

THE RAIN FOREST

Introduction

Tout commença lors d'une belle après midi de printemps alors que tout le monde était en train de pantoufler tranquillement à la maison. Soudain, sans prévenir, le téléphone sonne. Au bout du fil, la voix d'un père relativement fortuné et à qui le gestalt doit de menus services et qui leur fait assez confiance pour leur refiler une mission du même nom.

- "Bonjour mon neveu, j'espère que tu te portes bien et que tu as fait toutes tes vaccinations, tu part dès demain pour la Colombie. Je t'attendrais à l'aéroport demain à 14h05 très précise. Tu peut venir accompagné."

En supposant que nos amis vont se dépêcher pour faire leurs valises et qu'ils ont enfin compris que les visas, il vaut mieux en avoir de réserve, nous les retrouvons donc le lendemain à l'heure dite dans une des salles d'attente en compagnie du père sus-cité qui leur tiendra grosso-modo ces propos.

- Bien, chers amis, j'aurai une petite "faveur" à vous demander. Il se trouve que j'ai été prévenu, il y a peu, d'une petite vente aux enchères qui va se dérouler dans ce beau pays où je vous envoie et l'objet en question me tient particulièrement à coeur. Pas encore de façon affective mais j'espère que ça ne saurais tarder. Il s'agit d'un réceptacle d'une puissance relativement conséquente. Non que je sois collectionneur de ce genre d'objet mais, bon, ça peut quelquefois s'avérer utile pour de nombreuses petites choses.

Ceci dit, il leur tend une mallette à code et menottes qu'il tenait sur les genoux et en leur disant de faire très attention. En effet, cette mallette contient 20 millions de dollars en liquide ainsi que son numéro de téléphone personnel. Les adieux faits et les billets ayant changé de main les personnages peuvent prendre l'air.

Ils peuvent tout à fait décider de se barrer avec le fric mais ils se retrouveraient alors avec une horde de dragons noirs sur le dos. Et en plus, ils sortiraient du scénario donc débrouillez vous !

Direction la Colombie !

Les personnages vont donc se retrouver en Colombie dans l'aéroport international de Bogota où leur arrivée est attendue. Après être passé à la douane (donc pas d'arme), ils seront conduit par un jeune homme de type hispanique vers un recoin de l'aéroport où les attend un hélicoptère (un Bell UH 1N pour ceux qui voudrait tout savoir). Après s'être confortablement installé, ils décolleront et très rapidement survoleront de gigantesques étendues boisées qui s'étendent à perte de vue, dépasseront des pics majestueux, apercevront de grandes chutes d'eau et finalement se poseront aux abords d'un gros village noyé dans la forêt au sud-est de la ville de Pasto. D'autres aéronefs les y attendent déjà.

Puis, ils seront recueillis par un homme et sa Jeep qui les mèneront jusqu'à une vieille école un peu délabrée où les attendent déjà une bonne vingtaine de personnes dont un bon paquet de pères accompagnés de leur progéniture ou de gardes du corps.

La vente

Après une petite collation donnée tant aux membres de la famille qu'aux êtres magiques les accompagnant, les organisateurs de cette petite réunion (un grand noir d'une quarantaine d'années et un européen du même âge vêtu en complet veston, en fait un père dragon vert et un dragon argenté) les réuniront dans l'une des plus grandes salles du bâtiment et commenceront un petit discours du genre de celui qui suit.

“Messieurs, comme vous le savez nous vous avons réunis ici pour mettre en vente, entre autre, un réceptacle assez ancien et très puissant. L’un de vous partira avec d’ici quelques instants mais pour ceux que cela intéresserait, sachez que l’argent récolté servira à ouvrir des dispensaire dans cette région qui en a bien besoin. Nous allons vous apporter le réceptacle et vous pourrez alors l’examiner.”

Un jeune homme amène alors un écrin d’assez grande taille et le pose sur la table. Le grand noir l’ouvre alors et en extrait un masque de jade puis il invite les différents participants à venir chacun à leur tour. Le premier à se lever est un bellâtre quadragénaire genre mia romain de base qui revient de son club de tennis. Il retourne s’asseoir après avoir tenu l’objet en main avec un sourire magnifique sur le visage. D’autres se lèvent par la suite et retournent s’asseoir avec le même air béat.

Lorsque des êtres magiques se lèveront pour aller l’inspecter des remarques fuseront de toute part dans la salle, de nombreux pères étant hostile à la présence de ces personnes sont outrés par le fait qu’ils ait le droit eux aussi à faire partie des acheteurs potentiels. Néanmoins le calme reviendra vite.

Si l’un des personnages se déplace pour aller tâter du réceptacle et s’il réussit à ressentir sa puissance, il s’apercevra que celle ci est plus que raisonnable avec un total de 50 points. Ce n’est quand même pas tout les jours que l’on peut manipuler autant de mana. D’autres réceptacles sont présentés avec des puissances qui varient entre 5 et 10 points.

Note pour les petits malins : le dragon vert (il faut bien appeler les choses par leur nom) tiendra le masque pendant que les autres le manipuleront. Ceci pour éviter les accidents du genre je vous jure qu’il a glissé, j’ai pas fait exprès.

Non mais quand même !

MONEY, MONEY, MONEY

Ce petit examen effectué, les choses sérieuses peuvent commencer. Tout commence par des petits réceptacles de quelques points puis après la vente de deux réceptacles de 10 points pour 1 million \$ chacun à un dragon asiatique et à un serpent à plumes, le masque est mis en vente.

La mise à prix aura lieu à 8 millions \$. Faites monter le suspense pendant toute la vente. La plupart des gens continueront les enchères jusqu’à 15 millions \$, au delà seuls resteront en lice les joueurs, un être magique (un envoyé d’une organisation constituée entièrement de Ccoa) et le mia italien doré par les UV. Le Ccoa abandonnera à 17 millions \$. Faites que les joueurs montent les enchères jusqu’à la limite de leur pactole. Ils doivent penser avoir emporter l’objet, le dragon argenté qui fait office de commissaire priseur va abattre son marteau lorsque le dragon rouge lance un magnifique “25 millions” qui clôturera les enchères.

Stresse pas petit !

Après la vente, la plupart des participants se rue sur le téléphone le plus proche afin de transmettre les résultats de la vente à leurs proches. Les différents aéronefs sont pris d’assaut par les pères dragons qui veulent rentrer au plus vite et donc les PJs ne feront pas partie de la première vague de départ. Ils seront en revanche invités à déjeuner par les organisateurs ainsi que le Ccoa dont nous parlions tout à l’heure. Ils pourront donc discuter de choses et d’autres pendant un bon paquet d’heures.

Ainsi ils apprendront que le dragon vert est installé en Amérique du Sud depuis en gros vingt ans et qu’il a beaucoup bourlingué dans la jungle où il a pu découvrir les merveilles qui viennent d’être vendues au hasard de la découverte de ruines de civilisations disparues. Depuis il s’est rangé et essaye d’aider le plus possible les habitants de cette région qui vivent dans la plus grande misère. Ne disposant ni des contacts, ni de l’argent nécessaire pour faire construire les dispensaires qu’il rêvait de leur offrir, il fit appel à un dragon argenté qui organisa la vente et qui se chargera de la logistique de l’installation. Le courroux des serpents à plumes leur étant à tout deux totalement insignifiants.

Condoléances

Sur ces entrefaites, un coup de téléphone apporte son lot de mauvaises nouvelles. L’avion qui amenait le dragon rouge acheteur jusqu’en Guyane française s’est abattu en pleine jungle amazonienne

à 500 km au nord de Manaus (Brésil). On ne sait pas s'il y a des survivants et aucun message radio n'a été émis avant que l'avion ne disparaisse du radar.

La première idée qu'auront vos Joueurs (s'ils ne l'ont pas faites la souffler par l'un des deux autres dragons) est qu'une petite expédition sur les lieux du drame peut être s'avérer utile si le réceptacle n'a pas été touché. Et permettre ainsi de le récupérer pour une somme modique (celle de l'expédition nécessaire pour être précis). S'ils font part de cette idée à l'un des pères, celui ci pourra leur fournir quelques adresses pour s'équiper et trouver un hélicoptère. Il sera visiblement amusé par cette expédition et aura certainement quelques sympathies pour le groupe et pourrait même leur demander quelques services par la suite si ils font preuve de beaucoup d'efficacité.

S'ils préfèrent appeler le commanditaire de leur mission auparavant, celui ci ne pourra que les encourager à se lancer à corps perdu dans la jungle afin de récupérer ce "putain de réceptacle".

Appeler Kurt pour l'avion

Je suppose qu'après tout ces conseils, les joueurs vont se ruer sur tout le matériel disponible. Ils pourront trouver un hélicoptère à Manaus ainsi que la plupart des équipements nécessaires ainsi que quelques armes s'ils en veulent.

L'une des choses les plus importantes pour pouvoir mener à bien cette expédition serait d'obtenir les coordonnées du point de chute de l'appareil. Cela devrait être possible après une petite visite à ce qui sert d'aéroport à Manaus. Une petite discussion et un petit bakchich devrait permettre d'obtenir assez rapidement les coordonnées d'un petit morceau de jungle de vingt kilomètres sur autant dans lequel le crash a semble t il eu lieu. Ils pourront aussi apprendre que les recherches ne sont pas franchement facilitées et qu'un hélicoptère ne partira pas avant au moins cinq jours ; certaines autorités locales n'y mettant pas beaucoup de bonne volonté.

Comme on le leur avait dit, ils pourront disposer d'un hélicoptère s'ils se rendent aux adresses qu'on leur avait communiqué. Les conditions météo sont mauvaises mais le pilote assure qu'il peut

tout à fait les mener à bon port et, surtout, les en ramener. La descente devra avoir lieu en rappel et la remontée aura lieu le lendemain grâce à un treuil qu'il retournera installer. Ils pourront monter leur expédition en 24 heures s'ils se débrouillent bien ce qui devraient les mettre largement à l'abri d'éventuels poursuivants.

L'enfer vert

Le départ aura sans doute lieu très tôt le matin et le trajet au dessus d'une des parties le plus sauvages de la forêt amazonienne. Des arbres à perte de vue, quelques cours d'eau qui font passer le Rhône pour un caniveau et, alors qu'ils approchent de la zone où à eu lieu le crash, un superbe tir missile vient percuter de plein fouet le rotor anticouple de leur engin.

Le pilote tente tant bien que mal de récupérer son appareil mais le crash est inéluctable. Si les personnages ont eu la présence d'esprit de se cramponner et de se mettre en boule, ils pourront sortir de la traversée des arbres et des quelques mètres parcourus dans la jungle avec un hélicoptère en guise de bulldozer avec des blessures légères sinon blessure grave. C'est peu pour un crash me direz vous mais ils volaient assez bas et lentement pour repérer les lieux exacts du drame et le pilote à réussi à peu près à maîtriser l'appareil. Le seul problème pour lui c'est la branche qui a traversé le pare brise et sa cage thoracique par la même occasion.

Sauve qui peut !

L'une des premières choses à faire sera de s'extraire de l'appareil ainsi que quelques sacs contenant le strict nécessaire de survie avant que le feu ne consume complètement l'appareil.

Après quelques minutes pour constater que la radio est hors d'usage, qu'il leur reste juste une carte de la région, de la nourriture en quantité suffisante et leurs armes. Cette liste peut bien évidemment varier selon les actions des joueurs et il se peut qu'ils se retrouvent sans rien.

Environ une vingtaine de minutes après le crash, ils entendront une dizaine de voix d'homme visiblement hostiles et qui sont en train de se déployer

enfin de les encercler. Une bonne solution serait peut être de fuir mais je doute que note gestalt soit constitué uniquement de mercenaires spécialistes de la jungle. Aussi leurs poursuivants commencent ils à gagner du terrain sur un groupe affaibli, blessé et à bout de souffle.

Faites les courir le plus possible, s'embroncher dans un maximum de racines, tomber dans la boue, se faire tirer dessus, stresser un maximum et enfin se retrouver face à une rivière beaucoup trop large et tumultueuse pour être traversée à la nage. Faites que lors de la poursuite, le moins blessé d'entre eux reçoive une balle qui augmente légèrement son niveau de blessure.

Et puis trichez un peu afin que le groupe se sépare. Si l'un des personnages rate un jet, faites en sorte qu'il tombe en s'embranchant dans des racines. Un membre du gestalt va sûrement se précipiter à son secours. C'est à ce moment là que tout doit se précipiter. Les attardés seront immédiatement rattrapés par une dizaine de mercenaires et quelques uns sont armés de fusils avec des seringues remplies avec des somnifères très rapides ; les autres sont eux rattrapés par des hommes armés de M16. Le but étant de faire courir les personnages qui sont en avant afin qu'ils ne puissent pas encore récupérer le reste du groupe qui sera emmener par les soldats. Ils se réveilleront ligotés dans des Jeeps remplies de mercenaires armés en route vers leur camp. Quant aux autres, ils continuent de courir.

RAIN FOREST II : La mission

Et les mercenaires se rapprochent encore, ils ne sont plus qu'à une cinquantaine de mètres et les encerclent quasiment totalement. Au moment où tout semble perdu et où ils sont les plus proches, les personnages entendront quelques rafales de M60 et une voix en train de hurler "Adrieeeeeeenne !" et "Colonel, j'veais les buter tout ces putains d'ngnakoués" (ndla : ces propos n'engagent que celui qui les prononcent en plus il y a une faute géographique de quelques milliers de kilomètres). Les rafales hacheront les arbres et les mercenaires les forçant à s'enfuir sous les tirs du forcené à la mitrailleuse lourde qui finira par apparaître devant le groupe ébahi.

Un individu habillé et équipé à la Rambo (non, pas possible !) avec une M60 à la main leur lancera quelque chose du genre "beuaah ! je suis venu chercher les prisonniers, suivez moi !" Ils ont alors deux solutions soit ils butent le nouveau né sur le champ, soit ils acceptent une aide qui se révèle aussi efficace qu'inespérée.

Quoi qu'il en soit, les personnages ont maintenant la possibilité de s'échapper et d'avoir quelques heures de repos. Si Rambo est encore avec eux, ils auront droit à un petit coin de jungle rapidement aménagé et bien défendu sinon qu'ils se débrouillent dans la boue. Durant toute la journée, des battues auront lieu et certaines passeront près d'eux sans, heureusement, les voir.

Les prisonniers

Durant leur transport, alors qu'ils approchent d'un petit pont, l'une des deux Jeeps qui composent le convoi tombe subitement en panne alors qu'ils ressentent l'utilisation d'un sort non masqué. La seconde subit le même sort alors qu'elle s'approche. Puis en quelques secondes plusieurs explosions de bâtons de dynamite retentissent autour d'eux.

Certains mercenaires se retrouveront rapidement transformés en hérisson. D'autres essaieront de répliquer à l'aide de leur armes automatiques qui ne fonctionnent déjà plus. En moins d'une minute, après un combat rapproché entre le reste des mercenaires, 4 indiens aux cheveux courts et de très grande taille (entre 180 et 200 cm) armés de massues assorties et un européen qui se bat très bien à main nues, les personnages seront libérés, les armes prises et la fuite à travers la jungle avec les prisonniers commencera aussitôt. En chemin, ils sont rattrapés par un autre européen en treillis et ils obliqueront vers de petites collines situées non loin de là.

Le premier arrêt aura lieu une demi heure après le départ afin de pouvoir discrètement traverser la rivière. Ce qui nécessite quand même l'utilisation de pirogues maniées de main de maître par les indiens. Le tout sous le feu d'armes automatiques maniées elles aussi de main de maître par un petit groupe de mercenaires qui ont pu les rejoindre. Ils s'en tireront sans trop de mal mais les pirogues sont de-

venues inutilisables. Après avoir atteint la rive opposée la fuite recommence à travers une jungle de plus en plus épaisse jusqu'à ce que le premier des personnages tombe de fatigue.

On peut supposer qu'à partir de ce moment là, les personnages auront envie de reprendre contact avec les autres membres du gestalt. C'est le moment idéal pour ça. L'européen en treillis leur indiquera un point de rendez vous dans les montagnes de l'ouest à deux jours de marche de là. La jonction aura du mal à se faire avant.

Un temps de chien !

A partir du soir qui suivra ces événements, la pluie tombera sans discontinuer jusqu'à un moment du scénario qui vous sera indiqué ultérieurement. Attention, pas un petit crachin breton mais une belle grosse pluie tropicale qui mouille tout en un rien de temps, qui crée d'énormes étendues de boue dans lesquelles les personnages s'enfonceront jusqu'au coup, qui fait déborder les rivières et ralenti considérablement la marche en interdisant tout survol de la région en particulier à l'hélicoptère des trafiquants. Ceci sera sans doute particulièrement utile aux deux groupes qui pourront ainsi avancer lentement mais plus sûrement.

Des plumes dans le ...

Si les personnages anciennement prisonniers ont réussi à comprendre qu'ils sont accompagnés par des êtres magiques (une petite utilisation du pouvoir de camouflage que la plupart d'entre eux possède pourrait le leur faire comprendre mais c'est quand même un peu gros !) et qu'eux aussi se font reconnaître comme tels, leurs compagnons se présenteront comme étant respectivement un serpent à plumes et un géant pour les européens, quelques représentants d'une tribu d'êtres magiques de la région nommés les krenakrore (kesako ? Attends, tu verra.).

Ce petit groupe est en lutte contre un groupe de trafiquants de drogue qui se sont installés tout près (ceux que j'avais nommés mercenaires jusque là) et qui amènent là leur lot de technologie (autant dire un gros armement) et d'esclavagisme (une des

tribus du coin qui maintenant s'occupe des plantations de coca). Ils attendaient des agents de la D.E.A. et pensaient que c'étaient eux ou alors une équipe venu reprendre un agent tombé dans l'hélicoptère précédent et qu'ils n'ont pu récupérer. Ils ne savent bien évidemment pas que ce n'est pas un agent mais un joli petit dragon rouge que les trafiquants ont maintenant sous bonne garde.

Pour la suite du trajet vers le village, je vais me contenter de vous refiler une petite liste d'événements à replacer dans votre narration. Vous pouvez bien entendu en rajouter et en supprimer à votre guise.

Tout d'abord, le trajet suivi. Ils passeront par les collines du centre en direction de la rivière en n'étant quelquefois qu'à très peu de distance de certaines plantations. Et ce qui devait arriver arriva, ils seront repérés. De nouveau course éperdue à travers la jungle en direction de la rivière avec quelques trafiquants bien armés derrière eux. Ils arriveront sans doute à les rattraper lorsqu'ils approcheront de la rivière ce qui permettra une nouvelle traversée sous les balles. Soyez généreux sur les malus au tir, courir en pleine jungle sous une pluie torrentielle qui altère la visibilité n'est pas fait pour favoriser la visée.

Vous pourrez rajouter des événements à votre convenance sur les difficultés du trajet en jungle et autres petites gâteries que vous concocterez sûrement avec amour. Le second événement d'importance n'interviendra que si le serpent à plumes et les E.M. qui l'accompagnent ont une très grande confiance vis à vis des personnages qui sont avec eux. Il aura lieu alors que le groupe approche du confluent des deux petites rivières au Sud du village des êtres magiques.

Là se trouvent les derniers représentants d'une race de dégénérés. Ces croisements entre des serpents à plumes et des anacondas doivent bien faire dans les 8 mètres de long et sont totalement indolents et inoffensifs. Leurs écailles sont de taille normale mais en forme de petites plumes très colorées. Ils ont une mâchoire assez développée et des moignons de pattes qui leur permettent de se déplacer relativement rapidement sur la terre ferme. Les derniers survivants sont protégés par les krenakrore qui voient donc d'un oeil encore plus mauvais la venue des trafiquants dans la région.

Après cette petite halte zoologique, le groupe pourra repartir vers le village d'un pas léger et alerte. Ils y arriveront après une petite journée de crapahut dans la montagne.

Les gardes chiourmes

En supposant que les pjs se sont contactés et ont décidés d'un point de rendez vous, on peut logiquement supposer que le reste du gestalt accompagné par le nouveau né va sans doute penser à les rejoindre. Sinon changez de joueurs. Là encore je vais vous proposer une petite série d'événements que vous pourrez manipuler à votre guise.

Tout d'abord, il vous faudra tricher (avec des trafiquants pourquoi pas) un peu afin de les faire dévier légèrement vers le sud ouest. Et qu'y a t il au sud ouest ? Les ruines d'une pyramide à degré. Wouah dément ! Les pjs pourront les visiter et découvrir tout un tas de gravures représentant un serpent à plumes et des indiens de très grandes taille. Ainsi que des bestioles étranges qui ressemblent à ce que j'avais décrit plus haut. Dans la pyramide, s'ils fouillent bien, ils trouveront quelques bijoux de jade (dont un réceptacle de trois points) et d'autres objets d'une valeur archéologique certaine. Enfin, uniquement si vous êtes de bonne humeur et que vous voulez leur faire plaisir.

Pendant tout ce temps, le nouveau né (s'il est toujours avec eux) ne ratera pas une occasion de faire une remarque intelligente du genre "c'est une base avancé des viets ?"; "Où ils sont les prisonniers ?"; "quand est ce qu'on mange ?" et autre petites gâteries du même genre. Cela dit quelques personnages vraiment observateurs pourront remarquer qu'il a des absences pendant lesquelles sont regard change d'éclat. Une certaine lueur d'intelligence le traverse subitement avant qu'il ne commence à interroger les personnages sur leurs buts, leurs origines et tout ce qui peut vous passer par la tête. Même son vocabulaire change et il n'a plus de son idole cinématographique que l'aspect extérieur. De la à dire que quelqu'un le contrôle télépathiquement, il n'y a qu'un pas que je ne me permettrait pas de franchir.

Au fait je sais pas si je vous l'avais précisé mais il est lui aussi là pour récupérer le réceptacle. Vous en

déduisez ce que vous voulez sur les fuites qu'il y a pu y avoir au sein de la réunion et de leurs sources. On peut supposer que le personnages vont rester là quelques heures afin de pouvoir se reposer dans un endroit sec avant de repartir direction le Nord ouest. Et sur la carte vous pouvez constater que c'est la direction des champs de coca. Donc s'ils n'y font pas gaffe même topo que pour l'autre groupe C-A-D repérage, poursuite et mitraillage mais là pas de rivière pour le sauvage. À eux de se démerder comme ils le peuvent pour s'en tirer sans trop de mal. Mais avec un individu de la trempe de Rambo le seul, l'unique et sa mitrailleuse lourde, il ne devrait pas y avoir trop de problèmes même si ce n'est pas d'une discrétion absolue.

La suite du voyage devrait se passer sans trop de problèmes malgré la boue, la pluie incessante et la vermine qui s'infiltrer partout. N'hésitez pas à en faire un maximum et à utiliser tous les clichés possibles. En plus du malus dû à leur blessure, vous pourrez aussi compter un petit malus consécutif à la fatigue qui pourra varier selon les particularités de chaque personnage. Il serait préférable qu'ils ne rencontrent pas les dégénérés comme ça ils auront quelque chose à se raconter quand ils se retrouveront ensemble dans le village des krenakrore.

Ca serait pas du Lenôtre ?

Wouah, putain les jardins ! jolie petite exclamation que l'un des personnages risque de lancer à un moment ou à un autre en voyant les jardins (justement) que l'on pourrait presque qualifier de à la française si les gens du cru savaient de quoi il s'agit. De gigantesques plantations les accueillent avant l'entrée dans un village composé de très grandes cases allongées et comprenant une centaine de personnes, femmes et enfants compris. Le premier groupe est déjà installé depuis peu et les y attend. À partir de ce moment là, la pluie cessera enfin. Les personnages seront très bien accueillis et traités s'ils sont un minimum polis. Le serpent leur fera visiter le village, les jardins dans lesquels s'affairent tous les habitants, les présentera aux anciens et au chef (une femme qui doit bien avoir dans les quarante ans) et leur expliquera les principes de bases de l'organisation de la tribu (égale répartition des tâches entre

les hommes et les femmes et autres petites choses de ce genre).

Après s'être restauré avec les anciens de la tribu et sans doute avoir commencé à se mettre d'accord pour soit aller récupérer le réceptacle (qui a l'air d'intéresser tout particulièrement le nouveau-né quand il ne pense pas à buter tout ces gnaks), soit essayer de se barrer prestement avant que la situation n'empire, soit enfin prendre les armes avec la tribu afin de buter les visages pâles hors de France (j'ai du me tromper quelque part mais j'arrive pas à savoir où !), ils pourront prendre quelques heures de repos bien mérité. S'ils décident de partir, personne ne leur en voudra. On leur construira une pirogue et ils pourront partir vers Manaus en essayant d'éviter les derniers pièges des trafiquants.

En revanche, s'ils décident d'aider les indiens dans leur lutte et donc de rester quelques temps dans la région et surtout si le dragon a une très grande confiance dans le groupe, il leur fera faire un petit tour d'une journée dans les alentours du village afin de leur montrer quelques arbres très amusants qui sont décrits dans Magie. Leur concentration est si forte (n'exagérons rien, ce ne sont pas des plantations, disons qu'on en trouve plus facilement qu'ailleurs) que cela peut permettre aux êtres magiques qui sont plongés en permanence dans un environnement gorgé de mana d'atteindre plus rapidement des stades d'évolution assez élevés. Ça ne se fait pas en quelques jours mais après quelques années. Autant dire tout de suite que si la M&D était mise au courant de tout cela, toute la région serait passée au peigne fin et analysée sous toute les coutures.

En fait, ce n'est pas la concentration en lignum vitae qui est si incroyable (quoique...), c'est e fait qu'elle est la marque visible du bassin de mana de Quetzalcoatl. D'où le maintien d'êtres magiques et d'une grande quantité de dégénérés.

Au retour, ils trouveront le village totalement dévasté par une attaque des trafiquants (avec la chevauchée des Walkyries c'est encore mieux). Impacts de roquettes et d'armes automatiques lourdes un peu partout ainsi qu'une vingtaine de cadavres. Les autres membres de la tribu ont déjà disparu. Eux mêmes partiront pour quelques grottes perdues dans la montagne afin de retrouver les survivants qui se sont réfugiés là. Faites les un peu stresser par

quelques passages d'hélico en basse altitude.

On ne peut plus maintenant que faire des suppositions sur le développement de cette histoire. Je n'étudierais qu'un unique cas, l'attaque du camp des trafiquants par les survivants et le groupe et me bornerais à vous faire un plan du camp et une description de ce qu'il y a à l'intérieur.

Cestipabossa ? Bon, reprenons ! Dans l'entrepôt se trouve de grosses quantités de Coke raffinée et très pure, le réceptacle dont on ne parlait plus depuis un certain temps et quelques chimistes. Ainsi que le dragon rouge et son pilote qui ne sont pas morts dans l'accident. Je reviendrai sur le cas du dragon un peu plus tard, sachez seulement que seul le boss a le droit de l'approcher. Dans le hangar se trouve de quoi réparer et entretenir les deux bateaux qui servent pour les livraisons à quelques fonctionnaires de Manaus totalement corrompus (rappelez vous les recherches n'étaient pas facilitées), l'hélico, les trois camions antédiluviens et les Jeeps du même acabit.

Côté armement, armes automatiques et LRAC sont de rigueur. Ainsi que quelques flingues (?) du genre Browning Cal.50.

Et tu veux qu'on les attaque avec des massues, mais t'es malade ou quoi ?

Dans le parc pour les indiens, il y a... des indiens. C'est juste le reste de quelques tribus locales qui se sont retrouvées mises en esclavage (on va pas se salir les mains dans les champs alors qu'on a des sauvages pour faire ça !). Ils sont bien évidemment maltraités et étroitement surveillés. Les femmes sont utilisées pour le "service" durant les petites soirées organisées de temps à autres. S'ils sont libérés, ils peuvent tout à fait servir de force de frappe supplémentaire quand bien même leur armement se limite à quelques bouts de bois et leurs poings.

Voilà j'ai presque tout dit. Revenons maintenant au cas de notre petit dragon rouge. L'accident lui a occasionner un grave choc et il en est ressorti avec un mal de crâne terrible doublé d'une superbe amnésie. Les quelques éléments qui lui reste ont été combinés dans cet ordre : je suis le grand dragon rouge, ma puissance n'a pas de limite. Je suis là pour vider la Terre de sa mana afin de continuer mes voyages et n'ai aucune raison de me cacher.

Ayant plus ou moins expliqué ça au boss des tra-

fiquants (et le tabou ! Je t'ai dit qu'il est amnésique ;) , il s'est livré à une transformation partielle qui l'a estomacqué. Ceci étant dit, vous vous en servez comme vous voulez pour la fin du scénario. Une suite pourrait même consister à éliminer toutes les preuves qui pourrait exister. Une alternative intéressante serait que le boss s'en sorte et que les joueurs le rencontre par la suite en tant que membre de l'ordre des chevaliers de la Lumière.

Cet épisode est bien entendu totalement optionnel et vu qu'il n'apporte rien de particulier au scénario vous pourrez le supprimer ou l'améliorer à votre guise.

Pour l'attaque proprement dite, le serpent dispose de quelques réceptacles afin d'alimenter les sorts de dysfonctionnement qu'il pourra lancer. Les indiens ont bien récupérer quelques armes automatiques mais pas assez pour armer tout le monde aussi la plupart d'entre eux se débrouillera avec des massues et des lances.

Pour le réceptacle, la bataille sera rude entre le nouveau né qui veut absolument l'emporter et les joueurs qui sont sûrement animés par le même dessein. S'ils laissent le nouveau né repartir avec, vous pouvez considérer qu'ils viennent de rendre service au dragon céleste ce qui pourra servir pour d'éventuelles demandes d'aide. Sinon on considère cela comme un service refusé.

De toute façon, s'ils insistent un peu beaucoup, ils pourront repartir avec une jolie petite branche. Leur commanditaire trouvera bien que c'est un peu cher pour un bout de bois mais sera quand même ravi et trouvera bien quelqu'un que cela intéressera au plus haut point.

Évidemment, il peut y avoir bien d'autres dénouements à ce scénario mais permettez moi de vous en laisser maître.

Quelques précisions utiles

Les Krenakrore

Force +1

Endurance +1

Perception +1

Camouflage (jungle) 4 ; Compétence (combat à la massue) 3 ; Nage 2 ; Compétence (agriculture) 1 ; Pouvoir unique : fertilité

Fertilité : Ce pouvoir permet de rendre une terre impropre aux cultures beaucoup plus fertile. A la phase du frémissement la durée des soins est diminuée par deux ; à celle du voyage le volume d'eau nécessaire subit le même sort et à la transformation les récoltes sont doublées.

Pour ceux qui trouveraient les krenakrore ridicules, sachez qu'ils sont basés sur une tribu qui a réellement existé en Amazonie et que ce nom signifie Cheveux courts (devinez pourquoi). Ils mesurent environ 2m ce qui est gigantesque en comparaison avec les 1m50 des tribus environnantes.

Les dégénérés

Mais non, j' parle pas d'toi !

Ce sont bien évidemment des descendants des accouplements des récolteuses même s'ils semblent apparentés à Quetzalcoatl. Le rêve de Tshuapa s'il connaissait leur existence.

Relativement placides et aimant bien l'humidité, ils peuvent se montrer très rapides sur terre comme dans l'eau. Leur mâchoires peuvent être considérées comme des armes redoutables. Ils sont cependant assez craintifs et auront une attitude de fuite éperdue au moindre bruit suspect.

Carapace 1 ; Mâchoire 1 ; Majoration (rapidité) 1

Force +1 ; Rapidité +2

Combativité -2