



MINOTAURE

Pays d'origine: Grèce.

Autres appellations: Minos, Gilgamesh.

Description: Cette créature ressemble à un humain doté d'une tête de taureau. Il possède une forte musculature.

Caractère: Irascible, Coléreux, Inflexible.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Majoration (force) 1.

Phase de la connaissance: Majoration (force) 2, Compétence (pistage) 1.

Phase du voyage: Majoration (force) 3, Compétence (pistage) 2, Sens accru (odorat) 1.

Phase de la transformation: Majoration (force) 4, Compétence (pistage) 3, Sens accru (odorat) 2, Majoration (endurance) 1.

Pouvoir unique (Orientation): Dès la phase du frémissement, un minotaure pourra se déplacer à la perfection dans un bâtiment correctement éclairé (même s'il ne l'a jamais visité) en pouvant à tout moment connaître l'endroit où il se trouve. Dès la phase du voyage il pourra faire de même dans le noir absolu.

Le minotaure étant une créature relativement facile à cerner mentalement, les scénarios qui ont pour base cet être magique se devraient d'être aussi carrés qu'elle. Cependant, limiter le minotaure au seul rôle de gardien de prison ou de concierge serait faire preuve de bien peu d'imagination. La proposition qui suit devrait vous faire voir cette créature sous un nouveau jour.

Le concierge est dans l'escalier

Utiliser à contre emploi un être magique est un bon moyen de surprendre les joueurs. Le personnage qui nous intéresse ici n'est autre que le concierge des joueurs, Lucien Faysal, militaire à la retraite et concierge aux états de service prétendument impeccables. Mais comme dans toute société, il y a des exceptions à la règle et Lucien en est une. Plus motivé par la constitution d'un magot que par la défense de l'immeuble dont il est responsable, Lucien a tout dernièrement passé un accord avec un groupe de jeunes désœuvrés d'une HLM toute proche. Il s'arrange pour noter avec précision les allées et venues des locataires et profite de leurs absences pour faire cambrioler les appartements par les jeunes. Il avait bien prévu de se contenter de quelques larcins, mais sa soif de richesse étant devenue incontrôlable, il compte bien dévaliser tout l'immeuble.

Cette courte histoire commence le jour même où l'appartement d'un des joueurs est cambriolé. Tous les objets de valeur sont subtilisés (y compris le Gestalt s'il représente un objet de ce type et si le joueur n'a pris aucune précaution pour le protéger). Les jeunes loubards sont débutants et savent simplement crocheter une serrure. Ils ne toucheront pas aux coffres-forts et autres dispositifs du même genre. Ils déclencheront même certainement tous les systèmes anti-intrusion, qu'ils soient mécaniques, électroniques ou magiques.

Les policiers sont rapidement sur les lieux et posent des questions à tous les locataires de l'immeuble. Ils passent au crible les alibis de toutes ces personnes (y compris d'autres joueurs qui habitent éventuellement au même endroit) puisque le concierge leur a assuré qu'il n'a vu personne entrer ni sortir au moment présumé du vol (un réveil tombé et cassé ou un autre événement du même genre leur a donné l'heure exacte du vol).

L'enquête piétinera quelques jours pour rebondir quand un autre appartement sera lui aussi dévalisé. Les joueurs seront mis au courant par les policiers à nouveau sur les dents et ils pourront même discuter avec le locataire qui vient de perdre plusieurs oeuvres d'art dont une d'une valeur inestimable. Ces oeuvres sont d'ailleurs assez connues pour que leur recel ne passe pas inaperçu. Les policiers pensent que tôt ou tard le voleur se fera pincer en essayant de les écoulé.

Quelques contacts dans les milieux artistiques bien informés devraient faire penser aux joueurs que l'oeuvre intitulée "Le labyrinthe du minotaure" est assez passe-partout en apparence pour que le voleur n'ait pu la dérober au hasard. Seul un expert du genre pourrait avoir décelé un quelconque intérêt dans cette "croûte" qui aurait bien besoin d'une bonne restauration.

Mais Lucien n'a pas fait voler cette oeuvre par hasard. Un individu s'est présenté chez lui la veille pour lui signaler que son petit manège n'était pas passé inaperçu de son "patron" et qu'il serait de bon ton de trouver un arrangement à l'amiable pour éviter à Lucien un séjour des plus désagréables en prison. Son "boss" tenait absolument à s'emparer de la toile intitulée "Le labyrinthe du minotaure" qui se trouvait dans l'appartement du vieil original que tous dans l'immeuble appelaient le "Colonel".

Seulement voilà, là où tout se complique, c'est que Vincent Grattuci, alias le "Colonel" est à la fois le commanditaire du vol et le propriétaire du tableau, l'homme de main dont il se sert étant un de ses proches amis. Son but est simple: faire comprendre à Lucien qu'il est en fait un minotaure et que son rôle devrait être de protéger les habitants de l'immeuble plutôt que de les dépouiller. Il pense, en lui mettant entre les mains cette toile aux vertus prétendument magiques, déclencher un processus d'identification chez Lucien.

Pourquoi ? Simplement parce que Vincent est lui aussi un minotaure et que c'est cette oeuvre d'art qui lui a fait prendre conscience de sa vraie nature, il y a de cela plusieurs dizaines d'années. En discutant avec Lucien et en le côtoyant tous les jours depuis près de cinq ans, Vincent s'est vite aperçu qu'ils appartenaient à la même race. Il n'aurait rien dit si Lucien n'avait perverti leur nature profonde et s'il ne s'était pas transformé en simple voleur. Vincent a bien pensé le tuer de ses propres mains, mais a préféré lui laisser une dernière chance...

Les joueurs peuvent agir ou laisser faire et il y a même de grandes chances pour que tout se passe sans qu'ils ne s'aperçoivent de rien. Plusieurs jours plus tard, Lucien, conscient de sa vraie nature et dégoûté par son attitude vis-à-vis des locataires, décide de se racheter et de retrouver tous les objets volés. Si le maître de jeu compte transformer cette petite rencontre en véritable scénario, il pourra s'arranger pour que le minotaure, aidé de Vincent et des joueurs, rachète ou retrouve tous les objets dérobés durant les dernières semaines. Inutile de préciser que les jeunes de la HLM n'ont aucune envie de rendre ce qu'ils ont peut-être déjà écoulé. La seule exception reste la toile de maître qui est restée dans la loge du concierge du jour du vol au dénouement de l'aventure.

Le tableau

Le tableau a ceci de magique qu'il fait prendre conscience de leur vraie nature aux minotaures qui le contemple, sous forme de rêves tellement précis et réalistes que les êtres magiques affectés passent directement en phase de frémissement la nuit suivante. Quelques technomanciens supposent qu'il existe des oeuvres d'art identiques pour de nombreuses autres races d'êtres magiques, mais cela reste encore à prouver. Le tableau date du 16ème siècle et a été réalisé par un obscur artiste italien.

Les personnages

Lucien est un concierge qualifié ainsi qu'un minotaure en phase de frémissement (après avoir regardé le tableau).

Vincent est un antiquaire expert ainsi qu'un minotaure en phase de transformation.

Les loubards et les policiers sont débutants et le commanditaire du vol peut aussi bien être un humain normal qu'un minotaure en phase de connaissance (mais cela risque de faire un peu beaucoup d'être magiques en même temps).



MEDUSE

Pays d'origine: Grèce.

Autres appellations: Gorgone.

Description: C'est une femme très belle ou très laide selon les cas qui possède en guise de chevelure un entrelacs de serpents venimeux.

Caractère: Cruelle, Calculatrice, Vicieuse.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Venin (salive) 1.

Phase de la connaissance: Venin (salive) 2, Majoration (charisme) 1.

Phase du voyage: Venin (salive) 3, Majoration (charisme) 2, Compétence (séduction) 1.

Phase de la transformation: Venin (salive) 4, Majoration (charisme) 3, Compétence (séduction) 2, Combativité (négative) 1.

Pouvoir unique (Regard magique): A la phase du frémissement, le simple regard de la méduse rend mal à l'aise; à la phase suivante, il cause un malus de 1 point à tout jet ayant trait à une communication verbale (baratin, discussion, etc.). A la phase suivante, le malus est valable pour tous les jets et enfin, à la phase de transformation, une méduse peut paralyser un adversaire simplement en le regardant et ce pour une très courte durée (1d10 tours).

Lorsque le dragon d'un Gestalt meurt soudainement, les êtres magiques qui le composent peuvent agir de différentes manières. Certains entrent dans une quasi-catatonie en attendant des jours meilleurs, certains deviennent amnésiques et oublient leur vraie nature et d'autres préfèrent volontairement effacer de leur esprit toute cette partie de leur vie. Mais certains autres ne rêvent que de vengeance et deviennent des tueurs à la solde de leur seule folie. C'est l'histoire de l'un de ces tueurs que je me propose de vous conter.

Le petit carnet noir

Mais avant de tirer ou d'attaquer tout ce qui bouge, l'être magique doit trouver une base pour commencer son travail. Les sources sont multiples et on peut compter parmi celles-là les annuaires, les pages jaunes, le 11 du minitel ou son propre carnet d'adresses.

Dans l'histoire qui nous intéresse, l'être magique compte bien éliminer tous les individus inscrits dans le carnet d'adresses du dragon décédé. Par malheur, ce dragon était un proche du dragon du groupe de vos joueurs. Comme de bien entendu, c'est son nom qui a été tiré au sort pour le grand massacre et c'est non loin de chez lui que la créature vengeresse vient d'emménager.

Tout le monde pense trouver une méduse sous la forme d'une vieille femme acariâtre, mais les apparences du monde de Scales sont quelquefois trompeuses et c'est bien sous les traits de Gustave Marchand, imitateur et artiste de music-hall que la méduse vient emménager. Elle veut tuer le dragon, mais pas sans l'avoir préalablement fait souffrir. Elle veut que le voile de la mort descende petit à petit sur ses yeux afin qu'elle puisse savourer ce premier crime.

Les premiers morts

Pour commencer, Gustave tentera de se lier d'amitié avec l'un des êtres magiques du groupe. Pour cela il passera de longues heures au bar-tabac juste en face de l'appartement ou de la villa du dragon, notant avec soin les allées et venues de tous les visiteurs. Après quelques semaines de travail, il devrait

avoir une liste exhaustive des membres du Gestalt. Il choisira ensuite l'être magique qu'il estime le moins puissant mentalement et fera tout pour se lier d'amitié avec lui. Mais tout cela ne va pas sans petits problèmes pour la méduse qui ne contrôle plus tellement ses pouvoirs depuis que son dragon est mort. Elle va tuer à plusieurs reprises, quelquefois juste pour ne pas perdre la main, d'autres fois dans le seul but de s'amuser. Elle prendra bien soin de camoufler tous les meurtres en accidents, mais il se peut que certains mettent la puce à l'oreille de quelques joueurs légèrement paranoïaques.

Le premier mort sera "Pirlouït", le canari de la boulangère. Elle leur parlera de son cher animal chanteur et déplumé et ira même jusqu'à verser une larme à sa mémoire. Il est très peu probable que les joueurs parviennent à jeter un coup d'oeil sur son cadavre, mais, au cas où, je me dois de préciser que son corps est totalement saturé d'un violent poison issu directement de la salive de la méduse. Elle n'a pas fait dans le détail et a injecté au minuscule animal une dose suffisante pour tuer un homme.

Le deuxième mort sera encore un animal familier et cela pourra attirer l'attention des joueurs suspicieux. "Cador", le chien du bar-tabac a rendu l'âme après de longues années de loyaux services et son souvenir sera lui aussi douloureux pour le patron du café. Le cadavre, s'il est examiné, sera lui aussi saturé de poison. Comme pour le canari, la dose n'a pas changé et était bien trop forte pour un animal de cette taille. Rappelons si cela n'a pas été fait que Cador était un caniche noir et frisé.

Le premier meurtre à proprement parlé

Mais la méduse, fière de son petit entraînement, compte maintenant s'attaquer à une cible plus raisonnable, afin de créer une sorte de peur panique dans tout le quartier. Elle va donc, tous les deux jours, tuer un individu différent. Elle choisira toujours un habitant du quartier assez connu pour que sa soudaine disparition se fasse remarquer. Elle tuera durant dix jours de cette façon, ce qui devrait inciter les joueurs à mener leur enquête. La liste des morts qui suit peut être modifiée selon votre propre campagne.

Date	Mort
Jour J	Le canari
J+3	Le chien
J+6	"Marcel", le clochard qui fait la manche dans tout le quartier depuis 10 ans
J+8	Le pompiste de la station-service la plus proche*
J+10	La caissière de la superette la plus proche*
J+12	La boulangère
J+14	Le patron du café

*: Celle-là même où le dragon du groupe va acheter son essence/ses courses.

La vengeance

Tout est prévu en fait pour que ce soit le dragon du groupe qui soit accusé de ces meurtres en série. C'est la méduse qui, respectivement les jours J+11 et J+13, discutera avec la boulangère et le patron du café et les incitera à penser que c'est justement le dragon du groupe qui est responsable (elle inventera des preuves bidon et abusera de la bonne foi de ses interlocuteurs). En bons commerçants, ils s'empresseront de répandre ce bruit et... seront trouvés morts le lendemain. Même si le crime de la boulangère peut passer pour un curieux hasard, le meurtre qui se déroule le surlendemain ne laisse plus planer aucun doute. C'est le dragon du groupe qui est responsable et qui doit payer.

Les regards se font plus fuyants, les gens s'arrêtent de parler lorsque le dragon apparaît et les lettres de dénonciation commencent à affluer au commissariat local. De nombreux pandores commencent à sillonner le quartier, rendant les allées et venues des joueurs armés de plus en plus difficiles (surtout s'ils sont, en même temps, sur une autre affaire).

Le Gestalt des joueurs est franchement dans la mouise, mais l'arrivée de l'inspecteur chargé de l'enquête va faire tourner la roue de la fortune dans le sens des joueurs. Cet inspecteur est lui aussi un être magique et il connaît la vraie nature du meurtrier. Reste à savoir s'il va réussir à inciter les joueurs à se mettre de son côté.

Je vous donne pour cela rendez-vous à la page suivante...



PEGASE

Pays d'origine: Grèce.

Autres appellations: Chrysaor.

Description: Cheval d'un blanc immaculé, doté en outre d'ailes d'oiseau.

Caractère: Calme, calculateur, juste.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Majoration (rapidité) 1.

Phase de la connaissance: Majoration (rapidité) 2, Majoration (beauté) 1.

Phase du voyage: Majoration (rapidité) 3, Majoration (beauté) 2, Sens accru (odorat) 1.

Phase de la transformation: Majoration (rapidité) 4, Majoration (beauté) 3, Sens accru (odorat) 2, Chance 1.

Pouvoir unique (Vitesse): A la phase du frémissement, le pégase peut courir pendant huit heures sans se fatiguer. A partir de la phase du voyage, le pégase peut se déplacer au double de vitesse d'un être humain normal. A la phase de la transformation, il se déplace quatre fois plus vite et peut faire des bonds de trois mètres en longueur et sans élan.

Depuis la confrontation entre Persée et la Méduse, les pégases ont toujours été les ennemis de ces femmes aux cheveux de serpents. Même sous leur apparence humaine, ces créatures magiques pourchassent sans relâche les tueurs cruels et vicieux que sont les méduses.

Une bien jolie inspectrice

(suite de la page précédente)

L'attitude des habitants du quartier est de plus en plus déplorable et certains vont même jusqu'à agresser verbalement le dragon lorsqu'il passe dans la rue. S'il réagit brutalement, il peut même être pris à partie par les passants et être sauvé du lynchage par l'arrivée miraculeuse de membres de la force publique. En un mot comme en cent, les joueurs sont mal partis et l'arrivée d'un inspecteur de police "rien que pour eux" ne va certainement pas arranger les choses.

Le dragon du groupe ne sera pas convoqué au commissariat, mais c'est le pégase lui-même, sous la forme d'une charmante petite brune d'une trentaine d'années, qui viendra discuter en tête-à-tête avec le dragon dès le surlendemain du dernier meurtre (celui du patron du bar-tabac). Il testera le joueur pour tenter de déterminer s'il est ou non un être magique. Il lancera quelques petites phrases bizarres histoire d'attirer son attention, mais si le dragon ne dit rien et se contente de répondre aux questions qu'on lui pose, Claude Vermes s'en ira toute dépitée, déçue de ne pas avoir pu trouver d'aide chez cette évidente victime potentielle.

En effet, même si Claude est jeune, elle n'en est pas moins un pégase expérimenté dont les connaissances en matière de chasse à la méduse sont importantes. Le simple fait de faire accuser un être humain indique que c'est la cible qu'elle a choisit d'éliminer en tout dernier lieu. Le schéma habituel est simple: le soi-disant coupable va être arrêté et ses amis ou sa famille vont être massacrés sans qu'il ne puisse rien faire. Les méduses, agissant le plus souvent pour le compte de dragons ou d'êtres magiques plus puissants, prennent pour cible des individus de même type (ou, dans quelques rares cas, des technomanciens). Claude avait donc espéré que le dragon du groupe puisse lui venir en aide. Mais qu'à cela ne tienne, elle continuera avec ou sans son aide.

Si le joueur révèle sa vraie identité (ce qui représente une sacrée bêtise en temps normal) ou s'il fait comprendre à Claude "qu'il en est", les relations entre eux seront plus détendues et elle pourra même expliquer au joueur ce qu'elle attend de lui. Elle demandera aussi à ce que les êtres magiques du Gestalt soient présents et cherchera par-dessus tout qui peut avoir envie de tuer le dragon (elle ne saura certainement jamais que ce crime est quasi aléatoire puisque la méduse tue, plus ou moins au hasard, tout le contenu de son carnet d'adresses). Dans tous les cas, le dragon sera arrêté et gardé à vue au commissariat du quartier. Si les membres du Gestalt sont en contact avec Claude, ils devront trouver eux-mêmes le coupable, aidés simplement par Claude et quelques policiers qui ne comprennent pas grand chose à l'affaire. Si cela tourne mal, le dragon pourra même être libéré histoire de donner un coup de main. Si les êtres magiques du groupe ne sont pas prévenus, ils seront pourchassés par la méduse sans le savoir et risqueront de prendre leur sauveur (Claude) pour une simple inspectrice responsable de l'incarcération abusive de leur dragon. Un sacré sac de noeuds dont ils réussiront à sortir vivants, je l'espère.

Le retour de la méduse

Une fois le dragon arrêté, la méduse va, comme l'avait prévu Claude, tenter de tuer un par un les membres du Gestalt.. Elle va surveiller les allées et venues de chacun et va frapper lorsque le moment sera venu, en prenant son temps (il ne faut rien exagérer: la garde à vue ne saurait durer plus de quelques jours). Reste aux joueurs et à Claude à réagir vite et bien lorsque le moment sera venu. Bien que Gustave possède une arme à feu, il préférera attaquer lorsqu'un être magique sera seul, utilisant son regard magique et sa salive empoisonnée pour tuer. Il commencera par paralyser sa victime puis lui entaillera la peau à l'aide d'une bête épingle à nourrice. Il crachera alors sur la minuscule plaie une forte dose de poison. Notez que le poison affecte aussi une proie qui n'a pas été préalablement blessée mais les effets du poison sont alors retardés de 2 tours. Si elle est repérée, la méduse tentera de se défendre en paralysant l'individu le plus dangereux (apparemment) et tirera sur les autres au pistolet afin de couvrir sa fuite.

Les personnages

Il est inutile de préciser les caractéristiques du chien et du canari. La caissière et le pompiste sont débutants dans leur métier respectif et les deux autres victimes (le patron du bar et la boulangère) sont eux des experts. On peut penser sans trop se tromper que l'action qui consiste à faire courir des bruits désobligeants parmi la population est considérée comme facile pour ces personnages. La méduse quant à elle est en phase de transformation et possède deux métiers au niveau expert (imitateur, artiste de music-hall) ainsi qu'un hobby (connaissance de la littérature policière) au niveau averti. Ses caractéristiques incluent une Force de +1 et un Charisme de +2 (cumulatifs avec les pouvoirs magiques de la créature). Le pégase est en phase de transformation lui aussi et il possède un métier au niveau expert (policier). Il possède en outre deux hobbies au niveau averti (jogging et chasse). Ses caractéristiques sont celles d'une humaine normale avec cependant un petit bonus en Apparence (+1).

Supplément: Quelques objets magiques

Même si cette petite aventure ne les présentent pas, deux objets magiques très puissants ont une solide réputation parmi les pégases chasseurs de méduses. Vous pourrez utiliser la description qui suit pour émailler les discours de Claude, même si elle est bien trop humble pour espérer les posséder un jour.

La casque d'Hermès: Cet objet magique donné à Persée par Hermès est une sorte de casque lourd en acier dont la visière, soudée au casque, ne possède aucune fente. Un personnage qui l'utiliserait serait donc immunisé contre les pouvoirs des méduses et pourrait aussi voir comme en plein jour et ce, quelles que soient les circonstances (fumée, nuit, noir complet). Il accorde de plus un bonus d'armure de 1 point.

Le bouclier d'Athéna: Cet objet magique donné à Persée par Athéna est un bouclier magique tellement luisant qu'il peut refléter le regard des méduses (cette action est considérée comme "non qualifié/facile" pour la majorité des personnages nés au 20ème siècle) ou aveugler un adversaire situé à moins de deux mètres (si le temps ou l'éclairage ambiant le permet et si le joueur réussit un jet "moyen" et non qualifié dans la plupart des cas). Il accorde de plus un bonus d'armure de 1 point.

Notez que la méduse n'est pas immunisée contre son propre regard et que les basilisks possèdent le même pouvoir et peuvent donc être affectés par ces deux objets de la même façon.



CERBERE

Pays d'origine: Grèce.

Autres appellations: Chien de l'enfer.

Description: Gros chien noir à trois, quatre ou cinq têtes aux mâchoires garnies de dents noires.

Caractère: Tenace, rancunier, coléreux, méfiant.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Majoration (endurance) 1.

Phase de la connaissance: Majoration (endurance) 2, Sens accru (odorat) 1.

Phase du voyage: Majoration (endurance) 3, Sens accru (odorat) 2, Majoration (Vitesse) 1.

Phase de la transformation: Majoration (endurance) 4, Sens accru (odorat) 3, Majoration (Vitesse) 2, Majoration (perception) 1.

Pouvoir unique (Odorat sélectif): A partir de la phase du frémissement, les cerbères peuvent repérer à l'aide de leur seul odorat un individu qu'ils ont déjà pu sentir au moins une fois. La portée du pouvoir dépend de la phase atteinte:

Phase du frémissement	1 kilomètre
Phase de la connaissance	10 kilomètres
Phase du voyage	100 kilomètres
Phase de la transformation	1000 kilomètres

Ce petit texte n'est pas une idée de scénario, mais plutôt la description d'un lieu que vous saurez certainement introduire dans une de vos aventures. En effet, Hades est une prison fabriquée dans une usine de retraitement désaffectée. Elle est dirigée par un nouveau-né et est utilisée par le dragon céleste pour garder ses prisonniers dangereux. C'est en quelque sorte le résultat d'un accouplement entre le "Village" (celui du "Prisonnier") et une centrale nucléaire après l'explosion de son réacteur. En tant que maître de jeu, vous pouvez choisir l'endroit où se trouve Hades et la façon dont les joueurs y seront conduits. Ils pourront aussi être amenés à venir y libérer quelqu'un. Dans tous les cas ce n'est pas un endroit où l'on vient par hasard et surtout pas lorsqu'on est débutant. Il est bon de préciser que tous les gardiens de la prison sont des cerbères à diverses phases d'évolution.

La prison "Hades"

Qu'ils aient commis un acte que le dragon céleste estime impardonnable ou qu'ils possèdent une information dont il veut absolument s'emparer, les joueurs arriveront à Hades dans un sale état. Attachés, battus et certainement drogués pour qu'ils ne puissent utiliser leurs pouvoirs, les personnages sont placés quatre par cellule dans les cuves prévues à cet effet. Ils seront régulièrement interrogés par le nouveau-né, mais sans que cela n'apporte grand chose (même expérimenté, cela reste tout de même un nouveau-né). De toute façon, ils devront trouver un moyen de s'échapper. Mais je laisse aux joueurs la décision du comment et du quand sachant que de toute façon ils seront très rapidement dehors. La prison comprend une vingtaine de gardes qui peuvent être définis comme suit:

Type	Métier	Nombre
Cerbère en phase du frémissement	Gardien de prison débutant	10
Cerbère en phase de connaissance	Gardien de prison qualifié	5
Cerbère en phase du voyage	Gardien de prison expert	3
Cerbère en phase de transformation	Gardien de prison expert	2
Nouveau-né	Tortionnaire expert	1

Tous les gardes sont armés de revolvers et peuvent revêtir gilets pare-balles et casques lourds en cas de coup dur. Des fusils à pompe et des lance-missiles antichar sont disponibles en cas de bataille rangée. Tous possèdent des matraques et des paires de menottes.

Epilogue

Une fois libres les joueurs seront pourchassés pendant au moins quatre jours par des cerbères à divers stades d'évolution: ces êtres magiques tiennent à leur réputation et sont particulièrement tenaces et rancuniers. En deux mots comme en cent: bonne chance. On peut estimer que les cerbères lâcheront prise au bout de quelques mois, mais ne relâcheront pas leur étau même si les morts s'accumulent de leur côté comme de celui des joueurs. A noter que cette chasse n'aura pas pour but de reprendre les joueurs, mais bien leur destruction pure et simple.

Hades dans le détail

A) Mur d'enceinte: Ce grand mur en parti détruit est renforcé par des chevaux de frise et des miradors qui contiennent de gros projecteurs halogènes et deux ou trois gardes.

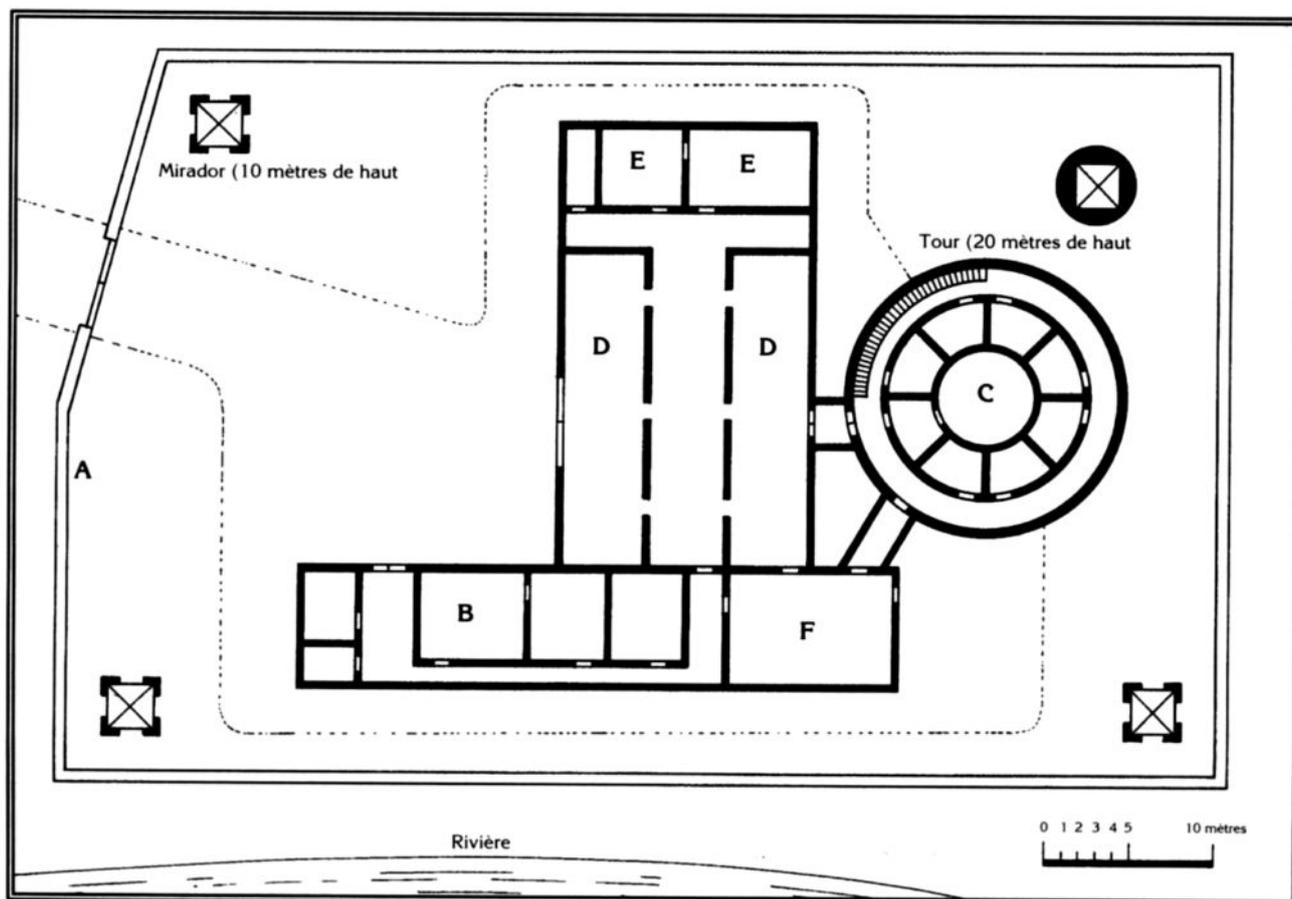
B) Quartier général: C'est là que les joueurs seront interrogés personnellement par le nouveau-né. C'est aussi à cet endroit qu'il loge (il y est présent 90% du temps). Ce secteur est gardé par trois ou quatre cerbères en phase du frémissement.

C) Cellules: Construites dans les cuves de retraitement les cellules sont relativement vastes, mais restent encore toxiques pour qui y resterait un peu trop longtemps.

D) Baraquements: C'est là que couchent les cerbères lorsqu'ils ne sont pas de garde.

E) Armurerie: C'est là que les gardes peuvent venir chercher munitions, armures et armes lourdes. Trois gardes en phase du frémissement sont toujours présents à cet endroit.

F) Salon privé: C'est là que se rendent les invités de marque qui souhaitent discuter avec les prisonniers. C'est aussi à cet endroit que les alliés du dragon céleste interrogent plus "calmement" les prisonniers. Aucun garde n'y est posté lorsqu'il n'y a pas d'invités. Dans les autres cas, la sécurité y est renforcée et les gardes présents sont toujours au moins cinq (divers stades d'évolution).





VAMPIRE

Pays d'origine: Europe de l'est.

Autres appellations: Vlad Tepes, Nosferatu.

Description: Mort-vivant humanoïde au teint pâle et aux grandes canines pointues.

Caractère: Calculateur, séducteur, quelquefois précieux ou mégalomane.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Majoration (charisme) 1.

Phase de la connaissance: Majoration (charisme) 2, Allergie (soleil) 1, Télépathie 1.

Phase du voyage: Majoration (charisme) 3, Allergie (soleil) 2, Télépathie 2, Résistance (métal) 1.

Phase de la transformation: Majoration (charisme) 4, Allergie (soleil) 3, Télépathie 3, Résistance (métal) 2, Compétence (séduction) 1.

Pouvoir unique (Charme): A partir de la phase de la connaissance, un vampire possède un pouvoir de charme qui fonctionne uniquement sur les membres du sexe opposé et qui lui permet d'obtenir un bonus de 2 points à toutes ses tentatives de séduction. A la phase du voyage, ce bonus est doublé. A la phase de la transformation, ce bonus est valable pour les membres des deux sexes.

Utiliser un vampire de façon originale dans un scénario de jeu de rôles n'est pas chose aisée. La vilaine petite bête aux dents longues et au teint pâle a déjà fait couler beaucoup d'encre et les poncifs qui la concernent sont légion. Imaginez-vous pourtant, un beau matin, qu'un vampire vienne frapper à votre porte.

Un mauvais réveil

La destruction d'un Gestalt n'est jamais chose aisée puisque cela entraîne à plus ou moins longue échéance la destruction du dragon et des êtres magiques qui le composent. En général, cette destruction est l'oeuvre d'un individu malveillant dont le but même est la destruction d'un ou plusieurs membres de ce groupe.

Il arrive que des technomanciens, pressés qu'ils sont de ramasser de précieux composants, détruisent des Gestalts pour affaiblir les créatures qu'ils vont ensuite détruire une à une. En général ils y parviennent avec une exception de taille: le dragon du groupe qui trouve souvent une porte de sortie honorable ou un moyen de venger son groupe défunt.

Dans le cas qui nous importe, l'exception ne fut pas de mise et le dragon du Gestalt détruit est bel et bien mort. Les êtres magiques sont dispersés et seul l'un d'entre eux a mis au point un plan un peu meilleur que les autres. En effet, s'étant emparé du carnet d'adresses de son dragon, l'être magique a décidé de se rendre à toutes les adresses indiquées afin d'y trouver de l'aide.

Comme de bien entendu et par un hasard qui n'existe que dans les jeux de rôles, l'adresse du dragon du groupe est dans ce carnet et c'est bien sûr par elle que l'être magique décide de commencer son périple.

Et c'est pour cela que, vers cinq heures du matin, alors que les premiers métros ne sont même pas sortis de leurs cachettes souterraines, notre sympathique vampire (car c'en est un) vient frapper à leur porte.

Un appel de détresse

L'être magique se présentera comme un ami de "inscrire ici le nom du dragon de son Gestalt" qui cherche de l'aide. Il fera comprendre à demi-mot (ne sachant pas s'il a affaire à des êtres magiques ou à des dragons, il préférera ne pas trop en dire) que son Gestalt est détruit et qu'il cherche un endroit pour se cacher. Il indiquera aussi que le dragon du groupe est mort et que tous les êtres magiques sont dispersés. Le vampire se présentera comme un adolescent de 15-16 ans tout à fait normal (livré avec Chevignon, baskets et petites lunettes). Il se prénomme Julien et est en seconde. Il semble relativement éveillé et tout à fait stable mentalement malgré tout ce qu'il vient vivre. Il est néanmoins apeuré et sursaute au moindre bruit. A partir de ce moment-là les joueurs ont deux options: soit ils aident la frêle créature, soit ils ne veulent pas en entendre parler et la mettent à la porte. Cette décision sera primordiale pour la suite de cette miniaventure. S'ils se rangent du côté du vampire, ils sont dans la merde jusqu'au cou; dans le cas contraire ils ne subiront que la première attaque musclée des hommes de main du technomancien.

Si le joueur dragon hésite et ne sait pas quelle décision prendre, le maître de jeu pourra lui indiquer que le dragon mort était un ami, ni plus ni moins et que sa décision n'entraînera normalement aucune représaille de la part d'aucune famille. Ce serait sympathique d'intervenir, mais personne ne lui fera de reproches s'il refusait. De toute façon, si les joueurs mettent un peu de temps à se décider, ils entendront, à peine une heure plus tard, de nouveaux coups frappés à leur porte. Ce sont deux hommes de main au service du technomancien, déguisés en infirmiers et qui veulent récupérer leur "malade". Ils feront comprendre que Julien s'est échappé de l'ambulance alors qu'ils prenaient un petit verre au café d'en face et que même s'il n'est pas dangereux, l'adolescent doit les rejoindre au plus vite.

Un rapide coup d'oeil en bas permettra de se rendre compte qu'il n'y a aucune ambulance dans la rue. Les infirmiers joignant le geste à la parole prépareront illico une seringue hypodermique afin de maîtriser Julien qui, mort de peur, tentera de trouver refuge derrière le personnage présent le plus fort (physiquement). Un médecin ou un infirmier réussissant un jet "moyen" pourra se rendre compte que la dose de somnifère qu'on s'apprête à injecter à Julien est par trop importante et qu'il risque d'y laisser la vie. En cas de réaction brutale de la part des joueurs, un des deux infirmiers sortira un pistolet tandis que l'autre se jettera sur Julien. Le porteur de flingue ne compte pas se servir de son arme d'autant qu'elle n'est chargée que de grenaille. En cas de pugilat, Julien, n'écouter que son courage se jettera sur l'agresseur le plus proche et tentera de le griffer et de le mordre. Dès que les infirmiers voient que tout cela tourne mal, ils fuiront dans leur 205 GTI gris métallisé. Si l'un d'eux est capturé, il ne pourra rien révéler, même sous la torture, le technomancien ayant utilisé sur eux un rituel permettant d'implanter des ordres sous hypnose. A la rigueur, une séance d'hypnose pourra permettre, si un jet "difficile" est réussi, d'effacer les ordres placés de cette façon, mais ne permettra en aucun cas de les lire ou de les comprendre. Histoire de mettre un peu d'ambiance, Julien pourra, à la fin du combat, lécher avec avidité le sang qui lui couvrirait les mains ou le pourtour de la bouche.

La contre-attaque

Le technomancien, furieux d'avoir raté une cible aussi facile, tentera tout ce qui est possible pour capturer et tuer Julien. Selon le pays où se déroule le scénario, il pourra louer les services de truands plus ou moins dangereux. Autant dire que si le joueur habite en Bolivie ou au Brésil, il recevra rapidement la visite de gamins armés qui ont la ferme intention de lui trouer la peau. Le technomancien lâchera prise au bout de quelques jours, préférant préparer les organes récupérés sur le dragon et sur les autres êtres magiques capturés pour quelques sombres rituels magiques. Il gardera néanmoins un souvenir très précis de cette cuisante défaite, ce qui l'incitera à chercher, un jour, à se venger des joueurs.

Les personnages

Les infirmiers sont deux truands débutants. Julien est un vampire en phase de frémissement et possède pour métier celui d'étudiant au niveau qualifié.



GARGOUILLE

Pays d'origine: Europe.

Autres appellations: -

Description: Créature ailée, à la peau de pierre et aux griffes acérées. Son apparence varie cependant selon les pays et les régions.

Caractère: Débonnaire, loyale, calme, rancunière.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Majoration (force) 1.

Phase de la connaissance: Majoration (force) 2, Sens accru (vue) 1.

Phase du voyage: Majoration (force) 3, Sens accru (vue) 2, Majoration (mémoire) 1.

Phase de la transformation: Majoration (force) 4, Sens accru (vue) 3, Majoration (mémoire) 2, Résistance (froid) 1.

Pouvoir unique (Carapace): Ce pouvoir fonctionne comme celui des dragons à ceci près que la protection accordée est permanente et qu'elle apparaît à partir de la phase de la connaissance (au niveau 1). Elle augmente ensuite d'un niveau par phase après celle-ci.

Ce petit scénario représente juste une rencontre entre un groupe de gargouilles et des joueurs bien mal en point. A vous de choisir où l'action se déroule, étant donné que ce doit être un endroit pluvieux et où les églises existent (cela représente tout de même une grande partie des endroits visités par les joueurs). Or donc, il pleut...

Juste un endroit où passer la nuit

Il fait nuit et il pleut. Les joueurs roulent depuis longtemps et le conducteur n'est plus très frais. Un animal traverse la route, un coup de frein pour l'éviter, un dérapage et le tour est joué. Le véhicule des joueurs vient de se payer un fossé et peine lamentablement pour revenir sur la route. Une fois ceci fait (je vous rappelle que la pluie battante n'arrange rien), tous s'aperçoivent que le train avant est faussé et qu'il va falloir réparer. Or, ils n'ont croisé personne depuis bien une heure et le prochain village est à plus de 10 kilomètres. Il ne leur reste plus qu'à espérer trouver un endroit pour appeler de l'aide. Tout commence comme un mauvais film d'horreur et la bande son n'est pas en reste. En effet, à peine couverte par le bruit de la pluie et des éclairs, les joueurs les plus attentifs pourront entendre une musique lancinante et puissante (le maître de jeu pourra choisir n'importe quel morceau de black-metal ou de gothik) venant de la droite de la route. En regardant avec insistance, les joueurs pourront même entrevoir quelques lumières vacillantes. S'ils prennent le risque de se diriger dans cette direction ou si, plus simplement, ils acceptent cette très curieuse coïncidence et comptent chercher abri à la source même de cette musique (on conçoit assez mal qu'un poste de radio K7 fonctionne sous une pluie battante), ils arriveront rapidement en vue d'une petite église très typée. C'est en effet de là que la musique filtre et c'est de derrière les vitraux qu'une lumière éclaire l'ensemble. Tout semble fait pour que ce petit accident se transforme en plan foireux, mais les joueurs ne sont pas au bout de leurs surprises.

Des jeunes gens bien comme il faut

En espérant que les joueurs n'entreront pas dans l'église comme des SWATs dans une crack-house de Los Angeles, ils tomberont sur un spectacle des plus innocents: quatre jeunes, habillés de noir et

éclairés à la bougie sont en train de restaurer la petite église. La musique provient d'une grosse chaine stéréo branchée sur un groupe électrogène et une odeur de cassoulet vient titiller les narines des joueurs les plus gourmands. L'ensemble ressemble à un chantier de jeunes délinquants à ceci près que l'éducateur spécialisé brille par son absence.

Les quatre jeunes accueilleront les joueurs à bras ouverts et leur proposeront même un peu de cassoulet. Toutes les remarques désobligeantes (musique de merde, vêtements d'une laideur repoussante) seront reçues avec des haussements d'épaules généralisés.

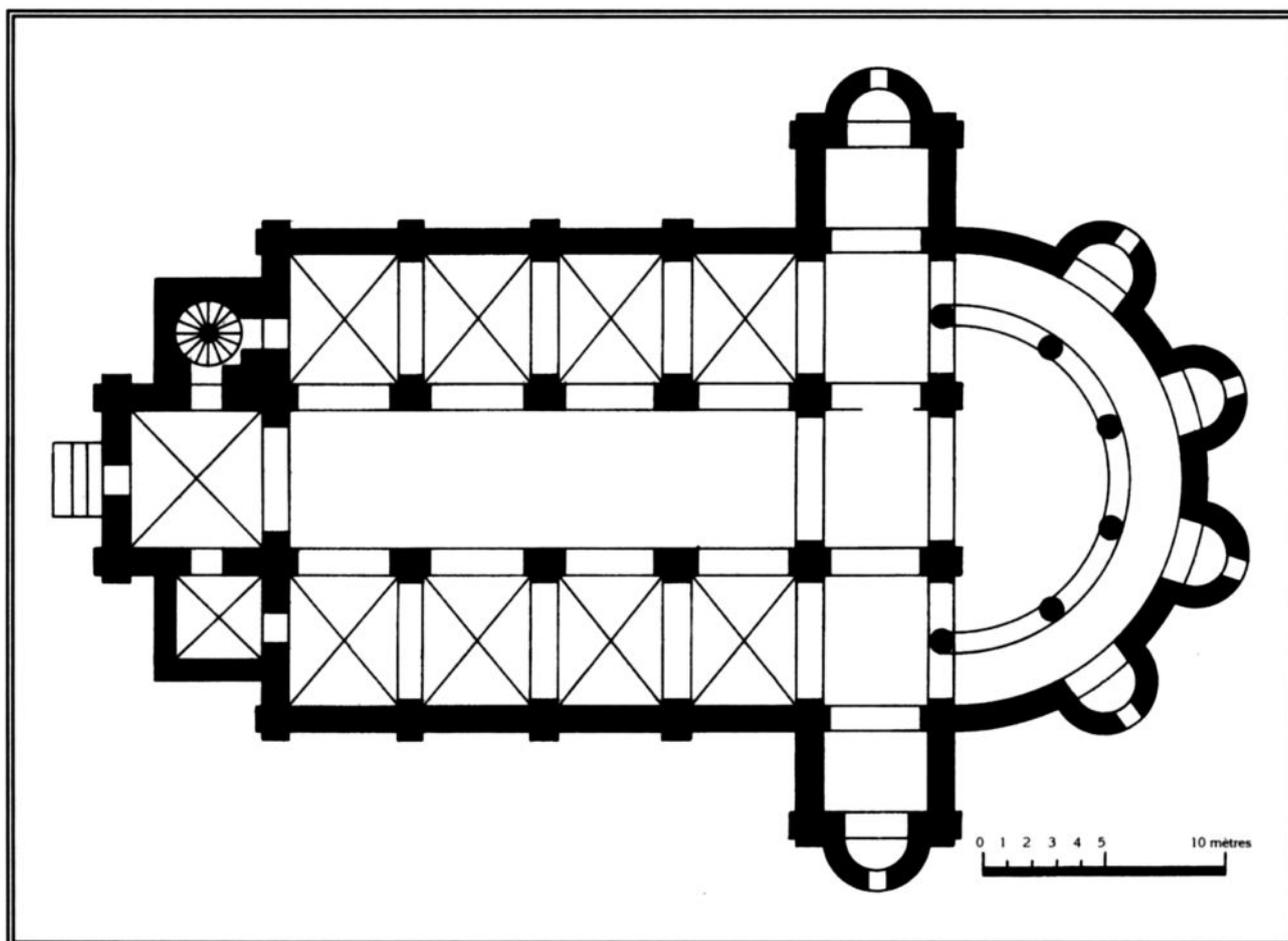
Par contre, si l'on s'intéresse un tant soit peu à leur travaux, les jeunes décriront avec amour la réfection de l'église. Ils présenteront même très fièrement les gargouilles nouvellement restaurées et qui semblent plus vraies que nature. Les sacs de couchage sont rares, mais le petit radiateur branché lui aussi sur le groupe électrogène devrait fournir la chaleur nécessaire à une bonne nuit de sommeil. Dès le lendemain, les jeunes pourront prêter au plus pressé des joueurs un scooter afin qu'il puisse aller téléphoner à une dépanneuse au village le plus proche.

En fait, mais ils ne l'apprendront peut-être pas, les quatre jeunes gens sont des gargouilles en phase de la connaissance et qui doivent réussir une sorte d'épreuve pour atteindre la phase suivante. La restauration de cette église représente une sorte de quête initiatique à laquelle ils attachent une grande importance.

Si les joueurs mettent la main à la pâte au lieu de dormir du sommeil du juste, il est possible que les gargouilles s'en fassent des amis. Dans Scales encore plus que dans tous les autres jeux de rôles, avoir des amis ça peut servir !

Les personnages

Les quatre jeunes gens sont des étudiants de niveau expert (ils redoublent toutes leurs années depuis trois ou quatre ans) et des gargouilles en phase de la connaissance.





GOULE

Pays d'origine: Europe.

Autres appellations: Charognard, Mort-vivant.

Description: Créature mort-vivante qui dévore les cadavres dans les cimetières. Toujours de sexe féminin et la plupart du temps dépourvue de toute pilosité.

Caractère: Cruelle, lâche, gourmande.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Majoration (endurance) 1.

Phase de la connaissance: Majoration (endurance) 2, Majoration (force) 1.

Phase du voyage: Majoration (endurance) 3, Majoration (force) 2, Sens accru (odorat) 1.

Phase de la transformation: Majoration (endurance) 4, Majoration (force) 3, Sens accru (odorat) 2, Compétence (pistage) 1.

Pouvoir unique (pistage): Une goule, à partir de la phase du voyage, peut suivre à la trace toute créature qu'elle a vue au moins une fois et dont elle a mémorisé l'odeur. Une goule peut mémoriser une odeur en même temps à cette phase et trois en même temps à la phase suivante.

Les goules ne sont pas des créatures réputées pour leur franchise et leur courage. Il arrive même que ces créatures s'en prennent à des individus tout à fait normaux, leur rendant la vie bien plus dure qu'elle ne devrait être. Dans la petite histoire qui nous intéresse, un gang de goules particulièrement cruelles n'a rien trouvé de mieux à faire que de s'attaquer aux joueurs.

Des amis bien encombrants

En fin de compte, la rencontre entre les joueurs et le groupe de goules se fera tout à fait par hasard. Ces dernières ne savent pas que leurs victimes sont des êtres magiques accompagnés par un dragon et agiront toujours comme s'il s'agissait d'humains normaux. Leur courage étant fort limité, il sera bon de consulter le paragraphe "Le dragon se fâche" pour connaître leur attitude vis-à-vis de la triste vérité enfin révélée à leurs yeux: leurs souffre-douleur ne sont pas des humains comme les autres et il est temps de prendre le large. Mais pour l'instant, plantons le décor de cette triste histoire...

Une route comme les autres

Les goules se promenant dans un immense camping-car délabré, il serait bon que la première rencontre se fasse sur une aire de repos au bord d'une autoroute ou plus simplement dans un "truck-stop" américain. Un petit village mexicain ou africain traversé par une longue piste de terre peut aussi bien faire l'affaire. Le principal, c'est que ce soit non loin de la route et que les joueurs soient venus s'y reposer ou s'y désaltérer un instant.

La première rencontre se fera avec la plus petite goule du groupe, c'est-à-dire Hans Wilfrid. Il se contentera de surveiller les joueurs du coin de l'oeil et essaiera de se rapprocher de l'individu le plus faible (apparemment) lorsqu'il sera seul (dans les toilettes, par exemple). S'il n'y parvient pas, il essaiera de noter le plus de renseignements possible sur les joueurs. Quelle est leur destination, pourquoi se trouvent-ils ici, ont-ils un armement un tant soit peu facile à repérer ?

Hans retournera ensuite avec ses camarades et restera dans le camping-car durant au moins une demi-heure. Il leur donnera les renseignements qu'il vient de gagner et c'est Luigi qui ira à son tour les observer afin d'utiliser sur eux son pouvoir de pistage. Dans tous les cas il ne restera que quelques minutes, entrant dans le bâtiment uniquement pour téléphoner ou pour se rendre aux toilettes. Ce petit aller et retour suffira pour faire fonctionner son pouvoir.

Une fois de retour au camping-car, les goules attendront que les joueurs repartent pour les suivre de loin (en utilisant le pouvoir). Les joueurs n'ont donc aucune chance de s'apercevoir qu'ils sont suivis. Les goules s'octroieront même le luxe de les doubler en prenant un raccourci afin de leur tendre une sympathique embuscade. Mais avant cela, elles comptent bien délester les joueurs de leurs armes en les dénonçant aux autorités locales. Voilà comment elles s'y prennent.

La dénonciation

Ayant pris un peu d'avance sur les joueurs, les goules signaleront leur véhicule aux autorités locales. Si le scénario se passe dans un pays sous-développé, les goules ne devraient pas avoir trop de problèmes (quitte à acheter l'excès de zèle de représentants de l'ordre) et dans les autres cas, la goule la plus civilisée les dénoncera en leur disant que les joueurs transportent de la drogue. Dans les deux cas les joueurs seront arrêtés quelques minutes plus tard par deux voitures de police contenant chacune deux policiers. Ils chercheront en priorité de la drogue, mais (et c'est pour cela que les goules ont organisé cette petite rencontre) également toutes les armes possédées illégalement. Cela devrait réduire efficacement le potentiel offensif des joueurs.

L'attaque

Les goules, devançant les joueurs, mettront leur camping-car en travers et feront semblant d'être en panne afin que les joueurs s'arrêtent pour les aider (de toute façon, ils n'auront pas le choix puisqu'ils risqueront sinon d'entrer en collision avec le véhicule des goules). Une fois les joueurs arrêtés, les tristes individus essayeront de leur faire croire qu'ils ont besoin d'eux et deviendront de plus en plus agressifs au fur et à mesure de la rencontre. Ils commenceront en faisant des remarques désobligeantes aux femmes présentes, allant même jusqu'à tenter une petite main au cul. Ils chercheront aussi à se battre au corps à corps avec les hommes, tout en gardant à l'idée que leur but final sera d'en laisser quelques-uns sur le carreau et de se casser ensuite avec le camping-car et la voiture des joueurs. Ils seront même prêts à violer et à tuer si cela les amuse, mais il y a fort à parier que cela n'aura pas lieu vu le potentiel magique et les pouvoirs innés des joueurs.

Le dragon se fâche

A un moment ou à un autre de cette rencontre les joueurs devraient prendre les abeilles et utiliser tout ou partie de leur potentiel magique. Les goules réagiront alors très curieusement. Ces dernières deviendront particulièrement sympas, tenteront de minimiser tout ce qui vient de se passer et iront même jusqu'à proposer de l'aide aux joueurs. A eux de voir s'ils veulent s'encombrer de cette compagnie des plus désagréables.

Les personnages

Les goules sont au nombre de six. Les deux plus jeunes sont en phase de frémissement, les deux moyennes sont en phase de voyage et les deux plus grandes sont en phase de transformation. Elles sont sous la forme de jeunes gens de sexe masculin entre 18 et 26 ans (en général, ce sont les plus âgées qui sont les plus développées). On considère que ce sont des voyous de niveau expert et qu'elles ont comme hobby la moto au niveau averti (bien qu'elles ne possèdent pas de moto dans cette rencontre). Côté look, imaginez des Hell's Angels maigres et plus proches de SDF que de loubards conventionnels (un peu comme les vampires dans le film "Near Dark"). Certains sont de nationalité allemande, d'autres sont italiens. La plupart sont des américains, si la rencontre se déroule dans ce pays et seront espagnols dans les autres cas. Côté armement, ils posséderont et sauront utiliser tout ce qu'un loubard du pays en question peut être habitué à transporter (armes à feu aux USA et en Amérique latine, armes blanches dans la plupart des autres pays civilisés). Ils ne disposeront pas d'armes automatiques.

ECRAN POUR SCALES

(+ Livret de 16 pages)

Ce petit livret, fourni avec l'écran, contient sept nouveaux êtres magiques pour Scales, ainsi que sept petites idées de scénarios ou de rencontres qui vous feront connaître ces étranges créatures. La petite liste ci-dessous vous permettra de retrouver ces êtres magiques sous une forme résumée et utilisable lorsque le temps presse.

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

La médusePage 4
Pouvoirs innés: (1) Venin, (2) Majoration (charisme), (3) Compétence (séduction), (4) Combativité (négative), (spécial) Regard magique.

Le pégase.....Page 6
Pouvoirs innés: (1) Majoration (rapidité), (2) Majoration (beauté), (3) Sens accru (odorat), (4) Chance, (spécial) Vitesse.

Le cerbèrePage 8
Pouvoirs innés: (1) Majoration (endurance), (2) Sens accru (odorat), (3) Majoration (vitesse), (4) Majoration (perception), (spécial) Odorat sélectif.

Le vampirePage 10
Pouvoirs innés: (1) Majoration (charisme), (2) Allergie (soleil), (2) Télépathie, (3) Résistance (métal), (4) Compétence (séduction), (spécial) Charme.

La gargouille.....Page 12
Pouvoirs innés: (1) Majoration (force), (2) Sens accru (vue), (3) Majoration (mémoire), (4) Résistance (froid), (spécial) Carapace.

La goulePage 14
Pouvoirs innés: (1) Majoration (endurance), (2) Majoration (force), (3) Sens accru (odorat), (4) Compétence (pistage), (spécial) Pistage.

**Edité par Idéojeux, 58 rue Pottier, 78150 Le Chesnay.
Prix: 99 Francs.
ISBN: 2-908765-44-6**

