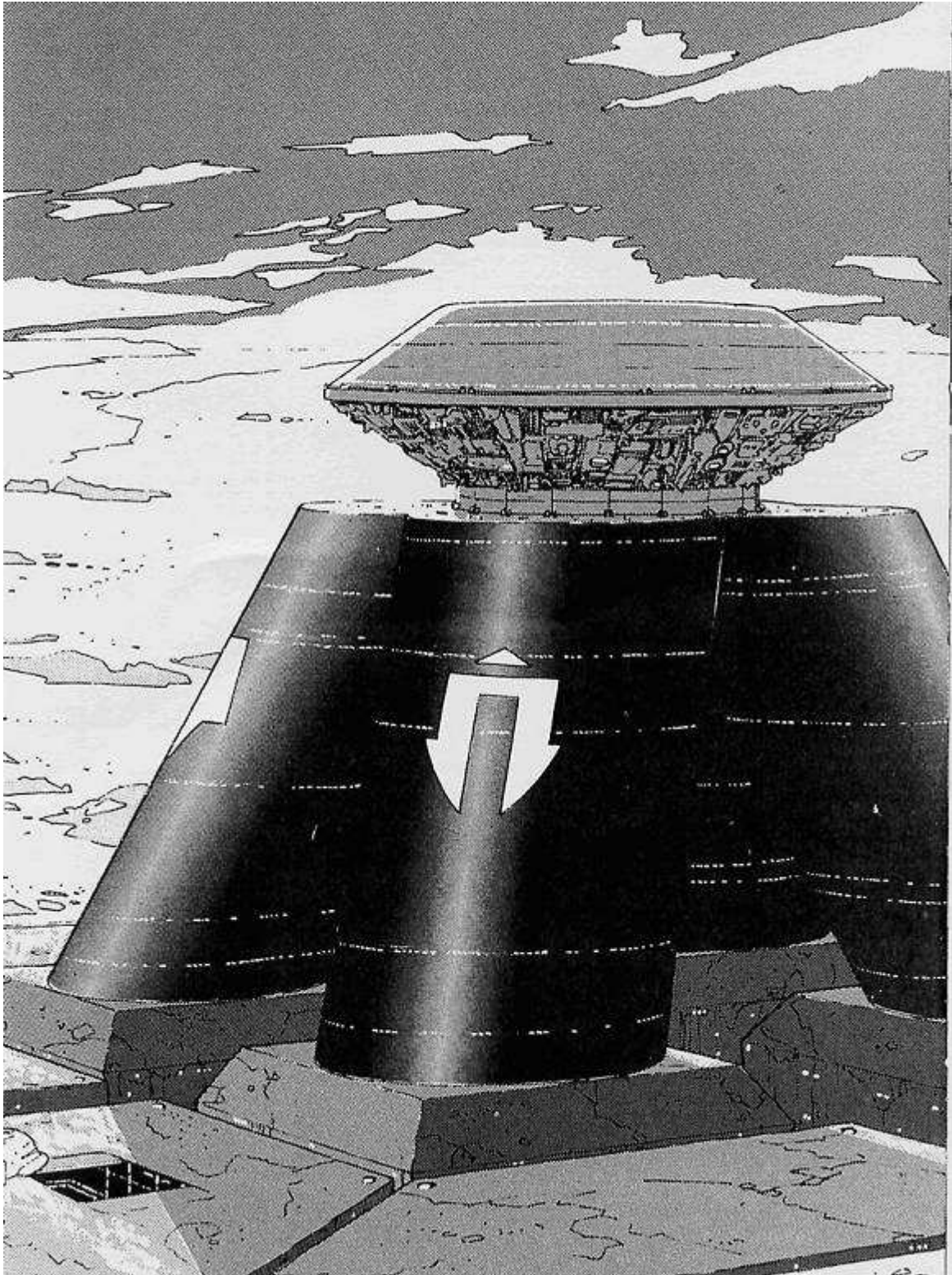
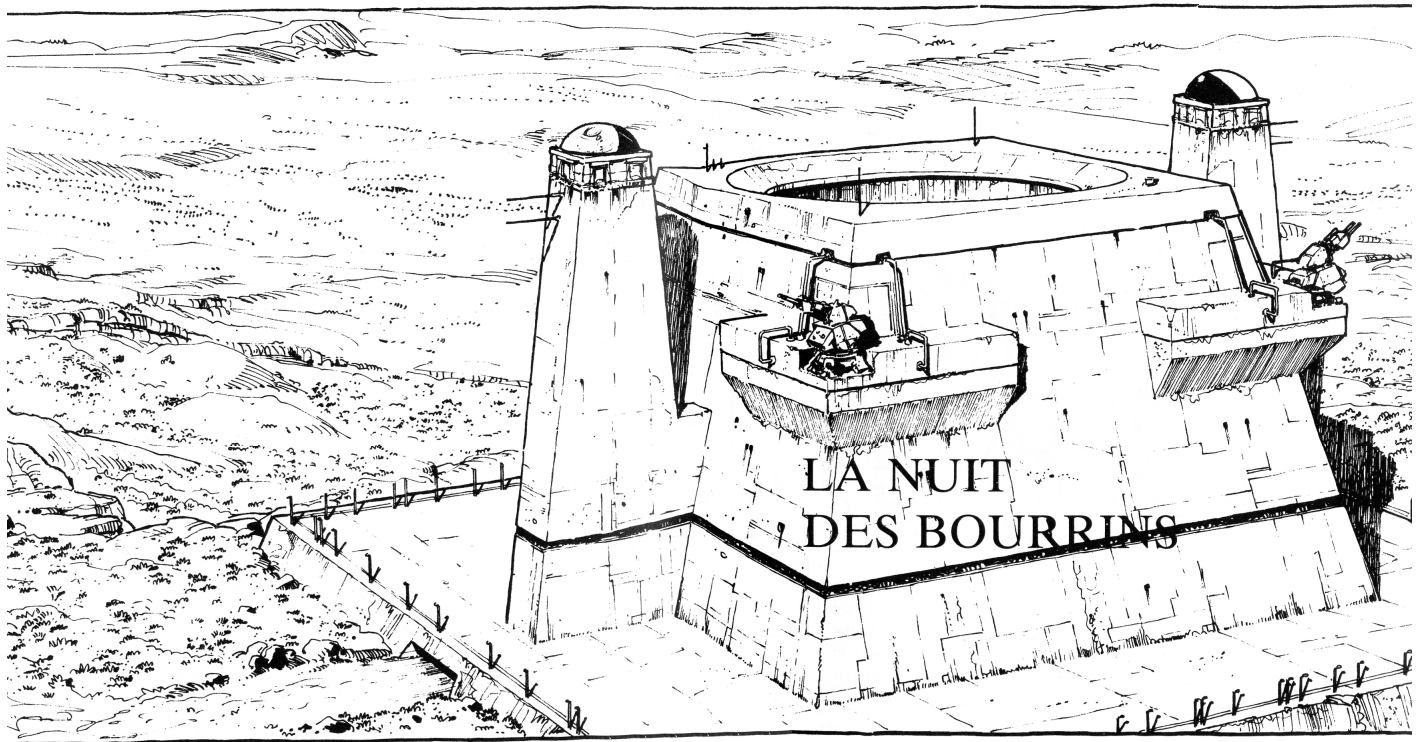


La Nuit des bourrins



Un scénario pour *Empire Galactique*



« **La Nuit des bourrins** », par Xavier Jacus et Jérôme Heulard-Farouelle

Je conseille ce scénario pour tous les admirateurs de Bruce Lee et d'Orange mécanique qui se cachent derrière les P.J. D'ailleurs c'est le seul scénario auquel les joueurs peuvent être condamnés ! Il se passe en effet sur Cerbère, la planète bagne, où l'Empire (et les M.J.) se débarrassent des « fortes têtes ». Une secte maléfique tente d'y recruter ses guerriers fanatiques.

Crédits



Textes : Xavier JACUS et Jérôme HEULARD-FAROUELLE

Dessins : MANCHU

Numérisation : Cyril CANTALOUBE et Julien CLEMENT

La première version de ce scénario est parue dans le recueil « Frontières de l'Empire » chez Robert Laffont en 1985. Une seconde version est parue en Livre de Poche en 1987. Cette édition électronique en est donc la 3^{ème} édition.

PROLOGUE

Telle une gigantesque nova en plein cataclysme, la civilisation galactique rayonnait alors jusqu'aux confins de l'espace, repoussant sans cesse les limites du monde connu, envoyant inlassablement en avant le meilleur de ses énergies, pour se consumer sur des planètes étranges à terraformer, sur des mondes stériles à ensemercer, sur d'innombrables routes spatiales parsemées d'écueils à nettoyer et baliser.

Et derrière le « Front Pionnier », juste derrière le front des flammes, il restait les « cendres », êtres de toutes les races, fêrus de malchance, habitués à la liberté sans frein des espaces vierges, à l'âme détruite par les feux de mille soleils, mille aventures, mille infamies, irrécupérables !

Ils avaient rejeté l'Empire et ses mœurs trop policées. Liberté, exaltation, folie, errance étaient leur lot.

La Secte

Parmi les nombreuses sectes qui fleurissaient sur le terrain fertile des frontières de l'Empire, les « Adorateurs de Llogha », attiraient régulièrement l'attention des services secrets impériaux par leurs actions violentes et sans scrupule.

Leur doctrine était fondée sur les derniers écrits d'un anarchiste mystique, Llogha. Son « journal de prison » recueilli par ses disciples après son exécution, il y a 150 ans, annonçait le règne de l'Individu fondé sur la supériorité physique et mentale et réclamait la destruction de l'Empire et de toute forme de gouvernement.

L'attentat à la bombe atomique perpétré par Llogha dans l'astroport de Millevénaisons fit vingt-cinq mille victimes.

La foi en Llogha se répandait rapidement parmi les amas et les systèmes indépendants du « Front Pionnier ». Aigris et déracinés de toutes races venaient grossir les rangs de la Secte.

PROLOGUE

Le Conseil suprême

Le Conseil suprême de l'Empire reçut un rapport des services secrets de l'armée, le « Sersec ». Apparemment l'action de la Secte se développait sur deux niveaux : d'une part des méthodes traditionnelles de déstabilisation (attentats, enlèvements, etc.) et d'autre part une infiltration sournoise de certains gouvernements locaux de la bordure.

D'après les paramètres recueillis, le but secret de la Secte semblait être de pousser ces gouvernements à une intégration dans l'Empire. Elle disposerait alors d'avant-postes stratégiques pour la destruction de l'Empire par l'intérieur.

Mais aucun des agents secrets envoyés par le Conseil suprême n'avait réussi à infiltrer la Secte jusqu'au « Septième Cercle » qui réunissait les « décideurs ».

Un jour, un rapport inquiétant parvint au Conseil suprême. Il émanait de Dhyode, un agent permanent des services secrets sur Cerbère, la planète-bagne. Selon Dhyode, un condamné récent avait pris le *pouvoir non écrit* et tentait de convertir les bagnards à la foi des adorateurs de Llogha.

Quand le Conseil demanda à Dhyode davantage de précisions, il n'obtint aucune réponse ; Dhyode n'émettait plus. L'Empire avait perdu le contact avec Cerbère.

La planète-bagne

Cerbère répondait à une absolue nécessité pour l'Empire. Il fallait se débarrasser des criminels. Certains trop dangereux étaient simplement exécutés, d'autres momentanément égarés

étaient susceptibles de se racheter... mais que faire des inadaptés chroniques, ceux qui n'acceptaient aucune loi d'aucune société, qui ne se fixaient nulle part et finissaient toujours par échouer sur un des nouveaux mondes aux frontières de l'Empire. Pour ceux-là, il fallait trouver une solution.

Il leur fallait une patrie aussi rude qu'eux-mêmes, il leur fallait une prison sans barreaux, on leur fournit une seconde immensité à découvrir et à conquérir, ce fut Cerbère, la planète-bagne.

Gigantesque mais trop pauvre en minerais rares, peu d'océans et non-terraformable, en dehors des routes spatiales usitées, et de surcroît située dans une zone classée à hauts risques à cause du voisinage d'un trou noir, Cerbère ne présentait aucun intérêt si ce n'est comme « poubelle sociale ». On prit donc l'habitude d'y diriger régulièrement tous les condamnés de tous les systèmes connus et il y avait jusque à dix chargements par jour (éparpillés sur toute la planète), que Cerbère engloutissait goulûment sans jamais rien rendre (les tribunaux d'Empire ne délivrant que des allers simples !).

Pas d'évasions non plus, sur Cerbère car les barges-prisons atterrissent sur des bases automatiques de l'armée, réputées pour leur inviolabilité électronique.

A peine débarqué, muni de sa trousse de survie, chaque condamné est livré à lui-même..., enfin théoriquement car les premiers venus s'étaient organisés, bien sûr, selon les endroits, essayant d'une manière ou d'une autre de se réunir pour survivre et espérer malgré tout !

MISSION

Devant la perte du contact sur Cerbère et l'apparition de la foi en Llogha sur la planète, le Conseil suprême désire obtenir des renseignements de première main. Un émissaire du Sersec contacte donc un groupe de condamnés à la déportation sur Cerbère. (*Un groupe de personnages-joueurs (P.J.) ayant commis des exactions lors d'une précédente aventure par exemple...*)

L'émissaire qui vient trouver les aventuriers au fond de la geôle, où ils croupissent en attendant leur transfert vers Cerbère, leur expose la situation décrite dans le prologue. S'ils parviennent à savoir ce qui est arrivé à l'agent des services secrets et à neutraliser ce qui se trame sur Cerbère, l'émissaire leur promet d'échapper au bagne et de pouvoir recommencer leur vie avec un casier judiciaire vierge. En outre, si la mission est un succès total, ils se verront offrir le choix entre un vaste domaine sur un monde à coloniser ou un engagement dans les services secrets de l'armée.

Cependant, comme il n'est pas possible, vu leurs antécédents, de leur faire confiance à 100 %, l'un d'entre eux sera contacté à part. Le M.J. choisit parmi les P.J. un soldat gradé et lui propose le marché suivant : il devra surveiller les aventuriers pour déterminer leur degré réel de moralités et les empêcher de trahir. Il disposera d'une plaque d'identité électronique lui permettant de pénétrer dans les bases automatiques de l'armée pour quitter Cerbère. En échange, à son retour de mission, il sera nommé capitaine de la garde spatiale avec tous les avantages dus à son grade. Ce P.J., après une séance neuro-

hypnotique, sera capable de reconnaître immédiatement Dhyode, l'agent du Sersec, dès qu'il le rencontrera sur Cerbère.

Les personnages seront seulement munis de la trousse de survie habituelle que l'on donne à tous les bagnards (produits médicaux de première urgence, désinfectants puissants, cicatrisants, régulateurs de métabolisme, boîtes de rations de survie, couteau de brousse et tente en Plastex gonflable. Ils ont le droit en outre, d'emporter avec eux des objets personnels leur appartenant, pour une valeur maximale de 500 crédits et à condition qu'ils ne dépassent pas le niveau technologique préindustriel (NT2).

Les personnages seront déposés sur la base la plus proche de l'endroit où était installé le fameux « contact » du Sersec ; ils connaissent son nom, Dhyode et sa race, un Haecar, mais rien sur son passé. Ils n'ont donc pas intérêt à interroger trop ouvertement les bagnards rencontrés qui pourraient se montrer soupçonneux, sans compter la réaction de Dhyode s'il apprenait que des nouveaux venus le recherchent.

Les personnages ont toute latitude d'action pour le retrouver ou pour apprendre les circonstances de sa disparition et pour s'infiltrer dans la Secte sur Cerbère. Mais ils ne savent bien sûr pas qu'ils sont jugés par le futur capitaine et que s'ils accomplissent des actions trop évidemment antisociales (en vertu des lois galactiques, hors du cadre de leur mission ou en dehors d'un acte de légitime défense), ils risquent d'autres ennuis au retour...

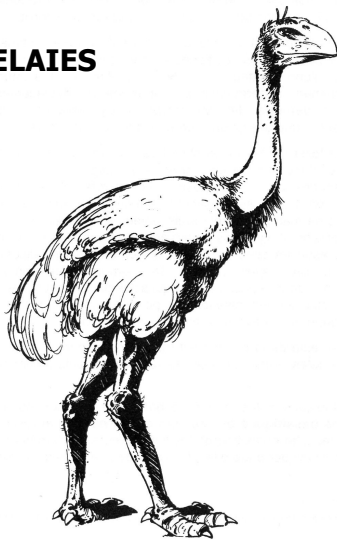
Les récompenses en fin de mission

Si le groupe d'aventuriers réussit à détruire le Grand Khar et à se faire récupérer par le Sersec, les survivants auront le choix entre devenir agents du Sersec (le Maître de Jeu décidera de la solde, des futures missions, etc.), ou se faire remettre un acte de possession d'un immense domaine sur un monde à coloniser, avec une prime de 50 000 crédits destinée à l'achat de matériel pour le mettre en valeur (le Sersec surveillera le bon emploi dudit argent...).

Il est possible que les personnages croient avoir tué le Grand Khar, mais qu'ils aient tué son adjoint direct ; dans ce cas, le M.J. fera comme ci-dessus, à cette différence près, que lors de leur prochaine rencontre, il décrètera aux joueurs qu'ils sont de nouveau arrêtés par la police, dépouillés de leurs biens et conduits devant le Sersec qui leur reprochera d'avoir échoué et les renverra sur Cerbère (le M.J. préparera un nouveau scénario sur le thème : retrouver le véritable chef).

Si la mission échoue, les personnages restent sur Cerbère.

ZELAIES



Herbivore aérien F 5.

Armes : 3 (becs et pattes).

Armure : 3.

Très rares, ces autruches géantes de plus de 3 m de haut parviennent à voler malhabilement. Elles passent habituellement le plus clair de leur temps à picorer diverses larves ou fruits dans le maquis ou en bordure de forêts dans lesquelles on les voit s'enfoncer périodiquement pour de longues périodes. Grâce à leurs hautes pattes, elles se déplacent aisément dans les maquis les plus denses sans même craindre les serpents les plus venimeux.

On peut les apprivoiser, c'est lent et très dur mais dans certains secteurs, les hommes ou d'autres races moins corpulentes ont réussi à en faire des animaux de monte.

En général et en raison de leur poids, la plupart des cavaliers humains n'obtiennent d'elles que de longs vols planés ou bonds semi-plongés.

Cerbère, description géoclimatique *

- Taille : 9 (diamètre : 18500 km).
- Gravité : 1,07 g.
- Océanographie : 2 (23 % d'eau).
- Atmosphère : Normale.
- Satellites : 3 (Azatoth : violet, Loki : rouge, Cthulhu : blanc).
- Variations climatiques nombreuses (+ 40° C à - 20° C).
- Jours longs (20 h) et nuits identiques mais avec 2 phases, il y a la nuit sans lune et la « nuit des 3 démons » (3 lunes).
- Deux types de végétation : le maquis et la forêt.

► Le **maquis** est un réseau très serré de végétaux épineux ou d'arbustes typiques des zones sèches (genêts, plantes grasses, etc.), d'une hauteur de 1,50 m à 2 m au maximum, et absolument imperméable à tout mode de déplacement en position verticale ! Le seul moyen de s'y déplacer consiste à ramper le long des galeries creusées par les limassols.

► La **forêt** : C'est une étrange forêt, qui agit comme si elle était douée d'une conscience individuelle, malgré le nombre élevé d'essences qui la composent. Les forêts, d'une superficie d'environ 1 km², se déplacent lentement au sein des vastes zones de maquis et préférentiellement le long des cours d'eau souterrains. Il n'y a pas de vie animale dans la forêt hormis de rares espèces ailées et quelques hommes qui se disent « en communion » avec la forêt. De nombreux accidents sont survenus dans le passé à ceux qui s'aventuraient dans les forêts pour chasser les oiseaux ou pour « faire du bois », aussi personne ne s'y aventure plus sinon en bordure...

► Le reste de la planète est recouvert de **marais** tantôt secs, tantôt gelés, véritables mers de sables mouvants en période de pluie.

► Quelques pistes ont été dégagées par les hommes sur des **crêtes basaltiques** et c'est tout ce qui permet de relier entre elles les différentes bourgades qui d'ailleurs ne cherchent guère à communiquer entre elles, trop occupées à se faire la guerre...

* Rapport de Domingo Neruda, inspecteur géoclimatique grade 4 (arc. imp.).

L'ARRIVÉE SUR CERBÈRE

Entassés dans les soutes de la barge-prison, le moral des bagnards est au plus bas. Ils sont une cinquantaine et personne ne cherche à parler à personne.

Soudain, le haut-parleur leur annonce qu'ils doivent s'allonger par terre pour ne pas trop souffrir de la décélération car le vaisseau va se poser. L'horreur commence : un bagnard devient fou furieux ; il tambourine à la porte du sas... quand la décélération se fait soudainement sentir, il s'écroule par terre, les deux jambes brisées, en hurlant encore plus fort.

L'ARRIVÉE SUR CERBÈRE

Dès que le vaisseau est posé, le sas s'ouvre et le haut-parleur leur annonce qu'ils doivent quitter la barge. Le plancher est électrifié et les décharges vont devenir de plus en plus fortes...

Ils sortent tous et se rendent compte que le vaisseau s'est posé dans une sorte de silo prévu à cet effet (le lieu doit être bigrement radioactif...); justement une cloison coulisse, dévoilant l'entrée d'un souterrain tandis qu'un haut-parleur leur annonce qu'ils ont cinq minutes pour quitter ce lieu. La barge redécoule et ceux qui resteront là seront grillés vifs jusque dans le souterrain car celui-ci sert d'évacuation aux flammes du décollage...

A la sortie du souterrain, il y a une plate-forme et toute une foule en liesse mais les mines se font inquiétantes lorsque sortent les nouveaux venus. Déjà une forêt de couteaux et de sabres surgit lorsque l'un des arrivants refuse de rester dans le groupe.

Un homme sort de la foule et les harangue... le discours est assez long mais il se résume brièvement :

« Nouveaux arrivés, pour nous vous n'êtes que des veaux ! vous ne connaissez pas le monde qui vous entoure et sans nous, la plupart ne survivraient pas à la première nuit, aussi vous allez être nos esclaves jusqu'au moment où vous saurez ; ceux qui ne sont pas d'accord mourront immédiatement.

Il y a une Loi ici aussi. On l'appelle la Loi non écrite. Tous doivent s'y plier. Vous l'apprendrez vite si vous survivez. »

A la suite du discours, les prisonniers doivent être séparés en deux groupes comme du bétail pour appartenir à un des deux chefs présents.

Un veau se rebelle ; il est immédiatement attaqué par le « lieutenant » d'un des deux chefs, qui va le tuer lentement à coups de couteau précis et sadiques qui vont le dépecer vivant.

LA LOI NON ECRITE

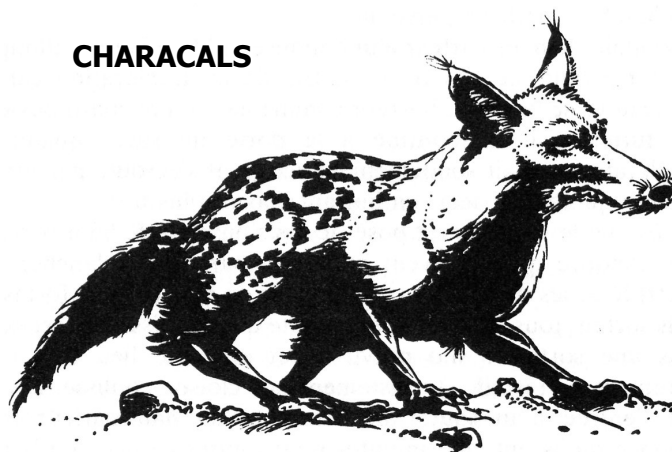
La Loi non écrite est un système de valeurs totalement fictif et inconsistant auquel les résidents se réfèrent sans cesse à chaque situation de crise. C'est le moyen qu'ont trouvé les premiers venus de se prouver qu'ils existaient, en créant un code des comportements sociaux sur Cerbère, une sorte de loi comme celle qui les a condamnés au bagne, à la différence près que cette Loi non écrite est faite pour être transgressée (par ceux qui sont assez forts pour cela). N'importe qui peut légiférer, il suffit de le faire en public un couteau à la main et que personne ne relève le défi pour vous en ôter à jamais l'envie !

D'où une différenciation entre les « résidents » (et les nouveaux venus avant qu'ils n'aient compris le fonctionnement un peu particulier de ce genre de loi) : il y a les jockeys qui dominent et qui imposent leur droit constant de vie et de mort sur les « bourrins », c'est-à-dire tous ceux qui à un moment ou un autre ont baissé la tête.

« Espèce de bourrin » est bien sûr une insulte qui provoque normalement une bagarre, « T'es une bonne bête » est l'expression rituelle de soumission qui signifie : désormais je te protège, tu m'appartiens et tu dois m'obéir !

Parmi les jockeys, il y a les chefs (qui commandent les noirs), les noirs (qui obéissent à un chef) et les blancs (grande majorité qui sont libres). Parmi les bourrins, il y a les nouveaux venus qui sont traités comme du bétail (parfois appelés veaux) et les bœufs (guère mieux traités mais qui appartiennent à un jockey qui les défend).

CHARACALS



Carnivore terrestre F4.

Arme : 5 (cros).

Armure : 1.

Ce sont des petits carnivores de la taille d'un gros renard. Ils chassent en groupe, et attaquent volontiers l'homme ; leur pelage peut adopter toutes les sortes de teintes existantes dans la végétation du maquis cerbérien (sauf le vert très foncé), ce qui rend redoutables leurs attaques à l'improviste. De surcroît, ils chassent silencieusement jusqu'à avoir acculé leur proie et ont une odeur très faible ce qui les rend quasi indécélables.

Ils se hasardent jusqu'aux premières habitations lors des grandes pluies car les limassols qui leur servent de proies s'enfoncent à cette époque sous terre et sont plus difficiles à découvrir.

Le characal est un animal très nerveux, rapide, d'un poids maximal de 30 livres mais à la musculature très puissante.

L'arène

Puis, les veaux sont menés à l'**arène** et dépouillés de leur paquetage. On va les faire combattre au cours de divers jeux (certains mortels, d'autres pas) pour sélectionner les meilleurs (en plus, comme l'honneur de leur chef est en jeu, ce dernier serait de fort mauvaise humeur si son équipe venait à perdre).

Dans tous ces « jeux », les combattants n'auront que leur couteau de brousse.

— Combat contre un ou plusieurs « characals » (histoire de leur présenter la faune locale qu'ils seront amenés à rencontrer).

— Passer une poutre au-dessus d'une fosse à serpents tandis que des anciens lancent des pierres (les serpents sont inoffensifs mais si un joueur tombe, le M.J. laisse croire qu'il est mort, le fait sortir et lui apprend la vérité ; cela pour donner un frisson aux suivants).

— Loterie à l'issue de laquelle le gagnant sert de cible à un exercice de lancer de couteaux.

— Et toutes sortes d'exercices violents, une sorte de dangereux bizutage (si possible, les joueurs ne doivent pas mourir là, ce serait trop bête, mais qui sait, s'il y en a de franchement désagréables...).

Adossée au **Temple** d'un côté et de l'autre donnant sur une rue en face d'une **maison** de chef, l'**arène** n'est en fait qu'une énorme palissade de bois et pierres, au-dessus de laquelle on a élevé quelques gradins, certains couverts et d'autres non. (*le plan d'un stade de football fera bien l'affaire.*)

Il se déroule, la nuit, des combats incessants dans cette **arène** éclairée par les flammes qui s'élèvent des tranchées à ras du sol

(le jus d'une sorte de cactus, mélangé à une terre pétrolière brûle très bien et longtemps).

Le M.J. s'amusera à proposer divers spectacles de son goût où l'on paie pour voir et où l'on est payé pour être sur scène...

Pendant qu'ils attendent leur tour, un bœuf glisse aux aventuriers qu'ils peuvent gagner leur vie dans l'**arène** et même très bien. Mais c'est une vie généralement courte, ce qui est finalement le meilleur moyen de quitter rapidement « cette damnée planète » !

Quand les jockeys ont fini de s'amuser, les P. J. sont conduits à un **baraquement** où les attend leur paquetage qui a été pillé

(à l'exception de ce qui avait été caché dans les doublures, mais expressément indiqué par le joueur au M.J. en début de partie).

La nuit tombe, elle dure 20 heures, on leur conseille de manger leurs rations et de se reposer : interdiction de sortir ce soir en ville même s'ils ne sont pas gardés (*détail amusant, les bagnards ont un élégant et approprié costume de bagnard tout neuf qui les rend très reconnaissantes au milieu des anciens qui se sont fabriqués d'autres frusques*). Le lendemain, à la première heure, il y aura une chasse au limassol.

Les P.J. ignorent que la nuit de leur arrivée, tout ancien, quel qu'il soit, qui surprend un veau en dehors des **baraquements** est libre de l'assassiner pour le plaisir et en général ne s'en prive pas (surtout les jockeys car les bœufs sont moins agressifs). Le veau est bien sûr reconnu à son costume.

LA VILLE

C'est une simple bourgade avec des taudis en bois (sans étage) réunis autour d'une **place** centrale composée par la mitoyenneté de **maisons** plus importantes (**Temple, Taverne** des Trois Démon, l'**arène**, les **maisons** des deux ou trois chefs les plus importants).

Le M.J. veillera à situer les **baraquements** des veaux à la périphérie. Le style importe peu, pourvu qu'il y ait 2 ou 3 bâtiments en longueur, offrant plusieurs **chambres** communes et une **salle à manger**, pour chaque bâtiment.

Dans les bâtiments, les veaux se restaurent, dorment et apprennent quel sera leur sort le lendemain ; il ne devrait pas y avoir de bagarres dans ce lieu, mais si cela arrive, les tabourets sont de bons projectiles !

Sur le chemin qui mène des baraquements à la place centrale, il y aura la baraque de la Société Protectrice du Droit des Victimes tenue par le squal.

Le Maître de Jeu pourra également préciser l'emplacement d'un **puits** d'eau potable au centre de la **place**, avec des canalisations qui amènent l'eau à deux ou trois **maisons** et des bœufs qui pompent sans arrêt ; un **enclos** pour les limassols avec une **grange** à fourrage à côté et également un **abattoir** « municipal » avec les cages à characals à proximité (il faut bien nourrir ces pauvres bêtes en attendant de les envoyer à l'**arène**).

La nuit

Si, malgré l'interdiction, les joueurs sortent des **baraquements** pour visiter la ville, ils risquent de se retrouver dans des situations embarrassantes. En effet, maisons particulières et établissements publics leur sont fermés ce soir-là ; quant aux joyeuses bandes qui traînent dans les rues, elles cherchent justement à s'amuser aux dépens des nouveaux venus trop audacieux.

Le M.J. lance un dé toutes les demi-heures : pour un résultat pair, les aventuriers rencontrent des bœufs en goguette, un résultat impair les fait tomber sur des jockeys.

Les bœufs ne sont pas armés et souhaitent seulement une belle bagarre à coups de poing. Il y a un « bœuf » de moins que de P.J. et le pugilat ne cesse que lorsqu'un camp est hors de combat.

Les jockeys, eux, se signalent tout d'abord par des balles qui sifflent aux oreilles des P.J. Les durs locaux sont en effet armés d'antiques pétoires bricolées artisanalement ; elles sont la fierté de leurs propriétaires (*bien qu'elles s'enrayent pour un résultat de 15 ou plus au jet de combat et explosent même si le résultat des dés est supérieur à 18*). Un P.J. tekno, possédant le talent « conversion » **61**, trouvera tout le matériel pour en fabriquer une mais il est pratiquement impossible de les acheter).

Les P.J. désarmés n'ont qu'une solution : ils s'enfuient dans les ruelles obscures poursuivis par un nombre croissant de jockeys hilares.

— Des victimes, par ici... des victimes !

Après une poursuite qui leur semble fort longue, les aventuriers finissent par tomber sur une porte ouverte sous une enseigne lumineuse :

SOCIÉTÉ PROTECTRICE DU DROIT DES VICTIMES

Une analyse précise de la formulation montre que c'est le « droit » et non les « victimes » qui sont couverts par la protection, mais il est peu probable que, vu l'urgence, les P.J. perçoivent cette subtile nuance.

S'ils entrent (*et c'est la seule porte ouverte qu'ils rencontreront ce soir-là !*) ils sont accueillis par un petit homme frêle et ses deux assistants aux carrures d'armoire à glace. L'accueil est fort courtois et — miracle ! — les assaillants restent à l'extérieur. Ils se massent devant la fenêtre en riant et rengainent leurs pistolets.

C'est une petite **bâtisse** bien construite et pas branlante comme les autres, bien entretenue également, bref un beau petit pavillon de plain-pied sur la place principale de la ville. L'entrée surélevée par un plancher en bois donne sur un **couloir** assez long qui conduit à un **escalier** et à des **pièces** aussi mystérieuses que closes et devant lesquelles on passe pour rejoindre le **salon de réception** où trône un coffre-fort.

Des écriteaux indiquent qu'il est strictement interdit de tenter de pénétrer ailleurs que dans ce salon ; et des histoires atroces courent en ville sur le sort des téméraires qui ont tenté d'enfreindre le « règlement ». (*Il faut préciser que le squal est très bricoleur et plutôt sadique : à partir de là, le M.J. peut réaliser quelques pièges qui ne devraient pas servir... mais enfin...*).

LA PREMIÈRE JOURNÉE

Dans cette **bâtisse**, les bagnards viennent échanger leurs dents de characal fraîches contre des dents sculptées (par le squal) et font parfois quelques achats (*considérer cette bâtisse comme une mini-droguerie*), le seul inconvénient est qu'il faut y faire la queue le soir, car le squal n'admet qu'une personne à la fois afin, dit-il, de mieux recevoir ses clients !

Le squal

Le petit homme que tout le monde en ville surnomme le squal leur demande une somme d'argent (la moitié de ce qu'ils ont pu grappiller aux jeux ou de menus objets qu'ils portent avec eux) puis, dents de characals ou autres en poche, il leur expose l'énoncé de leurs droits :

Il leur explique que pendant la nuit, n'importe qui peut tuer un veau qui a désobéi aux ordres alors qu'eux-mêmes ne peuvent blesser personne sous peine de mort, même pour se défendre. Cela on ne le dit évidemment pas aux victimes, sinon il n'y aurait plus de victimes et lui-même ferait faillite, ajoute le squal avec un sourire perfide.

Puis il conclut : « Maintenant, vous devez sortir dehors vous faire tuer, la conscience tranquille sachant que vos droits seront respectés ! » (Disant cela, il sort une sorte de fusil d'un calibre impressionnant de dessous son comptoir, et achève par cette précision : vous avez de la chance, maintenant qu'ils ont rengainé leurs colts, ils préféreront vous tuer au couteau, ça vous laisse une chance.) Les assistants du squal ont dégainé leurs sabres, et les P.J., quel que soit leur nombre préféreront sortir. D'ailleurs, dehors, « ils » sont moins nombreux. Les trois jockeys qui ont lancé la poursuite sont en train de tirer au sort lequel d'entre eux commencera les festivités et, quand les aventuriers sortent de la **bâtisse**, le dernier à sortir est désigné pour combattre contre le gagnant du tirage au sort. On ne lui donne aucune arme puisqu'il n'a le droit de blesser quiconque, mais le jockey a une petite lame bien tranchante...

A partir de là, aucune alternative, les P.J. ne peuvent s'enfuir et il va falloir combattre !

Le combat se résout simplement : le jockey, dans un premier temps, se sert de son arme pour taillader les bras, les jambes, la poitrine de son adversaire ; mais ces petites blessures superficielles ne l'affaiblissent guère. A partir de la quatrième blessure, il cherchera à en finir par des coups plus dangereux — à moins que le veau ne l'ait mis hors de combat d'ici là. Il faut absolument que le gagnant achève le vaincu ! Si c'est le jockey, il ne s'en privera pas et il y aura un autre combat contre un autre P.J. et ainsi de suite... Si c'est le veau qui gagne, il hésitera peut-être à achever son adversaire mais ne pourra pas sortir du « cercle de sang » tant que ce ne sera pas fait et tandis qu'il hésite, son adversaire risque de sortir de son évanouissement. Quand un des « veaux » a tué son adversaire malgré l'interdiction, on laisse repartir les autres aventuriers et on le prend à part pour lui expliquer qu'il a gagné le statut de jockey et toutes les possessions du mort. En effet, il a enfreint la Loi non écrite et comme cette Loi est faite pour être transgressée... A la suite de quoi, il devient libre de rejoindre ses anciens camarades ou d'aller immédiatement prendre possession des biens du défunt en suivant ses initiateurs.

La première journée est traditionnellement consacrée à l'apprentissage de la chasse par les veaux. Pour cela, il sont emmenés vers la zone de maquis la plus proche (*à la première heure de jour*), armés d'un couteau de brousse et équipés d'une corde munie d'un crochet pour harponner les plus gros limassols ainsi que d'un sac contenant leur casse-croûte et servant à ramener les larves de limassols immatures.

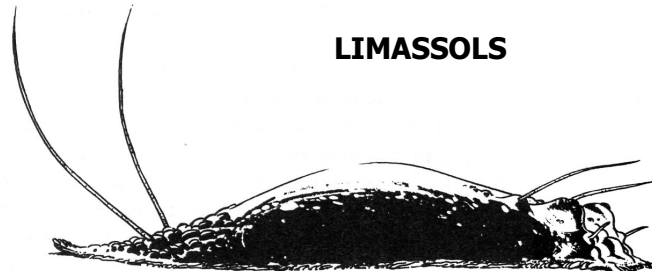
Les consignes sont claires :

— Vous devez ramener les gros limassols (plus de 100 livres) en leur plantant l'hameçon dans la lèvre supérieure (cornée mais sensible), ou cueillir les larves de limassols immatures qui servent à la fabrication d'explosifs et que vous trouverez uniquement sur le dos des petits limassols. Si vous rencontrez des characals, évitez le combat mais si vous en tuez, les dents sont pour vous ! Il y aura des primes pour les meilleurs chasseurs (les gros limassols sont rares) mais ceux qui ne ramènent rien n'ont pas le droit de revenir.

Le M.J. tiendra compte du fait que le jour dure 20 heures et qu'il faut du repos aux P.J.

Voici les règles du jeu auquel vont être conviés les aventuriers :

LIMASSOLS



Herbivore terrestre F 4 à 6.
Arme : 1 D : assomme si **1** ou **2** (cornes).
Armure : 3.
Ce sont des mammifères qui ressemblent par bien des traits aux limaces terriennes, mais en beaucoup plus gros (maximum 200 livres, pour une moyenne adulte de 75 livres).
Les Limassols sont bisexués et portent leurs petits sur leur corps jusqu'à un poids de 10 grammes environ, moment à partir duquel les petits Limassols vont vivre leur vie en broutant les feuilles des arbustes que leurs gloutons de parents dévorent eux en entier.
Le cuir des limassols adultes est particulièrement résistant (un peu plus tendre sous le pied), il est très apprécié pour la fabrication des ceintures, harnais, boucliers légers...
Les limassols qui se déplacent lentement seraient des proies faciles pour leurs prédateurs s'ils n'avaient l'heureuse particularité de décocher par l'intermédiaire de leurs cornes antérieures et postérieures, de dangereuses décharges électriques qui assomment un characal ou un homme. Chez les très gros limassols, elles peuvent tuer ! Les cornes antérieures étant courtes, on attaque souvent le limassol par devant ce qui est une erreur car ses cornes postérieures très longues sont en position plus aisées pour fouetter l'imprudent chasseur et ce d'autant mieux que l'animal voit son adversaire.

La chasse au limassol

Le M.J. possède une feuille quadrillée à petits carreaux de 50 sur 50 par exemple. Il fait partir du milieu de chaque côté, un ou deux limassols (*un gros ou deux petits*) et au crayon, il trace leur chemin à travers le maquis (*vingt-cinq carreaux*). Il place le groupe de P.J. en début de piste et deux groupes de dix characals chacun au début des deux autres pistes.

Le mouvement

A chaque tour, les characals se déplacent les premiers, ensuite viennent les joueurs, et enfin les limassols.

- Characals : 3 cases/tour soit 2 mn par case.
- P.J. : 2 cases/tour soit 3 mn par case.
- Limassols : 1 case/tour soit 6 mn par case.

Les limassols avancent au hasard pourvu qu'ils puissent brouter ; leur mouvement sera donc tiré au hasard sur un dé à 6 faces (**1-2** vers la droite, **3-4** vers la gauche, **5-6** tout droit) avec les restrictions suivantes : un limassol ne passera pas par une case déjà broutée. S'il sent des characals à une ou deux cases de lui, son mouvement n'est plus aléatoire, il prend la direction opposée à ceux-ci !

Les characals suivent les pistes de limassols mais ont la fâcheuse tendance de se séparer à chaque croisement (car ils n'ont pas un bon flair), pour se réunir de nouveau au croisement suivant. Quand un characal est seul, c'est le hasard qui décide de la direction qu'il prend. Quand des characals ont trouvé une proie, ils hurlent pour appeler leurs congénères. Ceux qui se trouvent à cinq cases de distance se dirigent vers les hurlements.

Les P.J. font ce qu'ils veulent bien sûr (ils ont une carte semblable à celle du M.J. devant eux mais ne connaissent que ce qu'ils ont parcouru ou vu), mais ils doivent tenir compte que le maquis se reconstitue en trois heures soit 30 cases de déplacement du limassol.

Le M.J. veillera à faire repousser le maquis au fur et à mesure en gommant les traits de crayon. Cela risque de poser quelques problèmes aux P.J. pour rentrer : pour cela, il leur faut retrouver le bord d'entrée ou un des bords voisins.

Les rencontres

P.J./Limassol

Quand des aventuriers rencontrent un petit limassol, ils « cueillent » les larves à raison de dix par tour de jeu. Ce travail est délicat car le limassol se défend à coups de décharges électriques qui assomment pour deux tours (*1 chance sur 3 par tour pour chaque « cueilleur » d'éviter les décharges*). Les petits limassols portent de 10 à 60 larves sur eux (*lancer d'un dé : 1 = 10 larves, 2 = 20 larves, etc.*).

Lorsque les aventuriers rencontrent un gros limassol, ils essaient d'abord de passer devant lui pour le harponner, les risques sont importants car les décharges de gros limassols tuent une fois sur trois donc, on lance le dé pour chaque tentative de harponnage : **1-2** : décharge (*on relance 1 D, s'il redonne 1 ou 2, l'aventurier est dans le coma, sinon il est assommé pour 2 tours*) **3-4** la tentative du joueur est manquée, **5-6** c'est réussi !

Si les P.J. trouvent un gros limassol, ils vont avoir des problèmes pour le ramener car il va falloir le guider et il refusera de repasser sur une piste déjà broutée...

Une technique consiste à le guider par-derrière en faisant passer la corde au-dessus de lui dans une perche fourchue pour l'obliger à brouter dans la bonne direction, une autre à maintenir derrière lui un characal (mais la charmante bête ne se laisse pas apprivoiser), bref, l'imagination aidant, il vaudra mieux être de retour avant la nuit !

P.J. /Characal

Deux alternatives possibles : un ou des characals surprennent des aventuriers *par-derrière* : ils attaqueront le dernier de la colonne (*seuls 2 P.J. peuvent se tenir de front pour un combat alors que 4 characals peuvent leur faire face*).

Ou bien les characals arrivent *par-devant*. Dans ce cas les characals attaquent si les P.J. sont moins nombreux qu'eux et sinon ils se reculent et bloquent le passage en jappant sauvagement. Les aventuriers ne seront pas poursuivis s'ils reculent.

Limassol/Characal

Des characals qui trouvent un limassol l'attaquent prudemment : cinq characals ont une chance sur deux par tour de tuer un petit limassol (*même test d'électrocution que pour les hommes et il faut deux attaques réussies pour tuer le limassol*). Il faut compter dix characals pour un gros car il faudra 5 attaques réussies en un tour pour le tuer.

Si les characals sont inférieurs au nombre indiqué, ils n'attaquent pas et se contentent de suivre en hurlant.

Des hommes qui rencontrent des characals assommés par une décharge électrique peuvent les tuer bien sûr, et réciproquement... Voilà pourquoi il vaut mieux ne pas chasser seul !

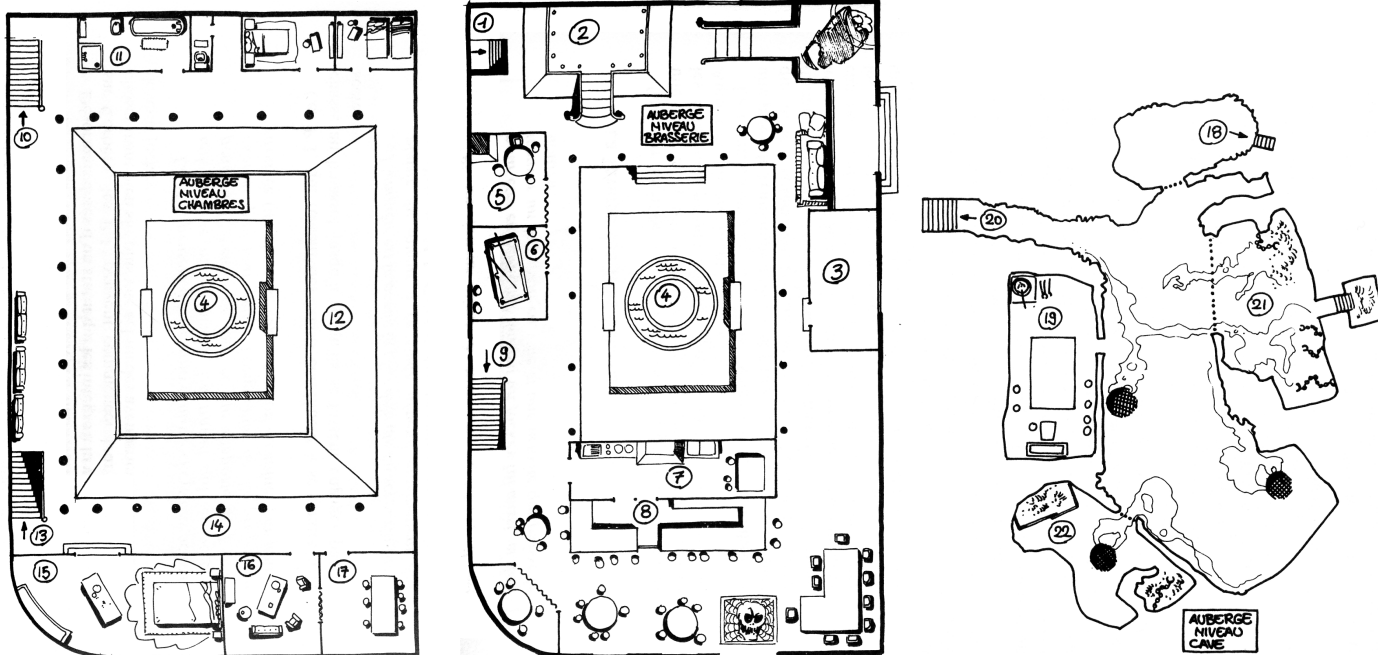
RETOUR EN VILLE

A la fin de la journée, les chefs s'attendent à ce que leurs veaux aient ramené au moins cinquante larves de limassol, immatures ; si c'est moins ils seront fouettés, si c'est plus : « Vous êtes de bons veaux, bientôt des bœufs... »

S'ils ont tué des characals, les personnages sont guidés chez le squalo qui leur échange les dents fraîches contre des dents sculptées (les seules qui comptent comme monnaie) et leur propose de racheter leurs frusques pour leur en vendre d'autres

plus « décentes » (*ils y ont intérêt car sinon, la nuit, on risque encore de les prendre pour des nouveaux venus*).

Ensuite, convenablement habillés, ils sont ramenés au **baraquement** où un repas leur est servi (le M.J. veillera à ne leur procurer une nourriture saine et abondante qu'en fonction de leurs résultats de la journée). Puis, on leur apprend qu'ils sont désormais des bœufs et ont le droit de sortir la nuit et d'aller n'importe où, pourvu qu'ils soient présents le matin à la



AUBERGE DE PANTHORA

NIVEAU - BRASSERIE -

- 1 ESCALIER CAVE
- 2 SCÈNE
- 3 SALE DES JOCKEYS
- 4 FONTAINE
- 5 SALE DES BOEUFs
- 6 SALE DE JEU
- 7 CUISINE
- 8 BAR
- 9 ESCALIER VERS 1^{er} ETAGE

NIVEAU - CHAMBRES -

- 10 ESCALIER VERS TERRASSE
- 11 SALE DE BAINS
- 12 TOIT
- 13 ESCALIER VERS REZ-DE-CHAUSSEE
- 14 PATIO
- 15 CHAMBRE
- 16 SALON PRIVE
- 17 SALE DE REUNION

NIVEAU - CAVE -

- 18 VERS OUBLIETTES
- 19 SALE D'INTERROGATOIRES
- 20 ESCALIER VERS REZ-DE-CHAUSSEE
- 21 CACHOT
- 22 CACHOT.

première heure au baraquement. Un bœuf leur propose alors une virée à la **Taverne** des Trois Démons.

Attention toutefois, leur explique-t-il pendant le trajet, n'importe quel jockey peut les malmener à sa guise ; s'ils répliquent à une provocation ils risquent d'encourir le courroux de leur maître, par contre, ils ont désormais le droit de porter un couteau sur eux et de malmener ceux qui leur sont inférieurs, c'est-à-dire les veaux. Ils ne peuvent toujours pas regarder les chefs dans les yeux, ni leur adresser la parole. Un chef se reconnaît au collier de canines de characals qu'il porte autour du cou. On leur conseille également d'obéir à l'ordre de n'importe quel chef, pourvu que cet ordre ne soit pas contraire aux intérêts de leur maître.

Si un joueur vient à tuer un supérieur, il est immédiatement pris à part et félicité car la Loi est faite pour être enfreinte ; il devient un jockey lui aussi, et doit trouver un logement en ville et une activité qui puisse le nourrir.

La Taverne des Trois Démons

Son nom mentionne les trois lunes qui « égayent », pendant une partie de la nuit, le ciel de Cerbère, mais il mentionne aussi les trois amusements de base qui y sont proposés : Alcool, Amour et Affrontement.

La taverne comporte un **premier étage** avec des **chambres** et une **pièce de réunion** nommée « **el patio** » (d'où part un **escalier** qui mène à la **terrasse**, la seule de toute la ville d'où Panthora domine son petit univers), un **rez-de-chaussée**, très classique avec **salles** pour boire et se battre, la **zone de jeux**, quelques canapés, et un **sous-sol** réservé aux hôtes de marque : c'est-à-dire les ennemis de Panthora et ceux qui se conduisent mal ou ceux qui paient pour de courtes séances sado-masochistes, et les « filles » désobéissantes. A partir de ce **sous-sol**, on peut rejoindre un dédale de **souterrains**, certains aménagés en **caves**, d'autres en oubliettes, d'autres en salles alchimiques, etc.

Dans cette taverne, le M.J. veillera à réserver certaines zones pour les jockeys, interdites aux bœufs et aux veaux, et réciproquement. Il placera les filles qui n'auront pas un rôle de décoration : elles seront provocantes ou joueuses, etc. Elles savent bien se battre et seront nombreuses à tomber sur l'infortuné qui enfreint une de leurs règles de conduite !

Il y a des combats organisés dans cette taverne (bras de fer, catch, etc.) mais on ne tue généralement pas.

Panthora n'apparaît que s'il se passe des événements graves dans la Taverne, s'il y a des combats devant le Temple qui se trouve en face, ou (chose rare) si quelqu'un possède cent canines de characals (c'est son prix) et désire la « rencontrer ».

C'est une ennemie secrète de la Secte. Etant elle-même excellente télépathe, il est possible qu'elle intervienne si elle approche et « lit » dans la tête d'un des personnages sa mission (en échange, elle demande d'être évacuée).

L'ENQUÊTE

Désormais dotés d'un statut qui les intègre à la vie quotidienne sur Cerbère, les P.J. peuvent commencer leur enquête. Les choses iront bien sûr plus vite si l'un des aventuriers au moins est devenu jockey.

Le M.J. pensera à faire trouver aux jockeys une activité utile à cette micro-société. Un travail qui les occupe pendant 12 heures de jour et leur rapporte de 1 à 10 canines par jour selon l'originalité de la profession trouvée (un chasseur gagne environ 4 canines par jour).

Les P.J. qui restent des bœufs continuent à se rendre à la chasse au limassol jusqu'à ce qu'ils se fassent engager par la secte.

L'enquête est la partie la plus délicate du scénario car le plaisir du joueur à ce stade dépend entièrement des qualités du M.J. Celui-ci doit le mettre sur la piste de manière subtile sans que le joueur s'en rende compte. Par ailleurs, c'est la première fois que le joueur n'est pas contraint et il faut bien dire qu'il ne sait pas où il va, ni ce qu'il doit chercher...

Le M.J. prendra garde à ne pas rester trop longtemps dans cette partie. Il ne faut surtout pas laisser les joueurs s'aventurer trop loin dans des impasses.

L'engagement

Le Grand Khar, un dignitaire de Llogha, s'est fait condamner sous un prétexte fallacieux pour pouvoir recruter sur Cerbère le noyau d'une future Légion spatiale de l'Ordre ; il a un plan pour quitter Cerbère. Pour l'heure, il se contente de pousser les bandes rivales à se combattre. Après il en recrute les meilleurs éléments.

Avant tout, la Secte a besoin de *combattants* individuels, des hommes qui aiment la bagarre et qui ont le goût du commandement : ceux qui vont être recrutés devront prendre le pouvoir par la force sur des mondes à peine colonisés où les colons sont aussi rudes que le pays qu'ils conquièrent.

Après une longue attente, le Grand Khar a réussi à contraindre télépathiquement un officier impérial en visite de contrôle à lui ouvrir la base automatique de l'armée. Il l'a laissée intacte, se contentant d'investir la base-observatoire qui lui est reliée par un souterrain. Puis, de ce quartier général, il s'est mis à prêcher la foi en Llogha et à recruter les meilleurs combattants. Dhyode, le « contact » du Sersec est d'ailleurs devenu un de ses principaux recruteurs. Sentant le vent tourner, il a cessé tout contact avec l'Empire, mais il n'a pas détruit son émetteur ni fait connaître au Grand Khar son existence.

A tout moment, les recruteurs de la Secte surveillent le comportement des nouveaux venus et repèrent les plus courageux et les plus coriaces.

Il faut donc aux candidats une habileté au combat certaine, une ténacité et un orgueil intenses, la volonté de commander individuellement, aucun scrupule bien sûr et pas trop d'intelligence (les responsables de la secte en ont et craignent la concurrence). En prime, il sera bien vu d'avoir la foi ou du

10 moins de faire semblant !

TABLE D'ENGAGEMENT

Le Maître de Jeu tiendra donc à jour une Table des actions à accomplir et attribuera les points prévus à chaque personnage selon les actions réussies et son comportement général :

- Refuse une règle de la loi N.E1 point
- Se bagarre par amour-propre.....1 point
- Se fait obéir dans une situation critique *5 points
- Va à l'arène pour gagner de l'argent (chaque fois).....2 points
- Meilleur chasseur de la journée2 points
- S'impose comme jockey10 points
- Possède 10 canines de characals1 point
- Va au Temple1 point
- Assiste aux offices1 point

Le premier personnage qui atteint un total de 20 points se voit contacté discrètement par Dhyode.

* L'arrivée, le triage, la chasse, la première nuit en dehors des baraquements, etc. sont des situations critiques où l'on risque sa peau !

Dhyode ou ses hommes de main sont donc un peu partout où l'on peut faire preuve de ces qualités. C'est-à-dire dans les gradins de l'**arène**, parmi les broussards, au **Temple**, à la **Taverne** des Trois Démons, un des adjoints du squalé fait partie de la Secte. Les deux chefs les plus importants (*ceux qui se partagent le bétail à l'arrivée du vaisseau*) font partie des recruteurs mais d'une manière un peu spéciale : ils éliminent les prétendants potentiels à leur poste par la force. S'ils n'y parviennent pas ils les dirigent sur Dhyode pour en être débarrassés.

Dès qu'un P.J. atteint le niveau requis pour être recruté, Dhyode le prend à part et l'engage au nom de la Secte. Après négociations il accepte également d'engager ses compagnons. Dhyode révèle au personnage l'existence du Grand Khar et de la future Légion spatiale de l'Ordre. Puis ils vont, tous deux, retrouver les autres P.J.

Dhyode n'en sait pas plus, lui-même communique avec le Grand Khar par l'intermédiaire d'oiseaux nocturnes voyageurs...

Vis-à-vis de la Secte, sa position est particulière puisqu'il recrute des bagnards mais ne fait pas partie des proches du Grand Khar et ne sait pas où il est. De plus, la Secte ne connaît pas son ancien rôle. S'il venait à se rendre compte qu'un P.J. l'a identifié, il chercherait à le faire assassiner d'une manière « naturelle » (*déclenchement de bagarres, défis contre le personnage. ... à raison d'une tentative par jour ou par nuit, à la discrétion du M.J.*). Pourtant, en apparence, il joue franc jeu avec celui qui l'a : il l'engage, il lui dit tout ce qu'il sait ou soupçonne ; pour son émetteur, il déclare qu'il a été détruit suite à un incendie.

Dans la mesure où il espère que la Secte ne connaîtra jamais son rôle antérieur, il sera du côté de celle-ci, dans le cas contraire il travaillera pour les aventuriers.

Les P.J. sont tout d'abord conduits au **Temple**, église classique, mais construite pour une part en pierre et l'autre part en bois. N'oublions pas les magnifiques vitraux réalisés à partir

de la peau humaine tannée de ceux qui croyaient qu'on pouvait s'y conduire comme dans la rue.

Il y a, bien sûr, des offices réguliers, de l'encens, des cierges et d'autres accessoires non indispensables au recueillement des fidèles mais fort « juteux » pour le clergé !

Le M.J. pourra y placer une kyrielle de novices (ils ne seront pas pour autant des enfants de chœur) qui s'affaireront mystérieusement et sont prêts à toute éventualité. Impératif : il doit y avoir une sorte de boudoir réservé à Han Kahr quand il confesse un converti (tentative d'hypnose 45 à chaque fois).

Là après une demi-heure d'attente, ils sont examinés en silence par un acolyte. Enfin celui-ci les conduit, toujours sans dire un mot, à la **base** automatique de l'armée, le **spatiodrome** où ils ont atterri quelques jours plus tôt.

Très prudent, le Grand Khar s'entoure d'un maximum de garanties dans le recrutement des bagnards. C'est ainsi qu'il a eu l'idée de se faire représenter par un de ses adjoints, Han Kahr, pour tester les réactions de ses recrues. Grâce à la particularité de cette **base** qui est composée de deux parties bien distinctes (la **base-spatiodyrome** automatique et la **base-observatoire** située dans la falaise proche) reliées, entre elles, par un souterrain, le G.K. peut tranquillement organiser un entretien entre son double et les aventuriers dans la **base-spatiodyrome** tandis que lui-même par caméra interposée observe la scène.

La **base-spatiodyrome** est composée essentiellement d'un **silo** d'atterrissage, relié par le sous-sol à l'extérieur, et en hauteur (il faut jeter une passerelle) à l'**enceinte** de protection qui est composée de quatre **tourelles** de tir pour laser lourd + 4 et deux **dômes** d'observation plus élevés. Reliant ces six volumes vitaux, il y a une galerie interne à un étage qui donne sur des **pièces techniques** : radio, zones scientifiques, ateliers de réparations, et deux appartements privés à l'usage des rares techniciens qui y séjournent occasionnellement. Il est évident que tout y est en ordre pour le cas où une visite surprise aurait lieu. Les aventuriers ne seront pas autorisés à faire du tourisme par le Grand Kahr sauf bien sûr, s'ils ont massacré sa garde !

Pour pénétrer dans la base, un garde du corps leur envoie une corde. En effet il n'y a aucune entrée à partir du sol.

Si les joueurs acceptent d'être engagés dans la Secte, pas de problème, ils seront conduits sous bonne garde dans la seconde partie de la base en empruntant le souterrain. Par contre, s'ils tentent une action violente

contre Han Kahr, le Grand Khar immédiatement averti prendra les mesures qui s'imposent (à ce moment, il ne dispose pas encore d'une garde suffisante aussi il préférera fuir !). Bien sûr, pour être plus crédible, le faux Grand Khar sera encadré par les deux habituels gardes du corps du Grand Khar.

La **base-observatoire** a été aménagée dans un réseau de galeries souterraines qui s'ouvre en plein air à mi-hauteur de la falaise la plus proche. Elle fut construite pour des équipes scientifiques au temps de la découverte de la planète. Il va sans dire qu'elle a été négligée pendant quelques lustres et, d'ailleurs, les adjoints du Grand Kahr n'ont pas encore réussi à explorer tout le réseau souterrain. Ce réseau comporte deux entrées : celle qui mène à la **base-spatiodyrome**, et une autre moins évidente, par le ruisseau qui coule au pied de la falaise. Une cheminée sert d'écoulement des eaux usées et tombe légèrement en retrait derrière la cascade... Un homme peut escalader cette cheminée sans grand risque à part l'odeur. Il arrive dans une arrière-cuisine.

Une autre possibilité est d'arriver par air avec des zélaies. Il y a largement la place pour l'atterrissage sur une importante corniche. Là une grotte qui sert d'écurie pour les zélaies de la secte mène ensuite aux appartements du Grand Kahr.

Une fois rassuré, le Grand Kahr reçoit en personne les aventuriers pour leur expliquer ce qu'il attend d'eux et quelle est son ambition ; il leur dit quasi tout, y compris comment il se propose de prendre le contrôle d'un astronef-prison en dominant mentalement le capitaine du vaisseau tandis que ses recrues donneront l'assaut. Cela donne une indication de sa puissance réelle et fera peut-être hésiter les P.J. désireux de l'attaquer.

Ce plan est le sien, le Grand Kahr l'a conçu entièrement seul. Il l'a imposé à ses supérieurs et à pris le risque de se faire interner personnellement sur Cerbère en se faisant passer pour un simple adepte. Sachant très bien que nul ne viendra le tirer de là si l'affaire tourne mal, il est donc acculé et se battra comme tel. Pragmatique, il fuira pour reprendre ses activités dans un autre secteur de Cerbère s'il en a la possibilité ; en effet, ses talents lui permettent de forcer n'importe quelle défense qu'elle soit humaine ou électronique. Il faut absolument le tuer ; de toute façon, pris, il sera condamné au four solaire. Eventuellement, les P.J. peuvent essayer de le garder prisonnier, mais ils n'ont guère de chances d'y réussir si le délai est supérieur à 24 h (le M.J. en décidera selon les talents des divers joueurs).

LES PERSONNAGES NON JOUÉS (P.N.J.)

Le squalé

H Acheteur 4, Humain, 57 ans.

V8 I7 C3 H7 E4 F5

41⁴ 44⁵ 46⁴ 51³ 62¹

Un terrien minable et paranoïaque, qui survit par la « bienveillante » protection des chefs à cause de son talent à tailler toutes sortes de matériaux et à bricoler toutes sortes de ;

accessoirement, il sert de banquier et dirige la Société protectrice du Droit des Victimes.

Physiquement, il est malingre et paraît moralement vicieux. Excessivement nerveux, il n'aime guère le bruit et ceux qui parlent fort.

Il n'est plus très jeune, se néglige et n'a aucun espoir de jamais quitter ce « trou maudit ». C'est un adepte de la Secte, voleur à tout crin mais incorruptible vis-à-vis de ses protecteurs (c'est une de ses rares qualités). Il porte constamment sur lui

un magnifique bijou qu'il triture nerveusement : c'est une réserve de poison qu'il a acheté à Panthora et avalera s'il se sent acculé. (*Malheureusement pour lui, le poison n'est plus actif, les seuls symptômes seront un évanouissement immédiat dû à sa peur, et une bonne colique ultérieurement.*)

Le squalo intervient dans les problèmes d'argent, c'est-à-dire dans les échanges entre dents de characal qui servent de monnaie : 1 canine = 2 incisives = 10 molaires.

Il peut arriver aussi qu'il fasse intervenir ses gardes du corps pour protéger un personnage *après* son engagement par Dhyode.

Panthora

F Aventurière, Humaine.

V9 I10 C10 H7 E6 F8

11² **22**⁴ **26**¹ **32**⁴ **34**³ **35**² **43**⁴

Panthora est la redoutable responsable de la Taverne des Trois Démons. Elle est belle, bien sûr, mais surtout toujours superbement vêtue.

Prostituée à son arrivée, elle a conquis la « couche » d'un chef, puis elle l'a tué dans l'arène au cours des jeux. Panthora, plus tard, organisa un clan de femmes qui disparut au bout d'un cycle lunaire. Seul vestige de cette époque, la Taverne est une gigantesque bâtisse en bois construite sur un réseau de souterrains.

Panthora est une empoisonneuse, on dit que chacun de ses ongles recèle un poison différent et qu'elle a lancé un contrat sur la tête de celui qui la tuera (celui-là devra mourir lentement rongé par les larves de Squirkz).

Elle ne se laisse pas séduire et tue quiconque lui manque de respect, et ceux qui lui ont échappé sur le moment ont tous disparu mystérieusement !

Bien sûr, elle ne quitte jamais la Taverne et réside habituellement dans les souterrains mais dispose de passages secrets pour se rendre sur la terrasse qui coiffe la Taverne.

Dhyode

H Vendeur, 3 Haecar, 45 ans.

V6 I9 C10 H6 E7 F8

22¹ **24**² **42**³ **43**² **44**⁴ **64**¹

Comme il s'agit d'un Haecar, il est très difficile de lire ses expressions. En tous cas, nul ne sait pourquoi il est là, il était vendeur dans une importante société de transports galactiques qui travaillait beaucoup avec l'Armée. Il est respecté sur Cerbère, bien que peu belliqueux. Les P.J. peuvent apprendre que le respect qui l'entoure est dû au comportement des principaux chefs qui perdent beaucoup de leur superbe en sa présence (en fait, il rançonne les chefs et les jockeys en lançant des contrats contre eux et en dénonçant ensuite les exécutants des contrats...). Toujours très bien informé, il n'a en fait pas changé de métier, il est toujours vendeur mais de renseignements.

Le guide

V8 I5 C3 H4 E3 F6

33¹



Dhyode : vendeur (marchand grade 3), Haecar



Panthora : aventurière

Garde du corps n° 1

V5 I6 C7 H9 E6 F10
11² 32² 34³ 35² 43¹

Garde du corps n° 2

V6 I5 C3 H8 E8 F10
23¹ 32⁴ 34² 35¹

Les gardes du corps

V6 I6 C7 H6 E5 F9
32² 34¹

V5 I5 C4 H4 E5 F10
32¹ 34³ 35²

Han Kahr

H Lieutenant 3, Humain, 38 ans.

V9 I8 C4 H5 E4 F6
23⁴ 33¹ 45²

C'est un terrien, fanatique, ascète, et qui croit à ce qu'il prêche inlassablement au Temple inlassablement.

Au début, les bagnards croyaient pouvoir se divertir dans cette drôle d'église mais certains plaisantins y ont laissé leur peau qui, tannée, sert maintenant de vitrail... Aussi, ce lieu est-il respecté, et même les nouveaux venus peuvent y trouver refuge en cas de danger, à condition de se soumettre à un sermon de Han Kahr (*en réalité, il s'agit d'une tentative d'hypnotisme 45 qui a une chance sur trois de réussir. Les conséquences d'une tentative réussie seront relativement bénignes : le personnage devra se rendre au Temple au moins une fois par nuit. Au M.J. de prévenir le joueur et de lui imposer cette sympathique visite !*).

Quand on le rencontre, on ne voit tout d'abord que son regard froid comme de l'acier face à des inconnus mais chaleureux et accueillant envers des convertis, des chefs importants à ménager ou des ennemis à apaiser.

Pour le reste, on remarquera sa maigreur et sa grande taille. Nul ne sait s'il sait se battre car il est toujours entouré de novices qui le protègent. Pourtant, il paraît qu'il fait justice lui-même au sein de son « clergé » ; il porte constamment à la ceinture une sorte de fouet composé de neuf lanières de cuir de characal terminées par des sortes de diamants aux arêtes tranchantes...

Le Grand Khar

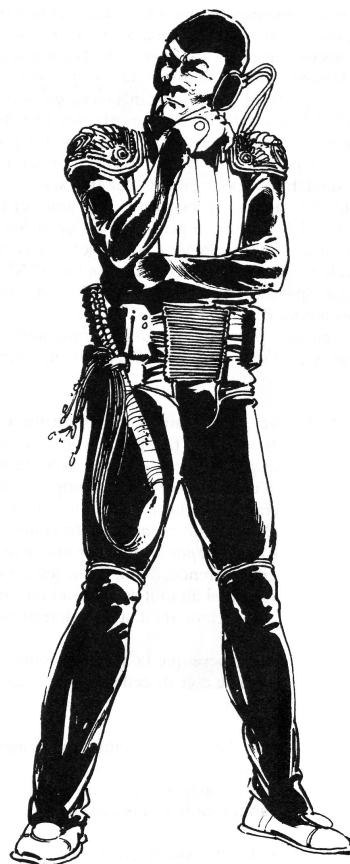
H Prêtre 4, Humain, 40 ans.

V12 I9 C7 H4 E5 F6
11² 22⁴ 23³ 24¹ 26¹ 32² 33²

C'est un prêtre-marchand renégat par goût du pouvoir et de l'intrigue ; il a rapidement gravi les échelons menant de néophyte à initié au sein de la Secte, et escompte bien être appelé parmi les élus du Septième Cercle (les fameux « décideurs »), s'il parvient à ses fins, c'est-à-dire à organiser et



Le Grand Khar (prêtre grade 4)



Han Kahr : lieutenant (soldat – grade 3)

faire évader une troupe de bagnards qui doit servir d'encadrement à la future Légion spatiale de l'Ordre.

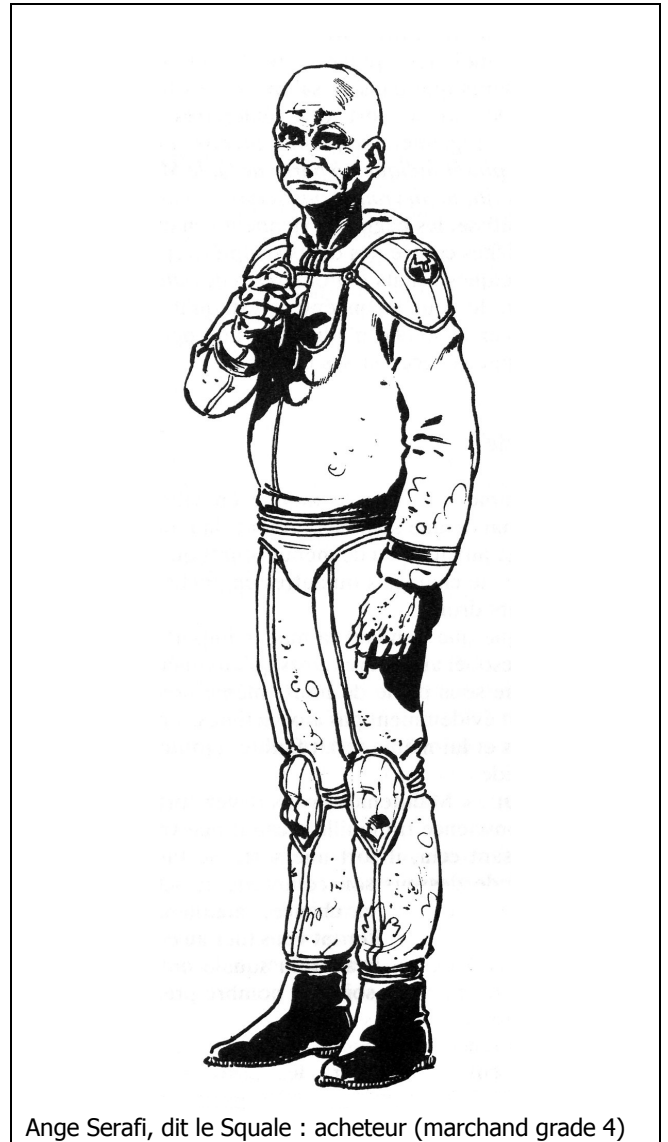
Physiquement, c'est un terrien de race amérindienne, de taille moyenne. Dans un corps bien développé et bien entretenu on le sent en pleine santé et débordant d'énergie. Son visage maigre est rongé par un terrifiant besoin de convaincre, de faire adhérer les autres à ses projets, d'être entouré. Paradoxalement, il a choisi une voie qui le condamne à la solitude ! Ses colères sont rares et contenues. Elles se transforment en haine impitoyable. On sent que le Grand Khar ne reculera devant aucune abomination.

Au niveau vestimentaire, il est peu habillé (ou alors en appareil) pour prouver que l'esprit peut dominer le corps, et que le corps peut supporter mêmes les extrêmes. Très prudent, il est toujours entouré de deux gardes du corps qu'il a fanatisés au point de se sacrifier pour couvrir sa retraite. Il a pris ses quartiers dans la seconde base située dans la falaise et reliée à la première par un souterrain. Il n'en sort quasi plus et fait transmettre ses ordres par les oiseaux nocturnes.

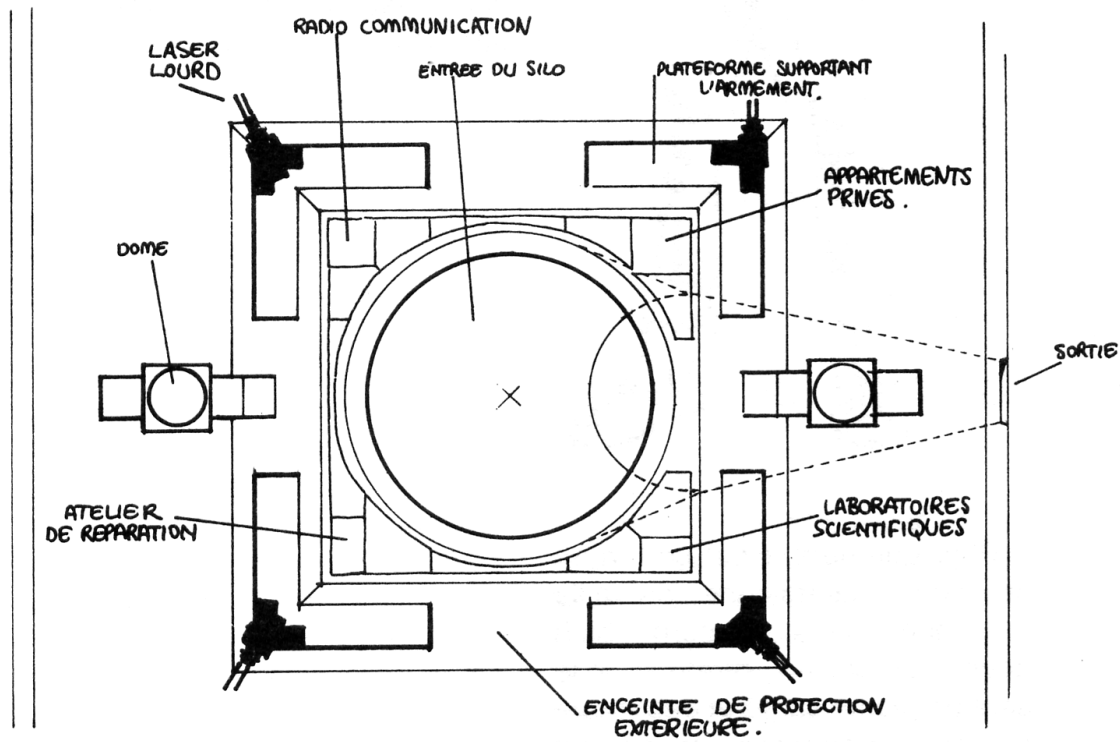
En fonction des caractéristiques des personnages qui vont jouer le scénario, le M.J. complètera ou improvisera les caractéristiques des P.N.J. secondaires ci-dessous que sont amenés à affronter les joueurs :

- 1^{er} Chef
- 2^e Chef
- Lieutenants du 1^{er} Chef
- Lieutenants du second Chef
- Adversaires aux jeux de bienvenue
- Gladiateurs de l'arène
- Bœufs bagarreurs
- « Jockeys » tueurs (première nuit)
- Chasseur concurrent

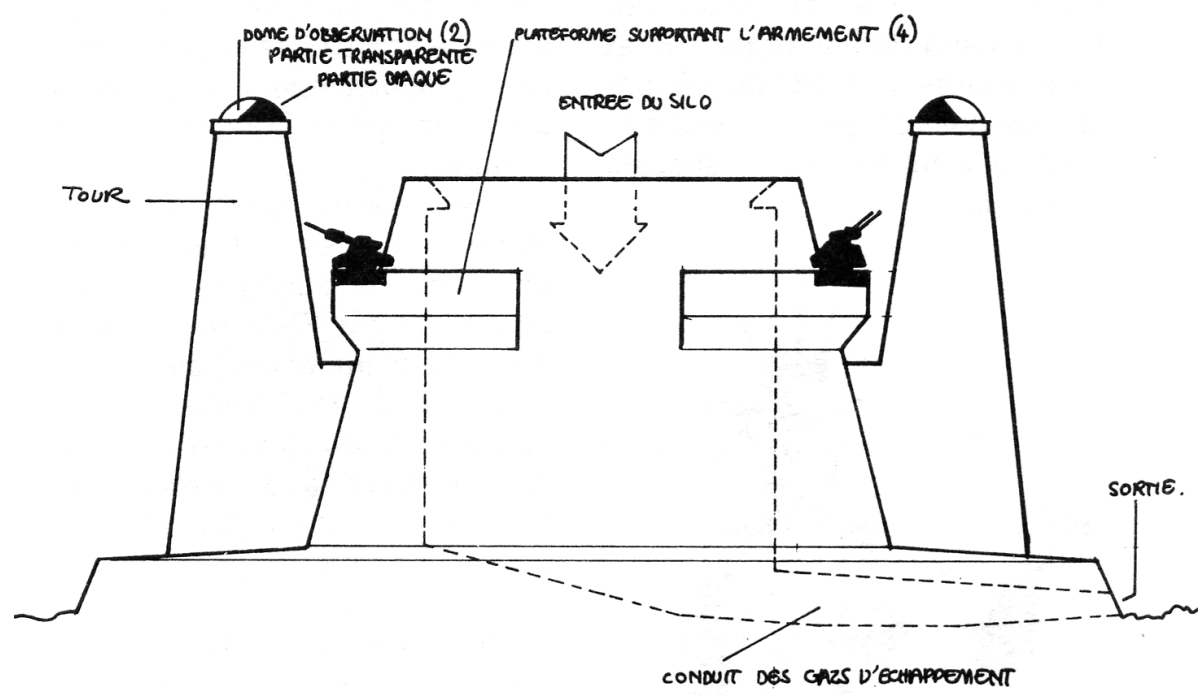
Le M.J., à son choix, peut décider de rallonger la liste selon les « joyusetés » qu'il compte faire subir aux joueurs ; qu'il se souvienne seulement qu'un bagnard survivant sur Cerbère est un bon combattant au couteau, qui reste l'arme la plus courante avec le sabre, même si quelques « pétoires » style far-west ont été bricolées.



Ange Serafi, dit le Squalé : acheteur (marchand grade 4)



BASE D'ATERISSAGE 'BESSUS'



BASE D'ATERISSAGE 'PROFL'