

---

# **HISTOIRE(S)**

Un recueil de scénarios pour Scales

---

Divers auteurs de la Siroz Dream Team

---

# Table des matières

<b>A-1 Claymore</b>	<b>3</b>
<b>A-2 Snipe</b>	<b>11</b>
<b>A-3 Wake Up!</b>	<b>22</b>
<b>A-4 Punch</b>	<b>37</b>
<b>B-0 Scramble</b>	<b>47</b>
<b>B-1 Maverick</b>	<b>57</b>
<b>B-5 Rigor Mortis</b>	<b>71</b>
<b>C-0 Midgard</b>	<b>78</b>
<b>C-1 Sila</b>	<b>86</b>
<b>C-2 Hunting</b>	<b>96</b>

# A-1 Claymore

Claymore : Grande épée à deux mains utilisée par les joueurs d'épée écossais jusqu'au XVIe siècle. Mine à effet dirigé utilisée au Viêt-nam par les troupes américaines.

## L'histoire jusqu'à présent

Si on devait faire une liste des voyages que l'on souhaite entreprendre seul, c'est bien une visite auprès du vieux Gwellarion qui arrive en première place. Déjà que la rencontre n'est jamais agréable sauf pour certains maniaques aux dents longues, la présence de son gestalt est toujours un point négatif que la Wyvern ne manque jamais de faire remarquer.

Or, en ce beau matin d'été, le dragon du groupe reçoit un message apporté par un bien curieux messager. Il doit se rendre au plus vite en Irlande afin d'y rencontrer Gwellarion. Et le dragon devra prendre bien soin de faire venir la totalité de son gestalt pour l'occasion. Voilà une requête bien étrange que le joueur devrait cependant n'avoir pas trop de mal à satisfaire.

Mais l'affaire qui nous importe est bien plus compliquée que cela. C'est bien la Wyvern elle-même qui a fait quérir les joueurs par un de ses plus fidèles serviteurs (mais en tout cas pas le plus discret).

Tout commence alors que Gwellarion reçoit, quelques semaines auparavant, la visite d'un bien curieux dragon. Il se présente comme étant un dragon rouge et demande à recevoir des cours de la part de la Wyvern. Gwellarion trouve cette demande relativement étrange, mais prodigue néanmoins son enseignement avec la plus grande rigueur. L'élève est très bon et il progresse très vite. Son allure élégante et précieuse disparaît rapidement et laisse la place à une véritable bête de combat. Le jour où Gwellarion montre sa vraie forme à son hôte et demande à ce dernier d'en faire de même, il se transforme alors et apparaît sous la forme d'un grand dragon de couleur rouge. Mais il semble que ce ne soit pas un "rouge normal". Il est plus trapu et d'une taille relativement imposante pour un être qui se dit être un en-

fant. L'invité agresse volontairement Gwellarion en lui disant que tout ce qu'il a appris avec lui ne sert à rien et se jette sur lui. Le combat qui s'engage est terrible et les cris des deux monstres résonnent dans les collines environnantes. Le dragon "rouge" est bien plus fort que Gwellarion et prend rapidement le dessus. Après plusieurs heures (!) de combat, la Wyvern sent que la mort est proche et offre son cou à son adversaire. Ce dernier semble connaître cette coutume ancestrale et accepte de gracier sa victime. Il part en prenant son envol du haut de la falaise qui surplombe la mer et disparaît rapidement à la vue de la Wyvern gravement blessée.

Gwellarion est fou de rage et téléphone à tous ses informateurs. Aucun ne connaît le dragon en question et les rumeurs les plus folles commencent à circuler. Gupta serait en fait le dragon incriminé et aurait pris la forme d'un dragon rouge pour venir tuer Gwellarion. Gupta est outré par une telle accusation et dépêche sur place un de ses meilleurs éléments. L'arrivée de l'agent en question provoque un énorme tollé dans l'entourage de la Wyvern.

En fait d'agent, c'est une sorte de mystique, mi-voyant mi-alchimiste, dragon qui plus est, et dont les prédictions vaseuses laissent tout le monde perplexe. Le dragon agresseur serait une créature venue du fond des âges et dont la vengeance couvait depuis des centaines de milliers d'années.

La grande Wyvern considéra l'agent de Gupta comme un doux dingue dont les élucubrations n'avaient aucun sens. Pour prouver sa puissance, l'agent se livra alors à plusieurs divinations qui obligèrent Gwellarion à prendre en considération ces dires, aussi étranges soient-ils. Lorsque l'agent vit dans un demi-rêve le gestalt des joueurs, la Wyvern prit rapidement des renseignements et envoya un de ses plus fidèles serviteurs

les chercher, sans leur faire aucun mal avait-il précisé avant que la bête ne soit lâchée.

## L'histoire en réalité

Lorsque les dragons se séparèrent et qu'ils furent partagés en deux groupes, les mâles d'un côté et les femelles de l'autre, chaque équipe reçut une mission différente. Les mâles durent défendre leur mère et les femelles durent ramasser la mana. Il advint ce que l'on sait à la mère et aux treize jeunes mâles. L'histoire des femelles reste plus floue. On murmure qu'elles devinrent de moins en moins nombreuses au fil des siècles et qu'il n'en resta bientôt plus aucune pour terminer le travail, les humains, plus nombreux et plus aptes à s'adapter ayant trouvé nombre de moyens pour se débarrasser de ces créatures bien encombrantes. Mais comme vous pouvez vous en douter les femelles n'ont pas toutes disparu. Des générations de croisements ont permis à nombre de créatures d'apparaître (surtout en Afrique ou dans les plus profondes fosses océaniques). D'autre part, certains êtres magiques ne sont autres que les descendants des dragons dégénérés et forcés de se cacher parmi les humains pour survivre. Mais aucune de ces pâles copies n'arrive à atteindre la puissance des grands dragons, ne serait-ce que celle du plus pacifique ou du plus idiot d'entre eux.

Mais, et c'est bien ce "mais" qui nous importe aujourd'hui, il reste au moins une femelle qui a plus ou moins correctement passé le cours des siècles sans perdre de sa puissance. Blessée par un héros écossais lors d'une terrible bataille, le terrible dragon Fernak ne dut sa survie qu'à une chute dans le marais où elle avait trouvé refuge. Ensevelie sous plusieurs mètres de boue, elle resta ainsi durant des centaines d'années et put ainsi guérir toutes ses blessures sans être inquiétée. C'est le retour du Dragon Céleste et le bouleversement de la mana lors de son arrivée dans l'atmosphère terrestre qui la réveilla. Elle vécut au début sans trop de problèmes, puis, confrontée aux recherches de plus en plus fréquentes de la police, finit par prendre forme humaine afin de passer inaperçue. Elle se lia d'amitié avec un groupe de punk-rock dirigé par un dragon féérique rebelle. Ce dernier lui apprit tout ce qui s'était passé depuis le moment où elle était tombée en catatonie à cause de sa blessure et ils décidèrent tous deux de montrer

aux grands dragons qu'une femelle était de retour et qu'elle n'était pas contente.

Aidée du dragon rebelle, elle décida de commencer par foutre une roustie monumentale au plus fort d'entre eux, Gwellarion (en plus, c'était celui qui logeait le plus près de son marais écossais). Il faut noter que Fernak est une sorte de version femelle de Vermithrax (au moins dans l'apparence), mais elle est plus grosse et plus massive que ce dernier. Son caractère est très différent de celui de son frère rouge, surtout parce que ces centaines d'années passées dans les marais n'ont pas arrangé son esprit déjà bien embrumé par la mission qui lui avait été confiée.

## Introduction pour les.joueurs

Les joueurs se reposent de leurs dernières aventures avec la ferme intention de passer quelques vacances sympathiques à flemmarder devant la télé ou dans leur jardin, lorsqu'un curieux visiteur frappe à leur porte (la porte en question sera celle du dragon du groupe). Précisons que ce scénario est jouable quelle que soit la nature de ce dragon, le gestalt du groupe étant bien malgré lui mêlé à cette histoire.

Le visiteur en question se présente comme le porteur d'un message venant d'un grand-père, mais son look peut inciter les joueurs à plus de méfiance. Il fera tout pour obliger les joueurs à se rendre dans l'antre de Gwellarion et ce en prenant bien soin que tout le gestalt soit présent. Il ne leur donnera aucune indication sur les motifs de ce voyage, pour la simple et bonne raison qu'il ne sait pas ce que la Wyvern leur veut. Il ne sait que ce qu'elle lui a dit : "Ramenez-moi X (nom du joueur dragon) et tous les membres de son gestalt". Prenez bien soin de ne blesser personne durant le transport. Pour bien faire, le maître de jeu devra rendre la présence de Chris, le messenger, totalement détestable et devra faire craquer les joueurs à force d'exactions commises par l'individu en question sur les voisins, animaux familiers ou objets divers. Néanmoins, faites tout pour que Chris ne risque pas d'être attaqué par les joueurs (cela risquerait de déclencher un combat qui ne tournerait sûrement pas à leur avantage).

Un des membres du gestalt devra être convoqué, plusieurs jours avant l'arrivée du messenger, par son patron qui lui indiquera que son entreprise fonde une nouvelle branche en Écosse, à Nairn,

et qu'il est pressenti pour aller préparer les choses sur place. Le maître de jeu devra faire passer cette nouvelle comme une petite péripétie de la vie afin que le joueur ne se doute de rien (le nom de la ville peut être prononcée rapidement, sans que le joueur puisse le noter avec précision). Cet événement est seulement destiné à ce que la suite de l'aventure se passe le mieux du monde.

## Le voyage

Il se passera sans aucun problèmes vu que Gwellarion a tout prévu pour que tout se passe le mieux du monde. L'avion privé qui les transporte est particulièrement luxueux et les stewards et hôtesse sont tout à leur disposition. Il est évident que la Wyvern ne souhaite pas s'attirer leur haine et qu'il y a de grandes chances pour qu'elle ait quelque chose à leur demander. Selon le type de dragon du groupe et sa mentalité, cela peut aussi bien être étonnant, idiot, curieux ou simplement tout à fait normal.

## L'antre de la Wyvern

L'arrivée dans les collines de Carrantoohill se fera via l'aéroport de Cork et par la ville de Killarney. Après la superbe traversée de tout l'ouest de l'Irlande en camping-car panoramique, les derniers kilomètres devront être parcourus à pied. Il est environ 19 heures et le jour est encore levé (je vous rappelle que notre aventure se passe en été). Les collines sont verdoyantes malgré la chaleur fort agréable. Après une demi-heure de marche, le décor changera tout d'un coup. Les insectes bruyants se tairont et le paysage deviendra légèrement plus aride, pour finir par être complètement lunaire. Les rochers gris et rouges composent en effet la majorité du décor qui entoure l'antre de la Wyvern. La mer est proche et la marée montante frappe la falaise de ses vagues déferlantes. Le vent venant de la mer porte un bruit assourdissant et un goût de sel très exotique.

L'entrée de la caverne de la Wyvern est partiellement cachée par un petit bosquet d'arbres desséchés. Une fois à l'intérieur, les joueurs seront assaillis par une odeur particulièrement forte mais pas vraiment désagréable. Ce sont une fumée issue de gros braseros que les disciples de la Wyvern couvrent de plantes et c'est ces végétaux qui créent cette fumée épaisse et odorante. Assises en tailleur ou sur de petits tabourets de bois se

tiennent 4 personnes. Les torches qui tapissent les murs donnent une teinte rougeâtre à l'ensemble. Si ce n'était la présence d'un poste de radio et de quelques objets technologiques, on pourrait croire à un voyage temporel.

Chris ne perd pas de temps et se déshabille pour revêtir ensuite une simple tunique de cuir recouverte de symboles mystiques. Ce qui semble être la Wyvern (un grand homme âgé à la barbe touffue et aux muscles saillants) se dresse devant les joueurs et les prie de s'asseoir là où il y a de la place. Les quelques places prises le sont par des disciples de la Wyvern, ainsi que par Synk qui semble être un peu étranger à tout cela puisqu'il porte tunique et turban comme un bon citoyen indien. Les 2 autres personnes devront être décrites par le maître de jeu (il est par exemple possible que les joueurs rencontrent ici un dragon violent auquel ils ont déjà été confrontés). Quoiqu'il en soit, et quels que soient les démêlés qui ont déjà eu lieu entre eux et les joueurs, les deux disciples resteront muets durant tout le séjour, ne répondant qu'à des ordres brefs de la part de Gwellarion). La grande Wyvern s'adressera à eux de cette façon : "Je vous ai fait quérir par mon fidèle fils simplement parce que j'ai besoin de l'un d'entre vous. Je sais que vous faites partie d'un même groupe et c'est pour cela que je n'ai pas voulu vous séparer. Même si je n'ai aucune raison d'apprécier votre présence ici, Synk (il montre l'homme au turban d'un geste large) qui a la capacité de lire dans l'avenir et dans le passé m'assure que vous pouvez m'aider. Et c'est avec lui que je vais vous laisser discuter, n'ayant pas les moyens de vous aider plus que cela. De plus, ces blessures (il montre de larges entailles sur le cou et sur le corps) me font terriblement souffrir et je dois me retirer pour me reposer."

Un joueur observateur pourra remarquer que la Wyvern a les traits particulièrement tirés et que les blessures qu'elle porte ont dû lui être infligées par des coups portés par un dragon alors qu'il se trouvait sous forme draconique (vu la réputation de Gwellarion, on peut supposer que son adversaire est passé de vie à trépas).

Synk se mettra alors à parler, à la fois de façon fort obséquieuse, puis de façon très étrange, son accent se mariant difficilement avec l'anglais hésitant qu'il utilise avec peine. Il parle en ces mots : "Gwellarion, que vous venez de voir, a été sauvagement agressé par un dragon terriblement puissant qui a d'ailleurs réussi à prendre la fuite. Cet être draconique n'est pas un des treize grands dra-

gons, mais en possède la force physique et les talents de combat au corps à corps. On murmure que ce doit être une forme de vie pervertie issue des accouplements entre les récupérateurs de mana et les êtres vivants terrestres. Mes pouvoirs magiques m'ont permis d'obtenir des informations qui tendent à prouver que l'un d'entre vous est un élément important de l'affaire qui nous intéresse (il montre alors du doigt un des membres du gestalt, celui-là même qui a été convoqué par son patron au début du scénario). Le reste est très confus, seuls quelques mots sont apparus dans mon esprit. Ces mots sont les suivants : Marais, Claymore et Nairn. Vous connaissez sans doute la signification de "Claymore". Nairn est le nom d'une ville d'Ecosse située au nord-est de l'Angleterre. Vous devez trouver cette forme draconique et la tuer, car tel est votre destin (il regarde alors fixement l'être magique concerné)".

En toute logique, l'être magique du groupe choisi par Synk connaît déjà cette ville. Tout laisse donc à penser que le destin du personnage se trouve bel et bien dans le petit port de pêche de Nairn. Il ne lui reste plus qu'à s'y rendre pour être confronté à son propre futur.

Si les joueurs sont difficiles à décider, Synk ajoutera que Gwellarion leur sera certainement éternellement reconnaissant, ce qui devrait leur suffire à prendre leurs affaires. Direction l'Ecosse et le petit port de Nairn. Précisons que Synk met à leur disposition une série de billets d'avion allant de Cork à Inverness via Londres. Une voiture a été louée pour eux et les attend au parking de l'aéroport. Synk leur en remet les clés. Il ne reste plus qu'à trouver ce dragon et accomplir leur destin. Cela passe obligatoirement par la mort de ce monstre dont les joueurs n'ont d'ailleurs aucune description de l'apparence humaine.

## Nairn

Son port de pêche et ses chômeurs

Les joueurs trouveront sans aucun doute qu'Inverness est une ville paumée au milieu de nulle part. C'est dire s'ils trouveront que Nairn est l'endroit le plus pitoyable de la Terre. Les décors sont très beaux, mais l'ambiance de la ville est plutôt sinistre. La campagne de pêche bat son plein et les quelques hommes qui travaillent sont absents. Restent tous ceux qui sont au chômage et qui rôdent de pub en pub pour passer le temps en attendant un hypothétique travail. Il

n'est d'ailleurs pas étonnant que la société qui embauche l'être magique convoqué en début de scénario recherche ici de la main-d'œuvre bon marché.

Mais pour l'affaire qui nous intéresse, l'attitude légèrement xénophobe des habitants va rendre leur enquête difficile. Ils seront par contre aidés par les rêves prémonitoires qui iront en s'accroissant tout au cours du scénario. Le "rêveur" en question sera, bien entendu, l'être magique choisi par Synk (ou plutôt, dirons-nous, "choisi" par le destin).

Les endroits où les joueurs pourront trouver les indices leur permettant de continuer sont décrits ci-après. Pour tout ce qui concerne la ville elle-même, prenez soin de décrire une ville d'environ 10.000 habitants, à mi-chemin entre une ville industrialisée du nord de l'Angleterre et un port de pêche breton (faute de mieux). Résumons donc les emplacements où il va se passer quelque chose :

Les marais : Ils pourront trouver la tanière du dragon, où il a passé les quelques dernières centaines d'années.

Le château : Ils pourront y trouver le pommeau de l'épée et le descendant du tueur de dragon.

La boîte de nuit "The Pit" : Ils pourront y trouver Mike Shrimp qui les mènera à son tour à Fernak.

L'usine de caoutchouc : Ils pourront y trouver Fernak.

## Les marais

Les joueurs devraient se rendre assez rapidement dans les marais qui couvrent tout le nord de la ville. Les rêves de l'être magique et les quelques rapports de police qui indiquent que deux chasseurs ont été portés disparus devraient leur suffire pour qu'ils déclenchent une petite battue-promenade afin de savoir s'ils ne pourraient pas y trouver un indice.

Le marais est relativement étendu, mais le manque d'arbres et de reliefs devrait permettre aux joueurs de trouver la nappe de boue qui abritait le grand dragon il y a quelques semaines encore. L'endroit semble avoir été passé au bulldozer, mais il n'y a bien entendu aucune trace de chenilles. L'endroit ne recèle aucun indice un tant soit peu utilisable, même s'il permet aux joueurs de savoir qu'ils sont bien sur la bonne piste et que le dragon, même s'il n'est plus ici, l'a été. Rester

en planque ne donnera rien, le dragon ne revenant pas à cet endroit durant toute la durée du scénario.

## Le château

C'est là que les joueurs pourront trouver tous les indices qui leur permettront de savoir ce qu'ils doivent faire dans cette bonne vieille ville. Le château lui-même est assez récent et date du *XVe* siècle environ. On peut y trouver un musée contenant quelques objets intéressants ainsi que le descendant du seigneur local qui semble être plus branché par la mode techno du moment que par les richesses contenues dans son musée.

Le premier objet digne d'intérêt est le pommeau de l'épée qui a tué (!) Fernak, un dragon qui rôdait dans les marais au nord de la ville au tout début du *XVe* siècle. Le texte précise que la lame n'a jamais été retrouvée puisqu'elle est restée plantée dans le corps du dragon au moment où il a sombré au beau milieu du marais. L'être magique du groupe sera irrésistiblement attiré par le pommeau et ceci même s'il est dans une autre partie du musée.

Le deuxième objet n'est autre qu'un grand livre qui contient toutes les légendes ayant trait à la ville. On y trouve l'histoire de Clint Asburry qui devint seigneur de Nairn après avoir tué le monstre des marais. Le dernier Asburry est encore vivant et loge en ce moment même dans le château. Le livre dit aussi que Fernak a la particularité de pouvoir revivre après sa mort et qu'une prophétie indique que les descendants des guerriers qui ont oeuvré pour sa destruction devront à nouveau forger une arme et combattre le monstre. Arnold Asburry est le dernier morceau du puzzle dont les joueurs ont besoin pour permettre au destin de se réaliser. En fait, c'est ce noble dégénéré et lâche qui devra porter le coup qui tuera, une fois pour toutes, Fernak. Mais nous discuterons de ce curieux personnage plus en détail dans un prochain chapitre.

## La boîte de nuit "The Pit"

Etant le seul endroit où l'on s'amuse à Nairn, il y a de grandes chances que les joueurs finissent par y aboutir. L'endroit se compose de deux parties distinctes. La boîte de nuit proprement dite, qui passe tous les soirs de la techno même pas à la mode, et la salle de concert au sous-sol, qui accueille nombre de groupes hard-core, hard-rock et

punk-rock. La boîte n'a aucun intérêt pour le scénario à ceci près que c'est certainement le seul endroit où l'on peut être sûr de rencontrer Arnold une fois la nuit venue. La salle de concert semble n'avoir aucun intérêt... A moins qu'un des joueurs ne remarque que le groupe prévu pour le lendemain porte un nom bien étrange : Fernak. En voyant ceci, le sang de l'être magique du groupe ne fera qu'un tour.

Il se souvient maintenant : c'est le nom du dragon qui terrorisait la région au *XVe* siècle. Ce nom est bien sûr un indice important en ce qui concerne le lien entre ce groupe minable et le monstre qui nous importe, mais d'une façon quelque peu tordue. En effet, c'est Mike qui a pris ce nom en partant d'une vieille légende de sa ville et c'est Fernak qui, cherchant des serviteurs humains dans la ville, a décidé de commander à ceux qui avaient bien imprudemment pris son nom pour ce groupe minable. De plus, Mike avait fait l'erreur de lancer un sort non masqué alors que Fernak se trouvait non loin de lui.

De toute façon, cette histoire ne nous intéresse que très peu puisque le simple fait d'interroger de façon musclée ou de suivre tout simplement Mike devrait suffire à lui faire avouer qu'il connaît une fille qui se fait appeler Fernak. Il refusera de dire qu'elle est un dragon, espérant qu'elle les tue sans qu'ils puissent avoir le temps de prouver quoi que ce soit aux autorités locales ou nationales.

Si les joueurs ont un doute quant à l'identité de Mike, le maître de jeu pourra leur balancer un ultime indice sous la forme d'un sort lancé inconsidérément par le dragon durant un concert ou pendant une répétition.

## L'usine de caoutchouc

Le repaire de Fernak peut être trouvé de deux façons différentes. La première est vraiment téléphonique et ne devrait servir qu'aux joueurs à l'esprit particulièrement torturé : si l'être magique du groupe téléphone à son entreprise pour demander l'endroit où va être construite l'usine dont il doit s'occuper, sa secrétaire particulière lui donnera l'adresse de l'usine de caoutchouc.

L'autre moyen est de faire parler, de torturer ou de suivre Mike, le leader du groupe Fernak. En effet, l'usine désaffectée est aussi bien la tanière du dragon que l'endroit où le groupe vit et répète. Lorsque vous la décrierez, n'oubliez pas de mêler la technologie de l'endroit avec des péri-

phrases rappelant les histoires d'heroic-fantasy. L'usine est en effet comme un immense château en ruine où le dragon règne en maître. Ses serviteurs lâches et cruels sont les membres du groupe. Le tout devrait donner un cadre idéal pour un final majestueux... Si tous les acteurs de ce final sont bien au rendez-vous.

## Permettre au destin de s'accomplir

Une fois que les joueurs auront compris que c'est le descendant du tueur de dragon qui doit frapper Fernak avec une lame forgée par l'être magique du groupe à partir du pommeau restant, ils devront alors réaliser les actions suivantes :

Récupérer le pommeau de l'arme dans le musée du château. Heureusement pour les joueurs cette partie du scénario n'est pas compliquée. Se moquant tout à fait de ce qui s'y trouve, Arnold n'a fait installer qu'un système de surveillance minime et pas en très bon état.

2) Forger une nouvelle arme. C'est le joueur qui incarne l'être magique qui devra le faire. Même sans aucune compétence, il réussira à forger une merveilleuse arme. Le seul endroit de la ville où une telle action puisse être réalisée n'est rien d'autre que le seul garage-station service de la ville. Il faut noter que ces connaissances en métallurgie sont totalement incontrôlées et ne pourront pas être réutilisées par la suite.

3) Trouver l'emplacement de la nouvelle tanière de Fernak. Voir les chapitres précédents.

4) Réussir à décider Arnold à les accompagner à l'usine et à frapper de l'épée le monstre qui s'y trouve. Cela sera certainement l'occasion de faire un bon moment de role-playing. Autant dire qu'Arnold sera fortement choqué par toutes les révélations que pourront lui faire les joueurs et refusera même tout de go. Mais ce dernier changera d'avis le lendemain, si les joueurs lui ont parlé de quoi que ce soit de surnaturel. Les rêves ou plutôt les cauchemars qui l'auront hanté durant toute la nuit auront eu raison de sa santé mentale. Il sera comme fou et sera prêt à suivre les joueurs où qu'ils aillent.

Au cas où les joueurs forceraient Arnold à les suivre à l'usine avant qu'il ait fait ses cauchemars, il sera apte à combattre, mais ne sera pas immunisé à la peur causée par le dragon. Autant dire que tout combat sera écourté à cause de la fuite d'Arnold face à Fernak. Ce dernier sera par contre conscient de sa faiblesse vis-à-vis de l'arme for-

gée et laissera le temps aux joueurs de s'échapper. Une arme portée par Arnold et qui frappera Fernak recevra un bonus de 20 points pour déterminer ses dommages (qui auront par contre une puissance normale). Si l'épée forgée par le joueur est utilisée contre Fernak, la carapace du dragon n'aura aucun effet. Les deux effets décrits ci-dessus sont bien entendu cumulatifs.

## Conclusion

Une fois Fernak éliminé, il est évident que les joueurs ne se rendront pas bien compte de ce qu'ils viennent de faire, d'autant que Gwellarion achètera leur silence avec moult cadeaux et la promesse qu'un beau jour ils pourront venir le chercher pour obtenir de l'aide.

Quant à l'être magique qui vient de vivre cette bien étrange aventure, il accédera directement à la phase d'évolution suivante. Une telle expérience mérite bien un petit coup de pouce.

Arnold restera leur ami et ils pourront trouver chez lui un endroit bien au calme pour passer des vacances ou pour se faire oublier (à condition de ne pas trop détester la techno).

## Les rêves prémonitoires

Chaque nuit après sa rencontre avec le médium hindou, le joueur qui incarne l'être magique choisi aura des flashes qu'il prendra pour une représentation symbolique de son passé. Cela représente ce que l'être magique dont il dépend a fait pour être reconnu comme responsable de la mort de Fernak. Bien que tout cela se soit passé au XVe siècle, le maître de jeu devra prendre soin de ne pas donner d'indication quant à l'époque à laquelle se déroulent les événements dont il est témoin.

Précisons encore que l'être magique devra être décrit de la façon dont il est idéalement représenté. Le mieux serait de disposer d'un être magique forgeron tel qu'un troll ou un nain. Mais toute autre créature magique fera l'affaire à condition qu'elle dispose de mains pouvant travailler le fer. Cette vision, et toute l'aventure en général, permettra à l'être magique qui en est "victime" de passer à la phase d'évolution suivante (les autres joueurs, ainsi que l'être magique, bénéficieront des points d'expérience normaux). Si les joueurs sont partis pour prendre leur temps, les rêves pourront avoir lieu tous les deux ou

trois jours, voire toutes les semaines si les joueurs comptent vraiment trop sur ces renseignements pour progresser.

Rêve numéro un : L'être magique reçoit la visite d'un jeune homme en guenilles qui lui demande de forger une arme capable de tuer la "bête" qui terrorise son village.

Rêve numéro deux : L'être magique se rend dans une caverne non loin de la mer et forge une énorme épée au pommeau d'or et d'argent.

Rêve numéro trois : L'être magique se cache dans les bois qui bordent un marais. Il espionne le jeune homme qui, armé de son épée, pénètre dans les marais.

Rêve numéro quatre : Le jeune homme est porté en triomphe par une foule immense (pour l'être magique qui semble être habitué à la solitude) et porte aux côtés sa Claymore cassée à la garde.

Rêve numéro cinq : Le jeune homme est devenu roi et contemple la mer des murs de son château. L'être magique observe tout cela d'un passage caché dans les murs de la salle du trône.

## Personnages

### Chris Henriks

Parent Wyvern

**Description** : Grand brun aux pommettes saillantes d'environ 40 ans. Il est tatoué sur le visage et sur les mains (symboles guerriers et/ou celtiques). Il porte en permanence des mitaines cloutées et renforcées d'acier qui lui servent de poings américains.

**Caractéristiques** : Force +6, Endurance +4, Réflexes +4, Agilité +4.

**Combativité** : +3

**Métiers & Hobbies** : Boxeur (qualifié), garde du corps (débutant).

**Pouvoirs innés** : Carapace 3, Combativité (au choix) 3, Majoration (force) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 4, Mode d'attaque (queue) 4, Mode d'attaque (aile) 1, Peur 4, Polymorphie (draconique) 6, Résistance (poisons) 6, Venin (queue) 4, Vol 5.

**Talent** : idéaliste, totalement dévoué à Gwellarion, blagueur.

**Défauts** : Violent, irresponsable.

**Equipement** : Vêtements en cuir et en jeans, poignard de grande taille, mitaines.

### Synk Hanabi

Enfant Dragon Noir

**Description** : Petit individu d'environ 25 ans et type indien. Sa peau semble marquée par le soleil malgré son relatif jeune âge. Il porte en permanence une tunique et un turban. Il est armé d'un poignard recourbé et porte sur lui de nombreuses fioles de drogues et de poisons divers.

**Caractéristiques** : Perception +4, Volonté +2, Charme +1, Force -1.

**Combativité** : -1

**Métiers & Hobbies** : Médium (qualifié), Assassin (débutant)

**Pouvoirs innés** : Compétence (poisons) 1, Immunité (poisons), Polymorphie (draconique) 1, Venin (mâchoire) 1, Vol 1, Divination 12

**Talent** : Calculateur, perspicace, tolérant, diplomate.

**Equipement** : Vêtements folkloriques, poignard recourbé, poisons et drogues.

### Fernak

Dragon femelle

**Description** : Jolie fille d'environ trente ans. Elle est vêtue de cuir et porte une courte crête teintée en blond. Sous forme draconique, Fernak ressemble à une version légèrement plus massive et plus musclée de Vermithrax.

**Caractéristiques** : Force +15, Endurance +15, Réflexes +10

**Combativité** : +3

**Métiers & Hobbies** : Monstre (expert)

**Pouvoirs innés** : Carapace 10, Mode d'attaque (tous) 10

**Sorts** : -

**Talent** : Intelligence anormalement élevée.

**Défauts** : Instincts animaux.

### Mike Shrimp

Enfant Dragon Féérique rebelle

**Description** : Petit rouquin de 17-18 ans aux tâches de rousseurs envahissantes. Il est habillé de cuir noir et rouge et semble être sorti d'un mauvais groupe punk de la fin des années 70. Sa voix est nasillarde et relativement difficile à supporter.

**Caractéristiques** : Réflexes +2, Endurance +1, Résistance à la drogue +3.

**Combativité** : non déterminée.

**Métiers & Hobbies** : Chanteur (débutant), dragueur (amateur)

**Pouvoirs innés** : Camouflage (forêt tempérée) 3, Invisibilité 2, Majoration (réflexes) 2, Polymorphie (draconique) 2, Télépathie 4, Vol 5

**Sorts** : Séduction (chant), Rire (chant).

**Défauts** : Vulgaire, impulsif.

Equipement : Vêtements de cuir, cran d'arrêt, drogue (hash).

### **Arnold Asburry**

Etre humain marqué par le destin

Description : Homme d'une vingtaine d'années au look androgyne et aux vêtements de couleur vive. Il parcourt souvent les jardins de son château avec son walkman et une superbe tenue moulante vert fluo. Lorsqu'il sort en boîte, il met un jean délavé, des tiags blanches et une jolie chemise à jabot rose. Il porte des cheveux blonds décolorés et coupés courts.

Caractéristiques : Charisme +2, Agilité +2, Force +1, Endurance +1.

Combativité : Non déterminée, +1 après sa nuit de cauchemars.

Métiers & Hobbies : Dilettante (qualifié), Jogging (amateur), Danse techno (averti)

Pouvoirs innés : Aucun avant sa nuit de cauchemars. Immunisé à la peur après (et capable d'attaquer un dragon avec une arme de contact).

Talent : Difficile à manipuler

Défauts : Efféminé, peureux, refuse de se salir.

Equipement : Walkman, tenue classe, somme d'argent en liquide.

# A-2 Snipe

Verbe anglais signifiant tirer sur quelqu'un en restant caché mais également critiquer par en dessous.

## Avertissement

Ce scénario contient une forte dose d'enquête et de diplomatie. Les joueurs vont être confrontés à un complot où trempent des organisations puissantes ou violentes, voire les deux. Rivaliser avec elles sur le terrain de la violence n'amènerait qu'une réponse du même type, mais deux fois plus forte. En clair, si les joueurs brandissent un lance-roquettes, ceux d'en face auront un tank ou dix lance-roquettes. C'est au meneur de jeu de leur faire comprendre qu'aussi puissant qu'un dragon et son gestalt puissent être, ils ne sont rien face à des organisations étatiques ou à une bande armée fanatisée bénéficiant d'appuis dans la population. Seule l'intelligence peut contrecarrer leurs projets.

## Introduction

Depuis que la politique existe, le moyen le plus sûr d'éliminer un adversaire c'est encore de le tuer. Mais encore faut-il le faire de façon à ne pas être découvert. Et comme il faut toujours un coupable, la méthode la plus adaptée dans ces cas-là est de faire reposer la faute sur un bouc émissaire que la population sera toute prête à accepter. C'est une fois de plus ce qui risque d'arriver si les joueurs échouent dans ce scénario, puisqu'ils vont être plongés au cœur d'une machination savamment orchestrée par la CIA pour faire assassiner un futur candidat à la maison blanche. Cet assassinat, provoqué par une désinformation de la CIA et perpétré par un groupuscule afro-américain complètement manipulé, implique des dragons à différents niveaux dans chaque camp. Un dragon blanc raciste au sein de la CIA, un dragon vert rebelle anti-nazi chez les afro-américains et un dragon doré conseiller du futur candidat à la présidence. La seule personne à pouvoir éviter le drame est un être magique, que tout le monde

cherche à avoir pour différentes raisons et que les joueurs vont devoir s'efforcer de trouver pendant la majeure partie du scénario.

## Disorder

À l'origine de tous les événements qui vont suivre se trouve un dragon blanc, chef du service infiltration de la CIA, du nom de Dereck Sterling. Ce dragon a pour charge, au sein de la CIA, de s'occuper de la surveillance et de la mise hors service des groupuscules terroristes agissant sur le territoire américain. Parallèlement à son travail, Sterling est également un membre actif d'une organisation fasciste regroupant des hauts fonctionnaires et de riches industriels qui veulent conserver "une Amérique propre et bien pensante". Cette organisation, qui s'est donnée pour nom "United Forces", voit d'un très mauvais œil la montée en flèche dans les sondages d'un jeune candidat à la présidence car celui-ci n'est pas "politically correct" selon leurs critères.

Jason Prescott, alias J.P pour toute l'Amérique, a tout pour plaire aux électeurs : jeune, beau, brillant et heureux en mariage, il perpétue l'image d'une réussite à l'américaine. C'est un nouvel avatar du syndrome Kennedy... d'ailleurs, il a presque les mêmes idées politiques, surtout au niveau social.

"United Forces" a donc décidé de confier à Sterling le soin de débarrasser l'horizon politique de ce point noir dans son projet de société. Sterling n'est pas un imbécile et il ne tient pas à être mouillé de trop près dans cette affaire. Pour lui, l'idéal est que "ceux de l'autre camp" portent le chapeau de cette élimination. En enquêtant plus à fond, il a appris que le conseiller privilégié de J.P n'est autre qu'un dragon doré. Il fallait s'en douter si on connaît un tant soit peu les axes politiques que prône Ancyte. Ce qui n'est pas pour arranger les affaires de Sterling, qui ne veut

pas d'un affrontement frontal avec Ancyte en détruisant les visées politiques du grand-père doré. Par ailleurs, Sterling se traîne une gamelle dans son travail depuis un certain temps et ça l'agace. Cette gamelle a pour nom B.O.L.D (ou Black Organisation for Liberation and Democracy) et ne cesse d'agir contre les organisations fascistes, néo-nazies et le KKK. Ce groupuscule de terroristes noirs, qui pour l'instant n'a encore tué personne, inquiète beaucoup la CIA. Et c'est là que Sterling prouve qu'il n'est pas un imbécile (ou presque) puisqu'il se dit qu'il peut très bien faire d'une pierre deux coups, en faisant éliminer J.P par le B.O.L.D.

Comment ? Et bien en faisant croire au B.O.L.D que Jason Prescott est en fait un agent fasciste camouflé qui brigue le poste de président pour ensuite faire passer des lois ségrégationnistes dures. Il suffit pour cela de truquer quelques documents, de les faire parvenir au B.O.L.D par l'intermédiaire d'un infiltré. Puis, une fois que les membres de B.O.L.D ont éliminé J. P, on les supprime à leur tour ainsi que l'infiltré et les fausses preuves. Simple et de bon goût, on évite de cette façon de remonter à la source du complot et Sterling est chaudement félicité par ses amis et par la CIA pour avoir éradiqué la mauvaise herbe de la mère patrie. Enfin, c'est la théorie. La mise en pratique va s'avérer plus difficile.

## B.O.L.D's in the house

Le B.O.L.D est un groupe de militants de la cause noire qui ont un peu dérapé dans la violence. Ce groupe, d'une douzaine de membres, est commandé par un dragon vert très charismatique du nom de Lewis Johnson. Ce jeune dragon vert d'une vingtaine d'années, rebelle à son grand-père, est très proche des idées et des méthodes de son cousin James Earl Coburn. Il est à l'origine du B.O.L.D et deux des membres font partie de son gestalt. Très "humain", il hait le racisme et a décidé de le combattre par tous les moyens. Idéaliste et borné, il se prend pour un nouveau Malcom X, même si ses discours ressemblent plus à des slogans tirés du rap que l'on entend d'un bout à l'autre du ghetto.

Il renie ses origines draconiques. Il n'utilise ses pouvoirs qu'en dernière extrémité. Aux griffes et aux dents, il préfère le staccato des UZI et du M16. Il agit surtout en Californie et plus particulièrement à Los Angeles, où il est né et où

ses idées ont le plus d'écho dans la communauté noire.

Il est d'ailleurs lié à un crack-gang du south central Los Angeles. C'est ce crack-gang qui fournit armes, argent et planques au groupuscule.

Lewis ou plutôt "F.F", car c'est son nom de guerre qui signifie selon les jours "Freedom Fighter" ou "Fascist Fucker", jouit d'une certaine notoriété au sein du ghetto et les plus virulents de la cause noire sont prêts à lui apporter aide et protection. A Los Angeles, Lewis joue sur son terrain.

## Mistaken identity

Sterling n'a pas réfléchi trop longtemps pour choisir celui qui allait tenir le rôle de la chèvre dans son traquenard. Il a justement sous ses ordres une jeune recrue zélée, de la "mauvaise couleur" à son goût, qui fera parfaitement l'affaire. Vernon Reid, souffre-douleur de tout le service, a été plus qu'enchanté par la mission de confiance que lui a confiée Sterling : infiltrer à lui seul une bande de dangereux terroristes communistes, quelle aubaine ! Il allait enfin pouvoir faire ses preuves. En plus, il ne doit répondre que des ordres de son supérieur et ne se référer qu'à lui. En clair, Vernon nage dans le bonheur.

Vernon n'a, paradoxalement, pas eu beaucoup d'efforts à faire pour gagner la confiance des gens du B.O.L.D. Ils ont été comme attirés par lui...ou plutôt, c'est lui qui a été attiré par eux. Lewis, qui a compris que Vernon était un être magique appartenant à son gestalt, se met un jour à parler de choses bizarres à Vernon. C'était un discours incohérent pour Vernon, où il était question d'êtres magiques et de dragons. Et selon Lewis, Vernon serait un être magique. En fait, Vernon est un Baka. Vernon n'a rien compris, mais il a fait mention de cet entretien dans un de ses rapports à Sterling. Celui-ci comprend tout et se met à jubiler. Chic alors, se dit-il, c'est un dragon vert qui va porter le chapeau aux yeux des dragons dorés. Mais Sterling sait désormais qu'il doit agir vite, c'est-à-dire avant que Vernon ne devienne un membre à part entière du gestalt de Lewis.

Il donne donc une enveloppe à Vernon, en lui disant que celle-ci contient des éléments qui conduiront le groupuscule jusqu'à une fausse planque de drogue et que là, la CIA fera tomber le groupuscule pour trafic de stupéfiants. Vernon n'aura qu'à dire qu'il a trouvé cette enveloppe dans la voiture d'un type et que l'homme semblait

y tenir. Sterling a précisé à Vernon qu'il ne devait pas ouvrir l'enveloppe ni connaître son contenu, afin que les gens du B.O.L.D ne se méfient pas. En fait, c'est tout bêtement pour que Vernon ne sache pas que c'est un coup monté contre J.P et non une question de drogue. Vernon, en bon petit soldat, a exécuté les ordres à la lettre et a confié l'enveloppe à Lewis. Même s'il est sûr que Lewis dit la vérité sur sa véritable identité, le sens du devoir l'emporte sur toute chose. Lewis semblait visiblement perplexe face aux documents qu'il venait de consulter. Vernon les consulta à son tour et ce qu'il a lu l'a rempli d'horreur. Il a d'abord cru à une erreur de son service et pour en être sûr, il a appelé Sterling, non sans dérober au passage les documents. Sterling lui a dit qu'il allait tout arranger et a demandé à Vernon de ne pas bouger. Sterling a évidemment envoyé deux tueurs pour toute réponse aux interrogations de Vernon. Vernon a juste eu le temps d'échapper aux tueurs et a enfin réalisé son erreur. Il avait été manipulé tout comme le B.O.L.D. Maintenant la CIA et le B.O.L.D devaient vouloir sa peau. Il était bel et bien grillé.

Vernon a alors pris ses cliques et ses claques, direction le quatrième pouvoir. Il a contacté Paul Parker, journaliste de son état, et lui a débarrassé ce qu'il savait de A à Z. Parker, abasourdi par un tel scoop, a demandé un délai pour faire un article, histoire de vérifier certains éléments. Vernon lui a laissé les fausses preuves puis a foncé dans le ghetto black pour avertir les gens du B.O.L.D que toute l'histoire était un coup monté et qu'il ne fallait surtout pas tuer J.P. Ne trouvant personne à la planque habituelle du B.O.L.D, Lewis ayant jugé que prendre le large pour mieux revenir était la meilleure solution, Vernon est allé glaner des renseignements au club "The Homeboy" tenu par un crack-gang allié au B.O.L.D.

De son côté, Sterling n'est pas resté inactif : il a envoyé un tueur, chargé du "nettoyage", liquider le journaliste et a mis un Technomancien vaudouisant sur la piste de ce pauvre Vernon. Et c'est là que les personnages interviennent, comme une poignée de cheveux sur la soupe...Chaud devant !

## Hère cornes troubles

Nos personnages sont bien tranquillement chez eux, lorsqu'au courrier arrive une enveloppe en provenance de Los Angeles. Cette enveloppe, adressée à un des joueurs, contient un billet

d'avion aller-retour pour Los Angeles et une lettre provenant d'un certain Paul Parker qui invite le joueur, ainsi que d'éventuels amis, à venir passer quelques jours dans la cité des anges. Pour des raisons évidentes de motivation, le joueur choisi connaît bien le dénommé Paul Parker pour avoir été en fac ou pour avoir travaillé avec lui. Au meneur de jeu de déterminer, d'après le background de ses joueurs, lequel d'entre est le plus apte à l'avoir connu.

Paul Parker termine sa lettre en écrivant qu'il les attendra à leur descente d'avion à l'aéroport de Los Angeles à la fin de la semaine. Juste le temps de mettre quelques vêtements dans une valise, de s'occuper des visas et zou, direction Orly.

Si les joueurs téléphonent au préalable à Paul Parker, celui-ci ne saura absolument rien de "l'affaire J.P" et se portera comme un charme. Et pour cause, il ne sera contacté par Vernon qu'au moment où l'avion des joueurs quittera le sol français.

La première mauvaise surprise qui attend les joueurs en arrivant à Los Angeles, c'est que Paul Parker n'est pas là pour les attendre. Si les joueurs lui téléphonent, son adresse et son numéro de téléphone figurant sur la lettre, ils tomberont sur son répondeur. Une annonce au haut-parleur demandera aux personnages d'aller récupérer leurs bagages. C'est à ce moment que la deuxième mauvaise surprise arrivera. A peine seront-ils entrés dans la salle de réception des bagages qu'une femme se mettra à hurler. Ils pourront voir alors le corps de Paul Parker avachi sur le tapis roulant qui amène les bagages. Le corps finira sa course aux pieds des joueurs : un énorme cratère, causé par une balle de gros calibre, est situé au beau milieu du front de Paul Parker. Il va sans dire qu'il est mort. Le tintement métallique d'un trousseau de clés qui vient de tomber de la main de Parker les sortira de leur trouble. Ce sont les clés de l'appartement de Parker, ses initiales et son adresse sur le porte-clés sont là pour en attester. Le cadavre a déjà dû subir une fouille en règle car il n'a aucun papier sur lui. Autant dire qu'autour d'eux la confusion règne. La police n'arrivera sur les lieux que cinq minutes plus tard, posant des questions floues aux témoins encore présents et le tout sans grande émotion : on est bien à Los Angeles, le doute n'est plus permis.

## Freedom of speech

Le premier, et bon, réflexe des joueurs sera de se rendre au domicile du défunt Paul Parker, un quatre-pièces dans un immeuble de standing en plein quartier des affaires. La porte ne révèle pas de traces d'effraction et l'intérieur est aussi bien tenu qu'un appartement de célibataire peut l'être. Sur la table du salon trônent un dossier, deux cannettes de bière et un cendrier rempli de cigarettes à moitié fumées.

Le dossier renferme trois éléments : une photo noir et blanc représentant un homme dans une robe blanche à capuchon pointu qui serre la main à un homme en costume trois-pièces, une cassette audio et un document officiel émanant du bureau du gouverneur de Californie.

Tous ces documents sont, bien entendu, faux et fabriqués de toutes pièces par la CIA.

La photo, fruit des techniques de pointe du traitement d'image par ordinateur, met en scène Edward Hardbolt Jr, grand dragon du KKK de Californie, et Jason Prescott, gouverneur de Californie. Si l'identification de Jason Prescott sera facile pour toute personne s'intéressant à la politique des Etats-Unis, celle de Hardbolt Jr sera très difficile. Pour avoir ces renseignements, les joueurs devront s'adresser à un spécialiste de la politique américaine (journaliste, professeur de sciences politiques, militant anti-raciste ou raciste, etc.) qui restera interloqué devant une telle image qui ne coïncide pas avec les opinions affirmées par les deux protagonistes qui se haïssent et s'attaquent publiquement. Deviner que cette photo est un faux ne sera possible qu'à un expert en traitement d'image par ordinateur comme par exemple... un dragon bleu travaillant dans les médias. Si les personnages connaissent un dragon bleu ayant des moyens techniques hyper-performants d'analyse, il pourra dire que cette image est truquée en une dizaine d'heures. Sinon, par d'autres moyens, il faudra compter une semaine.

La cassette contient l'enregistrement d'une conversation téléphonique entre deux personnes, dont l'une d'elle s'avère être la voix trafiquée de J.P. Les propos échangés dans cette conversation sont éminemment racistes et se concluent par la phrase suivante : "Ne vous inquiétez pas, si je suis élu, les métèques de toutes les espèces vont en baver". C'est évidemment la voix de J.P qui prononce cette phrase. Ici aussi, il faut être expert pour pouvoir crier à l'imposture... quoique avec

un bon Macintosh et les logiciels appropriés.

Le dernier document est une demande d'avis d'expulsion concernant tout un quartier noir de Los Angeles, soit à peu près trois cents familles, pour construire un centre commercial à la place. La lettre est signée par J.P.

Dernier indice, et pas des moindres, présent dans l'appartement du journaliste : un message sur son répondeur. Ce message, avec en bruit de fond un air de rap et un brouhaha de conversations, est le suivant : "Parker, c'est Vernon. Je suis actuellement au club "The Homeboy", au coin de la cinquième et de la vingtième. Rejoignez-moi là-bas. Je... oh, merde !... qu'est ce que...". La suite du message se perd dans le bruit d'une rafale d'arme automatique et d'un objet en verre qui se brise. Le message s'arrête là.

Les joueurs ont désormais trois pistes à explorer : un certain Vernon dans un club dénommé "The Homeboy", c'est la piste la plus immédiate, Jason Prescott et Edward Hardbolt, après s'être renseignés.

Une dernière chose : dans les éditions du soir des journaux télévisés, de la presse et de la radio, on annoncera la mort de Parker et le fait que la police recherche un certain Vernon Lewis, un jeune homme noir lié aux gangs, suspect numéro un dans ce crime. Il serait, selon la police, armé et dangereux. C'est le dernier cadeau de la CIA à Vernon. La chasse à l'homme est ouverte.

## There goes the neighborhood

"The Homeboy" est situé au fin fond de la zone où la guerre des gangs fait rage. Si les joueurs veulent s'y rendre en taxi, ils devront payer double tarif. Le quartier est composé à quatre-vingt-dix pour cent de noirs, tous pauvres, chômeurs et confrontés quotidiennement à la violence. Un blanc qui se balade dans ce coin ne peut être qu'un flic ou un fou, et souvent les deux. Autant dire que les personnages de race blanche vont recevoir un accueil plus que glacial.

Le club est un bouge comme il en existe beaucoup dans les environs. C'est aussi le quartier général d'un gang : les "Beasts". Son chef, Ernie-D, est un ami du B.O.L.D auquel il fournit des armes et de l'argent pour soutenir "la cause". Ernie-D est un dur, un Warrior. Il n'hésite pas à exhiber le magnifique 357 Magnum qui orne sa ceinture, pour un oui ou pour un non.

Il est néanmoins un allié de poids pour Lewis et

ses terroristes. Lewis lui accorde une confiance illimitée, Ernie-D ayant toujours été loyal envers le B.O.L.D. Si vous vous en sentez capable, faites parler Ernie-D en rap : c'est son péché mignon et ça promet un grand moment de role-playing. Avis aux amateurs.

Le club est, la majeure partie du temps, un havre de paix pour les "Beasts". Bar durant la journée, il se transforme en boîte passé 22 heures. Toutes les personnes qui fréquentent cet endroit sont plus ou moins liées au gang. La décoration se résume à quelques portraits de leaders noirs : Martin Luther King, Malcom X, etc.

Du rap passe en permanence et il n'est pas une heure sans que ne soit diffusé l'incontournable "Cop Killer" d'Ice-T.

Lorsque les personnages arriveront, le club sera en ébullition. Le gang vient d'être attaqué par des inconnus dans son club, sur son territoire et un ami du gang a été enlevé. Il y a eu une offense et le gang est sur les dents. En entrant, les personnages feront tomber un silence de mort et seront dévisagés par tous les clients, puis l'animation reviendra. Ils pourront remarquer des impacts de balles sur le comptoir et les murs. Au bout de quelques minutes, Ernie-D viendra les voir. Tous les regards seront alors sur eux. Ernie-D pense que les joueurs sont des flics et il vient leur apprendre que le patron ici, c'est lui. Si les joueurs sont diplomates et ne sont pas agressifs, c'est-à-dire s'ils ne jouent pas les gros bras, ils pourront savoir ce qui s'est passé au club. Par contre, s'ils sont arrogants ou violents, les UZI sortiront des bombes et les joueurs se retrouveront en un clin d'œil avec une vingtaine de canons sous le nez. Les "Beasts" n'hésiteront pas à s'en servir, d'autant plus facilement qu'ils en ont l'habitude.

Donc, si les joueurs ont réussi à amadouer Ernie-D, celui-ci leur racontera la scène suivante, dans un langage très imagé ponctué de "Motherfuckin" " " et de "Yeah, Man" : dans l'après-midi, un homme étrange, habillé de noir avec un grand chapeau et des colifichets plus ou moins morbides autour du cou (crânes minuscules, ossements, gris-gris), a débarqué dans le club, accompagné de deux énormes molosses en chemises hawaïennes et lunettes noires. Ils semblaient tous d'origine haïtienne. L'homme au chapeau a demandé où était Vernon d'un air désinvolte et qu'il fallait le lui livrer maintenant. Vernon, qu'Ernie connaît un peu, était bien dans le bar à ce moment-là et donnait un coup de téléphone. Ernie-D, qui n'aime pas qu'on lui donne

des ordres chez lui, a répondu au type d'aller se faire voir. De plus, Vernon étant l'ami de ses amis, il n'allait pas le livrer à ces olibrius qui ne semblaient pas guidés par l'amour de leur prochain. A peine Ernie-D avait-il commencé sa phrase que les deux molosses se sont mis à mitrailler le bar, créant un bordel monstre. L'homme au chapeau a lancé une bouteille par terre à ce moment et la salle s'est remplie d'une fumée blanche. Personne ne pouvait plus bouger, comme paralysé. Puis la fumée s'est dissipée. Les trois Haïtiens avaient disparu, ainsi que Vernon.

Ernie n'avait jamais vu ces hommes auparavant ; mais il jure bien que s'il leur remet la main dessus, ils vont le regretter.

Si les joueurs posent des questions sur Vernon, Ernie-D avouera ne pas savoir grand chose sur lui. Mais c'est sans doute un type bien puisqu'il est l'ami de ceux qui défendent "la cause". Puis se rendant compte qu'il en a trop dit, il ordonnera aux personnages de finir leur verre et de déguerpir. Il ne dira plus rien et tournera les talons pour signifier que la conversation est terminée.

Cet épisode ouvre une nouvelle piste aux joueurs : l'Haïtien au grand chapeau et aux colifichets. Une personne ayant des connaissances en religions exotiques ou en sorcellerie pourra facilement faire le lien entre la description de cet homme et le vaudou.

## **Kalifornia über alles**

Si les joueurs arrivent à identifier Edwin Hardbolt Jr, ils pourront trouver son adresse dans l'annuaire. Il habite dans une sorte de ranch fortifié sur les hauteurs de Santa Monica.

Là-bas, le KKK a pignon sur rue et Hardbolt est considéré comme un notable un peu "excentrique". Excentrique peut-être, dangereux sûrement. Il ne quitte jamais son ranch, sauf pour des conférences de presse, des marches de protestation ou... des actions visant à terroriser la population noire. Il est toujours accompagné d'une dizaine de gardes du corps, tous grands, blonds, rasés et armés de M-16.

Le ranch sert également de camp d'entraînement paramilitaire pour les membres du KKK qui le désirent. Cela signifie qu'il y a en permanence une trentaine d'hommes armés dans le ranch.

Si les personnages veulent rencontrer Hardbolt, le mieux est de se faire passer pour des journalistes désirent une interview. Hardbolt adore voir

sa tête dans les journaux. Malheureusement pour les joueurs, Hardbolt ne sait strictement rien sur l'affaire qui les intéresse.

Si les personnages lui parlent ou lui montrent la photo truquée, il entrera dans une rage folle en croyant que les personnages cherchent à le discrediter auprès des membres du KKK. Il niera, avec force cris, toute relation avec "ce nègre blanc communiste de Jason Prescott à la solde du complot judéo-maçonique". Et les joueurs se feront mettre à la porte manu militari par une dizaine de représentants de la race aryenne.

Si les joueurs insistent, le débat peu rapidement tourner au carnage. Retour à la case départ.

### **Just another victim**

Contacté Jason Prescott, après identification, va vite se transformer en un véritable casse-tête pour les joueurs. La vie d'un futur candidat à la Maison Blanche ressemble plus à un marathon incessant qu'à une promenade de santé. J.P n'est en fait que rarement présent à Los Angeles, plus occupé qu'il est à faire sa promotion à travers tout le pays.

En téléphonant à son bureau, la secrétaire répondra que "Monsieur le gouverneur Prescott" est en déplacement ou en conférence. En bref, il est impossible d'obtenir un rendez-vous. Si les joueurs insistent sur le danger ou sur l'urgence à lui parler, la secrétaire leur passera son assistante. Se déplacer directement au bureau aboutirait au même résultat.

Son assistante, Miss Johanna Wallace, acceptera de les recevoir si les joueurs se montrent convainçants. Cette jeune femme, en fait un dragon doré, a été choisie par son grand-père à choisi pour aider le candidat le plus "humain" à accéder à la présidence. C'est elle qui a sélectionné Jason Prescott parmi la foultitude de candidats au poste et c'est elle qui est à la base du succès médiatique de J.P. Pour elle, J.P symbolise sa réussite et elle a mis en lui tous ses espoirs. Belle, sympathique et chaleureuse, elle monte néanmoins très vite en pression dès que l'on touche à son candidat, qu'elle considère comme son chef-d'œuvre.

Si le dragon du groupe est un dragon doré, il connaîtra Johanna, mais pas sa mission, et elle le connaîtra, même si c'est un dragon rebelle. Cela n'influencera en rien le point de vue de Johanna. Les personnages rencontreront Miss Wallace dans son bureau. Elle leur demandera d'être brefs dans l'exposé de leur problème. Si les person-

nages dégoisent ce qu'ils savent, elle fera la moue et exigera des preuves. Elle demeurera un temps stupéfaite en examinant celles-ci et énoncera son verdict : les documents sont des faux ! Johanna commencera à sentir une arnaque. Pour être fixée rapidement sur l'honnêteté des personnages, elle lancera un sort de séduction sur un joueur de sexe masculin, histoire de lui tirer les vers du nez.

Elle procédera alors de la manière suivante : elle fera tomber d'un air distrait une bague enchantée, qui contient le sort de séduction, devant un membre du groupe. Celui (ou celle) qui la ramassera subira l'effet du sort. Johanna se mettra aussitôt à bombarder sa victime de questions sur la véracité de leurs dires. Satisfaite, elle accordera sa confiance aux joueurs et ceux-ci auront désormais une alliée utile.

Si un des joueurs s'aperçoit que Johanna a lancé un sort et s'il le lui fait remarquer, elle se rendra compte qu'elle n'a pas affaire à n'importe qui. Sur la défensive, elle leur demandera qui ils sont "réellement". Elle jouera franc-jeu, si les joueurs lui donnent leur véritable identité, claironnant fièrement qu'elle est la petite fille d'Ancyte.

Elle n'a pas de théorie sur ce qui se passe ou sur celui qui tire les ficelles dans l'ombre, trop de gens étant désireux de voir disparaître (politiquement et physiquement) son protégé. De plus, les joueurs n'ont pas assez de preuves pour accuser qui que ce soit. Johanna demandera plus de renseignements aux joueurs pour pouvoir agir. Elle se proposera également d'apporter la preuve que les documents sont des faux, elle en a d'ailleurs les moyens. Lui parler de l'homme au chapeau d'origine haïtienne peut se révéler payant, car elle dispose d'un petit réseau d'informateurs. Quoi qu'il en soit, Johanna demandera aux joueurs de poursuivre leurs investigations et de la tenir au courant de leurs progrès.

### **Voodoo**

Les joueurs vont sans doute se lancer à la recherche de "l'homme au chapeau". Si les joueurs ont compris que cette personne est liée au vaudou, leur enquête va en être grandement facilitée. L'homme est en effet connu pour organiser des rituels vaudou bidon pour des stars un peu crédules de Beverly Hills. Celui-ci est en fait un technomancien et ces cérémonies de pacotille lui permettent de financer ses recherches. Il faut bien vivre. Joseph Mobondi, alias "Oncle Jo" pour ses

fidèles, est connu comme le loup blanc dans les milieux branchés de Beverly Hills. Il l'est aussi dans de nombreuses boutiques qui vendent des articles de sorcellerie au rabais pour les satanistes de la région. C'est dans une de ces boutiques que les joueurs pourront glaner les renseignements suivants. Oncle Jo habite une immense villa en pierre qui donne sur la plage de Beverly Hills. Si les joueurs pataugent trop, ils recevront un coup de fil de Johanna qui leur donnera les informations ci-dessus, grâce à ses contacts.

Joseph Mobondi est nettement plus fin que son apparence ne le laisse croire. Ce petit haïtien est un puissant technomancien, qui a su se préserver de la curiosité des dragons grâce à son masque de Grand-Guignol. Il faut bien l'avouer, "Oncle Jo" n'est pas crédible au premier abord, mais à force de travail, il est devenu un expert en ce qui concerne la magie découlant des rituels vaudou. Il est d'ailleurs flanqué de deux gardes du corps en voie de zombification qui sont la preuve "vivante" de ses pouvoirs magiques.

Pourtant, Mobondi vient de se heurter à un petit problème dans sa progression en magie alchimique. En effet, depuis peu, un "fils à papa" est venu s'installer dans le coin et a raflé tous les ouvrages contenant des rituels vaudou. Mobondi se trouve aujourd'hui bloqué dans ses recherches par manque de documents. Il ne peut les voler car son concurrent a lancé sur l'endroit où il cache les livres un sort de protection qui empêche Mobondi et ses "créations" de s'en approcher.

Ruminant sa vengeance, il a été agréablement surpris par un coup de téléphone anonyme lui indiquant où il pouvait trouver un être magique africain... Une aubaine pour un technomancien vaudouisant. Aussitôt dit, aussitôt fait. Il va à l'adresse indiquée par l'informateur inconnu, repère l'être magique, paralyse l'assemblée par un sort et repart avec son gibier. Malheureusement, le gibier en question se révèle vite décevant. Vernon n'est en effet qu'à la phase 2 de son évolution. Il n'est donc d'aucune utilité au technomancien. Tant pis, se dit-il, ça doit quand même intéresser quelqu'un. Vernon est donc pour l'instant dans la cave d'"Oncle Jo", en attendant des jours meilleurs. Mobondi, quant à lui, attend bien gentiment d'éventuels acquéreurs pour son pensionnaire forcé.

La villa de Mobondi est surveillée par un réseau vidéo perfectionné, directement relié au bureau du propriétaire. Si les joueurs font une planque devant la villa, un des deux colosses viendra

les inviter à voir son maître. Sinon, ils pourront entrer directement par la grande porte sans comité d'accueil. Lorsqu'ils arriveront dans le hall, ils découvriront une salle toute en marbre blanc remplie de masques africains en bois et de plantes exotiques. Le sol est recouvert d'une fine poudre blanche, que les joueurs identifieront comme étant du sucre, s'ils la goûtent. Au fond de la salle se trouve un immense bureau en marbre, où des écrans vidéo sont incrustés, devant une baie vitrée donnant sur la mer. Le siège installé entre la baie vitrée et le bureau pivotera et leur faisant face, profondément enfoncé dedans, ils découvriront un Joseph Mobondi souriant avec un verre à la main.

Dans ce verre au beau milieu d'un liquide ambré flottent des petits morceaux de chair.

En fait, ce verre contient un sort extrêmement puissant de crémation qui se déclenche en entrant en contact avec le sucre répandu dans la pièce, transformant celle-ci en une fournaise mortelle. Le technomancien a tout de suite compris qui pouvait être intéressé par Vernon et le sort est une sorte d'assurance-vie pour ce dernier qui, en cas d'agression de la part des personnages, sauvera sa peau en se jetant à travers la baie vitrée. Durant la conversation qui va suivre, Mobondi ne cessera d'agiter son verre, mais n'en boira jamais une goutte. De leur côté, les deux "zombis" (puisque c'est leur nom) garderont la sortie, un fusil d'assaut à la main.

"Que me vaut l'honneur de la visite d'un dragon et de son gestalt ?" dira gaiement Mobondi en guise d'introduction. Il avouera rapidement détenir Vernon et racontera même comment il a connu son existence. Il sera prêt à livrer Vernon aux joueurs, en échange d'un petit service : aller lui chercher quelques livres qu'il a oubliés chez un ami du nom de Batou Nemma.

Si les joueurs acceptent le deal, il leur indiquera l'adresse de Nemma, ainsi que l'endroit où il cache ses ouvrages. Le sort de protection n'affecte que les créatures liées au vaudou, ainsi que leur créateur. Mobondi n'a aucun intérêt à ce que les personnages meurent dans cette aventure car il a besoin des livres. Il échangera Vernon contre les livres de sorts dès que les joueurs les auront en leur possession. Il tiendra parole et cela sans entourloupe.

## Thieves

Batou Nemma est le fils d'un riche industriel haïtien qui a trouvé dans la magie alchimique le moyen de combler la vacuité de sa vie. Il s'est intéressé à la magie de son pays, le vaudou. Cette quête de connaissances s'est vue grandement facilitée par un financement parental important. Nemma vient de s'installer dans une maison sur un quai à Venice, quartier huppé de Los Angeles.

Nemna débute dans sa branche, mais, pour éviter de voir ses richesses pillées par un concurrent, il a confectionné un sort interdisant l'accès de sa maison aux pratiquants et aux créatures du vaudou. Nemma ne chasse pas les dragons et les êtres magiques, il préfère de loin acheter leurs organes à un réseau de chasseurs.

La maison, qui comporte deux étages et un sous-sol, est située sur un quai désaffecté de Venice. Ce qui permet à Nemma de pouvoir faire ses expériences en toute tranquillité. La maison est gardée par six mercenaires bénéficiant d'un équipement au top de la profession. Ils se répartissent de la manière suivante : un dehors, deux au rez-de-chaussée et à l'étage, un à la cave qui sert de labo. La cave a une configuration un peu spéciale : elle est construite dans le quai, c'est-à-dire que Nemma a creusé les fondations pour y installer son labo. L'avantage est qu'il peut évacuer les "expériences" malheureuses, grâce à un tunnel qui lui donne un accès sur la mer. C'est par ce tunnel que les personnages pourront facilement pénétrer de nuit dans le labo. Sinon le laboratoire renferme tout ce que la technologie fait de mieux : ordinateur performant, scanner, laser et rayons X, microscope électronique, etc. De même, Nemma possède une pièce réfrigérée contenant de nombreux organes et composantes dont cinq griffes de dragon noir, un cœur de sirène et du sang de troll. Les livres de magie sont enfermés dans un coffre-fort à fermeture électronique scellé dans le mur. Le mercenaire chargé de surveiller le labo est posté devant le sas donnant sur le tunnel.

L'emploi du temps de Nemma ne change pas d'un jour à l'autre. Il va se faire dorer la pilule à la plage l'après-midi, puis il travaille dans son laboratoire durant la nuit, enfin il se couche à l'aube et dort jusqu'à midi.

Le seul risque que les personnages courent est de déranger Nemma dans ses activités nocturnes. Celui-ci n'est pas fou et donnera même les livres aux joueurs pour conserver la vie sauve. Il n'en

a d'ailleurs plus l'utilité, puisqu'il a tout mis sur des disquettes. Mais si les joueurs en veulent à sa vie, il n'hésitera pas à déclencher un système de projection de gaz mortel. Le système est à commande vocale (le mot de code est "alerte 10"). Le gaz se répandra en dix secondes et causera un empoisonnement de puissance importante (résultats à lire sur la table de combat à distance). Nemma possède une dose d'antidote sur lui (5 doses).

## Bring the noise

Les joueurs doivent normalement avoir récupéré Vernon, à moins qu'ils n'aient échoué dans l'opération de récupération des livres. Ils ont désormais devant eux un Vernon fatigué et affaibli par la captivité. Sa première réaction est de remercier les personnages. Puis il leur demandera d'un air méfiant s'ils sont de la CIA. Une fois que les personnages auront expliqué la raison de leur présence, il sera rassuré et leur débarrassera toute l'affaire : Sterling, le B.O.L.D, les faux documents, les tueurs à ses trousses, Paul Parker et sa capture au club.

Puis, l'air horrifié, il demandera aux joueurs si le gouverneur Prescott est toujours vivant car il est sûr que le B.O.L.D projette toujours de l'assassiner dans les jours à venir. Il ne sait pas où le joindre pour lui révéler le complot.

Un coup de fil au bureau de Johanna Wallace leur indiquera qu'elle participe à une conférence de presse avec Jason Prescott dans la tour Rockefeller.

## Black & white & red ail over

Parvenus à ce stade de l'aventure, les joueurs doivent se douter que l'attentat va avoir lieu pendant cette conférence. Il va maintenant falloir jouer serré.

Lewis et le B.O.L.D ont maintenu leur projet d'assassinat. Leur plan d'action est simple : un sniper est caché sur le toit de l'immeuble en face de la salle de conférence, un membre du B.O.L.D est placé dans la foule de journalistes qui questionnent J.P et Lewis monte la garde, déguisé en flic, dans le couloir donnant sur la salle. Bubble-Jack, fondu dans la masse, avertira télépathiquement (grâce au pouvoir du gestalt) le sniper, Brain-Chuck, quand J.P montera à son tour à la tribune. Brain-Chuck tirera alors à la personne présente à la tribune. Pendant l'opération, Lewis

a pour rôle d'empêcher des importuns ou des flics de venir troubler l'opération en pénétrant dans la salle. Si le cas se présente, il lancera d'abord un sort de confusion avant de rentrer dans le tas. Une fois le crime perpétré, profitant de la panique générale, Bubble-Jack ira rejoindre Lewis dans le couloir. Puis, ils s'enfuiront grâce à une voiture qui les attend au parking souterrain de la tour. S'ils rencontrent des représentants de la loi sur leur chemin, ils se feront passer pour des flics. Pendant ce temps, Brain-Chuck descendra du toit de son immeuble et s'enfuira dans une autre voiture stationnée au coin de la rue.

Les joueurs peuvent stopper l'opération en expliquant calmement à Lewis que c'est un complot orchestré par la CIA. Il ne croira évidemment pas les joueurs sur parole ; si, par contre, les joueurs sont accompagnés de Vernon et qu'ils démontrent que les documents sont des faux, Lewis enverra des messages télépathiques à Bubble-Jack et à Brain-Chuck pour annuler l'opération. Durant toute la conversation, Lewis bloquera le passage qui mène à la salle de conférence. Toute action pour essayer de briser de force son blocus ne ferait que déclencher une réaction violente de sa part. Il essaiera alors de tuer les personnages pour qu'ils ne viennent pas gâcher l'opération.

Si les personnages ne se décident pas à intervenir à temps lors de la conférence ou s'ils n'arrivent pas à convaincre Lewis car ils ne sont pas accompagnés de Vernon et n'ont pas la preuve que les documents sont truqués, l'opération suivra son cours jusqu'à son terme. Mais l'assassinat échouera quand même, suite à une erreur de Bubble-Jack qui enverra le message télépathique trop tôt. Dans ce cas, c'est Johanna Wallace qui héritera de la balle mortelle destinée à J.P.

## Conclusion

Si les joueurs réussissent à déjouer complètement le complot, Lewis et Vernon les remercieront de leur avoir évité de commettre une erreur fatale et ils se volatiliseront dans la nature avec les autres membres du B.O.L.D. Johanna Wallace les assurera de la gratitude de son grand-père. La gratitude d'Ancyte est toujours bonne à prendre et pourra peut-être leur servir un jour prochain s'ils croisent sa route. Quant à Sterling, suite à une enquête de la commission sénatoriale, il prendra la fuite et ira rejoindre une organisation néo-nazie au Paraguay.

La justice des Etats-Unis les condamnera par contumace à la prison à perpétuité pour le meurtre de Paul Parker et pour atteinte à la sûreté de l'Etat. Il sera dorénavant recherché par ses anciens amis de la CIA.

Si les joueurs ont échoué, la situation ne sera pas brillante. Les membres du B.O.L.D périront un par un, tués par les sbires de Sterling. Vernon sera arrêté par la police pour le meurtre de Paul Parker, puis il sera envoyé dans un asile psychiatrique car personne ne croira à son histoire de complot et le jury le déclarera fou. Si les personnages n'ont pas réussi à délivrer Vernon des mains de Mobondi, ce dernier le passera par les armes.

Les joueurs porteront la responsabilité de la mort de Johanna vis-à-vis de son grand-père. Gageons qu'à leur prochaine rencontre avec Ancyte, il saura s'en souvenir.

## Les personnages

### Vernon Reid

Baka en phase de la connaissance

Description : Jeune homme noir d'une trentaine d'années à la musculature gracile, vêtu d'un t-shirt blanc avec un X noir imprimé devant. Son regard d'un noir profond indique sa détermination et sa droiture d'esprit. Toujours sérieux, on sent couler en lui un feu contenu proche du **fauve**.  
Caractéristiques : Volonté\* 1, Agilité\* 1, Perception\* 1.

Combativité : -1.

Métiers et Hobbies : Policier (expert), Politique (spécialiste).

Pouvoirs : Majoration (endurance) 2, Majoration (force) 1, Pouvoir unique : Transformation\*.

Talent : Esprit Analytique.

Défaut : Curieux.

Equipement : -

\* le pouvoir de Transformation permet au personnage, grâce à une transe, de récupérer sa vitalité (baisse d'un rang de la gravité de blessure) et cela un nombre de fois égal à son niveau de phase par jour. Mais il s'accompagne d'un changement de comportement plus agressif, consécutif à la personnalité du fauve qui prend possession du personnage, et qui se traduit par une combativité passant à +2.

Note : Le Baka est une sorte de panthère noire, aux yeux complètement noirs, qui peut prendre la forme de n'importe quel animal à quatre pattes. Cette opération lui permet ainsi de se régénérer.

Cette créature, originaire d'Haïti, est liée au vaudou.

### B.O.L.D

#### Lewis Johnson

Enfant Dragon Vert Rebelle

Description : Jeune afro-américain, petit et musclé. Il porte le bouc et s'habille en rappeur la majeure partie du temps. Il ne se sépare jamais de son gestalt, un énorme médaillon fétiche, qu'il porte sous ses vêtements.

Caractéristiques : Force+2, Agilité+1, Charisme+2, Endurance\* 1, Réflexes\* 1, Volonté-1.

Combativité : +2

Métiers et Hobbies : Terroriste (Expert)

Pouvoirs : Camouflage jungle 2, Carapace 1, Mode d'attaque (griffe) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 1, Nage 2, Polymorphie (draconique) 1, Résistance (poisons) 2, Venin (mâchoire) 1, Vol 2.

Sort : Confusion (dessin).

Talent : Idéaliste.

Défaut : Borné.

Equipement : Cal. 45, matraque, un dessin représentant une explosion servant pour le sort Confusion et un bracelet en ivoire (réceptacle de 10 points).

#### Bubble-Jack

Djab en phase de la connaissance

Description : Afro-américain au crâne rasé, gras-souillet. Possède un python royal en permanence dans sa poche.

Caractéristiques : Perception +2, Endurance +1.

Combativité : +1.

Métiers et Hobbies : Terroriste (expert), Eleveur de reptiles (spécialiste)

Pouvoirs : Compétence (course) 2, Majoration (force) 1, Pouvoir unique : Empathie (reptiles).

Talents : Souriant et décontracté.

Défaut : s'empiffre de hamburgers.

Equipement : une grenade.

Note : le Djab ressemble à un immense crapaud informe, avec des yeux globuleux d'un blanc laiteux. Sa gueule est remplie de crocs acérés avec une langue trífide. Il a une peau écailleuse et ses bras se terminent par des mains à trois doigts. Il est lié au bestiaire vaudou.

#### Brain-Chuck

Chemosit en phase de la connaissance Description : Grand afro-américain au crâne rasé, à la musculature particulièrement développée. Ha-

billé en treillis avec des rangers.

Caractéristiques : Endurance +2, Précision+1, Réflexes +1, Volonté-1.

Combativité : +2.

Métiers et Hobbies : Terroriste (expert). Chasseur (spécialiste).

Pouvoirs : Majoration (force) 2, Compétence (camouflage) 1, Pouvoir unique : Embuscade\*.

Talents ; -

Défauts : Renfrogné, violent, adore manger de la cervelle,

Equipement : Mallette contenant un fusil à lunette (démontable) et des cartouches.

\* Ce pouvoir accorde un bonus de 2 points aux réflexes du personnage lorsqu'il tente de prendre par surprise un ou plusieurs adversaires.

Note : Cette créature d'origine africaine est un hybride entre une hyène (membres inférieurs) et un gorille (membres supérieurs et tête). Elle se nourrit de cerveaux humains.

#### Johanna Wallace

Enfant Dragon Doré

Description : Belle jeune femme blonde d'une vingtaine d'années. Toujours habillée avec classe.

Caractéristiques : Force -1, Endurance +1, Perception +1, Volonté +4, Réflexes +1.

Combativité : -1.

Métiers et Hobbies : Politicien (expert).

Pouvoirs : Carapace 1, Compétence (discussion) 2, Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 1, Souffle (attaque sonique) 1, Vol 3.

Sorts : Séduction (joaillerie), Guérison (cuisine).

Talents : Humaniste, ouverte, franche.

Défaut : Imbue de sa personne.

Equipement : Un agenda et une bague (avec le sort de Séduction).

#### Joseph Mobondi dit "Oncle Jo"

Technomancien Vaudouisant

Description : Haïtien d'une trentaine d'années d'allure chétive. Toujours habillé dans le style vaudou (vêtements noirs, en cuir de préférence) et inséparable de son grand chapeau noir et de ses lunettes noires. Son torse est surchargé de gris-gris.

Caractéristiques : Perception+2, Volonté+2, Charisme+1 Endurance-1, Force-1.

Combativité : -1.

Métiers et Hobbies : Prêtre (qualifié), Magie Alchimique (spécialiste).

Sorts connus : Zombification , Crémation, Paralyse, Armure et Bénédiction.

Talents : Réfléchi et commerçant.

Défaut : En fait des tonnes.

Equipement : Chapeau noir contenant le sortilège de Bénédiction, gilet en cuir contenant le sortilège d'Armure et une fiole contenant le sort de Paralyse.

### **Les deux zombis**

Description : Enormes Haïtiens, en chemises haïiennes, avec des lunettes de soleil à verres miroir.

Caractéristiques : Force +2, Endurance +2, Volonté -2, Réflexes -1.

Combativité : +2.

Métiers : Garde du corps (expert).

Talents : -

Défaut : Pas causant.

Equipement : Fusil d'assaut.

### **Batou Nemma**

Technomancien débutant

Description : Le play-boy «fils à papa» dans toute sa splendeur.

Caractéristiques : Précision +2, Charisme + 1.

Combativité : -2.

Métiers et Hobbies : Dilettante Dragueur (averti),

Magie (amateur).

Sorts : Il n'en utilisera pas.

Talent : Diplomate.

Défaut : Couard.

Equipement :-

### **Les mercenaires**

Caractéristiques : Réflexes +1, Perception +1, Endurance +1, Volonté -1.

Combativité : +1.

Métiers et Hobbies : Mercenaire (qualifié)

Talent : Discret.

Défauts :-

Equipement : Gilet pare-balles, pistolet mitrailleur avec visée laser, oreillette et micro de communication.

### **Les beasts**

Caractéristiques : Réflexes+1, Perception +2, Self control -1.

Combativité :+2.

Métiers et Hobbies : Truand (qualifié), Fan de rap (averti), Mitraillage du samedi soir (averti).

Talents : Loyal.

Défaut : Rancunier.

Equipement : Bomber, casquette, t-shirt d'Ice-T, lunettes noires et UZI.

# A-3 Wake Up !

## IT'S REAL

My Girlfriend says  
that I need help  
My Boyfriend says  
I'd be better off dead !

Therapy ?, The knives

### Warning !

Cette aventure est destinée à des joueurs déterminés et volontaires qui n'ont pas spécialement froid aux yeux. Elle les mènera d'abord de Paris, énigmatique Ville lumière où un curieux conférencier est assassiné quasiment devant eux, aux moites profondeurs de la forêt amazonienne, domaine incontesté du grand Quetzalcóatl. Les joueurs vont rencontrer pas mal de personnages intéressants - voire surnaturels- durant leur périple : certains leur seront ouvertement hostiles, d'autres les soutiendront sous certaines conditions et il faudra faire preuve d'une bonne dose de diplomatie pour s'attirer les faveurs des indécis...

#### 24juin 91

Une sourde appréhension m'étreint à mesure que l'Airbus A320 qui m'enlève de Madrid se rapproche de Rio. Ma vie est sur le point de prendre une tournure totalement nouvelle et si cela me réjouit plutôt, je ne peux m'empêcher de penser à mon prédécesseur, disparu mystérieusement dans la jungle après 6 mois de recherches totalement infructueuses. Pourrai-je seulement faire mieux ? Arriverai-je jamais à trouver cette tribu et à m'y intégrer ? A mon grand regret, je dois avouer que le doute, insidieusement, me tenaille.

Extrait du journal intime du professeur José Perez

### Paris

Les personnages se rendent dans la capitale française pour assister à un colloque sur le thème "Pratiques Magiques et Rites Ancestraux chez les Indiens sud-américains" qui se tient dans une salle de conférence du 8ème arrondissement. A l'issue du débat, animé par un certain nombre d'ethnologues mondialement reconnus, un prix de 200.000 francs sera décerné par la fondation Stephen Hardson à l'un des conférenciers afin de l'aider à poursuivre ses recherches. Hardson, aujourd'hui prétendument disparu (a-t-il réellement existé ? Nul ne s'est jamais donné la peine de vérifier, était un millionnaire féru d'anthropologie qui a légué toute sa fortune à la fondation qui porte son nom, laquelle est tenue de soutenir dans leurs travaux les chercheurs les plus méritants. En réalité, cet institut n'est qu'une façade derrière laquelle se cache la William Dodge Foundation et de façon plus globale la célèbre compagnie Mc Keenan & Dodge, organisation contrôlée comme chacun sait par les technomanciens.

Le congrès dure quatre demi-journées. Malgré l'intérêt du thème, la plupart des conférenciers, plus à l'aise au milieu d'une tribu d'Indiens que devant une assemblée d'occidentaux apathiques, s'enlisent dans des digressions oiseuses et parviennent souvent - bien malgré eux - à plonger l'assistance dans une profonde torpeur. En fait, le débat ne parvient à décoller qu'avec l'intervention du professeur José Perez, un homme assez intéressant qui a passé plusieurs années de sa vie au fin fond de la forêt amazonienne. Très vite, les personnages peuvent s'apercevoir que Perez n'est pas un chercheur comme les autres : il fait preuve d'une érudition stupéfiante et sur certains thèmes, ses propos trahissent le fait qu'il en sait bien plus qu'il ne veut bien le laisser entendre

(pour être parfaitement clair, il est manifeste qu'il a déjà rencontré un dragon, même si ses informations à leur sujet sont loin d'être complètes). Le discours du professeur tranche largement avec les mornes exposés de ses prédécesseurs et à la fin de son intervention, une partie de l'assistance, un instant médusée, se lève pour applaudir ses audacieuses théories, tandis que l'autre se met à le siffler copieusement ("Charlatan ! Mythomane ! Imposteur !"). Nous sommes alors au deuxième jour du colloque et c'est la pause-déjeuner. Un buffet a été installé et le public peut discuter avec les intervenants pendant la collation. Le professeur Perez, une coupe de Champagne à la main, est entouré d'une foule d'admirateurs et de détracteurs qui l'assaillent et le pressent de questions. Les personnages manifesteront peut-être l'envie d'aller le voir : en tous les cas, leur curiosité est piquée par cet étrange bonhomme qui, s'il n'a jamais prononcé le mot "dragon", semble être au courant de leur existence. "Vous savez, déclare Ferez au petit groupe de curieux qui se presse autour de lui, il ne faut pas prendre tout ce que je dis à la lettre". Apparemment, il désire s'en tenir à cette version prudente et si quelqu'un lui pose des questions un peu trop précises, il les élude d'une vague dérobade, qu'il sert à son interlocuteur en guise de conclusion ("J'ai dit tout ce que j'avais à dire pendant mon discours ; il n'y a aucun mystère là-dedans, voyons : n'allez pas chercher midi à quatorze heures.")

On peut dire qu'ils me font courir ; Manchester, Budapest, Paris...  
Où, maintenant ? Accapulco ? On se calme, Elsie, on se calme. Ils vont bien finir par me mener à quelqu'un.  
Ils vont bien finir par s'apercevoir qu'ils sont suivis. Et alors,...

Elsina

### **Don't worry. It's just job**

Au bout d'un moment, les personnages peuvent remarquer que Perez se dirige vers les toilettes. Il s'y éternise, semble-t-il, et quelques minutes plus tard, un jeune homme bouleversé arrive en courant dans la salle de conférence : "Le professeur a été assassiné ! Venez vite !". Tout le monde se bouscule vers les toilettes, dont un responsable du service d'ordre s'efforce de barrer l'accès ; sur le sol, le professeur gît dans une mare de sang ; la fenêtre est ouverte : le ou les agresseurs ont pris la

fuite. Il n'y a pas eu de témoin. Ce crime est pour l'instant une énigme totale. Une équipe du SAMU arrive bientôt sur les lieux et évacue promptement le corps ; la victime est, murmure-t-on, dans un coma profond et l'on s'apprête à la conduire vers l'hôpital Lariboisière. Le professeur s'est fait voler ses papiers d'identité, mais il est pratiquement impossible de le savoir, à moins de soudoyer les représentants des forces de police qui finiront par faire leur apparition. L'accès des toilettes est bien sûr interdit en attendant une enquête sommaire de la police. Banal règlement de comptes ? Rivalité ? Certains détails peuvent mettre la puce à l'oreille des personnages et leur donner envie d'en savoir plus.

Selon toute vraisemblance, ils ne sont pas les seuls à s'intéresser au professeur. L'un des joueurs (probablement le Dragon), portant machinalement la main à sa poche, en tire un papier plié en quatre qui n'y était pas cinq minutes auparavant : quelqu'un le lui aura glissé pendant l'entracte. Une écriture fine, mais précipitée, y a tracé ces quelques mots : "Vous êtes peut-être en danger, mais nous pouvons nous aider mutuellement : appelez-moi au 46.78.45.33. Elsina."

### **Où tout, momentanément, s'éclaire**

Au cours de ses expéditions, José Perez s'est lié d'amitié avec une tribu d'Indiens Yonomamis. Il a vécu parmi eux, a participé à leurs rites, a appris leur langue, bref : il est presque devenu l'un des leurs. Cela n'a pas manqué d'attirer l'attention de Quetzalcóatl, qui a vu en cet homme l'un des rares occidentaux aux intentions désintéressées. Après l'avoir longuement étudié, il s'est lié d'amitié avec et, pour des raisons connues de lui seul, est même allé jusqu'à lui dévoiler certains secrets (à mots couverts tout de même) concernant ses semblables. Fasciné par l'exceptionnelle personnalité de son ami, le chercheur - d'abord à demi-incrédule - a finalement juré de garder le secret et s'est engagé avec véhémence à protéger la forêt amazonienne de toutes ses forces. Il a servi d'espion au grand-père dragon pendant deux bonnes années, mettant en échec quelques promoteurs véreux qui se proposaient de défricher un peu plus encore la jungle durement menacée. Contribuant aussi, par ses conférences très orientées vers l'écologie, à attirer l'attention des médias puis celle de l'opinion publique sur les

menaces qui pèsent sur les Indiens. Ces derniers temps, le professeur a pris beaucoup de distance avec la fondation qui le finance, parce qu'il a commencé à la soupçonner d'être corrompue ; de fil en aiguille, il s'est mis à cacher des choses à ses mécènes. Malheureusement, cette attitude a fini par alerter la vigilance des technomanciens qui l'accusent à raison d'avoir des contacts avec des dragons. Deux magiciens l'ont suivi jusqu'à Paris où ils ont tenté de lui arracher son adresse pour s'approprier les documents de valeur, voire les objets magiques qui pourraient se trouver en sa possession. Flairant le danger, le professeur s'est rebiffé et ses agresseurs, passablement nerveux, ont fini par le poignarder, en désespoir de cause, avant de s'emparer de ses papiers.

L'histoire s'arrêterait peut-être ici si les technomanciens n'étaient eux-même pistés depuis quelques semaines par un nouveau-né, Elsina. Le Dragon Céleste aime ainsi à surveiller quelques magiciens trop menaçants par l'intermédiaire de ses serviteurs.

Elsina est un nouveau-né de série 73 ; autrement dit, elle est ce qui se fait de mieux actuellement en la matière (elle est aussi la première à éprouver des sentiments). Bien plus intelligente et imaginative que la plupart de ses congénères, elle a compris, en repérant les personnages, qu'il valait mieux nouer une alliance – aussi éphémère et prudente soit-elle - avec eux, plutôt que de s'en faire des ennemis. Elle se doute bien qu'ils vont eux aussi tenter d'en savoir plus et préfère prendre les devants et les contacter avant qu'ils ne s'interposent entre elle et les technomanciens qu'elle poursuit.

## On s'appelle et...

On peut supposer que les personnages vont risquer un petit coup de fil... C'est Elsina qui décroche (téléphone portable). Elle refuse pour l'instant de divulguer sa véritable identité, mais elle avertit les PJ qu'ils risquent d'avoir maille à partir avec des technomanciens s'ils essaient d'en savoir plus sur le décès du professeur Perez ; elle-même enquête sur l'affaire, pour des raisons qui lui sont personnelles et a déjà rendu une petite visite à l'appartement de l'ethnologue. Les magiciens (et peut-être la police, à la discrétion du MJ) l'y ont précédée. Si les PJ y tiennent, elle peut leur donner l'adresse, mais elle les avertit qu'ils ne trouveront plus grand-chose sur place.

## 12 septembre 91

Rencontres miraculeuses. Pays merveilleux. Cet homme qui vit avec les Indiens... Fascinant. Ils semblent le vénérer. Une sorte de sorcier du village, qui serait aussi un intermédiaire avec "ceux du bout du monde", un protecteur serein et tout-puissant. Tant de connaissances, et tellement d'humilité aussi ! Il m'a trouvé un logement à Itacoatiara. Quelqu'un de sa famille, dit-il. Mais Vincent Runhill reste très discret quant aux liens de parenté éventuels qui l'unissent à cet étrange bienfaiteur.

Extrait du journal intime du professeur José Perez

## Chez le professeur

A l'adresse indiquée par leur mystérieuse informatrice, les PJ trouvent un petit pavillon de banlieue mal entretenu, entouré par un mur décrépi qui s'escalade facilement (le portail est fermé à clé). La maison elle-même ne paie pas de mine : deux étages, un toit de tuiles rouges, une façade vieillotte, des volets à la peinture écaillée : Perez ne "descendait" que rarement en France, selon toute évidence. Au MJ de décider si la police a déjà enquêté sur les lieux (c'est probable si les PJ laissent passer un peu de temps avant d'agir), auquel cas des scellés auront été placés sur la porte d'entrée. Sont-ils toujours en place ? C'est encore une fois une question de timing. Ce qui est sûr, c'est que les technomanciens ont visité la maison en premier, puisqu'ils ont volé les papiers du professeur. Ils y ont trouvé plusieurs documents relatifs aux travaux de José Perez en Amazonie et l'adresse de son point de chute sur place (Itacoatiara est une ville située sur les rives du fleuve Amazone : le professeur a souvent mentionné ce nom lors de son exposé et les joueurs s'en souviendront certainement sans trop de difficulté le moment venu). Se sachant plus ou moins surveillés (cela fait un petit bout de temps qu'ils se sont rendus compte qu'Elsina les filait, même s'ils ne savent pas exactement qui elle est), les technomanciens sont repartis très vite, direction l'aéroport de Roissy. Et ni les PJ ni la nouveauté ne pourront les empêcher d'arriver au Brésil en premier, ne serait-ce que pour l'intérêt du scénario. Elsina est arrivée peu de temps après. Elle

s'est aperçue, conformément à ses prévisions, que l'habitation du professeur avait déjà été fouillée, mais elle a réussi à mettre la main sur quelques informations que ses prédécesseurs ont négligées ; elle aussi a trouvé l'adresse de l'ethnologue au Brésil : elle arrivera là-bas avec une journée de retard sur les technomanciens.

La visite de la maison n'apprendra pas grand-chose de plus aux personnages. Si les policiers sont arrivés ici avant Elsiná, cette dernière s'en sera aperçue et aura laissé un Post-it sur la porte du frigo avec cette fameuse adresse : "Itacoatiara, à 2400 km de Rio. Vincent Runhill. Prenez l'avion si ça vous chante, nous nous retrouverons peut-être là-bas. Arrivés à Rio, direction Manaus, puis louez une voiture. Je serais vous, je laisserais tomber mais si vous ne pouvez vous empêcher de venir, soyez prudents". Signé : Elsiná. S'ils sont arrivés après elle - encore, une fois, c'est au MJ d'en décider -, la tâche se révélera plus ardue.

L'adresse peut être dissimulée dans un endroit que les autres n'ont pas pensé à inspecter mais peut tout aussi bien rester introuvable : n'oublions pas que les personnages ne savent pas vraiment ce qu'ils cherchent chez le professeur. Dans ce cas, Elsiná parviendra bien à les joindre d'une façon ou d'une autre et leur divulguera le précieux renseignement, tout en les exhortant hypocritement à "ne pas se mêler de ça" ; en réalité, elle aimerait bien ne pas se retrouver entièrement seule au cœur de la forêt amazonienne quand les ennuis qu'elle pressent de façon encore intuitive lui tomberont dessus.

On petit mot au sujet de la maison de Perez : il s'agit d'une sorte de pied-à-terre dans lequel le professeur ne met les pieds au mieux qu'une fois par an, pour expédier les affaires courantes (problèmes administratifs, colloques, gestion budgétaire, etc.). L'intérieur respire un peu le célibataire endurci et, à en juger par les sculptures primitives, les tapisseries bigarrées et les masques rituels qui ornent presque toutes les pièces, l'occupant doit ressembler à un croisement de hippie sur le retour et d'Indiana Jones cultivé. Une vague odeur de moisi plane dans certaines pièces. Quelques indices attestent encore de la présence récente de l'ethnologue : cendres froides, lit à moitié défait, vaisselle abandonnée dans l'évier : Perez est venu ici avant son discours. D'un point de vue strictement culturel, la maison du professeur présente beaucoup d'intérêt (bibliothèque fournie, nombreuses curiosités ramenées des quatre coins du monde), mais à part l'adresse à Itacoatiara, rien

qui puisse réellement aider à comprendre pourquoi des technomanciens s'en sont pris à l'occupant des lieux. Un départ pour le Brésil s'impose.

## **Que faire si les PJ ne veulent pas partir au Brésil ?**

Quoi qu'il arrive, les personnages obtiendront l'adresse de Itacoatiara où selon toute vraisemblance Perez a effectué les recherches qui lui ont coûté la vie.

Il se peut qu'ils ne ressentent pas le besoin impérieux d'aller faire un tour sur place ou, en d'autres termes, qu'ils se désintéressent du sort et des secrets de l'ethnologue. Pour leur offrir une motivation supplémentaire, le MJ est libre de s'inspirer des suggestions suivantes :

- On dragon de la famille du personnage principal peut suivre avec attention depuis quelques années les travaux de Perez et demander à son fils/neveux/petit-fils de faire toute la lumière sur la mort du professeur.

- Option intéressante : les PJ peuvent déjà connaître Santa Verda et Seldom Two, les deux technomanciens qui ont tué Perez. Ils les auront sans doute rencontrés lors d'une aventure précédente ("On s'est promis de se revoir") et s'intéresseront de très près à leurs activités.

- Les PJ sont peut-être des amis de l'ethnologue lui-même : il faudra alors modifier le scénario en tenant compte de ce que les personnages savent déjà du professeur.

Si rien de tout ça ne marche, ils peuvent se mettre aux dominos. C'est un jeu largement sous-estimé, plein de possibilités exaltantes.

Départ pour l'Amazonie, donc. The Big Green One. Angoissée ? Pas plus que ça. Il y a ce dragon et ses amis qui marchent sur mes traces, mais leurs intentions ne sont pas forcément en contradiction avec les miennes. Je leur ai même donné un petit coup de pouce ; comme moi, ils ont tout vu : la mort de Perez, son appartement dévasté, la documentation que, pressés par le temps, nos deux "amis" ont oubliée... Se servir d'eux ? A l'occasion. Elsiná.

## **On les fait, ces valises ?...**

A Roissy, il y a des départs pour Rio tous les deux jours. Il se peut, mais ce n'est nullement une obligation, que les personnages se retrouvent dans le même Airbus qu'Elsiná. Elle les reconnaît

tra si elle les voit, mais ne jugera pas utile de venir à eux pour l'instant. Le voyage en avion dure neuf heures. Le dernier Stallone qui défile sur l'écran vidéo est aussi indigeste que le contenu des plateaux-repas servis par des hôtes maussades. Les PJ peuvent toujours se distraire en étudiant la carte : Itacoatiara se trouve à mi-chemin entre Manaus et Santarem et on peut y accéder en voiture, en bus, en avion ou en gaiolas (petits bateaux qui descendent le fleuve : inconfortables mais pratiques) à partir de Manaus. Changement d'avion à Rio, donc. Difficile de résister aux charmes de la cité des Cariocas : les plages somptueuses, la statue du Christ rédempteur qui domine la ville du haut de Corcovado (710 mètres), mains tendues, offertes vers la baie, les pics granitiques couverts de forêts verdoyantes, la folie des nuits brésiliennes et les sambas effrénées, les cérémonies vaudou dans les salles des cabarets enfumées, le jeu, la danse, l'amour et la mort qui puisent et rayonnent comme les deux faces d'une même énergie, femmes merveilleuses, hommes sensuels, gamins, travestis, prostituées, tous en quête de plaisir, de sensations, Rio c'est ça, believe it or not... Cela vaudra sans doute une petite halte, non ?

La correspondance pour Manaus n'est assurée qu'un jour sur deux. Manaus, "excentricité urbaine" posé sur les rives du géant étincelant, l'Amazone, est encombrée de commerces en tous genres. On peut y louer ou y acheter des voitures et de l'équipement, y embaucher des guides ou des traducteurs, s'y procurer des cartes plus ou moins fidèles et du matériel de camping, voire s'y ruiner en onguents, vaccins et médicaments aux propriétés douteuses. Inutile de vous infliger ici une liste de coûts fastidieuse : les prix changent souvent, le bon sens sera votre meilleur allié. La monnaie brésilienne principale (il y en a plusieurs...) est le cruzado novo, mais les dollars sont acceptés partout (c'est préférable, vu l'inflation galopante). Quand vient le moment de quitter la ville, les personnages sont soulagés. Ils ignorent que le pire, en matière de délabrement urbain et de conditions climatiques, est à venir. L'arrivée à Itacoatiara : sous une chaleur accablante, alors qu'un soleil affaibli va se mourir dans les eaux du fleuve géant, un agglomérat de bâtisses crasseuses se dessine lentement dans les brumes de l'horizon.

#### 4 janvier 92

Oh, je me rappelle avec émotion mon premier contact avec cette forêt.

Deux choses m'avaient frappé dès le début : la moiteur pesante, étouffante, presque oppressante qui règne ici en permanence et, cependant, une sensation d'harmonie et d'équilibre parfait : un monde surréel où tout - oiseaux, plantes, cours d'eau, lumière, prédateurs - aurait sa place. Je commence à comprendre pourquoi les Indiens aspirent à mourir en cet endroit : il semble qu'ici la mort n'ait pas la moindre importance, et se confonde avec le reste.

Extrait du journal intime du professeur José Ferez

## Facts

Voici maintenant le résumé des événements. Certains sont déjà survenus, les autres pourraient bien se trouver affectés par les actions des personnages. Libre désormais au MJ de broder sur cette toile de fond, mais il est bon qu'il puisse dès à présent avoir une idée de ce qui attend ses joueurs. Perez vivait dans une communauté d'Indiens Yanomamis située en pleine forêt, à deux jours de marche d'Itacoatiara. Comme il lui fallait souvent, pour des raisons pratiques, revenir à la civilisation, il avait pris pension chez Vincent Runhill qui possédait une villa à Itacoatiara. Chez les Yanomamis, le professeur s'est pris d'amitié pour un homme très étrange, extrêmement cultivé, mystérieux, passionnant : il s'agit de Quetzalcóatl sous sa forme humaine. C'est lui qui a conseillé à Perez d'aller habiter chez Runhill, et pour cause : ce dernier était l'un de ses petits-fils (tout cela, bien sûr, l'ethnologue l'ignorait). Arrivés sur place, Santa Verda et Seldom Two, les technomanciens, comptent se rendre directement chez Runhill, dont ils possèdent l'adresse. Auparavant, ils sont contactés par un dénommé Gabriel qui les a identifiés. Gabriel est un autre petit-fils du Grand Serpent à Plumes, mais c'est un paria et il est brouillé avec son grand-père. Il voue par ailleurs une haine mortelle à Runhill qui contrôle parfaitement, avec la bénédiction de Quetzalcóatl, le trafic de drogue de la région. Dénué de tout scrupule, Gabriel propose aux magiciens de s'allier temporairement avec lui pour supprimer Vincent et se partager ensuite ses possessions. Les technomanciens acceptent le deal. Bien sûr, chacun est décidé à trahir l'autre à la

première occasion. Seul contre trois, Dunhill ne fait pas le poids. Altercation. Fusillade. Le corps du serpent à plumes, criblé de balles est jeté au fleuve : il n'a pas eu le temps de réagir. Cependant, Elsina (l'envoyée du Dragon Céleste) est témoin du drame. Elle est arrivée à Itacoatiara aussi vite que possible, et elle n'a pas perdu son temps. Elle prend les trois complices en chasse : elle parvient à se débarrasser de Santa Verda, mais Seldom Two et Gabriel lui échappent momentanément. Au moment où les PJ sont sur le point d'arriver en ville, Elsina a retrouvé Gabriel. Le serpent à plumes ne l'intéresse pas outre mesure : c'est surtout Seldom Two qu'elle entend mettre hors d'état de nuire. Aussi conclut-elle un marché avec le petit-fils de Quetzalcóatl : il ne devra pas chercher à nuire aux PJ s'il les voit, sans quoi elle ira rendre compte de sa conduite scandaleuse à son grand-père, preuves à l'appui et son existence déjà inconfortable deviendra très vite un enfer. Quant à elle, elle se lance à nouveau sur la piste de Seldom Two, qui s'est enfui vers Rio.

Les PJ arrivent à Itacoatiara, Gabriel les y attend. Son grand-père, Quetzalcóatl, n'est pas loin. Le fils serpent à plumes, qui a sympathisé avec les PJ et a insisté pour leur "présenter quelqu'un qui peut les aider" les livre finalement à lui et les accuse du meurtre de Vincent Dunhill. [

Alors, prise d'une sorte de pressentiment, j'ai fait volte-face : j'étais déjà à moitié amoureuse de lui et je sentais confusément que je devais lui porter secours. Au diable Seldom Two, pensais-je. Nous nous retrouverons. Nous avons bien le temps. Mais toi, toi mon amour, je dois te tirer de là, maintenant. Je connais la perfidie de celui qui veut ta perte, et lui aussi paiera de son sang. Mais chaque chose en son temps.

Elsina

## Facts (suite et fin)

Quetzalcóatl ne croit pas vraiment à la version de son petit-fils : il demande aux PJ de faire la preuve de leur innocence et de retrouver le vrai coupable. La tâche s'annonce difficile car les indices sont minces. C'est alors qu'Elsina refait son apparition : pour ajouter du piment à l'histoire, elle tombe peu à peu amoureuse du dragon du groupe (ce coup de foudre rétroactif peut expliquer pourquoi elle a pris tant de soin à veiller à ce que les PJ la suivent). Photographies à l'appui, elle disculpe son protégé et ses amis devant Quetzalcóatl

et démontre que Gabriel fait partie des véritables coupables, mais ce dernier s'est déjà évanoui dans la nature. Ses dernières paroles ont été pour son grand-père. Le vrai coupable, lui a-t-il dit, se trouve à Rio : c'est un technomancien. Faute de mieux, Elsina propose à ses nouveaux associés de partir à sa recherche ; Quetzalcóatl s'associe à cette entreprise et promet une jolie récompense aux personnages s'ils lui ramènent son petit-fils vivant. Le grand-père n'est pas spécialement ivre de vengeance, mais échaudé par la mort de José Perez et de Vincent Runhill, il tient Gabriel pour responsable. Les PJ apprennent ainsi quels liens unissaient le Serpent à Plumes et l'ethnologue, et partent avec Elsina à Rio. Ils y sont "spontanément" reçus par Andréas de Saint Alfus, un dragon noir qui, pour une forte somme d'argent, a accueilli Seldom Two quelques temps chez lui. Gabriel est arrivé peu après et s'est fait abattre par le technomancien, qui le savait à sa recherche et ne manifestait aucune envie particulière de le revoir. Seldom Two est parti de chez Andréas pour se réfugier ailleurs : le dragon noir sait où, mais ne parlera que si les PJ intercèdent par la suite en sa faveur auprès de Quetzalcóatl avec lequel il est en froid pour une énième et sombre histoire de trafic de drogue. Les PJ peuvent choisir d'accepter cette offre. Ils retrouveront alors Seldom Two dans une boîte de nuit et cela peut se terminer dans un bain de sang ; les joueurs peuvent s'en tirer, mais en définitive, négocier la grâce d'Andréas auprès du grand-père serpent à plumes ternira aux yeux de ce dernier le prestige des personnages. Reste la possibilité de refuser l'offre d'Andréas. Celui-ci, avec l'aide de Seldom Two, fera tout son possible pour que les PJ ne puissent jamais faire part à Quetzalcóatl du succès de leur mission : la température risque de monter d'un cran pour les personnages à Rio. Pour terminer, n'oublions pas que dans toute cette affaire, Elsina aura son mot à dire et ne se privera pas de le faire savoir...

## Itacoatiara

Ville fluviale perdue au cœur de la forêt amazonienne. Un port encombré et puant. Une poignée de ruelles crasseuses. Trente mille habitants qui jurent, qui transpirent et s'énervent. La chaleur et la pluie qui tombe parfois en trombe les rendent à moitié cinglés. Plusieurs morts par jour : trafic de drogue intense, règlements de comptes sordides, adultères et disputes qui tournent mal. Un geste

de trop, un regard de travers et vous rejoignez vos ancêtres. La police ne dit rien. Les flics jouent aux cartes et ne parlent pas un mot d'anglais. Poker et cigares de contrebande à toute heure.

Remarquez... les PJ peuvent toujours essayer de se trouver un hôtel. Il y a des cafards et pas de moustiquaire, l'eau a une drôle d'odeur, la patronne surgit dans les chambres à l'improviste en beuglant des insultes portugaises sans raison apparente, oui, bon... mais au moins, ce n'est pas cher. Dès le premier jour de leur installation, les personnages seront contactés par Gabriel. Reste à savoir s'ils auront pris le temps auparavant de chercher ce fameux Vincent Runhill. Il est quand même possible de trouver un annuaire à Itacoatiara, et notre dragon est dedans. Avant l'arrivée de Gabriel, il ne se connaissait pas d'ennemis directs. La maison de Runhill se trouve un peu à l'écart du centre-ville, dans un quartier de nantis situé à la lisière de la forêt. C'est une belle demeure de style colonial, entourée d'un petit parc laissé à l'abandon : une mini forêt vierge. On y entre comme dans un moulin ; personne n'est au courant de la mort de Runhill en ville et, de toute façon, rares sont ceux qui le connaissent. El-sina a fouillé la maison après avoir été témoin du meurtre de son propriétaire, mais les objets magiques que possédaient Dunhill avaient déjà été dérobés par Seldom Two (voir les descriptions des PNJ à la fin du scénario). Le technomancien - qui à l'heure actuelle est déjà en route vers Rio - s'intéresse surtout à tout ce qui peut lui en apprendre plus sur ses ennemis jurés, les dragons. Gabriel, pour sa part, se contente de la mort de son rival qui lui ouvre de nouveaux horizons sur le marché local de stupéfiants. Les personnages ne trouveront rien de concret ici, rien qui puissent les renseigner avec précision sur la personnalité de l'occupant des lieux (quoiqu'à l'image de Perez, il semble que l'homme soit un grand amateur de voyages et de civilisations indiennes et africaines), mais ils pourront au moins s'apercevoir que la maison a déjà été visitée et fouillée de fond en comble. Deuxième point, Runhill est -enfin, était-odieusement riche. Tout chez lui en atteste : le mobilier, les tableaux de maître au mur, la climatisation et les équipements hi-fi et vidéo ultra-modernes : la drogue, c'est dangereux mais ça paie. Et puis, dangereux, pas tant que ça : Runhill pouvait dealer en toute tranquillité avec la bénédiction d'une police grassement corrompue. En enlevant quelques lattes de parquet judicieusement choisies, on peut mettre la main sur une jo-

lie réserve de cocaïne en sachets de 500 grammes. Hélas (!), elle n'est pas de première qualité.

Il n'y a rien d'autre d'intéressant chez Runhill. Les PJ vont certainement penser qu'ils se trouvent dans l'impasse, mais cette période de flottement prendra vite fin, car ils seront très rapidement contactés par le fourbe Gabriel qui, sitôt El-sina partie pour Rio, a décidé de reprendre les choses en main.

### 25 mars 92

Ce que je suis devenu à son contact ? Une sorte de guerrier-écologiste. Je pourrais travailler pour Greenpeace, tiens. Mais je n'ai nul besoin d'argent, de soutien moral ou de célébrité. Après ce qu'il m'a dit, je sais que je ne suis plus le même à présent. Je possède un secret, un grand secret. Et je vais me battre pour que lui et ses semblables aient encore une forêt dans vingt ans. Dans cent ans. Dans mille ans. Il faut que les gens prennent conscience. J'ai peur d'en dire trop et pas assez à la fois. La civilisation occidentale me pèse, mais il compte sur moi et je dois y effectuer de fréquents retours. Extrait du journal intime du professeur José Perez

## L'Archange ?

Les personnages sont donc contactés par Gabriel, qui les a repérés dès leur arrivée en ville. C'est un personnage plein de contradictions, capables des pires bassesses comme des actes de courage les plus inattendus. Il se présentera aux PJ comme "quelqu'un qui sait des choses et qui peut les aider". Il ne cherchera nullement à dissimuler le fait qu'il est un serpent à plumes, mais restera assez mystérieux sur les autres sujets. Runhill, leur apprend-il, a été tué par des technomanciens. Il ignore tout de José Perez, mais si les personnages lui parlent des travaux de ce dernier, une lueur de compréhension passera vivement sur son visage. Dans tous les cas, il insistera pour présenter à ses "nouveaux amis" une personne qui peut leur être d'un très grand secours : Quetzalcoatl en personne. Gabriel sait en effet où réside son grand-père depuis quelques mois : au plus profond de la forêt, à quelques dizaines de kilomètres de là. Il affirme que le grand Dragon sera heureux de

les voir et de les aider pour peu qu'ils prétendent défendre les mêmes intérêts que les siens (ce ne sera qu'un demi-mensonge), et que le simple fait de vouloir enquêter sur la mort de Dunhill ne pourra que leur apporter la sympathie du vénérable patriarche. Le MJ devra prendre en compte ce que savent les PJ à cet instant et ce qu'ils en disent à Gabriel, et tenter de cerner la personnalité de ce dernier pour composer une scène aussi crédible que possible. Gabriel est un être relativement subtil, un fin manipulateur qui cache parfaitement son jeu et sait s'attirer la confiance de la plupart de ses interlocuteurs. Quetzalcoatl et plus récemment Elsiná ne sont pas tombés dans le piège, mais on voit mal pourquoi les PJ refuseraient d'aller rendre une visite au grand-père dragon. Gabriel affirme avoir toute sa confiance et fait constamment miroiter les avantages que les personnages auraient à tirer d'une telle rencontre.

Pourquoi Seldom Two ? Parce qu'il lui suffit d'une balle. Et ça, Vincent l'a compris un peu tard.  
Elsina

## In the Forest

Une expédition telle que celle qui doit mener au repère de Quetzalcoatl ne s'effectue pas sans un minimum de préparation. Si les PJ n'ont pas acheté suffisamment d'équipement à Manaus, les commerçants de Itacoatiara seront très heureux de pouvoir leur extorquer quelques milliers de cruzados ou autre en échange du "meilleur matériel qu'il soit possible de trouver à mille kilomètres à la ronde" (le commerçant moyen est aussi crédible et caricatural qu'un ministre français). En cas de problèmes d'argent, Gabriel pourvoira aux besoins des personnages avec beaucoup d'élégance. Quand tout le monde est prêt, le serpent à plumes fait monter sa petite troupe dans une jeep flambant neuve et roule pendant quelques heures sur une piste mal entretenue qui s'enfonce dans la forêt. Il faut ensuite abandonner le véhicule dans un minuscule village et continuer à pied, sac au dos.

Tous les clichés de ce genre d'expédition seront au rendez-vous : le MJ a intérêt à en donner à ses joueurs pour leur argent. L'imagination sera son seul maître. Au menu, citons les inévitables colonnes de fourmis carnivores, les mygales dans les sacs de couchage, les anacondas

qui se laissent nonchalamment tomber des arbres, les moustiques omniprésents, les cours d'eau à traverser (piranhas, ponts de liane délabrés), les jaguars silencieux, les tribus hostiles, la chaleur qui fait coller les vêtements au corps, les pluies torrentielles, les coups de machette et la végétation envahissante qui repousse en cinq minutes, les chemins qui n'existent plus ("Pourtant, j'étais sûr que c'était par là, je vous jure"), la tension nerveuse et les engueulades qui en découlent, les oiseaux qui ne se taisent jamais, les insectes infatigables, les alligators immobiles comme des bûches, les marais saumâtres, les boussoles qui se cassent, la nourriture gorgée d'humidité qui moisit en trois heures, bref : pas vraiment le Club-Med (ce n'est pas pour ça que c'est moins bien). Au bout de deux jours qui en paraissent dix, les personnages conduits par Gabriel arrivent enfin au village des Yanomamis où le dragon demande à parler au chef ; suivent quelques minutes d'un âpre dialogue au terme duquel le vieillard, qui baragouine quelques mots d'anglais, accepte de conduire les nouveaux venus au repère du "maître". Quetzalcoatl a établi une retraite provisoire (il ne reste jamais très longtemps au même endroit, mais ce coin de la forêt amazonienne fait partie de ses cachettes de prédilection) dans une sorte de blockhaus souterrain qu'il a fait construire artisanalement par ses Indiens et qui lui permet de passer le plus clair de son temps sous sa forme draconique. Il faut le réveiller. Quand il aperçoit Gabriel, il pousse un grognement de mécontentement et darde un oeil soupçonneux sur les visiteurs :

- " Que viens-tu faire ici, Gabriel, et qui sont ces... gens ? Mmh... un dragon parmi eux. Est-il venu ici pour t'aider à implorer mon pardon, imbécile ?"

- "C'est-à-dire... Pas précisément, grand-père. C'est que...voyez-vous, j'ai retrouvé les assassins de mon cousin Runhill. Je sais que vous ne m'avez jamais porté dans votre cœur et que Vincent, au contraire, vous était cher. Mais malheureusement, il... il a été tué".

- "Technomanciens.. ;"

- "Je l'ai cru un instant. Mais seuls, ils n'auraient (jamais eu l'idée ni les moyens de s'attaquer à Runhill. Grand-père, vous aviez raison à mon sujet. J'ai fait des erreurs. Je viens implorer votre pardon pour mes fautes passées. Et comme preuve de ma bonne foi, je vous amène ceux que je tiens pour responsables du meurtre de votre petit-fils !"

On imagine la mine ahurie des personnages. Gabriel soutient sans sourciller le terrifiant regard de son grand-père et c'est bientôt au tour des PJ de sentir peser sur eux un oeil inquisiteur qui les dissuade de prononcer le moindre mot de protestation.

- "Tes affirmations, Gabriel, ne sont étayées d'aucune preuve. Je suppose que c'est ta parole contre la leur". Quetzalcóatl se dresse lentement de toute son immense stature, comme pour donner plus de poids encore à ses paroles. "Dans ce cas, hum...Je ne peux, tu t'en doutes, t'accorder l'absolution aussi...facilement. Voyons ce que ces jeunes gens, que tu as sans doute trahis pour les amener ici sans menaces, ont à dire pour leur défense".

Tout le monde se met à parler en même temps. Le grand-père, visiblement ennuyé, prend alors sa forme humaine, et annonce qu'il va recevoir les deux parties à tour de rôle dans sa cachette, en commençant par les PJ. Dehors, Gabriel ronge son frein. Les personnages sont libres de dire ce qu'ils veulent au vieux dragon, qui les écoute sans jamais rien dire, se contentant de hocher la tête comme pour ponctuer chacune de leurs affirmations. C'est ensuite au tour du petit-fils. Durant cette entrevue, Gabriel explique à son grand-père qu'il a peut-être été un peu vite en besogne et que les PJ, à son sens inexpérimentés, ont été manipulés par les technomanciens. Il se propose de partir à leur recherche afin que les véritables coupables soient châtiés. Ses explications sont malhabiles et embrouillées. Le grand-père n'est pas dupe, mais il n'en laisse rien paraître : il préfère voir son petit-fils partir pour l'instant à Rio plutôt que de l'avoir dans les pattes une minute de plus. Après quelques angoissantes minutes, les deux hommes ressortent. Sans un mot, Gabriel prend le chemin du retour. Quetzalcóatl explique aux PJ qu'il n'est pas convaincu de leur culpabilité, mais qu'il a néanmoins un doute (ce qui est faux) ; ce doute, c'est à eux de le lever et, à l'instar de celui qui les a trahis, de se lancer sur la piste des technomanciens qui se trouvent à Rio. Le grand-père assure les personnages que les vrais responsables du meurtre de Vincent seront très sévèrement punis et qu'il ne fera preuve d'aucune compassion à leur égard : il tenait beaucoup à Runhill, avec lequel il était parvenu à monter un intéressant trafic de drogue dans certaines villes fluviales du bord de l'Amazone.

## On sauve les meubles

Alors que tout le monde pense que les choses vont en rester là, Elsina - accompagnée d'un guide indigène - fait une apparition totalement inattendue. Quetzalcoatl ne la connaît pas, mais l'identifie immédiatement comme une nouveau-né et se montre respectueux à son égard, car il ne tient pas à donner au Dragon Céleste des raisons supplémentaires d'être mécontent de lui. C'est la première fois que les PJ la voient. Très vite, elle disculpe entièrement les personnages et apporte des preuves irréfutables de l'implication totale de Gabriel dans le meurtre de son cousin aux côtés des technomanciens : un lot de photographies prises aux moments-clés de l'affaire achève de convaincre Quetzalcoatl de ce dont il se doutait déjà. Trop fier pour faire ses excuses aux PJ, il leur renouvelle ses consignes : ils doivent mener l'enquête, retrouver les technomanciens (LE technomancien, leur apprend Elsina) et Gabriel, vivants si possible, et les lui ramener. Le grand-père dragon se montre cependant beaucoup plus conciliant à présent à l'égard des personnages, leur donne une adresse à Rio chez l'un de ses alliés, les assure de son soutien financier (il peut leur fournir autant d'argent qu'ils le désirent s'ils parviennent à justifier leurs besoins) et les autorise à rester quelques jours au village des Indiens, où il viendra leur rendre visite à plusieurs reprises. Refuser serait très mal venu.

Quetzalcoatl ne dédaigne pas quelques petites discussions avec ses invités. Il les conseille :

"Vous avez tout votre temps. Laissons Gabriel s'installer à Rio. Laissons-le reprendre confiance. Je suis sûr qu'il va rester là-bas un petit moment, parce qu'il s'y sent en sécurité. Je lui ai dit que je vous garderai prisonniers ici. Il ne s'attend pas à vous voir débarquer d'une minute à l'autre. Quant à cette jeune femme, cette... Elsina, je... je vous demande de la ménager. Collaborez avec elle si elle le désire. Je pense que ce sera mieux pour tout le monde" explique-t-il en aparté à ses "invités". Il se laisse aussi aller à leur parler de José Perez : un homme dévoué à la protection de la nature, un peu naïf mais assez attachant. Peu à peu, les PJ comprennent comment des rapports ont pu s'établir entre le scientifique et le Dragon, comment le second s'est servi du premier pour sa cause et comment il lui a donné en échange accès à des secrets interdits.

De fait, une tendre idylle risque de naître entre la nouveau-née et le dragon du gestalt : Elsina est

folle amoureuse de lui et elle est plutôt bien faite de sa personne. Laissez faire la nature...

### 12 septembre 92

Je prépare une thèse sur les Indiens Yanomamis. Plusieurs organismes se sont déjà montrés intéressés. Difficile de leur expliquer que tout ceci n'est qu'une charmante allégorie. Je veux pouvoir dire ce que j'ai vu, senti, entendu au cours de ces quelques mois. Le fameux "dérèglement des sens" dont parlait Rimbaud, je l'ai vécu bien malgré moi et je ne le regrette pas. Seulement, je ne pourrai plus jamais vivre comme avant. Si cela se trouve, la communauté scientifique, notre petit monde d'érudits frileux et timorés va prendre tout ceci au premier degré et je me couvrirai à jamais de ridicule. Oui ? Et alors ?

Extrait du Journal intime du professeur José Perez

## En route pour Rio

Il s'agit dans un premier temps de refaire le chemin inverse jusqu'à Itacoatiara, puis de regagner Manaus pour finalement prendre un vol pour Rio. Elsinia accompagne les personnages, à moins qu'ils ne veuillent pas d'elle (ce qui serait dommage). A partir de maintenant, la nouveau-née suivra le dragon du Gestalt comme son ombre. Amour toujours... Son guide (un Indien qu'elle a suffisamment payé pour qu'il accepte de la mener à "l'homme-dieu", comme il l'appelle) pourra aider les personnages à sortir de la jungle. Ensuite, il leur faudra se débrouiller seuls. Le MJ peut émailler le voyage jusqu'à Rio d'incidents malencontreux, faire rencontrer des esprits de la forêt à ses joueurs, les placer sur les traces d'autres technomanciens pour brouiller les pistes... ou choisir de faire de ce périple un épisode tranquille, au cours duquel les personnages pourront se reposer et admirer la beauté du paysage en toute quiétude. Ils sont munis d'une adresse à Rio, laquelle leur a été fournie par Quetzalcoatl. Ce grand-père n'est peut-être pas le plus intelligent de tous, mais son machiavélisme atteint déjà des proportions respectables : il conduit les PJ tout droit chez un enfant dragon noir qu'il sait être un ennemi de son petit-fils Vincent Runhill : il suppose vague-

ment que c'est l'ami de Gabriel et que ce dernier va se rendre chez lui. En fait, il est clair qu'il se moque un peu de cette histoire et qu'il n'a fait cela que pour éloigner les personnages de sa forêt ; il a d'autres chats à fouetter que cette petite histoire de meurtres et de trafic de drogue et, s'il appréciait Perez, il n'allait pas jusqu'à le considérer comme un élément indispensable. Quetzalcoatl a des milliers de "Perez" sous sa protection à travers le monde. Dans ces conditions, un de plus ou de moins, cela n'importe pas vraiment (même remarque à de choses près pour ses petits-fils, même s'il les connaît beaucoup mieux et leur prête un peu plus d'attention...) Par contre, le grand-père est un peu plus ennuyé par les technomanciens et le fait que Gabriel se soit allié - même momentanément - avec eux a signé à ses yeux sa condamnation. C'est pourquoi - même s'il n'y porte pas un intérêt démesuré -, il est prêt à récompenser les personnages s'ils parviennent à mettre un terme à cette affaire.

Les personnages arrivent à Rio. Se procurer un guide de la ville serait une excellente idée et ajouterait un peu plus de réalisme à la partie. On suppose que tôt ou tard, et même s'ils prennent 1 une chambre d'hôtel, les PJ vont se rendre à l'adresse indiquée. Il s'agit d'un appartement, au 16ème étage d'une tour ultra-moderne du centre ville qui donne sur l'Avenida Atlântica (Vincent avait fourni cette adresse à son grand-père au cas où il lui arriverait quelque chose).

Ça se complique. Je flaire un coup-bas : je n'aime pas ce grand-père. Ni cet Andréas. De Saint Alfus, rien que ça. Un dragon noir, hein ? Je suis sûre que j'aurais fini par lui tomber dessus, celui-là. Il sait des choses, c'est évident. Les autres sont perplexes. Nous allons être rapidement fixés...

Elsina

## Euh... Vous êtes sûrs que c'est ici ?

Andréas est chez lui. Son appartement est très luxueux (mobiliers de bois précieux, vue imprenable sur les 4 kilomètres de sable fin de Copacabana) et lui-même est un personnage très sophistiqué. Enigmatique, aussi. Le MJ peut jeter dès maintenant un oeil à sa description en fin de scénario pour se faire une idée plus précise du bonhomme. Voici les faits : de Saint Alfus a d'abord reçu Seldom Two chez lui (pour des raisons qui sont expliquées dans son background) puis Gabriel est arrivé à son tour.

Chacun a accusé l'autre de trahison et l'explication musclée qui a suivi s'est mal terminée pour le dragon qui y a laissé sa peau (dans les deux sens du terme ?). Peu satisfait de la tournure que prenaient les événements, Andréas a gentiment prié son "ami" de faire disparaître le corps et de foutre le camp de chez lui sans tarder.

Quand les personnages arrivent chez lui, le dragon noir se doute qu'ils ont un rapport avec ce qui vient de se passer. Il connaît à peu près toute l'histoire, mais sert à ses visiteurs une version tronquée selon laquelle Gabriel est venu ici mais est reparti ensuite, etc. En réalité, Andréas essaie de temporiser ; il offre son aide ainsi que son hospitalité aux PJ. Il déclare être un excellent ami de Quetzalcóatl ("Ne vous a-t-il pas donné mon adresse ?" dira-t-il certainement) si les PJ expliquent venir de sa part, ce qui est probable ; il a bien compris que le grand-père joue avec sa vie en lui envoyant des ennemis de Gabriel...

De Saint Alfus est quand même un dragon étonnant, il garde son calme en toutes circonstances. Il essaie d'en savoir le plus possible sur ses hôtes et leur pose des questions habiles en permanence. Il connaît toutes les boîtes le plus branchées de la ville. Il entreprend de débaucher un peu les personnages, surtout le dragon et la nouveau-née. Il peut tout fournir : héros, crack, coke et plus si affinités... Il peut inviter les personnages à des cérémonies vaudou. Il peut leur présenter des mannequins 60-90-60 au tempérament volcanique. Lui-même ne se gêne pas pour draguer Elsinà sans aucune retenue (Monsieur est avide d'expériences nouvelles), mais parvient toujours à se justifier auprès du dragon (en admettant que ce dernier en ait quelque chose à foutre...) Dans le même temps, il espère gagner la confiance du gestalt en général. Il est profondément humain, pétri de contradictions ; il s'attache aux personnages, mais joue avec le feu. Il lâche quelques allusions au sujet des technomanciens, laissant entendre qu'il sait beaucoup de choses. Tout cela va bien durer quelques jours. Les PJ peuvent monter leurs propres enquêtes pendant ce temps -de manière parallèle- et le MJ pourra à loisir les écarter sur de fausses pistes étonnamment crédibles. A Rio, et surtout dans les milieux de la drogue, tout le monde connaît tout le monde, du moment qu'il y a un bon paquet de fric à l'arrivée. Encore faut-il que les PJ en aient (du fric...) et se montrent discrets. Pourquoi ne pas mettre en scène un épisode où, sans prévenir Andréas, une partie du gestalt se mettrait la moitié de la pègre locale à dos ?

De Saint Alfus viendra alors tirer ses "amis" de ce mauvais pas au dernier moment, en glissant un mot à l'oreille du parrain, comme s'il s'agissait de la chose la plus naturelle du monde. Façon comme une autre de gagner la confiance des PJ. Andréas a ses entrées, ça saute aux yeux.

## The choice is yours

Au moment où peut-être les PJ s'y attendent le moins, le dragon noir se met à table et leur fait quelques confidences. Cet épisode n'aura lieu que dans la mesure où les joueurs ont sympathisé avec lui : dans le cas contraire, les personnages risquent fort de ne jamais retrouver Seldom Two, il faut bien qu'ils comprennent cela. Andréas cache quelque chose, mais il ne faut pas le brusquer ; il est précieux.

De Saint Alfus explique qu'il a menti. En d'autres termes : Seldom Two est venu chez lui, Gabriel a été tué, le technomancien est parti mais se cache quelque part dans Rio. Des années de chasses dangereuses, de trahisons et de poursuites ont fait de lui une espèce de psychopathe imprévisible et Andréas a promis de lui livrer les PJ et surtout la nouveau-née. Maintenant, il a changé d'avis (peut-être à cause de ses sentiments naissants pour Elsinà) et s'il avait tenu promesse, cela ferait longtemps que les personnages ne seraient plus de ce monde (ça, c'est lui qui le dit...). Comme il veut se refaire un nom parmi les dragons et entend regagner les faveurs de Quetzalcóatl (qui reste le maître incontesté en Amérique du Sud), il demande à ses amis d'intercéder en sa faveur auprès du grand-père. En échange, il leur livrera Seldom Two. Les deux autres responsables de la mort de Vincent sont déjà morts : Quetzalcóatl devra se contenter d'un coupable. Si les PJ refusent cette offre, le dragon noir leur demande de quitter la ville dans les vingt-quatre heures..."Et on en reste là" les assurera-t-il.

Les cartes sont maintenant entre les mains des personnages. A eux de choisir. En cas de refus de leur part, Andréas ne dira rien, mais se montrera déçu. Dès que les PJ seront partis, il contactera Seldom Two.

- "Ils vont prendre l'avion. Bientôt. Ils sont à toi. Tue-les et dégage le plancher. Je t'ai assez vu."  
 " Andréas à Seldom Two. conversation téléphonique.

## Si on laisse tomber.,.

Le technomancien mettra toute sa hargne à essayer de descendre ses ennemis. Il agira avec méthode (fusil à lunettes, magie), prendra des risques modérés et visera Elsinà et le dragon du gestalt en priorité. Ça ne marchera peut-être pas, mais la scène devrait donner des sueurs froides aux joueurs : un tueur embusqué dans un aéroport, la situation n'est pas facile à gérer. Si le MJ est un brin sadique ou s'il apprécie les fins "apocalyptiques", cela peut se finir dans l'avion. Quelques perturbations sont à prévoir. Quoi qu'il en soit, les PJ ne pourront pas prendre Seldom Two vivant. Il ne leur restera plus qu'à aller rendre compte à Quetzalcóatl de l'échec de leur mission, à moins que - dépités ou honteux - ils ne préfèrent gagner directement un autre continent

## Si on accepte...

Laissons la parole à de Saint Alfus :

- "Merci, les amis. Ok, je savais que je pouvais compter sur vous. On va fêter ça dès cette nuit". Et en effet, malgré leurs éventuelles protestations ("Hey ! On n'a pas que ça à foutre ! Où se terre ce petit salopard de technomancien ?"), Andréas conduira les PJ au Shirley (l'un des meilleurs restaurants de la ville : fruits de mer à volonté), puis, sur les coups de 23 heures, les emmènera en boîte ("Ce soir, coke pour tout le monde ; si, si, pour toi aussi, Elsinà ma chérie, c'est o-bli-ga-toire !"). Il leur fera passer une soirée mémorable. Il serait amusant que les PJ se méfient énormément car pour une fois, tout ceci est gratuit, et n'est que le fruit de la générosité enthousiaste du dragon noir : il n'y a aucune embrouille. Andréas aime bien s'amuser et apprécie la compagnie des autres, même s'il est assez amoral, point final. L'équipée sauvage qui doit se solder par la capture de Seldom Two est prévue pour le lendemain soir.

D'après Andréas, le technomancien se rend souvent dans une boîte des quartiers chauds de Rio : le Red Démon. Ce soir-là, il y sera, comme prévu. Il n'est pas complètement sur ses gardes mais reste méfiant car il n'a pas de nouvelles d'Elsina et de ses alliés, ni d'Andréas (à chaque fois qu'il téléphone, il tombe sur un répondeur et raccroche par mesure de prudence). Il est déjà venu traîner à plusieurs reprises du côté de chez le dragon noir, dans l'espoir de voir quelque chose, mais est rentré bredouille à chaque fois ; il ne peut pourtant

s'empêcher de soupçonner son vieil ami de trahison et pense que les PJ sont dans la ville et le cherche : c'est à celui qui trouvera l'autre le premier. A part Andréas, Seldom Two n'a aucun soutien de valeur à Rio et le bon sens lui commanderait de faire ses valises sans plus tarder. Hélas ! Le technomancien est devenu une sorte de psychopathe : il ne vit désormais que pour tuer ses ennemis et, paranoïaque comme il est, il est probable que quelques jours supplémentaires de rage et de peur mêlées l'auraient conduit à tenter de descendre Andréas...

C'est dans cet état d'esprit que les PJ le trouveront : rappelons que Quetzalcóatl le préfère vivant... Ça ne sera pas évident. Le Red Démon est un club assez sélect, où le technomancien vient souvent essayer de se délasser. La jeunesse estudiantine de Rio s'y retrouve pour lever des filles, parler voitures ou football, voire se sniffer une petite ligne. La musique est assez nullarde (techno sans âme, slows pathétiques) et l'alcool est hors de prix. Eclairage psychédélique et banquettes de velours coincées dans les alcôves complètent le tableau. Cette dernière scène est laissée à l'appréciation du MJ : elle dépendra en grande partie du plan mis au point par les personnages. Andréas, un peu gêné, arborera au mieux une neutralité prudente, mais ne se retournera pas contre ses amis. Comment cela peut-il se passer ? Fusillade monstre et panique générale ? Course-poursuite dans les ruelles de la ville ? Implications du milieu de la drogue ? Les policiers, moins passifs qu'à Itacoatiara, peuvent très bien prendre l'affaire pour un règlement de comptes entre dealers et intervenir au moment où ils ne sont pas les bienvenus (ils sont rarement les bienvenus, d'accord).

Seldom Two sera très difficile à prendre vivant. S'il s'aperçoit que de Saint Alfus l'a trahi, cela ne fera que décupler sa fureur. Il n'est pas manchot avec un fusil, connaît relativement bien Rio, ignore la signification des mots "compassion" ou "honneur", se sert de la magie, bref, cette scène devrait constituer une sorte d'apothéose. And set this night on fire, comme ils disent.

## Troisième voie

Reste la possibilité qu'Elsina ne soit pas d'accord avec les PJ. Elle peut éprouver une haine irraisonnée à l'égard d'Andréas, se méfier de lui comme de la peste ou au contraire succom-

ber à ses charmes. Ou n'importe quoi d'autre. A ce moment-là, tout peut arriver. Quoi faire à ce moment-là ? Laissez les événements se dérouler d'eux-mêmes ; comme l'écrivain auquel ses propres créations échappent parfois parce qu'elles semblent douées d'une vie propre, il peut arriver que le scénario parte là où ne l'attendait pas. L'attitude des PJ, d'Elsina, d'Andréas et de Seldom Two, leurs actions et leurs interactions passées, leurs personnalités et leurs motivations influenceront de façon déterminante sur la fin de l'aventure.

### 24 décembre 92

Noël ici ne signifie rien. Je regarde le ciel. Noirceur limpide. Un peu comme mon esprit. Ma thèse est terminée et je suis un peu déprimé. Dans l'impasse. L'année 94 sera celle des conférences, des colloques et des congrès plus ou moins bidon. Mes recherches ont été financées par la fondation Hardson pour les trois années à venir. Rassurant par un certain côté, mais pesant aussi, je vais devoir leur rendre des comptes. Ils me payent, mais quoi qu'il arrive, ils ne sauront pas tout. La nuit est profonde. Tout est calme, silencieux. Je vais essayer de dormir.

Extrait du journal intime du Professeur José Perez.

## Conclusion

Si les personnages ramènent Seldom Two vivant au grand-père, celui-ci lui réservera un traitement de son invention, non sans avoir tenté de lui extorquer quelques renseignements auparavant. Demander la grâce de de Saint Alfus discréditera certainement les PJ aux yeux du Serpent à Plumes. Il acceptera, pour la forme, mais ne tiendra peut-être pas parole et les personnages n'auront aucun recours véritablement fiable pour protéger leur ami. Gabriel mort, Quetzalcóatl estime de toute façon que les PJ ont failli à leur mission. S'ils rentrent bredouille, le fait d'expliquer tout ce qui s'est passé n'apaisera pas le grand-père, au contraire. En fait, il priera les PJ de vider les lieux sans tarder avant que ses nerfs ne lâchent. En réalité, il avait presque oublié cette affaire et l'échec de ses envoyés le vexe, le frustre et le lasse tout à la fois. La morale de l'histoire,

c'est que tout ce que peuvent faire les PJ n'a pas grande importance pour l'instant à l'échelle des grands-pères dragons. Ces derniers suivent d'un oeil tantôt amusé, tantôt indifférent, tantôt excédé les agissements de leurs petits-enfants, mais en règle générale, ça ne les empêche pas de dormir. Pour l'instant. Cette aventure n'est pas une exception. Mais sera-t-elle malgré tout pour le gestalt l'occasion de commencer à se faire un nom. Qui sait ? S'ils font preuve de créativité, d'imagination ou de folie, Quetzalcóatl les regardera malgré lui différemment. Et sentira leur différence...

## Enchaîner sur d'autres aventures

Rien ne dit que les joueurs parviendront à mettre définitivement Seldom Two hors d'état de nuire. En tous cas, les personnages ont contrecarré d'une façon ou d'une autre les plans des technomanciens, donnant ainsi à ces derniers une raison supplémentaire de les haïr et de les traquer sur toute la surface du globe.

Il se peut également que les joueurs se froissent avec Quetzalcoatl : les conséquences peuvent aller de "ennuyeux" à "catastrophique" et (re)gagner la confiance du vieux Serpent à Plumes ne sera pas l'affaire d'un petit quart d'heure. A moins que les personnages ne préfèrent la guerre froide à une hypothétique tentative de conciliation ?

Enfin, il ne faut pas perdre de vue qu'Elsina, par ses initiatives douteuses, ses prises de position malvenues et ses sentiments embarrassants risque de décevoir le Dragon Céleste : à vous dégoûter de créer des nouveaux-nés trop Imaginatifs. Foutue série 73, tiens. Les PJ resteront-ils à ses côtés pour la soutenir dans cette délicate situation ?

## Personnages

### Elsina

Nouveau-né

Description : une femme d'une trentaine d'année aux cheveux bruns et longs, assez petite et très mignonne. Elle est habillée comme une journaliste des années 30. Gentille mais secrète, elle a un fort caractère et quand elle a quelque chose en tête, il est difficile de lui faire changer d'avis. Elle tombe facilement amoureuse et devient alors une vraie tigresse, possessive et passionnée.

C'est un nouveau-né de série 73, l'une des toutes dernières (le Dragon Céleste en est à sa 74ème

portée). Autant dire qu'elle bouscule bien des idées préconçues à l'égard de ses semblables (elle est la première à éprouver des sentiments). Le Dragon Céleste lui a déjà confié plusieurs missions d'importance, dont elle s'est toujours acquittée avec succès. La seule chose qui lui soit reprochée, c'est qu'elle se lie beaucoup trop facilement avec des dragons ou des êtres magiques et en oublie parfois toute prudence.

Le Dragon Céleste aimerait voir plus souvent ses sentiments personnels céder devant les impératifs de ses missions. Actuellement, elle est chargée de surveiller Seldom Two et Santa Verda, deux technomanciens assez dangereux et doit essayer de savoir ce qu'ils manigancent. Elle est autorisée à les tuer si les choses se gâtent.

Caractéristiques : Force +1, Endurance +2, Volonté +1, Agilité + 1, Charisme +1  
 Combativité : +2 (après la mort de Santa Verda).

Métiers et Hobbies : Journaliste (qualifiée), Explorateur (amateur), Photographe (avertie)  
 Talents : rapide, sait passer inaperçue. Défauts : ou trop naïve, ou trop méfiante..  
 Equipement : une arme à feu, un couteau de chasse, un équipement de survie, un appareil photo, une paire de talkies-walkies miniaturisés.

### **Gabriel**

Enfant serpent à plumes, rebelle

Description : un homme d'une trentaine d'années aux cheveux noirs, longs et bouclés, et au regard de braise. Son teint est hâlé, oublie fréquemment de se raser pendant quelques semaines. Il n'aime pas son grand-père et même s'il le craint, il pense encore qu'il peut se jouer de lui, négligeant l'intelligence analytique de son ancêtre. Gabriel considère les gens - y compris les autres enfants dragons - comme des pions que l'on peut à l'occasion sacrifier pour gagner une partie. Cette attitude lui a fait perdre beaucoup d'amis et il est assez seul. Aigri, mélancolique et rancunier, il n'hésitera pas à faire cause commune avec les technomanciens ; cette dernière erreur lui coûtera la vie. En temps normal, il réside à Santarem, mais voyage beaucoup.

Caractéristiques : Force +1, Charisme +1, Précision +2  
 Manipulation +2.

Combativité : -1 (au moment où les joueurs auront affaire à lui.)

Métiers et Hobbies : Explorateur (qualifié), Terroriste (spécialiste), Chasseur (expert).  
 Pouvoirs : Compétence (biologie) 2, Magie Draconique 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Po-

lymorphie (draconique) 1, Sens accru (thermographie) 2, Télépathie 1, Vol 6.

Sorts : Armure, Puissance et Souplesse (Maquillage) au niveau 2, Vaccin (Cuisine)

Talents : bon sens de l'orientation, excellent sprinter.

Défauts : antipathique, sous-estime les gens.

Equipement : un revolver, un fusil de chasse et/ou un pistolet mitrailleur, jumelles, collection de faux passeports.

### **Andréas de Saint Alfus**

Enfant dragon noir, rebelle

Description : beau jeune homme toujours habillé avec classe (look un peu mafieux). Les cheveux mi-longs et blonds, 1m 80, un sourire de star, il affiche 27 ans avec tout l'éclat de sa jeunesse. Andréas est un individu charmant mais totalement amoral. Il peut changer de camp du jour au lendemain. Il peut trahir son meilleur ami sans sourciller. Il peut se souvenir - ou oublier - votre nom s'il est menacé. Le pire est qu'il ne pense même pas à mal. Inutile de dire que Gupta ne l'apprécie pas (c'est réciproque). De Saint Alfus s'est fait un nom à Rio, où les réseaux de la drogue n'ont plus de secrets pour lui.

Il a été mêlé à plusieurs affaires assez troubles : il est venu en aide à des technomanciens, a collaboré avec eux, a trahi des parents dragons, tué des enfants. Il aime les femmes, surtout celles des autres. On a l'impression qu'avec lui, c'est le dernier qui a parlé qui a raison. Et c'est vrai... une fois sur deux.

Caractéristiques : Force +1, Self-control +1, Agilité +2, Charisme +3, Odorat +1  
 Métiers et Hobbies : Truand (expert), Artiste (amateur), Drogueur (averti), Joueur (amateur).

Pouvoirs : Camouflage (ombre) 1, Carapace 3, Combativité 1, Compétence (poisons) 6, Immunité (poisons), Mode d'attaque (griffes) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 2, Peur 1, Polymorphie (draconique) 1, Venin (mâchoire) 3, Vol 3.

Sorts : Cauchemar, Couardise, Repos, Séduction, tous en Musique et tous au niveau 2.

Talents : généreux, connaît le "milieu"

Défauts : trop volage, inconséquent, amoral.

Equipement : une arme à feu au choix, quelques explosifs (au cas où...) : de Saint Alfus ne ressemble guère au dragon noir "classique" tel qu'on se l'imagine. Ce n'est pas un tueur silencieux et impitoyable bardé d'armes surpuissantes.

L'Histoire est en train de sombrer, et seuls

quelques rares individus semblent vaguement conscients de la salle tournure que prennent les choses.

### **Bret Easton Ellis, American Psycho**

#### **Seldom Two**

Technomancien

Description : petit, trapu, la quarantaine bien tassée, Seldom Two a tout d'un tueur. Me Keenan & Dodge le tient - à raison - pour un élément valeureux, mais dangereux qui menace parfois les intérêts de la compagnie plus qu'il ne les sert. Pour cette raison, on lui confie souvent des missions de routine (surveillance, filature) qui correspondent mal à son tempérament bouillant. De fait, il arrive qu'il prenne de fâcheuses initiatives. Au cours de cette aventure, il va définitivement perdre les pé-

dales : après le meurtre de Perez - qu'on peut sans risque lui attribuer -, il s'enfonce de plus en plus dans une sorte de folie meurtrière. Il voit des dragons partout. Il espère en descendre le plus possible. Dépecer leur corps. S'approprier leurs organes. Et après... Après quoi ?

Caractéristiques : Force + 2, Réflexes +2, Endurance +3 Combativité : +3

Métiers et Hobbies : Tueur à gages (spécialiste), Mercenaire (averti). Magie alchimique (averti). Les formules dont il dispose sont laissées à la discrétion du MJ.

Talents : efficace, connaît son métier, tenace.

Défauts : se laisse trop facilement aveugler par la haine, déséquilibré.

Equipement : Un sac à dos bourré d'objets hétéroclites, deux armes à feu dont un fusil à lunettes, une écaille de dragon vert.

# A-4 Punch

*Mot anglais signifiant à la fois guignol et coup de poing.*

## Préambule

Comment faire pour régler ses comptes une bonne fois pour toutes avec ses vieux ennemis ? Et pourquoi pas les liquider tous en même temps ? C'est un rêve qui tarabuste plus d'un dragon vindicatif. Oui, mais comment parvenir à accomplir un tel miracle (je parle du point de vue du dragon revancharde, évidemment) ? C'est la question que se pose le même dragon. Le top de la vengeance, c'est en plus de pouvoir assister en personne à ce spectacle. Là, ça devient carrément divin. Ah, de quel esprit torturé pourrait bien germer une telle idée ! Réfléchissez bien. Hé oui, vous avez trouvé : d'une Hydre.

Mesdames et messieurs, nous avons bien l'honneur de vous proposer un drame draconique en 6 actes. La mise en scène morbide devrait vous montrer à quel point les dragons sont retors et confirmer une fois de plus le dicton selon lequel "la vengeance est un plat qui se mange froid". La particularité de cette pièce est que les rôles secondaires, tenus par vos joueurs, peuvent évoluer. Vos joueurs vont être entraînés bien malgré eux dans la sombre machine qu'est l'esprit pervers d'un dragon meurtri. A eux de savoir s'ils veulent rester de simples figurants ou s'ils veulent ravir les premiers rôles.

Invités pour une soirée de vernissage des plus mondaines, ils rencontreront une galerie de portraits des plus folkloriques. Puis, les drames vont s'accumuler et la paranoïa va s'installer. La descente aux enfers peut commencer. Qui tire les ficelles dans l'ombre ? Que cherche l'instigateur de cette atroce comédie ? Jusqu'où va la folie meurtrière des dragons ? Vous le saurez dans le paragraphe suivant. Merci qui ?

I believe in justice  
I believe in vengeance  
I believe in killing the bastard,  
killing the bastard... Now !

New Model Army

## Le metteur en scène

Martin Kerslen est un père hydre plongé dans le plus profond des tourments. Pourtant, il a tout pour être heureux : richissime producteur de spectacles et mécène respecté des artistes, sa vie n'est faite que de succès. Mais il est las de la vie, malgré ses millions et sa réussite. Sa personnalité d'hydre n'arrange pas son désespoir. Pourquoi est-il désespéré ? Il lui est arrivé ce qui peut parce qu'arriver de pire à n'importe quel père, dragons et humains confondus. Ces trois enfants sont morts assassinés.

Sa fille est morte, en tombant dans un piège tendu par un technomancien du nom d'Abel Ferrant. De son corps, après le passage du technomancien, il ne restait plus qu'un tronc éviscéré.

Son premier fils fut tué en duel par une wyvern, avec qui il se disputait pour un réceptacle. La Wyvern s'appelait Duncan Blow.

Son deuxième et dernier fils fut capturé par des nouveau-nés. Ils le torturèrent pendant des heures, croyant à tort qu'il détenait des informations sur le meurtre de la mère. Leur chef s'appelait Joseph Vaughen et était un père dragon blanc. Ses cinq têtes ont perdu la raison. Dès lors, elles ont toutes été obnubilées par le même but : venger la mort des enfants ! Mais pas n'importe comment, avec panache, de préférence. Il lui fallait une sortie grandiose pour les assassins de ses enfants, pas une vulgaire balle dans la tête au milieu d'une ruelle sordide. Ce serait trop rapide et trop vulgaire. Il décida qu'il fallait tous les réunir, au même endroit, au même moment. Il voulait les voir avoir peur. Il a d'abord mené une enquête tous azimuts pour connaître les assassins de ses enfants, leurs habitudes, leurs manies. Au bout d'un an, il jugea qu'il avait suffisamment d'informations. Il était temps de passer à l'action. Il lui fallait trouver un dénominateur commun pour

pouvoir tous les attirer dans son piège. Et la réponse fut : les galeries d'art.

Ils fréquentaient tous les galeries d'art, pour diverses raisons : Duncan Blow pour y trouver des réceptacles, Joseph Vaughen pour y trouver des indices dans le milieu draconique friand d'art et Abel Ferrant pour trouver ses futures victimes.

Martin Kerlsen loua alors une galerie pour une exposition et réunit autour de lui quelques êtres magiques du gestalt d'un de ses fils afin qu'ils soient ses complices. Il peaufina sa mise en scène et fit envoyer des invitations aux trois meurtriers et à tout le Gotha artistique, afin de disposer de figurants et de spectateurs pour son drame. La machination était en route et rien ne pouvait plus l'arrêter... à moins que...

## Les régisseurs

Pour l'assister dans sa triste vengeance, Kerlsen a retrouvé les anciens compagnons de Damien, son fils. Damien possédait un gestalt restreint mais puissant. Une amitié sans borne les liait et ils furent très affectés par sa mort. Kerlsen leur exposa sa machination et trois êtres magiques acceptèrent de l'aider. Kerlsen avait besoin de complices. Des personnes qui feraient écran devant lui. Kerlsen leur assigna la tâche de se faire passer pour des artistes et de détourner l'attention des assassins. Kerlsen aurait ainsi les mains libres et pourrait agir à sa guise.

Marie Stern est une sirène. Petite blonde, d'origine allemande, elle passerait inaperçue, si son timbre de voix n'avait la faculté de retenir l'attention des gens qu'elle croise. Toujours vêtue de vêtements moulants et colorés, elle semble se languir de quelque chose et son visage affiche en permanence une moue triste. Depuis la mort horrible de Damien, elle ne parle presque plus. Kerlsen lui a confié le rôle d'une artiste avant-gardiste branchée pellicule. Cela tombe extrêmement bien, puisque Marie exerce le métier peu lucratif et peu glorifiant d'assistante de metteur en scène.

Jacques Bassard dit "Jack" est un nain. Petit, au physique passe-partout, il est vêtu de noir, été comme hiver. Il ne quitte jamais son vieux Perfecto, légèrement trop grand pour sa taille et ses bottes allemandes. Il arbore toujours une panoplie de T-shirts horribles glanés dans des concerts de rock. Nerveux, il a du mal à tenir en place et devient facilement mesquin si on lui casse les pieds.

En temps normal, il est carrossier dans un garage qui s'occupe de voitures de collection. Kerlsen a jugé bon de le faire passer pour un sculpteur, spécialisé dans le métallique.

Philippe Terville est un golem. Grand brun, mince voire maigre, son visage renfermé est énigmatique. D'un calme olympien, il peut parfois basculer dans des colères noires et devenir violent. C'est une boule de nerfs ambulante et sous son aspect de planche à pain, se cache une musculature relativement développée. Il ne parle que quand on le questionne et ne sourit que quand il a mal. Costume gris, chemise blanche, cravate et lunettes noires constituent son uniforme. Il est courtier en bourse et ne se déplace jamais sans téléphone mobile. Kerlsen le voit très bien peintre et Philippe partage son avis.

## Le décor

Le lieu choisi par Kerlsen pour son drame est un ancien musée qu'il a racheté. Situé dans le quatorzième arrondissement de Paris, ce musée de quatre étages ressemble à un hôtel particulier bourgeois du siècle dernier. La plaque métallique au rez-de-chaussée indique toujours "Musée Chably". Des vieux bibelots, compris dans le rachat des locaux, meublent les quatre étages. Le rez-de-chaussée est constitué de la loge des anciens gardiens, d'une cuisine et d'une petite chambre qui donne sur la cour intérieure où s'entassent des meubles.

Un grand escalier central mène aux étages supérieurs. Petite particularité du bâtiment, il existe un minuscule ascenseur extérieur (capacité maximum de deux personnes) qui permet d'accéder aux étages supérieurs.

Les étages supérieurs ne sont qu'une succession de grandes pièces, communiquant entre elles par des portes à double battant. Les pièces accessibles au public sont grandes ouvertes, alors que les autres sont fermées à clé. Dans chaque pièce, tout n'est que luxe ostentatoire, dorures et boiseries.

Ici, les bibelots les plus toc côtoient les antiquités les plus recherchées (pour un œil expert, évidemment). Les planchers en bois sentent la cire et craquent chaleureusement sous les pas des visiteurs. Des tentures médiévales et des armes anciennes ornent les murs.

A chaque étage, une petite pièce à la surface aussi énorme qu'un placard à balais, sert de sas pour

l'ascenseur extérieur. Située au fond de la dernière salle, toujours interdite au public, on ne peut accéder à l'ascenseur qu'avec une clé spéciale.

## Le devant de la scène

Pour la circonstance, Kerlsen a acheté des (oeuvres d'art à de petits artistes inconnus. La (plupart ne sont que des oeuvres brouillonnes, avant-gardistes, qui n'auront pour seule gloire que cette exposition. Imaginez des sculptures de bazar à base de tôles, de tuyaux, d'objets de récupération, mélangez le tout et disposez les sous la lumière blafarde d'halogènes. C'est pas brillant, mais ça se vend bien paraît-il.

Les toiles exposées sont du même tonneau, répliques sans originalité des tableaux de Modigliani ou de Picasso. Plus quelques barbouillages dignes d'un enfant de trois ans schizophrène et déjà atteint de la maladie de Parkinson.

Par ailleurs, Kerlsen a acheté des films de série Z exotiques : films d'espionnage ultraviolents japonais, histoires d'amour à l'eau de rose d'origine indienne, films d'horreur italiens et brésiliens. Marie en a tiré une dizaine de films, souvent du plus mauvais goût, qui ne sont qu'une succession de montages désordonnés de plans des différents films rachetés. C'est Kerlsen qui en a fixé le "scénario".

Dans ce bazar de sculptures, de toiles et de films, Kerlsen a glissé des oeuvres qu'il a lui-même créées et enchantées. Elles jurent avec les autres par l'orthodoxie de leur conception. Pour tout dire, elles font tache avec le reste. Il suffit ensuite à Kerlsen de leur donner quelques points de mana, le sort se déclenche et produit ses effets.

Les oeuvres ainsi enchantées sont les suivantes : deux sculptures de dragons dont un qui crache du feu et qui contient le sort Crémation, et l'autre qui pointe ses griffes acérées et qui contient le sort de Télékinésie ; deux tableaux qui représentent des yeux de reptiles et qui contiennent le sort Sommeil. Il y a également deux films projetés qui contiennent le sort de Couardise.

## Les coulisses

Voilà approximativement comment Kerlsen compte se venger des assassins de ses enfants : répartira les oeuvres enchantées sur les trois étages et les placera dans des pièces inaccessibles au public. Les trois êtres magiques déambuleront

dans les étages, chacun devant surveiller une personne précise, en continuant à jouer son rôle d'artiste pour ne pas éveiller l'attention. Lorsqu'une des proies sera proche d'une salle contenant une oeuvre enchantée, ils iront ouvrir la porte de cette salle. Puis, ils devront attirer l'attention de la future victime et attiser sa curiosité afin qu'elle pénètre seule dans la pièce. Le regard de la victime se portera inmanquablement sur la sculpture, sur la toile ou sur le film. Une fois que le sort aura produit son effet, l'être magique fera disparaître le corps de sa victime par l'ascenseur extérieur. Ni vu, ni connu, j't'embrouille !

Martin Kerlsen a décidé d'essayer d'assister à la mise à mort de ses victimes. Mieux encore, il va tout tenter pour qu'elles se tuent mutuellement. Pour passer inaperçu en toute circonstance, il n'a rien trouvé de mieux que de se déguiser en majordome. Il bénéficie ainsi d'une liberté de mouvement complète, n'attirant jamais l'attention et ayant toujours un bon prétexte pour être présent partout. Il vaquera donc dans les étages, pour activer un objet enchanté avant qu'un des assassins n'y entre et il aidera les êtres magiques. Du moins c'est ainsi qu'il aimerait que son plan se déroule, mais la perfection n'est pas de ce monde, n'est-ce pas ?

## Les acteurs

Commençons par le plus coriace. Duncan Blow. Ce dragon d'une trentaine d'années est un ex-taulard et un ex-casseur. Après avoir zoné avec diverses petites bandes de truands et fait des coups minables, il a été mis en prison quelques temps. Il en est sorti plus sauvage et plus sanguinaire qu'avant. Son grand-père a alors jugé bon de lui trouver une activité "stable" qui le couperait de son ancien milieu le temps qu'il se calme. Duncan est donc devenu collecteur de réceptacles. Mais ça ne l'a pas calmé pour autant. Il utilise rigoureusement les mêmes méthodes que quand il était truand. Il ne fait pas bon s'interposer entre Duncan et le réceptacle qu'il a choisi.

Grand roux, le visage constellé de taches de rousseur, une superbe balafre prolonge son sourire féroce jusqu'à l'oreille gauche. Un souvenir de prison, paraît-il. Lorsqu'il parle, il ne peut s'empêcher de placer deux ou trois jurons dans chaque phrase. Duncan est aussi alcoolique, ce qui n'améliore pas sa sociabilité déjà extrêmement faible. Susceptible, il est prompt à décocher

quelques coups de poing, histoire de prouver une fois de plus que la raison du plus fort est toujours la meilleure. S'il est en face d'un dragon et que la situation s'y prête, il essaiera de déclencher un duel. Il n'est pas le petit-fils de Gwellarion pour rien. Son seul défaut est qu'il a du mal à retenir ses coups. Ennuyeux, non ? Surtout si l'on sait que le duel a été instauré pour éviter les morts inutiles de dragons.

Abel Ferrant paraît paradoxalement bien inoffensif à côté de Duncan Blow. Ce petit sexagénaire, au look vieux beau sur le retour, serait parfait pour tenir le rôle du papa-gâteau de service. Souriant, aimable, très vieille-France, bien comme il faut et toujours impeccablement mis dans sa tenue de gentleman farmer, il trompe son monde comme personne. C'est clair, il respire la confiance. N'empêche qu'il est, lui, un des pires charcutiers que la race draconique ait pu rencontrés. Une bonne vingtaine de dragons ont péri sous son scalpel.

Chirurgien esthétique à la retraite, il fut pendant longtemps la coqueluche du Tout-Paris. Nombreuses sont les starlettes et les célébrités à être passées entre ses mains expertes. Il leur a donné la gloire et la beauté, elles lui ont apporté sa fortune, fortune qu'il a pour ainsi dire engloutie dans sa deuxième vie consacrée à l'alchimie. Bien qu'il récolte de nombreux organes, il ne crée que peu de sorts. De là à dire qu'il ne dissèque que par plaisir, il n'y a qu'un pas que je franchis allègrement. Il faut bien l'avouer, Ferrant jubile dès qu'il peut trancher et tailler la chair draconique : c'est un psychopathe. Rien ne l'amuse plus que de faire son ouvrage sur une victime encore vivante et consciente.

Joseph Vaughen : Il aurait pu être un père dragon blanc tranquille, mais il a croisé le chemin du Dragon Céleste. Diplomate en France pour le compte de l'Autriche, il occupait un poste intéressant qui lui permettait de voyager à travers toute l'Europe. Brillant et ambitieux, il avait choisi de privilégier sa carrière. Mais il est tombé sous le charme du Dragon Céleste. Depuis, sa vie a basculé. Son occupation principale est désormais de prendre en charge le réseau du Dragon Céleste sur la région parisienne. Il a une dizaine de nouveaux-nés sous ses ordres et il a bien du mal à les contrôler. Ils prennent souvent des initiatives bien malheureusement. Comme de torturer un dragon qui ne sait rien du meurtre de la mère. Enfin, on ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs... même de dragon.

Vaughen ressemble au stéréotype du haut fonctionnaire. Complet gris à rayures, petites lunettes et souliers vernis symbolisent le sérieux de rigueur que nécessite sa fonction. Pour lui, aucun sujet ne prête à rire. Tout doit être pris au sérieux.

## Les trois coups

Il faut bien les appâter ces petits filous. Il faut leur faire miroiter quelque chose de très motivant pour qu'ils daignent se déplacer et tomber dans le piège. Il faut aussi enrober la chose de façon qu'ils ne se méfient pas une seule seconde, se sentent en sûreté et qu'ils tombent dans le piège tendu par Martin Kerlsen.

Martin leur a donc envoyé une invitation tout ce qu'il y a de plus officiel. Ils sont tous conviés à une soirée de vernissage, comme on dit chez les gens intéressés par l'art, avec un grand H. Cette soirée a même été annoncée par la presse (un léger entrefilet... ne délirons pas !). Elle a pour but de faire découvrir de jeunes artistes avant-gardistes sans le sou, mais bourrés de talent, à la faune des nécrophages-parasites des milieux branchés. Cette soirée est parrainée par l'Association de Promotion des Jeunes Talents ou APJT. Cette association, à but non lucratif, est un groupement de mécènes qui se préoccupent de découvrir les futurs génies créatifs de demain. C'est tout ce qu'il y a de plus recommandable. Et c'est Martin Kerlsen qui est le président de cette association, ce qui facilite les choses, endort la méfiance et fait une magnifique couverture.

Pour que le vernissage (appelons un chat, un chien) paraisse vraiment au-dessus de tout soupçon, tout le gratin de la jet society (en clair le Tout-Paris qui compte) est convié à la fête. Bref, deux cents personnes des plus convenables. Plus quelques invitations lancées au hasard : des personnes ayant une fois au moins montré leur intérêt pour l'art.

Donc, Blow, Ferrant et Vaughen ont reçu une invitation. Le lendemain, ils reçoivent également un courrier qui leur révèle qu'ils ont chacun un sérieux motif supplémentaire de venir au vernissage :

- Duncan Blow reçoit une lettre lui indiquant qu'il existe un réceptacle, caché au milieu des oeuvres d'art du vernissage. Cette lettre est signée par un antiquaire qui traite souvent avec lui.

- Ferrant a une lettre lui indiquant qu'un dragon sera présent au vernissage et lui fait miroiter la

possibilité de dénicher une future proie. Elle est signée d'un Technomancien de ses amis.

-Vaughen, quant à lui, reçoit un message anonyme. Ce message émanerait d'un dragon qui a des informations sur le meurtre de la mère et qui serait prêt à les vendre.

Ces documents sont tous des faux, évidemment.

## Et les joueurs ?

Hé ben... ils reçoivent une bête invitation. C'est un pur hasard (comme dirait Thierry ou frangin Bio !). Ils ont bien, à un moment ou à un autre, mis les pieds dans le monde artistique. Acheté des antiquités ou des œuvres d'art (ou un masque si vous préférez). Enfin, si, si... Cherchez bien et vous trouverez. Donc, ils se sont intéressés à l'art et leurs noms figurent sur un fichier (nous sommes tous fichés... Vous ne le saviez pas ?). Et bingo, ils reçoivent une invitation ! Sympa, non ? Enfin, presque...

Les acteurs sont en place, les trois coups ont résonné et le drame peut avoir lieu.

Die first, die fast  
Judgement night !

Biohazard / Onyx

## Acte I : Mondanités

A vingt heures, au musée, c'est un son et lumières dès la porte d'entrée franchie.

Vous souvenez-vous du générique de la défunte émission «Champs-Élysées», avec ces stars en smoking ou en paillettes qui descendaient de leur Rolls et autres Jaguars ? Ne dites pas non, vous me décevriez. Eh bien à l'entrée, c'est un peu ce genre d'ambiance. Chacun étale son luxe de la manière la plus voyante possible. Un portier fait des courbettes en collectant les invitations et les pourboires. Si vos joueurs ont des dégaines craignos, le portier arrêtera les courbettes, examinera trois fois le carton d'invitation et claquera la porte dans leur dos s'ils ne donnent pas de pourboire.

En bas de l'escalier, au rez-de-chaussée, un énorme buffet de victuailles leur tend les bras. Toasts, petits fours, saumon etc. Sans compter les litres de champagne et de whisky 12 ans d'âge, qui attendent gentiment d'être ingurgités. En bref, le paradis du pique-assiette. La moitié des invités s'agglutinent à cet endroit et on peut y percevoir l'ampleur du crétinisme diplômé qui sévit

dans ce genre. On peut vraiment parler de faune, en ce qui concerne les olibrius présents à cette soirée. Si vous n'avez assisté à ce genre de spectacle, c'est de toutes les façons pire que ce que vous pouvez vous imaginer. Les gens s'observent, échangent des sourires convenus, se regroupent par clan et s'amusent follement des derniers potins à la mode. Sous une apparence de fête, c'est triste à pleurer. Qu'on se le dise : les gens qui sont présents à vernissage ne le font pas par plaisir, mais par obligation. Il faut qu'ils soient présents, car les autres y sont aussi. Ils ne s'amusent pas, ils font semblant car sinon ils auraient l'air davantage ridicule. Et il faut bien sortir Bobonne ou Raymon ! Allez, tiens ! Pour le plaisir, quelques «personnalités» sur lesquelles les joueurs pourront tomber :

- Clarisse Dubreuil ou nymphomane : ça fait cliché, mais il y en a toujours une ! Connue comme le loup blanc, tous les hommes qui la connaissent ne peuvent s'empêcher de sourire et de ricaner bêtement sur son passage. Habillée de manière ultraprovoquante, elle trouvera un prétexte quelconque (verre renversé, bousculade, etc.) pour entrer en contact avec la personne la plus séduisante du groupe. Au bout de quelques minutes de discussion des plus ennuyeuses, elle ira droit au but (! ?). C'est ici et maintenant. Attention, elle est prête à tout essayer.

- Jacques Hadit ou le ministre : il s'emmerde, il a un verre à la main et sourit à tout le monde. Il pousse même le vice jusqu'à essayer de comprendre les œuvres, tellement la soirée l'ennuie. Il demandera aux joueurs confirmation de ses jugements de valeur sur ce qui est exposé. Si les joueurs font bêtement «oui, oui», il se détournera d'eux en les prenant pour des hypocrites. Si les joueurs le contredisent, il fera de même en les prenant pour des opposants politiques. Il est suivi, pas à pas, par un sbire obséquieux qui trimballe un téléphone mobile. Le ministre sera dérangé par un coup de fil qui le laissera perplexe. Si les joueurs prêtent attention à ce message, ils apprendront que le ministre vient d'être impliqué dans un scandale financier.

- Pierre-Hubert Germain ou le critique d'art : grand, maigre, le look dandy négligé, il boit verre sur verre en ricanant. Il se tiendra toujours près d'une œuvre, en jetant des réflexions assassines à l'assemblée. Cynique, c'est un artiste frustré qui prend le reste du monde pour des imbéciles.

- Georges Ragueb ou le rebelle (prononcez «Ri-bel» !) : décadent, il commencera la soirée par se

jeter sur les petits fours. Une fois repu, il se foutera ouvertement de la gueule du monde. puis il choisira une tête de Turc pour toute la soirée, qu'il provoquera et insultera copieusement. Il ne sera content que lorsqu'il sera mis dehors, ce dont les joueurs devront peut-être se charger. La gueule dans le caniveau ; il lancera une dernière bordée d'injures envers "ce ramassis d'idiots" que sont les personnes présentes à "cette parodie d'art", avant de prendre la fuite.

- Jean-Paul Pénorme ou le lourdingue : il est jovial et bedonnant, avec des lunettes en cul de bouteille et une chemise bariolée. La bouche pleine de gâteaux, il trépine, se rue sur les personnes qu'il connaît, joue les importants et (hélas) fait des blagues vaseuses toutes les trente secondes. Il viendra voir les joueurs, pour savoir qui ils sont, qui les a invités, etc. Une fois qu'il les aura jugés sans intérêt, il se jettera sur une nouvelle proie.

- Gégé ou l'allumé de service : doux dingue, habitué de ce genre de soirée, il se distingue à chaque fois et c'est pour ça qu'on l'invite. Il sera habillé d'un smoking, d'une paire de bottes en caoutchouc et d'un casque de chantier jaune. Très drôle (hum, hum !), mais totalement incohérent.

Ces personnalités n'ont qu'un but : distraire les joueurs, les amuser et les rendre parano. Ils feront des complots partout, soyez-en sûr ! Puis, au milieu de ces descriptions, décrivez-leur les PNJ importants :

Vaughen se fendra dans la foule, restera près du buffet pour ne pas louper son informateur.

Bow fera un bref séjour au buffet, raflera un plateau et une bouteille, puis partira fureter dans les étages. Il sera plus intéressé par les bibelots que par les objets exposés.

Ferrant échangera quelques mondanités d'usage avec d'anciens patients. Il jaugera ensuite tous les participants, les examinant sous toutes les coutures, pour essayer de démasquer le dragon qui se cache dans cette foule. Si le dragon du groupe des joueurs fait un geste un temps soit peu "draconique", Ferrant le remarquera aussitôt. Il s'accrochera à ses basques et ne le lâchera plus.

Les êtres magiques (Jack, Marie et Philippe) se répartiront dans les étages. Ils seront toujours entourés d'une horde de ringards qui les assiègeront de questions idiotes. Ils essayeront de tenir le mieux possible leur rôle d'artiste, même si leur couverture ne tient pas le choc face à l'interrogatoire poussé d'un spécialiste. En fait, ils attendent que l'un des assassins soit proche d'une pièce "piégée" pour passer à l'action.

Martin Kerlsen, quant à lui, s'acquittera le mieux possible de sa tâche de majordome stylé et diligent.

Laissez mariner vos joueurs un petit moment dans cette atmosphère glauque. S'ils s'y complaisent, n'hésitez pas à rajouter quelques olibrius de votre cru. Dès que vous sentez que l'ambiance (Argh !... Je l'ai dit) tombe, embrayez sur l'acte II.

## Acte II : "Manipulations"

Vers minuit, ou plus tard si vos joueurs s'amuse follement avec les invités, la soirée commencera à tirer à sa fin. Une partie des invités regagne tranquillement les voitures de luxe. Reste les vrais amateurs d'art, même si les oeuvres exposées sont nullissimes. On peut enfin respirer. Une sorte de calme feutré commence à pénétrer les différentes pièces du musée.

A ce moment, Ferrant se trouvera à l'étage où les joueurs sont présents et où Jack joue les rabatteurs. Jack se tient devant la porte interdite au public. Il y a peu de personnes dans la salle et elles sont toutes occupées à chercher une signification quelconque aux horreurs qui s'étalent devant elles. Les joueurs pourront alors assister à une scène bien étrange : Jack sortira négligemment une clé de sa poche, il regardera Ferrant droit dans les yeux et ouvrira la porte. Puis il entrera, en prenant bien soin de laisser la porte entrebâillée. Ferrant se glissera pour le suivre. Martin sera là, très discret. A peine Ferrant sera-t-il entré, que Martin se précipitera pour refermer la porte, à l'aide d'une clé.

Si les joueurs essaient d'entrer, Martin s'interposera en leur disant que c'est interdit au public. Si les joueurs lui parlent de l'entrée de Jack et de Ferrant, il feindra de ne pas comprendre et dira qu'il n'a rien vu. Il discutera avec les joueurs le plus longtemps possible, toujours très poliment et calmement. Puis, si les joueurs insistent pour entrer, Martin leur ouvrira la porte. Et, oh surprise, il n'y a personne dans la pièce.

Une petite explication s'impose : lorsque Ferrant est entré, il est tombé sur le tableau contenant le sort de Sommeil. Le tableau avait été habilement placé juste en face de lui. Il l'a regardé et le sort a produit son effet. Il s'est endormi, Jack lui a donné un vieux coup de matraque derrière les oreilles (histoire qu'il soit complètement inoffensif) et a descendu Ferrant par l'ascenseur

extérieur. Il a ensuite entreposé Ferrant, ligoté et bâillonné, dans un placard de la pièce qui sert de débarras, près de la cuisine, au rez-de-chaussée. Martin se réserve Ferrant pour plus tard. Jack a également pris le tableau enchanté et l'a placé à côté de Ferrant, dans le placard, puis est remonté par les escaliers.

Si les joueurs examinent la pièce, sous l'œil inquiet de Martin, ils ne trouveront rien... sauf une porte cachée derrière une tenture. La porte, fermée à triple tour, mène au sas de l'ascenseur. Si les joueurs s'intéressent à la porte, Martin s'empresera de dire qu'elle est condamnée et leur intimera l'ordre de sortir de la pièce, sinon il appellera la police.

Défoncer la porte déclenchera la colère de Martin. Il lancera un sort de Sommeil sur les joueurs, en déclamant de la poésie. Et les joueurs se réveilleront dans des poubelles voisines quelques minutes plus tard, les vêtements couverts d'alcool, devant des policiers goguenards qui les feront monter dans leur panier à salade pour ivresse sur la voir publique. C'est évidemment Martin qui a monté ce coup et a prévenu les flics, pour éloigner les importuns. Je leur souhaite bonne chance pour éviter de passer la nuit au gnouf. Quoi qu'ils racontent, les joueurs se heurteront à un mur d'incompréhension.

Si les joueurs sortent calmement de la pièce, il n'y aura pas de problème. Mais, à partir de ce moment, Martin ne les quittera pas des yeux. Les joueurs seront certainement perplexes et se mettront à fouiner. Bien des surprises les attendent encore.

Corne & die, corne & die with me  
You can run, you can hide  
I'm gonna kill you

Therapy ?/ Fatal

### Acte III : "Meurtre"

Les joueurs, s'ils ne font pas un stage accéléré en diplomatie au commissariat d'en face, vont chercher à découvrir ce qui se trame dans le coin. Faites-les errer dans les salles, de plus en plus vides. Décrivez-leur les oeuvres sous un jour nouveau, pour qu'elles leur apparaissent soudain toutes étranges et lourdes de significations obscures. Jack sera introuvable : il est en fait parti

chercher une camionnette pour embarquer discrètement Ferrant. Martin ne sera jamais très loin d'eux pendant leurs recherches. La nuit est déjà bien avancée et il n'y a quasiment plus personne dans le musée.

Et, alors qu'ils commenceront à se décourager, faites-les assister à cet autre spectacle : Marie parle gentiment avec Duncan Bow (en fait elle chante et surtout charme Bow), ouvre une porte interdite et entre dans la pièce. Les joueurs observateurs pourront s'apercevoir, durant un court instant, qu'une lumière tamisée et une musique douce emplissent la pièce. Si les joueurs entrent, ils verront Bow assis en train de regarder un film relativement horrible. Marie, très calme, tourne le dos à l'écran, et fera face aux joueurs s'ils se présentent. Elle chantera pour essayer de les charmer. Pendant ce temps, Bow semble fasciné par ce qui se passe sur l'écran et semble se recroqueviller sur son siège. Il est sous l'effet du sort de Couardise du film. A côté de lui, sur une petite table, trône une statuette de dragon crachant le feu.

C'est à ce moment que Martin et Philippe feront leur entrée. Philippe fermera la porte sur lui et s'occupera de neutraliser les joueurs, tandis que Martin déclenchera le sort de Crémation contenu dans la statuette. Dans un sursaut de conscience, Bow se lèvera de son siège, mais trop tard : son corps est devenu un brasier, hurlera et tombera à genoux... mort !

Surprise ! You 're dead !  
Guess what ?  
It never ends...

Faith No More

### Acte IV : "Monologue"

Cette dernière vision devrait calmer tout le monde. Martin et Philippe en profiteront pour sortir leur flingue et braquer les joueurs : l'heure des explications a sonné.

Martin commencera à interroger les joueurs pour déterminer qui ils sont et pour qui ils travaillent, car il est convaincu qu'ils sont liés aux dragons. Une fois qu'il sera sûr de l'identité de ses interlocuteurs et qu'ils lui inspireront confiance, il rangera son revolver et parlera doucement. D'un ton glacial, il leur dira qu'il exerce son droit à la justice. Il enchaînera sur l'histoire des meurtres de ses enfants et terminera sur ce traquenard. Il sera sincèrement désolé d'avoir mêlé des "innocents"

à son complot et s'en excusera. Pendant ce temps, Philippe fera le "ménage" et descendra le corps de Bow par l'ascenseur.

Martin est vraiment navré de ce malheureux concours de circonstances, mais il ne changera rien à son plan initial. Il lui reste encore une vengeance à accomplir : tuer Vaughen ! Essayer de convaincre l'hydre, comme Marie, d'arrêter le massacre sera vain. Martin proposera alors un choix aux personnages : partir et tout oublier ou l'aider et devenir ses complices. Marie s'évertuera à ranger les êtres magiques du gestalt de son côté, en leur racontant la torture mentale qu'elle a vécue et que les joueurs pourraient vivre à leur tour si leur dragon mourrait. Une sympathique discussion, en somme.

Quel que soit leur choix, les personnages ont lié leur sort à celui de Martin. Pendant qu'ils devisaient gaiement, Vaughen a écouté derrière la porte et sait tout désormais. Vaughen s'est empressé d'appeler des nouveaux-nés à la rescousse et a décidé de passer à l'offensive. Et il commence aussitôt par un meurtre.

A peine les joueurs auront-ils pris une décision sur l'attitude à adopter ici qu'un cri inhumain retentira à l'étage inférieur. Les joueurs qui descendront par l'escalier manqueront de buter sur le cadavre de Philippe, la tête à demi-arrachée par un coup d'épée. La terreur va changer de camp.

Dread the day that brings the truth  
Punishment for what I've done  
Sentence me for all my sins

Biohazard

## Acte V : "Mêlée"

Les joueurs peuvent choisir de fuir maintenant et d'oublier cette histoire. S'ils restent, ils livreront une mortelle partie de cache-cache avec Vaughen. Martin sera fou de rage et courra dans les couloirs, revolver à la main. Marie s'effondrera en larmes et restera prostrée au pied de la dépouille de Philippe.

Maintenant, il s'agit de mettre la main sur Vaughen. Il va donner du fil à retordre à vos joueurs. Sa tactique est simple, mais efficace : il se cachera (aidé par un sort de Camouflage sur son costume), attendant que quelqu'un soit à sa portée, puis il donnera un coup d'épée sur la première personne qu'il verra. Une fois son forfait accompli, il s'enfuira pour se cacher ailleurs et renouveler l'opération. C'est une véritable guerre des nerfs qui

s'installe. Vaughen sera insaisissable et harcèlera les joueurs. Il a lui aussi perdu la tête et cherche à gagner du temps avant que ses nouveaux-nés arrivent en renfort. Lorsque cette tactique lassera vos joueurs, signalez-leur des cris en bas.

Au rez-de-chaussée, Jack est aux prises avec deux nouveaux-nés. Il était venu récupérer Ferrant, quand il est tombé nez à nez avec deux Mike Hammer. Au moment, où les joueurs débouleront, Jack est planqué derrière un meuble et balance des objets à la tête de ses assaillants qui veulent l'attraper vivant. A la vue des arrivants, les nouveaux-nés sortiront l'artillerie et arroseront copieusement. Est-il bien nécessaire de vous faire un dessin ?

Get me out

Get me out of this place

Get me out of this trap

Get me out of my brain

New Model Army

## Acte VI : "Morale"

Une fois débarrassé de ces nouveaux-nés déguisés en "privés", un silence de mort envahira l'immeuble. Les parquets se mettront à grincer sinistrement. A l'étage supérieur, dans une salle vide, les deux dragons sont face à face : ils ont tous les deux une épée. C'est un duel ! Ils ne se sont pas transformés faute de place. Alors, d'un regard, ils ont opté mutuellement pour l'arme blanche. A vos joueurs de voir s'ils interviennent et à vous de juger quelle peut être l'issue du duel.

Vous pouvez délibérément opter pour la mort de l'un ou l'autre, ou pour le pardon de Martin et le repentir de Vaughen (quoique ça paraisse peu probable !) ou pour une autre solution. Sachant que si Vaughen meurt, le Dragon Céleste finira bien par l'apprendre et vos joueurs sont mal barrés. Et si Vaughen reste vivant, il peut leur en vouloir (sauf s'ils lui sauvent la vie).

En fait, les joueurs n'ont vraiment rien à gagner dans cette histoire. Bah, une prochaine fois, peut-être ? Dans cette affaire, l'important était de participer ! N'est-ce pas ! ?

Si Martin reste vivant, il remerciera les joueurs, puis partira avec Marie et Jack s'ils sont encore de ce monde. Visiblement, leur vengeance ne les a pas rendus plus heureux pour autant. Au loin, les sirènes de la police résonneront dans le petit

matin qui se lève.

Dans un coin de l'immeuble, quelqu'un tambourine : c'est Ferrant, dont personne ne s'est occupé et qui cherche à ameuter les secours ! Devinez qui va écoper pour tous ces meurtres ? A moins que dans leur grande mansuétude, les joueurs ne se décident à libérer ce boucher.

## Trouble jeu

Il est quasiment certain que tout ne se passera pas comme prévu : vos joueurs vont vous sortir une fois de plus des idées lumineuses, lier des alliances avec Vaughen ou Bow, comprendre tout en passant la porte du musée, etc.

Pas de panique ! Il est aisé de moduler ce scénario. La seule chose à retenir est la méthode d'action de Martin et de ses amis pour se débarrasser de leurs proies. Il vous suffit alors d'intervertir les situations de piège et les PNJ qui en sont victimes. Exemple : Bow kidnappé, Vaughen carbonisé et "papy" Ferrant qui fait de la résistance.

De même, si la race des dragons PNJ vous déplaît, changez-la pour qu'elle soit adaptée à la situation familiale du dragon de votre groupe.

## La distribution

### Martin Kerlsen

Père hydre

Description : Cheveux grisonnants et visage affable, illuminé par une paire d'yeux bleus clairs. Pour la circonstance il est habillé en majordome. Caractéristiques : Rapidité +3. Force +3, Endurance +1, Précision +3, Volonté +3, Agilité +2, Equilibre Mental -2.

Combativité : +2

Métiers et Hobbies : Chef d'entreprise/producteur (expert), Artiste (averti), Comédien (averti).

Pouvoirs : Carapace 3, Mode d'attaque (mâchoire) 5, Mode d'attaque (queue) 2, Polymorphie (draconique) 3, Résistance (attaques mentales) 4, Sens accru (vue) 3.

Sorts : Couardise, Sommeil, Crémation, Télékinésie (niveau 2).

Talent : -

Défauts : Fou de douleur et assoiffé de vengeance.

Equipement : Uniforme de majordome et petit calibre.

### Joseph Vaughen

Père dragon blanc

Description : Homme d'une cinquantaine d'années au look de haut fonctionnaire. Costume trois pièces gris. Ne sourit jamais.

Caractéristiques : Réflexion +3, Vitesse +4, Endurance +3, Résistance à l'alcool +1, Volonté -1, Perception +2, Force +3.

Combativité : +1

Métiers et Hobbies : Diplomate (expert), Haute Couture (amateur).

Pouvoirs : Carapace 4, Combativité (au choix) 3, Immunité (au froid), Mode d'attaque (griffes) 3, Mode d'attaque (mâchoire) 5, Mode d'attaque (queue) 3, Mode d'attaque (aile) 2, Polymorphie (draconique) 6, Peur 3, Vol 4.

Sorts : Camouflage, Armure (niveau 1).

Talents : Calculateur, patient.

Défaut :-

Equipement : Costard avec un sort de Camouflage.

### Duncan Bow

Enfant wyvern

Description : Grand roux balafré.

Caractéristiques : Force +4, Endurance +2, Précision +2, Réflexion -2.

Combativité : +1

Métiers et Hobbies : Truand (averti).

Pouvoirs : Carapace 1, Combativité (au choix) 2, Majoration (force) 1, Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 3, Mode d'attaque (queue) 3, Mode d'attaque (aile) 1, Peur 2, Polymorphie (draconique) 3, Résistance (poisons) 3, Venin (queue) 2, Vol 4.

Sorts : Puissance, Souplesse (tatouages) niveau 1.

Talent : -

Défauts : Homme d'action, pas de réflexion. Fait trop confiance à la violence pour résoudre ses problèmes.

Equipement : Magnum 357 et Bowie Knife.

### Abel Ferrant

Technomancien

Description : Vieux et de petite taille, mais en pleine possession de ses moyens, souriant, aimable et même galant, c'est la preuve vivante que l'on peut vieillir avantageusement. Habillé d'une veste et d'un pantalon en tweed marron, il passe relativement inaperçu (sauf dans un concert punk ou une boîte de nuit branchée).

Caractéristiques : Perception +2, Savoir-vivre +1.

Combativité : -1

Métiers et Hobbies : Chirurgie (expert), Magie Alchimique (amateur).

Sorts : Paralysie, Télékinésie et Vitesse.  
 Talent : Inspire la confiance.  
 Défauts : Perd ses réflexes de survie, trop sûr de lui et pas assez méfiant.  
 Equipement : Gros calibre et une fiole contenant un sort de Paralysie.

### **Marie Stern**

Sirène en phase de la transformation  
 Description : Blondinette d'une vingtaine d'années, renfermée et rêveuse. Elle parle peu et avec un léger accent germanique. Habillée d'une combinaison en vinyle de couleur bleu électrique.  
 Caractéristiques : Réflexes +2, Discipline +1, Agilité +1, Equilibre mental -1.  
 Combativité : -1  
 Métiers et Hobbies : Assistante (experte), Cinéma (avertie), Chanteuse (amateur).  
 Pouvoirs innés : Majoration (beauté) 4, Compétence (séduction) 3, Divination 2, Sens accru (vue) 1.  
 Pouvoir unique : Charme  
 Talent : Exécute à la perfection ce qu'on lui demande de faire.  
 Défaut : Nerfs sensibles.  
 Equipement : -

### **Jacques Bassard dit "Jack"**

Nain (gnome) en phase de la transformation  
 Description : Petit, châtain aux yeux verts, un rictus de mécontentement en permanence sur son visage. Habillé d'un Perfecto fatigué et d'un T-shirt de groupe de rock violent (au choix).

Caractéristiques : Rapidité +2, Précision +1, Endurance +1, Patience-1.  
 Combativité : +1  
 Métiers et Hobbies : Carrossier (qualifié) Rock (avertie) Combat de rue (amateur).  
 Pouvoirs innés : Majoration (mémoire) 4, Majoration (volonté) 3, Résistance (attaques mentales) 2, Résistance (maladies et poisons) 1.  
 Talents : Vif, précis et combatif.  
 Défauts : Mesquin et impatient.  
 Equipement : Matraque et bottes allemandes ferrées.

### **Philippe Terville**

Golem en phase de la transformation  
 Description : Grand brun d'une trentaine d'années, maigre, son visage est fermé et n'incite pas particulièrement à la gaudriole. Habillé d'un smoking fait sur mesure.  
 Caractéristiques : Réflexion +1, Sang-froid +1, Initiative +1.  
 Combativité : +1  
 Métiers et Hobbies : Courtier (expert), Judo (spécialiste).  
 Pouvoirs innés : Résistance (armes tranchantes) 4, Majoration (endurance) 2, Majoration (force) 2, Résistance (arme à feu) 1.  
 Pouvoir unique : Carapace 3.  
 Talent : -  
 Défaut : Vengeur.  
 Equipement : Gros calibre, un petit livre d'initiation à la peinture contemporaine (dans sa poche) et un téléphone mobile.

# B-0 Scramble

Verbe anglais signifiant à la fois l'action de monter et/ou descendre avec précipitation et de brouiller des transmissions.

## Préambule

Il arrive parfois que deux personnes travaillent ensemble, ça s'appelle de la coopération. Lorsqu'il s'agit d'une coopération qui va dans les deux sens, ça s'appelle du commerce. Lorsque ce commerce est désapprouvé par un des camps auquel appartient une des deux personnes, ça s'appelle de la trahison !

Cette situation, c'est ce que vivent constamment Athabaska et Melrose Pendergast. Ces deux personnes, respectivement grand-père dragon bleu et chef des technomanciens des MacKeenan & Dodge, jouent avec le feu, via leurs réseaux de télécommunication. Si jamais une de deux personnes venait à être découverte par ses pairs, ça créerait un sacré bordel dans le monde merveilleux des manipulateurs de mana. Rassurez-vous ! Ils ne disparaîtraient pas, ni leurs réseaux d'ailleurs. Mais il y aurait comme un malaise.

Ce scénario vise à faire découvrir plus avant les liens étranges qui unissent Athabaska et Melrose Pendergast, à travers une rocambolesque course-poursuite qui va conduire les joueurs des sommets d'une montagne autrichienne aux profondeurs abyssales où gît un sous-marin russe. Avec une conclusion explosive, mais frustrante pour vos joueurs, faites-moi confiance !

## The story

Le deal entre Athabaska et Melrose Pendergast marchait bien, et même trop bien. Au début, Athabaska se contentait de fournir les noms de dragons déjà mourants. Et puis, il a craqué ! Il a commencé à donner les noms de dragons en parfaite santé, pour éliminer des ennemis à bon compte. Le nombre de dragons morts dans d'étranges circonstances allait croissant, ce qui n'a pas tardé à mettre certains grands-pères dans un état d'éner-

vement avancé. Vermithrax a donc été chargé d'éclaircir cette énigme, afin de mettre un terme à cette accumulation de cadavres soigneusement dépecés.

Ce sont les joueurs que Vermithrax a choisis pour mener à bien cette délicate mission. Le problème, c'est qu'ils ne sont pas les seuls à être sur la brèche. Les chevaliers ont assisté à une séance de découpage sur reptiles géants et, visiblement intrigués par l'efficacité de ces récolteurs d'organes, se sont mis en tête de dénicher la source de renseignement des technomanciens. Et une fois qu'ils auront mis la main dessus, ils comptent bien s'en servir pour éradiquer définitivement la vermine écailleuse de la surface de notre bonne vieille Terre. Mais, c'est sans compter sur la réaction d'Athabaska qui n'a aucune envie de perdre sa source d'informations sur la magie, de voir détruire tous les dragons et d'en porter la responsabilité. Je vous résume la situation : d'un côté, les joueurs, et de l'autre, les technomanciens, les chevaliers et des dragons bleus. La partie peut commencer. Il va y avoir du sport !

## In bed with Vermithrax

Le soleil vient de se lever, encore une belle journée... Et un inconnu vous offre une invitation à petit déjeuner : c'est l'effet magique de Vermithrax ! Au saut du lit, un jeune homme propre sur lui (genre golden boy, échappé d'une publicité pour une marque de mousse à raser) frappe à la porte du dragon du groupe. Il vient délivrer une invitation à prendre le petit déjeuner, à l'hôtel Crillon, émanant du grand-oncle d'Italie. Ce genre d'invitation ne se refusant pas, votre dragon aura juste le temps de sauter dans son costume le plus chic, sous l'œil amusé du play-boy, avant de s'engouffrer dans la superbe Rolls qui attend en bas de chez lui.

Vermithrax est en effet en déplacement à Paris, pour affaire bien entendu. Il recevra le dragon du groupe dans l'atmosphère feutrée de sa luxueuse suite. S'il est venu avec son gestalt, ses compagnons seront priés d'attendre dans le hall : no magic beings allowed !

Lorsque que le joueur entrera dans la suite, Vermithrax sera en train de dévorer son petit déjeuner et le Wall Street Journal. Il indiquera au dragon de s'asseoir en face de lui, d'un signe de la tête, et n'entamera la discussion qu'une fois la lecture du Wall Street Journal achevée. Il commencera par demander des nouvelles de la famille du dragon et autres politesses d'usage, avant d'entrer dans le vif du sujet : "Bien !", fera-t-il, "Tu te doutes que je ne t'ai pas invité pour te conseiller d'acheter des actions Eurotunnel. J'ai autre chose à faire. Comme, par exemple, prendre soin de la race draconique ! Justement, en ce moment, il existe des personnes qui se font un malin plaisir à faire des OPA sur les organes de notre race et ce en toute impunité. Et ça agace tous les grands-pères, et moi davantage encore. J'ai donc pensé à toi pour me débarrasser de ces tracasseries. Et en échange, je t'assure de ma gratitude." Autant dire que c'est une offre qu'on ne refuse pas.

Vermithrax attend l'acquiescement obligatoire de son petit-neveu et expose ensuite les données du problème : depuis plusieurs mois, une bande de technomanciens très organisée sévit aux quatre coins du globe. Rapides et très bien informés, ils agissent au propre domicile des dragons victimes, en toute discrétion. Une fois leur sale boulot accompli, ils repartent en ne laissant aucune trace. Et le pire, c'est qu'on ne s'aperçoit de la disparition que beaucoup plus tard. Les dragons ont d'ailleurs d'abord pensé qu'il s'agissait d'une vague d'enlèvements. Et puis, récemment, ces technomanciens ont complètement décimé toute une branche de la famille de Wiesàrek (un père et cinq enfants) dans la région parisienne. Dans leur précipitation, ils ont commis deux erreurs : ils ont laissé sur place quelques abats et plusieurs personnes ont remarqué la présence d'un camion de la société Ice-Team, une société de transports frigorifiques. Ce n'est qu'un début de piste, mais Vermithrax n'a que ces éléments en main. Il veut donc que les joueurs découvrent qui sont ces étrieurs, comment ils agissent et, sans doute le plus important, qui se cache derrière tout cela. Car, selon Vermithrax, c'est quelqu'un de très puissant au vue des informations qu'il a en sa possession. Une fois qu'ils auront découvert tout cela,

les joueurs devront éliminer définitivement cette menace pour la société draconique.

Vermithrax ajoutera qu'il peut leur apporter une aide logistique et financière, si le besoin s'en fait sentir. Pour cela, il suffit de demander à son petit-fils, Angelo Gradzi (le minet du début) qui les assistera. Les demandes seront acceptées, si elles sont dans les limites du raisonnable (n'oubliez pas que Vermithrax est radin !). Au MJ de juger. Pour information, Angelo Gradzi réside dans un grand immeuble bourgeois de Neuilly.

Vermithrax demande également aux joueurs de tenir son petit-fils au courant des événements et de la progression de cette enquête. C'est Angelo qui leur sert donc d'agent de liaison.

## Infiltration

La société Ice-Team a son siège social à Boulogne-Billancourt. Cette société se charge de convoier diverses marchandises périssables dans des camions frigorifiques. Depuis un an, elle s'est diversifiée puisqu'elle effectue également des transports de dons d'organes pour les hôpitaux. Les organes transportés sont mis dans des caissons spécifiquement étudiés pour une parfaite conservation et les camions sont équipés pour pouvoir accueillir ces fameux caissons. L'intérieur du camion est aménagé de façon à ce qu'une équipe médicale puisse surveiller en permanence l'état des organes transportés. Cette activité ne représente qu'une infime partie des activités d'Ice-Team, mais Melrose Pendergast a tout de suite compris l'intérêt que Mackeenan & Dodge pouvait retirer de cette société. Ni vu, ni connu, une petite OPA dans les règles de l'art et Ice-Team est rachetée par IS-MOTORS. La direction est virée et Melrose met des hommes de confiance aux commandes d'Ice-Team.

Sébastien Mesnildrey est le PDG d'Ice-Team. Il gère d'un oeil distrait les activités de la société et de l'autre oeil, il organise, planifie et supervise personnellement les actions d'une équipe de technomanciens hors pair. Fidèle parmi les fidèles de Melrose Pendergast, il ne rend compte qu'à celui-ci. En clair, personne à la Mackeenan & Dodge, hormis Pendergast, ne connaît l'existence de cette équipe. Il en va de même pour les autres équipes que Pendergast a disséminées à travers le monde. Pendergast a délibérément caché l'existence de ces équipes, pour éviter que Kathleen McKeenan ne fourre son nez dedans et ne découvre la source

d'informations. Ce qui signifierait la fin de cette manne d'informations sur les dragons.

Voilà comment se déroulent ces opérations commando : Pendergast envoie à Sébastien, via le Houdinet, toutes les informations que Athabaska lui a fournies sur un dragon (adresse, habitudes, situation familiale, etc.). Mesnildrey et une dizaine de technomanciens sautent aussitôt dans leurs camions et étudient la meilleure tactique à adopter en fonction des données reçues. Le convoi comprend deux petites camionnettes banalisées qui transportent les hommes et le camion aménagé pour la conservation. Arrivés à destination, la moitié des hommes encerclent, quadrillent, surveillent le quartier, empêchent tout témoin potentiel de perturber l'opération (à coup de flingue si nécessaire) et brouillent les systèmes d'alarme de l'habitation. Sébastien jette ensuite un puissant sort de Sommeil sur la maison de la victime. Ses hommes pénètrent alors dans la maison, choisissent la plus grande pièce, y déroulent une bâche sur le sol et transportent la victime endormie dans cette pièce.

Sébastien, à l'aide de drogues hypnotiques et alchimiques injectées à l'aide d'un appareil expérimental, parvient à introduire une forte suggestion dans l'esprit du dragon endormi. Cet ordre est fort simple : Le dragon doit se polymorpher dès son réveil. A peine le "patient" s'est-il polymorphé, que les technomanciens le dissèquent entièrement en quelques secondes, avec des instruments chirurgicaux laser, ce qui entraîne la mort quasi instantanée du sujet. NDA : Il n'est pas question une seule seconde que les joueurs puissent avoir l'appareil expérimental en leur possession. Si ça devait arriver, il explosera à la première utilisation : ils ne connaissent en effet pas vraiment la procédure exacte à suivre pour le faire fonctionner... Et toc !

On efface soigneusement les traces. Les membres et les organes sont aussitôt entreposés dans le camion frigorifique et le convoi repart. L'opération dure, en tout et pour tout, dix minutes maximum. Pas de traces, pas de témoins. C'est effrayant d'efficacité. Ces groupes constituent l'élite de l'élite des technomanciens de Mckeenan & Dodge. Il faut toutefois noter que le camion est spécialement équipé pour conserver les organes de dragons (une simple congélation ne suffisant généralement pas).

Mais comment les joueurs peuvent-ils découvrir tout cela, me direz-vous ? Il y a plusieurs solutions possibles :

- Essayer d'infiltrer Ice-Team, en se faisant engager comme chauffeur ou autre. C'est long, c'est délicat (le recrutement est sévère : tests d'aptitudes, etc, et on fait passer aux postulants une visite médicale poussée (analyse génétique, test au kapelmètre, etc.) qui offre de bonnes chances de savoir s'ils sont des dragons ou des êtres magiques) et même s'ils y arrivaient, les joueurs n'auraient pas accès aux bâtiments réservés au service de transport d'organes. Ces bâtiments contiennent les bureaux de Sébastien Mesnildrey, les logements des technomanciens, un laboratoire de traitement et de stockage d'organes, les hangars où sont entreposés les camions. Par contre, s'ils y arrivent, ils pourront entendre des discussions indiscretes entre technomanciens sur leurs méthodes d'actions, etc.

- Pénétrer nuitamment dans les bâtiments. C'est relativement aisé pour les bâtiments concernant l'activité normale d'Ice-Team. En revanche, les autres bâtiments sont étroitement surveillés (vigiles avec des chiens à l'extérieur, technomanciens de garde dans les lieux secrets). Mais le jeu en vaut la chandelle.

Les joueurs peuvent ainsi voir les laboratoires avec les organes, mais aussi les armes technologiques mises à la disposition des technomanciens (comme l'appareil expérimental de Pendergast), le bureau de Sébastien Mesnildrey contenant un terminal Houdinet à l'accès codé, une télévision avec le boîtier de décryptage IS-WARE pour capter les émissions de WAND-TV et un modem dédié à l'accès à The CLAW (c'est un petit cadeau d'Athabaska, qui envoie le mot de passe des dragons qui servent de chair à expérience pour ces technomanciens).

Evidemment, Sébastien ne se séparera jamais de sa carte qui sert à faire fonctionner le décrypteur IS-WARE et de la disquette qui contient la base de données où figurent tous les renseignements concernant les dragons. En clair, ils ne pourront pas remonter et identifier la source d'informations de Mesnildrey à partir du matériel disponible dans son bureau.

- Faire la planque devant Ice-Team. Il ne s'y passe rien le jour, mais la nuit, on peut se rendre compte de faits étranges. Comme par exemple, que Sébastien Mesnildrey veille toutes les nuits dans son bureau, pour recevoir les informations transmises par Melrose Pendergast. Mais surtout, que Sébastien et ses hommes partent en grand convoi, en plein milieu de la nuit, sur les chapeaux de roue avec un camion de transport d'organes. Et c'est

là le plus intéressant, puisque, si les joueurs les suivent, ils auront la preuve qu'ils sont bien les responsables des séances de boucherie.

Note : il est vital qu'ils assistent à une expédition. Débrouillez-vous pour qu'ils puissent voir comment ils procèdent (ombres chinoises ou baie vitrée dans la maison de la victime).

Par contre, montrez bien qu'il est dangereux de s'attaquer de front à ces hommes durant une opération.

## Extraction

Lors de l'opération que vont suivre les joueurs, ils vont s'apercevoir qu'ils ne sont pas les seuls que ce trafic intéresse. Les autres personnes qui regardent de près les activités parallèles d'Ice-Team, sont des membres d'un ordre de chevaliers voués à la destruction des dragons. Cet ordre s'appelle "La Lance Divine" et est composé des membres les plus fous des Chevaliers de la Lumière. Ils prônent la destruction massive, totale, rapide et par tous les moyens de la race draconique. Et cela, même si ça signifie la mort de milliers d'humains innocents. Leur chef a pour nom Heinrich von Blotten et il a sous ses ordres une centaine de personnes. Leur fief est à Morgenwiessen, dans la montagne tyrolienne en Autriche.

Toujours est-il qu'un soir, lors d'une expédition de purification, les chevaliers de "La Lance Divine" se sont aperçus qu'ils arrivaient un peu en retard et que leur client était déjà en mains, mais pour d'autres motivations. En effet, les technomanciens de MacKeenan & Dodge avaient précédé les chevaliers et accomplissaient leurs sinistres besognes. Intrigué par cette équipe qui semblait disposer de grands moyens, Heinrich décida de les observer, puis de les suivre et de les étudier. Il se rendit vite compte que ces hommes avaient des moyens technologiques puissants, mais également des moyens d'information qui pourraient s'avérer précieux pour les chevaliers de "La Lance Divine".

En deux temps trois mouvements, Heinrich monte un commando d'une trentaine de chevaliers pour kidnapper Sébastien Mesnildrey. La date de cet enlèvement est fixée (comme par le plus grand des hasards) la nuit où les personnages vont suivre Mesnildrey et ses technomanciens dans leurs péripéties nocturnes.

Cette action commando va se dérouler en trois

temps :

Après avoir attendu que les technomanciens soient partis de la société Ice-Team pour aller trancher dans le vif, les chevaliers vont se rendre maîtres des bâtiments. Habillés de tenues de combat noires et équipés d'armes automatiques avec silencieux, ils vont s'introduire discrètement dans les locaux, neutraliser les alarmes et les gardiens. Puis, ils iront au bureau de Sébastien Mesnildrey et voleront tout son équipement de télécommunication. Enfin, ils poseront des bombes incendiaires dans toute la société et se cacheront devant l'entrée réservée aux camions de transport d'organes. Ils attendront alors que les technomanciens reviennent.

Lorsque les technomanciens arriveront, les chevaliers tireront au lance-roquettes sur les camionnettes qui protègent le camion aménagé. Les véhicules exploseront sous l'impact. Le conducteur du camion aménagé sera ensuite la cible de tireurs et le véhicule ira finir sa course dans le fossé. Les chevaliers ne laisseront pas aux occupants du camion le temps de réagir et le prendront d'assaut. Mais la consigne est claire : Sébastien Mesnildrey doit rester intact ! Ils se contenteront donc de balancer quelques grenades à gaz innervant dans le camion et ils iront, masque à gaz sur le visage, cueillir les technomanciens rendus inoffensifs par l'effet du gaz. Ils sortiront le corps inconscient de Sébastien et tueront les technomanciens survivants. Le camion aménagé sautera, détruisant ainsi les organes et l'appareil expérimental !

Une ou deux minutes plus tard, un hélicoptère de combat se posera juste devant le champ de bataille. Heinrich en sortira avec l'allure hautaine qui le caractérise, habillé d'un pourpoint et d'une cape noire sur laquelle est brodée une lance de chevalerie dorée. Ils embarqueront le matériel volé et Mesnildrey, et reprendront la voie des airs. Les chevaliers se précipiteront dans des voitures venues les chercher et ils déclencheront les bombes incendiaires. Plusieurs déflagrations successives se feront entendre à l'intérieur de la société et les dépôts de carburant exploseront, transformant tout ce qui est présent dans un rayon de cent mètres en chaleur et lumière.

Filer les chevaliers qui sont partis en voiture peut être une bonne initiative, mais il faut être d'une discrétion exemplaire. Si le cortège, composé d'une demi-douzaine de limousines aux vitres teintées, s'aperçoit de la manœuvre des personnages, deux voitures se sépareront du convoi pour mitrailler joyeusement ces indésirables poursui-

vants.

Ils effectueront deux passages sur les personnages : un pour immobiliser leur véhicule, en tirant dans les pneus, et l'autre pour éliminer les personnages. Puis, ils iront rejoindre leur procession. Leur course se termine dans un petit aéroport privé près de Boulogne-Billancourt où ils embarqueront tous dans un petit avion pour une destination inconnue.

Si les joueurs veulent et peuvent suivre l'hélicoptère de von Blotten, celui-ci n'hésitera pas à se débarrasser d'eux en les canardant avec les deux M-60 fixés sur son appareil.

## Retour à la case départ

(sans toucher vingt mille)

Hormis s'ils sont hyperbalaises, vos joueurs sont un peu dans la mouise. Je récapitule pour ceux qui n'auraient pas tout suivi : les preuves de la culpabilité des technomanciens sont en cendres, Mesnildrey et son matériel se sont envolés sans qu'on sache où.

Si les joueurs appellent Angelo, il serait d'ailleurs temps, ils se feront passer un savon pour leur incapacité. Puis il leur proposera son aide, car il peut savoir où l'avion des chevaliers s'est posé après avoir attaqué la société Ice-Team. Cela lui demandera une journée complète, mais il révélera que l'avion a atterri à Morgenweissen, une station de ski en Autriche.

Si les joueurs ont pris l'initiative de prendre des renseignements directement auprès du propriétaire de l'aéroport, après avoir suivi les chevaliers évidemment, ils se verront envoyer paître vertement. Le propriétaire s'est fait grassement payer par von Blotten, qui est resté anonyme, pour qu'il garde le silence le plus complet sur ce voyage. Le propriétaire refusera donc de dire qui étaient les personnes qui ont utilisé son aéroport, d'où ils venaient et où ils allaient. Bien sûr, si on lui joue les sentiments (au moins cent mille francs) ou si on emploie la manière très forte (Aïe ! Non, pas ça ! Je vais tout vous dire !), il donnera le nom de la station de ski de Morgenweissen.

A part ça, les journaux parleront de l'incendie à la société Ice-Team, comme d'un accident. Ils donneront la version des faits suivante : un gardien a dû produire une étincelle dans le dépôt de carburant et l'incendie s'est propagé partout. Les personnes qui ont voulu fuir avec les véhicules ont péri dans l'explosion du dépôt. Fin de l'article.

On autre fait divers fait les gros titres des journaux : l'enlèvement d'un informaticien de génie qui s'était illustré en pénétrant dans les défenses informatiques du Pentagone. William Bouton, célèbre pour son amour des blagues de mauvais goût, du vin et pour l'informatique, avait en effet réussi à percer les codes d'accès aux renseignements classés top secret du Pentagone. Puis, après avoir mis un souk monstre dans les dossiers, il avait convoqué la presse pour lui raconter son exploit. Il avait par la suite été embauché par la CIA pour construire de nouvelles défenses et mis en retraite anticipée pour avoir été retrouvé complètement ivre devant son clavier d'ordinateur. Depuis, il coulait des jours paisibles en Allemagne en tant que conseiller technique d'une boîte de logiciels de protection d'informations.

On ne sait pas grand-chose sur son enlèvement, si ce n'est que c'est un groupe d'hommes habillés en noir qui a fait le coup. Ils ont surpris William au petit matin, alors qu'il partait en voiture à son bureau.

Y aurait-il un lien entre cette affaire et celle qui nous intéresse ? Oui, oui ! William a été enlevé par les chevaliers dans le but de percer une fois de plus les défenses d'un système informatisé : celui de la source d'informations de Sébastien Mesnildrey.

## Tu la sens, la lance divine. ?

Morgenweissen, une charmante station de ski perdue au sommet des montagnes tyroliennes. Même en pleine saison, il n'y a pas grand monde sur l'unique piste de ski de ce village d'une centaine d'habitants. Car la principale source de revenus vient de l'usine de von Blotten, qui fabrique des sonars et des systèmes de détection. Les trois quarts du village travaillent pour von Blotten et lui sont tous dévoués. Il n'y a pas grand-chose d'autre dans ce village, hormis deux hôtels, un supermarché (acheté par von Blotten) et un centre de loisirs. Ici, on mange, boit et s'amuse von Blotten. C'est le seigneur et maître de la région.

L'usine de von Blotten est située à trois kilomètres plus haut, dans la montagne. (Un service de cars amène les ouvriers jusqu'à l'usine chaque jour que Dieu fait. C'est un vaste complexe industriel divisé en six bâtiments : un immense pour les ateliers et les chaînes de montage, un autre pour les bureaux d'études, un pour l'administration, deux pour le personnel interne (qui comprend les

ingénieurs et les vigiles, tous chevaliers de "La Lance Divine") et l'immense chalet qui sert de demeure à von Blotten. A l'entrée de l'usine, on peut voir le logo des industries von Blotten : Un V et un B séparés par une lance dorée.

L'usine est protégée par des grillages électrifiés et étroitement surveillée par des rondes de vigiles armés. Des caméras vidéo sont disposées sur les miradors qui entourent le complexe. Le complexe est d'ailleurs inexpugnable : il est cerné au nord et à l'est par des falaises, à l'ouest (où serpente l'unique route qui mène à l'usine) est plantée une immense forêt de sapins et au sud une vaste étendue poudreuse où se succèdent les avalanches. Un vrai nid d'aigle ! La seule voie d'accès rapide, c'est par hélicoptère. juste à côté de l'usine, von Blotten a fait construire une aire d'atterrissage pour ses deux hélicoptères (un biplace de tourisme et un hélicoptère de combat d'origine soviétique). Les hangars, où sont entreposés les deux engins, font l'objet de la surveillance permanente d'une dizaine de gardes surarmés.

## Hacker et à cris

Heinrich vit dans son chalet, dont il sort très peu. C'est un fou mégalomane qui se prend pour le sauveur de la planète de la menace draconique. Toujours vêtu de sa cape brodée et de son pourpoint de chevalier, il passe la moitié de ses journées à faire de l'escrime dans sa salle de gym, entouré de ses plus fidèles partisans. C'est dans les caves de son chalet que sont retenus, sous haute surveillance, Sébastien Mesnildrey et William Bouton.

Sébastien Mesnildrey n'est plus qu'une loque (humaine. Après avoir subi des traitements infligés par un émule des méthodes de la Gestapo, il a fini par avouer comment fonctionnait son matériel de transmission et a fourni ses codes secrets. Heinrich compte bientôt le faire passer de vie à trépas. William a été contraint de suivre toutes les séances de torture, car Heinrich voulait lui montrer ce qui l'attendait s'il échouait dans son travail. William est enfermé dans une pièce remplie des dernières merveilles technologiques pour percer tous les secrets d'une base de données. Deux gardes et deux ingénieurs le surveillent dans sa tâche. Mais pour le calmer, ils doivent lui donner sa dose quotidienne d'alcool.

Une fois que William aura réussi à pénétrer dans l'intimité des recoins les plus secrets du CLAW,

Heinrich lui fera sortir tous les noms et adresses des dragons abonnés. Puis, après analyse des documents, il déterminera qui fait la plus grosse consommation d'infos du réseau, ce qui lui indiquera qui sont les grands-pères et où ils se cachent. Une fois qu'il aura déterminé l'emplacement des QG des grands-pères, il se rendra en Norvège. C'est là qu'il détient l'arme suprême de l'extermination des dragons. Dans son bureau personnel, qui est juste au-dessus des cellules de ses prisonniers, on peut voir de nombreuses cartes de la côte norvégienne accrochées au mur, avec un point rouge au milieu qui désigne le petit port de pêche de Seagall. Il y a également des plans d'un petit appareil sous-marin d'étude des fonds marins.

## Classe tous risques

Les joueurs ne seront pas les seuls à être venus dire un petit bonjour à Heinrich von Blotten. Melrose Pendergast a les mains liées et ne peut intervenir directement, sans éveiller la méfiance de ses confrères. Il a donc demandé à Athabaska de régler ce petit problème. Athabaska a donc mené son enquête et a vite pu remonter la piste des agresseurs. Puis, il a envoyé une de ses petites-filles pour délivrer Sébastien Mesnildrey. Sarah Ryder, sa petite-fille, ne sait pas pourquoi elle doit délivrer cet homme, mais elle exécutera l'ordre de son grand-père sans broncher. Elle n'est pas venue seule, mais accompagnée de l'unique membre de son gestalt : Joey Zarevicz, un strige en phase de voyage. A eux deux, ils forment un couple mortel pour qui veut leur chercher querelle.

Ils ne paient pourtant pas de mine. Elle, c'est une grande brune volcanique d'une vingtaine d'années, habillée de manière provocante quel que soit le lieu. Elle joue les écervelées mondaines pour tromper son monde. Joey est un petit homme d'une trentaine d'années à l'allure sportive. Si elle semble toujours en éruption, lui ressemble plutôt à un iceberg. Il parle peu et semble toujours prendre du recul, comme s'il était effacé. Ses yeux perçants ont pourtant du mal à cacher sa détermination et sa vivacité d'esprit.

Pour les aider dans leur tâche, Athabaska leur a procuré toute une panoplie de gadgets high-tech. Voici maintenant un petit planning des événements qui vont se dérouler dans l'usine, à partir de l'arrivée des joueurs dans cette riante citée au-

trichienne.

Jour J : Arrivée des joueurs, von Blotten fait céder Sébastien Mesnildrey. Arrivée de Sarah et de Joey dans la soirée ; ils descendront au même hôtel que les joueurs.

Jour J+1 : Sarah va reconnaître les lieux en jetski. L'hélicoptère de tourisme de von Blotten fait une sortie pour balancer le cadavre de Sébastien Mesnildrey dans une crevasse.

Jour J+2 : William crack les fichiers du CLAW. Sarah et son compagnon passent leur journée dans leur chambre à planifier leur attaque. La nuit, Sarah et Joey passent à l'attaque.

## **Descente de la montagne en battle-dress**

Et maintenant, place à l'action. Voilà ce qui va se passer la nuit où Sarah et Joey vont attaquer les bâtiments de von Blotten. Vers 22h, ils se faufleront comme des ombres hors de l'hôtel, tout de blanc vêtus. Ils sortiront du village, puis enfourcheront leurs jetskis camouflés dans une grange abandonnée. Direction l'usine. Arrivés à destination, ils se sépareront. Joey grimpera vers les sommets pour gagner une situation stratégique. Sarah, camouflée à la limite de la forêt, se lancera un sort d'invisibilité et commencera à saboter le grillage électrifié. Une fois en position, Joey tirera quelques flèches sur le site. Ses flèches ont la capacité d'émettre un gaz (malheureusement visible) innervant qui fait s'évanouir toute personne dans un rayon de 20 mètres. Il balisera ainsi le chemin que Sarah va emprunter pour pénétrer dans le chalet de von Blotten. Lorsque Sarah sera dans la place, elle abattra systématiquement et silencieusement toutes les personnes qui lui barrent le passage. Elle récupérera William, mort de trouille, en croyant que c'est Mesnildrey. Avant de quitter les lieux, elle laissera une bombe à retardement (10 minutes) en guise d'adieu.

Bien sûr, tout ne se passera pas comme prévu lors de la sortie de Sarah. Von Blotten, dès l'apparition du gaz, se doute qu'il y a un problème. Il sort, découvre des gardes à terre. Il se rend aussitôt dans les chambres de ses chevaliers pour donner l'alerte. Lorsque Sarah sortira, elle sera accueillie par une dizaine de chevaliers. Joey créera alors une diversion, en lançant des flèches explosives dans tout le complexe. En quelques instants, tous les locaux seront la proie des flammes. Sarah tapera dans le tas pour se frayer un chemin

vers la forêt, où l'attendent Joey et son jetski. Von Blotten, sentant le roussi, en profitera pour se faire la malle en hélico et mettre la deuxième phase de son plan à exécution. Et puis, BOUM. Plus d'usine !

Mais que peuvent faire les joueurs ? Bonne question que je vous remercie de m'avoir posée !

Primo : ils dorment, et alors ils entendent Boum ! Pour eux, le scénario s'arrête ici. Un conseil : changez de joueurs !

Deuzio : ils assistent à l'assaut en spectateurs. Ils ont alors intérêt d'intercepter Sarah, de discuter calmement avec elle, de gagner sa confiance et d'interroger William qui sait où se rend von Blotten (von Blotten se vante tout le temps que "sa solution finale est à Seagall"). Sinon, le conseil ci-dessus est toujours valable.

Tertio : ils ont su gagner la confiance de Sarah qui leur propose de participer à l'opération. Sarah n'est pas farouche et elle sait qu'elle a besoin d'aide pour cette action. Par contre, si les joueurs sont menaçants, elle n'hésitera pas à les supprimer avant de se lancer à l'assaut. Evidemment, cette solution demande une certaine dose d'improvisation de la part du meneur de jeu : vos joueurs vont certainement avoir des idées géniales qui chambouleront le déroulement normal des événements. Dans tous les cas de figure, ce ne sera pas une partie de plaisir. Si Sarah est une pro, ce n'est sans doute pas le cas des autres personnages. Ne perdez pas ça de vue. Mais tout est possible et le déroulement des événements est flexible suivant les actions des joueurs. Les seules choses qui ne doivent pas changer, c'est que Sarah et William doivent sortir vivants, ainsi que von Blotten, qui doit s'échapper.

## **Vingt mille lieux sous les ennuis**

Si les joueurs ont eu la bonne idée de faire ami ami avec Sarah, elle leur permettra d'interroger William. William sera intarissable, à condition de lui fournir de quoi s'humecter le gosier, il racontera que von Blotten l'a forcé à pénétrer dans un réseau appelé The CLAW et à en sortir des infos du fichier des abonnés. Il dira également avoir entendu von Blotten parler d'un port norvégien du nom de Seagall et de recherche d'une épave près de ces côtes. C'est maigre, mais c'est tout. Puis, Sarah relâchera William et demandera de nouvelles directives à son grand-père. Ce dernier lui ordonnera alors de partir sur le champ pour

ce port, d'éliminer von Blotten et de récupérer la liste des abonnés. Il ne donnera pas plus d'explications et Sarah dira juste aux joueurs qu'elle part retrouver Blotten. Si les joueurs contactent Angelo, celui-ci leur dira de continuer et d'interroger von Blotten.

Seagall est un minuscule port de pêche, coincé dans un fjord et recouvert par la neige. C'est dans cet endroit oublié des dieux du Walhalla qu'un sous-marin soviétique a coulé il y a cinq ans, sans tambour, ni trompette (les soviétiques qui ont d'ailleurs d'autres chats à fouetter pensent que le sous-marin est trop endommagé pour être récupéré). Puis, il y a six mois, lors d'un test de son dernier sonar, von Blotten a remis la main dessus. Il n'en a rien dit à personne et a chargé une équipe de remettre le sous-marin à flot. Il faut ajouter que le sous-marin possède toujours ses missiles. Les travaux de réparation touchent aujourd'hui à leur fin et le sous-marin pourra alors sillonner les mers.

Von Blotten, dans sa folie meurtrière, a choisi de se servir de cette puissance de destruction pour éliminer la race draconique. Comment ? Rien de plus simple et de plus expéditif : il va balancer des têtes nucléaires sur les QG respectifs des différents grands-pères ! Ça n'arrangera pas le trou de la couche d'ozone, mais von Blotten n'est pas écologiste.

Lorsque Sarah, Joey et les joueurs arriveront à Seagall, ils disposeront de 24 heures avant que von Blotten ne prenne le large (ou plutôt, les profondeurs). Comment savoir où est von Blotten ? En interrogeant la population locale. L'hélicoptère d'Heinrich n'est pas passé inaperçu : tous les pêcheurs l'ont vu se poser sur la plate-forme de forage qui est au large. Cette plate-forme n'est en fait qu'un leurre qui sert à camoufler les manœuvres de réparation du sous-marin, qui est juste en dessous de celle-ci. Si les joueurs veulent mettre la main sur Von Blotten, ils devront donc s'y rendre. Pour peu que les joueurs le lui demandent, Sarah peut user des moyens logistiques d'Athabaska pour avoir un équipement de plonger tip-top (sous-marin de poche, mines, etc.). Athabaska livre en 8 heures chrono.

Voici comment les choses se présentent : la plate-forme fait environ 500 m et son centre est occupé par un poste de commande, où s'affairent une vingtaine de techniciens. Ce poste est relié à la cabine de commandement du sous-marin et lui donne des instructions de la surface. C'est également la plate-forme qui fournit l'énergie et

l'air dont les hommes qui travaillent dans les profondeurs ont besoin. La surveillance de la plate-forme est confiée à une équipe d'une quinzaine de chevaliers, qui disposent d'une batterie de DCA et de quelques mitrailleuses lourdes. Autant dire que l'attaque de front et en plein jour n'est pas coton.

Le sous-marin gît 200 mètres plus bas. Une dizaine de plongeurs sont en permanence autour de la coque. La moitié est armée de harpons et surveille les profondeurs, l'autre répare l'extérieur de la coque. Pour information, les squelettes des marins soviétiques ont été lestés et servent d'épouvantails à poissons à proximité de leur ancien bâtiment. Les plongeurs entrent et sortent du sous-marin par les tubes lance-torpilles ou par les quelques rares sas encore intacts.

A l'intérieur du sous-marin, une dizaine de techniciens et autant de chevaliers, remettent les installations électriques et électroniques en état. Une lumière rouge et un silence pesant règnent en maîtres dans les coursives. Le seul endroit animé du sous-marin est la cabine de commandement. C'est là que les joueurs trouveront von Blotten, en train d'étudier les trajectoires possibles de ses missiles, entouré de cinq chevaliers. Il a toujours sur lui la disquette renfermant les localisations des dragons. Lorsque les joueurs pointeront le bout de leurs écailles, il essayera d'abord de gagner du temps en monnayant le départ des joueurs contre la disquette, espérant l'arrivée de renforts en provenance de la plate-forme. Puis, il se battra jusqu'à la mort. Au fait, se battre dans un sous-marin est un vrai piège : un dragon ne peut s'y polymorpher et tirer au flingue peut déclencher des dégâts irrémediables, quant aux explosifs, faut-il en parler !

## **Le grand bleu à la rescousse**

Dès que les joueurs reviendront de leur opération commando (s'ils en reviennent), un homme barqué avec des petites lunettes et un petit bonhomme barbu aux allures sympathiques les attendront. C'est Athabaska et Melrose Pendergast en personne. Athabaska félicitera les joueurs d'avoir écarté le danger qui planait sur la race draconique. Son visage deviendra ensuite dur comme de la pierre et il demandera aux joueurs de lui remettre la disquette. Une fois qu'il la tiendra dans sa main, il la broiera négligemment et dira aux joueurs, en les regardant droit dans les yeux, que

cette disquette n'a jamais existé (même s'il est quasiment persuadé que les joueurs en ont fait une copie). Il enchaînera en racontant que les technomanciens d'Ice-Team obtenaient leurs renseignements d'un dragon rebelle qui a péri dans l'explosion de l'usine de Boulogne et dont les joueurs ne connaissent pas l'identité. Il conclura en disant qu'il n'est pas non plus venu en Norvège et il tournera les talons. Athabaska doit maintenant un service aux joueurs.

Durant toute la conversation, Melrose a regardé la scène d'un air amusé et ne profèrera aucune parole. Mais avant de quitter les joueurs, il leur glissera une carte de visite avec son nom et le numéro d'une boîte électronique privée en faisant une grimace amicale. Lui aussi leur doit un service.

Il ne reste plus aux joueurs qu'à être convaincant lors de leur débriefing avec Vermithrax, qui ne devrait pas être trop soupçonneux après l'hécatombe de technomanciens et de chevaliers. Et hop, une autre faveur dans la poche.

Si les joueurs échouent lors de l'attaque du sous-marin, Athabaska demandera à Nauru de se charger de cette menace. Et le sous-marin coulera mystérieusement sans faire de vagues.

Si les joueurs caftent toute la vérité à Vermithrax, Athabaska se fera vertement enguirlander et pour la peine, les dragons ne paieront plus leur abonnement à The CLAW pendant six mois (c'est du Vermithrax tout craché... Toujours les gros sous d'abord !). Mais rien ne sera changé entre Pendergast et Athabaska. Sauf que les joueurs se sont fait un ennemi mortel du Dragon Bleu, qui leur enverra constamment un tueur à leurs trousses. Non mais !

## Casting

### Sébastien Mesnildrey

Technomancien de McKeenan & Dodge

Description : Homme d'une cinquantaine d'années aux tempes grisonnantes, genre vieux beau tiré à quatre épingles. Toujours un sourire en demi-teinte au coin des lèvres.

Caractéristiques : Précision +1, Perception + 1, Volonté +2, Endurance -1

Combativité : -1

Métiers et Hobbies : Technomancien (expert), Chef d'entreprise (qualifié), Télécommunication (averti).

Sorts connus : Paralysie, Armure, Sommeil, Invisibilité et Camouflage.

Talent : Réfléchi, excellente gestion humaine.

Défaut : -

Équipement : Petit calibre et appareil expérimental.

### Les technomanciens de Ice-Team

Description : Le look jeune cadre dynamique le jour, des imperméables et des tenues sombres, la nuit. Ils paraissent sûrs d'eux en toute circonstance et inspirent confiance.

Caractéristiques : Précision +2, Initiative +1

Combativité : +1

Métiers et Hobbies : Technomancien (qualifié), Mercenaire (qualifié).

Sorts connus : Vitesse et Camouflage.

Talents : Esprit d'initiative, avec rigueur et calcul.

Défaut : Léger complexe de supériorité.

Équipement : Pistolet de petit calibre, une montre contenant les sortilèges Invisibilité + Vitesse + Souplesse et un imperméable contenant Armure + Camouflage.

### Heinrich von Blotten

Grand Chevalier de "La Lance Divine"

Description : Grand blond, toujours habillé de son pourpoint de chevalier et d'une cape noire brodée, il affiche une quarantaine athlétique et hautaine. Ses longs cheveux sont réunis dans un catogan. Ses yeux bleus sont fiévreux et toujours aux aguets. On sent chez lui, le feu couvert sous la glace.

Caractéristiques : Réflexion +2, Endurance +1, Agilité +1, Équilibre mental -2

Combativité : +2

Métiers et Hobbies : Chef d'entreprise (expert), Escrime (averti).

Talent : Meneur d'hommes.

Défaut : Paranoïaque, mégalomane et fanatique.

Équipement : Pourpoint, épée et 357 magnum.

### Les chevaliers de "La Lance Divine"

Description : Habillés en uniforme noir et rouge, allure martiale, silencieux et disciplinés. Chacun de leurs gestes semble calculé.

Caractéristiques : Force +1, Discipline +1 Endurance +1, Perception +1, Réflexion -2

Combativité : +1

Métiers et Hobbies : Soldat (qualifié), Chevalerie (averti), Sport (averti), différent suivi son poste (Boxe ou Ski ou Plongée).

Talents : Disciplinés et courageux.

Défauts : Fanatiques et sanguinaires.

Équipement : Gilet pare-balles, pistolet-

mitrailleur avec silencieux et Talkies-Walkies.

### **Sarah Ryder**

Enfant dragon bleu

Description : Grande, belle, brune, sportive, Ses yeux verts respirent l'innocence. Elle bavarde, rit sans arrêt et joue les maladroitesses. Dans l'action, c'est le calme incarné. Toujours habillée sexy.

Caractéristiques : Précision +2, Perception +2, Rapidité +1, Sang-froid +1

Combativité : +1

Métiers et Hobbies : Espionne (qualifiée), Couture (débutante). Pouvoirs : Carapace 1, Compétence (esprit d'analyse) 2, Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 1, Souffle (décharge électrique) 1, Vol 3.

Sorts : Invisibilité et Armure (niveau 1).

Talent : Bonne comédienne.

Défaut : Se laisse facilement approcher.

Équipement : Pistolet-mitrailleur avec silencieux, lunettes infrarouges, poignard et tous les gad-

gets de l'espionne classique (à vous de voir !). Sa tenue de combat est enchantée avec un sort d'Armure.

### **Joey Zarevicz**

Strige en phase de la connaissance

Description : Petit brun, à l'aspect presque chétif. Il cache ses muscles sous des vêtements trop grands. Il semble timide, le regard fuyant. Mais ses yeux bleus sont perçants quand on arrive à croiser son regard.

Caractéristiques : Précision +1, Perception +1, Endurance +1, Rapidité +4

Combativité : +1

Métiers et Hobbies : Espion (qualifié), Tir (spécialiste).

Pouvoirs : Majoration (rapidité) 2, Sens accru (vision nocturne) 1, Point faible.

Talent : -

Défaut : -

Équipement : Arc et flèches (explosives et à gaz), un fusil automatique à lunette et un poignard

# B-1 Maverick

Maverick : Missile air-sol américain ou animal qui s'échappe du troupeau.

## Introduction

Si les joueurs parviennent à le mener à bien, ce scénario doit faire date dans le monde de Scales. Il doit en effet aboutir à une révélation importante, puisque les contacts et échanges services entre Athabaska et Melrose Pendergast éclateront enfin au grand jour. Au vu des enjeux, vous comprendrez donc que Maverick ne soit pas une sinécure.

A tout point de vue, il est préférable que les joueurs ne découvrent pas l'univers de Scales par le biais de ce scénario. D'une part, parce qu'ils ne seraient pas en mesure d'apprécier à sa juste valeur la découverte qu'ils vont faire. Rappelons que pour l'immense majorité des intervenants de Scales, le Dragon Bleu est censé ressentir une profonde aversion à l'égard de la magie et un dégoût sincère pour les expériences des technomanciens. Ce dernier point n'est d'ailleurs pas remis en question. Mais même si Athabaska a du mal à se faire à l'idée qu'on puisse charcuter ses congénères, il n'en est pas moins vrai qu'il a parfois permis aux technomanciens de la M&D de trouver des cadavres de dragons tout frais (et même quelquefois des dragons encore vivants). Quoi qu'il en soit, la révélation des agissements secrets du Dragon Bleu doit faire l'effet d'une bombe dans les milieux informés. Il serait dommage que vos joueurs ne s'en rendent pas compte. L'autre raison qui fait que des personnages-joueurs débutants ne sont pas de mise est des plus limpides : cette aventure est dangereuse.

Très dangereuse, comme vous allez pouvoir le constater.

## Le contexte

### Les Doctes

Les Doctes sont une assemblée de technomanciens. Membres du Centre de Recherche Magique

de la McKeenan & Dodge, tous sont de proches collaborateurs de Melrose Pendergast. Rappelons que Melrose Pendergast est le technomancien en chef de la M&D. Autant vous dire que les Doctes comptent parmi les technomanciens les plus doués du moment.

Comme si l'étendue de leur savoir ne suffisait pas à les distinguer, les Doctes sont en outre convaincus d'avoir encore beaucoup à apprendre des dragons dans le domaine de la magie. Lancée par celui qui devait devenir le fondateur du groupe, cette idée a fait son chemin dans l'esprit des autres. Au fil des années, il leur apparut que le massacre auquel la plupart des technomanciens se livrent sur les dragons est une stupidité. Certes, les organes récoltés permettent de réaliser les expériences qui font avancer la recherche. De même, il ne faut pas perdre de vue que les dragons sont des envahisseurs. Néanmoins, si le but d'un technomancien est d'aller toujours plus loin dans la connaissance des arts magiques, pourquoi combattre ceux qui partagent cette connaissance ? En outre, il est presque certain que les Grands Dragons sont trop puissants pour être vaincus. Ne vaut-il pas mieux trouver des alliés dans leur camp pour lutter contre ceux qui représentent un véritable danger pour l'humanité ?

On sait déjà que Melrose Pendergast n'est pas loin de partager ce sentiment. En effet, vous avez pu apprendre à la lecture de "POLITIQUE" que ce dernier échange avec Athabaska des informations sur la magie, la mana et ses propriétés depuis des années. Il existe même une connexion entre le HoudiNet et The CLAW permettant au Dragon Bleu et au technomancien de communiquer loin des "oreilles" indiscrètes. On se doute que ce secret est bien gardé. A Catalyst Network, personne n'est au courant. Et si les Doctes savent qu'Athabaska travaille à l'occasion avec Melrose Pendergast, ils ignorent l'existence de la passerelle informatique.

Ce dont ils sont sûrs, en revanche, c'est de ne pouvoir révéler leur point de vue sans s'attirer les foudres de la hiérarchie. Chez McKeenan & Dodge, les dragons sont l'ennemi. La présidente de la firme, Kathleen McKeenan, annonce à qui veut l'entendre qu'un bon dragon est un dragon mort. Inutile de lui parler de collaboration, encore moins d'alliance. Il y a toutes les chances pour qu'elle ignore que Melrose Pendergast est en contact avec Athabaska. En tout cas, on voit mal comment elle pourrait admettre une telle "trahison". Les Doctes, eux, sont certains que la présidente McKeenan ne leur pardonnerait pas d'avoir ne serait-ce qu'imaginé de s'entendre avec les dragons.

Il ne reste donc qu'une solution aux Doctes pour mettre leurs idées pacifistes en pratique : quitter le Centre de Recherche Magique pour se mettre sous la protection des dragons. Ce qui revient à trahir la M&D. Les Doctes savent qu'ils jouent gros. Souvenez-vous que le secret le plus absolu est exigé des technomanciens de la McKeenan & Dodge, sous peine de mort. La règle est encore plus vraie quand elle est appliquée à des technomanciens aussi haut placés que les Doctes. Ces derniers doivent donc s'attendre à avoir les meilleurs éléments du Labo à leurs trousses au moindre signe de défaillance. Autant pour les protéger que pour garder un œil sur eux, les Doctes sont sous étroite surveillance 24 heures sur 24, et ils le savent.

Quant à bénéficier de la protection de l'autre camp, l'affaire n'est pas plus simple. Quels qu'ils soient, les dragons ne portent pas les technomanciens en très haute estime, et c'est un euphémisme. Il n'y a pas une famille (au sens strict) qui n'ait eu à souffrir d'eux un jour ou l'autre. Pour certains Grands Dragons (Toungouska en tête), il est hors de question de traiter avec des humains. Mais même pour les dragons les plus proches de l'Homme, les technomanciens restent des ennemis. De sorte que les Doctes sont un peu dans la situation d'un agent du KGB désireux de trahir et tentant de persuader la CIA de sa bonne foi.

## Hugo Prax

Sans transition, il nous faut maintenant nous intéresser à Hugo Prax. Ce dernier est un dragon bleu de la troisième génération. Véritable génie informatique, c'est lui qui a conçu et réalisé la passerelle entre The CLAW et le HoudiNet en 1984.

Il avait alors 16 ans. L'âge auquel il réalisa la passerelle en dit long sur son talent. Mais le seul fait qu'Athabaska lui ait confié ce projet indique également l'estime immense que le Dragon Bleu porte à son petit-fils.

Durant les années qui suivirent, Hugo Prax ne déçut pas son grand-père. Travaillant jour et nuit, ne vivant que pour ses ordinateurs, il était toujours sur le pied de guerre, prêt à intervenir dès qu'un problème apparaissait sur le réseau. On ne compte plus le nombre de pirates et de virus que Prax identifia et chassa. "En matière informatique, lorsqu'un problème se pose, appeler Hugo c'est déjà avoir un début de solution." Voilà ce qu'Athabaska se plaisait à dire, non sans fierté. Peu importait à Hugo Prax de savoir à quoi le Dragon Bleu pouvait bien employer ses travaux. Le principal était qu'on lui donne le meilleur matériel, les meilleures "bécanes". L'exemple le plus frappant de ce trait de caractère concerne justement la passerelle que Prax établit et entretint entre The CLAW et le HoudiNet. Il n'avait cure de connaître les informations qui pouvaient y transiter. L'important était de l'entourer de toujours plus de sécurité, de la protéger par les verrous les plus sûrs. Pour lui l'informatique resta longtemps une fin, et non un moyen. En fait, il ne posait pas de question. Athabaska lui fournissait tous les jouets dont il rêvait. Il ne voyait rien d'autre.

Cet Eden n'eut qu'un temps. En fait, il prit fin le jour où, par hasard, Hugo Prax découvrit que son très généreux grand-père ne se contentait pas d'échanger des informations générales sur la mana avec Melrose Pendergast. Naturellement Prax fit cette découverte en circulant dans CLAW. Ce fut un choc : il arrivait que le Dragon Bleu, apprenant la mort imminente d'un dragon en informe les technomanciens de la M&D, qu'ils puissent récupérer les organes nécessaires à leurs travaux magiques. Comme la plupart des dragons de sa race, Hugo Prax ne tenait la magie qu'en piètre estime. Ainsi, il ne voyait pas d'un trop mauvais œil que son grand-père déroge à la règle pour échanger avec Melrose Pendergast des informations qui, selon Prax, tenaient plus du fantasme que de la science. Mais ce qu'il venait de découvrir dépassait de loin l'innocente conversation qu'il imaginait.

Comme vous l'imaginez, Hugo Prax fut outré qu'un grand-père (le sien, en outre) livre des dépouilles de dragons au scalpel des technomanciens de la M&D. Cependant, ce sentiment fit

bientôt place à un autre, égoïste. Non seulement Athabaska trahissait les siens de la manière la plus odieuse qui soit, mais en plus il le faisait avec la complicité involontaire de son petit-fils. Prax ne put supporter cette idée. Il ressentit bientôt un profond dégoût pour la technologie. N'était-ce pas elle, ou plutôt l'amour qu'il lui portait, qui l'avait aveuglé au point de permettre indirectement cette horreur ? En perdant la passion qui avait fait sa vie, Hugo Prax sombra dans la déprime et l'alcool. Au point d'inquiéter Athabaska, mais c'est une autre histoire...

## Sophie Dalh

Vous m'êtes certainement reconnaissant de vous avoir conté les problèmes rencontrés par les Doctes, ainsi que la non moins intéressante histoire d'Hugo Prax. Vous vous demandez sans doute quel peut être le point commun entre ces deux affaires. Ce point commun existe. Il a même un nom : il s'appelle Sophie Dalh. Sophie Dalh est une charmante jeune femme, journaliste politique au Monde de surcroît. Mais ce ne sont pas là les moindres de ses qualités. Sophie Dalh est surtout un dragon doré de la troisième génération, Aurore de son état.

Il y a quelques temps, Sophie Dalh reçut la visite d'un Hugo Prax passablement abattu. Naturellement, cette visite suivit de peu la sinistre découverte effectuée par le jeune dragon bleu. Sa passion dévorante pour l'informatique avait fait de ce dernier un être plutôt solitaire, sans amis. Lorsqu'au plus profond de sa déprime, il éprouva le désir de se confier, il ne sut qui aller voir. Hormis quelques dragons bleus, il ne connaissait que Sophie Dalh, rencontrée par hasard au cours d'un cocktail. Les dragons bleus en question, tous férus de technologie, ne l'auraient pas compris. Prax se tourna vers la journaliste.

Hugo Prax et Sophie Dalh passèrent toute une nuit ensemble, à discuter. En réalité, ce fut surtout Prax qui parla. Légèrement ivre, il fit part à Sophie de ses doutes au sujet du bien-fondé de la technologie et des détournements possibles. Prax n'était pas assez saoul pour révéler ce qu'il avait découvert, mais l'Aurore comprit qu'il était prêt à tout laisser tomber, et peut-être même à se rebeller contre Athabaska. Sophie Dalh connaissait Hugo Prax, ne serait-ce que de réputation. Elle comprit aussitôt quel parti tirer de la situation si Prax décidait de trahir son camp : les informa-

tions possédées par l'informaticien ne pourraient qu'intéresser Ancyte.

Lorsque Prax quitta Sophie au petit matin, celle-ci avait déjà pris sa décision. Si Prax devait tomber dans les bras de quelqu'un, ce serait dans ceux des dragons dorés. Mais comme il n'est jamais simple de pousser un dragon à trahir sa famille, l'Aurore choisit d'attendre. Convaincue que le dragon bleu finirait par craquer totalement, elle garda toujours un œil sur lui, en attendant le jour où il serait mûr pour changer de camp. A ce moment, mais pas avant, Sophie lui proposerait ses services. Elle savait qu'elle ne pouvait pas se permettre de voir sa proposition refusée. Si les dragons dorés étaient accusés d'avoir voulu détourner un dragon bleu du chemin tracé par Athabaska, cela pourrait remettre en question le fragile équilibre diplomatique entretenu par le Conseil des Treize. Patiente, Sophie Dalh se contenta de garder le contact avec Hugo Prax.

L'affaire "Prax" en était là lorsque, quelques semaines plus tard, Sophie Dalh reçut un étrange coup de téléphone. Sans vouloir dire son nom, le correspondant se présentait comme le porte-parole d'un petit groupe de technomanciens décidés à trahir la McKeenan & Dodge et désireux de bénéficier de la protection d'Ancyte. Futés comme vous êtes, vous avez déjà compris que les Doctes se sont enfin décidés à passer à l'action. Nous ne sommes maintenant plus que quelques jours avant l'entrée en scène des personnages. Patience...

Naturellement, Sophie Dalh accueillit la proposition des Doctes avec circonspection. En bonne professionnelle, son premier geste fut d'avertir la hiérarchie. Celle-ci lui conseilla la plus grande prudence. Rien n'indiquait que les Doctes fussent réellement ce qu'ils prétendaient être. En tout cas, ce serait bien la première fois que des technomanciens appelleraient des dragons à l'aide. Mis au courant, Ancyte voulut des preuves : que les Doctes témoignent de leur bonne foi. D'accord sur le principe, ceux-ci n'acceptèrent pas de se démasquer sans garanties, garanties que les dragons n'accepteraient pas de donner sans garanties, etc. Bref, des négociations s'engagèrent entre les Doctes et Ancyte, Sophie faisant office d'intermédiaire et gagnant peu à peu la confiance des transfuges.

En fait, les Doctes refusaient de plier bagages sans avoir la certitude qu'Ancyte les protégerait des tueurs de la M&D. La chose en soi ne posait pas de problème. Mais le Dragon Doré vou-

lait être sûr de ne pas accueillir de vipères en son sein. De plus, il se voyait mal expliquer aux autres grands-pères qu'il avait pris des technomanciens sous son aile sans contrepartie. Il devait s'assurer que les Doctes seraient de précieux alliés et qu'ils avaient beaucoup de choses à apprendre au Grand Conseil. Les Doctes lâchèrent une information de poids : un grand-père est depuis quelques années en affaire avec Melrose Pendergast. Pourvu qu'on leur garantisse l'immunité, ils nommeraient le traître, preuves à l'appui. Juste le genre d'info qu'Ancyte adorerait révéler en pleine réunion de famille.

Les Doctes ont pris contact avec Sophie Dalh à l'occasion d'un séminaire secret de technomancie à Paris. Ils purent ainsi profiter d'un relâchement dans la surveillance dont ils sont l'objet de la part de la M&D le reste du temps. Bien que n'étant pas totalement libres de leurs mouvements, l'un d'entre eux pouvait toujours trouver une occasion de s'échapper. Néanmoins, il est capital pour les Doctes que les négociations avec Ancyte aboutissent favorablement avant la fin du séminaire. Après cette date, ils retourneront aux Etats-Unis et la surveillance de la M&D retrouvera son niveau habituel. En substance, le temps joue contre eux. En outre, chaque jour qui passe augmente les chances qu'une partie adverse (M&D ou Athabaska) ait vent de l'histoire.

## Comment les personnages arrivent dans ce micmac

Revenons, si vous le permettez, à Sophie Dalh. Sa première entrevue avec Hugo Prax, ainsi que les contacts qu'ils eurent par la suite, lui valurent d'être surveillée par les dragons bleus. Sophie ne tarda pas à se rendre compte qu'on la filait. Ne sachant ni par qui, ni pourquoi elle était suivie, elle en vint assez logiquement à penser que cela avait quelque chose à voir avec les Doctes. Dans un premier temps, elle voulut abandonner l'affaire. Mais cela lui fut refusé, pour la bonne raison que les Doctes semblaient avoir confiance en elle et qu'Ancyte ne voulait pas les effrayer en changeant subitement de message. En outre, les négociations avec les transfuges étaient tout près d'aboutir.

En conséquence, Sophie Dalh redoubla de prudence et ne se consacra plus qu'aux Doctes. Cependant, l'idée de perdre Prax de vue ne lui plaisait pas. D'autant plus que cela fait maintenant

quelques jours que le jeune dragon bleu ne donne plus de nouvelles. C'est précisément là où les personnages interviennent. Considérant l'affaire "Prax" comme mineure, Sophie s'est résolue à la confier au dragon de votre groupe. Pourquoi lui ? Elle peut très bien avoir entendu parler d'une affaire qu'il aurait, avec son gestalt, brillamment menée à bien. Sophie est une Aurore ; on peut donc s'attendre à ce qu'elle soit assez bien renseignée. Autre possibilité : Sophie connaît le dragon, elle lui fait confiance ou elle n'a que lui sous la main, et basta !

Le principal est que les personnages-joueurs enquêtent sur la mystérieuse disparition d'Hugo Prax. De fil en aiguille, ils remonteront jusqu'aux Doctes et, si tout va bien, permettront que les technomanciens transfuges tombent dans le giron d'Ancyte. Les deux affaires (Hugo Prax et les Doctes) sont en effet beaucoup plus liées qu'les éléments pour l'instant en votre possession ne vous permettent de le penser. Mais que serait une aventure d'espionnage sans quelques coups de théâtre ?

Note : naturellement, si vous êtes impatient de connaître le fin mot de cette histoire, rien ne vous empêche d'aller jeter un œil aux dernières pages de ce scénario. Mais nous vous conseillons d'attendre. Vous en savez assez pour lire cette aventure sans en perdre le fil. Ménagez-vous quelques surprises...

## Scénario

Le vernissage

Pour les personnages-joueurs, cette aventure commence quand le dragon du gestalt reçoit à son domicile une lourde enveloppe contenant plusieurs invitations à un vernissage. Les cartes d'invitation sont nominatives.

Tous les membres du gestalt sont invités à l'inauguration d'une nouvelle galerie d'art, la galerie Brahim, sise quelque part dans le VIII<sup>ème</sup> arrondissement parisien. Rien, sur l'enveloppe ou les cartons, n'indique qui invite.

Le vernissage n'étant prévu que pour le lendemain soir, les personnages-joueurs ont le loisir de se renseigner sur la galerie Brahim. Mais ils n'apprendront pas grand-chose. En tout cas, rien de suspect. Le propriétaire de la galerie, accaparé par l'inauguration, n'est pas joignable. Naturellement, le gestalt doit les invitations à Sophie Dalh, comme il va avoir l'occasion de le découvrir bien-

tôt.

Les invités sont attendus à partir de 20 heures le jour dit (choisissez la date exacte en fonction des impératifs de votre campagne). Selon l'heure à laquelle ils arrivent, les personnages joueurs découvriront la galerie plus ou moins bondée.

Passé 22 heures, il est presque impossible d'entrer et il ne reste rien du buffet. Deux types larges comme des armoires normandes gardent la porte et repoussent les intrus. Ils ne laissent entrer que les personnes munies d'un carton d'invitation et sont inflexibles dans le contraire. Espérons qu'aucun personnage n'aura oublié le sien.

La galerie Brahim

Rutilante, la galerie s'étend sur deux niveaux, en mezzanine. L'étage supérieur est consacré aux mondanités. C'est là que l'on trouve le buffet et tous ceux venus plus pour se faire voir que pour regarder. Les tableaux ne sont présentés qu'en bas. Ils sont l'œuvre d'un jeune peintre particulièrement à la mode. Ce dernier a tout pour plaire puisqu'il est homosexuel, drogué au dernier stade, originaire d'un pays de l'Est, totalement dénué de talent et mort du sida deux mois plus tôt. Cela n'empêche pas la plupart des invités de s'émerveiller en échangeant des termes aussi bien empruntés à l'œnologie qu'à la critique littéraire de salon. Bien sûr, chacun est libre de ses goûts, mais les personnages gratifiés d'un métier ou d'un hobby artistique pourront au moins se rendre compte que les œuvres exposées manquent singulièrement d'originalité.

La soirée avançant sans que rien ne se passe, la plupart des membres du gestalt devraient commencer à se demander ce qu'ils font là. Il n'est pas indispensable que le gestalt rencontre Sophie Dalh à l'occasion du vernissage. Elle est naturellement présente et glissera discrètement dans la poche d'un personnage-joueur (de préférence le dragon) un billet qu'il découvrira plus tard. Néanmoins, s'il prend l'envie à l'un des Pjs de draguer, n'hésitez pas à lui mettre Sophie Dalh dans les pattes. Autre hypothèse : Sophie et le dragon du groupe se sont déjà croisés. Il est alors fort probable que ce dernier ira à la rencontre d'une des rares personnes présentes dont le visage lui est familier. Mais si le dragon du groupe peut savoir que Sophie est un dragon doré de sa génération, il ne doit en aucun cas savoir qu'elle est une Aurore. Bref, n'insistez pas trop sur Sophie Dalh. En revanche, décrivez à loisir la faune snob et branchée qui hante la galerie. Placez quelques célébrités du moment. Et pourquoi pas un (ancien) ministre ?

Même à supposer que Sophie Dalh parle avec les personnages-joueurs, celle-ci ne leur tiendra pas longtemps compagnie. Au moment où le gestalt songe à partir, un événement vient troubler la soirée : un invité fait scandale en décrivant les tableaux dans des termes orduriers. Passablement ivre, il interpelle bruyamment un autre invité en le prenant pour le peintre. Rien ne peut faire entendre raison à l'ivrogne. Bientôt, des coups sont échangés, obligeant les videurs à intervenir. La chose n'aurait aucune importance si Pierre Hayek (cf. plus bas) n'en avait pas fait les frais bien involontairement. Car c'est lui que l'homme saoul a pris à partie, par le plus grand des hasards. Cette anecdote permettra de plus aux personnages-joueurs de reconnaître le détective privé. A peu de chose près, l'esclandre met fin à la soirée.

## Le rendez-vous

Après ce vernissage plutôt ennuyeux, les personnages-joueurs sont libres d'agir comme ils le veulent. Il est environ 1 heure lorsque la galerie Brahim ferme ses portes. Si la plupart des membres du gestalt décident de poursuivre la soirée ailleurs, laissez-les faire et improvisez. Vous aurez ainsi tout votre temps pour permettre à celui que l'Aurore a choisi de trouver le mot glissé dans sa poche. Mais si vos personnages sont des couche-tôt, vous devez un peu précipiter les choses et provoquer immédiatement la découverte du billet. Ce dernier est rédigé en ces termes :

"Rendez-vous, cette nuit, à La Bombarde. Je vous attendrai toute la nuit si nécessaire. Venez ?! avec vos amis si possible, mais ne me faites pas faux bond. S'il vous plaît. Sophie Dalh. P.S : Je serai dans la petite salle, derrière le bar. Montrez cette carte au barman et demandez-moi."

En effet, la courte lettre manuscrite (on peut reconnaître une écriture féminine avec un jet Moyen (utilisant la caractéristique de Perception) est accompagnée d'une carte "Membre" de La Bombarde.

La Bombarde

La Bombarde est un bar de nuit, près des Halles. Dans une petite rue, une enseigne lumineuse discrète en indique l'entrée. Pénétrer dans la salle principale du bar ne pose aucun problème. La pièce est sombre enfumée, bondée ; on circule avec peine et on a encore plus de mal à se faire

entendre. Par contre, pour avoir accès à la petite salle dont parle Sophie, il est nécessaire de montrer patte blanche. D'abord soupçonneux, le barman permettra le passage en voyant la carte "Membre".

Dans un petit salon agréablement silencieux, Sophie Dalh attend seule, un verre d'alcool à la main. Même si elle saluera tout le monde avec autant de politesse, elle s'adressera ensuite presque exclusivement au dragon du gestalt. Ce qu'elle lui raconte dépend de vous. Nous vous proposons deux possibilités.

Première hypothèse : Sophie Dalh n'a qu'une confiance limitée dans le gestalt. Elle pense qu'il vaut mieux qu'il en sache le moins possible. Dans ce cas, elle présente Hugo Prax comme son amant. Elle est en ce moment en instance de divorce. Son mari, un homme violent et jaloux, ne l'entend pas de cette oreille. Elle est presque certaine qu'il la fait suivre. Elle craint donc de retrouver son amant. S'ils étaient surpris, le divorce serait déclaré à ses torts et Sophie aurait bien du mal à obtenir la garde de son enfant. Il se trouve qu'Hugo Prax ne donne plus de nouvelles depuis quelques jours. Sophie, naturellement, est très inquiète. Elle demande aux personnages-joueurs de s'assurer qu'il ne lui est rien arrivé. Si elle fait appel à eux, c'est parce qu'elle ne peut pas s'adresser à la police et qu'elle ne fait pas confiance aux détectives privés.

Seconde hypothèse : Sophie Dalh accorde un certain crédit au dragon du gestalt. Elle ne veut bien sûr rien lui dire de vraiment important, mais ne tient pas à trop lui mentir. Elle raconte alors qu'Hugo Prax (un dragon bleu de la troisième génération) est venu la voir quelques semaines plus tôt. Il semblait très abattu et fragilisé. Sophie a donc décidé de garder le contact. Au cas où il voudrait faire une bêtise. Cela fait maintenant deux jours que Prax ne donne plus de nouvelles, alors que Sophie et lui s'appelaient quotidiennement. Comble de malchance, Sophie est obligée de partir en reportage pour Washington. Elle demande donc aux personnages-joueurs de s'assurer qu'il n'est rien arrivé au jeune dragon bleu et de garder un œil sur lui pendant son absence. Elle prévoit de rentrer dans moins d'une semaine.

Le choix vous appartient de retenir telle ou telle hypothèse. Dans le premier cas, les personnages-joueurs sont trompés, mais ils n'en auront que plus de surprises par la suite. Dans le second cas, ils sont un peu plus maîtres de leur destin. Libre à vous. Dans les deux cas cependant, So-

phie charge le gestalt d'enquêter sur la disparition d'Hugo Prax. Elle connaît bien sûr l'adresse de ce dernier, mais n'a pas les clefs de son appartement. Au besoin, elle proposera de l'argent (à vous de déterminer la somme exacte) pour motiver les personnages-joueurs. Cela ne devrait pas être nécessaire puisqu'il s'agit de porter secours à un dragon et que tous les dragons se doivent assistance (cf. "POLITIQUE", Traditions et coutumes).

La nuit est maintenant bien avancée. Sophie Dalh laisse les personnages-joueurs à leur destin. Quelques heures de repos seront les bienvenues avant d'entrer dans le vif du sujet.

Lorsqu'ils sortent de La Bombarde, demandez un jet (utilisant la caractéristique de Perception) à tous les membres du gestalt (difficulté Moyenne). Ceux qui réussissent aperçoivent, dans une voiture garée près de la sortie, l'homme qui fut interpellé quelques heures plus tôt par l'ivrogne à la galerie Brahim. A savoir : Pierre Hayek. Si les personnages-joueurs se dirigent vers lui, il démarre et s'éloigne sans pouvoir être rejoint.

## Chez Prax

Hugo Prax habite dans un immeuble luxueux du Marais. La porte principale de l'immeuble n'est verrouillée que la nuit. Les personnages-joueurs n'ayant pas les clefs de l'appartement, ils peuvent y pénétrer de deux manières. Premièrement, en fracturant la porte. Deuxièmement, en persuadant la concierge de l'immeuble d'utiliser son passe sous un prétexte quelconque. Attention. La concierge ne se laissera pas facilement bernier. Les Pjs ont intérêt à faire preuve d'imagination. Selon la crédibilité de ce qu'ils racontent, autorisez des jets (Faciles, Moyens ou Difficiles). Pour convaincre la concierge, on peut employer la Discussion, le Baratin, et même la Séduction, mais l'intimidation n'aura aucun succès (cf. Règles de base, p. 24-25).

Discuter est encore le moyen le plus sûr. En cas de succès, le gestalt aura accès à l'appartement de Prax et toute liberté de le visiter. On arrive à peu près au même résultat avec un bon Baratin. La concierge, cependant, finira tôt ou tard par reprendre ses esprits et enfin s'inquiéter de ce que sont venus faire ces inconnus. Tenter de séduire la concierge est une solution amusante. La brave femme n'étant pas de la dernière jeunesse, elle trouvera peut-être étrange qu'on s'intéresse

de nouveau à ses charmes mais après tout... En revanche, le gestalt court à la catastrophe en voulant intimider la concierge : elle ne tardera pas à appeler au secours, obligeant les agresseurs à fuir. L'appartement de Prax est situé au dernier étage. C'est un F7 spacieux, avec tout le confort moderne et même un peu plus. Les personnages-joueurs devraient en effet être surpris par la débâche de technologie qu'ils y trouveront. C'est bien simple, tout ce qui est d'ordinaire mécanique est ici électronique. Et tout ce qui est d'ordinaire électronique est de la dernière génération. Si le gestalt ne sait pas encore qu'il se trouve chez un dragon bleu, il devrait le deviner. L'appartement n'est pas décoré.

La concierge

La concierge est une vieille femme paraissant la soixantaine d'années. Veuve, elle garde l'immeuble depuis au moins 30 ans et connaît tous les locataires. Si elle est mise en confiance, elle répondra volontiers aux questions du gestalt. En fait, elle ne sait pas grand chose d'Hugo Prax. C'est un jeune homme poli, établi dans l'immeuble depuis quatre ans. Il sort peu et ne reçoit jamais. Dernièrement, il avait l'air fatigué. Cela fait quelques jours qu'il n'est pas réapparu. La concierge se souvient l'avoir vu partir en compagnie de deux messieurs l'avant-veille, mais elle est bien incapable de donner une description exploitable des deux individus. Hugo Prax ne semblait pas les accompagner sous la contrainte.

Tous les meubles sont strictement fonctionnels. Il y a même un étrange décalage entre la technologie omniprésente et l'absence de confort. Un exemple : dans la chambre, un réveil d'une précision atomique est couplé avec une chaîne hi-fi dernier cri, tandis que le lit se résume à quelques draps et à un matelas posé sur le sol. Les rares effets personnels du dragon bleu sont encore là. Il n'y a aucune trace de lutte.

Il semble qu'Hugo Prax ne vivait que dans deux pièces : sa chambre et son bureau. On a déjà sommairement décrit la chambre. Le bureau est une pièce immense, meublée d'une chaise et d'une table Spartiate. Sur la table, un ordinateur compatible Mac-PC d'un modèle dont les Pjs n'ont jamais entendu parler. Tout indique que cette pièce a déjà été fouillée, et même pillée. Les bacs à disquettes sont vides, le disque dur de l'ordinateur a été soigneusement effacé (toutes les données ont été écrasées). Quels que soient le talent et les efforts développés par les personnages-joueurs, le matériel informatique de Prax ne révélera rien.

Le gestalt peut en revanche faire un grand pas en examinant le courrier que la concierge glisse consciencieusement sous la porte tous les jours que Dieu fait. Parmi des factures (énorme note de téléphone, modem et communications avec les O.S.A. obligeant) et des prospectus sans intérêt, on trouve un avis de passage des P&T datant de la veille. La Poste invite M. Prax à venir chercher un paquet ou à désigner un mandataire s'il ne peut se déplacer. Les personnages-joueurs ont juste à cocher la bonne case pour que l'un d'entre eux devienne mandaté et puisse, en toute légalité, aller chercher le mystérieux paquet. C'est beau l'administration.

Julien Noranda

A présent, faisons un bref retour en arrière. Je serais très déçu d'apprendre que vous n'avez pas deviné que Pierre Hayek est un des dragons bleus chargés par Athabaska de surveiller Sophie Dalh. Ce faisant, il a repéré les personnages-joueurs malgré toutes les précautions prises par l'Aurore. Par conscience professionnelle, il a décidé de ne pas les perdre de vue et a accroché à leurs basques Julien Noranda. Ce dernier est un petit truand, stupide et malchanceux.

- Au sujet de Noranda

On pourrait s'étonner que Hayek se repose sur quelqu'un d'aussi incapable que Noranda. Plusieurs raisons l'expliquent. Premièrement, Hayek ne pense pas que les Pjs présentent un réel intérêt (grave erreur). Deuxièmement, Noranda fait partie de son gestalt, et on ne choisit pas plus sa famille que les membres de son gestalt. Gaffeur, lâche, sans aucun amour-propre, Noranda est un élément comique de ce scénario. Utilisez-le pour détendre l'atmosphère.

Noranda suit donc les personnages depuis le matin. Pour l'aider dans sa rude tâche, Hayek a placé un mouchard électronique sur la voiture principale des Pjs. Pendant que ces derniers fouillent l'appartement de Prax, le truand se morfond dans la rue, ne sachant que faire. Ses ordres sont pourtant clairs : ne pas lâcher le dragon et ses compagnons d'une semelle et leur mettre des bâtons dans les roues, à tout hasard. Après quelques minutes d'hésitation, Noranda se décide et part aux nouvelles. Il découvre sans mal ce que les Pjs sont en train de faire. Aussitôt, il appelle la police. Et, sans se présenter, il prétend qu'un cambriolage est en cours dans l'appartement d'Hugo Prax. N'écouterant que leur devoir, les forces de l'ordre repoussent l'heure de l'apéritif et passent à l'action.

Faites en sorte que la police arrive au moment où le gestalt découvre l'avis de passage de la Poste. Demandez aux personnages des jets (utilisant les caractéristiques de Perception, d'Intuition, ou de Chance). En cas de réussite, quelque chose leur permet d'anticiper : des crissements de pneus et claquements de portières suspects, un mauvais pressentiment, un coup de bol qui fait que quelqu'un jette un oeil par la fenêtre quand le fourgon se gare, etc. (Sinon, ils tomberont nez à nez avec quatre ou cinq agents dans le couloir, ou auront le déplaisir de les entendre frapper à la porte. Précisons tout de même que les policiers ne sont pas certains qu'un cambriolage soit réellement en cours ; chaque jour apporte son lot de canulars. Ils viennent juste vérifier. Leurs soupçons commenceront en revanche à se confirmer après avoir recueilli le témoignage de la concierge.

Les personnages-joueurs ont tout intérêt à éviter la police. Dans le cas contraire, ils seraient arrêtés pour cambriolage et la suite de cette aventure en serait gravement compromise. Quant à affronter les forces de l'ordre, ce serait suicidaire. D'une part, il est peu probable que le gestalt sorte sans dommage de la fusillade qui s'en suivrait. Mais surtout, il faut être fou pour tirer sur des flics. La France n'est pas le Far West. La meilleure solution paraît donc être la fuite, ce qui nous donne l'occasion d'une jolie balade sur les toits. Si les personnages réagissent assez vite, ils pourront s'éloigner avant même que les policiers ne parviennent à l'appartement de Prax. Sinon, ils devront encore semer leurs poursuivants. Gardez à l'esprit que les agents de police qui tentent de rattraper les fuyards sont pour la plupart des pères de famille qui n'ont pas l'intention de risquer la mort pour de simples cambrioleurs. Ce ne sont pas non plus des cow-boys. Rappelons qu'en France, un flic ne doit utiliser son arme que lorsqu'il estime que sa vie, ou celle d'autrui, est en danger. Bref, à moins que les personnages ne tirent les premiers, il ne devrait pas y avoir d'échange de coups de feu. Et après quelques acrobaties, la poursuite tournera court, permettant au gestalt de s'échapper.

## Le paquet

Il ne reste maintenant plus aux personnages-joueurs qu'à aller tranquillement chercher le paquet au bureau de poste du quartier. Bien qu'assez volumineux, le paquet ne contient qu'une carte

magnétique à puce, une carte routière de la région parisienne et une lettre dans une enveloppe. Le texte de la lettre est le suivant :

"Avant tout, je dois vous remercier. Si vous lisez cette lettre, vous êtes probablement dans mon camp. C'est du moins le risque que je prends. Comme je ne suis pas en mesure de savoir qui vous êtes exactement, je ne peux pas me permettre de vous raconter mon histoire dans le détail. Cela pourrait vous mettre en danger. Dans ce genre d'affaire, moins on en sait, mieux c'est. Sachez tout de même que j'ai été enlevé. Heureusement, j'ai pu plus ou moins prévoir la chose. J'ai donc pris mes précautions en m'envoyant le paquet que vous tenez en main. Je parie sur le fait que mes ravisseurs fouilleront l'appartement, mais ne songeront pas à y revenir plus tard, quand le paquet arrivera à destination. J'espère que je ne me suis pas trompé. Vous pouvez encore me rendre un grand service. En suivant la route tracée sur la carte, vous parviendrez à une villa. Elle est à moi. Vous pourrez ouvrir le portail grâce à la carte ci-jointe. Là, vous trouverez d'autres instructions. Suivez-les, par pitié. Et gardez tout cela pour vous. Ma vie est entre vos mains. Merci. H. Prax."

La carte magnétique est absolument anonyme. Quant à la carte routière, elle indique, surligné au feutre rouge, le chemin à suivre.

## La villa et le cerbère

Comme l'indique la route tracée sur la carte, la villa de Prax est située dans les environs de Meaux, à une vingtaine de kilomètres à l'est de Paris, en pleine campagne. La villa est au cœur d'une propriété boisée s'étalant sur plusieurs hectares. Un mur de pierre électrifié à son sommet et haut de trois mètres entoure l'ensemble. Il n'existe qu'un seul moyen de franchir l'enceinte sans prendre du jus : une lourde porte blindée dont l'ouverture est commandée par une serrure électronique. Le petit bois est truffé d'alarmes et de caméras de surveillance. Naturellement, tout ce dispositif est à la pointe de la technologie et ne demande qu'à servir.

La carte magnétique que contenait le paquet permet au gestalt d'ouvrir la porte blindée. Il ne leur reste ensuite plus qu'à emprunter un petit chemin coupant à travers bois sur une centaine de mètres pour parvenir jusqu'à la villa. Cette dernière a tout de la chaumière : un seul étage, fe-

nêtres basses, pierre de taille et toit de chaume. Elle semble néanmoins parfaitement entretenue. Et pour cause, puisqu'elle est l'objet des soins attentifs de Bruno Bacri tout au long de l'année.

Naturellement, Bacri ne peut pas ignorer que les personnages-joueurs viennent de pénétrer dans la propriété. Certes, ils ont utilisé une carte pour entrer, mais ils n'en sont pas moins des intrus. Le cerbère va donc les prendre en embuscade. Parfaitement dissimulé, il va attendre que le gestalt soit bien en vue devant la villa pour les interpeller et les tenir en respect.

- Au sujet de Bruno Bacri

Bruno Bacri est le gardien du lieu. Ce militaire de carrière reconverti à cause d'une vilaine blessure qui le fait boiter est en fait un cerbère en phase du frémissement. Il fait partie du gestalt d'Hugo Prax, même s'il ignore encore tout des dragons et de sa propre nature. Bacri passe aux yeux de presque tout le monde pour un dangereux paranoïaque. Paranoïaque, parce qu'il voit des cambrioleurs partout, sursaute au moindre bruit, détecte les intrus et encore plus les étrangers. Dangereux, parce qu'il trimbale en permanence un véritable petit arsenal. Et ce qu'il ne peut pas transporter (son mortier et ses lance-roquettes, par exemple), il le garde dans une armurerie mieux fournie que celle du G.I.G.N. Avec sa Jeep, il parcourt inlassablement la propriété, vérifiant les systèmes d'alarme et chassant les traces d'effraction. Le reste du temps, il nettoie ses armes adorées (elles ont toutes un nom) ou monte la garde dans la villa en écoutant des disques de musique militaire. Il travaille depuis deux ans pour Hugo Prax et ne sait presque rien de lui, si ce n'est qu'il est le chef, chef.

Il est tout à fait capable de tirer au moindre geste suspect et les personnages feraient bien de le deviner. Il faudra bien dix minutes à ces derniers pour rassurer le gardien. Pour preuve de leur bonne foi, ils ont la carte magnétique ainsi que la lettre manuscrite de Prax. Par chance, le dragon bleu a laissé quelques consignes.

L'intérieur de la villa n'a rien à voir avec l'extérieur. D'aspect campagnard, la demeure déborde de modernité et de technologie. La salle de surveillance, en particulier, est impressionnante : des dizaines d'écrans de contrôle permettent de vérifier l'état du système de sécurité et ne laissent pas un pouce de terrain hors de vue. Prax a laissé une lettre pour ses éventuels sauveurs. Elle est manuscrite et rédigée en ces termes :

"Il me faut à nouveau vous remercier. J'espère

que ce cher Bacri ne vous a pas posé trop de problèmes. Le service que vous me rendez touche à sa fin. Je vous demande d'allumer l'ordinateur qui se trouve dans la chambre et d'y glisser le disque que Bacri vous remettra si vous lui montrez cette lettre. Ensuite, branchez-vous sur The CLAW et demandez l'accès au compte 1356-YJOP-1994. Si The CLAW ne représente rien pour vous, suivez les indications fournies sur la note ci-jointe. En souhaitant qu'il ne soit pas trop tard. H. Prax." Comme tous ceux de sa race, le dragon du gestalt connaît parfaitement l'existence de The CLAW. En suivant à la lettre les consignes de Prax, les personnages-joueurs n'arriveront qu'à une chose : la connexion avec The CLAW se rompt brutalement, un énorme MERCI apparaît sur l'écran et c'est tout. Il est dès lors impossible à quiconque d'obtenir un accès à The CLAW.

## Noranda passe à l'action

Il n'est pas impossible que le gestalt ait l'étrange impression d'avoir fait une grosse bêtise. Tout porte à croire qu'ils viennent de "planter" The CLAW. En outre, les Pjs se retrouvent subitement le nez dans l'eau puisque la piste qu'ils suivaient s'arrête là et qu'il n'y a rien d'autre à découvrir dans la villa. Heureusement, l'ineffable Noranda va venir relancer l'action.

Profitant des mouchards judicieusement placés par Hayek sur le véhicule des Pjs (souvenez-vous), Noranda n'a jamais cessé de suivre le gestalt dans sa DS antédiluvienne. A bonne distance, cependant, pour ne pas être repéré. Grâce à un gadget aimablement prêté par son patron (une sorte de passe électronique), il a ouvert le portail et s'approche le plus discrètement possible de la villa dans l'espoir de voir ce qui s'y trame. Ce faisant, il se jette dans la gueule du loup. En effet, il est immanquablement repéré par les caméras vidéo et autres systèmes de sécurité, ce qui est loin d'être réciproque. Résultat : les personnages ne devraient avoir aucun mal à le faire prisonnier. S'ils renâclent, le cerbère s'en chargera.

Interrogé, Noranda ne fera aucune difficulté pour révéler ce qu'il sait, c'est-à-dire pas grand chose. "Mon nom, c'est Julien Noranda. Je travaille de temps en temps pour Pierre Hayek. C'est un détective privé. C'est lui qui m'a demandé de vous suivre. Et surtout vous (il désigne le dragon du gestalt). Mais je sais pas pourquoi. Voilà. C'est tout. Je vous jure. Ne me faites pas de mal. Par

pitié. Je recommencerais pas. Pitié. Je suis père de famille. J'ai douze enfants". Pourvu qu'on lui promette la vie sauve, le petit truand se fera un plaisir de décrire Hayek et de fournir son adresse. Si on lui fait très peur (ou juste un peu mal), il reconnaîtra avoir appelé la police quand le groupe était chez Prax. Si on lui fait très mal, il racontera tout ce qu'on veut et s'accusera avec un enthousiasme confondant de tous les crimes depuis le baiser de Judas. Si on lui demande comment il a fait pour suivre les personnages-joueurs jusqu'à la villa, il se fera un plaisir de révéler l'existence des mouchards électroniques.

Dès l'instant où Noranda est passé aux aveux, les personnages-joueurs peuvent faire de lui ce qu'ils veulent. Selon leur humeur, ils peuvent l'éliminer, le libérer ou le laisser sous la garde de Bacri en attendant. Ce dernier est d'avis de le tuer ou de le remettre à la police. Aux joueurs de trancher. Noranda n'a qu'une seule utilité dans ce scénario : apporter quelques minutes de détente et permettre au gestalt de faire le lien avec Pierre Hayek.

Maintenant, le gestalt possède le début d'une seconde piste et les choses vont se précipiter. Il y a fort à parier qu'ils vont vouloir en savoir un peu plus sur Hayek. Nous rappelons aux plus distraits d'entre vous que Pierre Hayek est un enfant dragon bleu et qu'il file Sophie Dalh pour le compte d'Athabaska depuis quelques temps. En s'intéressant au détective privé, les personnages-joueurs vont donc en toute logique à nouveau croiser la route de l'Aurore. La réaction du gestalt est difficilement prévisible. Vous allez devoir improviser. Selon nous le plus probable est que le gestalt joue la carte de la prudence et se contente d'observer. Après tout, il n'a plus aucune raison d'avoir confiance en Sophie Dalh qui paraît avoir caché bien des choses. Il est également possible qu'il contacte le dragon doré femelle et lui demande des explications (qu'ils n'obtiendront pas dans l'immédiat). Mais quoi qu'ils fassent, les Pjs devront assister à la tentative d'assassinat dont Sophie Dalh va être victime.

## L'attentat

Selon l'hypothèse que nous retenons, le scénario se poursuit tandis que les Pjs suivent Hayek qui suit Sophie Dalh. La double filature va se poursuivre pendant au moins 24 heures sans que rien ne se passe de suspect. Sophie quitte son appartement du XVIème arrondissement le ma-

tin et rentre chez elle après une journée des plus normales essentiellement consacrée à sa vie professionnelle. Infatigable, le détective privé ne la lâche pas d'une semelle. Espérons que les joueurs en feront autant.

Enfin, vers 23 heures, la journaliste sort et se dirige vers sa voiture garée plus loin. Les Pjs n'ont aucun moyen de le savoir, mais Sophie Dalh vient de recevoir un coup de fil des Doctes et part les retrouver pour les conduire en lieu sûr. Bizarrement, Hayek démarre et s'éloigne avant même que l'Aurore n'atteigne son véhicule. En fait, il sait ce qui va se passer et ne tient pas à rester dans les environs. A priori, il ne refera pas surface dans ce scénario.

Deux motards casqués s'engagent soudain dans la rue. Alertée, Sophie se retourne et plonge la main dans son sac. Tout va alors très vite. Les motards brandissent des pistolets-mitrailleurs et, ralentissant à peine, font feu. L'Aurore riposte avec quelques secondes de retard. Elle touche un des motards, qui chute et glisse avec son engin, lequel va percuter une voiture en stationnement quelques mètres plus loin. Sans attendre, le deuxième motard prend la fuite sans pouvoir être rattrapé. Pendant ce temps, la fusillade continue entre Sophie et l'autre tueur. Tous deux sont blessés. Si les personnages ne font rien, l'Aurore finira par avoir raison de son agresseur avant de s'effondrer. Il n'est pas possible de rejoindre le fuyard. En revanche, le gestalt peut être très utile en éliminant le motard resté sur place.

### • Les motards

Comme le gestalt aura l'occasion de l'apprendre plus tard, les deux motards sont des enfants dragons noirs. En éliminant Sophie, ils exécutent un contrat et n'en savent pas plus. En fait, ils obéissent sans le savoir à des ordres venus de très haut. C'est Athabaska qui a personnellement prié Gupta de faire en sorte que Sophie Dalh ne soit plus un problème. En effet, Athabaska a intercepté les dernières conversations téléphoniques entre la journaliste et les Doctes. Cependant, il attendait de savoir où se cachent les Doctes pour résoudre le problème "globalement".

Mais le contrat des dragons noirs ne s'arrête pas avec le meurtre de l'Aurore. Il reste encore à supprimer les Doctes.

Sophie Dalh est gravement blessée. Sans s'occuper de son état, elle demande avant tout aux Pjs de la conduire ailleurs : la police ne devrait pas tarder à arriver. Et en effet, les premières sirènes se font déjà entendre. Il ne reste plus à l'Aurore que

quelques minutes à vivre. Elle va les employer à expliquer aux personnages l'essentiel quant aux Doctes, leur désir de trahir la M&D, etc. Elle continue de la sorte :

"J'avais rendez-vous avec les Doctes ce soir... Je... Je devais les conduire en lieu sûr... Je ne sais pas comment... mais les tueurs de la M&D l'ont appris... Ils vont sans doute essayer d'éliminer les Doctes, après moi... Il faut les sauver... Dépêchez-vous... Quand vous aurez trouvé les Doctes, appelez ce numéro (elle tend un billet) et demandez du secours... Le mot de code est "Maverick"... Vite..."

Avant de mourir, Sophie Dalh a juste le temps de donner l'adresse du lieu où les Doctes se cachent.

## Les Doctes ( ? )

L'adresse indiquée par Sophie Dalh est celle d'un appartement situé au dernier étage d'un immeuble de Pigalle. En faisant vite, les Pjs sont sur les lieux en une dizaine de minutes. La moto du tueur est déjà là. L'immeuble est en piteux état, probablement insalubre. On y accède après être passé sous un porche sale et puant. Naturellement, la minuterie ne fonctionne pas et il n'y a pas d'ascenseur. L'endroit est étonnamment calme, désert. Quand le gestalt arrive sur le dernier palier, la porte de l'appartement est entrouverte. Dans le noir, l'assassin les attend. On voit mal comment les personnages pourraient éviter le combat.

Après avoir mis le dragon noir hors d'état de nuire, ce qui reste du gestalt peut observer l'appartement tout à loisir. L'appartement compte au moins 5 pièces. Rénové, il pourrait être superbe. Malheureusement, le plancher est défoncé par endroits, le papier peint s'effondre, et de larges traces d'humidité maculent les plafonds. L'endroit est vide : ni meuble, ni occupant. Mais au centre de la pièce principale, bien en vue pourvu qu'on allume la lumière, se trouve une simple enveloppe posée sur le sol. Elle contient une lettre tapée à la machine dont le texte est le suivant :

"Mademoiselle, nous avons préféré prendre cette dernière précaution. Vous nous trouverez en suivant le plan inscrit au dos de cette feuille.  
Les D."

Le plan auquel il est fait allusion semblera familier au gestalt. Et pour cause : il conduit droit à la villa des environs de Meaux !

## Le pot aux roses

Avant de poursuivre, il est maintenant temps de vous expliquer le fond de cette histoire.

Après avoir vu Sophie Dalh, Hugo Prax est rentré chez lui pour télécopier sa démission à Athabaska. Ce dernier a immédiatement fait le voyage des Etats-Unis pour rencontrer son petit-fils et le décourager de tout abandonner. Cette entrevue a eu le mérite de faire comprendre à Prax que son grand-père ne le laisserait pas partir aussi facilement : il en savait déjà trop en ayant réalisé la connexion entre The CLAW et le HoudiNet. Sans rien dire de ce qu'il avait découvert, le jeune dragon bleu fit semblant de se rendre aux arguments d'Athabaska. Il n'en était pas moins toujours aussi décidé à prendre le large.

Convaincu que le Dragon Bleu l'éliminerait plutôt que de le voir partir, Prax conclut qu'il lui fallait trouver un nouveau protecteur. Cependant, personne ne prendrait le risque de protéger sans contrepartie un rebelle contre les siens. En conséquence, Hugo Prax devait non seulement quitter Athabaska, mais en plus le trahir pour s'attirer les bonnes grâces d'un autre grand dragon. Prax ne doutait pas que les renseignements en sa possession suffiraient largement à dédommager celui qui accepterait de le protéger. Néanmoins, de longues négociations seraient nécessaires avant d'arriver à un accord. En outre, Prax devrait témoigner de sa bonne foi en livrant quelques informations annexes. Ces révélations ne manqueraient pas de parvenir aux oreilles d'Athabaska. N'oublions pas que ce dernier est sans doute l'être le mieux informé de la planète. De vagues rumeurs suffiraient sans doute à alerter le Dragon Bleu, lequel soupçonnerait immédiatement son petit-j fils.

Dès lors, il parut nécessaire à Hugo Prax de créer une diversion. Il inventa les Doctes et prit le parti de tromper tout le monde jusqu'au dernier moment. Comme on n'est jamais trop prudent, Prax imagina le pire, à savoir qu'Athabaska pourrait vouloir l'interroger une seconde fois (ne serait-ce que pour s'assurer de sa fidélité). Sachant que Sophie Dalh ne manquerait pas de s'inquiéter de sa disparition, ! il mit au point le jeu de piste que le gestalt a suivi et qui, à terme, provoquerait l'apparition d'un redoutable virus dans The CLAW. Tout se passa comme Prax l'avait prévu. Une fois tous les préparatifs réalisés, il contacta l'Aurore en se faisant passer pour les Doctes. Des négociations s'engagèrent avec Ancyte. Athabaska

eut vent d'une trahison et apprit "l'existence" des Doctes grâce à quelques informations habilement disséminées dans The CLAW par Prax en personne. Le Dragon Bleu ne tomba que partiellement dans le panneau. Il consacra tous ses efforts à tenter d'identifier les technomanciens transfuges, mais n'en oublia pas pour autant son petit-fils. Ce dernier fut enlevé et interrogé. Mais grâce aux Pjs, le virus apparut moins de 24 heures plus tard. Prax proposa alors un échange : tout en clamant son innocence, il offrit de chasser le virus contre sa liberté. Athabaska avait alors trop besoin de tous ses moyens de communication pour refuser. Il libéra Prax, tout en se promettant de s'occuper sérieusement de son petit-fils plus tard. Hugo retrouva ainsi un semblant de liberté. Mais il avait pleinement conscience que le Dragon Bleu ne s'avouerait pas aussi facilement battu et que ses jours étaient désormais comptés. Il s'empressa de reprendre contact avec Sophie Dalh pour annoncer que les Doctes étaient prêts à passer de l'autre côté. Malheureusement, Prax n'avait pas prévu que l'Aurore serait surveillée et qu'une équipe de dragons noirs serait prête à intervenir à la demande d'Athabaska. Vous connaissez la suite.

## Final

Tout cela, Hugo Prax se fera un plaisir de l'expliquer aux membres du gestalt dès que celui-ci arrivera dans sa villa campagnarde. Malheureusement, son récit risque fort d'être interrompu par l'arrivée d'une dizaine d'individus armés et bien décidés à en découdre. Ces derniers sont en fait un enfant dragon noir et son gestalt venus pour finir le travail. Encore une fois, ce sont les mouchards électroniques placés sur le ou les véhicules des personnages-joueurs qui les ont trahis. Si, grâce à Noranda, ils se sont débarrassés des mouchards, considérez qu'ils ont été très discrètement suivis depuis Pigalle par un motard qui s'est empressé d'appeler ses petits camarades à l'arrivée.

Par chance, la villa de Prax est une véritable place forte. Il faudra une bonne dizaine de minutes aux agresseurs pour faire sauter la porte. Ensuite, c'est l'assaut ; les hommes de main se dispersent dans le bois pendant que le dragon noir coordonne l'action, légèrement en retrait. Ce scénario peut ainsi se conclure par une fusillade infernale dans le parc obscur, fusillade au cours de laquelle il n'est pas facile de reconnaître un ami

d'un ennemi. De plus, l'isolement du lieu permet aux dragons de se métamorphoser à loisir. Le dragon noir qui conduit les agresseurs ne s'en privera pas.

Mais les Pjs feraient bien de ne pas oublier le numéro d'urgence que leur a donné Sophie Dalh avant de mourir. S'ils pensent à l'utiliser et expliquent la situation, deux hélicoptères transportant chacun deux Aurores sur le pied de guerre ne tarderont pas à arriver pour emmener tout le monde. Les hélicos arriveront plus ou moins tôt, selon l'heure à laquelle le gestalt a appelé. A vous de voir. Au besoin, Bruno Bacri pourra retarder les assaillants très efficacement (jusqu'au sacrifice de sa vie). En outre, les personnages-joueurs ont à leur disposition un véritable arsenal. Nous vous conseillons de faire durer le suspense si le gestalt est en mesure de le supporter. Attendez par exemple que le gestalt soit assiégé dans la villa pour faire arriver la cavalerie, au dernier moment. Un des hélicoptères se posera sur le toit pour embarquer les défenseurs (ou ce qu'il en reste), pendant que le second tournoie et tente de repousser les assaillants. Un final un peu trop saignant, peut-être... A vous de voir.

## Epilogue

En définitive, les personnages-joueurs ont permis à Hugo Prax de gagner le giron d'Ancyte. Si le gestalt a mené à bien le scénario A2 Snipe, cela fait maintenant deux fois qu'il rend un fier service au Dragon Doré. Ce dernier trouvera bien un moyen de leur renvoyer l'ascenseur un jour ou l'autre.

De plus, grâce au gestalt, le conseil des Treize va avoir connaissance des contacts entre Athabaska et Melrose Pendergast, et surtout des services que le Dragon Bleu rendit parfois au technomancien. Hugo Prax possède en effet sur CD-ROM toutes les preuves nécessaires. Autant dire que des jours bien sombres s'annoncent pour Athabaska. Enfin, il restera encore au grand Conseil à éclaircir le rôle joué par Gupta et les siens dans cette affaire. L'enquête révélera que les dragons noirs n'étaient que des exécutants, mais leur réputation n'est plus à faire.

Quant aux personnages-joueurs, cette affaire leur vaut la reconnaissance d'Ancyte, les félicitations du jury et, surtout, surtout, la haine indéfectible d'Athabaska...

## Les intervenants

Cette annexe décrit les principaux personnages de ce scénario, par ordre d'entrée en scène.

### Sophie Dalh

Enfant dragon doré

Description : Jolie jeune femme d'environ 25 ans, Cheveux bruns tombant aux épaules. Yeux d'un vert très clair. Élégante. Elle est en général vêtue de noir ou de gris. Amicale, charmeuse, très séduisante.

Caractéristiques : Force -1, Endurance +1, Volonté +4, Perception +2.

Combativité : -2

Métiers et Hobbies : Journaliste (débutante), Joueuse (avertie)

Pouvoirs : Carapace 1, Compétence (discussion) 2, Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 1, Souffle (attaque sonique) 1, Vol 3.

Sorts : Musique (Apaisement et Séduction) au niveau +2. Talents : Amicale, souriante, prudente

Défaut : Peut-être un tout petit peu allumeuse

Équipement : Entre le bâton de rouge et l'agenda relié cuir, un automatique de gros calibre dans le sac à main.

### Pierre Hayek

Enfant dragon bleu

Description : On homme de grande taille, paraissant la trentaine. Cheveux blonds, en brosse. Yeux noirs. Vêtements passe-partout. Aucun signe réellement distinctif.

Caractéristiques : Force +1, Réflexes +3, Dextérité +2, Perception +1, Charme -1.

Combativité : +1

Métiers et Hobbies : Détective privé (qualifié)

Pouvoirs : Carapace 1, Compétence (esprit d'analyse) 2, Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 1, Souffle (décharge électrique) 1, Vol 3.

Sorts : Dessin (Confusion et Séduction) à niveau +0.

Talents : Persévérant, bonne mémoire

Défaut : Sans grands scrupules

Équipement : Bloc-notes, appareil photo, matériel d'écoute, pistolet de petit calibre.

### Julien Noranda

Petit truand sans le sou

Description : On homme de taille moyenne, environ quarante ans. Le cheveu rare et gras. Cicatrices de varicelle sur le visage et les mains. Les

yeux noirs. Vêtements sales et rapiécés. Inspire à la fois la pitié et le dégoût.

Caractéristiques : Dextérité +2, Perception +1, Bêtise +2, Volonté -2.

Combativité : -2 (parce qu'on ne peut pas plus bas)

Métiers et Hobbies : Truand (qualifié mais pas doué, considéré comme débutant)

Talents : Pas totalement dénué d'humour

Défaut : Vénal, lâche, un rien stupide

Équipement : Cran d'arrêt, une DS à bout de souffle et rongée par la rouille. Marron, la DS.

### Le commando

10 hommes sous les ordres d'un enfant dragon noir

Caractéristiques : Réflexes +1, Perception +1.

Combativité : +1

Métiers et Hobbies : Tueurs à gages (qualifié)

Pouvoirs : Pour le dragon noir, voir ci-dessus.

Sorts : Pour le dragon noir, voir ci-dessus.

Talents : Déterminés, ne craignent pas la mort

Défaut : -

Équipement : gilets pare-balles, pistolets-mitrailleurs avec visée infrarouge.

### Bruno Bacri

Cerbère en phase du frémissement

Description : On homme de grande taille. La cinquantaine sportive. Cheveux roux, coupés très courts. Yeux verts. Allure militaire. Vêtu d'un treillis ou d'une tenue de chasse. Légère claudication.

Caractéristiques : Force +1, Agilité -1, Perception +2, Réflexe +1.

Combativité : +2

Métiers et Hobbies : Garde du corps (expert)

Pouvoirs : Majoration (endurance) 1, Odorat sélectif (spécial).

Talents : Courageux, loyal

Défaut : Xénophobe

Équipement : Gilet pare-balles, un véritable arsenal (fusils d'assaut, pistolets-mitrailleurs, grenades, etc.).

### Les tueurs

3 enfants dragons noirs (les motards, plus le chef du commando)

Description : Physiques indifférents. Tenues de moto en cuir noir. Casques fumés.

Caractéristiques : Réflexes +2, Dextérité +1, Perception +3.

Combativité : +2

Métiers et Hobbies : Tueurs à gages (qualifié)

Pouvoirs : Camouflage (ombre) 1, Carapace 1, Combativité (au choix) 1, Compétence (poisons)

3, Immunité (poisons), Mode d'attaque (griffes) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 2, Peur 1, Polymorphie (draconique) 1, Venin (mâchoire) 3, Vol 3.

Sorts : Cuisine (Empoisonnement, Vaccin) au niveau +3.

Talents : Sang-froid

Défaut : -

Equipement : motos, gilets pare-balles, pistolets automatiques et pistolets-mitrailleurs de gros calibre.

## B-5 Rigor Mortis

Même lorsque les dragons atteignent un certain "grade" dans la hiérarchie de leur famille, il est rare qu'ils puissent refuser de participer à une réunion proposée par leur propre grand-père. Ces grandes fêtes sont le plus souvent réservées aux seuls dragons et c'est bien en laissant son Gestalt derrière lui que le dragon du groupe qui nous intéresse (celui de vos joueurs) devra apparaître devant son grand-père. Si vos joueurs renâclent et essaient à tout prix de rester ensemble, n'hésitez pas à leur rappeler les colères de certains membres de sa famille. Ils devraient alors, même s'ils ne font pas partie d'une famille de dragons violents, se souvenir de l'oncle Armand ou de la tante Elisabeth qui, lors d'un repas, avait déchaîné sa colère sur un pauvre serveur qui n'avait rien demandé à personne. C'est les pieds devant et dans le coma que la pauvre créature était sortie de la salle. Il est certain qu'aucun membre du Gestalt ne voudra risquer une telle rencontre.

Pour ne pas obliger le maître de jeu à modifier trop profondément le scénario que nous lui proposons, c'est lui qui devra préparer les lieux de la réunion en prenant en compte le type de dragon auquel appartient le dragon du groupe. Si c'est un rebelle, prenez soin de préciser qu'un membre de la famille influent aura tenu à ce que le joueur soit présent et tout rentrera dans l'ordre.

**Si votre dragon est doré :** Il suffit de considérer que la réunion est en fait constituée de dragons dorés renégats et que l'organisateur n'est pas Ancyte lui-même mais bien un père très puissant et particulièrement chaotique. Le fait que le dragon du groupe soit un fidèle d'Ancyte ne rendra le scénario que plus amusant encore.

### Une réunion comme les autres

Même si c'est le maître de jeu qui doit préparer en détail les festivités, il devra aussi suivre les quelques directives données ci-dessous et qui ont un effet important sur la suite du scénario.

Le lieu de la réunion devra se situer quelque part en Angleterre. Ce n'est pas ce qu'il y a de plus gai ni de plus "classe", bien que certaines petites villes du sud de l'Angleterre peuvent très bien faire l'affaire.

- Les membres du Gestalt recevront tout de même l'autorisation de rester non loin de la réunion ainsi qu'un billet d'avion par personne. Ils seront donc logés pour deux nuits dans un hôtel entièrement loué pour l'occasion par le grand-père. Si l'hôtel n'est pas immensément classe, tous les services sont gratuits et parfaitement réalisés. Un bon week-end de cocooning en prévision.

- La réunion proprement dite aura lieu dans un autre hôtel entièrement loué lui aussi, où les divers dragons pourront apprécier les délices d'un de ces établissements de luxe. Comme dans l'hôtel des membres du Gestalt, tout sera gratuit avec cependant ici une très grande différence de style. C'est du grand luxe ! Le dragon ne pourra montrer physiquement aux joueurs l'endroit où se trouve l'hôtel où il loge même s'il pourra, dès qu'il aura un moment, leur téléphoner pour leur en donner le nom et/ou l'adresse.

- Il ne reste plus qu'à décrire un village de vacances anglais durant la saison creuse. La plupart des magasins sont fermés et les longues plages sont désertes. Les commerçants de l'endroit seront tout miel avec les joueurs puisqu'ils sont les seuls touristes qu'ils peuvent espérer plumer.

### L'histoire en résumé

Vous vous souvenez du scénario "Al- Claymore" où les joueurs étaient parvenus à combattre et à vaincre un grand dragon primitif et agressif ? Si vous ne le connaissez pas, jetez-vous sur POLITIQUE, je vous attends ici. Si les personnages ne l'ont pas encore joué, prenez dès cet instant une importante décision : soit vous faites l'impasse dessus (le présent scénario sera bien entendu jouable, bien que certainement bien moins

amusant), soit vous vous dépêchez de le faire jouer (je vous préconise la deuxième solution).

Ce dragon, donc, était l'un des descendants des femelles ramasseuses de Mana qui avaient reçu cette mission du Dragon Céleste lui-même. Le dragon combattu par les joueurs était physiquement très puissant, mais totalement dépourvu de toute magie "volontaire" (c'est-à-dire draconique, à opposer à la magie "innée" des pouvoirs du même nom). Même si les joueurs (ou vous-même) ont cru que Fernak était une des premières femelles (en se basant sur sa taille par exemple), ils doivent désormais déchanter : ce n'était qu'une forme dégénérée de dragon femelle sans aucun intérêt.

Sans intérêt, cela reste à voir, car c'est autour de la dépouille de ladite femelle que tout le présent scénario va s'articuler. Car nombreux sont ceux qui ont quelque chose à cacher dans le monde de Scales. Et cette fois-ci, c'est le très sympathique Dragon Doré qui est à la fête.

## Les secrets de Fernak

Que tous ceux qui pensaient le Dragon Doré digne de confiance s'assoient prestement car, comme presque tous les autres, il a un squelette dans le placard. Et pas un petit. Ayant toujours eu de l'affection pour la Terre et pour les formes de vie qui s'y développaient avec peine, le Dragon Doré fut l'un des premiers à trouver débile l'ordre donné par le Dragon céleste de ramasser la mana de la Terre. Grâce à ses pouvoirs magiques puissants et surtout parce qu'il ne s'est pas endormi tout à fait en même temps que ses camarades, il a modifié le patrimoine génétique des femelles dragons ramasseuses de Mana pour les rendre plus sensibles aux virus et aux micro-organismes de la Terre. Le résultat ne s'est pas fait attendre (pour un dragon, car cela a tout de même pris quelques centaines de milliers d'années) et les dragons femelles se sont retrouvées de moins en moins nombreuses et leur descendance de plus en plus dégénérée. Le forfait accompli et bien avant que les premières femelles ne se rendent compte que quelque chose n'allait pas, Ancyte s'endormit, persuadé qu'aucune analyse génétique ne viendrait mettre son plan à nu. Or, c'est bien pour parler du résultat d'une analyse génétique que le dragon du groupe est convoqué à cette petite réunion d'apparence innocente. Même s'il n'a pas joué le scénario "Claymore"

ou il ne s'est pas inquiété de ce qu'allait devenir le corps de Fernak, gageons que PNJs et technomanciens en tous genres se sont relayés pour que les analyses en question parviennent entre les pattes du grand-père qui nous intéresse.

Histoire de vous préparer au pire ou de vous faire saliver si vous êtes légèrement sadique, précisons que le Dragon Doré a lui aussi eu vent de la mort de Fernak et qu'il a engagé des tueurs au service de Gupta pour récupérer les analyses et faire taire les bavards.

Le sympathique village va rapidement devenir invivable en espérant que la Manche ne se couvre pas de rouge aux dépens des joueurs.

## Note au sujet de l'ambiance

Dieu que je n'aime pas ce mot... Nous avons pris comme donnée de départ que votre groupe de joueurs n'est pas constitué uniquement de mercenaires, de militaires ou de loubards de L.A. Ils devront donc faire face à l'adversité avec subtilité et avec toute la finesse dont ils savent quelquefois faire preuve. Leurs adversaires seront très (trop ?) puissants et ils devront tout faire pour rester en vie tout en tentant de sauvegarder le maximum d'indices possibles quant à la culpabilité d'un grand dragon (ils ne pourront certainement pas établir lequel). Leur rôle sera celui de gibier et pas de chasseur. Cela étant dit, nous pouvons continuer.

## Chronologie des événements prévus

Cet emploi du temps pourra être présenté au dragon du groupe ainsi qu'aux membres du Gestalt (dans une moindre mesure). Il sera valable jusqu'au moment où les événements extérieurs ne pourront plus le permettre ou lorsque les actions des joueurs l'auront trop bouleversé. C'est une bonne base de départ pour animer toute la première partie du scénario.

\* : Indique l'emploi du temps du Gestalt.

\*\* : Indique l'emploi du temps du dragon.

Samedi matin, 9 :00

Les joueurs arrivent, ensemble, par le bateau (ou en voiture s'ils étaient en Angleterre). Ils sont accueillis quelques minutes plus tard par deux taxis au look légèrement décrépi. C'est dès ce moment que les joueurs doivent se séparer. Le dragon sera conduit à son hôtel après quelques kilomètres de route. Le Gestalt sera conduit à un autre

hôtel, moins luxueux mais plus proche (à peine quelques centaines de mètres).

Samedi matin\*, 9 :15

Le Gestalt est accueilli dans l'hôtel par le patron lui-même qui leur propose de se reposer quelques heures avant de participer à un grand repas où ils pourront rencontrer les "amis de leurs amis". Il dira cela d'un air entendu alors que ce n'est qu'un humain tout à fait normal et qu'il ne sait pas du tout ce qui se trame ici.

Samedi matin\*\*, 9 :30

Le dragon parviendra à son hôtel où il sera accueilli par une de ses tantes (choisie parce qu'elle est des plus affables et des plus aimées de la famille). Elle lui montrera sa chambre et lui précisera que le repas sera servi à 13 :00 dans la grande salle de bal et que tout retard sera plutôt mal vu.

Samedi matin\*, entre 9 :15 et 12 :30

Les joueurs peuvent errer dans l'hôtel ou à ses abords. Ils pourront faire connaissance avec nombres d'êtres magiques à divers stades de développement. Les lieux les plus fréquentés sont la piscine couverte et privée de l'hôtel, le bar et la salle de jeux vidéo toute proche.

Samedi matin\*\*, entre 9 :30 et 13 :00

Les préparatifs pour la réunion vont bon train et le dragon aura bien du mal à rencontrer qui que ce soit de connu pendant plus de 10 minutes. Les invités sont nombreux même s'ils sont presque tous occupés à autre chose. En résumé, ce n'est pas le moment de les importuner.

Samedi midi\*, entre 12 :30 et 14 :30

Le repas est fort bon et les invités sont nombreux. C'est à ce moment que les joueurs devraient se lier d'amitié avec certains êtres magiques PNJs membres d'autres Gestalts. Autant vous dire qu'ils en auront bien besoin par la suite.

Samedi midi\*\*, entre 13 :00 et 15 :00

Le repas est servi dans une grande salle de bal (et de réunion). Les serveurs sont humains et totalement inconscients de ce qui se passe sous leurs yeux. Parmi les invités, la forme humaine est donc de rigueur, même dans le cas relativement rare où le grand-père serait Toungouska lui-même. Le dragon du groupe se devra de ne pas être en retard et devra aussi rester à table jusqu'aux environs de 15 heures.

Samedi après-midi\*, après 14 :30

Les joueurs auront certainement déjà fait connaissance avec le commando à la solde de Gupta et devront donc agir par eux-mêmes. De toute façon, tout ce qui était prévu par la suite est annulé. A partir de maintenant, la chasse est ouverte.

Samedi Après-midi\*\*, après 15 :00

Le dragon du groupe assistera à partir de 15 heures à la réunion visant à comprendre ce que les analyses ont montré (l'absence de certaines défenses génétiques dans le corps de Fernak). A un certain moment de l'après-midi, la réunion devrait être ajournée, soit pour cause d'attaque de commando, soit parce que les membres du Gestalt du groupe se seront fait remarquer en tentant de prévenir leur dragon. Quoi qu'il en soit, la chasse sera ouverte ici aussi... La seule différence sera que le gibier sera plus gros.

## Les autres gestalts

Même si l'hôtel où loge le Gestalt est plein d'êtres magiques, il ne faut pas que le maître de jeu décrive l'endroit comme une énorme ménagerie.

La plupart d'entre eux n'ont pas encore découvert leurs pouvoirs et se conduisent donc comme des êtres humains tout à fait normaux. Cependant, les quelques personnages décrits ci-dessous sont les plus importants et doivent être rencontrés, ne serait-ce que très brièvement.

Julia Henricks est un Démon mineur en phase de la transformation. Elle est parfaitement consciente de la plupart de ses pouvoirs, mais ne maîtrise pas du tout le plus récent d'entre-eux (Divination). Depuis la nuit dernière, elle ne parvient pas vraiment à dormir et fait des cauchemars récurrents. Elle se voit en train de mourir, shootée à bout portant par un mec portant une combinaison noire et une cagoule. Elle se réveille toujours au moment où elle tombe au sol, déjà, mortellement touchée. Elle n'en a pour l'instant parlé à personne bien qu'il soit évident qu'elle a du mal à dormir (les joueurs qui la croiseront penseront qu'elle vient certainement de passer une nuit blanche). Si les joueurs vous sont sympathiques (ou s'ils l'espionnent), ils pourront la découvrir dans le hall de l'hôtel, assoupie. Elle se réveillera en sursauts et en hurlant quelques minutes plus tard. Elle ne révélera aux joueurs son malaise que si elle est mise en confiance et si, bien sûr, elle est persuadée d'avoir à faire à des êtres magiques. Elle peut être considérée comme une secrétaire débutante.

Rolf Maddocks est un cerbère en phase de la transformation. C'est un mercenaire à la retraite de près de 55 ans. Il a cependant gardé de beaux restes et la fâcheuse manie de se promener en permanence avec un véritable arsenal. Si les joueurs

gagnent sa confiance (ce qui est possible uniquement s'il a affaire à des individus courageux et/ou ayant l'apparence de militaires), il pourra les armer lorsque l'attaque aura lieu. Dans tous les cas, il est bon d'utiliser ce personnage pour défendre les joueurs au cas où aucun n'ait de compétences de combat lorsque les balles vont commencer à pleuvoir. Il possède un fusil à pompe avec crosse repliable et quatre pistolets de différents calibres (dont un Desert Eagle). Rolf est un mercenaire expert.

Antoine Robert est un être qui passe totalement inaperçu. C'est un être magique qui n'est pas encore conscient de son état (à vous de choisir lequel puisque cela n'a pas vraiment d'importance). Il est surtout étonnamment intelligent (bien qu'il soit humain pour le moment) et se demande pourquoi les membres des différents Gestalts ont été conviés dans un hôtel aussi proche du lieu de réunion des dragons. Il est très rare que les êtres magiques soient même seulement prévenus d'une telle réunion (cela se comprend puisque plus il y a de gens prévenus, plus les risques de fuite sont importants). En fait, il a raison et c'est bien d'une arnaque des dragons dont il s'agit. Voulant éviter que le lieu de leur réunion soit connu, ils ont fait courir le bruit qu'ils se réunissaient dans l'hôtel des membres du Gestalt. Bien sûr il y a eu des fuites (on ne sait de quelle façon, d'ailleurs) et le plan va bien entendu fonctionner à merveille : c'est l'hôtel des êtres magiques que le commando va prendre pour cible avant de s'apercevoir de son erreur (espérons-le un peu trop tard...). C'est le grand-père lui-même qui a mis au point ce plan quelque peu ignoble (si celui des joueurs est cool avec les êtres magiques, comme Wiesârek par exemple, décidez arbitrairement que c'est un de ses bras droits anti-êtres magiques qui a pris cette décision) et nul être vivant n'oserait le contredire. Les êtres magiques sont donc clairement sacrifier sur l'autel de la sécurité draconique.

Le maître de jeu pourra rajouter nombre d'autres êtres magiques à sa convenance, selon le temps qu'il aura pour décrire l'hôtel. En fait, l'idéal serait que les joueurs se lient d'amitié avec quelques-uns des locataires de l'immeuble afin que le moment de l'assaut soit encore plus poignant. Un simple week-end de vacances doit se transformer en cauchemar en quelques minutes.

Une bonne façon de prouver aux joueurs que le tableau est bien aussi noir qu'il y paraît serait de tuer le sympathique Antoine Robert dans les premières secondes du combat. Cela devrait jeter un

froid et laisser penser aux joueurs qu'à partir de ce moment la seule chose qui compte est de sortir vivant de ce traquenard.

## L'attaque du commando (première partie)

14 :37 : Un petit bonhomme qui ressemble à s'y méprendre à un représentant de commerce entre dans l'hôtel et demande une chambre tandis qu'au même moment les trois autres membres du commando (tous les trois masqués de cagoule et habillée de cuir noir) pénètrent par la porte-arrière (celle qui donne sur la cuisine).

A 14 :40 : Le représentant se voit refuser une chambre (puisque tout l'hôtel est loué par le grand-père). Il sort alors presque immédiatement un Beretta 92 avec chargeur étendu et commence à tirer sur tout ce qui bouge, en commençant par l'employé qui se trouve à l'entrée. Son but est d'attirer l'attention sur lui tandis que les trois autres membres du commando parcourent les couloirs de l'hôtel en exécutant tous ceux qu'ils trouvent sur leur route. Ils utilisent des pistolets munis de silencieux bien qu'ils soient aussi armés de fusils pompe au cas où le combat tournerait à leur désavantage.

Le représentant sera complètement fou et agira comme un tueur psychopathe, faisant le plus de bruit possible avant de fuir à l'aide d'une petite voiture rapide garée devant l'hôtel. En fait, c'est bien une couverture et s'il est confronté à des individus armés, il prendra la fuite le plus rapidement du monde.

Les trois autres seront très calmes tant qu'il s'agira de tuer des innocents, mais ils deviendront bien moins pondérés et courageux lorsqu'ils seront confrontés à des individus armés. Ils tenteront alors de se replier dans l'ordre le plus strict afin qu'aucun d'eux ne soit laissé seul en arrière. Ils n'iront par contre pas récupérer un des leurs gravement blessé ou dans le coma (ce qui est plutôt pratique pour un éventuel interrogatoire), préférant sauver leur peau plutôt que celle d'un moribond. En cas de débandade totale, ils fuiront dans un van gris aux vitres teintées.

S'ils ne sont pas arrêtés dans leur massacre, les trois hommes tueront à peu près une dizaine de personnes chacun avant de s'apercevoir qu'ils se sont évidemment trompés d'hôtel. Ils prendront alors le temps d'interroger un être magique avant de l'exécuter froidement. Ils ne mettront pas plus

d'une heure pour attaquer de nouveau, mais, cette fois, l'hôtel où se trouve le dragon (donc aux alentours de 15h45). A vos joueurs de prévenir leur dragon avant qu'il ne soit trop tard.

## Les résultats de l'analyse

Comme nous vous l'avons déjà expliqué ci-dessus, les dragons sont rassemblés pour analyser les rapports si curieux issus de l'étude génétique du dragon tué grâce aux joueurs dans le scénario "Claymore". Le rapport indique que ce dragon était très sensible aux virus terrestres et qu'il était aurait été presque obligatoirement tué net par la moindre petite épidémie de grippe venue. Ce manque d'anticorps est très étonnant puisqu'aucun dragon ne possède ce genre de tares. Les scientifiques dragons ont tout d'abord pensé que c'était le croisement entre les dragons femelles et les reptiles terrestres qui avait causé ce genre de manques, mais les études récentes sur les reproductions contre-nature entre reptiles et dragons ont prouvé que ce n'était tout simplement pas possible. Reste deux possibilités :

- Soit le dragon femelle découvert était une exception (elle l'était déjà simplement parce qu'elle était encore en vie) à la règle et son manque d'anticorps était dû à une tare aléatoire.

- Soit les modifications génétiques sont dues à une très forte utilisation de Mana. Un sortilège particulièrement puissant, lié à un rituel long et fastidieux, devrait permettre une telle opération. Mais qui donc parmi les dragons à l'origine du monde aurait eu un intérêt quelconque à empêcher les femelles de voler la Mana de la Terre ? Pas le Dragon Céleste en tout cas.

C'est sur cette étonnante question que le débat va s'arrêter, le moment étant venu pour le commando de découvrir l'adresse du "vrai" hôtel. Et c'est à ce moment qu'ils frapperont...

## L'attaque du commando (deuxième partie)

Rejoints par le représentant de commerce fou, les trois membres du commando vont rapidement se rendre compte de leur erreur. Grâce à l'individu qu'ils auront interrogé, les tueurs se rendront à l'hôtel où se déroule réellement la réunion. Ils prendront leur temps, ne voulant pas tout faire rater par une trop grande précipitation. Cela devrait avoir l'effet annexe de permettre aux joueurs de

monter une défense correcte dans le deuxième hôtel (ou au moins de prévenir les dragons qu'il se passe quelque chose de louche).

L'attaque n'aura pas lieu tout à fait comme la première. Le représentant restera dans le van, à quelques rues de l'hôtel, tandis que les trois hommes, habillés normalement, pénétreront par la porte d'entrée. Ils garderont leurs pistolets avec silencieux cachés le plus longtemps possible, mais ils n'hésiteront pas à tirer sur tout individu qui essaierait de les empêcher de se rendre dans la salle où se déroule la réunion. Une fois sur place, ils sortiront leurs fusils à pompe et tireront dans le tas, espérant que la taille de la salle empêchera les dragons présents de prendre forme draconique. Ils se tromperont.

## Suite et fin

Même si cette attaque ne risque bien évidemment pas de tuer le grand-père, une balle perdue (pas pour tout le monde) pourra certainement descendre un dragon important ou (mais je ne vous le conseille pas) le dragon du groupe. Dans tous les cas, la réunion sera ajournée jusqu'à nouvel ordre et les êtres magiques du groupe seront chaudement remerciés par le grand-père lui-même au cas où ils auraient réussi à éviter le pire.

En fait, c'est bien l'un des rares scénarios de Scales qui ne peut apporter que des bonus. Même si les joueurs foirent tout simplement toute cette aventure, ils ne risqueront pas de s'attirer les foudres de qui que ce soit. Personne ne leur a demandé de servir de cibles mouvantes lors d'un ball-trap.

Le seul risque, en fait, est de se croire plus malin qu'un tueur armé d'un fusil à pompe et de se retrouver donc à pisser le sang sur le sol. Mais vos joueurs ne sont pas comme cela, n'est-ce pas ?

## On dernier petit coup de pouce

Au cas où l'attaque du deuxième hôtel se passerait mal, le maître de jeu pourrait faire intervenir un petit groupe de deux ou trois dragons (ils se présenteront comme tels mais ne se transformeront pas et ne préciseront pas leur couleur). Ils agiront comme des agents d'un service secret quelconque et s'arrangeront pour passer inaperçus (au moins par rapport aux tueurs).

Ce sont en fait des dragons dorés envoyés en

"deuxième couche" non pas pour tuer les dragons, mais pour récupérer les preuves de la manipulation génétique (une dizaine d'éprouvettes contenues dans une caisse réfrigérée que garde le grand-père lui-même).

Si les joueurs sont du genre actif, ils pourront recevoir comme mission de rattraper les voleurs une fois le forfait accompli. On assistera alors à une course-poursuite mouvementée entre la voiture de luxe des dragons dorés (Rolls ou Bentley) et le véhicule des joueurs (à déterminer, s'ils n'en possèdent pas, le grand-père leur en fournira un). Cette dernière partie plus rapide devra être réservée aux joueurs qui apprécient ce genre d'événement.

## Et les êtres humains dans tout cela ?

Si les joueurs préviennent les forces de l'ordre locales, ces dernières hésiteront à intervenir manu militari (les policiers de ce coin de l'Angleterre sont presque tous en pré-retraite et ne vont pas risquer leur peau dans une bataille rangée). Malgré tout, un trop grand regroupement de policiers annulera toute possibilité d'attaque et risquera donc de tout simplifier pour les joueurs.

Mais cela risque aussi de faciliter la vie aux dragons dorés de la deuxième "couche".

Ajoutons finalement que les dragons eux-mêmes ne feront pas appel aux humains pour régler leurs problèmes internes.

## Caractéristiques des PNJs

### Le tueur psychopathe

bi-classé représentant de commerce

Minotaure en phase de la transformation

Description : Chauve, petit et légèrement rondouillard, ce minotaure ne paie pas de mine. Avant d'être rendu fou par l'odeur de la poudre, et surtout par celle du sang il est relativement sympathique et aime à lancer de grosses blagues bien vaseuses. Un personnage ayant un tant soit peu l'habitude de fréquenter des êtres magiques verra tout de même dans ses yeux un petit peu plus qu'une attitude débonnaire et que le tempérament de bon vivant qu'il laisse transparaître superficiellement.

Caractéristiques : Rapidité+1, Précision+2.

Combativité : +2

Pouvoirs innés : Majoration (force) 4, Compétence (pistage) 3, Sens accru (odorat) 2, Majoration (endurance) 1, Orientation.

Sorts : -

Métiers et hobbies : Représentant de commerce (débutant), collectionneur d'armes (amateur), tueur psychopathe (qualifié).

Talents : Aura de bonne humeur, rapide lorsqu'il change de chargeur, jaloux des dragons, méprisant envers les autres êtres magiques.

Défauts : Légèrement schizophrène, facilement énervé par l'odeur du sang ou de la poudre, très fier d'être un minotaure.

Équipement : Pistolet à forte cadence de tir (Beretta 92), costume de ville, mallette remplie de brosses à dents, nombreux chargeurs supplémentaires, voiture de tourisme.

### Les trois tueurs

Enfants dragons noirs

Description : Les trois tueurs sont tous grands, musclés, les cheveux courts et noirs ainsi que la peau mate. Ce sont des Egyptiens munis de passeports en règle même si leurs casiers judiciaires sont très loin d'être vierges. Ils n'ont d'ailleurs même pas pris la peine de se procurer de faux papiers, pensant que leur mission serait si facilement réussie qu'ils auraient largement le temps de reprendre le bateau pour la France avant que le massacre ne soit découvert.

Caractéristiques : Précision+3, Rapidité+1, Endurance+2.

Combativité : +1 (spécial).

Pouvoirs innés : Camouflage (ombre) 1, Carapace 1, Combativité (au choix) 1, Compétence (poisons) 3, Immunité (poisons), Mode d'attaque (griffes) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 2, Peur 1, Polymorphie (draconique) 1, Venin (mâchoire) 3, Vol 3.

Sorts : Courage (danse), Repos (danse).

Métiers et hobbies : Tueur à gage (qualifié), chasseur (averti).

Talents : Froid et calculateur, courageux en combat, bon tacticien.

Défauts : Mauvais stratège, méprisant envers les perdants, n'aide pas les alliés tombés au combat.

Équipement : Fusils à pompe à crosse repliable, pistolets de gros calibre avec silencieux, costume de ville, costume de cuir noir, cagoule en laine, trousse de premiers soins, poignard de grande taille dans la botte, van gris aux vitres teintées.

### **Les dragons dorés**

Enfants dragons dorés

Description : Les dragons dorés ont une apparence totalement commune même s'ils rayonnent d'une aura de puissance qui laisse supposer qu'ils puissent appartenir à un service secret quelconque (anglais ou français par exemple). En fait il n'en est rien. Ce sont simplement des dragons dorés ! Ils sont très avenants et sont toujours très propres sur eux.

Caractéristiques : Charisme+2, Voix+1, Perception+2, Rapidité+1.

Combativité : -2

Pouvoirs innés : Carapace 1, Compétence (discussion) 2, Mode d'attaque (griffes) 1, Mode

d'attaque (mâchoire) 1, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 1, Souffle (attaque sonore) 1, Vol 3.

Sorts : Séduction (chant), Séduction (poésie).

Métiers et hobbies : Agent secret (expert), joueur de golf (amateur).

Talents : Poli, respectueux des bonnes manières, serviable.

Défauts : Légèrement hautain, méprisant envers les dragons "violents" (c'est-à-dire les dragons blancs, noirs, les wyvens et les hydres).

Equipement : Pistolet de petit calibre, costume de ville, papiers prouvant leur appartenance à la police anglaise (ces papiers sont faux bien entendu), voiture de luxe.

# C-0 Midgard

Ce scénario révèle une information essentielle : la vision du monde de Scales ne sera pas la même selon que les joueurs auront ou non vécu cette histoire. Voilà pourquoi, comme vous l'avez remarqué, nous sautons un stade dans la numérotation et passons, si vous nous pardonnez l'expression, en série "C"...

Ce scénario est prévu pour être joué de manière indépendante. Il complète cependant intelligemment le scénario paru dans Plasma n°12, Gleipnir. N'hésitez donc pas à enchaîner Gleipnir et Midgard. A noter : si, au cours de Gleipnir, les joueurs ont mis la main sur l'épée des trolls, tant mieux. Celle-ci leur sera extrêmement utile à la fin de ce scénario.

Toungouska a dit : "Il y a treize dragons vivants." Et puis il s'est mis à rire. Comme s'il savourait une plaisanterie compréhensible pour lui seul. Il riait, il riait...

Paranoïaque, moi ? Si tout le monde vous en voulait, vous aussi vous seriez paranoïaque

Alors que les joueurs vaquent à leurs scénarios habituels, le dragon du groupe reçoit un mystérieux coup de fil. Une voix masculine lui donne rendez-vous à 13h53 le lendemain, devant la cabine téléphonique à l'angle de la rue de la Clef et de la rue Lacépède, dans le cinquième arrondissement de Paris. Le dragon devra être habillé en bleu marine et porter le Libération de la veille sous le bras.

A la cabine, le lendemain, il n'y a personne. A 13h53, le téléphone de la cabine se met à sonner. Au bout du fil, la même voix : le dragon doit se trouver à la septième marche en partant du bas de la sortie Place Sainte Opportune de Châtelet, en ayant changé trois fois de métro pour être sûr qu'il n'est pas suivi, et cela à... 14h11. Après avoir bien couru, le dragon arrive au rendez-vous. Là, un petit garçon lui donne un mot qui l'envoie à un autre rendez-vous, etc. Au bout de cinq rendez-vous idiots de ce genre, que nous vous laissons imaginer et qui vont, espérons-le, exaspérer votre joueur un maximum, un dernier

rendez-vous est donné : en haut de la tour Montparnasse, sur la terrasse panoramique, à 17h59.

En signe de reconnaissance, le joueur devra avoir à la main une canette de Coca Light décaféiné vide et dont la moitié supérieure sera peinte en bleu.

A 18h01, un homme s'avance vers le joueur. Il est petit, chauve, moche, porte des lunettes style Sécurité sociale. "Merci d'être venu au rendez-vous" lui chuchote-t-il d'un ton très cinématographique. "Allons dans un endroit plus tranquille." L'inconnu entraîne le dragon dans une salle de restaurant vide, en passant son temps à regarder derrière lui. "C'est bien" dit-il. "Vous pouvez appeler vos amis".

Une fois le gestalt réuni, l'inconnu dévisage les joueurs un par un. Puis, après un long silence, il se lève, prenant une pose digne de Darth Vader dans Star Wars.

D'une voix profonde et visiblement étudiée, il dit : "Je vous ai fait venir ici pour vous révéler un terrible secret. Je suis le mystérieux Dragon Rose."

## Le quatorzième Dragon

Surtout, ne pas rire. "Je ne peux pas vous révéler mon véritable nom, reprend l'homme, mais vous pouvez m'appeler Gunthar." Utilisant un ton et des attitudes caricaturaux, sortant de la pire des séries Z, (à vous, maître de jeu, d'en faire des tonnes), Gunthar explique la situation : "Je suis le quatorzième dragon. Le quatorzième grand-père. Ils me croyaient disparu, tous. Ils avaient fait de leur mieux pour m'éliminer, car ils avaient peur de mes terrifiants pouvoirs. Mais je suis là, je suis revenu. Moi, le puissant Dragon Rose."

Son expression changera du tout au tout si les joueurs lui demandent pourquoi le "puissant Dragon Rose" a pris toutes ces précautions pour leur parler. Son regard deviendra apeuré, traqué.

"Ils sont à ma recherche. Ils veulent m'éliminer. Ils se sont ligüés contre moi, car je suis l'aîné. Je suis le premier né, l'héritier de la Terre. Ils me suivent. Il faut que je sois très, très prudent. J'ai failli trébucher, tout à l'heure, dans le métro. Une vieille dame m'a poussé sans faire exprès, a-t-elle dit. Mais je ne suis pas dupe. Je sais qu'ils veulent m'assassiner. Mais ils ne m'auront pas ! Je leur montrerai !"

Puis, se tournant vers les joueurs : "Toutes ces angoisses m'ont épuisé et je ne contrôle plus la force de mes pouvoirs aussi ne puis-je plus m'en servir, de peur de détruire la Terre. J'ai besoin de gardes du corps. Il faut que vous me protégiez. Demandez-moi ce que vous voulez et je vous l'offrirai."

La vérité ? Gunthar n'est pas du tout un grand-père ses puissants pouvoirs ne sont que le fruit de son imagination qui déraile. Gunthar est un dragon, un petit-fils, comme votre joueur, et de la même famille que lui. Il est devenu récemment fou à la suite d'un événement dont nous vous parlerons tout à l'heure. Devenu gravement paranoïaque, mégalomane et schizophrène, il a récemment "pris" cette identité. Un peu comme ceux qui se prennent pour Napoléon, Michael Jackson ou Saddam Hussein...

## Une sinécure

Gunthar est riche et oisif. Sa fortune vient, d'une manière ou d'une autre, de sa famille un oncle qui, au fait de son "problème", a voulu le mettre à l'abri du besoin. Il habite un bel appartement dans un immeuble de luxe du septième arrondissement de Paris, avec Mercedes dans le parking et piscine sur le toit.

Le contrat qu'il offre aux joueurs : veiller sur lui pendant trois semaines et le protéger de ses multiples ennemis (au sujet desquels il ne veut rien dire, mais il lâchera de temps en temps des bouts de phrase genre : "Les grands-pères, ils vont venir me tuer en personne..").

Quelle va être la réaction de vos joueurs ? Il y a des chances, même de bonnes chances, pour qu'ils ne croient pas à l'histoire d "Dragon Rose". Mais Gunthar leur propose après tout, un marché intéressant : trois semaines de protection sans aucun doute assez faciles, puisqu'il y a de grandes chances pour que les "ennemis" soient imaginaires. Comme paiement, faites au mieux, c'est vous qui connaissez les besoins de vos joueurs.

Vous pouvez leur proposer un million de francs, cela fait toujours plaisir, ou un service important.

## La surveillance

Laissez vos joueurs organiser la surveillance comme ils l'entendent. Au fil des jours, voici ce qu'ils découvriront sur Gunthar : Les histoires de Gunthar sont embrouillées et il lui arrive de se contredire, mais cependant, aucun doute : le pauvre dragon croit réellement ce qu'il dit.

Pour on ne sait quelle raison, Gunthar semble être claustrophobe. Il déteste les espaces fermés et ne supporte pas les tunnels : il sera, par exemple, très difficile de l'amener dans le métro.

Sa folie est assez récente... En effet, pendant la surveillance des joueurs, Gunthar recevra des visites de ses voisins et d'amis, tous humains et qui ne connaissaient bien sûr pas la nature magique de celui-ci. Tous s'étonneront du profond changement survenu. Gunthar ne veut plus les voir, est désagréable et inquiet. Il a même rompu avec sa petite amie, Samira, qui ne comprend pas ce qui s'est passé et qui essaiera de reprendre contact avec lui. En recoupant les différents témoignages, les joueurs déduiront que la folie de Gunthar date d'environ quatre mois.

Les affaires de Gunthar confirment cette impression. Son agenda est rempli jusqu'à environ trois mois et demi, ensuite, plus rien, comme s'il avait renoncé à le tenir. Il possédait une belle collection de revolvers qu'il a arrêté d'entretenir il y a également quatre mois.

Et les agresseurs ? Rien en vue. Les joueurs, même s'ils font bien leur travail, ne repéreront personne. Gunthar, lui, est, gravement atteint. Il veut sortir chaque jour pour faire le tour du quartier pour voir "s'il : ne sont pas là". Quelles que soient les précautions que prendront les joueurs, il passera son temps à les traiter d'abrutis et d'incompétents. Il dépensera des fortunes en alarmes et en pièges pour son appartement.

## Marie et Vianney

Au bout d'une dizaine de jours sans incident majeur, on sonne à la porte. Les joueurs introduisent après avoir débranché les alarmes une grande brune d'une quarantaine d'années au teint espagnol, au look un peu Paloma Picasso et un homme d'un âge similaire, roux aux yeux bleus.

Marie et Vianney, car ce sont leurs noms, viennent voir Gunthar. Celui-ci, qui les connaît, les fait entrer et asseoir. Polis, gais et avenants, les deux nouveaux arrivants observent les joueurs avec curiosité, mais sans la moindre crainte. Après l'avoir laissé délirer pendant quelques minutes en opinant de la tête, Marie envoie Gunthar se coucher. Celui-ci, au grand ahurissement des joueurs, obéit sans discuter.

Marie et Vianney se retrouvent seuls avec les joueurs. S'ensuit une conversation gênée, dont voici le principe : les joueurs ne savent pas à qui ils ont affaire, et Marie et Vianney pensent que les joueurs sont les membres du gestalt de Gunthar... mais ne peuvent rien dire tant qu'ils n'en sont pas sûrs. La situation devrait cependant finir par s'éclaircir.

Marie est un "père" de la famille des joueurs et de Gunthar... donc, leur tante (les joueurs ont sans doute entendu parler d'elle, mais ne l'avaient jamais rencontrée). Elle a une certaine affection pour son neveu qu'elle feu connaît depuis toujours et a commencé sincèrement à s'inquiéter quand, il y a 4 mois de cela, il a commencé à lui expliquer au téléphone qu'il était le Dragon Rose. D'autres affaires l'ont retenue de venir avant. Quant à Vianney, c'est un "enfant" dragon asiatique (roux aux yeux bleus ? Oui personne n'a dit que Jichin ne s'était croisé qu'avec des japonaises), vieil ami de Gunthar qui ne l'avait pas vu depuis des lustres et que Marie, inquiète, a prévenu. Quand les joueurs raconteront les circonstances de leur rencontre avec Gunthar, celle-ci n'aura qu'une question "Mais où est passé son gestalt ?" Parce qu'il y avait un gestalt, Marie en est sûre...

## Le gestalt de Gunthar

Interrogé sur le destin des membres de son gestalt, Gunthar ne répondra pas, mais s'enfoncera encore plus profond, si c'est possible, dans sa folie. Il reprendra intégralement le discours d'introduction qu'il avait servi aux joueurs. Ceux-ci remarqueront qu'au moment du passage " ... Je suis le quatorzième grand-père ... Ils se sont ligüés contre moi, car je suis l'aîné. Je suis le premier né, l'héritier de la Terre Vianney froncera les sourcils. "Mégalomanie galopante" dira-t-il, visiblement ennuyé.

L'interrogatoire de Gunthar n'aboutissant pas, Marie baissera les bras et confiera aux joueurs

le soin d'essayer d'élucider cette histoire. En échange ? Rien, sinon sa "bonne volonté" : en famille, on doit s'entraider, n'est-ce pas... Qu'ils la contactent pour lui donner des nouvelles dès qu'ils en auront. Vianney, lui, est prêt à rester un peu pour aider. L'histoire l'intrigue, dit-il. Comment retrouver la trace du gestalt de Gunthar ? Vianney se souvient avoir rencontré le premier membre du gestalt, un homme trapu, portant en permanence des lunettes noires. Son nom : Fli-burg Wiesenthal. Mais toutes les recherches à ce nom, aux renseignements nationaux ou internationaux, resteront vaines.

Retrouver les noms des autres membres du gestalt ne sera cependant pas très difficile. Il suffit d'interroger les voisins et amis pour savoir qui Gunthar fréquentait le plus souvent, d'étudier son agenda, ses carnets et surtout ses relevés téléphoniques pour savoir qui il appelait le plus souvent avant sa "folie"... Une fois éliminés son banquier et sa petite amie, resteront quatre adresses et numéros de téléphone fréquemment utilisés celui d'Arnaud Blonde !, de Mélanie de Valence, de Vialle Perthuis et de Bernard Charles.

## L'enquête

Arnaud Blondel, un homme d'une trentaine d'années, maigre, est à l'hôpital dans un centre de réanimation. Coma profond dû à une hémorragie cérébrale. Les infirmières ne savent pas comment c'est arrivé.

Vialle Perthuis est portée disparue depuis quatre mois.

Bernard Carletti est porté disparu depuis quatre mois.

Mélanie de Valence... est chez elle, mais ne répond pas au téléphone. Les joueurs la retrouveront, prostrée dans son appartement, vivante mais gravement traumatisée.

## Quand le lien explose...

Mélanie est une fine et belle jeune fille blonde d'une vingtaine d'années. Pour votre roleplaying, vous pouvez apprendre que c'est une fée, mais elle-même ne le sait pas.

Des soins et de l'attention peuvent tirer Mélanie de sa stupeur. Une fois mise en confiance, celle-ci peut raconter l'histoire de la destruction du gestalt. Car c'est bien d'une destruction qu'il s'agit. Gunthar avait demandé à Arnaud, Vialle, Bernard

et Mélanie de les rejoindre dans un bureau au nord de Paris, dans une petite maison tranquille près de Compiègne. "Gunthar bossait sur un projet important depuis des semaines, en collaboration étroite avec Fliburg" raconte la jeune fille. Il semble que ce jour-là quatre mois auparavant Gunthar ait enfin décidé de présenter ce dossier à ses amis.

Mélanie frémit aux souvenirs qui l'assaillent. Quand ils sont arrivés, Gunthar, qui collaborait avec Fliburg par fax, était seul et très nerveux. Tout en accueillant ses amis, il regardait avec inquiétude autour de lui, surveillant la campagne avoisinante. Il les a fait entrer. Mélanie a alors remarqué, presque inconsciemment, le titre d'un gros dossier rose sur la table Midgard. Le fax crépitait. Gunthar s'est alors assis. Il a ouvert la bouche, et a commencé : "Je vous ai fait venir ici pour vous révéler un terrible secret..."

La terre s'est mise à trembler légèrement... Et dix secondes plus tard, le sol a explosé. Trois hommes nus et une sorte de monstre hideux sont apparus, sortant littéralement des entrailles de la terre. Mélanie a du mal à raconter le reste, mais les joueurs finiront par comprendre que malgré une résistance acharnée, le massacre a été complet. Vialle et Bernard sont morts. Mélanie, Arnaud et Gunthar ont alors pris la fuite. Un des hommes a alors récupéré l'objet gestalt, que Bernard portait autour du cou, et l'a brisé. Arnaud s'est écroulé, victime d'une commotion cérébrale, et le choc a été si fort que Gunthar et Mélanie ont senti leur tête mentalement "exploser". Tout est ensuite flou, mais Mélanie croit se souvenir qu'ils ont réussi à regagner Paris. Elle est restée terrée dans son appartement depuis...

Et vous l'avez compris, depuis, Gunthar est complètement fou.

A noter : bien qu'il soit (ou ait été) membre du gestalt, Mélanie ne connaît pas les coordonnées de Fliburg Wiesenthal. Seul renseignement valable : il s'agissait d'un troll, du genre plutôt discret et mystérieux.

## La petite maison dans la prairie

A partir du moment où ils quitteront l'appartement de Mélanie, les joueurs seront suivis. Ils le remarqueront, mais n'arriveront pas à mettre la main sur ces mystérieux poursuivants. Il s'agit de trois hommes habillés de noir, qu'ils apercevront parfois, du coin de l'oeil, à l'angle d'une

rue ou à quelques centaines de mètres derrière eux, sur l'autoroute dans une BMW grise. Quels que soient les détours qu'ils prendront, les trois hommes finiront toujours par se retrouver derrière les joueurs, ce qui devrait les énerver.

Midgard est le nom de la Terre dans la mythologie viking. Aucune autre information de ce côté-là.

Les joueurs peuvent retrouver la petite maison de Compiègne grâce aux indications de Mélanie. C'est une villa moderne sans grand intérêt, située en pleine campagne, loin de tout. Entourée d'une grande étendue de gazon, la maison semble avoir été conçue pour qu'on puisse voir arriver les ennemis de loin... , ce qui n'a, dans ce cas, pas servi à grandchose.

De l'extérieur, la maison a l'air intact. A l'intérieur, le spectacle et l'odeur sont plus intéressants. Les cadavres d'Arnaud et de Vialle, déchiquetés par des griffes puissantes, finissent de pourrir. Quant au plancher... Une énorme taupe semble avoir débouché en plein milieu de la salle à manger, creusant un boyau d'une dizaine de mètres de diamètre. Dans la maison, tout a été systématiquement saccagé : ordinateurs, livres, papiers, dossiers ..., il ne reste rien. Seule information utile : sur un accusé de réception de fax, à moitié brûlé, un numéro de FAX. Les joueurs peuvent descendre dans le tunnel improvisé. Après une dizaine de mètres de descente à travers les fondations de la maison, le tunnel tourne brusquement vers le nord, puis est bouché par un éboulement. Avant de partir, Vianney recueillera précieusement un échantillon de terre du tunnel pour la faire analyser.

Le numéro de fax correspond à un appartement, à Oslo, en Norvège. L'appartement appartient à un certain Fliburg Wiesenthal.

Une fois à Oslo, les joueurs, toujours accompagnés de Vianney, qui est prêt à participer financièrement aux frais du voyage (les dragons asiatiques ne manquent pas d'argent) n'auront pas de problème pour trouver l'adresse indiquée. Ils ne seront pas non plus très surpris d'apprendre, par les voisins, que Fliburg est porté disparu depuis à peu près quatre mois.

L'appartement de Fliburg est un grand trois pièces, meublé design, au sixième étage d'un immeuble moderne. Des restes de scellés prouvent que la police y a pénétré. L'endroit est composé d'un grand living/bureau, avec un PC dont le disque dur a été soigneusement effacé, d'une chambre assez spartiate (appartenant sans doute à Fliburg) et d'une chambre d'enfant pleine de

jouets. L'appartement a été fouillé deux fois : d'abord par de mystérieux inconnus, ensuite par la police, aussi les joueurs n'y trouveront rien d'intéressant à part peut-être, accrochée au mur, une carte en relief détaillée de toute la région Suède-Norvège-Danemark-Finlande. Il n'y a aucune trace de combat dans l'appartement.

Pour tenter d'en savoir plus, les joueurs peuvent interroger les voisins ou la police. Ils apprendront, plus ou moins vite selon leurs talents diplomatiques, que Fliburg vivait avec un petit garçon français de sept ans, Marc Leguennec, qu'il avait recueilli à la mort de sa mère. Un après-midi (la date correspond à l'attaque dans la maison de Compiègne) les voisins ont entendu la porte de l'appartement s'ouvrir violemment, ainsi que quelques éclats de voix. L'un d'eux a mis le nez dehors, juste à temps pour voir deux hommes portant des lunettes noires pousser Fliburg à moitié inanimé dans l'ascenseur.

Le temps que le voisin appelle la police, les inconnus et leur victime avaient disparu. Heureusement, le petit garçon était à l'école et n'a pas été témoin de la scène. En attendant que l'enquête sur le sort de son tuteur aboutisse, Marc a été placé dans un foyer pour enfants.

## La vérité sort de la bouche des enfants...

et de celle des korriganes

Réussir à parler à Marc (si les joueurs n'y pensent pas tout seuls, faites leur souffler l'idée par Vianney) va être difficile. L'enfant a été placé dans un petit foyer à quelques kilomètres d'Oslo, un endroit agréable et chaleureux. Les visites n'y sont pas interdites. mais le cas de Marc est un peu différent. En effet, à peine une semaine après son placement, des hommes ont réussi à s'introduire dans la chambre du petit garçon et à l'interroger brutalement. Ils sont ensuite repartis, mais bien sûr, depuis, les autorités du foyer le protègent désormais particulièrement et se méfient de tous les étrangers.

Quand les joueurs auront, d'une manière ou d'une autre, surmonté les obstacles, ils rencontreront un délicieux petit garçon, qui, atout non négligeable, parle parfaitement le français puisqu'il est d'origine bretonne. De ses grands yeux bruns, il observera les joueurs et répondra tranquillement à leurs questions. Non, il ne sait pas qui sont les hommes qui ont attaqué Fliburg. Non, il ne sait pas si ce

sont les mêmes messieurs qui sont venus le voir. Mais il ne leur a rien dit. Parce que ce n'est pas à eux qu'il devait transmettre le message. Quel message ? Eh bien, quand j est parti à l'école ce matin-là, Marc a eu une intuition. Il a senti que quelque chose allait arriver à Fliburg. Alors il lui a dit... et Fliburg l'a cru. Parce qu'il a toujours cru dans les intuitions de Marc.

"Parce que je suis un korrigan, comme mon papa l'était, ajoutera le petit garçon de sa voix tranquille. Et que les korriganes savent ces choses-là." Mais Fliburg a décidé, malgré l'avertissement de Marc, de rester dans l'appartement parce qu'il avait un travail à finir. Avant que le gamin ne parte à l'école, Fliburg lui a cependant dit "Je vais te confier un message. Si je meurs et qu'ils détruisent tout, tu transmettras ce message à la bonne personne. Tu sauras qui est cette bonne personne. Tu le sentiras, je fais confiance à ton intuition."

"Et en effet dira Marc, désignant le dragon des joueurs d'une voix joyeuse. C'est vous. Alors voilà le message. Vous écoutez bien, hein. Bonjour Gunthar. Tu trouveras la disquette à la consigne n°873 de l'aéroport. Mais il faudra forcer la porte. Vous n'êtes pas Gunthar, ajoutera le petit garçon, mais c'est bon quand même."

## Dreamland

Les joueurs, toujours accompagnés de notre cher Vianney un peu vexé de ne pas avoir été "la bonne personne", se rendent à la consigne de l'aéroport. Là, il va falloir tricher un peu. Parce que toute l'équipe doit se faire enlever par des trolls avant de mettre la main sur cette disquette.

En fait, l'appartement de Fliburg Wiesenthal était surveillé et cela fait un moment que toute l'équipe est suivie de très près. Encore allez-vous dire. Mais ils sont déjà suivis par trois mystérieux individus Eh bien oui. Mais il ne s'agit pas du tout des mêmes personnes. Là, il s'agit des trolls qui ont enlevé Fliburg.

Les trolls, ou plutôt ces trolls, ont à leur disposition un gaz soporifique instantané extrêmement puissant. Ils l'ont utilisé pour Fliburg et ils vont l'utiliser pour les joueurs. Plusieurs solutions sont à votre disposition. Vous dites qu'il est tard et que les consignes de l'aéroport sont fermés, et dans leur chambre d'hôtel, toc, le gaz. Ou bien vous faites cela dans leur voiture (piégée pendant qu'ils parlaient avec Marc). Improvisez.

L'important c'est qu'alors qu'ils touchaient au c but, avant qu'ils ne puissent s'approcher de la consigne, soudain, sans s'en apercevoir, une curieuse odeur leur chatouille les narines et paf... le noir.

## La forge

Il fait chaud, atrocement chaud. Des bruits de fer et des hurlements glauques résonnent dans l'air. Quelque chose leur cisaille les bras.

Ils ouvrent les yeux... Il fait noir. Puis, une lueur rougeâtre. La vue commence à revenir...

Les joueurs sont dans une immense grotte, éclairée seulement ça et là par des feux rougeoyants. Des centaines de silhouettes humaines, et même parfois mais sans doute n'est-ce qu'un jeu d'ombre ? des silhouettes déformées comme de vrais trolls s'y pressent.

Certains forgent le métal, d'autres portent des caisses... les joueurs, eux, sont enchaînés avec de lourdes chaînes de fer directement au rocher. Deux gros trolls, solides mecs tatoués avec une tête de brute, sont en train de préparer des instruments de torture fer rouge, pinces, fouets, etc., en se délectant déjà de trancher dans la chair si tendre des joueurs. Ils ne posent aucune question, mais attendent visiblement l'ordre de quelqu'un avant de commencer. Ni le dragon des joueurs, ni Vianney ne réussiront à prendre forme draconique une drogue doit inhiber leurs capacités.

Au bout de deux bonnes heures, les trolls s'éloignent, interpellés par un supérieur quelconque. Vianney, qui est heureusement enchaîné avec son poignet non loin de son visage, commence alors au grand étonnement des joueurs à... parler à sa montre. "Allô Allô Vian à Kimmy Estce que vous nous avez." Nous sommes dans une sorte de grotte Sans doute sous terre Essayez de nous localiser d'après le signal J'ai comme l'impression que nous allons avoir besoin d'aide Au fait, vous avez récupéré la disquette ?" Le gardien revenant, Vianney se tait aussitôt. Le troll les détache, puis, aidé par quelques congénères, leur fait suivre un parcours de tunnels totalement labyrinthique. Les joueurs, déjà épuisés, ont l'impression de marcher pendant des kilomètres. Les boyaux de rocher s'entrecroisent dans le noir le plus complet, éclairés seulement deci delà par quelques très rares torches. Au bout de ce qui leur paraît être des heures, les trolls s'arrêtent, jettent leurs prisonniers à terre, puis s'évanouissent dans

les ténèbres. Les joueurs sont seuls, dans le noir. Une odeur nauséabonde les prend aux narines. Vianney se rejette aussitôt sur sa montre.

"Allô Quoi ? La transmission est mauvaise Qu'est-ce qu'il y a d'écrit sur la disquette ? Hein ? Répétez ? Le quatorzième Dragon. Quoi ? Le quatorzième Dragon, dénommé Midgard, vit sous la terre dans un réseau de boyaux... Quoi ? Je ne vous reçois plus..." Vianney se retourne alors vers les joueurs "La transmission est coupée" dit-il.

A ce moment, la terre commence à trembler.

## Le quatorzième Dragon

L'odeur paraît régner partout. Le tremblement de terre, par contre vient du nord. Le tunnel vibre, la pierre tremble sous leurs pieds. Quelque chose, d'ailleurs, cliquette sur le sol. Si l'un des joueurs se penche pour tâter, il mettra la main sur un squelette fraîchement dévoré, sur lequel subsistent encore quelques

lambeaux de chair. Il s'agit du squelette de Fliburg Wiesenthal, mais cela, les joueurs ne le sauront jamais... Peut-être est-ce le moment de se mettre à courir ?

Il est temps, ô maître de jeu, de faire une petite pause dans votre lecture et de vous reporter tout de suite à la description de ce nouveau grand-père, que vous trouverez dans cette extension.

C'est fait ? Bien. Voici maintenant un aperçu de la situation dans laquelle se trouve votre équipe.

Les joueurs sont dans la partie norvégienne d'un réseau extrêmement complexe de boyaux souterrains, creusés par Midgard, le Dragon Brun. Il y a de nombreuses sorties à ce réseau, mais celles-ci sont gardées par des trolls. Les joueurs doivent, normalement, servir de snack à Midgard.

C'est là une coutume amusante typique de la région : les trolls amis de Midgard étant les gardiens du secret de son existence, ils se débarrassent ainsi de ceux qui, d'une manière ou d'une autre, se rapprochent trop de la vérité.

Normalement, une fois jeté dans les tunnels proches de l'ancre du grand-père, personne ne survit. Pour s'en tirer, il faut d'abord échapper à Midgard lui-même, puis échapper à certains de ses enfants qui s'amuse eux aussi à creuser des tunnels dans le secteur et qui ne dédaignent pas du tout de goûter de la chair humaine. Ensuite, il faut trouver une sortie au labyrinthe qui est totalement plongé dans l'obscurité. Et en supposant qu'on y arrive... Ces sorties sont bien évidemment

gardées par des dizaines de trolls. Une fois tout cela posé, je suis sûr que vos joueurs vont pouvoir quand même s'en tirer s'ils font preuve d'un peu de ténacité. Leurs avantages par rapport à tous les autres prisonniers précédents ?

Ils sont assez nombreux (au moins cinq ou six, sans doute).

La drogue qui empêche votre dragon et Vianney de se transformer va se dissiper. En effet, cette drogue dure dix heures, et entre le temps qu'ils sont restés attachés dans la fOttC et le temps qu'ils ont mis pour arriver jusque-là, sept heures se sont déjà passées. Et surtout, Vianney va pouvoir rétablir la communication avec ses complices, là-haut. Vous avez deviné ? Il s'agit des trois hommes mystérieux qui suivaient les joueurs depuis le début de l'opération. Vianney et eux avaient bien l'intention de doubler les joueurs... il leur avait d'ailleurs expliqué, grâce au talkie-walkie, où trouver la disquette de manière à la récupérer avant que l'équipe n'arrive à la consigne. Eh oui, Vianney est un bon petit-fils de Jichin. Jichin qui s'intéressait depuis longtemps à l'éventuelle existence du Dragon Brun et qui n'hésite pas à envoyer ses enfants explorer les moindres pistes pour essayer d'avoir l'information avant les autres...

Cette trahison va cependant, dans le cas présent, leur être extrêmement utile. En effet, sur la disquette que les trois complices (trois Griffes de Jichin) ont récupéré, il y a un plan approximatif de cette partie du réseau de caverne. Les Griffes vont donc pouvoir le guider un peu... Puis, quand ils se seront tous décidés sur une sortie, les Griffes feront diversion à coup de grenades sur les trolls, ce qui permettra à notre équipe de sortir avec force. Mais il faut que cette dernière partie du scénario soit épique, glauque, oppressante terrifiante. Si vous avez lu le Seigneur des Anneaux, essayez de retrouver l'ambiance du passage où Frodon et Sam sont pris dans l'antre d'Arachne.

Les joueurs doivent paniquer, se mettre à courir au hasard dans les passages, se cogner contre les murs... L'odeur de charogne les étouffe, s'insinue dans leur nez, leur bouche, leur cerveau. La caverne vibre de partout, le bruit de rocher torturé hurle. Ils courent encore, tournent un passage, puis un autre... Et là, ils entr'aperçoivent, au détour d'un couloir, la forme énorme et monstrueuse de Midgard. Mais celui-ci a entrevu une autre proie, un autre prisonnier, et les joueurs peuvent s'enfuir... Au fil des boyaux, ils peuvent rencontrer d'autres captifs ou, plus dangereux,

des trolls, ou même un enfant de Midgard. Ces enfants, bourrés de mana, sont trop puissants pour être tués, mais la force réunie des deux dragons sous forme draconique ajoutée à celle de des membres du gestalt pourra sans doute faire reculer l'ennemi. Ils auront faim, soif... A chaque moment de répit, Vianney essaiera de rétablir la communication. Celle-ci finira par reprendre mais par à-coups seulement, coupant évidemment à chaque fois au moment critique. Les indications que leur donneront les Griffes seront vagues, parfois incomplètes... Et enfin, la bataille finale avec les trolls sera épuisante et désespérée. La morale : Les joueurs ont regagné la surface. Devant, eux, en pleine forme, bien armés et ne souffrant ni de la faim ni de la soif, trois Griffes de Jichin. Vianney n'a qu'à dire un mot pour que ceux-ci sortent leurs Uzis et les abattent sur place. C'est à vous, maître de jeu, de choisir selon l'attitude qu'ont eu les joueurs envers Vianney (pendant) tout le long du scénario, Si les joueurs ont été loyaux, à peu près aimables, et qu'ils n'ont pas hésité à lui donner un coup de main au moment où il en avait besoin, Vianney considérera que l'obtention de la disquette (reportez-vous à l'encadré pour voir ce qu'elle contient) est due à une réussite conjointe. Il faut dire que survivre aux boyaux de Midgard est une épreuve qui a toutes les chances de souder sacrément une équipe

Il fera donc une copie de la disquette et les deux familles de dragons, celle de Jichin et celle des joueurs, auront la preuve de l'existence du Dragon Brun.

Si les joueurs se sont conduits comme des pourris, Vianney fera signe aux Griffes de tirer. Aux joueurs de se battre et de se tirer vivants de cette dernière épreuve... Ca va être dur !

Pendant ce temps, Midgard rêve des rêves de granit...

## La disquette

Fliburg Wiesenthal était un troll ami de Midgard depuis des années quand il est entré dans le gestalt de Gunthar. Au contact de celui-ci, ses loyautés ont évolué : le troll s'est rendu compte du danger potentiel que constituait Midgard, aussi bien pour les humains qu'il avait appris à aimer que pour les autres familles de dragons.

Il a donc, sous le sceau du secret, révélé l'existence de Midgard à Gunthar. Celui-ci a décidé de ne pas en parler à son grand-père avant d'avoir

constitué un dossier complet une simple explication orale n'aurait sans doute pas convaincu le grand Dragon.

Quand, dans la maison près de Compiègne, l'enfant dragon brun a détruit le gestalt, le cerveau de Gunthar n'a pas supporté le choc. Dans sa folie, il a cependant repris des éléments réels (le quatorzième dragon)... d'où la création de l'imaginaire et mystérieux Dragon Rose.

Le dossier, dont tous les éléments sont sur la disquette, comprend :

- La plupart des informations données dans le background sur Midgard au sein de cette extension.
- Quelques détails techniques : enregistrement de

variations de mana, etc., incompréhensibles pour le profane.

- Un plan approximatif du réseau de caverne hanté par Midgard.

Le mieux serait que les joueurs fassent très vite connaître par l'intermédiaire de Marie, par exemple ces informations à leur grand-père.

1 Si le dragon de votre groupe est un asiatique, faites de Vianney un dragon doré.

2 Pour la description du monstre, reportez-vous à celle des enfants de Midgard, dans le background de cette extension.

3 Précisons pour les martiens que le Seigneur des Anneaux est un roman écrit par J.R.R Tolkien.

# C-1 Sila

Selon les Inuits, le Sila est la puissance mystique qui agit sur la destinée des hommes. Ce mot a trois significations : Univers, Temps et Intelligence.

## Introduction

Fini le bitume. Fini les rues polluées, étroites, sombres et moites. Fini les immeubles immenses, sophistiqués, dépourvus d'humanité. Fini les transports en commun bondés, les embouteillages, la promiscuité. Ce scénario va vous entraîner là où l'homme civilisé n'a pas sa place, si ce n'est pour creuser sa tombe !

Chaussez vos raquettes, fermez vos combinaisons thermiques, posez vos lunettes à mercure sur votre nez rougi par le froid, et hurlez "Mush, Mush" pour donner le signal du départ à vos chiens de traîneau. Vous partez pour le grand nord, le pays des Inuits, le pays de la mort blanche. Après avoir vu des choses extraordinaires, enduré mille souffrances, rencontrez enfin l'objet de votre quête : l'un des plus vieux et des plus puissants alchimistes de la planète. J'ai nommé " Tapasum Inua".

Le dragon de votre gestalt est blanc... Aïe ! Vous allez devoir vous rendre au chapitre "Pas de bol" pour savoir comment aménager ce scénario.

## Hot Line

Toute cette histoire commence très banalement par un coup de fil au dragon du gestalt. A l'autre bout du téléphone, une voix féminine angoissée. Il s'agit de Linda Wilhite, un serpent à plumes, une des meilleurs ethnologues de l'université d'Anchorage. Votre dragon la connaît bien pour avoir eu avec elle de fantastiques discussions sur les civilisations humaines qui sont en train de disparaître, dans un forum qu'elle anime sur le CLAW. Elle est même devenue une amie très chère, sans que le dragon de votre groupe ne l'ait rencontrée une seule fois (ça arrive... même dans la réalité !).

Pour le moment Linda semble prise de panique

et débitera ce qui suit avec un accent américain : "J'ai besoin d'aide ! Il faut à tout pris monter une expédition de secours pour partir à la recherche de Jésus Estevez. Cela fait une semaine que je n'ai plus de nouvelles de son expédition chez les Inuits. Il est arrivé quelque chose de grave, c'est sûr. On des guides esquimaux a réussi à revenir, mais il a la fièvre et il tient des propos complètement incohérents. Je vous en supplie, venez m'aider. Il n'y a que vous à qui je puisse demander ça"... Un long et lourd silence suivra pour laisser au joueur le temps de répondre, par la positive. Dès qu'elle aura sa réponse, Linda débitera un flot de remerciements, puis coupera court à toute discussion en arguant qu'il n'y a pas un instant à perdre et qu'elle leur expliquera tout une fois arrivés à Anchorage. Il ne reste plus à vos joueurs qu'à prendre le premier vol à destination de Vancouver.

Si vos joueurs répondent par la négative à la requête de Linda ? Hé bien, changez de joueurs ou jouez aux dominos !

## Une histoire vraiment Inuit

Il est temps pour vous d'en savoir plus sur cette sombre histoire. Tout commence une nuit de tempête dans le détroit de Bering. Un cargo russe, chargé à ras bord de marchandises illicites et toxiques, est pris dans la tourmente. Ce bateau appartient à Vassili Kartoff, un dragon blanc travaillant pour la mafia sibérienne. Il a pour mission de débarquer les déchets toxiques sur une plage somalienne en donnant un bakchich au tyran local et d'échanger les armes contre de la drogue. La drogue sera ensuite acheminée vers Moscou. Au plus fort de la tempête, le capitaine prend alors le parti de rejoindre les côtes de l'Alaska pour s'abriter, mais le navire heurte un iceberg et sombre corps et âme. Mais le char-

gement réussit en partie à refaire surface, est emporté par le courant, remonte vers le nord et fini par échouer au nord ouest de l'Alaska. Des colis contenant des armes et des déchets chimiques hautement toxiques se répandent en plein territoire Inuit. Les phoques, les poissons, tous les animaux qui constituent la base nutritionnelle de la société inuit, sont contaminés. En quelques semaines, toute une tribu Inuit est décimée et la contamination s'étend.

Les autorités américaines pensent d'abord à une maladie contagieuse et font rapidement incinérer les corps, sans rien dire à personne. Elles souhaitent, en fait, étouffer l'affaire... On ne va pas s'affoler pour une poignée de sauvages qui meurent d'une mauvaise grippe. Pour l'armée, l'affaire en reste là... ce qui va brouiller les cartes. La nouvelle parvient quand même aux oreilles de Linda Wilhite et de Jésus Estevez. Ces deux jeunes serpents à plumes, protecteurs de la cause inuit, montent aussitôt une expédition pour voir de quoi il retourne. Jésus Estevez, accompagné de cinq guides locaux, prend donc la direction du grand nord. Linda, restée à Anchorage, est en contact radio permanent avec l'expédition.

Il ne reste malheureusement aucune preuve de la mort des Inuits, l'armée américaine ayant fait le nettoyage, il reste juste un village fantôme. Jésus ne baisse pas les bras et fini par découvrir, quelques kilomètres plus au nord, d'étranges cadavres d'animaux.

Il continue à remonter la piste et tombe sur... des dragons blancs en train de rechercher le chargement qu'ils ont perdu en mer. Jésus est neutralisé et quatre des guides se font dévorer. On cinquième réussit à se cacher. Mais rendu complètement fou par ce qu'il vient de voir, il erre pendant dix jours et finit par être récupéré par des chasseurs Inuits d'un village proche d'Anchorage.

Jésus, quant à lui, est retenu prisonnier (on le drogue régulièrement pour qu'il n'utilise pas ses pouvoirs) dans la cale d'un petit brise-glace qui a pour but de ramener les armes qui ont refait surface.

Vassili ne sait pas quoi faire de Jésus, alors il compte le ramener à son grand-père qui décidera.

## **Anchorage, sa neige, sa spécialité de morue séchée et ses Esquimaux glacés...**

Paris-Vancouver, Vancouver-Anchorage. Les joueurs arriveront donc le lendemain matin à Anchorage. Anchorage : - 5 °, un ciel de plomb qui ne présage rien de bon, des rues boueuses, des gens tristes, des néons blafards qui font la publicité de Coca-Cola et de Marlboro, un soleil qui se couche à trois heures de l'après-midi et des Esquimaux chez qui l'alcoolisme fait des ravages. Bref, un vrai bonheur.

Linda attend les joueurs à l'université d'Anchorage. Composée de quelques minuscules bâtiments, c'est en fait une petite université qui abrite plus de chercheurs que d'étudiants. Des biologistes, des géologues et des ethnologues se partagent la moitié des locaux. Dès que les personnages entreront dans le bureau de Linda, elle leur sautera au coup et les accueillera comme le messie. Cette petite rouquine boulotte, aux cheveux ébouriffés et aux grands yeux verts, déborde d'une énergie communicative. Malgré son petit quart de siècle et sa joie de vivre, on sent en elle une profonde sagesse. Après un quart d'heure de présentation et - surtout de remerciements, Linda fait passer les joueurs dans une cafétéria de fortune. Après avoir dégusté une tasse de café fort et bouillant, Linda prend un air sombre et raconte ce qu'elle sait. C'est-à-dire pas grand-chose.

Il y a trois semaines, des rumeurs venues du nord disaient qu'une épidémie galopante décimait un village Inuit. Les villageois pensaient qu'un tabou (pour plus d'informations voir : "Dans culture, il y a... culte!") important n'avait pas dû être respecté et qu'un esprit offensé se vengeait. Jésus et cinq guides sont donc partis pour voir ce qui se passait réellement dans ce village. Ils sont partis en 4X4, jusqu'au village de Nome, où ils ont pris des traîneaux. Puis ils sont partis en direction du nord, en longeant la côte. Le cinquième jour, ils ont découvert le village en question, mais il était vide de ses habitants. Pas une âme qui vive à l'horizon. Ils avaient peut-être migré. Mais Jésus était persuadé que les villageois n'avaient pas migré, car de nombreux outils et du mobilier subsistaient dans les habitations. Il a alors choisi de continuer son expédition. Et depuis cette date, six jours après le départ de cette expédition, plus de nouvelle. Silence radio total : Linda a d'abord pensé à une panne de radiocommunication. Jus-

qu'à avant-hier, où un guide de l'expédition est réapparu à Nome. Il avait la fièvre, il délirait, parlant d'esprits de neige venus les dévorer, puis il est tombé dans le coma. Il est actuellement en soin intensif à l'hôpital d'Anchorage, où il continue à comater gentiment. Les autorités n'ont pas réussi à mettre la main sur le reste de l'expédition. Voilà, voilà.

Linda prend alors la main du dragon du groupe, le regardera dans les yeux avec son air le plus suppliant et minaudera : "Mais bon, vous allez me le sauver Jésus, hein !... Vous allez partir à sa recherche, pas vrai ?". Dès que les personnages auront dit "Oui", elle retrouvera son dynamisme habituel et expliquera comment va s'organiser la mission de sauvetage.

Linda a réussi à trouver deux guides inuits pour les accompagner, ce qui ne fut pas chose facile vu que tous les indigènes ont maintenant peur de cette région. Elle a également rapatrié les 4X4 de l'université, acheté des vivres, des armes et deux radios (sur ses propres deniers) et une balise de repérage. Des traîneaux et tout l'équipement de survie pour le grand nord les attendront à Nome. Une fois partis en traîneau, les joueurs devront aller au village abandonné pour retrouver la trace de l'ancienne expédition. Linda restera en contact radio, en appelant toutes les deux heures, et si les joueurs ont des problèmes, ils doivent déclencher la balise et un hélicoptère viendra les rechercher. Si les joueurs déclenchent la balise, à un moment ou à un autre de l'aventure, un hélicoptère viendra les chercher et ils ne connaîtront jamais le fin mot de l'histoire. Le départ est prévu pour le lendemain matin et les personnages dormiront cette nuit dans un dortoir de l'université.

Si les personnages ont la curiosité d'aller à l'hôpital pour voir le survivant, l'accès de sa chambre leur sera interdit. De toute façon, il est dans un coma profond et ne peut donc pas discuter le bout de gras avec les personnages. Par contre, ils pourront voir son médecin. Ce dernier est assez perplexe et pessimiste devant l'état de son patient. En effet, le guide souffre d'une intoxication qui attaque le système nerveux, le toubib pense que son client a été en contact avec des substances toxiques. Lesquelles et comment ? Mystère ! Toujours est-il qu'il n'a pas beaucoup d'espoir de sauver le guide. Ceci devrait plonger vos joueurs dans un abîme de réflexion et calmer leurs ardeurs exploratrices.

## Steppes by steppes

Les personnages seront réveillés au petit matin par Linda. Ils passeront d'abord à une sorte de magasin afin de choisir leurs vêtements pour l'expédition, puis Linda leur présentera leurs deux guides. Le premier, Irakaquagani, est un Inuit pure souche, jovial et bedonnant. Le second, Kinuayak Jolichamp, est un métis taciturne. Et le convoi de 4X4 s'ébranlera aussitôt, sous l'œil humide de Linda. Le voyage en 4X4 va durer deux jours. Les paysages rencontrés seront une succession de steppes enneigées, avec ça et là des petits villages. De loin en loin, en montant vers le nord, les personnages apercevront d'immenses complexes, en fait des vestiges de la guerre froide, qui sont des bases militaires américaines. Les personnages qui voyagent avec Irakaquagani pourront discuter normalement avec celui-ci, il sera même enchanté de vanter les mérites de son blanc pays et d'expliquer les coutumes locales. Par contre, pour les personnages qui ont le malheur de faire la route avec Kinuayak, c'est nettement plus tristounet. En effet, il se contente de répondre à une question sur deux, et uniquement par oui ou par non.

Au bout des deux jours, c'est-à-dire quand vos joueurs en auront par-dessus la tête des jacasseries de Irakaquagani et des silences de Kinuayak, les personnages arrivent à Nome. Cette petite ville est le dernier avant-poste de la civilisation avant la toundra et la banquise. Des baraques de bois abritent les quelques familles esquimaux qui essayent tant bien que mal de s'adapter à un mode vie américanisé. Les Esquimaux de Nome sont presque tous christianisés, anglophiles et alcooliques. La température atteint maintenant les -30° et le soleil se couche à 14 heures. Les personnages pourront retirer leurs traîneaux et leurs chiens, ainsi que le nécessaire de survie pour les situations extrêmes, chez un scientifique de la fac d'Anchorage qui est en poste à Nome. Il s'appelle Bob Saint-Clare et il ressemble plus à un bûcheron canadien qu'à un scientifique. C'est Bob qui a récupéré le survivant de l'expédition précédente. Si les personnages l'interrogent sur le survivant, il pourra juste ajouter que le pauvre guide délirait sur un grand nuage bleu (causé par des émanations toxiques) et un immense ver blanc qui dévorait tout le monde.

Bob indiquera aux guides le chemin emprunté par la précédente équipe. Les joueurs passeront une agréable soirée au coin du feu à écouter les fabu-

leurs récits de chasse de Bob et partiront le lendemain matin à l'aube.

## **Dans culture, il y a... culte !**

Avant d'aborder les interactions avec les Inuits, auxquels vos joueurs vont être confrontés, voici quelques notions qu'il faut connaître pour bien appréhender la civilisation du froid. Ces éléments sont très loin de recouvrir toute la complexité de ce peuple et ne sont là que pour vous donner des pistes pour décrire des situations, des réactions d'Inuits.

Mais, comme je le disais précédemment, il est impossible de dresser ici un tableau complet des us et coutumes inuit. Dans un souci de ménager la susceptibilité des "Inuitophiles", je tiens donc à préciser que les descriptions et explications qui vont suivre sont volontairement réductrices. Elles sont sans doute même assez loin de la réalité, pour garder un aspect "exotique" et aventureux. Et ceci, non pas pour brandir des clichés, mais parce que nous sommes dans le cadre d'un jeu de rôles et que nous ne sommes pas là pour nous prendre la tête.

Commençons par la société inuit que nos joueurs vont rencontrer, car il n'y a pas "une" mais "des" sociétés Inuits. Celle qui nous concerne est une peuplade de chasseurs de phoques, essentiellement marins, qui vivent en bordure de banquise. Ces Inuits, fortement charpentés, de taille moyenne (1,70m), au teint cuivré, sont toujours d'humeur joviale. Même s'ils s'emportent rapidement, ils se calment presque aussitôt. Paradoxalement, ils se résignent facilement et s'abritent des malheurs qui les frappent par un : "Il ne pouvait pas en être autrement".

Ils sont, ce qu'on pourrait encore appeler, des Esquimaux primitifs. Ils vivent sur des rivages fréquentés par des phoques, des morses et des ours et chassent à bord de kayaks. Ils sont également habiles pour chasser les rennes sur les lacs intérieurs. Une grosse partie du travail du chasseur consiste à entretenir les "trous de respiration" des phoques. Sinon, ils migrent de zone de chasse en zone de chasse, pour éviter de manquer de nourriture. Ici l'homme et la femme vivent en bons camarades, sans esclavage réciproque, bien que la femme soit la propriété de l'homme. L'homme apporte la nourriture, produit de sa chasse, tandis que la femme vaque aux soins domestiques. Et la sexualité est débridée. Les enfants sont choyés et

leurs parents n'hésitent pas à se sacrifier pour eux. Les chiens font partie de la famille et sont soignés comme des enfants.

Autre part importante de la société inuit non christianisée, les tabous : tous les actes de la vie des Inuits sont rythmés par des rituels, qui varient de village en village, que l'on appelle les tabous. Que se soit avant, pendant ou après la chasse, par exemple, les Inuits se doivent d'accomplir tout un tas de rituels (ne pas porter de vêtements fait avec la peau de la proie chassée, ne pas laisser les chiens ronger des os de ce type de proie, etc.) afin de ne pas froisser les esprits. Pour les Inuits, chaque être vivant possède un esprit. Ne pas respecter cet esprit ne peut amener que des malheurs, ceci explique donc l'utilité des tabous. Les rituels étant très variés, je ne m'amuserai pas à vous en dresser une liste. A vous d'en inventer, pourvu qu'ils soient dans la même lignée que ceux précédemment cités en exemple. Imaginez tout ce qui pourrait froisser l'esprit d'un être, associez-y un rituel de politesse et vous serez à peu près sûr de ne pas vous tromper.

Les esprits jouent un rôle très important dans la vie des Inuits. Ils peuplent leurs rêves et leur vie de tous les jours. Les chamans, qui jouent surtout un rôle de guérisseur et de conseiller, sont là pour rétablir le déséquilibre survenu par le non respect d'un tabou. Ils ont la capacité de rencontrer, de parler avec les esprits et d'interpréter les "malédiction" (toujours causées par un esprit) qui frappent une personne. Pour devenir chaman, il faut subir une longue période de jeûne et d'isolement dans les glaces, jusqu'à ce que l'apprenti chaman entre en contact avec son esprit tutélaire. Cet esprit va ensuite révéler les secrets de l'au-delà au chaman. Plus le chaman aura d'esprits tutélaire, plus il sera puissant. Chaque chaman possède une ceinture, avec des fétiches, qui symbolise sa fonction. Pour s'attirer les bonnes grâces ou pour éloigner les esprits, les Inuits confectionnent des amulettes qu'ils portent en permanence.

## **Igloos, igloos, soyez des nôtres**

La première journée dans la toundra ne va pas être une balade de santé. La température avoisine les - 30° et, bien qu'ils soient protégés, les personnages subissent tous un malus de - 1 à toutes leurs caractéristiques. Les guides passeront la matinée à leur expliquer les rudiments du traîneau et

l'après-midi à les récupérer lorsque les chiens dévieront de leur route. Avant la tombée de la nuit, ils arriveront quand même jusqu'à un petit village inuit traditionaliste. De deux choses, l'une : soit vous pouvez essayer de faire un peu de roleplaying, en faisant évoluer vos joueurs dans le village.

Ils pourront ainsi découvrir la vie quotidienne des Inuits (les tabous, les esprits) à travers des mises en situation (des Inuits partant à la chasse, un apprenti-chaman qui rentre de sa période d'isolement, etc.). Soit vous n'allez pas plus loin que les igloos et vous passez au tableau suivant.

Les personnages sont reçus dans l'igloo du chef. Ce dernier leur demande, dans un anglais hésitant, pourquoi ils se sont aventurés si loin. Une fois que les personnages se sont expliqués, le chef entre dans une phase de méditation intense, que rien ne pourra déranger. La femme du chef en profite alors pour servir le repas, de la viande de phoque bouillie.

Une fois que les "invités" auront terminé leur repas, le chef, le regard dans le vide, commencera un long monologue : "Il fut un temps où mon peuple était libre, car nous étions en accord avec les esprits. Il suffisait de respecter les tabous et la mère de la mer nous apportait tout le poisson dont nous avions besoin. Il suffisait de respecter les tabous et la mère de la terre nous laissait chasser en paix. Et Tapasum Inua accueillait nos esprits dans le pays céleste, une fois notre temps sur Terre accompli. Il suffisait de respecter les tabous... Puis notre ancien frère blanc est revenu, avec ses certitudes et sa religion. Et les tabous ne furent plus respectés. Les animaux ne furent plus respectés. Et Pinga, notre mère à tous, fut courroucée. Nos esprits tutélaires nous abandonnèrent. Et Tapasum Inua, ne sachant plus reconnaître l'homme de l'animal, ne put nous réincarner. Maintenant, le cycle naturel de la vie est perturbé. Nos chamans ne peuvent plus nous aider à dialoguer avec les esprits, qui nous harcèlent de mille afflictions. Une fois de plus, un tabou n'a pas été respecté. Voilà pourquoi il y a des épidémies. Voilà pourquoi votre ami a disparu."

Un silence de mort s'installera dans l'igloo. Puis le chef enchaînera : «Trouvez Tapasum Inua, celui qui connaît tous les esprits, celui qui révèle les secrets à nos chamans. Rétablissez l'équilibre, et Tapasum Inua calmera l'esprit courroucé qui détient votre ami». Re-silence. Si les personnages sont très observateurs, ils pourront voir à ce moment précis, le visage de Kinuayak se décom-

poser. Il semblera terrifié. Et la soirée reprendra un cours normal. Toute la tribu se présente pour voir les "étrangers" et beaucoup d'alcool sera englouti.

## Marche ou crève !

Après avoir soigné leur gueule de bois, les personnages pourront reprendre la route. Tous les Inuits viendront dire un dernier au revoir à l'expédition.

La première journée sera calme, ponctuée ça et là de lointains troupeaux de rennes. Les personnages subissent juste l'effet d'éblouissement provoqué par la réflexion du soleil sur la banquise (-1, même avec des lunettes protectrices). Ils vont également être obligés de construire leur propre igloo, sous l'œil amusé de leurs guides.

La deuxième journée va confronter les joueurs aux prémices de la mort blanche. Trois heures après leur départ, ils apercevront un étrange nuage vert-bleu qui passe au-dessus de leur tête à grande vitesse. C'est un nuage toxique. A partir de cet instant, l'attitude Kinuayak change. Il devient visiblement plus anxieux, mais, comme à son habitude, il ne dira rien. Puis un vent glacial soufflera sur la toundra, suivi de près par une tempête de neige : le blizzard passe à l'attaque. La température passe à -50°, la visibilité est quasiment nulle, se parler devient impossible et les chiens deviennent fous. Ceux qui n'arrivent pas à contrôler leur attelage ont de fortes chances de se retrouver à pied et de se perdre. Faites-leur peur. Isolez-les les uns des autres.

Soudain une accalmie permet de voir un groupe d'habitations. Si les joueurs arrivent à se rassembler (à vous de juger si leurs moyens sont suffisants), ils pourront se réfugier dans ces igloos, visiblement abandonnés. Kinuayak manquera à l'appel.

Dehors, le blizzard redouble de violence et poursuit son oeuvre pendant une dizaine d'heures. Il est temps pour les joueurs de dresser le bilan de cette journée : il leur manque un guide, une partie de leur équipement est fichu ou perdu et il leur est impossible de communiquer par radio à cause du temps. La seule chose dont ils soient sûrs, d'après ce que dit Irakaquagani, est qu'ils ont trouvé le village fantôme. Ils se terrent même en plein milieu.

## Un peu de lumière

Mais où est donc Kinuayak ? Bonne question ! Il est parti rejoindre un ami à lui, un chaman qui a pour nom Tapasum Inua. Kinuayak n'est pas n'importe qui. C'est un être magique, un sasquatch pour être plus précis. Il était lié au gestalt d'un dragon blanc, Boris Kartoff, le fils de Vassili Kartoff. A la mort de son dragon, un homme est venu le voir. Il disait s'appeler Tapasum Inua, "le maître du ciel" pour les Inuits. Tapasum Inua a par la suite aidé Kinuayak à surmonter la perte de son ami dragon. Depuis Kinuayak est un ami de Tapasum Inua, comme beaucoup d'êtres magiques "paumés" de la région.

Kinuayak, pour avoir fréquenté de loin Vassili Kartoff, n'est pas dupe. Les délires du guide survivant, avec le ver blanc qui dévore, le nuage bleu toxique, la disparition des Inuits, sont autant de preuves de la main (ou plutôt de la griffe) de Kartoff père. Il s'est alors dit que la seule personne qui pouvait les sauver était Tapasum Inua. Il a profité de la tempête pour s'éclipser et demander l'aide du vieux chaman.

## La souillure

Lorsque le blizzard se sera complètement calmé, les joueurs pourront visiter le village. Il n'y a évidemment personne, juste quelques outils, des vêtements et des meubles artisanaux.

Par contre, à quelques kilomètres au nord, des dépouilles congelées de rennes jonchent une sorte de point d'eau. Deux choses semblent bizarres :

- les animaux sont morts foudroyés par une maladie. Un personnage ayant des connaissances en biologie ou en chimie pourra en déduire, avec difficulté, qu'il s'agit d'une intoxication dû à un produit très virulent.

- ce point d'eau, vu la température ambiante, ne devrait pas exister. Il fait en effet trop froid pour que l'eau ne gèle pas. L'eau contient donc un produit chimique qui l'empêche de geler.

Ce point est alimenté par un très fin cours d'eau. Suivre ce cours d'eau conduit aux limites de la banquise. Tout le long du chemin qui mène les joueurs vers la source, les personnages découvriront des dépouilles d'animaux, certaines sont même en état de décomposition avancée. Il semble aussi aux joueurs que plus ils progressent, plus la température s'élève. Au bout d'une dizaine de kilomètres, ils apercevront des volutes de fumée bleue derrière une colline de glace, en bor-

de mer. S'ils avancent avec discrétion jusqu'au sommet de la colline, ils assisteront à une scène des plus étranges.

Les volutes de fumée émanent d'une trentaine de fûts métalliques percés qui jonchent la côte sur une centaine de mètres. Des caisses en bois sont également dispersées sur le sol. Trois hommes armés, en combinaison NBC, évoluent dans ce paysage de cataclysme, tandis qu'une dizaine d'Inuits (sans protection) chargent les caisses dans un petit brise-glace battant pavillon américain.

Pour information, les fûts contiennent un produit chimique hautement toxique et les caisses en bois renferment des armes. Sous les combinaisons NBC se cachent Vassili Kartoff et deux miliciens sibériens. Les Inuits sont d'origine sibérienne, Kartoff les a enrôlés de force pour qu'ils transportent les caisses. Le petit brise-glace les a transportés jusqu'à ces lieux. En jouant sur le particularisme inuit, Kartoff a réussi à faire enregistrer le brise-glace à la fois en Russie et aux Etats-Unis. Il peut donc naviguer en toute discrétion, en changeant de pavillon suivant la territorialité des eaux.

Si on l'interroge, Irakaquagani pensera d'abord que les hommes en blanc sont des soldats américains, mais un personnage observateur peut se rendre compte qu'ils manipulent des Kalachnikovs. Par contre, Irakaquagani est certain que les Inuits ne sont pas de la région. Laissez les joueurs observer le manège quelques instants, tout en s'interrogeant sur ce qui se trame, puis faites-leur comprendre qu'ils viennent d'être repérés. En effet, les trois hommes en combinaison NBC courent dans leur direction. Au fur et à mesure qu'ils s'approchent, Vassili se débarrassera de ses vêtements, avant de se transformer en dragon. La chasse peut commencer.

## Les chasses du colonel Kartoff

Vassili ne veut pas de témoins. Les Inuits ne sont pas un problème car, intoxiqués, ils ne vivront pas longtemps. Il n'a donc aucun scrupule à se polymorpher, les deux miliciens étant des hommes de confiance. Il va donc pouvoir user de toute sa puissance pour éliminer les joueurs, en commençant par lancer tous ses sorts. Puis il volera pour mieux voir et surprendre ses proies. Il veut les paniquer (il utilisera son pouvoir de Peur). Faites comprendre au dragon du groupe que le salut est

dans la fuite, Vassili étant franchement trop fort pour lui. D'ailleurs la première victime de Vassili sera Irakaquagani, ce qui laissera un peu de temps aux joueurs pour s'échapper, les miliciens étant trop lents pour arriver sur le champ de bataille avant cinq bonnes minutes. Vassili volera ensuite au-dessus des joueurs. Au moment où les joueurs se croiront perdus, le blizzard se lèvera sans prévenir.

Les personnages ne pourront pas voir au-delà d'un mètre. Pendant qu'ils entendront, au-dessus de leur tête, les battements d'ailes et les cris de rage de Vassili, trois silhouettes d'Inuits en traîneau émergeront de la tempête. Il s'agit de Kinuayak, accompagné d'un petit barbu souriant et d'un homme d'une cinquantaine d'années. Ils s'efforceront de rassembler les personnages et de les mettre sur leurs traîneaux, avant de s'enfuir à la faveur de la tourmente.

## Alchimie on ice

Après un voyage de quelques heures, dans la toundra et le silence le plus complet des trois Inuits, les personnages se retrouveront dans un immense igloo enfoui sous la glace. L'intérieur de l'igloo est une immense salle, emplie de bibelots visiblement récupérés aux quatre coins du monde. Une grande table, couvertes de bocaux et de composantes de sorts, occupe un quart de la pièce.

Le reste du mobilier semble sorti d'une décharge municipale occidentale : d'antiques fours et réfrigérateurs servent de placards, des pneus usés font office de sièges et une antenne parabolique est transformée en évier.

Le propriétaire des lieux, visiblement le sympathique petit Inuit barbu, se présentera alors comme étant Tapasum Inua. Ce qui ne devrait pas laisser les joueurs indifférents. Puis, embarrassé, il balbutiera que c'est plutôt le nom que les Inuits lui ont donné. En fait, ce surnom ne date pas d'hier, mais il l'a fait sien. Il date, raconte-t-il en faisant chauffer du thé, du temps où les esprits vivaient aux côtés des Inuits. Puis Tapasum rectifie aussitôt : "Ils n'étaient pas encore des esprits, ils étaient des êtres magiques. Et la mort s'abatit sur eux et ils commencèrent à disparaître. L'un des plus sages d'entre eux vint à moi, alors que je n'étais qu'un jeune Inuit, et m'apprit les secrets de la magie. Cet être magique me dit aussi que la fin de ses semblables était proche, mais qu'ils se-

raient toujours là, en nous. Si leur disparition était inéluctable, cet être était également sûr qu'un jour ils reviendraient. Il faudrait quelqu'un pour que les Inuits n'oublient pas qui étaient ces êtres et il me confia cette tâche, en échange de l'immortalité et des secrets de l'alchimie. Une fois que le dernier des êtres magiques se fut éteint, j'ai expliqué à mon peuple que les êtres étaient devenus des esprits. Et mon peuple décida que mon savoir de la magie devait être enseigné, afin d'être toujours en accord avec les esprits. Et j'ai inventé les tabous, pour que les esprits ne quittent jamais les pensées de mon peuple. Mon peuple me donna le nom de Tapasum Inua, afin que je veille sur leurs esprits. J'ai pris du recul et je me suis retiré du monde des hommes. Le temps a passé, mon peuple a transformé son histoire, a perdu une grosse partie des secrets de l'alchimie, mais les esprits et les tabous ont survécu... c'est déjà ça !"

Tapasum Inua montrera alors ses deux compagnons, Kinuayak et Igujaran, et affirmera qu'ils sont des êtres magiques. Son rôle, maintenant, est de les protéger. Comme sa terre. Il est hors de lui au sujet de la pollution déclenchée par Vassili. Kinuayak profitera de l'occasion pour se mettre à table et révéler aux personnages tout ce qu'il sait sur Vassili, y compris l'endroit où il se cache. Une fois qu'il aura terminé, Tapasum Inua se mettra à rire comme un enfant qui connaît une bonne blague. Il racontera qu'il connaît bien le père de Vassili, Toungouska, pour l'avoir combattu alors qu'il cherchait des composantes de sorts en Sibérie. Le combat dura des heures et les deux belligérants finirent par décréter un match nul. Par la suite, ils ont même discuté ensemble à plusieurs reprises. Depuis Toungouska respecte Tapasum et fiche une paix royale aux Inuits. Tapasum pense que Vassili doit être un fou pour venir jusqu'en Alaska. "Mais il n'est pas le seul fou dans la région", lancera Tapasum, en regardant les personnages, "Et vous ? que venez-vous faire dans ce pays ?"

Si les personnages expliquent qui ils sont et le but de leur expédition, Tapasum deviendra excité comme une puce et proposera ses services pour sauver Jésus. Pour convaincre les joueurs qu'ils ont besoin de son aide, il ajoutera d'un air énigmatique : "N'avez vous donc jamais remarqué comme les enfants de Toungouska sont les plus puissants des dragons !". Il chargera Kinuayak de se procurer une embarcation et il se mettra aussitôt à se fabriquer des amulettes. Si les personnages sont intéressés, il leur expliquera les rudi-

ments de la fabrication des amulettes (allié au sort de Bénédiction). En échange, les personnages devront lui expliquer pourquoi les "machines" qu'il possède (les fours et les frigos, entre autres) ne fonctionnent pas. Tapasum adore la technologie, il lui manque juste quelques bases en électricité et en électronique. Personne n'est parfait !

Une fois que Tapasum sera prêt, les personnages pourront prendre le large : direction la Sibérie !

## L'archipel du goulag

L'endroit où est retenu Jésus n'est autre qu'un îlot pénitentiaire russe, constamment balayé par la neige et le vent. Située à quelques kilomètres de la côte sibérienne, l'île d'Ouraski abrite un petit port, un village d'Inuits sibériens et un goulag. Ce goulag est aujourd'hui vide de tous prisonniers et sert de repaire au colonel Vassili Kartoff, qui en a officiellement la charge. Il entrepose les marchandises illicites, dont il fait le commerce, dans les baraques en bois du goulag, qui fait environ un kilomètre carré de superficie. Des fils barbelés et des miradors sont désormais les seules protections du camp.

Jésus est emprisonné dans une baraque au centre du camp, sous la surveillance directe de Kartoff. Le goulag est gardé par une vingtaine de vétérans de l'Afghanistan ayant servi sous les ordres de Kartoff et qui trempent tous dans les activités de leur chef. Le village inuit, qui compte une trentaine d'individus, subit en silence la tyrannie de Kartoff pour pouvoir survivre. Le port ne sert que rarement et n'est quasiment pas surveillé. C'est ici que le brise-glace est amarré.

Au meneur de jeu de gérer "l'extraction" de Jésus selon les plans d'attaque des joueurs et la puissance du groupe. Si votre groupe est faible, les sentinelles du camp pourront très bien être ivres mortes. Si le groupe est puissant, le goulag pourra compter plus de troupes. De plus, l'arrivée de Tapasum peut galvaniser les Inuits du village et en faire de précieux alliés.

Si les joueurs arrivent à contacter Linda, elle pourra leur apporter une petite aide logistique. Au meneur de juger, mais si vos joueurs souhaitent utiliser la méthode qui vous paraît la moins fine, n'hésitez pas à leur rendre la tâche plus ardue... Et vice versa !

Si un affrontement direct avec Vassili doit avoir lieu et que vos joueurs ont le dessous, Tapasum peut se charger personnellement de lui. Vassili

privilégiera sa forme draconique (avec des attaques aériennes) et Tapasum ses sorts de Création (en essayant de rester invisible). Tapasum saisira des poignées d'objets de sa ceinture de chaman et les lancera sur Vassili. Ces objets prendront alors la forme de gigantesques boules de feu, qui feront mouche à chaque fois et finiront, à la longue, par réduire Vassili en brasier. La description du combat doit, de toute façon, être titanesque.

## Epilogue

Après avoir dit au revoir à Tapasum, les joueurs rentreront à Anchoage avec Jésus et seront remerciés par Linda, qui les assure de la gratitude de son grand-père. Par ailleurs, une expédition scientifique sera aussitôt envoyée sur la banquise pour "nettoyer" au mieux les dégâts écologiques. Les autorités américaines, chargées de la protection du littoral, ne pourront alors plus éviter le scandale.

Les joueurs ne se sont peut-être pas fait un ami de Toungouska, par contre ils ont gagné l'amitié de Tapasum. Ce chaman fera un excellent professeur et leur permettra de rapidement s'améliorer dans l'art de l'alchimie.

Ils pourront d'ailleurs venir régulièrement lui rendre visite pour connaître de nouveaux sorts. Ceci peut être le cadre de petites aventures amusantes laissées à votre imagination.

## Pas de bol

Le dragon de votre gestalt est blanc ? Pas de problème ! Voici quelques modifications à apporter à ce scénario pour qu'il n'y ait pas d'ambiguïté. Toungouska charge le dragon du groupe d'enquêter sur la disparition d'un jeune serpent à plumes dans la toundra, Quetzalcóatl l'ayant demandé comme une faveur à Toungouska, Vassili étant dans ce cas un dragon blanc rebelle qui agit pour son compte. L'attitude de Tapasum Inua envers les joueurs sera la même.

## Les PNJ

### Colonel Vassili Kartoff

Père dragon blanc

Description : métis d'Inuit et de Sibérien, Vassili est petit, brun, âgé d'une quarantaine d'années. Ses manières sont brutales et sa voix rauque ne

sait prononcer que des ordres. Une balafre, récoltée en Afghanistan, orne sa joue gauche. Ses avant-bras sont décorés de tatouages.

Caractéristiques : Réflexe +4, Force +5, Endurance +4, Perception +3, Volonté +3, Self-contrôle -4.

Combativité : +3

Métiers & Hobbies : Militaire (expert), Survie en milieu polaire (spécialiste), Tatouage (spécialiste), Chant (amateur).

Pouvoirs : Carapace 4, Combativité (au choix) 3, Immunité (froid), Mode d'attaque (griffes) 3, Mode d'attaque (mâchoire) 5, Mode d'attaque (queue) 3, Mode d'attaque (aile) 2, Peur 3, Polymorphie (draconique) 6, Vol 4.

Sorts : Armure & Puissance (tatouage), Combativité & Apaisement (chant).

Talents : tenace et autoritaire

Défauts : sanguinaire, fier et arrogant.

Équipement : combinaison NBC ou treillis blanc, raquettes et AK-47.

Note : les tatouages lui donnent en plus +2 en Endurance et +2 en Force.

### **Kinuayak Jolichamp**

Sasquatch, en phase de transformation.

Description : métis Inuit-Canadien. Grand, musclé, brun aux yeux noisettes, d'une trentaine d'années. Kinuayak ne parle que quand il ne peut faire autrement. Son visage est grave du matin au soir. Caractéristiques : Endurance +2, Force +1, Perception +1, Agilité +1, Sociabilité -1.

Combativité : -1.

Métiers & Hobbies : Guide (expert), Polyglotte (spécialiste).

Pouvoirs : Immunité (froid), Majoration (endurance) 3, Combativité (négative) 2, Majoration (force) 1.

Pouvoir unique : Escalade.

Talents : discret.

Défauts : muet comme une tombe, voire fuyant.

Équipement : fourrures, fusil de chasse, couteau, amulette (Bénédictioin + Camouflage), ceinture (Repos + Vaccin).

### **Tapasum Inua**

Chaman/technomancien inuit très puissant.

Description : petit Inuit barbu d'un âge indéfinissable. Il sourit en permanence et lance blague sur blague. Malgré une apparence frêle, il déborde d'énergie. Très curieux de la «civilisation», il devient mystérieux dès qu'on aborde ce qui le concerne.

Caractéristiques : Perception +3, Précision +1, Intelligence +3, Agilité +1, Sens des réalités -2.

Combativité : +2

Métiers & Hobbies : Artisanat Inuit (expert), Survie en milieu polaire (expert).

Pouvoirs : il tous les sorts chamaniques inuits sur le bout des doigts.

Compétences : toutes les compétences alchimiques au niveau maximum.

Talents : drôle, malicieux et profondément humain.

Défauts : totalement inconscient du danger.

Équipement : fourrures (Armure + Invisibilité), amulette avec un ours en ivoire (Météorologie + Confusion + Couardise) x2, amulette avec une baleine en os (Séduction + Télépathie + Sommeil) x4, une ceinture avec une multitude de petits objets (Crémation + Paralysie + Télékinésie dans chaque objet) et une corne de brume (Combativité + Bénédiction).

### **Igujara**

Umingmanguaq\* en phase de transformation.

Description : Inuit d'une cinquantaine d'années, habillé traditionnellement. Il est à la fois timide, bavard et pessimiste dès qu'un problème se pose.

Caractéristiques : Précision +2, Intelligence +1, Endurance +1, Self-Control -1.

Combativité : -1.

Métiers & Hobbies : Médecin (spécialiste).

Pouvoirs : Sens accru (ouïe) 4, Télépathie 2, Majoration (endurance) 3, Immunité (froid).

Pouvoir unique : Guérison : permet à l'être magique (1/jour) de faire baisser la gravité d'une blessure d'autant de niveau que sa phase.

Compétences : toutes les compétences alchimiques au niveau +0.

Talents : fidèle.

Défauts : timidité malade.

Équipement : fourrures (Invisibilité + Armure), couteau de chasse (Puissance + Vitesse), amulette (Bénédictioin).

\*Issu du monde des esprits Inuits, l'umingmanguaq cherche toujours à servir un chaman. C'est un esprit guérisseur. Son apparence est si horrible (il ressemble à un auroch, sans yeux et avec des antennes), qu'il refuse qu'on le regarde.

### **Inuits**

Description : traditionalistes, ils sont habillés de fourrures et suivent les tabous. Christianisés, ils essaient d'imiter un mode de vie américanisé. Ils sont tous toujours armés et hospitaliers.

Caractéristiques : Endurance +1, Précision +1.  
 Combativité : -  
 Métiers & Hobbies : Chasseur/Pêcheur (spécialiste), Navigation (spécialiste).  
 Talents : résistant au froid, esprit de groupe.  
 Défauts : alcooliques et superstitieux.

### **Miliciens sibériens**

Description : rudes gaillards en uniformes, la plupart anciens combattants de l'Afghanistan, ils

sont volontiers bagarreurs. Pourtant, ils suivent aveuglément les ordres de Vassili.

Caractéristiques : Réflexes +1, Endurance +2, Diplomatie -1.

Combativité : +2

Métiers & Hobbies : Milicien (expert), Bourrage de gueule à la vodka trafiquée (spécialiste).

Talents : disciplinés et violents.

Défauts : alcooliques et corrompus.

Equipement : AK-47

# C-2 Hunting

Don't open your eyes  
you won't like what you see  
The blind have been blessed with security.

*Nine Inch Nails, Happiness in Slavery.*

*1- La chasse 2- La recherche.*

## Les illusions perdues

"Hunting" est un scénario particulièrement ouvert, qui va permettre aux talents d'improvisateur du MJ de s'exprimer. A la base de cette histoire, nous avons trois grands-pères dragons (Quetzalcoatl et Tshuapa d'une part, Athabaska de l'autre), un groupe de technomanciens ambitieux (l'organisation "No Boundaries") et last but not least, la Mc Keenan & Dodge. On connaît déjà l'amitié qui lie le Serpent à Plumes au Dragon Vert. Quetzalcoatl entretient par ailleurs des relations assez ambiguës avec le Dragon Bleu. Depuis quelques temps, les deux grands-pères ont compris qu'ils avaient, malgré tout ce qui les sépare, beaucoup à s'apporter. La No Boundaries (N.B.) est un groupe de technomanciens établi en Suède; ses membres ont quitté la M&D à cause de divergences d'opinion sévères. Les membres de la N.B. pensent (mais quelles sont leurs preuves ?) que certains dragons n'ont pas ou peu dormi avant 1945. Ils estiment que ces derniers sont totalement différents des autres, à cause notamment de l'expérience qu'ils ont pu accumuler durant ces millénaires de vie clandestine (ils n'expliquent pas, par contre, la quasi-absence d'activités reproductrices pendant tout ce temps). Leurs conclusions sont simples : ces dragons-là méritent de vivre. Mieux, les technomanciens ont tout à gagner à s'allier avec eux : au programme, supprimer les dragons dits "dormeurs" et anéantir l'organisation de Patrick McKeenan. Les dirigeants de la N.B., on le voit, sont particulièrement modestes. Ils considèrent la M&D comme un groupe de pseudo-magiciens bornés et dépourvus d'imagination, qui ne pensent qu'à dépecer des reptiles. Mais, au lieu de s'attaquer de front à

cette puissante organisation et aux dragons "dormeurs", la N.B. préfère les dresser les uns contre les autres et les amener ainsi à se détruire, en procédant par petites touches subtiles. "Hunting" décrit l'échec de l'une de ces tentatives.

## Guerre et paix

Ce scénario est jouable avec n'importe quel gestalt, à la seule condition que le dragon du groupe ne soit pas un dragon bleu, ou alors rebelle. Le groupe a déjà eu maille à partir avec des dragons bleus puissants (certainement des pères, voire Athabaska himself) et les choses se sont mal terminées. Au MJ et à ses joueurs de voir pourquoi et comment. Cet épisode malencontreux peut remonter à un certain temps, dans une autre partie; peut-être même les personnages ont-ils oublié l'incident. Ils n'en sont pas moins fichés sur un forum privé du réseau électronique d'Athabaska mis à la disposition de tous les dragons, "The CLAW".

La N.B. est parvenue à s'emparer du fichier les concernant et a décidé de les contacter, sans doute en vertu d'un axiome du style "Tous les ennemis d'Athabaska sont nos amis". Bref, que ce soit par fax, par courrier ou par modem, les personnages sont invités par Elson Taan, le responsable des relations publiques de la N.B., à venir passer un petit week-end à Stockholm, siège de l'organisation. Sont joints à sa demande : des billets d'avion pour tout le groupe, une somme rondelette (à la discrétion du MJ) en monnaie locale et un petit dépliant expliquant ce qu'est la "No Boundaries".

Pour autant que les PJ puissent en juger, y sont les bienvenus tous les êtres magiques, les enfants

et les pères dragons et, parmi les patriarches de la famille, "tous ceux qui n'ont pas dormi". La N.B. parle au sujet des dragons "éveillés" de preuves formelles.

A Stockholm, les PJ sont accueillis par Elson, un homme d'une quarantaine d'années au physique impressionnant qui les conduit au volant d'une Saab dernier modèle vers le "repaire" de son organisation : un vaste manoir au charme un peu vieillot, situé à la périphérie de la ville. Ils y sont chaleureusement reçus par Hedjeck Ventberg, le "big boss" de la N.B. et par une dizaine d'autres membres qui semblent vivre ici en permanence. Après les civilités d'usage, Hedjeck explique aux personnages ce qu'il attend d'eux. En version condensée, cela pourrait donner : "Allez trouver Athabaska ; dites-lui qu'en échange de son absolution pour vos erreurs passées, vous êtes prêts à lui livrer une information de première importance. Curieux comme il est, il voudra savoir. Alors vous lâcherez le morceau : "Certains dragons n'ont jamais dormi". Il sera abasourdi. D'abord, il ne vous croira pas, ou ne voudra pas vous croire. Mais le doute va s'insinuer dans son esprit. Il demandera à connaître vos sources : vous resterez très évasifs, mais lui laisserez comprendre que vous tenez le scoop d'un grand-père, sans jamais préciser lequel. Il voudra contacter Quetzalcóatl, parce que vous aurez glissé quelques allusions à son sujet, et aussi parce que, malgré les apparences, c'est certainement son seul ami. Mais le serpent à plumes sera introuvable. Le dragon bleu se tournera alors vers celui qu'il sait lui être le plus proche : Tshuapa, le dragon vert. Ce dernier l'invitera chez lui au Zaïre. Athabaska acceptera l'offre et vous laissera partir car vous ne l'intéresserez plus. A ce moment, votre mission sera terminée. Le reste nous concerne. Vous recevrez chacun un million de dollars dont cent mille maintenant. Le reste sera versé à votre nom sur un compte bloqué en Suisse. Il n'y a aucune raison pour que vous échouiez, nous connaissons le Dragon Bleu". L'explication du suédois est assez longue et aussi complète que possible. Il s'exprime en anglais, en français voire en espagnol à la demande du groupe, et se montre toujours d'une extrême affabilité. Il met un point d'honneur à répondre à toutes les questions que les PJ peuvent lui poser, même et surtout s'il ne dit pas toujours la vérité.

## Questions

- Quel est le but ultime de la N.B. ? : "Se débarrasser des dragons trop primitifs (comme Gupta, Jichin et Vermithrax) et réunir les autres dans un symposium commun (avec les humains qui connaissent leur existence) pour gérer leurs relations au mieux". Explication : primitif = qui a dormi tout le temps.

- Quelles sont les relations de la N.B. avec la M&D et les autres technomanciens ? : "La M&D est une organisation néfaste qui doit être supprimée. Les autres technomanciens peuvent rejoindre la N.B. s'ils sont sincères et si rien dans leur passé ne peut laisser présager une trahison future. Toutes les bonnes volontés sont les bienvenues, y compris parmi les humains qui connaissent l'existence des dragons et des êtres magiques mais ne leur sont pas hostiles".

- Quels dragons la N.B. a-t-elle déjà contactés ? : "Pour l'instant, le Dragon Doré, le Dragon Vert, le Serpent à Plumes et la Wyvern." Ici, Ventberg en "oublie" au moins deux, à savoir le Dragon Féérique et le Dragon Argenté.

- Quelles sont les relations avec ces dragons ? : "Nous les avons tous rencontrés au moins une fois personnellement. Les relations sont bonnes. Ils savent que notre but à court terme est la suppression de la M&D." Faux : cela ne s'est pas très bien passé avec Ancyte et encore moins bien avec Gwellarion. Mais pour l'heure, aucune action concertée n'a été menée à rencontre de la N.B.

- Le Dragon Céleste est-il au courant de l'existence de la N.B. ? : "Non." En réalité : bien sûr que si, mais l'organisation ne le sait pas. Elle ignore pratiquement tout du patriarche de la famille, possède quelques vagues notions au sujet des nouveaux-nés... et ça s'arrête là.

- Qui a dormi et qui n'a pas dormi ? : "C'est pour l'instant top secret. Pour les besoins de votre mission, nous pouvons vous dire qu'Athabaska a dormi, ce qui n'est le cas ni du Serpent à Plumes, ni du Dragon Vert". En vérité, c'est également tout ce dont est "sûr" Ventberg et c'est pourquoi son plan est basé sur ces trois dragons.

- Quel est le but de la mission ? : "Amener Athabaska au Zaïre chez Tshuapa. Le reste, encore une fois, ne concerne que nous pour l'instant." But final : dresser les "éveillés" contre ceux qui ont dormi.

Et si nous refusons ? : "Libre à vous. Nous vous payons le voyage du retour et vous dédomma-

geons pour le temps perdu, après avoir prêté serment de ne rien révéler de tout ceci à quiconque." Oui, mais gare aux repréailles... Si les personnages refusent la mission, le MJ peut se rabattre sur un scénario de rechange : la N.B. confiera la mission à un autre gestalt (ce qui impliquera certains événements) et tentera de supprimer, ou tout au moins de réduire au silence les personnages en lesquels ses dirigeants n'ont finalement qu'une confiance très modérée.

- D'où tirez-vous tout votre argent ? : " No comment."

## Sanctuaire

Il s'agit donc d'aller se jeter dans la gueule du loup car, à n'en pas douter, Athabaska ne sera guère ravi de (re)voir les personnages après le différend qui les a opposés. Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour de l'argent...

Arrivés à Los Angeles, les PJ peuvent louer une voiture, prendre le train ou l'autocar pour se rendre à X (une bourgade quelconque de la côte californienne), au cœur de la Silicon Valley, là où se trouve l'ancre du Dragon bleu. Son immense villa s'élève au centre d'un parc somptueux planté de séquoias et de chênes multicentennaires et elle est protégée par toutes sortes de systèmes de sécurité. Les personnages, après qu'on leur a demandé de décliner leur identité, doivent poireauter une bonne demi-heure devant la grille d'entrée sous l'œil placide d'une caméra mobile. Puis sa majesté Athabaska consent enfin à venir les recevoir : sous sa forme humaine, c'est un grand gabarit à la musculature impressionnante, mais ses petites lunettes à monture d'écaillé annulent les effets de son imposante physionomie. Ses mains sont couvertes de cambouis et il est vêtu d'une combinaison en jeans maculée de tâches de graisse. Il était manifestement en train de bricoler un nouveau gadget. Fronçant les sourcils, il tend une main graisseuse mais ferme aux personnages : "C'est vous ? J'espère vraiment que vous ne me dérangez pas pour rien. Vous venez peut-être me présenter vos excuses ? Et bien sachez que..." etc. etc.

## La métamorphose

Les personnages vont certainement réciter leur leçon avec le brio qu'on leur connaît. Athabaska les écoute patiemment, un verre à la main, af-

falé dans le magnifique canapé qui trône au milieu de son vaste salon. Quand ils ont terminé leur exposé, il esquisse un sourire et repose son verre sur un buffet. "Je ne vous crois pas" lâchet-il simplement. "Tout cela est trop...simple ; ou trop compliqué. J'ai besoin de réfléchir un peu". A cet instant, quatre hommes (des humains) puisamment bâtis arrivent dans le salon. En reposant son verre, le Dragon Bleu a actionné un mécanisme qui a averti ses serviteurs. "Veuillez conduire nos hôtes à leurs chambres et veillez à ce qu'ils ne manquent de rien. Messieurs, je me vois dans l'obligation de prendre congé. Je pense que vous pourriez maintenant prendre un peu de repos : votre voyage a dû se révéler particulièrement éprouvant". Les quatre gorilles emmènent les PJ à l'étage, où ils leur assignent des chambres séparées, luxueuses et confortables (frigo, bar, télé par câble, mais pas de matériel de communication, hormis un téléphone de service qui communique avec le rez-de-chaussée). Il serait malvenu d'opposer une quelconque résistance. Pourtant, les personnages sont bel et bien prisonniers ; ils vont s'en rendre compte très vite. Les fenêtres sont bloquées et équipées d'un système d'alarme ultra-sensible. Les portes des chambres (ou, devrions-nous dire, des suites) allouées aux PJ sont verrouillées, tout comme l'est celle qui descend au rez-de-chaussée. Au moindre problème, les hommes d'Athabaska surgissent, éventuellement l'arme au poing. Ils peuvent accéder à tous les désirs des personnages, dans la limite du raisonnable, mais restent parfaitement incorruptibles et refusent de répondre aux questions qu'on leur pose (Où est Athabaska ? Combien de temps allons-nous rester ici ? Pourquoi sommes-nous prisonniers ?, etc.) L'attente se prolonge, interminable. Les PJs restent dans leur cage dorée trois jours (en comptant celui de leur arrivée) et deux nuits. Pendant ce temps, tout ce qu'ils peuvent tenter pour s'échapper échouera d'une manière ou d'une autre. Espérons que le dragon du groupe comprendra que l'opportunité de revêtir sa forme draconique est hautement discutable... D'autant qu'on promet à maintes reprises aux PJs qu'il ne leur sera fait aucun mal et que le Dragon Bleu s'est simplement octroyé une période de réflexion (ce qui est vrai). Au soir du troisième jour, les personnages, qui commencent vraisemblablement à perdre patience, sont "libérés" et conduits dans un salon de conférence situé au deuxième étage du manoir. L'endroit est pourvu de banquettes molletonnées, de rétropro-

jecteurs, de téléviseurs et de magnétoscopes dernier cri, ainsi que d'un fatras d'objets technologiques divers que les PJ, à moins d'être des spécialistes de la question, ne parviennent même pas à identifier. Confortablement installé dans un fauteuil de directeur, Athabaska, vêtu d'un ensemble d'explorateur à la Indiana Jones, attend les personnages.

## Voyage au bout de la nuit

"Bien. J'espère que vous n'avez pas trouvé le temps trop long. J'ai dû prendre quelques... dispositions. Mes amis, vous allez être contents : nous partons pour l'Afrique. Vous, moi, et mon fidèle Kamel (il désigne un arabe gigantesque, pourvu d'une splendide barbe noire taillée en pointe). Nous serons les hôtes de mon frère Tshuapa. Oui, ne soyez pas surpris : j'ai décidé de tirer cette affaire de dragons réveillés au clair, avec lui. Jusqu'à nouvel ordre, vous êtes mes invités, disons un peu forcés. Si vos dires sont vérifiés, je vous relâcherai sans autre forme de procès. Mais j'ai la nette sensation que les choses ne seront pas aussi simples là-bas. Faites vos valises, nous prenons l'avion ce soir pour Kinshasa, au Zaïre. Kamel se fera un plaisir de vous fournir l'équipement approprié."

La vérité : Athabaska a tenté de joindre Quetzalcóatl pour en savoir plus sur cette rumeur de dragons réveillés, mais le Serpent à Plumes s'est révélé introuvable. Pourquoi ? Parce que jusqu'à présent, les choses se sont déroulées comme la N.B. l'avait prévu : Elson Taan a prévenu Quetzalcóatl que le Dragon Bleu chercherait à le contacter, pour obtenir la confirmation d'une information obtenue par lui auprès de la Mc Keenan & Dodge. Quetzalcóatl se doute depuis un petit bout de temps que son frère fraye avec les technomanciens, ce qui l'agace au plus haut point, et en interrogeant son répondeur téléphonique à distance, il a compris qu'Athabaska cherchait à le joindre. Elson Taan a également prévu qu'Athabaska essaierait ensuite de joindre Tshuapa, qu'il sait être le plus proche de Quetzalcóatl, et il a conseillé aux deux dragons amis d'inviter leur frère à venir les rejoindre en Afrique, chez Tshuapa, pour éclaircir la situation. Méfiant mais curieux, Athabaska a accepté une offre qu'il croit émaner du Dragon Vert. Il ignore que le Serpent à Plumes est aussi de la partie, puisqu'il n'est pas parvenu à lui parler derniè-

rement, et il ne peut non plus connaître le rôle qu'ont joué les dirigeants de la N.B. (dont il a, au mieux, vaguement entendu parler) dans ces tractations. Ce qu'Elson a raconté aux deux frères, c'est que le Dragon Bleu allait tenter de trouver un alibi pour expliquer comment une telle rumeur aurait pu parvenir à ses oreilles, car il ne voudra jamais avouer qu'il est en relation avec Melrose Pendergast de la M&D. Quetzalcóatl et Tshuapa se méfient donc beaucoup d'Athabaska, avant même d'avoir pu l'entendre se justifier. Il est vrai que chacun d'eux a eu des périodes d'éveil avant 1945, mais savoir s'ils seront prêts à l'avouer et à adopter une position commune sur cette question est une autre affaire. Ils n'ont pas non plus prévu que le Dragon Bleu pousserait l'audace jusqu'à venir accompagné d'un membre de la M&D. Les PJ vont donc, bien involontairement, mettre les pieds dans un joli nœud de vipères.

## Les neiges du Kilimandjaro

Avec le décalage horaire, le groupe composé des PJ, d'Athabaska et de Kamel El Rezif qui, on l'aura deviné, est un émissaire de la Mc Keenan & Dodge, arrive à Kinshasa au milieu de l'après-midi (départ de L.A. la veille au soir). Mais le périple est loin de s'achever ici. Tshuapa a élu domicile au plus profond de la forêt zaïroise. Cette jungle étouffante est ce qui se fait de mieux sur la planète en matière de cachette : de vastes zones en restent totalement inexplorées - même en ce vingtième siècle - et les rumeurs les plus folles (dinosaures, gorilles géants, cités perdues) circulent allègrement sur son compte. Les principales différences avec la forêt amazonienne tiennent à l'absence de voies de communications sérieuses (l'exploitation forestière n'en est qu'à ses balbutiements) et au relief beaucoup plus accidenté. Au rayon des points communs, nous avons un climat particulièrement détestable lors de la saison des pluies et un fleuve gigantesque, le Congo, qui traverse le pays de part en part.

Athabaska ne sait pas précisément où vit son frère le Dragon Vert, mais ce dernier a mis un hélicoptère à sa disposition à Kinshasa. Seulement, l'appareil est prévu pour quatre personnes, cinq à la rigueur, mais pilote compris : le Dragon Bleu a rapidement prévenu qu'il serait accompagné, mais n'est pas entré dans les détails. Il propose donc que les PJ fassent partie du premier voyage et sa suggestion a valeur d'ordre formel.

Athabaska, Kamel et les éventuels PJ restants seront de la seconde tournée. Le voyage en hélicoptère est très intéressant : la vue est superbe car le ciel est parfaitement dégagé et le pilote, assez sympathique, commente pour ses passagers les particularités géographiques des magnifiques paysages survolés : fleuves tumultueux, rocs immenses couverts de végétation luxuriante, cascades gigantesques : ça change un peu de Los Angeles ou de Stockholm. Le vol dure un peu moins de trois heures : 900 kilomètres ont été parcourus et les personnages se trouvent maintenant au cœur de la jungle, près du parc de la Salonga, c'est-à-dire à près d'une heure et demie de vol de Mbandaka, la grande ville la plus proche.

Bientôt, le pilote attire l'attention des personnages : au fond d'une vallée profondément encaissée, quelques habitations émergent de la moiteur touffue qui s'étend à perte de vue ; elles sont à peine visibles. Une minuscule plate-forme accueille l'engin de Tshuapa, qui ne parvient à se poser que grâce à l'habileté diabolique de l'homme qui se trouve aux commandes. Les personnages sont invités à descendre. Une volée de marche les mène de la plate-forme à un petit terre-plein bordé de surprenantes fleurs rouges où les attend un grand noir musclé et torse nu, vêtu d'un seul bermuda. "Salut" dit-il dans un anglais irréprochable. "Je ne sais pas encore qui vous êtes, mais nous allons faire connaissance. Je suppose que vous êtes des amis d'Athabaska. Il arrive ? Parfait. Nous allons pouvoir discuter un peu en attendant et je vais vous faire visiter mon domaine. Je suis Tshuapa." Tandis que le Dragon Vert commence à vanter aux personnages les mérites du barrage hydroélectrique qui lui fournit toute l'énergie nécessaire, l'hélicoptère s'envole pour un nouvel aller-retour et son vrombissement assourdissant effraie un instant une volée d'oiseaux multicolores qui se dispersent à tire-d'aile.

## Partie de chasse

Les PJ ne savent pas encore ce qui les attend. Après une visite détaillée du repaire de Tshuapa, celui-ci leur présente les autres habitants des lieux : une poignée de serviteurs indigènes, un dénommé Mets Benett-John (un petit gros vêtu d'une chemise hawaïenne qui se révélera être l'un de ses fils) et un homme assez basané de type hispanique, affichant une quarantaine d'années. Grand, maigre et visiblement mal

à l'aise, l'individu tend une main moite aux personnages. Tshuapa fait les présentations : "Hum. Mon frère : Quetzalcóatl. Vous vous connaissez peut-être déjà." En attendant l'arrivée d'Athabaska, le Dragon Vert explique aux PJ le programme des jours qui vont suivre. On connaît la passion de Tshuapa pour les ramasseurs de mana. Leurs descendants, réduits à l'état de sauriens amorphes, hantent encore la jungle zaïroise. Mais l'un d'entre eux, pris d'une sorte de folie meurtrière, décime les rangs de ses frères sans raison apparente. Le Dragon Vert, qui était parvenu au terme d'efforts laborieux à nouer quelques vagues contacts avec ces reptiles, explique qu'il a décidé de supprimer le tueur pour éviter que la race ne s'éteigne définitivement. Une chasse va donc être organisée et tous les invités sont "cordialement" invités à y participer. Ce sera également une excellente occasion de faire connaissance et de dissiper quelques malentendus familiaux ou autres, explique également le Dragon Vert. En clair : il s'agit de crever l'abcès.

Avant la fin de la journée, les PJs s'aperçoivent de la présence de deux autres personnages passablement discrets : Andrew Theops, un sosie presque parfait de Ian J Malcom - le mathématicien texan de Jurassic Park - et un certain... Elson Taan (de la N.B), tout étonné de retrouver les PJs ici. "Apparemment, a-t-il le temps de leur glisser, tout ne s'est pas passé exactement comme prévu. Mais vous m'expliquerez ça plus tard. Je ne vous connais pas. Vous ne m'avez jamais vu." Un peu plus tard, alors que la nuit tombe sur la jungle, l'hélicoptère revient avec Athabaska et Kamel à son bord. Si les PJ assistent aux retrouvailles entre les trois frères, ils peuvent capter les échos de ce qui ressemble fort à un début de dispute. Les grands-pères se calment néanmoins rapidement et, si personne n'a pu entendre ce qu'ils se disaient, nul besoin d'être devin pour prévoir que les prochains jours risquent d'être houleux.

Les étoiles scintillent maintenant dans le ciel paisible. Des chambres meublées à la coloniale, avec moustiquaires et lits à baldaquin, sont assignées aux invités qui prennent leurs repas séparément ou en petits comités dans de charmants salons prévus à cet effet. Les personnages n'ont guère le loisir de discuter avec Tshuapa ou ses hôtes lors de cette première soirée. La chasse commencera dès le lendemain matin : le lever est prévu à 8 heures.

## Crime et châtement

Le reste du scénario est découpé de la façon suivante : une chronologie des événements "inévitables" et une présentation détaillée des protagonistes de l'histoire, incluant leur caractère, leurs relations avec les autres (y compris les PJ), leurs secrets, etc. C'est en cela que l'aventure est ouverte : le MJ peut gérer la suite du scénario comme il l'entend ; de sa vision des choses et des réactions des personnages dépendra peut-être en partie l'issue de cette "partie de chasse" : réconciliation forcée, bain de sang ou, plus probablement, quelque chose entre les deux.

## La mort, sa vie, son oeuvre

Chronologie des événements à peu près inévitables.

Jour 1 : départ pour la chasse. Tout l'équipement nécessaire à ce genre d'expédition (jumelles, rations de survie, matériel de communication), y compris l'armement (fusils à lunettes), est fourni. Deux groupes, imposés par Tshuapa, sont formés. Dans celui des PJ, on retrouve le Dragon Vert, son fils, le nouveau né et Kamel (très mal à l'aise). Dans l'autre groupe, Quetzalcóatl et Athabaska vont certainement discuter, et le Serpent à Plumes va commencer à y voir plus clair dans le jeu de la N.B. Il n'avouera rien au Dragon Bleu. Au crépuscule, les deux groupes font jonction dans un village d'indigènes amis de Tshuapa où tout le monde passe la nuit.

- Jour 2 : au matin, Kamel accuse Elson d'avoir essayé de lui trancher la gorge. Le suédois nie farouchement. Y aura-t-il eu des témoins ? Nouveaux groupes : les PJ repartent en compagnie de Quetzalcóatl, d'Elson et du nouveau-né. On peu avant midi, ce dernier est chargé par un saurien en furie. Le Serpent à Plumes ne lève pas le petit doigt. Pour Andrew, dont on retrouvera le cadavre déchiqueté un peu plus loin, la chasse s'arrête ici. Plus tard, le reptile refait une apparition survoltée et le groupe est forcé de se séparer. Au moment des retrouvailles, Elson manque à l'appel. Il a décidé de tenter de retrouver Kamel pour l'abattre. Quetzales continue son enquête : si les PJ éclairent sa lanterne et sympathisent avec lui, il leur avouera ne s'être endormi que très tard, après la chute des empires amérindiens...

Le soir, les deux groupes se retrouvent. Athabaska a tué un saurien par erreur : ce n'était pas le bon. Tshuapa est furieux contre lui. Unique-

ment pour ça ? Kamel El Rézif est porté disparu. Elson refait son apparition tard dans la soirée, assez choqué. Qu'a-t-il vu ? Impossible de le savoir. A-t-il assassiné l'émissaire de la M&D ? Il ne répond plus aux questions de façon très cohérente.

- Jour 3 : plus de séparation aujourd'hui, a décidé Tshuapa. Il semble que les trois frères aient fait le point pendant la nuit ; leurs relations sont beaucoup plus amicales et détendues que la veille (c'est surtout frappant entre Athabaska et Quetzalcóatl). La chasse culmine avec la défaite du saurien "psychopathe", abattu conjointement par les Dragons Vert et Bleu. Par la suite, Quetzalcóatl tire (accidentellement ?) sur Elson Taan, qui s'en sort miraculeusement avec quelques égratignures. Retour au camp de Tshuapa dans la soirée. A priori, on peut penser que le plan de la N.B. est un échec complet. Cependant, un incident va émailler la fin du séjour. L'hélicoptère qui devait ramener Quetzalcóatl et les PJ vers Kinshasa est finalement réservé par Elson Taan et Athabaska (qui ont certainement beaucoup de choses à se dire...). L'appareil décolle, parcourt quelques centaines de mètres... et explose en plein vol. Le pilote et l'émissaire de la N.B. sont tués sur le coup. Sous le choc de l'explosion, Athabaska adopte spontanément sa forme draconique (très impressionnant : dix-neuf tonnes de muscles bleutés en action), ce qui lui sauve probablement la vie. Nul ne s'explique l'incident. Si c'en est un.

## Ressort dramatique

Le MJ ne doit pas perdre de vue que ces événements ne sont donnés qu'à titre indicatif, c'est-à-dire qu'ils n'auront véritablement lieu que dans la mesure où les actions des personnages n'auront pas d'influence particulière sur les protagonistes de l'aventure.

On remarquera que beaucoup de points sont laissés dans l'ombre : que se sont dit les trois frères au cours de la dernière nuit ? Qu'est-il arrivé à Elson dans la jungle ? Qui a essayé de tuer Athabaska ? On ne le sait pas, et c'est sans doute mieux comme ça. Rien de pire qu'un scénario où tout est expliqué et décortiqué à la fin, surtout dans un jeu comme Scales qui est entre autre basé sur l'intrigue et la manipulation. Il est impossible de tout savoir, et c'est une fois encore le MJ qui décidera de révéler ou non certaines informations à ses joueurs. En fait, la seule chose qui soit réellement certaine, et que les personnages devraient

comprendre, c'est que certains dragons n'ont pas dormi tout le temps avant Hiroshima. Tshuapa et Quetzalcóatl font partie de cette catégorie. Pourquoi ? Comment ? C'est une autre histoire.

## Guignol's Band

- Athabaska : il ne sait que penser de l'information révélée par les PJ et ne possède aucune certitude absolue sur ses deux frères. Il est toutefois enclin à penser que Quetzalcóatl n'a pas dormi ; certaines rumeurs circulent à ce sujet sur le Réseau qu'il contrôle et, d'autre part, il trouve que le Serpent à Plumes fait preuve d'une connaissance de la magie trop étendue pour qu'il n'y ait pas anguille sous roche.

Toutefois, il n'ira pas jusqu'à lui poser la question de but en blanc, du moins pas au cours des deux premiers jours.

Au sujet de Tshuapa, le Dragon Bleu n'a pas de conviction précise : a priori, il a dormi, mais sa solidarité avec son frère (il s'agit tout de même de l'amitié la plus solide de la famille) risque de brouiller les pistes. Athabaska connaît la No Boundaries de nom, mais ignore tout de ses véritables activités, de ses buts cachés et de son rôle dans cette affaire. Il se méfie énormément d'Elson Taan, tout comme il craint le nouveau-né qu'il a tout de suite repéré. Plus encore que ses frères, le Dragon Bleu déteste les interventions du Dragon Céleste, et s'il ne fait pas tout pour lui être ouvertement désagréable, il ne manifeste aucune sympathie à l'égard d'Andrew Theops. Athabaska a amené Kamel El Rézif de la M&D en partie par pure bravade, mais aussi pour le présenter à Quetzalcóatl et tenter de persuader ce dernier que les intérêts des technomanciens ne sont pas forcément opposés aux leurs. Il se doute que ce ne sera pas une partie de plaisir.

Il est venu accompagné des PJs car il pense qu'ils sont liés d'une manière ou d'une autre avec le Serpent à Plumes et que leur présence déclenchera quelque chose chez ce dernier.

Fidèle à sa réputation de négociateur, il préférera toujours discuter avant d'utiliser la violence. Mais s'il est excédé ou tout simplement menacé, il n'hésitera pas à revêtir sa forme draconique et à détruire son éventuel adversaire. Il ne s'attaquera jamais physiquement à l'un de ses frères, auxquels il fait plus confiance, malgré tout, qu'à n'importe lequel des autres invités.

- Tshuapa : il a discuté longuement avec Elson

Taan de la N.B. et c'est ensemble qu'ils ont mis sur pied cette petite rencontre. Contrairement au Suédois, le Dragon Vert espère sincèrement que les choses vont s'arranger. D'ailleurs, il estime que la mascarade n'a que trop duré et il compte dire la vérité à Athabaska, à savoir qu'en effet, ni lui ni Quetzalcóatl n'ont dormi tout le temps avant 1945, loin s'en faut. Il refusera de diffuser des informations du même type sur ses autres frères en leur absence : déjà que Quetzalcóatl n'est pas vraiment d'accord pour divulguer ce secret... Quoi qu'il arrive, son amitié pour le Serpent à Plumes sera toujours la plus forte, les deux grands-pères ayant trop de choses en commun pour se disputer vraiment sérieusement malgré leurs divergences d'opinion. Tshuapa n'a qu'une confiance relative en Elson Taan ; il ne connaît pas plus qu'un autre les véritables motivations des membres de la No Boundaries, mais il se doute bien qu'ils ne sont pas uniquement intéressés par une réconciliation générale de tous les dragons. Il sait, par exemple, que la N.B. n'a aucune sympathie pour Gupta ou Vermithrax (ce qui n'est pas forcément pour lui déplaire) ; il n'oublie pas, cependant, que la N.B. est issue de la M&D, même si elle prétend vouloir annihiler cette dernière. Tshuapa est très "ennuyé" par la présence du nouveau-né, qui lui a été imposé par son père, et il ne verrait pas un accident d'un mauvais œil. Il a appris par Elson Taan le rôle que jouaient les PJ dans sa petite machination : des appâts. Néanmoins, s'ils ont la chance de lui plaire, il ira jusqu'à les prendre en sympathie et manifestera beaucoup de curiosité, notamment à l'égard des êtres magiques qu'il apprécie généralement beaucoup. Le fait qu'Athabaska soit venu accompagné d'un membre de la M&D l'amuse plus qu'autre chose : il trouve que c'est la une provocation bien futile et ne donne pas beaucoup de temps à vivre au malheureux El Rézif...

- Quetzalcóatl : sa position à l'égard des PJ sera à peu de choses près calquée sur celle de Tshuapa. Pour le reste... Le Serpent à Plumes est déçu par l'attitude d'Athabaska. Ce que lui a dit Elson Taan, quand il a organisé la rencontre, c'est que le Dragon Bleu tenait ses informations de la M&D elle-même. Quetzalcóatl se demande comment les technomanciens ont pu savoir que certains dragons sont restés éveillés un certain temps et il est indigné que son frère ait recours à de tels informateurs. Il trouve Athabaska un peu culotté de venir demander la confirmation d'un scoop obtenu auprès des technomanciens. En fait, il va

rapidement apprendre que ce sont les PJ (et non la M&D) qui ont lâché le morceau devant Athabaska et il est probable que, désireux d'en savoir plus, il discute avec les personnages pour comprendre pourquoi Elson lui a menti (c'est l'une des failles du plan de la N.B., qui ne pouvait pas non plus prévoir que le Dragon Bleu viendrait accompagné des PJ). Toujours est-il qu'au début de la chasse, le Serpent à Plumes n'est pas du tout "chaud", au contraire de Tshuapa, pour "avouer" à Athabaska qu'il est resté éveillé assez longtemps avant 1945.

Quetzalcóatl méprise Andrew Theops le nouveau-né, et semble prendre plaisir à lui faire peur chaque fois que possible. S'il ne le supprime pas immédiatement, c'est uniquement par respect pour Tshuapa qui lui a demandé de ne pas envenimer les choses. On peut dire pratiquement la même chose à propos de ses relations avec Kamel de la M&D : le Serpent à Plumes ne s'abaissera jamais à discuter avec lui et les placera volontiers dans des situations difficiles. Pour lui, sans grande ambiguïté, un bon technomancien est un technomancien mort et c'est uniquement parce qu'il ne voit pas Elson Taan comme un véritable technomancien qu'il n'adopte pas la même attitude à son égard. Il parle même volontiers avec lui ; pourtant, au fil des jours, sa suspicion à son égard prend des proportions inquiétantes : il est le premier à se rendre véritablement compte que le Suédois essaie de les dresser, lui et Tshuapa, contre leur frère le Dragon Bleu.

- Elson Taan, chargé des relations publiques à la "No Boundaries".

Voici comment le Suédois a procédé : il a d'abord contacté Tshuapa, lui expliquant qu'il désirait organiser une rencontre entre lui et ses deux frères pour dissiper certains malentendus au sujet d'une histoire de "réveil" ; il a prétendu que le Dragon Bleu tenait l'info de la M&D dont il a avoué s'être désolidarisé pour divergences d'opinion graves. Il a convaincu le Dragon Vert en le prenant un peu par les sentiments, mais il faut dire que Tshuapa était plus que consentant dès le départ. Dans le cas contraire, Elson aurait eu beaucoup plus de mal. Il a ensuite contacté Quetzalcoatl auquel il a servi en gros la même histoire : plus "chatouilleux" sur les questions de principes, le Serpent à Plumes n'a pas hésité à quitter son fief d'Amazonie pour rejoindre Tshuapa au Zaïre et essayer de le persuader de nier les informations données par la M&D à Athabaska. Grâce à son répondeur interrogé à distance, il a pu se rendre compte qu'El-

son Taan ne lui avait pas menti. Il ne restait plus dès lors au Suédois qu'à contacter les PJ de la façon que l'on sait... La seule chose que Taan n'avait pas prévu, c'est que le Dragon Bleu viendrait accompagné non seulement d'un membre de la M&D mais en plus des PJ : dès lors, il a compris que toute discussion entre ces derniers et Tshuapa ou Quetzalcoatl laverait la M&D de tous soupçons (une fois n'est pas coutume) et reporterait les regards vers la MB... Durant ces trois jours, Elson va donc essayer, aussi discrètement que possible, de faire en sorte que les PJ ne restent pas seuls avec l'un des deux grands-pères précités. D'autre part, le Suédois connaît parfaitement Kamel El Rézif et il guette la première occasion pour le supprimer, même si les deux hommes ont feint dès le début de ne pas se connaître. Enfin, Elson ignore superbement le nouveau-né et les PJ : rappelons qu'il ne les "connaît pas".

- Kamel El Rézif de la Mc Keenan & Dodge.

Embarqué quasiment de force dans cette équipée par Athabaska qui lui a plusieurs fois sauvé la vie en d'autres occasions, raison pour laquelle il ne peut rien lui refuser aujourd'hui, l'arabe a reconnu immédiatement Elson mais comme il n'est pas au courant des relations entre la N.B. et les trois frères, il ne peut porter aucune accusation directe contre l'ex-technomancien. Il ne va rien tenter contre lui. Il restera aussi souvent que possible sous la protection du Dragon Bleu. Il n'est pas du tout en position de force, d'autant que la M&D commence à lui reprocher ses relations un peu trop "intimes" (sans allusions) avec Athabaska.

- Andrew Theops, nouveau-né : le bouffon du groupe. Ses soupçons se portent sur tout le monde, mais il est incapable d'agir efficacement : il est d'une série fort ancienne (dans les 20...) et ne sait pas faire grand-chose à part débiter des pans indigestes de "Jurassic Park - le film" à longueur de temps. Il est encore en vie parce que personne ne veut prendre la responsabilité de le supprimer. Au début.

En l'envoyant, il y a plusieurs semaines chez Tshuapa, le Dragon Céleste voulait mettre la patience et la soumission de son rejeton à l'épreuve. Il avait agi un peu sur un coup de tête, persuadé pour on ne sait quelle raison que le Dragon Vert tramait quelque chose. Mais il se désintéresse depuis de la question et a presque oublié l'existence d'Andrew. Cela n'empêche pas ce dernier de se croire investi d'une mission divine : faire échouer le complot. Lequel ? Who cares ?

- Nels Bennett-John : tout comme les PJ, il est difficile de prévoir son rôle dans cette histoire. C'est l'élément "imprévisible du scénario" et le MJ peut en faire à peu près ce qu'il veut. Quel genre de fils est-il pour Tshuapa ? Soumis ? Rebelle ? Hypocrite ? Espion ? Allez savoir...

## Caractéristiques

Il va de soi qu'aucune caractéristique n'est fournie pour les trois grands-pères dragons : ils sont tellement puissants qu'ils réduiraient les personnages en cendres avant que ces derniers n'aient pu lever le petit doigt. S'ils veulent tenter l'expérience, libre à eux...

### Elson Taan

Description : grand, musclé, charismatique, brun ; la quarantaine bien tassée.

Caractéristiques : Réflexes +1, Endurance +2, Force +3, Précision +2

Combativité : +1

Métiers & Hobbies : Scientifique (expert), Chasseur (averti).

Compétences : toutes les compétences alchimiques au niveau +1

Talent : bon manipulateur, beaucoup de sang-froid.

Défauts : trop de confiance en soi.

Équipement : un nécessaire d'explorateur / scientifique, un pistolet d'alarme, un appareil photo et un dictaphone. Les sort d'Elson Taan sont laissés à la discrétion du MJ, mais il est de toute façon douteux qu'il puisse (ou veuille) s'en servir.

### Kamel El Rézif

Description : race arabe, 1,90m, une trentaine d'années, barbe noire taillée en pointe. Un visage assez fermé, un individu passablement discret, sans doute à dessein dans la présente aventure.

Caractéristiques : Force +1, Réflexes +2, Coordination +2, Agilité +3.

Combativité : +1.

Métiers & Hobbies : Tueur à gages (expert), Informaticien (amateur).

Talent : sait se faire oublier, fin psychologue, observateur.

Défauts : au contraire d'Elson, il manque de confiance en lui. Il n'est pas très courageux.

Équipement : il ne se sépare jamais de son couteau de survie. Il possède également un téléphone cellulaire qui lui permet de joindre la M&D d'un peu partout...aux USA. La liaison est très difficile du Zaïre et il est obligé d'hurler dans le combiné.

### Andrew Theops

Description : un grand échalas à lunettes au regard inexpressif (Jeff Goldblum de Jurassic Park, en pire).

Caractéristiques : Force +3, Endurance +3, Esprit d'initiative -1, Volonté +2, Réflexes -1.

Combativité : -1

Métiers & Hobbies : Mercenaire (qualifié), Scientifique (amateur)

Talent : drôle ( ? )

Défauts : Naïf, déjanté.

Équipement : Tshuapa lui fournit tout ce dont il est censé avoir besoin (sur ordre implicite du Dragon Céleste) mais dans la pratique, il prend plaisir à lui refiler du matériel en mauvais état de fonctionnement : talkie-walkie avec piles fondues, fusil enrayé, etc...

### Les sauriens

On connaît l'histoire : après que leurs 13 frères se furent endormis avec leur mère, les dragons collecteurs de mana s'éparpillèrent à la surface du monde, se reproduisirent avec des dinosaures et perdirent leur forme originelle. Aujourd'hui, il ne reste que quelques spécimens de ces monstres et ceux qui hantent la forêt zaïroise sont particulièrement dégénérés. Il faut s'imaginer une sorte de crocodile géant, pourvu d'une gueule monstrueuse et plus haut sur pattes, beaucoup plus rapide qu'on ne pourrait le penser, mais généralement assez pacifique sauf lorsqu'il se sent menacé (ce qui sera le cas dans cette aventure). Il est recommandé d'augmenter un peu les caractéristiques du saurien «tueur» qui est devenu berserk ; ce reptile coriace donnera sans doute quelque sueurs froides aux joueurs, d'autant que les grands-pères répugnent à les attaquer.

Mode d'attaque (griffe, mâchoire, queue) 3.

Pouvoirs : au choix mais à un niveau faible.

Inspis : Partie de Chasse (Enkil Bilial) et Congo (Michael Crichton).