trouveront un énorme trou sans fond s'enfonçant sous la terre. Si les joueurs ont déjà vu cela (et c'est possible) c'est un trou creusé par Midgard. Ils trouveront aussi la fleur, et par terre, un petit livre qui a l'air très ancien, sans titre et dont les écrits sont un mélange de grec ancien et de signes alchimiques. Si les joueurs ne comprennent ni l'un, ni les autres, c'est tant mieux. Autrement, cela ressemble à un recueil de recettes alchimiques, mélangé à des considérations philosophiques sur la nature de la Mana (mais rien de précis, il semble manquer des bouts de texte). L'auteur en est un certain Ramboldi.

Ils trouveront aussi les vêtements et les papiers de Vargas et de son acolyte Igor Svenko.

Petite précision, si le dragon est un féérique, il peut avoir la possibilité de repérer les êtres magiques et les dragons. C'est bien, mais dans le cas des deux individus, ils voient des humains (du moins jusqu'à ce que Wenceslas se transforme) bourrés jusqu'à la gueule de mana, mais vraiment bourrés.

Vargas est très conciliant, en fait, il voudrait bien pouvoir donner des informations aux joueurs, mais il ne peut pas.

Peu de temps après arrive en vol, deux serpents à plumes. Ils se posent et posent pleins de questions aux joueurs. Bien évidemment, aucun des deux ne connaît Vargas. Ils ont repéré le dégagement de Mana. Faut dire, que le dégagement était faramineux, et qu'il se repère de loin. Pour l'instant, les serpents à plumes refusent que quiconque s'en aille. Ils veulent enquêter. Si les joueurs montrent le livre, franchement, ils sont mal perçus. Après tout, c'est plein de symboles alchimiques et manifestement il vient d'y avoir une grosse expérience dans le coin. Donc, pas bouger, jusqu'à plus

Serpents à plumes :

Pour les caractéristiques, choisissez-les. A vous de voir si se sont des combattants, des grands mages, des pères etc. en fonction de ce que vous voulez pour le scénar.

amples informations.

Peu de temps après, les joueurs entendent un léger Voup voup, voup voup dans les airs, il y a trois hélicos qui survolent le terrain. De ces hélicoptères sortent des hommes en treillis en glissant le long de cordes, armés et dangereux. Ce sont des hommes de la Mc Keenan, avec des hélicoptères dernier cri, bénéficiant des dernières applications des théories sur les turbulences (ce qui permet aux hélicoptères d'être quasiment silencieux (cf. Technologie)). Bien sûr, ils ne présentent pas comme tels. Mais manifestement, en voyant les personnes présentes sur le site, celui qui semble le chef demande : « Quels sont les dragons ? Et qui commande ? ». Pendant que ses hommes, une dizaine, quadrillent le terrain. Si les dragons se désignent, un des serpents à plumes le fait, on leur demande de s'écarter et ils sont mis sous la garde de deux hommes chacun avec des armes automatiques. Attention, les hommes sont super équipés, mais ils ont peu de magie.

Premiers Soldats :

Ils sont tous de Métier Soldat Experts. Ils sont tous équipés d'un pistolet automatique en 9 mm et d'un P.90 (pistolet mitrailleur).

Considérez que le chef a un sort d'Amure 3 actif, et que les autres l'ont au niveau 1.

En moyenne, ils ont +1 dans les caractéristiques physiques.

Ps : les hélicos ne peuvent intervenir directement à cause de la couverture des arbres. Mais si un dragon décolle, ils sont équipés de roquettes et d'une mitrailleuse M.60

Si les joueurs montrent le livre, les soldats (puisque s'en sont) sont vivement intéressés et prennent le livre, manifestement sans compter le rendre.

Un des hommes sort des appareils technologiques et fait des mesures.

Peu de temps après, des hommes sortent des bois : ils sont trois, dont une jeune fille et un homme d'une cinquantaine. Ils sont aussi en treillis et il est clair que cela ne fait pas longtemps qu'ils sont dans la jungle. Ils ont un comportement assez agressif, et demande l'identité de chacun. En fait, ils agissent comme si les premiers soldats ne semblaient pas dangereux. Il est évident que le ton monte entre les soldats, ils passent leur temps à s'engueuler pour savoir qui dirige l'enquête et pour obtenir en

priorité les informations.

Dragons Blancs :

Le chef est un père, les deux autres des enfants. Ils sont tous de bon combattants (expert pour le père, qualifiés pour les enfants). Ils n'ont pas d'armes (sauf si vous avez envie).

Pour les caractéristiques, ils sont carrément axés sur la puissance physique (à vous de voir jusqu'à quel point).

Peu de temps après, les soldats signalent qu'un étrange individu s'est posté sur la branche d'un arbre, et qu'il observe tout ce beau monde sans bouger. Tout joueur un peu cultivé, se rendra compte que la description correspond au Prédator, avec les Dread Locks, le masque, les lames sur le bras, la lance à la main et une sorte de lance-roquettes manifestement bricolé pour tenir sur l'épaule. La première idée qui devrait venir à l'esprit c'est : « Et merde, un Nouveau-Né ». Et c'est la bonne remarque. Remarque, que fait d'ailleurs le chef du premier groupe de soldats.

Nouveau-Né :

Il se prend pour le Prédator, et il s'est équipé en fonction, en adaptant en plus un lance grenade sur l'épaule (ce qui l'a rendu un peu sourd d'une oreille d'ailleurs). C'est un Chasseur Débutant.

Force 3, endurance 3, agilité 3, perception 1 plus les pouvoirs innés (voir le livre de règles). Il était en balade pour se perfectionner à la chasse quand il a senti le dégagement de mana et il est venu voir.

Ps : il est persuadé d'avoir les capacités d'invisibilité du Prédator, c'est pourquoi il reste immobile et visible aux yeux de tous comme un con. Il est sûr que personne ne le voit, l'imbécile.

A ses mots, le chef du second groupe s'exclame : « Et alors, je vois que vous connaissez les dragons, nous nous sommes des blancs. Je suis un Père ».

On peut dire tout de suite que la réflexion jette un froid sur l'assemblée. Et quand le chef du premier groupe dit : « Nous des technomanciens. Et on fait quoi maintenant ». C'est carrément polaire.

Tout le monde se regarde en chien de faïence, puis le technomancien dit : « Je suis là pour enquête, je ne veux pas de problème. » Le père blanc répond : « Moi, aussi. ». Bon,

échange de regards glacés, puis petit sourire en coin de la part du technomancien : « Bien, on enquête chacun de son côté, et on ne se marche pas sur les pieds. Je ne vous pose pas de question, vous faites de même. Et si le Nouveau-Né bouge, tout le monde le descend. D'accord ? » Réponse du Blanc et d'un Plumes : « D'accord ! »

En fait, ils sont maintenant deux serpents à plumes, un nouveau-né, Vargas, onze technomanciens, trois dragons blancs, les joueurs et peut être un Onaqui.

Autant dire que ce n'est pas le moment d'éternuer.

Comme le Nouveau-Né ne semble pas bouger, tout le monde décide de l'ignorer et de continuer l'enquête. Chacun de son côté. Après une courte exploration des lieux et un interrogatoire forcément rapide de Vargas et des joueurs, les trois groupes se mettent d'accord pour partir au plus vite, puisque là, c'est certainement la vague de ceux qui étaient proches, mais que bientôt il y aura celle de ceux qui sont plus loin. Ils n'ont plus qu'à se mettre d'accord sur qui emmène qui.

Ben évidemment chaque groupe souhaite que les joueurs viennent avec eux, après une courte discussion, ils tombent d'accord sur le fait de séparer le groupe de joueurs et de le répartir entre les trois groupes (blancs, plumes et technomanciens). Autant dire, tout de suite, qu'ils se moquent de l'avis des joueurs. Le problème, c'est que Vargas, et bien, on ne peut pas le couper en petits bouts. Donc la discussion jusqu'ici cordiale mais tendue, devient chaude et âpre. Les armes se lèvent, les positions deviennent plus stratégiques quand tout à coup le cœur de la forêt semble faire entendre battre son cœur. Comme précédemment, tout autre bruit s'arrête, et le battement sourd semble venir de partout et nulle part à la fois.

D'un coup la tension monte brutalement d'un cran supplémentaire. Et pendant 10 mn personne ne bouge (sauf ceux qui ratent la résistance au sort de l'Onaqui, ils se mettent à courir). Puis le nouveau-né se met à bouger (il cherche l'origine du battement de cœur) et soit l'Onaqui (s'il est avec le groupe) tente de s'enfuir en se disant que vu la situation, ce n'est pas le moment de sauter sur quelqu'un pour casser la graine et qu'il vaut mieux pour lui se casser malgré les risques, plutôt que d'attaquer

quelqu'un. Soit (s'il n'était pas avec le groupe) il sort de la forêt, puis se jette sur le Nouveau-Né. Poussé par la faim, l'Onaqui n'a pu se retenir (ça mange beaucoup ces grosses bêtes).

Ben, c'est parti : les dragons se transforment et les soldats se mettent à tirer dans tous les sens.

Tout le monde aux abris. Si les joueurs ne sont pas stupides, ils tenteront de fuir. Ce que leur fait clairement comprendre Vargas d'ailleurs, et dans la confusion générale, c'est assez facile.

En partant, les joueurs peuvent jeter un dernier coup d'œil sur une scène apocalyptique de combat.

Les joueurs peuvent s'enfuir, avec l'aide de Vargas qui n'a pas oublié sa capacité à survivre et à se diriger dans la jungle.

Le voyage durera trois jours.

Si ça vous amuse de les faire poursuivre par l'Onaqui ou le Nouveau-Né, libre à vous. Ce sont les seuls qui ont les capacités et qui sont suffisamment indépendant pour le faire. Les autres doivent rapporter immédiatement ce qu'ils ont vu à leur hiérarchie.

En fait Vargas, ramène les joueurs directement à la mission. Ils trouveront là bas, les secours brésiliens qui s'organisent pour rechercher l'épave de l'avion et les rescapés.

Le plus simple est de dire que le pilote c'est tué dans l'accident, et que vous êtes tombés sur Vargas qui vous a ramené. Les secours comprendront très bien les causes de l'accident, puisqu'en fait, il y a eu une sorte d'aurore boréale sur le territoire et que de nombreux systèmes électriques en bordure ont eu des problèmes.

Retour sans problème pour vos joueurs à la civilisation. Mais Vargas décidera de les suivre, il leur fait confiance et le leur dit carrément.

Ensuite, soit vos joueurs le garde avec eux, soit ils le mettent en sécurité quelque part, soit à la garde de quelqu'un. A eux de voir.

A leur premier contact sur the Claw, s'ils utilisent l'identifiant du dragon, ils reçoivent une convocation du conseil draconique, ou alors, on leur signale que le conseil cherche à rentrer en contact avec eux. Mais le message ne parle pas de Vargas.

Le rendez-vous étant donné pour deux semaines après le contact, aux joueurs à voir s'ils désirent que Vargas viennent ou pas. Et s'ils

enquêtent un peu. C'est toujours bon d'avoir quelques billes de réserve quand on va voir le conseil.

Sur Vargas, il n'existe aucune info intéressante, sur l'autre dragon non plus. Par contre sur Ramboldi, les joueurs peuvent apprendre facilement que Ramboldi était un brillant alchimiste du XIII^{ème} siècle et qu'il est réputé pour avoir fait des travaux sur la Mana (même si c'est sous un autre nom qu'elle est décrite) et que plus particulièrement, il a écrit un bouquin en deux volumes, dont on avait perdu la trace d'un des deux et que l'autre est présumé être dans la Bibliothèque Apostolique du Vatican. Les bouquins sont codés, comme aimaient à le faire les alchimistes. Et il est dit qu'il faut les deux tomes pour pouvoir décoder les écrits. On sait que Ramboldi a fait un tour dans les bureaux de l'Inquisition et qu'il n'en est jamais ressorti.

Si les joueurs sont un peu finauds, on peut penser qu'ils se remémoreront l'histoire du sort incomplet et que donc, il est possible que Svenkko cherche à avoir le second tome.

Au fait, avec la fleur, Isaac (qui a finalement décidé de faire un bon scientifique plutôt qu'un mauvais assassin, tant pis pour sa mère qui est en fait assez d'accord) ou d'autres scientifiques, trouve facilement le remède au poison inoculé. Par contre, la fleur a encore mutée, donc le poison ne sera pas refaisable. (ou alors, si ça vous amuse, rendez l'antidote assez long à trouver, laissez peut être entendre, si vos joueurs ne sont pas des foudres de guerre, que la personne qui a fait muter la fleur a peut être les capacités pour faire l'antidote)

De toute façon, après le conseil demandera aux joueurs de rester disponibles pour un complément d'enquête. Sachant que certains des dragons s'en sont sortis vivants : le conseil est au courant de tout ce qu'onT pu leur dire les joueurs, pour le livre de Ramboldi, pour le dragon nouveau et de la présence de Vargas qui est considéré disparu, jusqu'à nouvel ordre. Si les joueurs en parlent (de Vargas), il leur sera demandé de le remettre aux bonnes mains du conseil.

Petites informations :

Lors du conseil, il manquera Quetzalcóatl, et pour cause. Cela perturbera assez les grands-pères qui en discuteront à voix haute devant les joueurs. Il peut manquer d'autres dragons,

mais le fait que le problème se soit situé dans le territoire de Quetzalcóatl rend le fait tout à fait anormal.

Ancyte à la description du dragon nouveau aura une réaction un peu bizarre (rappelez-vous qu'il connaît Wenceslas).

A la présence des blancs, Toungouska répondra avec aplomb qu'ils étaient simplement dans le coin, en vacances. Et même si certains (surtout s'il y a Wiesarek) trouveront que vraiment le hasard fait bien les choses, ils ne s'étendront pas sur le sujet.

Si jamais le dragon du gestalt est un blanc, il aura droit plus tard à une discussion privée avec Toungouska.

Si jamais les joueurs parlent du second tome et de la phrase de Svenkko, disant qu'il recommencerait, on en vient évidemment à penser que Svenkko va tenter de récupérer le livre. Donc qu'il faut envoyer quelqu'un au Vatican, et comme les joueurs sont les seuls à avoir vu la forme humaine de Svenkko, c'est pour eux. S'ils n'en parlent pas, de toute façon, le conseil finira par apprendre que le bouquin est au Vatican (il y a des dragons rouges au Vatican) et que quelqu'un a fait une demande pour y avoir accès.

Petit résumé explicatif pour Mj

Quetzalcóatl a estimé que le temps était venu de lancer son sort sur le puit pour réveiller la Mana. Bien qu'en possession du petit livre de Ramboldi, il a conscience de ne pas avoir toutes les données en main. Il sait que Wenceslas a lu le second tome, donc il l'a contacté télépathiquement pour que celui-ci l'aide à réaliser le rituel. Wenceslas est venu.

Mais pendant qu'il était chez les dragons blancs, Toungouska a eu l'écho qu'une personne bizarre circulait dans le milieu draconique, personne ne le connaissant, impossible de connaître son origine, Toungouska a chargé un de ses enfants et ses petits enfants de le suivre et de lui faire un rapport. D'où la présence assez rapide des Blancs sur le lieu du rituel.

Les plumes sont là parce qu'ils étaient dans le coin. Idem pour le Nouveau-Né qui fait parti des postes fixes que Velkan a placé à certains endroits qu'il estime stratégiques pour pouvoir intervenir rapidement.

Pour les technomanciens, ils étaient au courant que quelque chose se préparait par rapport à

la Mana (voir la Vérité est ici) et le satellite avait envoyé des images d'une grosse concentration de mana. Donc la zone était sous surveillance.

Ce qui s'est passé :

Le rituel a débuté, pas très bien d'ailleurs (mais une fois lancé, il fallait continuer), Quetzalcóatl et Wenceslas étaient tout nus, mais ça faisait parti du rituel. D'un coup, Midgard est sorti de terre et a foutu le bordel. Le rituel, déjà bancal, a merdé complètement. Quetzalcóatl et Wenceslas ont été surchargés de Mana. Ce qui a eu pour effet que Quetzalcóatl est tombé dans les pommes et est devenu amnésique (ce n'est pas permanent, petit à petit la mana s'écoulera de son corps, et plus il utilisera instinctivement des sorts, plus ça ira vite. Et quand son niveau de mana redeviendra normal, il retrouvera la mémoire), Wenceslas est entré en contact furtif avec la mana, ce qui l'a rendu fou, mais aussi ce qui lui a permis de voir ce qui merdait avec le sort.

Pour le bouquin, le tome au Vatican est la traduction cryptée de rituels druidiques rapportés par un érudit romain que Ramboldi avait retranscrits, plus ses considérations philosophiques (lisibles) sur la mana et les ley lines. Le petit tome de Quetzalcóatl est la clé de décryptage du gros tome. L'un sans l'autre ils ne servent à rien. Seul Ramboldi et Wenceslas ont eu accès aux deux. Mais comme Wenceslas a eu accès aux codes de décryptage très longtemps après avoir lu le gros tome, de mémoire il a fait quelques fautes dans le rituel.

SECONDE PARTIE : LE VATICAN

L'information comme quoi une demande de consultation du livre de Ramboldi est parvenue au Vatican est le fait d'un dragon rouge qui est assistant à la Bibliothèque Vaticane. Il est suffisamment bien placé pour pouvoir trafiquer les dossiers et donner un droit de visite à qui il veut. Bien sûr, avec un ordre direct de Vermithrax, l'autorisation sera donnée, mais il faudra un peu de temps avant que la personne (en l'occurrence le docteur es Religion Fabrice Erasmus de l'université de Toronto (Canada) puisse venir consulter le livre.

Bon, les joueurs doivent aller au Vatican.

Si jamais, ils veulent aller directement chercher la personne qui a fait la demande pour consulter le livre de Ramboldi, c'est pas bien compliqué. En enquêtant rapidement, on s'aperçoit que l'université qui appuie la demande ne connaît absolument pas le Professeur Erasmus et qu'il n'a pas d'existence réelle.

La demande est un faux, un montage de toute pièce. Mais ce n'est pas un problème, le dragon rouge passera outre les sécurités du Vatican pour autoriser la venue du Docteur Erasmus.

Sa venue est retardée pour une bonne raison : il faut monter une couverture pour que vos joueurs aient accès directement à la Bibliothèque.

A vous de voir, combien de temps vous voulez mettre. Si vous avez envie de couper la campagne pour mettre un de vos scénarii en attendant, tant mieux. Tant que ça ne dure pas plusieurs années.

Une fois que vous êtes prêts, il est temps de balancer vos joueurs dans la joie de la vie cléricale. Effectivement, la couverture est celle d'un groupe de moines bibliothécaires venant d'un obscur monastère français (ou grecque ou du Zimbabwe) qui viendront aider les assistants bibliothécaires pour répertorier les différents documents en vue de la mise en route du système d'index informatique.

Alors les joueurs devront se comporter comme des religieux, pas de sexe, aller à la prière, ne pas faire un boucan du diable dans les locaux de la bibliothèque. De même, pour éviter qu'ils ne soient reconnus par celui qu'ils viennent

chercher, ils auront le crane tondu et s'habilleront en religieux. De quoi les réjouir. En fonction du caractère des joueurs (violence, sexualité exacerbée, vol à la tire...) ils devront se réfréner, sous peine d'avoir des problèmes avec la hiérarchie cléricale s'ils sont découverts. En cas de problème, il leur sera demandé de partir, tout simplement. Sauf, s'ils enfreignent des lois civiles, auquel cas, se sera à la justice italienne de régler le problème.

Ils logeront à un hôtel proche de la Cité, mais pas dans la Cité. Les horaires de travail seront de 6 h du matin à 19h le soir, avec quand même une pause pour déjeuner. Ils seront présenter au responsable de la bibliothèque, Monseigneur Caligari, un homme très sympathique, un petit peu rondouillard, qui est aussi Professeur en Lettres Anciennes, spécialiste des écrits étrusques. Normalement, cela ne devrait pas poser de problème majeur, Caligari se reposant quand même beaucoup sur ses assistants, il ne s'inquiètera que de savoir s'ils sont bien logés et s'ils sont contents de leur voyage au Vatican, si c'est la première fois qu'ils viennent, etc.etc. Rien de bien méchant, uniquement des banalités.

Bien évidemment, il est possible que le dragon du groupe souhaite se balader dans les musées, histoire de repérer un éventuel réceptacle. Il pourra le faire en toute quiétude pendant la pause déjeuner. Malheureusement pour lui, il ne pourra détecter aucun réceptacle, déjà parce qu'il lui sera difficile de toucher les œuvres d'art et ensuite parce que les réceptacles sont protégés en permanence par des dragons rouges pendant la journée (voir La Vérité est Ici, le pouvoir unique des dragons). Le rôle de ces dragons est de rester dans le périmètre des musées en journée (quand les musées sont ouverts au public) et de protéger les objets. Par contre, si les joueurs décident d'aller faire un tour la nuit, ce qui est possible, il faut savoir que le système de sécurité des musées est assez performant : détecteurs de mouvement, plus une alarme sur chaque objet (directement sur l'objet, ou sur le présentoir) et que la Garde Suisse veille. Et la nuit, la Garde Suisse se transforme en Garde Chiourne, toute personne sera suspecte et les gardes seront armés d'armes automatiques (en l'occurrence d'un PM Beretta 93R, sorte de pistolet tirant

par rafale) et habillés en treillis sombres. Si malgré tout, les joueurs arrivent aux objets, ils trouveront des réceptacles, et cela dans une forte proportion. Si jamais il leur venait à l'idée d'en casser ou d'en voler un, les dragons rouges verraient ceci d'un très mauvais œil, mais alors vraiment mauvais l'œil.

Bon, une fois installés, les joueurs passeront la majorité de leur temps dans la bibliothèque vaticane, circulant entre les zones de 8 à 15 de la carte du Vatican (voir le Vatican). Le travail, c'est l'enfer, et là, ce n'est que passer sa journée à noter, déplacer, ranger des bouquins (souvent gros), ensuite, il faut noter tous les titres et les rentrer dans un ordinateur avec l'emplacement exact du livre. Le genre de truc tout à fait exaltant pour les aventuriers que sont vos personnages.

De plus, les quatre autres assistants, ne comprennent pas trop la présence des joueurs, après tout, ça fait un certain temps qu'ils travaillent dans la bibliothèque et personne ne leur avait rien demandé. Mais ils sont contents de la main d'œuvre supplémentaire.

Pour vous amusez, vous pouvez toujours faire en sorte que les autres assistants (qui sont tout de même des érudits) posent des questions aux joueurs : et vous vous venez d'où, que pensez-vous du Pape, quelles sont vos positions sur la capote, pensez-vous vraiment que Shakespeare devrait être mis dans les lectures profanes, que pensez-vous des textes de Plin l'Ancien, à votre avis les écrits de St Augustin et sa lutte contre la division de l'Eglise sont encore d'actualité ? Enfin le genre de chose que tout bon religieux érudit se doit de savoir. A priori, devant le manque de réponse des joueurs, les autres n'insisteront pas.

A une petite chose, le livre de Rambaldi. Il est bien répertorié dans la bibliothèque, par contre, il n'est pas à sa place. Il ne reste plus qu'aux joueurs à le trouver, dans quelques centaines de milliers d'ouvrages. Autant dire que cela prend plus d'une semaine.

Car au bout d'une semaine, normalement Erasmus doit arriver. Mais il est impossible de savoir s'il a réservé une chambre quelque part à Rome (en fait, il a son propre appartement sous un autre nom). Le rôle des joueurs sera simplement de l'identifier avec certitude comme étant l'autre dragon de la clairière, ensuite les dragons rouges du coin devront le suivre et le capturer. Les joueurs n'auront logique-

ment pas à intervenir.

Le but est de le suivre pour savoir où il habite et ainsi essayer d'enquêter sur lui, puis de le capturer. Pour cela, la manœuvre sera simple : faire traîner les choses.

Ce qui, en soit, n'est pas bien dur puisque le bouquin est introuvable. Disons que le petit jeu peu durer trois jours (moins ou plus si vous le désirez), puis enfin le livre sera trouvé.

1^{er} jour

Le jour où Erasmus débarque, on lui demandera de patienter dans la salle de lecture sous la Chapelle Sixtine (en 9) sur la carte, et on essaiera de montrer sa gueule aux joueurs discrètement. Si jamais Erasmus aperçoit un des joueurs, malgré le déguisement, il le reconnaîtra, il lui fera un grand sourire, un petit signe, un truc pouvant vouloir dire : je sais qui tu es. Puis, il ne fera plus attention à lui.

Si les joueurs pensent qu'Erasmus les a reconnus, ils ont raison. Et s'ils le signalent aux dragons rouges, ceux-ci diront qu'ils se trompent probablement puisque autrement il ne resterait sûrement pas dans le coin.

Les problèmes commencent dès le premier soir. Normalement, les rouges doivent localiser le lieu de résidence d'Erasmus en le suivant après la fermeture de la bibliothèque à 17h. Malheureusement, ils se sont fait attaquer en route et ils ont perdu sa trace. Ils ne savent pas qui c'est, mais ils sont brutaux. Un des leurs s'est fait prendre au Taser et un autre assommé. Et non, ils ne savent pas qui s'est, ils ont totalement été surpris.

2^{ème} jour

Donc, le projet est abandonné, ne reste qu'à retrouver le livre. Mais, ho surprise, Erasmus se représente à la bibliothèque le lendemain matin, l'air de rien. Pas de panique, on fait comme pour le jour précédent. Cette fois-ci, Erasmus sort faire un tour dans la Cité. Les dragons rouges (ou les joueurs, si vous préférez, surtout l'heure du déjeuner) qui le suivent, notent qu'il balade dans les différents musées et qu'il s'est adressé au jardinier. A priori, ils ont parlé d'entretien des jardins.

Le soir, quand Erasmus rentre à ses pénates (du moins le suppose t-on), les dragons se remettent à le suivre. Cette fois-ci, ils prennent toutes les précautions nécessaires pour contrer un éventuel ennemi. Le résultat : chou blanc. Cette fois-ci, ils ont perdu sa trace parce qu'il a

semblé apparaître à plusieurs endroits en simultané, au moins dans deux zones au même moment. Finalement, il semblerait que dans la confusion, personne n'ait suivi le bon.

3^{ème} jour

Ça recommence, Erasmus vient se présenter aux portes de la bibliothèque dès le matin, frais comme un gardon et l'air tout à fait tranquille. A midi, il ressort, et va discuter avec le jardinier. Après enquête, les dragons rouges savent que ce jardinier s'appelle Paulo Vitti (voir le Vatican), et qu'il n'a rien de particulier. Puis il revient attendre dans la salle de lecture.

Petite précision, n'ayant pas le livre de Ramboldi, Erasmus demande divers écrits pour patienter. La plupart des textes qu'ils demandent sont des écrits sur les religions anciennes, druidisme, shamanisme et autres. Mais rien de bien important.

Mais nous sommes au troisième jour, c'est le jour où un des joueurs va trouver le bouquin. En début d'après midi. Enfin ! Disons-nous. Par contre, peu de temps après que le joueur ait trouvé le livre, Erasmus fait savoir que si le livre ne lui est pas apporté tout de suite, il partira sur le champ. Si on n'obtempère pas tout de suite et qu'on tergiverse, Erasmus fera un scandale dans la salle de lecture. Les autres assistants insisteront pour que le bouquin lui soit remis, surtout qu'ils ne comprendraient pas les raisons qui poussent les joueurs à ne pas lui passer, et finalement, le rouge sera d'accord, histoire de calmer les esprits et de mettre en place un réseau bien balaise pour pouvoir le suivre cette fois-ci. Une fois le livre en main, Erasmus le lira religieusement dans la salle de lecture et franchement il semblera lire très très vite. A la fermeture de la bibliothèque, il rendra gentiment le livre et partira. Cette fois-ci, le réseau pour le suivre est très balaise, et les dragons rouges sont sûrs de leur coup. Ils sont prêts à toute éventualité et aptes à contrer les attaques des alliés d'Erasmus, si se sont bien les siens.

Aussi, il sera demandé aux joueurs de bien vouloir rester plus tard cette nuit. Comme ça, ils pourront regarder le livre avec le dragon rouge. Pour l'instant, il n'est pas question de le voler, puisque l'on ne sait pas si Erasmus va revenir demain et que si le livre disparaît d'un coup, et qu'il le demande, ça fera franchement suspect.

Donc, le soir venu, les joueurs et le dragon rouge assistant se regroupent dans la bibliothèque, enfin, ils pourront voir ce qu'il y a dans le bouquin. Le fait qu'ils restent plus tard ne perturbera personne, cela arrive souvent dans les bibliothèques que les employés restent plus tard. On fait confiance aux gens et de toute façon, il y a toujours un garde suisse à l'entrée des Archives Secrètes qui peut intervenir en cas de problème.

Bon, les participants se réuniront dans la salle de lecture, sous la Chapelle Sixtine. Ils pourront lire le livre (s'ils lisent le grecque), après leurs heures de boulot. Vers dix-huit heures, on les informe télépathiquement que cette fois-ci, il y a eu combat.

Les dragons rouges sont tombés sur une équipe d'une dizaine de personnes (et une très bonne équipe) qui les a empêchés de suivre Erasmus. Bien sûr, en pleine ville, en fin d'après midi, il n'y a pas eu de combat spectaculaire, mais les rouges ont perdu quand même deux dragons et les autres ont eu une victime qui n'a pas été laissée sur place par ses compagnons. Maintenant on change de catégorie, les gens commencent à frapper fort, et les rouges, ça les énerve. Donc, ils envoient un autre dragon qui assurera la protection du groupe et du bouquin, qu'ils le veuillent ou non. Voilà, c'est comme ça, et demain, Erasmus, s'il vient, on le cueille à son arrivée. Quitte à foutre un peu le bordel. Ha !!! Mais ça ne va pas se passer comme ça.

A dix-neuf heures les quatre autres assistants s'en vont, en regardant un peu de travers le nouveau dragon (sous forme humaine), mais ils ne posent pas de question. Tout ce petit monde se réunit dans la salle de lecture. Bon, le grecque est ancien, il pose quelques difficultés de traduction au dragon rouge bibliothécaire. A vous de choisir de révéler tout ce que vous voulez, enfin pas tout j'espère. Le contenu de la première partie du livre, c'est à peu près le Chapitre Petite Histoire de la Mana (moins tout ce qui concerne les dragons), notamment sur l'intelligence potentielle de la mana et les ley lines et sur les druides. En fait, c'est à vous de voir ce que vous voulez garder secret à vos joueurs. C'est présenté comme une réflexion philosophique sur la Mana et sur Dieu (c'est bien pour ça que l'Inquisition a gardé le bouquin et a éliminé Ramboldi). La seconde partie du livre, c'est un mélange de texte en grecque, en latin et de symboles alchimiques.

ques. Si les joueurs ont encore en possession le petit livre de Ramboldi, plus les connaissances alchimiques nécessaires, plus une forte capacité de décryptage, ils verront, après un bout de temps, en étudiant les textes, que c'est la description de différents rituels druidiques celtes (en fait la façon d'utiliser la magie pour les druides) qui a été rapportée par un érudit romain. Mais de toute façon, les joueurs n'auront pas le temps de faire tout ça.

Vers 20 h, le dragon rouge reçoit un signal télépathique comme quoi Erasmus a de nouveau été repéré et qu'il est revenu à la Cité. Donc, on demande aux joueurs de se casser, avec le livre, le plus vite possible. On pense qu'il est revenu, soit pour causer des troubles, soit pour voler le livre.

La seule façon de sortir de la salle de lecture, à cette heure là, est de passer le long d'un des cotés de la cour du Belvédère pour sortir par la porte St Anne (27 sur le plan) ou par l'accès du Petriano (3 sur le plan).

En fait, tous les accès sont bloqués, il y a des gardes suisses, de plus les joueurs peuvent apercevoir Erasmus dans la cour du Belvédère, accompagné du jardinier, plus sa Seigneurie Caligari.

En apercevant, les joueurs, Erasmus s'écriera : « Les voilà, je vous l'avais bien dit. Regardez-les ! ces monstres. Croyez en moi, qui suis le fils de la Mère. ». A ces mots, Vitti, se tournera vers Erasmus et dira : « Ne blasphémez pas, et puis on dit Notre Père ou Dieu ». Devant ce dialogue abscons, Caligari regardera les deux ostrogoths de travers, mais ne dira rien. Devant tant d'incompréhension, Erasmus semblera fulminer et tout en criant à Vitti : « C'est ta mission, tu dois les éliminer, regardes et comprends », il commencera à se transformer en dragon, sous les yeux ébahis de l'assemblée.

A cette transformation, les deux dragons rouges qui sont avec vous diront : « Et merde, cassez-vous », iront dans la cour du Belvédère et commenceront aussi à se transformer.

Autant dire que la panique sera à son comble, Vitti chargera à poings nus Erasmus, les Gardes Suisses commenceront à tirer sur les différents dragons ou fuiront.

Une fois encore, les joueurs pourront profiter de la confusion générale pour s'enfuir. Mais dans tous les cas, avant de partir, ils pourront

voir du coin de l'œil, Vitti mettre une mandale surnaturelle dans la gueule d'Erasmus (sous forme d'un dragon de plusieurs tonnes, qui est la même que celle de la clairière en Amazonie). Une mandale suffisante pour être impossible à tout humain normal. Et une bagarre générale s'engager. Les dragons rouges ayant décidé d'éliminer tout le monde pour préserver le secret. Si les joueurs souhaitent participer au combat, laissez les faire quelques instants, puis au bout d'un moment, faites leur rencontrer Vitti (surprise !). Ensuite les dragons rouges décèderont, Erasmus se téléportera dans un joli nuage de lumière bleue après avoir repris le livre de Ramboldi et les joueurs seront dans la merde. Laissez leur une porte de sortie.

A la sortie de la Cité, des dragons rouges les attendront. Ils seront totalement pris en charge, puis amenés directement en hélicoptère à la maison de Vermithrax. Je vous laisse le soin de gérer la rencontre avec le grand-père pour le débriefing. Normalement, en fonction de ce que vous faites dire au livre, les joueurs pourront au bout d'un certain temps comprendre ce qui s'est passé. Les joueurs seront les seuls survivants liés aux dragons qui sauront ce qui s'est passé dans la Cour du Belvédère, à eux de raconter ce qu'ils veulent.

De toutes les façons, la conclusion qui s'imposera, c'est que maintenant, l'Eglise est au courant de l'existence des dragons. Mais comme elle n'en dira rien, petit à petit les dragons finiront par se dire que l'Eglise ne représente aucun danger, jusqu'à la ressortie de l'Ordre de la Chevalerie Dorée Constantinienne.

Petites Informations :

Si les joueurs souhaitent à un moment donné participer à la filature d'Erasmus (Wenceslas), sachez que les empêcheurs de tourner en rond sont des Dragons d'Or, et que se sont même des Aurores. Ils connaissent tous le pouvoir des Or (voir la Vérité est ici). Leur mission est d'empêcher les dragons d'attraper Wenceslas, ils ne savent pas pourquoi et ils s'en moquent (en fait, Ancyte n'a pas du tout envie que ses frères apprennent le fait qu'il connaissait Wenceslas précédemment et qu'il a fait des expériences génétiques dessus). Alors considérez qu'ils sont particulièrement efficaces, mais qu'ils minimisent au maximum les pertes, de même, ils ne laisseront aucun d'entre eux en arrière et feront tout pour ne pas être capturés

vivants.

Au fait, Wenceslas, ne sait absolument pas que les dragons d'or sont là pour assurer sa sécurité. Bien qu'il les ait repérés.

Comment à fait Wenceslas pour se transformer, ainsi que les dragons rouges, devant plus de cinq êtres humains qui n'étaient pas au courant des dragons. Hé bien, c'est simple ! Wenceslas est né bien avant l'apparition des humains et que donc le blocage psychologique que connaissent les Pères et les Enfants ne le concernent pas. Pour les rouges, une fois que Wenceslas s'est transformé, le blocage psychologique saute puisque le secret n'a plus lieu d'être. Au contraire, il vaut mieux pour eux se transformer pour éliminer toutes les personnes présentes et essayer de sauver les meubles.

Ce qui s'est passé :

Erasmus (Wenceslas) sait en permanence où est le livre de Ramboldi. Dans le temps, il avait mis une marque magique dessus pour le retrouver. Il sait donc quand les joueurs l'ont trouvé et déplacé. C'est pourquoi, il s'excite dès qu'ils le trouvent. Il a senti que le livre était déplacé.

Il lit très vite, c'est vrai, mais c'est simplement parce qu'en fait, il le relit. De plus, grâce à sa mémoire, qui est phénoménale, il cherche simplement à retrouver le passage du rituel pour corriger les quelques erreurs qu'il a faites.

Vitti, il le repère assez vite. Avec ses capacités de détection de la Mana et le fait qu'il a déjà rencontré des êtres divins, il a vite fait le lien.

Son but, en se transformant et en révélant l'existence des dragons, c'est de pousser à nouveau les êtres divins à faire la chasse aux créatures. Ce qu'il n'avait pas prévu dans sa folie, c'est que Vitti le mettrait au même niveau que les autres, et que lui, la conscience de la Mana, il en a rien à foutre, seul Dieu compte. Après ce semi-échec, Wenceslas utilisera une méthode d'approche plus souple, et il vérifiera mieux les personnes à qui il s'adresse.

TROISIÈME PARTIE : VARGAS FAIT DES SIENNES.

Au retour du Vatican, il est clair dans le milieu draconique que l'absence de Quetzalcóatl est devenue une rumeur. Tous les dragons en parlent, les histoires les plus folles courent sur son compte : il serait devenu moine bouddhiste, il est reparti dans l'espace, il s'est marié à une humaine et vit incognito, il se serait transformé en stroumpfh et hanterait les forêts de Brocéliande, etc.

A vous de voir combien de temps après la convocation du conseil intervient. Si vous voulez, vous pouvez mettre une ou deux aventures entre leur retour du Vatican et le début de la troisième partie.

Bon, si vos joueurs ne sont pas complètement stupides, il est évident qu'ils se douteront que Vargas est Quetzalcóatl. A partir de là, plusieurs solutions :

- § Soit ils ont mis Vargas au secret, et ils sont les seuls à savoir qu'il n'est pas mort et à savoir où il est. Là, franchement, ils sont un peu dans la mouise. Comment le dire au conseil maintenant ? C'est certain que le conseil verrait d'un mauvais œil qu'un tel détail lui ait été caché.
- § Soit le conseil est au courant pour Vargas et que c'est lui qui l'a en charge. Bien évidemment, les dragons n'étant pas stupides, ils peuvent se douter que Vargas est Quetzalcóatl. Le seul problème, c'est que jamais, au grand jamais, il ne révélera (le Conseil) cette information. Le fait qu'un grand-père ne soit pas invincible pourrait donner des velléités de rébellion à de nombreux enfants.

Dans les deux cas, le conseil va rappeler les joueurs pour leur faire subir un interrogatoire plus poussé et cette fois-ci uniquement centré sur Vargas. Il y aura même un représentant des Plumes.

S'il est considéré comme disparu, les joueurs seront surtout interrogés sur la disparition de Vargas. Sont-ils bien sûr qu'il a disparu ? Ont-ils fouillé sa maison ? Quelles sont les personnes qu'il connaissait ? Etc. si les joueurs révèlent que Vargas n'est pas mort et qu'ils savent où il est, le conseil les remerciera grandement. Et les mettra au secret.

S'il est localisé et en possession du conseil, on les interrogera plutôt sur les personnes qui connaissait Vargas, sont-ils certains qu'il n'y avait pas d'autres dragons dans la région ? Vargas a-t-il fait preuve de capacités hors du commun ? Etc. Le Conseil les remerciera grandement des informations et les mettra au secret.

Essayez de faire en sorte que la prison, car s'en est bien une, soit extrêmement protégée (plutôt par des Rouges si Vermithrax est encore chef du Conseil, et des Asiatiques si Jichin est le nouveau chef). Il faut qu'il soit impossible aux joueurs de s'évader. Bien sûr, ils ont le droit de le tenter, mais faites en sorte qu'ils échouent.

Au bout d'une semaine de profond ennui, une nuit, on ouvre la porte de leur cellule. Et Vargas apparaît dans l'huis de la porte. Il est très content de retrouver les joueurs, et qu'ils soient en bonne santé. Vargas leurs dira qu'il vient les aider à s'évader. Si les joueurs font un peu leur mauvaise tête devant cette éventualité, tant pis, Vargas pourra leur montrer des papiers qui demandent que les joueurs soient mis au secret tant que le problème de Quetzalcóatl ne soit pas résolu. Et si jamais le problème ne semble pas solutionnable, qu'ils soient exécutés. Normalement, les joueurs devraient malgré tout accepter de partir avec Vargas. Celui-ci refusera de discuter plus avant. Si les joueurs lui disent qu'ils pensent qu'il est Quetzalcóatl, il dira juste qu'il est au courant, mais qu'il ne s'en souviens pas. Par contre, il serait peu être temps de partir et de discuter plus tard.

En sortant de la prison, les joueurs pourront constater que tout le monde dort. Si les joueurs demandent à Quetzalcóatl ce qui s'est passé, il dira qu'il n'en sait strictement rien et que ce n'est vraiment pas le moment de discuter.

Tout ce petit monde embarquera en Clio pour aller à la ville la plus proche. Là bas, ils pourront louer une chambre dans un hôtel et enfin discuter.

En gros voilà ce que pourra dire Vargas :

- § Oui, il a rencontré les grands dragons. Et il ne les porte pas du tout dans son cœur. Ils ont fait plein d'expériences sur lui, il l'ont frappé, fait boire des trucs absolu-

ment dégueulasses, casser des œuvres d'art devant lui (ça, à la rigueur, lui procurerait de drôles de sensations). D'après ce qu'il a compris, ils ont aussi lancé des sorts sur lui, mais sans aucun effet.

§ Non, il ne se souvient toujours de rien. Mais vu l'acharnement des grands idiots à lui poser des questions, il finit par se demander s'il n'y a pas un fond de vérité dans cette histoire.

§ Les persos sont les seules personnes en qui il a confiance et il aimerait bien qu'ils l'aident à résoudre son problème.

§ Et oui, il a un début de piste. Il se sent attiré dans une direction. Il ne sait absolument pas pourquoi, mais il a l'impression qu'une fois arrivé, il aura une réponse aux questions qu'il se pose.

§ Pour les gardes, c'est simple : à un moment, il y a eu plein de jolies lumières colorées qui sont sorties de ses mains, et le garde avec qui il était s'est endormi.

§ Oui, il savait où étaient les joueurs, ses persécuteurs en ont parlé et il les a entendus bien qu'il soit dans une autre pièce qu'eux.

Bien une fois la discussion finie, j'espère que les joueurs accepteront d'aider Vargas. Autrement, c'est désespéré.

Si les joueurs se connectent sur The Claw : s'ils utilisent le pseudo du dragon du groupe, ils seront tracés (si un joueur est balaise en informatique, il pourra s'en rendre compte, sinon il ne le fera pas). Sur les petites annonces, ils pourront voir qu'ils sont recherchés, il y a la description physique du groupe plus celle de Vargas. Il est demandé de signaler les endroits où ils ont été aperçus, mais on ne demande pas de les ramener. Il n'y a pas de raison, la personne qui cherche n'a pas laissé son nom, mais la prime est intéressante. De plus, il semblerait que deux personnes qui ont l'air humain semblent les chercher. La description qui leur est donnée correspond pour l'un d'entre eux à Vittti. Et si on en parle tellement, c'est qu'ils ne font pas dans la douceur. Nul ne sait qui ils sont, mais ils semblent faire preuve de capacités surhumaines.

Si un des joueurs est bon en orientation, qu'il se munit d'une carte et d'une boussole, il pourra tracer une ligne sur la carte de France, pour voir dans quelle direction Vargas est attiré : en fait si les personnages tracent une ligne droite,

ils verront que le seul truc intéressant sur le passage de la ligne c'est le Mont St Michel. Si les personnages ne tracent pas de ligne ou qu'ils ne rendent pas compte du passage par St Michel, c'est pas grave. Ils seront simplement obligés de faire le trajet en voiture pour suivre les impressions de Vargas. Si jamais ils s'amuse à trianguler, effectivement ils tomberont sur le Mt St Michel.

Si les joueurs décident de prendre le train ou l'avion, il faut savoir que les gares et aéroports sont surveillés.

Petites précisions si vous voulez leurs poser des problèmes lors du trajet ou en cas de rencontres :

Evidemment, tous les dragons et êtres magiques ne vont pas se précipiter sur les personnages. En fait, la rumeur va rapidement se répandre dans le milieu draconique que c'est le Conseil qui a lancé l'avis de recherche. Comme nombreux seront les dragons et êtres magiques qui n'ont pas envie de se mêler des histoires du Conseil, rares seront ceux qui voudront capturer le groupe. Et même, certains feront leur possible pour les aider. En plus, si les joueurs ont l'opportunité de parler avec des dragons et des êtres magiques, plusieurs tendances apparaîtront :

§ Les Ors, les Argentés, les Plûmes, les Bleus et les Serpents de Mer veulent absolument le groupe en entier, avec aucun blessé ou mort.

§ Les Blancs, les Hydres, les Asiatiques et les Noirs ne pleureront pas sur le sort de victimes éventuelles. Si le groupe venait à disparaître corps et biens, on se fera une raison.

§ Les Wyvernes, les Rouges et les Verts se foutent royalement des membres du gestalt, par contre, il faut absolument Vargas en bon état.

§ Les Féériques verraient d'un mauvais œil le décès d'un membre du gestalt, mais si Vargas devait disparaître, on s'en remettrait.

Normalement, le groupe devrait aller au Mont St Michel. Rien ne vous empêche de leur faire rencontrer quels méchants (pas trop méchants, ils doivent être ramenés vivants) sur la route.

Bien, une fois au Mont St Michel, ils devront visiter le Monastère. En tournant un peu, ils s'a-

percevront que Vargas est attiré par Notre Dame Sous Terre. Une fois dedans, Vargas leur signalera qu'il sent quelque chose sous une des dalles de Notre Dame Sous Terre. Ce qui fait que les joueurs devront attendre l'heure de fermeture du monastère, puis s'introduire discrètement dans Notre Dame Sous Terre. Il n'y a qu'une douzaine de moines dans le monastère quand il est fermé. Par contre, il y a beaucoup plus de monde en journée. Vargas. Pour être discret, il y a toujours la possibilité d'assommer les moines, mais si l'un d'entre eux s'échappe, il avertira les autorités et le Diocèse. Si jamais les personnages sont découverts se baladant dans le Monastère après les heures de fermeture, mais sans violence, les moines avertiront aussitôt le Diocèse, qui possède leur description fournie gracieusement par le Vatican. Le Diocèse demandera aux moines de faire leur possible pour retenir les personnages et de ne pas appeler les autorités, puis il avertira le Vatican. Ce qui fait, que les deux êtres divins, qui sont Vitti et Capriati, pourraient arriver dans les trois heures après que l'alerte soit donnée.

Bon, je ne vais pas faire un historique complet du Mont St Michel, mais je donne un petit plan. En gros, en 708 l'Archange St Michel apparut à l'Evêque d'Avranches, pour qu'il installe un sanctuaire sur le Mont Tombe (qui s'appelle maintenant St Michel). D'où l'installation d'une première crypte. En 966 douze moines fondèrent le premier monastère, qui constitue la double nef de Notre-Dame-Sous-Terre, par-dessus cette première crypte. Par-dessus ce monastère se construisit en 1023 la nef de l'abbatiale et deux cryptes, celle de St Martin et celle des Trente-Cierges. La suite ne fut que rajout et reconstruction. L'histoire du Mont St Michel étant extrêmement riche, je vous renvoie sur le Net pour de plus amples informations.

Niveau Supérieur

- 1 Le Cloître
- 2 Le Réfectoire
- 3 La Terrasse de l'Ouest
- 4 La Nef
- 5 Le Transept
- 6 Le Chœur
- 7 Le Chevet



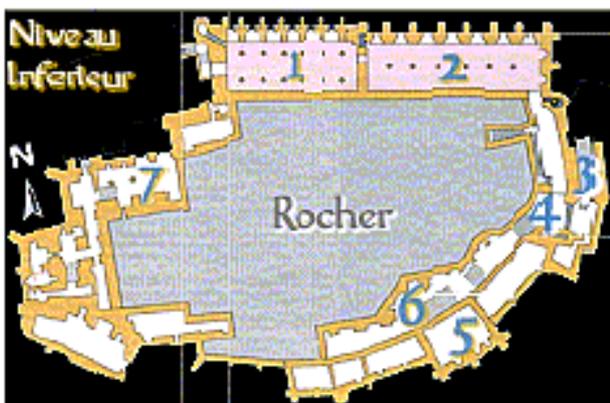
Niveau Intermédiaire



- 1 La Salle des Chevaliers ou Scriptorium
- 2 La Salle des Hôtes
- 3 Belle Chaise
- 4 Logis Abbatial
- 5 Le Grand Degré
- 6 La Chapelle St Martin
- 7 L'Ancien Ossuaire
- 8 La Chapelle St Etienne
- 9 Appartement de Robert Torigni
- 10 Notre Dame Sous Terre
- 11 Le Promenoir des moines
- 12 Notre Dame des Trente Cierges
- 13 La Crypte des Gros Piliers

Niveau Inférieur

- 1 Le Cellier
- 2 L'Aumônerie
- 3 Le Châtelet
- 4 La Salle des Gardes
- 5 Logis Abbatial
- 6 Le Grand Degré
- 7 Salle de l'Aquilon



Une fois dans Notre Dame Sous Terre, il faut soulever la dalle, ce qui n'est pas forcément facile, il vaut avoir quelques outils ou une Force de 4. Dessous les joueurs trouveront quelques vieilles marches qui les mèneront à une vieille porte en bois. C'est l'entrée de la première crypte du Mont St Michel, celle qui fut installée par l'Evêque d'Avranches. Une fois dedans, les joueurs se retrouveront dans une vieille salle taillée à même la pierre, dans laquelle se trouve un gisant. Un beau gisant d'ailleurs, sous la forme d'un chevalier, avec son épée sur le ventre. Si quelqu'un dans le groupe parle le vieux latin (pas celui qu'on appelle le latin de cuisine), les inscriptions donneront le nom du gisant : c'est tout simplement St Michel (au cas où, Vargas parle et lit couramment le Latin).

Dès que les personnages s'approchent du gisant, ils voient apparaître un corps brumeux sortant du gisant. C'est un homme habillé en cotte de mailles, avec une épée au côté. Il va faire une tentative assez pathétique pour faire peur aux personnages, du style : « Bouh, craignez ma colère. » Il parle en vieux français, alors les personnages risquent de ne rien comprendre. Bon, normalement, les personnages ne devraient pas être trop effrayés, mais si c'est le cas pour eux, ce n'est absolument pas celui de Vargas. Au bout de 3-4 minutes de tentatives infructueuses, le Fantôme (car c'est un vrai Fantôme, en Phase Légende) arrête ses tentatives pitoyables et s'adressent directement aux joueurs. Vargas parle le vieux français, mais rapidement ils passent au latin. Vargas dans tous les cas fait la traduction pour les joueurs s'ils ne parlent ni l'un ni l'autre. Finalement, le Fantôme demande aux joueurs ce qu'ils font ici. A vous de gérer la discussion entre le groupe de joueur et le fantôme. Mais attention, si vous ne voulez pas révéler trop de choses, considérez que le Fantôme parle beaucoup par ellipses et métaphores. De même, il ne parlera pas de son passé, sauf si on lui pose directement la question.

Le Fantôme : il s'appelle Olaf Frickson. C'est un ancien chevalier, qui combattit aux côtés de St Michel lors de l'exécution d'un dragon sur le Mont Tombe dans les années 700. En fait, ils étaient une dizaine lors de la tuerie du dragon, mais lui, il y est resté. Pour lui, St Michel ne porte pas ce nom, ou du moins ce n'était pas un saint, c'était qu'un simple chevalier, certes exceptionnel, et qui avait consacré sa vie à l'é-

limination des créatures de Satan. Cela faisait plusieurs années qu'ils traînaient ensemble, quand ils sont tombés sur le dragon. Une grosse bête d'une quinzaine de mètres de long, avec de jolies ailes de chauve-souris. Malgré leur nombre, ils n'en seraient certainement pas venus à bout, ou du moins celui-ci voyant qu'il perdait, aurait du s'enfuir à tir d'ailes. Mais il ne semblait pas en pleine forme et devait être affaibli pour une raison ou une autre. Olaf s'est fait tuer par un coup de griffe.

Ensuite, il s'est réveillé dans une crypte, sous la forme d'un fantôme. Depuis, il erre dans la baie du Mont St Michel, mais il ne peut pas partir trop loin. Il ne sait pas pourquoi, mais il semble qu'il soit bloqué ici. Chose qu'il regrette, car il aimerait bien monter au Paradis, retrouver ses anciens compagnons d'armes. De temps en temps, au début de son fantômi-ciat, il s'amusait à faire peur aux gens, puis finalement il s'en est lassé. Donc, maintenant, il attend, sans faire peur aux gens.

Si le nom de St Michel est sur la tombe, c'est qu'il semblerait que l'Evêque d'Avranches n'ait rien compris quand Michel lui avait demandé de faire une crypte en l'honneur de son vieux compagnon d'armes. L'Evêque a cru avoir à faire à une apparition et qu'elle lui demandait de faire une tombe pour St Michel. C'est en fait, un bête qui pro quo.

Si les joueurs révèlent leur nature, Olaf tirera carrément la gueule, après tout c'était un chasseur de créature, mais il acceptera de répondre à leurs questions s'ils lui rendent un service. Il y a dans le gisant un truc qui l'empêche de rejoindre son dieu. Si les joueurs acceptent de l'enlever, il acceptera de répondre à quelques questions.

Si les joueurs ne révèlent pas leur nature, mais qu'ils parlent du problème d'amnésie de Vargas, Olaf leur dira qu'il sait que les Fées ont la capacité de faire perdre la mémoire, alors peut être qu'elles connaissent le moyen d'inverser le processus. De plus, il sait qu'une de ses sata-nées bestioles tourne autour du Mont-Tombelle (Tombelaine).

Si les joueurs ouvrent le gisant, ils trouveront dedans un corps tout sec emmailloté dans une sorte de grand suaire en cuir recouvert de petites écailles. C'est un suaire fait avec la peau du ventre du dragon. Le cuir est sec, mais il est bien conservé (à vous de voir la forme, la taille

et la couleur). Dès que Vargas touchera la chose, il dira que c'est ça qui l'attire, et non, il ne sait pas pourquoi. Dès que le suaire est enlevé du corps, le Fantôme leur dira merci et partira dans la psychosphère, disparaissant à tout jamais. Si les joueurs conservent le corps emmailloté dans le suaire, le fantôme les suivra et fera tout son possible pour que joueurs finissent par le démailloter.

Autant dire tout de suite, que c'est à cause du suaire que le fantôme existe. Etre emmailloté dans un truc comme ça, ça crée des phénomènes étranges, en plus, Olaf devait quand même avoir des gènes de fantôme dont il n'était pas au courant.

Ensuite, si les joueurs en partant de la crypte ne camouflent pas leur passage, notamment en remplaçant la dalle de Notre Dame Sous Terre, les moines avertiront le Diocèse d'un passage impromptu. Ce qui fait que Vitti et Capriati risquent d'arriver quelques heures après.

Petite information : un récolteur de mana peut récolter de la mana. La grande différence avec les Gardiens, c'est une différence génétique. C'est la raison pour laquelle les grands dragons ont tant de mal à collecter la mana. La peau du dragon mort attire encore la mana, faiblement, mais elle agit encore, et Vargas, boosté comme il est par la mana, sent cette attraction. (il sentirait aussi Wenceslas s'il était plus proche de lui)

Tombelaine : c'est un gros rocher situé à proximité du Mont St Michel. Comme il est en plein milieu du sable, il n'est accessible qu'à pied et en dehors des heures de marée. Attention, le coin est réputé pour ses sables mouvants et normalement, il n'est possible d'y aller qu'au cours d'un circuit touristique. Donc aux joueurs de se débrouiller pour y accéder.



Sur le rocher, il y a de la verdure, quelques vieilles ruines et beaucoup d'oiseaux.

Bien sur, la fée ne se montrera pas. Mais elle s'amusera à leur lancer des blagues et des petits cailloux. Les joueurs devront se renseigner sur le moyen de voir une fée.

La Fée

Si jamais un de vos joueurs est exceptionnellement doué pour la chasse voici en gros les compétences de la fée : experte dans tous les domaines de la discrétion, du camouflage et de la dissimulation. Elle est au maximum de ses caractéristiques dans toutes celles qui peuvent servir à se cacher. Selon sa phase, elle aura en plus une invisibilité.

Voici quelques indications qui permettent de rentrer en contact avec une fée :

- La chercher en regardant au travers d'une pierre percée
- La chercher en clignant rapidement des yeux
- Mettre quatre grains de blé sur les quatre pétales d'un trèfle à quatre feuilles
- Faire un onguent : piler une poignée de trèfles à quatre feuilles, ajouter de l'huile de lampe gélifiée, laisser infuser 15 minutes, filtrer la mixture et laisser décanter. Etaler l'onguent obtenu sur les paupières. L'onguent sera actif une heure.
- En partant du principe que la fée s'appelle Hélène, prendre une plaque de verre de 7,5 cm de côté, l'immerger dans le sang d'une poule blanche pendant 3 semaines, lavez-la avec de l'eau bénite puis passez-la à la fumée. Ensuite taillez trois bâtonnets dans du buis âgé d'un an, écorcez scrupuleusement les baguettes obtenues et gravez dessus le nom de la fée (soit Hélène), puis enterrez les bâtonnets dans la terre où vous pensez trouver la fée et cela un mercredi, puis le vendredi suivant appelez la fée à la huitième, à la troisième et à la dixième heure de l'horloge. Normalement, la fée apparaîtra au troisième appel pour venir chercher la plaque de verre.

Bon, une fois ceci fait, quelle que soit la méthode, une fée finira par apparaître, solution au choix :

1. la fée apparaît et elle est une

créature légendaire, sous sa forme légendaire.

2. la fée apparaît et elle est une créature légendaire sous forme humaine.
3. la fée apparaît et elle est encore humaine, elle vient tout bonnement à pieds.

Dans tous les cas, elle a été attirée par les sigmagrées des joueurs. Oui, elle s'appelle Hélène. Un peu comique, mais très sympathique. Oui, elle connaît le moyen de rendre amnésique, et non elle ne sait pas comment inverser le sort. Dans le principe, elle pense qu'un druide serait tout à fait capable d'inverser le sort, le problème c'est que les druides ça fait très longtemps qu'elle n'en a vu un.

Si c'est une créature légendaire, elle dira qu'elle en a connu un très puissant, il y a très longtemps, mais qu'il est enterré dans une forêt sacrée pas très loin. Elle ne donnera pas de date (vous savez la notion de temps chez les fées...). Mais si on lui demande, elle donnera le nom du druide : Taliesin. Et sa tombe est dans la forêt de Brocéliande. Ça, pour la localisation, ne le dite pas forcément, laissez les joueurs tenter de le découvrir.

Si c'est une humaine, elle dira à peu près la même chose, sauf qu'elle ne l'a pas connu.

Et qu'en fait, la seule solution pour contacter un druide c'est de passer par un feu-follet.

Taliesin : c'est tout bonnement le nom gallois de Merlin.

Si les joueurs connaissent eux-même une pixie, elle leur dira qu'elle n'est pas encore au niveau pour travailler sur la mémoire, il faudrait que les joueurs contactent une fée plus ancienne.

Attention (optionnel) : les joueurs risquent de passer plusieurs jours à la Baie St Michel, et le groupe sera particulièrement repérable quand il se baladera sur les sables. C'est là, qu'il sera repéré par une Wyverne. Elle n'interviendra pas directement, mais utilisera tous les moyens possibles pour les suivre discrètement en attendant d'avoir un renfort familial. (micro, mouchards, etc.).

Bon, normalement les joueurs vont se mettre en quête d'un feu-follet. Qu'ils en connaissent déjà un, qu'ils passent par des féériques, qu'ils enquêtent dans des milieux spécialisés (à vous d'improviser en fonction de la méthode de recherche des joueurs), on finira par leur indiquer que leur meilleure chance de chopper un feu follet un peu puissant, c'est d'aller à Paris, au cimetière du Père Lachaise, de nuit.

Une fois au cimetière, en se baladant de nuit, les joueurs finiront par rencontrer un homme qui se présente à eux sous le nom de Jacques Martin. Il sait qui sont les joueurs, et il est un feu follet. Si jamais les joueurs ont enquêté pour trouver un feu-follet, il sait que les joueurs en cherchent un, sinon, il les connaît par l'avis de recherche. Et curieux comme sont les feux-follets, il vient aux nouvelles. Si les joueurs racontent leur histoire, il sera tout prêt à les aider. Par contre pour invoquer une personne, il faut avoir son nom et si possible l'endroit de sa tombe, ainsi que la façon dont il est mort et une partie de son histoire. Mais que lui, n'est pas d'une puissance suffisante pour contacter un truc si ancien, donc se sera un autre feu-follet qui viendra avec eux, il s'appelle John Smith.

Si les joueurs ont déjà les renseignements (c'est à dire, qu'ils se sont rendu compte que le druide recherché c'est Merlin et qu'ils connaissent un peu son histoire), ils pourront aller directement à la forêt de Brocéliande, sinon le feu-follet leur dira qu'il faut retourner voir la pixie pour avoir les info (et donc recommencer le rituel pour la faire venir, ce qui devient très repérable).

Une fois dans la forêt de Brocéliande, avec le nom du druide, John commence son rituel pour contacter l'esprit du mort.

Et ça marche !! John commence à prendre les attitudes de l'esprit (à vous de voir quel est le comportement de Taliesin/Merlin) et s'exprimera d'abord en ancien anglais, puis en latin (puis si vous le souhaitez en français moderne).

Merlin

Autant le dire tout de suite, je ne vais pas vous faire un historique de Merlin. Il y a beaucoup trop de choses à raconter. Et en plus, sur Internet, on trouve tout ce que l'on veut.

A vous de voir ce que racontera Taliesin sur

son histoire, mais il sait que les dragons existent, il en a déjà rencontré (à priori, au moins le brun et le blanc, probablement le féérique, pour les autres à vous de voir). Il n'a rien contre, mais rien pour non plus. Il acceptera d'aider les joueurs à résoudre leur problème. Quand les joueurs parleront de l'Amazonie et de ce qu'il y ont vu, Taliesin, dira que cela ressemble à un rituel pour former un Focus de Mana (pas forcément dans ces termes, mais c'est le sens général), mais que c'est dangereux à faire quand on n'a pas le rituel exact et sa signification. Le fait de perdre sa mémoire est une des répercussions possibles, la folie en est une autre. Et comme tout bon druide qui se respecte, il pourra dire que la terre est une entité pensante et que les dragons sont potentiellement des parasites.

Il donne trois solutions pour guérir Vargas :

1. Trouver un druide puissant qui connaît le rituel pour rendre la mémoire. Il pourra en faire la description aux joueurs, mais normalement il faut le pouvoir inné Magie (voir les êtres divins, ou les druides). Lui aurait été capable de faire le rituel, mais le corps qu'il utilise présentement ne possède pas le Don. (Si vous le souhaitez, Quetzalcóatl pourrait l'avoir, c'est à vous de voir). Pour le rituel, je vous laisse le soin de l'inventer (voir les druides quant à l'utilisation des rituels). Wenceslas est capable de faire le rituel, mais il n'aidera jamais Vargas à retrouver la mémoire (en plus il faut le retrouver). Malheureusement, Wenceslas est le seul druide actuellement suffisamment puissant et ayant la formule pour faire le rituel. Si les joueurs ont encore les deux livres de Ramboldi, le rituel est dedans, il ne suffirait plus qu'à trouver un druide puissant, mais n'ayant pas les rituels exacts, contre la formule il est à peu près certain qu'il accepterait. Surtout que les druides ne sont en général pas encore au courant de la présence des dragons et il faudra le convaincre que les druides ont effectivement un pouvoir (grâce à la toute nouvelle élévation du taux de Mana). Si un druide humain fait le rituel, il sera tout étonné de voir qu'il fonctionne. Je vous laisse le soin de faire l'aventure.
2. Trouver un alchimiste capable de faire la Panacée (qui est une version liquide de

la Pierre Philosophale, sensée guérir toute maladie). Le problème, c'est que les alchimistes capables de faire la Panacée sont rares, et ceux qui sont prêts à aider les dragons sont encore plus rares. (En soit, j'en vois deux ou trois, là comme ça, les membres de la famille Dodge (voir la Vérité est ici), Anton Sykes (voir les deux romans déjà parus sur Scales) et peut être Pendergast (là c'est vous qui décidez). Wenceslas est capable de la produire, mais il n'aidera jamais Vargas à retrouver la mémoire (en plus il faut le retrouver). Si vos joueurs en connaissent déjà un et qu'ils sont en bons termes avec lui, c'est faisable. Je vous laisse le soin de faire l'aventure.

3. Trouver le Chaudron de Dagda, faire une mixture dedans, puis que le dragon boive la mixture. Taliesin donnera les ingrédients nécessaires pour faire la mixture. Et par chance, il peut indiquer où se trouve le Chaudron et en donner une description : c'est une sorte de grand plat creux en argile. La mixture se fait à base de plantes (je vous laisse le soin de la formule, si vous voulez la rendre compliquée ou pas). Taliesin a caché le chaudron au sommet de Tor Glastonbury en Angleterre, prêt du pays de Galles. Tor Glastonbury est une colline, avec une tour à son sommet : la Tour St Michel. La tour date du XIIème, et Taliesin ne sait pas qu'elle existe.

Petit Intermède (optionnel) : Pendant la discussion avec Taliesin, vous pouvez faire intervenir les Wyvernes. Elles sont nombreuses et sous forme draconique. Le chiffre importe peu. Soit vous entamez un combat avec les joueurs, soit vous faites directement intervenir Taliesin. Quoiqu'il en soit, à un moment, Taliesin dira une longue phrase incompréhensible en celtique ancien, puis il dira : « Calmez-vous, laissez-les tranquilles et partez maintenant. » Les Wyvernes s'exécuteront immédiatement, et elles se calmeront et partiront tout de suite. Pour la phrase, elle prend un tour à être dite, je vous laisse le choix des termes, mais il faut que se soit très compliqué et quasiment impossible à vos joueurs de le retenir. Au mieux, en donnant certains mots à un linguiste expert, il pourra dire que c'est de l'ancien celtique. (pour savoir ce qui s'est passé, voir sur le Site Gwellarion et la petite histoire qui l'accompagne)



le point en bleu, vers le centre de l'image, c'est Glastonbury

Les joueurs devront aller en Angleterre à Glastonbury. Le problème, c'est que Tor Glastonbury est un site archéologique protégé. Pour faire des fouilles au sommet, c'est quasiment impossible, la police interviendrait rapidement car elle surveille des taggers éventuels et empêche la dégradation du site.

Par chance, de nombreuses fouilles officielles ont déjà eu lieu aux pieds de la Tour St Michel. De nombreuses poteries ont été retrouvées. La légende du roi Arthur est omniprésente dans la ville de Glastonbury. En effet, c'est un des endroits les plus couramment utilisés pour situer Avalon ou le tombeau du roi Arthur.

Ne reste plus qu'aux joueurs à voler le plat. C'est très facile, le musée n'est quasiment pas gardé et le système d'alarme inefficace. Le musée ne contient que des objets sans grande valeur, du moins autre qu'historique. Donc le système de sécurité est déficient. (Si vous souhaitez rendre la tâche plus dure aux joueurs, libre à vous).

Il ne reste plus qu'à faire la potion, faire chauffer dans le plat et faire boire Vargas. Et là, ho joie ! Quetzalcóatl retrouvera la mémoire. (Si vous voulez rendre cela moins simple, changez la fin)



Il remerciera les joueurs, mais voudra garder pour lui les pièces trouvées lors de la campagne (le plat, le cuir, les livres s'ils sont en possession des joueurs). Comme remerciements, il donnera des réceptacles (à vous de voir la puissance, qui peut être élevée), il peut enseigner des sorts au dragon (notamment Griffes et Liens ou Osiose) à vous de voir lesquels. De plus, il interviendra auprès du Conseil pour qu'on foute la paix aux joueurs et il sera redevable d'un service aux joueurs (un gros service).

Dans le musée de la ville, il y a des objets trouvés au sommet de Tor Glastonbury. Si les joueurs vont faire un tour au musée, ils verront un plat creux en argile exposé parmi les choses trouvées au sommet de la colline. Et comme par hasard, ce plat correspond tout à fait à la description de Taliesin.