

ENCLAVE : REMONTÉE ACIDE

Lobotomie papa
Lobotomie maman
J'ai un trou dans la tête
Amputé, par Bérurier Noir

En quelques mots. Des terroristes de la 5^e colonne vont mener une action pour semer les graines d'une insurrection dans l'Enclave. Enfin en principe, car les ambitions divergent, entre des aspirations à la révolution populaire, une quête de vengeance et le jeu d'un nihiliste mourant. Ainsi, les PJ's devront enquêter sur des accidents suspects, faire face à une tension sociale croissante, élucider des meurtres, éviter l'explosion d'une partie du camp et arrêter la cellule terroriste ; à moins qu'ils ne décident de la rejoindre.

Notes de l'auteur : Ce scénario se concentre surtout sur l'enquête avec des interactions sociales et de la réflexion. Aussi, n'hésitez pas à l'intégrer à un autre événement, comme un deuxième festival du chasseur, si vos joueurs ont des PJ taillés pour l'action. Pour cette option, vous pouvez reprendre les épreuves mentionnées dans le scénario du supplément Chronica magistériale : L'Ère des Pionniers. Ce choix offre deux avantages : plus d'action et moins de linéarité. En effet, *Enclave : Remontée acide* est présenté assez simplement afin d'être utilisé avec peu de préparation ou de manière pratique pour un MJ débutant. Enfin, pour des raisons pragmatiques et ludiques, le scénario se déroule bien après la création de l'Enclave, quand celle-ci s'est agrandie, a gagné en sécurité et qu'une certaine routine s'est installée.

Il est conseillé d'utiliser la Chronica magistériale : L'Ère des Pionniers, tous les personnages y figurent des pages 43 à 50. Afin de ne pas encombrer ce module relativement dense, il n'est donné que les caractéristiques des personnages importants ou inédits. Les PNJs secondaires dont les caractéristiques sont dans la Chronica magistériale : L'Ère des Pionniers, sont suivis d'un astérisque.



Implication des joueurs. Des joueurs ayant la confiance du Gouverneur Cyril Barkonnen peuvent naturellement être chargés de cette mission. Cependant, il y a aussi des chances pour qu'ils soient des amis d'une des victimes, ce qui en ferait des enquêteurs tout désignés. Enfin, ils peuvent avoir recueilli les derniers mots de Claviseps et son message encrypté, se retrouvant ainsi missionné d'office, sous le sceau du secret.

Enjeux et ouverture. Ce scénario est l'occasion de montrer que l'Altro Mondo peut être un rêve de pouvoir. Ainsi, les ambitions de chacun peuvent se révéler, de même que de vilains secrets. Il y a de fortes chances qu'à l'issue de ce scénario, au prix d'une âpre lutte, les PJ's soient infiltrés au cœur du pouvoir de l'Enclave. Le champ des possibilités est particulièrement large, ce qui fait de ce scénario un tremplin pour que les joueurs puissent décider de l'orientation locale du projet : Altro Mondo.

Ambiance. Ce scénario baigne dans une atmosphère de secret et de tension sociale. L'enquête des débuts permet aux joueurs de maîtriser la situation en ayant l'initiative des actions. Cependant, les choses vont s'accélérer ce qui devrait les mettre sous pression avant de devoir gérer une situation explosive, au sens propre comme au figuré. Décideurs ou hommes de main tous devraient voir leurs convictions éprouvées.

La 5^e colonne, un ennemi résilient

Cette organisation issue des magisters, créée il y a une vingtaine de cycles, s'appelle à l'origine la cinquième ligua. Une douzaine de cycles plus tard, elle se fond dans la société baronnienne autour d'une volonté : améliorer le sort des Baronniers. Ses idées rencontrent un certain succès avec l'enlisement de la guerre dans l'Est. Au 233^e cycle, l'organisation regroupe des dizaines de cellules qui réussissent à se coordonner et à créer une base à Creux-du-Moulin.

Usant de trahison, les armées des Hauts-Barons en lien avec la Magna Ligua rasent complètement le camp (scénario *Forgé par le feu des choix* du livre de base) durant le 3^e douzième du 234^e cycle. Les morts sont nombreux, des exactions et des expériences en tout genre sont commises à la suite de cette « victoire ». Cependant, quelques combattants de la 5^e colonne réussissent à s'échapper. Ainsi, la nouvelle se répand parmi les cellules les rendant silencieuses ; tandis que des membres infiltrés dans le projet : Passage emmènent ce souvenir et leurs ambitions en Altro Mondo.

Pour ce scénario, la 5^e colonne est incarnée par trois personnages qui forment la cellule Djinn (du nom d'une créature du folklore artalien). Le premier est Germain Rannoux, un thanatomagister acquis aux idées de l'organisation révolutionnaire. Le second est une soldate, Ermeline Grandaim. Cette survivante du massacre de Creux-du-Moulin est affectée comme assistante à la forge. Enfin, le dernier est une Ombre, un des fondateurs de la cinquième ligua, nihiliste et mégalomane patenté. Claviseps a toujours souhaité être l'artisan de la plus grande farce de l'Humanité (selon lui) : la disparition de la civilisation, de la main de ceux qui souhaitent la sauver. Or, ce chercheur d'exception est mourant, aussi a-t-il échafaudé un plan pour atteindre ce but et pour en être le déclencheur.

Cette machination prend forme depuis plus d'un mois, elle a permis de mettre en place un agent, de réunir du matériel, d'introduire des éléments de propagande et de créer un terreau propice à une révolte. Le groupe compte sur une tension croissante et un acte de violence jamais vue pour que se soulèvent les braves de l'Enclave, ou au moins qu'ils prennent conscience de la fragilité du pouvoir en place.

La cellule Djinn opérant dans l'Enclave est restreinte, relativement divisée, mais pas forcément isolée. En effet, peut-être qu'il y a un ou deux autres membres de la 5^e colonne en Altro Mondo, peut-être même parmi les PJs. De tels personnages auront sûrement l'une des motivations données dans le livre de base (page 196) et connaîtront certains usages de l'organisation.

Introduction

Actio. Ce scénario s'ouvre sur un repas de fête morose, dans le réfectoire. À la suite d'une série d'accidents funestes, le Gouverneur Cyril Barkonen a décidé d'importer le jour du Brave, en Altro Mondo. Cette journée fériée célèbre la victoire des premiers Baronniers sur la nature hostile. L'atmosphère est lourde à cause des événements et d'une certaine crispation sociale. Et comme si cela ne suffisait pas, un incendie éclate au début de ce scénario dans le nouveau quartier des magisters. Le pyromane et terroriste n'est autre que le curatomagister Claviseps. Atteint de la langrène, une maladie dégénérative, il sait que ses jours sont comptés, mais son plan est achevé. En guise de touche finale, il a répandu l'huile de sa lampe dans toute sa chambrette, a pris soin de taper un faux-indice sur son encrypteur (objet décrit dans le livre de base page 156) et de s'empoisonner !



Rouleau d'encrypteur de Claviseps

En effet, il veut qu'il y ait une enquête sur sa mort, pour enflammer les discordes dans l'Enclave, facilitant ainsi les projets de la cellule Djinn. Pour cela, l'incendie devra, idéalement, être maîtrisé et le décès de Claviceps constaté. Pour ce qui est d'éteindre les flammes, il est possible d'utiliser l'eau des tonneaux récupérateurs de pluie présents dans tout le camp, ainsi que la terre qui compose le sol. Quant au magister s'effondrant en sortant du bâtiment, il sera impossible à sauver. L'odeur d'amande amère de son haleine est caractéristique d'un empoisonnement au cyanure (Médecine ou Cure ND16, Actum II - trama 2). Un personnage majeur de l'Enclave fera probablement son possible pour prendre en main la situation et ramener au plus vite la situation au calme. D'ailleurs, le sergent Matus* (un thanatomagister) se plaindra, inopinément, des magisters qui s'endorment en fumant la pipe et mettent le feu à leur lit. Ainsi, tout rentre plus ou moins dans l'ordre et chacun va se coucher, ou pas. En effet, des personnages très intelligents peuvent remarquer que le feu a pris bien vite, et partout dans la chambre (Perception ND 18). Enfin, le message accroché à l'encrypteur de Claviceps devrait apporter une première piste, même si c'est un piège.

Le message dit mot à mot : moi – cadre – larme – serpent – question. Cette inscription peut être facilement décodée par un jet de Sapience (ND 10), du moins littéralement. Par contre, son décryptage complet fait appel à une technique connue de quelques magisters, notamment du curatomagister Silas. Elle consiste à dessiner chaque élément à l'intérieur du précédent. Ainsi, il serait compréhensible que la pensée de Claviceps se trouve dans un cadre, sur lequel est posée une Larme, sur laquelle est dessiné un serpent, qui contient des interrogations. Plus simplement, il s'agit d'une image du portolab du curatomagister Claviceps, autrement dit son laboratoire portable qui se trouve dans son bureau au dispensaire. Ce raisonnement purement magistérial peut-être trouvé par le biais d'un jet de Sapience contre un ND de 20.

Decorum. Le nouveau quartier des Magisters respecte toujours les standards de l'Enclave : murs de planches recouvertes de boue, toit habillé de grandes feuilles d'arbre et rideaux en toile épaisse. Cependant, il lui a été ajouté quatre chambres, pour la Bibliothécaire Emma, le curatomagister Claviceps, Nério de Somano et Sire Euric*. Les lieux sont bien plus confortables que le couchage de la troupe. En effet, un plancher a été ajouté, des moustiquaires sont présentes autour de chaque lit et fenêtre et il y a du mobilier de belle qualité. Il est clair pour les habitants de l'Enclave que toutes ces pièces regorgent d'intérêt. En effet, beaucoup des personnages importants y vivant ont un coffre fermé par un cadenas (Crochetage ND 11 à 21), dans lequel ils peuvent ranger toute sorte de valeurs, d'objets ou de documents. Et outre les chambres, il y a le bureau de Cyril Barkonen (anciennement le salon de réunion) et la Bibliothèque (le domaine d'Emma) qui contiennent l'ensemble des rapports d'expéditions, les projections pour le développement des structures en Altro Mondo et les dossiers codés des Baronniers envoyés par le Passage. Pour compléter cette description, vous pouvez vous appuyer sur le livre de base à partir de la page 214.

La chambre de Claviceps est sommairement meublée : un lit, un coffre et une armoire. Parmi ses possessions, les personnages peuvent trouver des objets ordinaires, mais aussi une trousse de soins et une pipe bien rangée dans un coffret métallique. Il y a aussi une petite boîte de chanvre (jet de Cure, Connaissances académiques ou Survie, ND 10 à 13 suivant le personnage). Cependant, un observateur attentif remarquera qu'il est mélangé à une plante inconnue (les effets sont proches de ceux du LSD, jet de VIGUEUR ND 15). Enfin, sous le lit, dissimulée avec un grand soin (jet de Recherche ND 20), se trouve en profondeur, une large cache vide, avec quelques crottes de rapin au fond.

Ambiance de la scène : Chaos, opportunisme et risque majeur.

Personnae utilis.

Claviceps de l'Atelier Purpurea. Âgé d'une quarantaine d'années, une coupe iroquoise pas choisie et des marques de brûlures sur une partie du visage, ce magister transpire l'expérience qui a mal tournée. À ce stade de l'aventure, sauf raison particulière, les Pjs savent peu de choses sur lui. C'est un brillant curatomagister qui assiste Silas pour des projets ayant trait à la botanique et plus précisément aux céréales. Son torse est couvert de pansements, avec dessous des tissus nécrosés dégageant une odeur écoeurante de

champignon. Sur un jet de Médecine ou de Cure (ND 14), on devine qu'il a atteint le stade terminal de la langrène.

Caractéristiques de jeu (P.U.R.) : Lancez 2D pour les jets concernant Claviseps, sauf pour les jets liés au SAVOIR (6D).



Herman (de l'Atelier) Silas. Curatomagister, responsable du dispensaire. Plus qu'un électron libre, c'est désormais le responsable officiel du volet scientifique en Altro Mondo, indépendamment du Gouverneur Cyril Barkonen. Véritable incarnation du pragmatisme, il fera tout son possible pour clore l'incident afin de ne pas prendre de retard sur son programme de recherche. La mort de son collaborateur gravement malade ne l'affecte pas, il le considérerait comme un mort en sursis. Oui, ce personnage flirte dangereusement avec la sociopathie.

Caractéristiques de jeu (P.U.R.) : Lancez 3D pour les jets concernant Herman Silas, sauf pour les jets en SAVOIR (5D) ou en LARMES (5D). Vous pouvez librement rajouter 2 points de compétence à Silas, car il a fait de belles découvertes en Altro Mondo.

Baron Nério Somano. Noble, responsable de la sécurité des structures baronniennes en Altro Mondo. Le jeune querelleur des débuts s'est changé en patient adversaire du Gouverneur Barkonen. Désormais, ils travaillent ensemble, mais personne n'est dupe, Nério attend son heure. À la ruse sournoise, il préfère désormais l'action lente et inexorable, bâtie sur le mérite et la reconnaissance de ses hommes. Lors de l'incendie, il y a fort à parier qu'il veuille organiser les choses, mais sans oublier d'envoyer son fidèle serviteur Matlën pour récupérer son coffre.

Caractéristiques de jeu (Alter Ego) : AGILITÉ : 2D+2 (Armes blanches 4D, Esquive 4D) ; COORDINATION 2D+2 (Pratiques artistiques 3D) ; PERCEPTION : 3D+1 (Discrétion 4D) ; CHARISME : 4D (Charme 5D, Éloquence 5D) ; LARMES : 1D.

Vous pouvez librement rajouter 3 points de compétences au Baron Nério Somano, car il a été plutôt actif depuis qu'il est en Altro Mondo.

Mouvement : 10 – Taille : normale – Seuils de blessure : 5 – Points de personnage : 5 – Points de destin : 1. Armure de plaque légère magistérale + 1D, Épée magistérale 5D de dégâts. Défense naturelle 10 ; Défense active 12 ; Défense totale 22 ; Résistance fixe.



Cyril (de l'Atelier) Barkonen. Cognomagister, Gouverneur de l'Enclave (Livre de base page 212). Toujours fringant, mais surtout aguerri, le Gouverneur est bien installé. Il a dispatché ses missions avec suffisamment de sagesse pour en tirer plus de profits que de problèmes. Cependant, si l'homme est maintenant particulièrement matois, il n'hésite à faire montre d'impétuosité. Au début du scénario, il ronge son frein, son instinct lui crie que quelque chose cloche, mais sans qu'il dispose d'éléments probants. Anxieux, il s'est laissé aller à boire durant la fête pour chasser ses soucis, ce qui lui porte préjudice. En effet, trop aviné, il juge plus prudent de laisser à d'autres le soin de gérer les événements, enfin jusqu'au matin.

Caractéristiques de jeu (P.U.R.) : Lancez 5D pour les jets concernant Cyril Barkonen. Vous pouvez librement rajouter 1 dé à une caractéristique du Gouverneur Cyril Barkonen, car l'Altro Mondo l'a obligé à se dépasser.

Emma de l'Atelier Mentat. Cognomagister, Bibliothécaire, officiellement secrétaire de Barkonen et officieusement son second. La jeune femme a gagné en assurance, acquérant une certaine décontraction qui confine au flegme. Emma est un des piliers de l'Enclave, faisant bien souvent le lien entre les différentes castes baronniennes. Sa formidable mémoire est devenue proverbiale de même que son sens de l'organisation. Elle dispose désormais d'un assistant et d'une jeune messagère dans le camp : Elvira*. Elle respecte énormément le Gouverneur Barkonen, tout en étant consciente que son sort est lié au sien. Aussi, elle voit d'un mauvais oeil qu'il ne lui confie pas ses soucis et, pire, qu'il s'est enivré. Durant l'incendie, si le feu grandit vite, elle réquisitionne un groupe pour vider le bureau et protéger ses précieux documents.

Caractéristiques de jeu (P.U.R.) : Lancez 2D pour les jets concernant Emma, sauf pour les jets en SAVOIR (4D) ou en LARMES (4D). Vous pouvez librement rajouter 5 points de compétence à la Bibliothécaire Emma, car son aventure en Altro Mondo lui a permis de se révéler sur bien des plans.

Pigmenta. Tous sont au repas pour la fête du Brave, non, un PJ se repose à côté du nouveau quartier des Magisters, ou dans un des deux dortoirs du bâtiment. Dans ce cas, il pourra sentir la fumée et peut-être même intervenir dès le début de l'incendie.

Le malheur des uns fait le bonheur des autres et c'est peut-être ce qui pourrait pousser des opportunistes à essayer de se servir dans les chambres des notables, sous couvert d'extinction d'incendie pendant que leurs compagnons sont vraiment occupés à l'éteindre.

Un objet magistral contenant une Larme brûle pendant l'incendie. Sous la chaleur, il explose, ce qui peut éventuellement occasionner la mort ou la disparition d'un PNJ (projeté ailleurs en Altro Mondo). Cependant, il est plus plausible que le bruit effraie tous les animaux, conduisant certains à se détacher, cavalcant dans toute l'Enclave, s'ajoutant ainsi au chaos ambiant.

Actum I - Mauvais vents

Trama 1 - Le faux messager

Actio. Le groupe est réuni à l'initiative du Gouverneur Barkonen, sans aucune réserve s'ils font partie de ses alliés. Pour lui, il existe une cabale au sein de l'Enclave, probablement destinée à le faire relever de son commandement. Il ne croit pas à la théorie de la pipe renversée qui fait brûler le lit. En effet, cet accident porte à cinq le nombre de morts dans l'Enclave en un mois, ce qui ne peut être une coïncidence ! Ils sont chargés d'enquêter sur ces événements et sur tout accident suspect, afin de rassurer la population et de trouver le fin mot de l'histoire. En effet, le moral des troupes est au plus bas et des tensions se font sentir. D'ailleurs, il se murmure qu'un Vent mauvais pourrait emporter toute l'Enclave ! De ce fait, ils ont l'autorisation d'interroger tout un chacun, en tenant compte de son rang et de ses prérogatives. D'ailleurs, il a pris soin de s'assurer qu'Emma, sa seconde et Silas, le superviseur de Claviseps, prennent un moment pour les recevoir.

La Bibliothécaire Emma leur fournit les noms des morts (Trama 2). Il y a de fortes chances pour que les PJs lui demandent des informations sur Claviseps. Elle pourra leur dire que le curatomagister a longuement parcouru les dossiers des habitants de l'Enclave pour trouver un assistant (Joëlle Leftaert). Il a eu quelques plaintes pour voyeurisme (Matlën, Urayn...), disant qu'il rôdait près des baraquements. Concernant le code, si on lui demande, le plus à même de le décrypter serait un cognomagister de l'Atelier Haccian. À sa connaissance, il n'y en a pas, mais il faudrait vérifier dans les dossiers codés des participants.

En effet, ces dossiers représentent une mine d'informations pour qui sait où chercher (test de SAVOIR). Une fois cela réussi, il faut encore réussir à décoder les messages qui contiennent plusieurs couches de codages, seule leur connaissance permet de détecter les éléments masqués (test de Sapience). À la clef, il y a une biographie sélective et les compétences notables de chaque personne de l'Enclave. Emma met son assistant, Leoni, à leur disposition pour les recherches basiques.

Herman de l'Atelier Silas n'est pas trop disposé à les aider, peu désireux qu'on regarde ses recherches de trop près. Cependant, il pourrait apprécier d'établir la preuve de sa supériorité en décodant le message de Claviseps, pourvu qu'on le lui montre ou qu'il connaisse son existence. Dans tous les cas, il les renseigne sur-le-champ d'étude du défunt : les céréales et les cultures fourragères. Plus intéressant, il ne peut leur cacher le laboratoire où officie Joëlle. L'assistante peut se laisser convaincre de révéler la véritable nature des travaux de feu le curatomagister. En effet, il était chargé de trouver des stupéfiants afin de rendre les hommes plus dociles et plus efficaces au combat. Avant sa mort, ses recherches étaient encourageantes. Avec la bénédiction de Silas, ils ont pu mettre sur pied un petit trafic en tirant profit d'un champ près du camp des baies jaunes. Depuis le chanvre à fumer dans le camp a gagné en puissance, voir a des effets particuliers. D'ailleurs, le magister décédé avait bon nombre de contacts, à vous de décider lesquels, mais il y aura à coup sûr ses complices de la 5^e colonne : Ermeline Grandaim et Germain Rannoux.

Le laboratoire de Claviseps, est une petite pièce encombrée par des plantes variées. Pour les objets scientifiques, parmi une multitude d'outils se trouve un objet tenant autant du sac à dos que de l'armoire. Sur ce portolab rectangulaire est apposée la marque des curatomagisters : un serpent dans une Larme. Il s'agit de l'objet mentionné par le message de Claviseps (ce que devine sans trop de difficulté le curatomagister Herman). Un test de Recherche (ND 14) permet de remarquer un double fond dans un tiroir. Il contient un morceau de papier pour encrypteur avec les inscriptions listées ci-dessous. Attention, il s'agit d'un leurre laissé par feu l'un des fondateurs de la 5^e colonne. Il vise à égarer les enquêteurs, tout en les incitant à ébruiter de vilains secrets, afin que les complices du défunt soient plus à leur aise pour la suite du plan.

Pour les joueurs	Implications pour le MJ
<i>Thanatomagister = rapins + provisions</i>	Les individus lambda ne connaissent pas les thanatomagisters (livre de base page 93) et beaucoup seraient mal à l'aise après cette révélation. De plus, en écrivant cela, Claviseps s'assure que le seul thanatomagister officiellement en Altro Mondo soit mis sur la touche, s'il se révélait en tant que tel. En effet, le sergent Matus est à même de démasquer la 5 ^e colonne (voir Actum II - trama 1).
<i>Nério = Ronceval</i>	Le but est de faire pointer l'attention sur le noble. En effet, il peut faire un commanditaire crédible, tout en étant difficile à approcher.
<i>Portolab XVII-III-MMXX pillé</i>	Il s'agit d'un portolab encore inutilisé dans l'entrepôt, mais dont le contenu a été partiellement volé. S'agissant de poisons et autres substances médicamenteuses, Claviseps compte sur la réputation d'empoisonneur des nobles artaliens pour que les soupçons se portent vers Nério.
<i>Sépulteur disparu ?</i>	Il s'agit là de faire monter la tension en laissant penser que quelqu'un de malintentionné dispose d'une telle arme. La réalité est qu'il y a effectivement un sépulteur aux mains de la 5 ^e colonne

Decorum. Bureau de Barkonen. De bonne taille, la pièce permet de tenir des réunions d'une bonne demi-douzaine de personnes, sans être trop serré. Le plan de travail du Gouverneur est composé d'une planche sur les tréteaux qu'il avait lors de la création de l'Enclave. Le reste du mobilier est dans le même esprit de

« provisoire devenu durable ». Sa seule concession en matière de confort consiste en deux élégants fauteuils dont l'un à presque la marque du corps du Gouverneur, tant il passe de temps dans son bureau.



La Bibliothèque. Le lieu est rendu exigu par des armoires métalliques qui forment des alcôves, seul un espace permet d'y mettre un bureau et quelques chaises. Ici, pas de fenêtre, juste quelques aérations et des lampes magistéralles. Toutes les armoires sont dotées de cadenas (Crochetage ND 15) et celle en métal contenant les dossiers codés dispose d'un cadenas magistéral intégré (Crochetage ND 21).

Le dispensaire. Il ressemble assez à la description qui en est faite dans le livre de base page 216. Toutefois, il a été agrandi lui aussi.

Ainsi, la petite pièce d'Herman est devenue un laboratoire de dissection, voire de vivisection. De plus, il lui a été adjoint le laboratoire de Claviseps.

Ambiance de la scène : Complot, hautes sphères, odeur de mort.

Personnae utilis.

Cyril (de l'Atelier) Barkonen. Caractéristiques de jeu (P.U.R.) : Lancez 5D pour les jets concernant Cyril Barkonen. Vous pouvez librement rajouter 1 dé à une caractéristique de Cyril Barkonen.

Emma de l'Atelier Mentat. Caractéristiques de jeu (P.U.R.) : Lancez 2D pour les jets concernant Emma, sauf pour les jets en SAVOIR (4D) ou en LARMES (4D). Vous pouvez librement rajouter 5 points de compétence à la Bibliothécaire Emma.

Herman (de l'Atelier) Silas. Caractéristiques de jeu (P.U.R.) : Lancez 3D pour les jets concernant Herman Silas, sauf pour les jets en SAVOIR (5D) ou en LARMES (5D). Vous pouvez librement rajouter 2 points de compétence au curatomagister Silas.

Joëlle Leftaert. D'âge bien mûr, quelques dents en moins et des cheveux longs mal coupés donnent à cette serlançoise l'air d'une sorcière. Cette impression est vite éclipsée par la bonne humeur dont elle fait montre, celle-ci n'ayant d'égal que son opportunisme. Cette rebouteuse est adepte de bien des plantes.

Caractéristiques de jeu (P.U.R.) : Lancez 2D pour les jets concernant Joëlle Leftaert, sauf pour les jets en Médecine (3D+2), en Survie (4D) ou en Charme (3D+2).

Pigmenta. Si vous souhaitez apporter au groupe des compétences qui lui manquent, ou lui imposer une difficulté, vous pouvez lui adjoindre un PNJ par l'intermédiaire du Gouverneur. Ainsi, il pourrait faire équipe avec un PNJ allié, un membre de la cinquième colonne ou quelqu'un chargé de les espionner. En effet, si les PJs font partis des adversaires de Cyril Barkonen, il y a peu de chance qu'ils ne soient pas surveillés. Dans ce cas, l'enquête leur sera confiée par Silas et non par le Gouverneur.

Les Pjs peuvent insister, ou se débrouiller, pour avoir entre les mains le dossier codifié "top secret" de Claviseps, ce qui devrait rester très difficile. Il faudra encore être capable de le décoder. En cas d'échec au test de Sapience (ND 25), ils pourraient glaner des mots clefs. En effet, les couches de codages masquent des mots disséminés au sein d'autres groupes linguistiques, qu'il faut réussir à associer en appliquant des algorithmes magistéraux. Voici toutes les informations contenues dans le dossier. Fils de magister, dès son plus jeune âge, Claviseps a fait preuve d'une intelligence hors-norme. À l'aise avec les concepts de toutes les ligua, il s'est spécialisé en botanique et a créé le premier Atelier associant curatomagisters et cognomagisters, en vue de créer des psychotropes. Il a été l'un des fondateurs de la 5^e ligua, ce qui en fait un individu extrêmement dangereux aux yeux des magisters. Après avoir été dénoncé, il a subi de nombreuses tortures et différents traitements pour en faire une Ombre docile. Son génie était tel qu'il ne pouvait être gâché, même

s'il reste des doutes quant à sa dévotion envers la Magna Ligua. Alors qu'une langrène le rongait, il a été décidé de l'envoyer finir ses jours en Altro Mondo afin de pouvoir exploiter un nouveau biotope.

L'autopsie de Claviseps peut être un moment particulier. Le premier avantage est qu'il représente une occasion de s'attirer les bonnes grâces d'Herman Silas, toujours à la recherche de collaborateurs doués. Pour réussir l'autopsie avec brio, il faut réaliser un test de Médecine ou de Cure (ND 16). Ainsi, il est constatable que le curatomagister fumait, qu'il avait subi de nombreux et anciens actes de torture, qu'il était au dernier stade d'une langrène et qu'il a été empoisonné. Cependant, il serait mort dans les semaines à venir, s'il n'avait été « assassiné ». Cette toxine proche du cyanure a été tout spécialement mise au point par les curatomagisters pour abréger les souffrances des blessés de haut-rang (test de Cure ND 12).

Trama 2 - Une série d'accidents

Actio. Les personnages sont chargés d'enquêter sur les accidents mortels mentionnés par Emma, mais aussi sur ceux qu'ils pourraient découvrir ou trouver louches. Il leur est demandé de présenter un rapport, écrit si c'est possible. Afin d'être le plus clair possible, il devra comporter le nom de l'accident et sa description, celui qui l'a découvert et son alibi ainsi que les suspects éventuels. Un cognomagister pourrait faire cela de tête, cependant cette demande a pour but d'aider les PJs à trouver des liens. Après... tous les rôlistes savent comment se passe la prise de notes au cours d'une partie. Voici les événements sur lesquels enquêter, présentés selon ce schéma.

Accident : La cage des rapins a été mal fermée – il y a un mois.

Découvreur(s) : Inconnu, tout le camp, il y a eut des rapins dans l'enceinte et certains se sont enfuis.

Suspect(s) : Juël Madrache*, sur le témoignage de Matlën* (l'aide de camp de Nério de Somano). Il a été reconnu coupable et aurait agi sous l'influence du chanvre, que l'on a trouvé dans son coffre.

Pour le MJ : Il s'agit d'un acte de la 5^e colonne, pour récupérer ces animaux et lancer la rumeur d'un signe annonçant des Vents de Malheur. Quant à Nério, il a profité de l'occasion pour écarter un gêneur.

Accident : Mort de Laetitia la commis de cuisine – il y a trois semaines.

Découvreur(s) : Urayn Aghon*. Ils étaient de très bons amis, unis par leur amour des épices.

Suspect(s) : Un serpent, selon le rapport d'autopsie réalisé par Claviseps (Silas étant au camp des baies).

Pour le MJ : Le thanatomagister Germain a utilisé une double seringue (outils de thanatomagister) pour lui injecter un poison. Le but était de placer Germain au poste de commis, ce qui lui donne accès à la cuisine et le laisse assez libre de se déplacer. De plus, cette fonction est idéale pour empoisonner quelqu'un en particulier.

Accident : Nourriture gâchée par des rapins – il y a un peu moins de trois semaines.

Découvreur(s) : Urayn* et Germain, ils étaient ensemble pour démarrer la journée.

Suspect(s) : Des rapins se sont introduits dans la réserve et ont fait un carnage (grignotages, déjections, bocaux brisés...). Aucun baronnien ne peut penser que c'est un acte de vandalisme. En effet, cela reviendrait à vouloir que la plupart du camp soit rationné jusqu'à la prochaine livraison.

Pour le MJ : Le thanatomagister Germain a usé de ses talents pour déclencher un rationnement des roturiers. Des rapins du premier accident, stockés chez Claviseps, lui ont permis de maquiller les faits.

Accident : « Chute » de Sylvio Bovisag depuis une tour de la vigie – il y a deux semaines.

Découvreur(s) : Soldate Ermeline Grandaim, elle l'a vue sauter, mais trop tard.

Suspect(s) : Personne, il y avait du vent, il avait bu et il serait tombé. Cependant, la rumeur veut que ce soit un suicide. Ce qui « est » la réalité, on a retrouvé un mot sur lui. Dans celui-ci, il blâme Juël Madrache* pour lui faire vivre un calvaire depuis son arrivée. Mais surtout, il désespère de ne jamais revoir sa famille et pense que le monde n'est qu'une suite d'épreuves toujours plus dures. En creusant un peu, il apparaît plusieurs

soldats, ont connaissance de bribes de la lettre. Pourtant son existence n'a pas été révélée, officiellement, il a fait une chute à cause de l'alcool.

Pour le MJ : Sylvio a été empoisonné par Ermeline (à l'aide d'une variété de *conium*, voir Actum II - trama 2). Une fois qu'il a été affaibli, elle l'a poussé et a placé le mot sur son cadavre. Si quelqu'un a accès au dossier de Sylvio, il apprendra que c'était un soldat aguerri, avec une petite famille en Artalie. Plus intéressant, il a été affecté à Fort-la-Roche au 5^e douzième du 233^e cycle et a participé à la bataille de Creux-du-Moulin. La qualité des informations dépend du niveau de décodage des informations. En enquêtant auprès des soldats, Sylvio ne semble pas savoir écrire, même si personne ne pourrait l'affirmer.

Accident : Le vin de la noblesse « a tourné à l'aigre » - il y a deux semaines.

Découvreur(s) : Germain, qui s'en est servi une lichette. La pièce était fermée pendant la nuit et seul Urayn dispose de la clef, mais la serrure présente des traces d'effractions (Crochetage ou Rechercher ND 13).

Suspect(s) : Des roturiers voulant se venger des nobles qui ont décidé le rationnement pour tous, sauf pour eux. D'ailleurs, il est possible de trouver un colifichet confectionné à partir d'une patte de lapin sous un meuble. Cet objet est très populaire parmi les paysans, puisqu'il attirerait des Vents favorables. Pour autant, personne n'a vraiment cherché de coupable vu le risque d'échec. Officiellement, la salaison du vin est devenue un vin qui a tourné vinaigre, la vie est assez dure sans chercher de coupables.

Pour le MJ : Il s'agit là encore d'un acte de Germain, suivant les instructions de Claviseps. Le but consiste à sous-entendre une réaction supposée des roturiers envers la noblesse ; laquelle s'est effectivement vengée. Ainsi, une atmosphère orageuse s'étend sur le camp.

Accident : Accident de chasse d'Héloïse de Ronceval* – il y a une dizaine de jours.

Découvreur(s) : Les participants, dont Guenièvre de Sareth*. La noble Dame est encore attristée par la mort de son amie. Il y a un Vent de Malheur qui souffle sur le camp. Autrement, comment expliquer qu'une jeune femme qui buvait avec passion son vin artalien ne soit l'instant suivant qu'un être inerte après une chute idiote.

Suspect(s) : Un « sanglier d'ici » (un phacochère) a chargé le groupe et tous se sont égaillés. La Dame de Ronceval s'est écartée, mais pas assez rapidement et sa tête a heurté le sol. Le temps de la ramener au camp, elle était morte.

Pour le MJ : Germain a offert à Héloïse du vin empoisonné par Claviseps. Bien sûr, il vient des réserves de Nério. Le vol d'une des bouteilles du noble est gardé secret, pour ne pas diminuer son statut. Les chances que quelqu'un se souvienne du thanatomagister apportant une bouteille sont minces, mais pas inexistantes. Si jamais, il était découvert, il prétendra avoir agi à la demande du serviteur de Nério, en demandant bien sûr à ce que rien ne soit dit, par « peur des représailles ». Si le dossier d'Héloïse était correctement consulté, il serait lisible qu'elle faisait partie des officiers à la bataille de Creux-du-Moulin. Si vous souhaitez que cela soit plus subtil, seule son affectation, à Fort-la-Roche à cette période sera mentionnée.

Accident : Décès suite à une maladie endémique de l'intendant Jules de Haute-Tour – il y a cinq jours.

Découvreur(s) : Silas, quand l'intendant est venu le consulter et Claviseps qui l'a veillé jusqu'à la fin.

Suspect(s) : La brouillecrâne, une maladie courante ici. Tout le monde l'a attrapé au moins une fois, et très rares sont les décès.

Pour le MJ : Les symptômes sont bien ceux de la brouillecâne : forte fièvre, vue un peu brouillée et problème de concentration. Cependant, il s'agit au départ d'un mélange d'herbes de Claviseps qui provoque ce genre d'effet. Une fois Silas parti au camp des baies jaunes, il pouvait finir d'empoisonner fatalement Jules. L'avantage pour la 5^e colonne est un accès facilité à l'entrepôt pendant la maladie du seigneur de Haute-tour. La nomination d'un nouvel intendant lèche-bottes à la solde de Nério n'est due qu'à l'opportunisme de ce dernier. Quant à l'heureux bénéficiaire, ce n'est autre que Sire Euric*. Ce grand dadais risque vite d'être mal à l'aise, si des objets présents sur les registres de l'entrepôt sont portés disparus. En effet, il n'a pas vraiment de compétence en matière bureaucratique. En dehors du combat, son seul talent est d'avoir fait de la trahison un atout (voir Actum II, trama 1).

Jouer avec les codes

Les dossiers de tous les envoyés en Altro Mondo devraient intéresser les PJs. Ainsi, ils rechercheront probablement des points communs entre les victimes des meurtres, mais aussi entre les suspects, ce qui pourrait figurer dans les dossiers. Claviseps s'est arrangé pour faire disparaître les dossiers du sergent Matus (qu'il connaissait personnellement) et de Matlën, pour tourner l'attention des envoyés de l'Enclave vers les deux coupables qu'il a désignés.

Pour éviter de faire tout reposer sur des jets de dés (SAVOIR ou Sapience), voici une petite énigme à soumettre aux joueurs pour les mettre sur la bonne voie. Il est possible de faire coïncider la découverte d'un mot avec le décodage d'un dossier intéressant.

*Tout commence dans une fferme aartalienne - MAS
 Pour se finir par un éèvement qui aurait pu faire un rroi – SACRE
 Un lien se fait en ddoublant le ppremier – DE(UX)
 Mais la ffaïm se fait sentir – CREUX
 Se pensant dans son droit il réclame la somme qqui eest àà llui - DU
 Alors il se rend à l'eendroït où sont éécrasés les ggains de ce qui manque au peuple - MOULIN*

L'énigme consiste à deviner un mot synonyme des termes avec le doublement de lettre. Pour plus de facilité, il est bon de donner la solution d'une des phrases. Une fois tous trouvés, les joueurs disposent du moteur des événements et du moyen de retrouver les futures victimes. En effet, la bataille de Creux-du-Moulin, bien qu'officiellement inexistante, est mentionnée dans tous les dossiers de ceux qui y ont participé. Ils étaient d'ailleurs tous stationnés à Fort-la-Roche autour du 234^e cycle.

Decorum. Tout le camp est utilisable tel qu'il est décrit dans le livre de base, partant du fait que le lieu s'est développé. Cependant, il transparaît un peu partout que les roturiers soient mécontents ou abattus, que la noblesse bombe le torse pour marquer sa domination et que les magisters suivent cela de loin. Cette situation évolue en fonction des actions des PJs, enquêteurs plénipotentiaires du Gouverneur, qui peuvent user de diplomatie pour faire redescendre la tension, ou la faire monter par leur maladresse (à moins que cela ne soit délibéré). Pour symboliser cela, une pile de D6 au milieu de l'espace de jeu est très pratique. Par exemple, vous pouvez empiler un D6 sur un autre à chaque fois que la situation se tend. Voici une petite idée de ce que pourrait inclure ce « tensiomètre social ».

Ambiance de la scène : Inégalités, orage dans l'air, cadavres.

Dés superposés	Climat de	Actions possibles
1 – 2	concorde	Journées chômées, fêtes, unions
3 – 4	solidarité	Tournois amicaux, soutien aux plus faibles
5 – 6	calme	Travaux, repos, dodo
7 – 8	agressivité	Incivilités, bagarres, plaisanteries cruelles...
9	indiscipline	Actes de malveillance, vols, refus d'obéir...
10	rébellion	Mutinerie, émeute...

La 5^e colonne : Faire feu de tout bois.

La cellule s'est créée autour de l'opportunité que représente l'Enclave en Altro Mondo, mais seul Germain est véritablement dévoué à la cause du Peuple. En effet, Claviseps cherchait à semer un chaos inextricable et destructeur, quant à Ermeline elle n'aspire qu'à la vengeance. Cependant, pour que chacun atteigne ses objectifs, ils ont besoin qu'un ressentiment social devienne une véritable fronde. Ainsi, ils ont accentué les différences entre les castes baronniennes. Quand, ils ont fait tourner des stocks de nourriture, il y a eu un rationnement, mais pour les roturiers uniquement. En salant le vin de la noblesse, ils l'ont obligé à confisquer l'alcool de la troupe créant du mécontentement. Le « suicide » du garde de la vigie à rappelé à tous que seuls les nobles et les magisters rentrent dans les Baronnies. De plus, l'incendie a peut-être conduit à réquisitionner une partie du dortoir pour la noblesse ou les magisters.

Outre cela, la 5^e colonne s'est organisée pour disposer de différents éléments utiles comme le contenu d'un portolab, des pièces magistérales, quelques armes, une ou deux Larmes, des brassards marqués d'un V... Le tout est réparti dans quelques petites caches. La cellule Djinn a aussi rédigé quelques petits tracts politiques ou textes de dénonciations, certains étant cachés pour être trouvés après la fin de leur opération. Enfin, si vous estimez que le mouvement a des sympathisants, le « V avec les doigts » sera utilisé comme un signe de reconnaissance entre eux.

Actum II - Jeu de massacre

Trama 1 - Le suicide de Jael Madrache

Actio. Le cadavre de Juël Madrache* est retrouvé pendu dans le réfectoire par Urayn. Choqué, le cuisinier rameute tout camp. Rapidement les lieux se remplissent, chacun y va de son explication. Quand plusieurs personnes sont rassemblées, et si Urayn n'est pas à proximité, Germain va sortir précipitamment de la cuisine avec une feuille. Il s'écrit qu'il s'agit d'un message de Juël pour le chef cuisinier.



Urayn mon ami, la douleur est devenue insupportable, même si la drogue atténue celle du corps, rien n'y fait pour mon cœur. Je ne supporte plus ce que nous avons fait quand nous étions à Fort-la-Roche. Nous avons tué des Estiens, c'étaient des sauvages, mais putain pas les Baronniens. Ils voulaient être libres et nous libérer des nobles et des magisters. Résultats, on les a massacrés à Creux-du-Moulin, on a violé les faibles et j'ai même tenu un gars pour une extraction ! Le regard fier de ce type de la 5^e colonne, me narguant avec ses doigts en V, je le vois partout. Je me dégoûte. On va refaire pareil ici. Je m'en vais aux Vents. Bonne chance mon ami.

Germain peut lire la lettre, car il est notoire qu'il sait lire et écrire. Cependant, il y a plus de chance qu'il demande à un PNJ ou à un PJ du fauteur de trouble de le faire. Une fois le message délivré, le tensiomètre social va grimper d'un cran ou deux. L'Enclave est en effervescence, la lettre doit être vraie, car Juël est allé à Fort-la-Roche et il a admis se droguer. D'ailleurs suivant le niveau de tension, le message peut devenir une vérité. Des bruits vont courir concernant les exactions des magisters, sur les combats dans les Monts de Glace, peut-être même sur la 5^e colonne. En effet, Germain et Ermeline vont veiller à ce que les informations circulent, étant aux cuisines et à la forge, ils sont amenés à croiser beaucoup de monde.

Pour autant, si les PJs sont soupçonneux, ils pourraient trouver des éléments plus tangibles. En effet, voilà ce qui s'est passé. Ermeline a convenu avec Juël de se retrouver dans le réfectoire pour lui vendre un peu de chanvre. Le lieu reste ouvert la nuit, mais pas la cuisine. Le soldat n'avait aucune raison de se méfier, d'autant que ceux qui ont acheté des herbes récréatives à Claviseps ont parfois eu affaire à la forgeronne. Sur place, les deux terroristes l'ont forcé à écrire la lettre sous la menace d'un sépulchreur. Une fois cela fait, ils l'ont endormi en usant d'un liquide magistéral anesthésiant. Cependant l'usage n'est pas immédiat et Juël s'est

débatu, laissant peut-être des traces de luttes, invisibles à la lueur des bougies, mais pas à la lumière du jour. De même, il a pu semer des petits objets tels un bijou, son couteau de table, une petite boîte en fer pour ses allumettes... si jamais, les soupçons se portaient sur Germain, Ermeline lui servirait d'alibi et réciproquement.

Decorum. Le réfectoire est devenu plus cossu, il a maintenant des murs ! Si l'idée de surveiller tout le camp était appréciable au début, les Baronniers l'ont abandonné une fois la sécurité de mise afin de gagner un peu d'intimité. D'ailleurs cette simple cantine est maintenant un lieu de vie. Elle est même ornée de décorations diverses : peau de bêtes exotiques, un ou deux instruments de musique, une pendule magistérale... Il symbolise quelque peu la volonté de vivre des Baronniers, qui vole en éclat avec le cadavre d'un des leur, pendu à une poutre.

Ambiance de la scène : Choc, incompréhension, colère.

Personnae utilis.



Urayn Aghon. La bonhomie d'Urayn s'estompe à mesure qu'il est éprouvé par l'Altro Mondo. Bien qu'il soit très apprécié, il sait qu'il n'a pas que des amis en étant un proche du Gouverneur. Cette situation commençait à lui peser, et la mort de Lætitia fortement ébranlée. Avec la mort de Juël, il est déterminé à franchir à nouveau le Passage et usera de toute son influence sur son ami pour y arriver. Il n'y a évidemment aucune malice à cela, juste une sourde nostalgie. Cependant, une envie si pressante pourrait sembler suspecte si cela venait à se savoir. Après tout, beaucoup de morts ont eu lieu autour d'Urayn, peut-être qu'il attire les Vents funestes.

Ermeline Grandaim. Déterminée et intimidante, de l'avis de tous, il ne faut pas espérer lui en compter. Cette soldate maîtrise assez bien l'art de la forge, ce qui lui permet une certaine indépendance. Elle est dévouée et n'hésite pas à travailler tard (surtout si cela concerne la 5^e colonne...). Stefán le forgeron ne lui connaît pas d'ami proche, hormis Théoline Walbert. Cependant, il soupçonne qu'elle a une amourette avec Germain Rannoux.

Caractéristiques de jeu (Alter Ego) : AGILITÉ : 3D (Armes blanches : 4D, Forge : 4D, Esquive : 4D) – COORDINATION : 3D – Vigueur : 3D – Savoir : 2D – Charisme : 2D (Intimidation : 4D)/ Seuils de blessure : 5 – Points de personnage : 2 – Points de destin : 1. Armure de cuir +2, épée courte 3D de dégâts. Défense naturelle 11 ; Défense active 12 ; Défense totale 23 ; Résistance fixe 11.

Germain Rannoux. Longtemps connu comme Le porteur d'eau, Germain n'a eu de cesse de se faire des amis pour se trouver une nouvelle affectation. Malheureusement son passé de couturier et de maître chanteur ne le qualifiait pas vraiment en tant que personne capable ou fiable. Cependant, il a réussi à se lier d'amitié avec Lætitia et Urayn, avec la suite que l'on connaît. Rien d'étonnant, Germain est un thanatomagister exceptionnel qui a su disparaître aux yeux de la Magna Ligua. Il bénéficie de plusieurs atouts : de solides compétences, une analyse fiable de la situation, un plan ajustable, un complice prêt à tout et personne ne le soupçonne.

Caractéristiques de jeu (Légende) : AGILITÉ : 3D+2 (Armes blanches : 4D+2, Discrétion : 5D+2, Esquive : 4D+2) – COORDINATION : 4D (Armes à distance : 5D+2) – VIGUEUR : 3D+2 (Puissance : 4D+2, Résistance : 4D+2) – SAVOIR : 3D+1 – PERCEPTION : 4D – CHARISME : 3D+2 (Éloquence 4D+2) – LARMES : 3D) / Seuil de Blessure 5 – Points de personnage : 3 – Points de destin : 10. Son équipement est totalement variable suivant les opportunités qui se présentent à lui.

Pigmenta. Un PJ peut découvrir le cadavre et décider de la suite des événements, qu'il s'agisse de dissimuler les faits ou de les arranger à sa façon.

Sire Euric*. Ce jeune bellâtre est en Altro Mondo autant pour service rendu que pour s'assurer de son silence. En effet, d'un naturel paranoïaque, il a toujours épié tout le monde, on sait jamais qui lui en voudrait. Ainsi, il a découvert que des camarades de caserne avaient des agissements louches. Aussi, il s'est lié à eux, avant de découvrir que c'était des terroristes de la 5^e colonne. Ayant autant de conviction que de courage, il a préféré les dénoncer moyennant une récompense. Ainsi, des espions du camp de Creux-du-Moulin n'ont jamais rejoint leurs compagnons. Grand bien lui en prit, il était à l'arrière des combats lors du massacre, a été anobli et envoyé par le Passage. Après des débuts très difficiles, il a commencé à s'enfoncer dans la paranoïa. Seulement un homme puissant a su le calmer, lui assurer qu'il pouvait le protéger : le Baron Nério de Somano. Ainsi Sire Euric, n'a eu de cesse de faire preuve de sa servilité ce qui a finit par payer, puisqu'il est à la tête de l'entrepôt alors qu'il sait à peine lire et écrire ! Seulement, après l'énoncé de la « lettre de Juël », l'homme craint pour sa vie. Et si les hommes de la 5^e en avaient après lui. Sa parano revient à la charge, et si l'offre de Nério n'était qu'un piège, et s'il travaillait pour la 5^e, après tout il est très secret, et puis... Ce personnage dispose de beaucoup d'informations sur la 5^e colonne, est au courant de la boucherie de Creux-du-Moulin, connaissait des hommes y ayant participé et a pu faire le lien (d'où sa panique) et a peut-être été introduit par le thanatomagister Matus. Euric est dans un état de stress croissant pouvant le pousser dans toutes les directions : confessions avinées, demande de protection auprès du Gouverneur, refus de sortir de sa chambre, crise de paranoïa violente envers un habitant de l'Enclave et pourquoi pas un PJ...

Le thanatomagister Matus*. Il œuvre dans l'ombre depuis toujours avec un seul contact : Rhéon de l'Atelier Civello*. Et encore, l'extractomagister a juste reçu la consigne écrite d'envoyer à travers le Passage tout objet remis par Matus via une boîte de Larmes à double-fond. Peu curieux, pour son propre bien, Rhéon n'a pas cherché à décoder les messages adressés au thanatomagister. Cependant, il sait qu'il peut lui être demandé de collaborer. D'ailleurs, si Matus a des soupçons, il n'hésite pas à envoyer le magister là où il ne peut pas aller. Lui-même pourrait mener son enquête quand la 5^e colonne sera mentionnée. Si cela vous semble pertinent, il pourrait révéler sa véritable affectation au Gouverneur. Il possède une broche en forme de Larme avec le crâne, symbole des thanatomagisters, en son centre.

Outre des compétences hors-norme, cet agent décode couramment tout document de la Magna Ligua, connaît parfaitement l'organisation terroriste et maîtrise une grande majorité d'objets magistéaux dont son sépulteur.



Trama 2 - Dérapage incontrôlé

Actio. La mort frappe encore et c'est Théoline Walbert* qui perd la vie. De la limaille d'acier magistérale trempée dans de l'*Alexandre VI* (voir Personnae utilis ci-après) a été placée dans ses bottes et ses gantelets. La solide combattante les a portés toute la journée précédente et ne s'est jamais réveillée. Le corps a été découvert par une camarade. Les murmures se propagent et les théories vont bon train : les Vents du Malheur tournoient sur l'Enclave fauchant les plus faibles, il s'agit « d'une mort naturelle - rassurons-nous », encore un soldat qui décède c'est un coup des nobles, d'ailleurs les Artaliens sont connus pour utiliser du poison... Il y a de fortes chances que le tensiomètre social monte d'un ou deux crans, à moins que les PJs ne réussissent à maintenir le calme. L'autopsie du corps (Médecine ou Cure ND 13) permettra de trouver des morceaux de limailles sous les ongles ou les pieds de la victime. La limaille d'acier magistéral peut-être facilement trouvée près de la forge, mais tout le monde peut en ramasser. Par contre, si le poison de type *Alexandre VI* est identifié (Médecine ou Cure ND 20), il devient évident que Claviseps, un thanatomagister ou Silas sont impliqués. À ce stade de l'enquête, le passé du défunt curatomagister peut être

dévoilé pour décoincer la situation ou relancer l'intrigue (dossier décodé ou informations données par Silas). En cas d'interrogatoire d'Ermeline, reportez-vous à l'Actum III – trama 1.

Decorum. Le Dortoir est toujours celui décrit dans le livre de base, mais il n'accueille désormais qu'une soixantaine de personnes. En effet, un bâtiment à l'extérieur de la Grande Enceinte de l'Enclave a été construit pour la piétaille et les civils ordinaires. Ainsi, le Dortoir est divisé en chambrettes délimitées par des draps tendus. Le mobilier se résume souvent à un coffre et une paille, dans le cas des sous-officiers comme Théoline. Son coffre ne révèle que peu de choses hormis ses effets personnels ordinaires, un ruban de la défunte Amélia* et une médaille militaire.

Ambiance de la scène : Complotisme, paranoïa et peur.

Personnae utilis.



Les poisons. Ces substances forment un élément majeur de ce scénario aussi sont-ils expliqués au même titre que des personnages.

Cyanae. Ce poison est issu d'une algue marélandaise. Macérée dans une solution particulière, elle agit en un quart d'heure. Il faut réussir un test de Vigueur ou de Résistance contre un ND de 16. En cas d'échec, la cible subit 7D de dégâts. Suivant sa préparation, cette substance peut aussi servir d'anti-inflammatoire ou de purgatif. On en trouve chez les rebouteux et les curatomagisters.

Conium. Surnommée la *faiseuse d'héritiers* par les gens du peuple, la plante aux petites fleurs blanches est connue pour être utilisée par la noblesse serlançoise. Ce végétal hautement toxique est souvent infusé dans un alcool servi à un patriarche ayant l'indélicatesse de ne pas mourir.

Ses héritiers attendent ensuite une heure qu'il soit pris d'une faiblesse cardiaque avant de décéder. Il faut réussir un test de Vigueur ou de Résistance contre un DD de 19. En cas d'échec, la cible subit lentement 7D de dégâts. Quand le dosage est parfait grâce à un portolab, il est possible d'en tirer un très bon anesthésiant.

Alexandre VI. Cette poudre grisâtre totalement artificielle a été imaginée par Claviseps pour les thanotmagisters. En plus d'être létale, elle est facilement asociale à des décoctions magistrales courantes pour en faire un liquide, une pâte ou un caillot soluble. Sa composition n'est connue que de quelques personnes. Cependant nombre de curatomagisters ont entendu parler de ce chef-d'œuvre légendaire. Il faut réussir un test de Vigueur ou de Résistance contre un ND de 21. En cas d'échec, la cible subit inexorablement 9D. Les symptômes font penser à une fatigue qui évolue en sommeil mortel au bout d'une quinzaine heures.

Théoline Walbert. La jeune femme était assez appréciée, mais vivait mal le décès d'Amélia*. Elle était décorée de médaille Ventdecuivre, pour service rendu au Haut-Baron de Serlance, lors de son service à Fort-la-Roche. Elle l'a reçue au 234^e cycle, avec sa promotion au grade caporal, pour sa conduite exemplaire à la bataille de Creux-du-Moulin. Ses compagnons lui connaissent surtout une amie : Ermeline l'assistante-forgeronne. En effet, les deux femmes aimaient depuis quelques mois discuter de leurs passés militaires autour d'un petit verre. Sa journée de la veille ne présente pas de particularité : levé, entraînement, passage à la forge pour faire réajuster ses gantelets et ses bottes, repas, surveillance au mirador et retour au dortoir pour le coucher.

Ermeline Grandaim. La fièvre vengeresse de la soldate est palpable. Théoline était l'avant-dernière victime sur sa liste de participants au massacre de Creux-du-Moulin. En effet, « son amie » n'avait plus de nom à lui donner, alors il était temps qu'elle paye.

Caractéristiques de jeu (Alter Ego) : AGILITÉ : 3D (Armes blanches : 4D, Forge : 4D, Esquive : 4D) – COORDINATION : 3D – Vigueur : 3D – Savoir : 2D – Charisme : 2D (Intimidation : 4D, Volonté 3D)/ Seuils de blessure : 5 – Points de personnage : 2 – Points de destin : 1. Armure de cuir +2, épée courte 3D de dégâts. Défense naturelle 11 ; Défense active 12 ; Défense totale 23 ; Résistance fixe 11.

Pigmenta. Les gantelets et les bottes d'Ermeline ont été récupérés par d'autres personnes, leurs heures sont comptées.

Lors des dernières heures qui lui restent à vivre, Théoline est prise de remords concernant la boucherie de Creux-du-Moulin.

Si vous souhaitez raccourcir le scénario, vous pouvez modifier cette scène. Le caporal Walbert surprend Ermeline en train de verser la limaille d'acier magistéral dans ses bottes. Partant de là tout s'accélère, la situation évolue vers l'arrestation d'une des terroristes (voir Actum III – trama1), voir vire à l'émeute après une harangue enfiévrée d'Ermeline si le « tensiomètre social » est près d'exploser.

Actum III – Explosion

Trama 1 – Compte à rebours

Actio. Ermeline commence à perdre pied et s'écarte du plan. Elle cherche à créer une diversion pour que Germain place une bombe larmique dans l'entrepôt. Son but est d'assassiner une magister si son action vire au fiasco. Sa victime est supposée avoir participé aux massacres de ses compagnons d'armes et incarne le système baronnien. À moins que vous ne le souhaitiez, cette scène est une prise d'otage. Les lieux s'y prêtent, la terroriste a deux otages menottés et a envoyé Evan l'apprenti prévenir un responsable. Elle a plusieurs volontés qui peuvent faire monter le tensiomètre social. Voici ce qu'elle peut exiger : que tous soient réunis pour entendre le récit de Creux-du-Moulin, qu'Emma dénonce les expériences des curatomagisters, que Rhéon Civello* avoue qu'il existe des extractions sur les prisonniers, que le thanatomagister se dévoile... Ce moment est idéal pour un discours sur l'intérêt de se révolter, mais aussi sur l'opportunité de créer une 5^e colonne ici, voir de créer une terre de liberté pour le Peuple. Suite à cette tribune, le mouvement peut prendre ou être totalement décrédibilisé par une forcenée qui menace un enfant... En cas de succès, il y aurait au pire une mutinerie débouchant sur quelques avancées pour les roturiers (logement, nouvelle des familles, repas améliorés, journée chômée...). À moins d'un leader charismatique parmi les PJs, il y a peu de chance que le drapeau marqué d'un V flotte sur le camp. En effet, tous ne sont pas conscients de l'injustice du système, il n'y a eu aucune révolution et l'Enclave dépend des Baronnie qui peuvent facilement pacifier la zone.

Une autre option pour mettre fin à la situation est de neutraliser Ermeline. L'assaut frontal pourrait donner lieu à une scène macabre vu l'exiguïté des lieux. Le jeu des échanges d'otages peut-être intéressant pour que des PJs singuliers s'illustrent. Il est aussi possible de l'amener à sortir si d'habiles négociateurs sont sur place. Une dernière option étant que la terroriste aux exigences satisfaites se rende en échange d'un procès. En effet, cherchant à gagner du temps, elle joue la montre.

Si Ermeline est capturée, il va falloir la faire craquer, mais le jeu en vaut la chandelle. En effet, elle connaît le plan dans son intégralité. Il est envisageable de diviser son interrogatoire en trois phases. Au début, elle se contentera de jouer la carte de la révolution accusant les profiteurs du système et conspuant les traîtres au Peuple. Une fois affaiblie, elle laissera filtrer des informations, mais en chargeant Nério de Somano. Enfin, complètement épuisée, elle avouera qu'un de ses complices a caché une machine capable de détruire l'entrepôt. La terminologie de l'engin explosif doit idéalement être vague, car les bombes larmiques sont extrêmement rares et pratiquement inconnues en tant que telles.

Decorum. La Bibliothèque. La description du bâtiment à l'Actum I - trama 1, peut être complétée par les éléments suivants. Le bâtiment est tout en longueur, avec un espace rendu crénelé par la disposition du mobilier. La porte d'entrée est obstruée, ce qui permet de s'abriter derrière, de la même manière qu'avec les armoires. La lumière verdâtre des lampes larmiques est diffuse, ce qui est propice à la discrétion.

Ambiance de la scène : Étriquée, surprise, basculement imminent.

Personnae utilis.

Elvira*. La petite fille a surtout une valeur symbolique en tant que mascotte du camp et incarnation de l'innocence.

Emma. N'hésitez pas utiliser Emma pour aider vos joueurs. Elle a accès à de nombreuses ressources et surtout beaucoup de gens de l'Enclave viennent lui parler. Si elle était forcément très occupée pour reprendre les choses en main, les déplacements suspects de Germain pourraient quand même lui être rapportés. Dans ce cas, elle pourrait missionner les PJ pour leurs capacités ou leur discrétion.

Caractéristiques de jeu (P.U.R.) : Lancez 2D pour les jets concernant Emma, sauf pour les jets en SAVOIR (4D) ou en LARMES (4D). Vous pouvez librement rajouter 5 points de compétence à la Bibliothécaire Emma.



Ermeline. Le fanatisme de la soldate est désormais bien visible. Effrayante, rusée, tombant dans une folie vicieuse, voilà des descriptifs qui pourraient être observables par des personnages avisés.

Caractéristiques de jeu (Alter Ego) : AGILITÉ : 3D (Armes blanches : 4D, Forge : 4D, Esquive : 4D) – COORDINATION : 3D – Vigueur : 3D – Savoir : 2D – Charisme : 2D (Intimidation : 4D)/ Seuils de blessure : 5 – Points de personnage : 2 – Points de destin : 1. Armure de cuir +2, épée courte 3D de dégâts. Défense naturelle 11 ; Défense active 12 ; Défense totale 23 ; Résistance fixe 11.

Pigmenta. Ermeline dispose d'un sépulcre, une arme capable de percer un mur. En termes de règle, cette arme fait 6D de dommages, avec une portée : 10/100/200.

Emma était véritablement la cible d'Ermeline et celle-ci l'exécute froidement. L'émotion est palpable tant la magister était appréciée et tant le geste est brutal. Seule, la mention de l'existence de la bombe peut éviter à Ermeline d'être immédiatement expédiée six pieds sous terre.

Trama 2 – Cache-cache mortel

Actio. Parce qu'Ermeline le leur a révélé, ou parce qu'ils cherchaient Germain, les PJs savent que le thanatomagister est dans l'entrepôt. Le timing de ses actes dépend de vos besoins. Il aura pu procéder de la manière suivante : s'introduire dans l'entrepôt, neutraliser d'éventuelles personnes n'étant pas sorties pour la prise d'otage, saboter les accès au bâtiment se réservant un moyen de sortie, placer sa bombe, garder des otages avant de s'écarter quand la bombe sera prête à exploser. Pour des raisons pratiques, il peut aussi agir de nuit. Les PJs doivent donc désamorcer la bombe ou escorter un technomagister qui en est capable. Ils affronteront aussi un ennemi redoutable, dans des conditions de faible luminosité et avec la pression d'une explosion d'une puissance inconnue. Ensuite, il faut trouver la bombe contenue dans une sacoche de magister renforcée. La réaction chimique qui provoque la surchauffe se produit au bout d'un certain laps de temps exprimé en quart d'heure, selon ce qui est pratique. Désamorcer cet engin rudimentaire, mais dangereux, demande un test de Sagesse ND 16. En d'échec, la larme est couleur bleue, provoquant 9D de dégâts sur neuf mètres, ce qui produit des réactions en chaîne avec les autres Larmes du bâtiment, provoquant la destruction complète de l'entrepôt.

Jouer avec le hasard

Il est possible de tracer les plans d'un petit donjon à partir du décorum, cependant vous pouvez aussi préférer un système aléatoire de rencontre si vos joueurs agissent selon un plan cohérent. Ainsi, les tests de compétences ne servent qu'à octroyer un modificateur de +3/-3 suivant le succès de l'action. Pour simuler l'aléatoire, il est possible de prendre un jeu de cartes en appliquant les événements suivants selon le tirage.

Cœur = otages	Pique = Germain	Trèfle = La bombe	Carreau = Objet
As = allié potentiel	As = est surpris de dos	As = impossible à rater	As = arme utile
Roi = blessé	Roi = attaque et fuit	Roi = bien cachée	Roi = glissant
Reine = assommé	Reine = fait du bruit	Reine = à proximité	Reine = un obstacle
Valet = bruyant	Valet = attaque surprise	Valet = passe sans la voir	Valet = signale la position

Decorum. L'entrepôt dispose d'une entrée de la largeur d'un chariot, au rez-de-chaussée. Pour l'étage, outre un escalier interne, il y a un système de treuillage à l'arrière pour les marchandises. Ce vaste bâtiment est sectorisé : les ateliers en bas et les stocks inventoriés à l'étage. En bas se trouvent plusieurs espaces : une scierie fonctionnant avec des Larmes, une petite forge, un établi complet pour la menuiserie ainsi qu'un autre pour la cordonnerie. C'est aussi à ce niveau que se trouve l'arsenal non magistéral. L'étage est un dédale d'étagères remplies de matériel divers, de caisses et d'objets, avec de-ci de-là des coffres, des tonneaux et des armoires magistérales semblables à des coffres-forts. À ce niveau, il est possible de tout trouver, de la bouteille de vin au sépulchreur en passant par un portolab ou une paire de bottes.
Ambiance de la scène : Cachette, danger et bazar.

Personnae utilis.

Germain Rannoux. Son équipement est totalement variable suivant les opportunités qui se présentent à lui. Il est à noter qu'il dispose d'une montre magistérale afin de savoir à quel moment la bombe doit exploser.

Caractéristiques de jeu (Légende) : AGILITÉ : 3D+2 (Armes blanches : 4D+2, Discrétion : 5D+2, Esquive : 4D+2) – COORDINATION : 4D (Armes à distance : 5D+2) – VIGUEUR : 3D+2 (Puissance : 4D+2, Résistance : 4D+2) – SAVOIR : 3D+1 – PERCEPTION : 4D – CHARISME : 3D+2 (Éloquence 4D+2) – LARMES : 3D) / Seuil de Blessure 5 – Points de personnage : 3 – Points de destin : 10.



Pigmenta.

Pour rythmer la partie, surtout si c'est un one-shot, vous pouvez décider qu'au bout d'un certain temps la bombe explose. Vous pouvez choisir 30 minutes, déposer 6 dés sur la table et en retirer un toutes les cinq minutes.

Il peut y avoir deux bombes. En effet, Germain peut-avoir un plan de secours, si le MJ est du genre sadique et qu'il veut faire courir les joueurs.

Si la bombe explose, les personnages pris dans l'explosion peuvent-être envoyé n'importe où dans les Baronnie ou en Altro Mondo.

Epilogus

L'Enclave a probablement tenu, mais les choses ne sont plus tout à fait pareilles. Cette incursion de la 5^e colonne dans l'existence des habitants n'est pas passée inaperçue. Elle a suscité une foule de réactions allant de l'horreur des meurtres à l'envie de retrouver un quotidien rassurant. Pourtant chez certains, il y a pu y avoir une certaine adhésion au discours, mais pas aux actes et pour une petite part, une introspection qui pourrait déboucher sur un changement. En fonction de la suite que vous souhaitez, le Baron Nério peut devenir un opposant à toute forme d'amélioration sociale, le Gouverneur Barkonnen cherche toujours à proposer un compromis alors que la Bibliothécaire Emma devient une partisane d'une émancipation populaire, sous couvert d'effcience en Altro Mondo. Autant de pistes qui peuvent orienter vos prochaines aventures.

Quant aux PJs, vous pouvez octroyer 10 points d'expérience aux membres du groupe, en fonction des critères habituels (voir page 130 du livre de base). D'un point de vue plus roleplay, il y a de très fortes chances que les Puissants veuillent les PJs auprès d'eux à cause de leurs capacités, mais aussi de ce qu'ils savent. De plus, ils peuvent se voir récompenser avec une promotion qu'il s'agisse d'un grade supérieur, d'un anoblissement ou d'une place au sein de l'administration de l'Enclave. En guise de gratification, ils peuvent aussi recevoir une médaille de type Ventargent ou Vendor.



Il y a un autre monde, mais il est dans celui-ci.
Paul Eluard