

# Midnight Summer Nightmare

CE SCÉNARIO DE SCALES VA VOUS PERMETTRE D'ENTREVOIR LES TOURMENTS QUE SUBISSENT LES MEMBRES D'UN GESTALT LORS DE LA PERTE DE L'UN DES LEURS. LES JOUEURS, S'ILS N'ONT PAS ENCORE ÉTÉ CONFRONTÉS AU PROBLÈME, VONT AVOIR L'HORRIBLE VISION DE CE QUE PEUT DEVENIR UN GESTALT FOU DE DOULEUR. LIFE'S A BITCH, AND THEN YOU DIE !

## INTRODUCTION

Les joueurs vont aller reconforter un dragon féerique et son gestalt qui viennent de perdre un être magique. L'être magique n'est pas mort accidentellement, évidemment. Il a été tué alors qu'il allait découvrir la cachette d'un objet magique fort puissant, sur lequel lorgnait déjà un autre dragon rouge fraîchement arrivé. Les joueurs vont devoir à la fois s'occuper d'un gestalt qui pète les plombs et découvrir qui est derrière ce meurtre, qui n'est d'ailleurs que le premier d'une série, pour aboutir à l'endroit où est caché l'objet magique tant recherché, avec en prime l'arrivée de quelques troubles fête, ameutés par le bordel ambiant.

## ALLO, TONTON ! POURQUOI TU TOUSSES ?

Au saut du lit, le dragon du groupe recevra un coup du fil émanent de "l'Oncle Elvis", alias Wiesàrek. Ce dernier, loin d'avoir son ton jovial habituel, sera porteur de tristes nouvelles : un membre du gestalt d'un de ses petits-fils vient de mourir dans d'étranges circonstances. Elle, car la victime était une femme, a été retrouvée dans un cimetière, le corps lacéré.

Wiesàrek demande alors au dragon du groupe d'aller reconforter son petit-fils, qui traverse une grave crise, et d'enquêter sur le meurtre. Si les joueurs ont fait le scénario AO du livre de règles, il leur fera valoir ce service comme une dette qu'ils ont envers lui suite à son intervention en leur faveur auprès des dragons asiatiques. Et il vaut mieux éponger ses dettes contractées auprès d'un grand-père. Si les joueurs n'ont pas fait cette aventure, c'est lui qui leur devra un service si les joueurs acceptent cette mission. Si les joueurs n'acceptent pas, ils peuvent rester au lit et le meneur de jeu peut y retourner.

Bref, dès qu'ils ont dit oui, Oncle Elvis leur donnera le nom et l'adresse de son petit-fils, il s'appelle Guillaume Enguehard et habite un petit village, à la limite entre le Calvados et la Manche, qui a pour nom Cerisy-la-Forêt. C'est à trois heures de route de Paris et à quarante kilomètres de Caen. En route, mauvaise troupe.

## TELL ME MORE

Avant le drame, Guillaume et son gestalt (composé d'un Pixie, d'un Brownie et d'un farfadet) vivaient heureux dans ce petit village normand. Guillaume, vétérinaire de son état, montait doucement son cabinet et les membres de son gestalt avaient tous

réussi à se trouver une occupation au sein de ce havre de paix et de verdure. Ce gestalt s'épanouissait à vue d'oeil, sans éveiller l'attention de personne : un vrai bonheur. Les problèmes prirent la forme d'un jeune dragon rouge expatrié, arrivé depuis six mois à quelques kilomètres de là.

Mark Bonzoni, fils de Giorgio Bonzoni, dragon rouge milliardaire américain, débarque au château de Balleroy, au cœur de la forêt de Cerisy. Son père est le propriétaire de ce splendide château et il n'a rien trouvé de mieux, pour se débarrasser de son fils et de son gestalt (trop gênant à son goût), que de l'envoyer en Europe. En effet, Mark et son gestalt (une Succube, une Goule et un Loup-garou) sont responsables de plusieurs meurtres aux Etats-Unis. Et ça fait tâche dans le décor pour le père dragon rouge. Loin des yeux, loin du cœur et surtout de la police. Mark et ses funestes créatures arrivent donc au château de Baileroy, avec pour consigne de s'y tenir tranquille. Ce que le groupe fait à merveille, jusqu'au jour où Mark découvre un livre ancien dans la bibliothèque du château. Ce livre raconte, qu'il y a fort longtemps, un alchimiste s'était implanté dans la forêt et qu'il fabriquait de fantastiques objets magiques.

Mark poursuit ses recherches et fini par localiser l'endroit où vivait cet alchimiste, au cœur de la forêt. Mais pour accéder au laboratoire où Mark pense trouver ce qui l'intéresse, il faut creuser et fouiller le sol. Pour pouvoir le faire discrètement, il a l'idée de faire construire un hôtel ... Enfin, ce n'est qu'une couverture vis à vis de la population et qui n'est nécessaire que pendant la durée de la fouille. Seulement, il y a un hic : la partie où les fouilles devraient avoir lieu est à la limite de la zone protégée de la forêt. Il faut donc remplir une tonne de dossiers et avoir de multiples autorisations. Quelques pots de vin et les talents de la Succube devraient vite faire accélérer le processus. En théorie, oui ! En pratique, il y a un deuxième problème Guillaume et son gestalt Guillaume fait actuellement parti du conseil municipal de Cerisy-la-Forêt. Il est le "monsieur environnement" du village et il est contre ce projet. Pour tout dire, cet endroit est le lieu où lui et son gestalt vont se ba-

lader la nuit tombée pour batifoler entre les chênes centenaires. Guillaume et ses amis font donc tout leur possible pour empêcher cette construction, qui dégrade "leur" forêt. Pétitions, appel aux ministres, vieux règlements communaux, etc....

Tout est bon pour stopper les travaux. Et le mieux, c'est qu'ils y sont arrivés, le chantier est bloqué ... Pour l'instant, Mark fait jouer tous ces alliés pour que les travaux recommencent : la Succube contrôle le maire de Cerisy, un élu au Conseil Général et un fonctionnaire des Eaux et Forêts pendant que Mark distribue les pots de vin. La Goule et le loup-garou sont eux, chargés de la surveillance du chantier. Le chantier va bientôt être débloqué, c'est une question de jours. Et puis, le drame arrive une nuit de pleine lune, Mathilde, le Pixie, décide de faire un tour sur le chantier, seule. Elle tombe nez à nez avec le loup-garou, rendu fou par la pleine lune. Le loup-garou tue le Pixie. La Goule décide ensuite de transporter ailleurs le cadavre pour ne pas éveiller la curiosité sur le chantier. Et, forcément, elle choisie de laisser le cadavre de Mathilde dans le cimetière de Cerisy-la-Forêt. Une fois au courant, Mark décide d'accélérer le mouvement, car désormais les jours sont comptés avant que quelqu'un ne découvre le pot aux roses.

## **BIENVENUE, WILLKOMMEN, WELCOME**

Les joueurs débarquent, l'air affligé et la tenue de circonstance, dans le village de Cerisy-la-forêt, où tout est d'un calme suspect Le village compte deux mille âmes (et le double de vaches laitières), trois troquets, deux restaurants, deux boulangeries, deux épiceries, deux boucheries, une poste, une église, une école et une église. Un point c'est tout. Et autour de tout cela, la forêt (remplie de cerfs, d'écureuils et de sangliers). Le village est traumatisé par la mort de Mathilde, le seul meurtre depuis plus d'un siècle. Cerisy, village d'habitude riant, fait aujourd'hui une gueule d'enterrement.

La maison de Guillaume est facile à trouver ; c'est

une grande maison bourgeoise du siècle dernier, située au centre du village. Lorsque les joueurs s'y présenteront, ils seront reçus par Guillaume (en robe de chambre et l'haleine lourde d'une surconsommation de Calva) qui comprendra que ces visiteurs sont les personnes envoyées par son grand-père. Il les guidera, sans un mot et en traînant les pieds, jusqu'au salon où deux autres personnes sont vautrées dans des fauteuils et semblent contempler le plafond. Sur la table du salon trône un bouclier en bronze couvert de ciselures celtiques (l'objet gestalt). L'une des deux personnes s'appelle Stéphane Jacquet, un petit brun d'une trentaine d'années au regard cerclé d'une paire de lunettes rondes, il est en costume de facteur (et c'est le farfadet du groupe). L'autre s'appelle Franck Boulevard, un grand et gros blond aux yeux cachés par une coupe au bol réglementaire, il est cuisinier dans un des restaurants de Cerisy (et c'est un Brownie). Guillaume présentera "les amis de son grand-père" aux loques amorphes, qui acquiesceront d'un vague signe de tête : ils ne décrocheront pas un mot de toute la conversation.

Guillaume leur racontera ensuite ce qu'il sait du meurtre, c'est à dire à peu près rien. Mathilde a été retrouvée hier midi par le gardien du cimetière, nue, le corps lacéré de griffures et la gorge tranchée, gisant au milieu des tombes. Il situe la mort de Mathilde vers une heure du matin, car lui et les deux autres membres du gestalt ont ressenti un grand trouble à ce moment. C'est la gendarmerie de Bayeux qui s'occupe de l'affaire. Les gendarmes pensent que c'est un crime de maniaque, mais le dossier reste secret pour cause d'instruction. Il n'y pas de témoins et pas de suspect. Guillaume ne connaissait pas d'ennemis à Mathilde, ni à son gestalt d'ailleurs. Par contre, le fait que Mathilde ait été retrouvée nue n'a rien d'extraordinaire, car, de par sa nature de Pixie, elle aimait se balader nue en forêt. On n'a rien trouvé d'intéressant chez elle, il n'y avait pas de trace d'effraction ni de lutte. Et l'enterrement a lieu demain matin.

Puis on sonnera à la porte : c'est le maire de Cerisy, Pierre Turgis, qui désire voir Guillaume au sujet d'une affaire communale. Ils iront tous les deux

dans son bureau, où ils s'engueuleront copieusement pour un texte que Guillaume ne veut pas signer, et Pierre Turgis ressortira furibard en claquant la porte. Si les joueurs regardent à ce moment par les fenêtres, ils verront le maire entrer dans une superbe limousine noire, conduite par une superbe brune au décolleté provoquant. La voiture partira aussitôt en trombe. Si on questionne Guillaume à ce sujet, il expliquera qu'il est conseiller municipal et que le maire a besoin de son accord pour faire construire un hôtel en lisière de forêt. Guillaume dira, évasivement et sans grande conviction, que cette construction va défigurer le paysage et qu'il s'y oppose. Si les joueurs le lui demandent, en insistant, il indiquera l'emplacement du chantier, qui est pour l'instant arrêté.

Guillaume et son gestalt passeront le reste de la journée à contempler le plafond, en éclusant verre sur verre. Les joueurs pourront s'installer chez lui, s'ils le désirent.

## L'ENTERREMENT

Il aura lieu le lendemain matin de l'arrivée des joueurs à Cerisy. Presque tout le village sera présent, par peine réelle ou par curiosité malsaine. Guillaume et ses amis seront en dessous de tout. Près de la sortie du cimetière, s'ils sont très observateurs, les joueurs pourront remarquer un jeune homme hirsute et très à l'aise, malgré l'atmosphère ambiante plutôt lourde. Il s'agit de Manuel Hochoa, la Goule qui a maquillé le meurtre de Mathilde, qui vient se régaler de ce spectacle morbide. La cérémonie se déroulera dans le plus grand calme et, une fois leur compagne mise en terre, Guillaume et ses amis se dirigeront vers la sortie.

Si les joueurs font le guet devant le château pendant au moins une heure, ils verront se dérouler une scène étrange : lorsque Stéphane Jacquet passera à côté de Manuel, adossé au mur du cimetière, se cassera la gueule comme s'il avait glissé sur une peau de banane, alors qu'il n'y a rien de glissant sur le sol. Personne ne prêtera attention à

cet incident, sauf les joueurs les plus observateurs et Stéphane. Stéphane possède, en tant que Farfadet, le pouvoir de créer des ennuis aux personnes maléfiques et c'est ce qui vient de se passer. Stéphane a désormais la puce à l'oreille, ainsi que les joueurs peut-être. Manuel, se relèvera calmement et se dirigera vers une limousine noire, conduite par la même femme brune que la veille. Si les joueurs les suivent, très discrètement, la voiture les conduira jusqu'au magnifique château de Balleroy, à quelques kilomètres de Cerisy.

## **N'OUBLIEZ PAS LE GUIDE, S.V.P. !**

Ils ne pourront pas entrer dans le château gardé par des vigiles avec des chiens, mais (avec un petit billet) ils pourront apprendre que les personnes qui viennent d'y pénétrer sont des amis du fils du propriétaire des lieux, le milliardaire américain Giorgio Bonzoni. Si les joueurs donnent vraiment un gros Bakchich (à l'appréciation du MJ, mais pas en dessous de 1000 Francs), les vigiles seront intransigables et voilà ce que les joueurs pourront apprendre, même si certaines informations sont déformées :

- le propriétaire du château s'appelle Giorgio Bonzoni. C'est un milliardaire américain, spécialiste de l'immobilier où il a fait fortune. Il a racheté le château de Balleroy en 1970 et vient, depuis cette date, y passer ses vacances avec sa famille et ses amis.

- Le fils du propriétaire, Mark, est arrivé des Etats-Unis il y a six mois avec ses trois amis. Il ne sort presque jamais et passe le plus clair de son temps dans la bibliothèque du château à lire des livres anciens. Il a également lancé un chantier dans la forêt "pour relancer le tourisme", mais il a des problèmes avec l'administration.

- Les amis de Mark sont étranges : Manuel n'arrête pas de rôder près du caveau de famille (celui des nobles français, propriétaires originels du château). Johnny (le loup-garou) ne parle à personne

ou agresse tout le monde. Quant à Jenny, elle est nymphomane et n'est presque jamais là.

Si les joueurs font le guet devant le château pendant au moins une heure, ils verront ressortir la limousine. C'est Jenny qui va rejoindre un fonctionnaire des Eaux et Forêts à Saint-Lô, la préfecture de la Manche. Elle passera la nuit à l'hôtel avec lui et repartira au petit matin avec une autorisation de reprise des travaux sur le chantier.

Si les joueurs l'interceptent, elle utilisera son pouvoir unique pour séduire la personne qui lui semblera être le chef de ses "agresseurs" et demandera qu'on la laisse faire ce qu'elle veut, avec qui elle veut et dans le lit qu'elle veut.

Elle ne dira rien sur le chantier et l'autorisation qu'elle vient d'extorquer. Si son pouvoir de séduction ne peut être utilisé et si les joueurs sont menaçants, elle n'hésitera pas à sortir de son sac un revolver au calibre obscène pour s'échapper. Elle fera un rapport de ces événements à Mark, dès qu'elle sera rentrée à Balleroy, qui sera alors sur ses gardes.

## **MON BEAU BULLDO, ROI DES FORETS**

Il y a fort à parier que les joueurs vont finir par s'intéresser à ce charmant petit chantier perdu dans ce coin de nature verdoyant (cui ! cui !). Il n'est pas difficile à trouver, les bulldozers ont creusé un large sillon dans la forêt pour que les autres engins puissent accéder au site. Une fois qu'ils seront arrivés sur place, les joueurs trouveront une clairière artificielle, envahie par divers engins de terrassement et des cabanes de chantier. Et rien d'autre, car les travaux ne sont pas suffisamment avancés pour qu'on puisse distinguer les ruines. Par contre, un petit périmètre de terre est délimité par des bandes de chantier. C'est là que Mark a localisé l'antre de l'alchimiste.

S'il n'y a rien, il y a par contre quelqu'un : Johnny

Flanders, le sympathique loup-garou. Les personnages qui le rencontreront peuvent bénir les astres, car la pleine lune est passée. Il a pour tâche d'éloigner les gêneurs du chantier et il n'hésitera pas à tirer quelques coups de sommation en l'air avec son fusil à pompe, avant de rentrer dans le tas. Pas la peine de discuter avec lui, il ne parle que l'argot américain. Manuel le ravitaille à midi, à 20 heures et à minuit.

## **LE FARFADET MONTE EN L'AIR**

Retrouvons un instant notre catastrophique Stéphane Jacquet. Le Farfadet du gestalt de Guillaume est complètement chamboulé par la mort de Mathilde, mais loin de tomber dans l'habituel avachissement qui caractérise les membres d'un gestalt dans cette situation, il est surexcité. Surtout depuis qu'il tient une piste, car il a tout de suite compris que Manuel n'est pas blanc-bleu dans ce meurtre à cause de l'incident du cimetière. Il choisit donc de remonter la piste et aboutit jusqu'au château. Hormis les gardes, il n'y a personne au château : Mark et son gestalt sont partis faire du jardinage en forêt. Stéphane s'introduit donc dans le château et vole un vieux bouquin sur lequel l'occupant des lieux semble travailler. Puis il rentre à Cerisy et l'étudie. Il restera enfermé chez lui toute la journée suivante et finira par remettre ce document aux joueurs en soirée.

Si les joueurs ont la même idée que Stéphane et décident de cambrioler la demeure seigneuriale, ils tomberont nez à nez avec le Farfadet au moment où il dérobe le livre dans la bibliothèque.

## **LÉGENDE ET MONOCLE**

Voici le résumé de ce que contient le livre : C'est l'histoire d'un homme venu du nord et qui a pour nom Sigard. Cet homme est un viking venu s'installer dans la forêt de Cerisy pour y méditer, se-

lon ses dires. Il était le descendant d'un certain Sigurd, chasseur de dragon et grand magicien. Sigard fit construire une tour dans la forêt. Il passait son temps à y étudier et ne sortait presque jamais. Un jour, il en sortit et se mit à se balader dans la région, armé d'une bien étrange hache. Et ce fût le début d'une longue série de massacre. Il tua sur son passage des personnes qu'il accusait d'être des démons, qu'il aurait percé à jour grâce à l'oeil de dieu. Au bout d'un certain nombre de victimes, apparemment innocentes, les gens du crû en eurent assez et se rendirent à sa tour. Puis, ils y mirent le feu. Sigard en sorti, fou de rage et moissonnant les gueux sur son passage avec sa hache. Puis il mourut sous les piques du seigneur local. Les survivants détruisirent son édifice, sauf le sous-sol qui semblait indestructible et que l'on recouvrit de terre. Et l'on entendis jamais plus parler de cette tour.

## **Y'A COMME UNE PERTURBATION DANS LA MANA !**

Pendant que le Farfadet joue les Arsène Lupin dans son château, Mark et son gestalt (sauf Jenny qui essaie d'extorquer l'autorisation à l'ingénieur des Eaux et Forêts) font du jardinage sur le chantier pour y lancer un sort de piège. Il pense ainsi freiner les importuns Malheureusement, cette forme d'art demande énormément de mana.

Mark a donc brisé un réceptacle de mana et a tenté un lien primitif pour figer la mana. Mais ce rituel a échoué, ce qui provoque une déperdition de mana non-masquée. Dans la nuit, les joueurs ressentiront comme ... une perturbation dans la mana. Ils pourront en déduire que quelqu'un a lancé un sort dans les environs. Mark a ensuite récidivé et il a réussi à lancer son sort de piège avec succès. Mais il sait qu'il s'est fait repérer. Il a donc décidé de revenir le lendemain soir et de mettre à jour le sous-sol de la tour.

## **ZI ADDAMS FAMILY (SNAP! SNAP!)**

L'échec de Mark va provoquer l'arrivée de deux nouveau-nés, particulièrement idiots et peu discrets. Je tiens à signaler que les nouveau-nés ne sont pas tous aussi ringards, sinon ils n'inquiéteraient personne. Ces deux crétins congénitaux ont pris pour modèle deux personnages de la famille Addams, la série américaine. Le premier se prend pour Gomez Addams : petit brun avec les cheveux gominés et une moustache à la Clark Gable, il s'habille à la façon "Dandy" et ne se sépare jamais de sa canne-épée. Il affectionne de prendre un accent espagnol forcé. La seconde se prend pour Morticia Addams : grande brune aux cheveux longs avec une mèche blanche, elle s'habille de longues robes noires qui lui permettent de cacher un deux micro-uzi. Elle ne cesse de couvrir son compagnon d'un regard langoureux et fait tout pour le protéger.

Les joueurs les verront débarquer dans Cerisy le lendemain après-midi suivant l'enterrement. Ils se contenteront de se balader dans le village, en s'extasiant sur tout ce qui peu leur paraître sordide, sans chercher à se cacher. En fait, ils attendent que la nuit tombe pour faire le guet dans les parages du chantier et chopper le dragon qui joue imprudemment avec la mana dans la forêt.

## **Y'A D'LA JOIE !**

La journée suivant l'enterrement de Mathilde ne sera pas de tout repos pour les joueurs car l'ambiance est assez lourde chez Guillaume. Guillaume passera sa journée dans un mutisme le plus complet, se traînant de la cuisine au salon, en tenant l'objet gestalt dans ses bras comme s'il s'agissait d'un bébé. Les joueurs pourront même le surprendre en train de parler à l'objet, en s'adressant à lui comme s'il était Mathilde. Il est totalement incapable de faire quoi que se soit pour le moment.

Franck ne sera pas beaucoup mieux, coincé devant

les fourneaux durant toute la journée, il s'acharnera à confectionner des plats en quantité gigantesque. A la fin de la journée, il y aura dans la cuisine de Guillaume de quoi nourrir le village durant une semaine. Mais tous les plats seront immangeables. Personne ne pourra le faire changer de sujet de préoccupation. Il demandera sans cesse aux joueurs de goûter sa cuisine. Si quelqu'un refuse d'en manger ou dit que c'est mauvais, il fondra en larmes et il tentera de se suicider. Stéphane sera invisible jusqu'au soir, où il se décidera à montrer le livre volé aux joueurs. Il est persuadé que c'est ce livre qui est la cause de la mort de Mathilde et demandera aux joueurs de l'aider à se venger. Si vos joueurs sont durs à la détente (ça arrive parfois !), il leur demandera de l'accompagner cette nuit au chantier pour découvrir la preuve de sa théorie. Stéphane est armé, il a trouvé un vieux pistolet mitrailleur allemand datant de 1945, et il est sur les nerfs, se retournant sans cesse sur lui-même comme un parano en pleine crise.

## **QUAND ENTREVUE SYLVESTRE RIME AVEC RENCONTRE FURNESTE**

Lorsque les joueurs approcheront du chantier, ils verront percer la lumière de projecteurs éclairant le chantier et entendront le bruit des moteurs d'engins de chantier. En se glissant discrètement entre les arbres, ils pourront observer ces bizarres terrassiers noctambules. Manuel, aux commandes d'une pelleteuse, extrait la terre d'un terrain délimité par des bandes de chantier. Jenny éclaire le site grâce à une batterie de projecteur. Mark dirige la manœuvre, à l'aide d'un porte-voix, tandis que Johnny surveille les alentours. Ce dernier est juché sur le toit de sa cabane de chantier, son fusil à pompe sur l'épaule.

Au bout de quelques minutes, la pelleteuse heurtera quelque chose de dur. Mark dira à Manuel d'arrêter l'engin, et ils commenceront à travailler le site à la pelle et à la pioche. Au bout de cinq minutes, ils dégageront une lourde dalle en pierre, scellée dans le

sol. Puis Manuel amènera des explosifs pour faire sauter la dalle. Une fois qu'ils auront libéré l'entrée des sous-sols de l'ancienne tour, ils iront s'équiper de lampes torches.

Si les joueurs ne sont pas encore intervenus et si Stéphane est avec eux, il bondira dans la direction de Mark et de Manuel. Pistolet mitrailleur au poing et rage au ventre, il se fera néanmoins assommer par une branche d'arbre, grâce au sort de piège lancé la veille. Les joueurs seront aussitôt repérés, Jenny braquera les projecteurs sur eux, et Johnny son fusil. Mark, qui ne connaît pas la force de ses adversaires, cherchera à parlementer. Il leur demandera ce qu'ils font là. Si les joueurs attaquent, Mark lancera un sort de Paralysie pour pouvoir ensuite discuter calmement. Si les joueurs parlent du meurtre, il reconnaîtra que c'est une erreur de Johnny. Il défendra son ami en faisant remarquer que c'est la lune qui l'a poussé au crime. Il est prêt à dédommager Guillaume et son gestalt, mais jamais il ne livrera son ami. Si les joueurs lui parlent de la tour, il rira très fort et dira aux joueurs qu'il aime parler affaires : il proposera un quart des trésors qui seront découverts pour passer l'éponge sur cette histoire.

C'est précisément le moment que choisissent Gomez et Morticia pour entrer en scène, très théâtralement : Gomez criant "en garde !" et bondissant au milieu du chantier, tandis que Morticia arrosera les joueurs avec ses deux micro-uzi. Ils cherchent juste à savoir qui sont les dragons et à les pousser à prendre leur forme draconique. Lorsque Mark se sera transformé, Gomez en fera autant. Si le dragon du groupe des joueurs se transforme également, Morticia prendra alors sa forme draconique. Si Mark meurt durant le combat, Manuel grimpera sur un bulldozer et foncera sur Gomez pour le tuer.

Une fois le combat terminé, comptez les survivants. Si Mark est toujours vivant, il proposera le même marché que précédemment et s'y tiendra.

Si les joueurs sont menaçants, il prendra Stéphane en otage et ordonnera aux joueurs de partir. Il libérera Stéphane après avoir raflé ce qui se trouve en

bas.

Si Mark est mort, ses compagnons quitteront les lieux en emmenant sa dépouille, et Stéphane considérera que Mathilde a été vengée.

## **L'OEIL DE DIEU.**

Si les joueurs descendent dans les sous-sols de la tour, ils découvriront un ancien laboratoire d'alchimiste, rempli de poussière et de toiles d'araignées. Sur les murs, on peut voir des étagères remplies de bocaux contenant des membres et des organes divers, rendus inutilisables par une mauvaise conservation. Puis sur un bureau, il y a un écrin contenant un monocle de couleur ambré : l'oeil de dieu.

Cet objet magique provient de Sigurd qui, après avoir tué un dragon et arraché ses yeux, s'est servi de son cristallin pour se faire un monocle magique. Ce monocle a la faculté de permettre à son possesseur de savoir si la personne qui est en face de lui est un être magique. Le monocle réagit en effet en présence d'un être magique : la personne qui regarde à travers, verra les personnes ayant des signes magiques ou êtres magiques de couleur légèrement bleutée (il faut réussir un jet de perception moyen pour un non-qualifié). Un peu comme des schtroumpfs ! Les êtres humains normaux gardant leur couleur originelle. Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans cette cave.

## **MORALITÉ**

Si Mark est vivant, il se battra pour conserver le monocle si on cherche à le lui prendre. Une fois réglé le problème du monocle, les joueurs retourneront chez Guillaume. Si Stéphane est mort dans la forêt, Guillaume et Franck se suicideront. Oncle Elvis ne sera pas content du tout.

Par contre, si tout s'est bien passé, Guillaume et son

gestalt retrouveront un semblant de salubrité mentale à la fin de la semaine. Wiesàrek sera content et offrira un réceptacle contenant dix points de mana au groupe.

JEFF

#### MARK BONZONI ENFANT DRAGON ROUGE

Description : Grand blond, au visage avenant et à la carrure d'athlète. Une gravure de mode incarnée, aux tenues toujours "classes" mais adaptées aux circonstances.

Caractéristiques : Force +I, Dextérité +I, Endurance +2, Rapidité +2, Réflexion +2, Autorité

Combativité : 1

Métiers et Hobbies : Agent immobilier (qualifié), Paysagiste (amateur)

Pouvoirs : Carapace 2, Compétence (expertise) 2, Mode d'attaque (griffes) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Peur 2, Polymorphie (draconique) 2, Résistance (feu) 3, Souffle (flammes) 2, Vol 3.

Sorts : Paralysie, Piège.

Talent : tenace et manipulateur

Défaut : ne sait pas contrôler les membres de son gestalt car il est trop protecteur vis à vis d'eux

Équipement :

#### MANUEL HOCHOA GOULE EN PHASE DE CONNAISSANCE

Description : Petit brun, au visage tanné et constellé de traces de vérole. Il est maigre, mal peigné et porte en permanence des habits poussiéreux.

Caractéristiques : Force +I, Endurance +3, Perception +2, Précision +1, sang-froid +1

Combativité :

Métiers et Hobbies : Truand (qualifié), Terrassier (débutant), Pilleur de tombe (spécialiste)

Pouvoirs : Majoration (endurance) 2, Majoration (force) 1

Pouvoir unique : pistage

Talent : aime Mark et exécute toujours ce qu'il dit.

Défaut : aime Mark, mais ne comprend pas tout.

Équipement : Un cran d'arrêt.

JOHNNY FLANDERS LOUP-GAROU EN PHASE DE CONNAISSANCE Description : Brute épaisse, au crâne rasé et à la mâchoire proéminente. Il s'habille toujours avec des fringues de type paramilitaire.

Caractéristiques : Force +2, Endurance +2, Précision +1, Réflexion 2

Combativité : 2

Métiers et hobbies : Garde du corps (expert), Boxe (averti) et tir (averti)

Pouvoirs : Résistance (métal) 2, Allergie (argent) 2, Combativité (positive) 1

Pouvoir unique : Transformation

Talent :

Défaut : Muet comme une tombe et prompt à la bagarre. Impulsif et sanguinaire durant la pleine lune.

Équipement : Fusil à pompe

#### JENNY SUCCUBE EN PHASE DE CONNAISSANCE

Description : Superbe brune, sosie parfait de l'actrice Sherilyn Fenn. Toujours habillée avec des vêtements noirs moulants.

Caractéristiques : Rapidité +1, Précision +1, Beauté +4,

Combativité : + I

Métiers et Hobbies : Actrice (qualifié), Pickpocket (amateur), Strip-tease (spécialiste)

Pouvoirs : Compétence (séduction) 2, Majoration (beauté) I

Pouvoir unique : Baiser Mortel

Talent : Sait mettre en confiance les hommes

Défaut : Nymphomane

Équipement : Un gros flingue