

La avalé la machine avalé

Un scénario pour Magna Veritas par **Croc**
Parution dans Plasma n°1 (juillet / août 1990)
Illustration par **Alain Gassner**
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation de **Croc**



INTRODUCTION

Ce scénario de Magna Veritas est prévu pour être joué par 3 ou 4 personnages dont au moins un devra être de Grade 2. Il mènera les joueurs dans une grande ville (à vous de choisir laquelle, mais pour simplifier la lecture j'utiliserai Lyon). Les joueurs seront confrontés à une machine diabolique créée par Vapula (Prince de la Technologie) en collaboration avec Beleth (Prince des Cauchemars) et aux monstres qu'elle a engendrés. Notez que l'endroit où se passe le scénario n'a pas beaucoup d'importance, car l'action se déroule presque entièrement à huis clos.

HISTORIQUE

Afin de bien comprendre toutes les subtilités de ce scénario, il est bon de connaître les événements qui ont secoué la bonne ville de Lyon à partir du 13 mars 1989...

13 mars 1989 : Maurice Longchamp, fervent adepte du concours Lépine et inventeur sous doué tente de perfectionner son presse-citron avec centrifugeuse incorporée (brevet n° 51023). Il met maladroitement la main dans l'appareil et de ce dernier ne sort qu'un bon jus d'os broyés et de viande hachée. La main rongée jusqu'au coude (c'est un presse-citron pour familles nombreuses), il se rue sur le téléphone et appelle le SAMU. Il meurt bien avant l'arrivée des secours qui n'arrivent pas à franchir sa porte d'entrer protégée par son système de sécurité à balancier (brevet n° 12120). Vapula, écroulé de rire devant tant de bêtise, s'incarne en Maurice Longchamp. Il s'en sort donc miraculeusement...

3 mai 1989 : Les diverses tentatives de greffes ratent et Maurice ressort de l'hôpital avec un bras coupé. Il se remet tout de suite au travail et, avec l'aide de son copain Beleth (incarné dans un poisson rouge), construit le Dolorem Somnium 1. Maurice l'offre à son facteur.

4 mai 1989 : Antonin Gyllain (le facteur) branche la machine sur le 220V et s'électrocute mortellement. Dolorem Somnium 1 explose et met le feu à l'appartement du facteur. Maurice ne s'avoue pas vaincu et se lance, le jour même, dans la construction de Dolorem Somnium 2.

21 juin 1989 : Le jour du printemps. Maurice termine le Dolorem Somnium 2 et le lâche dans la nature (dans un parc). Un enfant le ramasse et le met en marche. Le cauchemar commence... Benoît (l'enfant) est massacré par la machine. Elle s'enfuit avec le corps.

31 juillet 1989 : La machine prend d'assaut une maison à quelques kilomètres de Lyon. Elle tue le chef de famille, sa femme et ses deux enfants puis les enterre tous dans le jardin (ainsi que Benoît). Puis, sentant son potentiel énergétique baisser considérablement, elle se range dans le grenier.

6 septembre 1989 : Lassé de la vie monotone d'être humain, Vapula fait cuire le poisson rouge, le mange et se donne la mort en

ouvrant le robinet de gaz. Son atelier explose et détruit une grande partie de l'immeuble dans lequel il se trouvait. Il retrouve immédiatement sa place en Enfer.

12 juillet 1990 : Presque un an plus tard, Michel Largo fait l'acquisition de la maison. Il emménage avec sa femme et son enfant de 3 ans. Renaud (le gamin) découvre la machine et la met en marche. Il meurt ; défenestré, alors que la machine, folle de joie, tentait de lui arracher les doigts un à un.

16 juillet 1990 : Michel envoie sa femme se reposer chez sa mère et tourne en rond dans la maison. Il est attaqué par Benoît. Il réussit néanmoins à s'échapper et prévient un de ses amis. Ce dernier est un fervent de tout ce qui touche à la sorcellerie et fait partie du club des cruciverbistes de Sarcelles (c'est en fait un Soldat de Dieu). Craignant une intervention du Malin et ne pouvant agir sans ordre, il s'en réfère aux autorités compétentes. Celles-ci dépêchent un groupe d'investigateurs : les joueurs.

LE DOLOREM SOMNIUM 2

Pour bien diriger la partie et comprendre ce qui suit, reportez-vous dès maintenant à la description de la machine, de ses divers monstres et de leurs pouvoirs et comportements.

CE QUI VA SE PASSER

Les joueurs recevront leur ordre de mission par leur contact habituel. Il leur donnera l'adresse et le numéro de téléphone de Jean-Marie Caseneuve (le Soldat de Dieu). Ils devront impérativement le contacter avant de se rendre à l'adresse fournie. Le contact ne sait rien de particulier, mais pense qu'il s'agit d'une affaire de maison hantée.

LE RAPPORT D'ALEX

Le Soldat de Dieu souhaitera tout d'abord rencontrer les joueurs pour leur faire un petit briefing de la situation, Michel est à bout de nerfs et ils devront être très discrets quant à leur intervention. Ils devront surtout éviter de lui parler de son enfant et de ce qui s'est passé.

Alex leur raconte ensuite les faits en quelques mots : l'enfant s'est jeté par la fenêtre (fermée) de sa chambre et a été tué par la chute et les coupures occasionnées par le verre. Il leur confiera ensuite des cartes d'une organisation appelée CEPP (Centre d'Études des Phénomènes

Paranormaux) qui n'existe pas. Mais Michel n'ira pas vérifier. Il précise en tout dernier lieu que leur hôte est un parfait chrétien et qu'il mérite toute l'aide que les Forces du Bien peuvent lui fournir.

L'EXPLORATION DE LA MAISON

Arrivés à la maison « hantée », les personnages seront accueillis, par Michel avec gentillesse. Il leur servira un bon repas (ou un thé selon l'heure de la journée). Il leur demandera de tuer les monstres qui hantent ses nuits. Il décrira ensuite Lucette et Laurent Desjardin avec force détails. Il les voit la nuit, errer dans le jardin ou les couloirs de la maison. Malgré sa grande force de caractère, Michel est au bord de la crise de nerfs et il suffira d'une remarque

désobligeante ou d'un interrogatoire un peu pressant pour qu'il craque et s'effondre en larmes. La maison comporte un étage (plus un grenier) et une dizaine de pièces. Improvisez un plan complet ou utilisez les plans d'une maison que vous connaissez bien (de toute façon, l'agencement et le contenu des pièces n'ont aucun effet sur le déroulement de l'aventure). Le jardin est grand et assez mal entretenu. Autant dire que même s'ils cherchent les tombes des anciens occupants de la maison, ils auront du boulot (la seule solution convenable est de connaître exactement l'endroit où sont enterrés les corps). Une fouille complète de la maison permettra de découvrir trois choses importantes.

1. Vous êtes à un doigt de la solution

Un joueur particulièrement curieux pourra découvrir sous le placard de la chambre du petit un doigt d'enfant coupé net au niveau de la première phalange.

Cet appendice appartient à l'enfant de Michel. Autant dire que c'est assez bizarre et que le médecin légiste qui s'est occupé de l'affaire n'est pas très malin (voir à ce sujet *A la morgue*).

Pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, le doigt a été coupé par la machine lors de son attaque (avant que l'enfant ne lui échappe en passant par la fenêtre).

2. Une batterie de cuisine

La machine, quant à elle, se cache dans une batterie de cuisine remisee au grenier (elle ressemble tout à fait à une vraie cocotte-minute lorsqu'elle est fermée). Si le joueur tente de l'ouvrir (ce qui est très improbable), elle tentera de s'échapper par tous les moyens (*Paralysie*, attaque, *Télékinésie*, etc.).

Le maître de jeu ne devra pas particulièrement attirer l'attention des joueurs sur la batterie de cuisine, ni sur la cocotte-minute.

3. Je crois que vous êtes tombée sur un os

Si les Joueurs creusent au bon endroit (dans le jardin), ils pourront exhumer les corps de cinq personnes (la famille Desjardin et le petit Benoît). Ils sont réduits à l'état de squelettes et toutes les tortures qu'ils ont subies ne seront visibles que si les os ont été touchés. Si les corps sont bénis et enterrés de nouveau selon les rites chrétiens, les créatures de cauchemar disparaîtront à jamais.

L'ATTAQUE DES CRÉATURES

Après une journée d'enquête où les joueurs rameront comme un Démon sur le Styx, les monstres se décideront à leur faire peur.

L'un d'entre eux, désigné au sort, profitera de la première nuit (même si nos héros ne dorment pas dans la maison) pour tenter d'en mettre un KO et laissera un court message : « Cassez-vous de cette maison, c'est la nôtre. » Si le personnage résiste, la créature s'enfuira et reviendra plus tard avec 1D3 créatures supplémentaires. En cas de nouvel échec, elles laisseront tomber pour le moment (du moins jusqu'au lendemain).

MICHEL DEVIENT FOU

Dans la nuit et dès que les joueurs ne seront plus à ses côtés, Michel recevra la visite des créatures qui le terroriseront jusqu'à ce qu'il craque. Après une nuit entière de cauchemars, il sera devenu un vrai légume incapable d'aligner deux mots cohérents.

UNE PETITE VISITE DE LA MACHINE

Alors que les joueurs croiront avoir affaire à des fantômes, l'un d'entre eux recevra la visite de la machine. Elle tentera de le transformer en monstre, mais laissera tomber après quelques minutes de torture (qui peuvent cependant avoir un effet désastreux sur le physique du personnage) car l'âme d'un Ange est trop pure pour la transformer en créature de cauchemar.

SI LES JOUEURS SONT PROCHES DE LA VÉRITÉ

Dès que les joueurs tenteront activement de trouver la cocotte-minute ou dès qu'ils entreprendront une grande opération de terrassement dans le but d'exhumer les corps, les créatures et la machine passeront à l'offensive et tenteront tout simplement de tuer les personnages. Gageons qu'ils auront la puissance nécessaire

pour écarter les monstres jusqu'au moment où ils trouveront la solution pour mettre fin aux exactions de Dolorem Somnium.



QUELQUES INFORMATIONS

Les renseignements ci-dessous peuvent être obtenus en se rendant aux endroits appropriés et en faisant preuve de diplomatie ou de ruse (à moins de posséder un appui officiel).

À LA MAIRIE

On peut y trouver l'acte de vente de la maison. On y apprend que les anciens locataires ont disparu sans laisser de trace ! On ne peut pas trouver grand-chose d'autre et une telle visite risque de poser plus de questions qu'elle ne va en résoudre.

CHEZ MAURICE LONGCHAMP

Bien que l'immeuble soit en partie reconstruit, la cave est encore d'époque et on peut y trouver une malle remplie de vieux papiers, dont les plans de la machine ainsi que son principe de fonctionnement (aussi fou qu'il puisse paraître). On peut aussi y trouver le point faible de cette dernière encore que cela nécessite un jet de *Mécanique* avec 2 colonnes de malus (ou un jet de *Volonté Difficile*).

DANS LES JOURNAUX

En enquêtant un long moment dans les archives du principal journal de la ville, on peut trouver tout un tas de faits-divers décrivant les événements énoncés dans la première partie du scénario. Cela risque de causer beaucoup de remue-ménages parmi les joueurs sans vraiment éclaircir la situation.

À LA MORGUE

Le corps du fils de Michel Largo est encore à la morgue. Ce dernier était en charpie et le médecin légiste n'a pas remarqué le bout de doigt manquant (encore un qui fait bien son boulot). Un jet de *Médecine* avec trois colonnes de malus permettra de s'apercevoir que l'os du doigt a été tranché net par autre chose qu'un morceau de verre (en l'occurrence l'un des scalpels de la machine).

ÉPILOGUE

DESTRUCTION DE LA MACHINE

La machine ne prend aucun point de dommage lorsqu'on l'attaque. Elle ne peut pas non plus être contrôlée ou charmée. Le seul moyen de la détruire est d'enlever l'actuateur principal qui est, comme chacun sait à droite du suspenseur auxiliaire. Cela nécessite tout simplement un jet de *Corps à corps* réussi (avec un malus de 4 colonnes). Cet indice ne peut être déduit que du plan de la machine

(voir *Chez Maurice Longchamp*). La machine récupère ses Points de Pouvoir à raison d'un toutes les douze heures.

DESTRUCTION DES MONSTRES

Les monstres prennent des points de dommage comme des Démons et se transforment en gaz lorsqu'ils sont arrivés à 0 point de vie. Mais ils ne peuvent être détruits définitivement de cette façon. Le seul moyen définitif est d'exhumer les corps et de les bénir. La position exacte des corps peut être déterminée en analysant les banques de données contenues dans la machine (Jet d'Informatique avec 2 colonnes de malus). Les monstres ne peuvent pas être contrôlés et font Peur (comme les morts-vivants mais au niveau +3). Bien que les créatures ne soient que des rêves, elles peuvent prendre une forme physique dès qu'elles le désirent (passer de l'état physique à celui d'immatériel prend une minute et coûte 1PP). Les monstres reculent leurs points de pouvoir à raison d'un toutes les 24 heures.

RÉCOMPENSES

Le type de victoire devra, comme d'habitude, être déterminé à l'aide des deux tables ci-dessous :

ÉVÉNEMENT	SCORE
Machine détruite	+50
Monstre tué	+10 par monstre
Michel est vivant	+20
Michel est fou	-10
Michel est mort	-25
TOTAL	RÉSULTANT
Moins de 60	Échec
61 à 70	Victoire marginale
71 à 109	Victoire normale
110 et +	Victoire totale

PROTAGONISTES

Alex CORDOLA, Soldat de Dieu
FO1 AG1 VO3 PR2 PE3 AP3 PP5
Talents : Informatique +2, Savoir-vivre +0, Baratin +1, Arme d'épaule +0, Arme de poing +0, Discrétion +1
Pouvoirs : Lire les sentiments +1 (324)
Équipement : costume de vite, rangers, revolver (Cal .22)
Rôle et comportement : Alex est un soldat de Dieu tout à fait respectable. Sa foi est profondément ancrée en lui et il est réellement lié d'amitié avec Michel. Il souhaite de tout son cœur que tout cela ne soit qu'un mauvais rêve. Mais ce n'est malheureusement pas le cas.

Michel LARGO, chrétien de base
FO1 AG2 VO1 PR2 PE1 AP2
Talents : Mécanique +1, Esquive +0, Baratin +0, Connaissance des timbres +0, Zapping +0 (Volonté)
Équipement : costume de ville décontracté (jeans, baskets, etc.)
Rôle et comportement : Michel a perdu ce qui lui était le plus cher : son fils. Il a aussi perdu goût à la vie et seule sa foi chrétienne l'empêche de se suicider. Il n'hésitera pas à prendre des risques pour découvrir la vérité. Une fois fou, il sera plutôt du genre catatonique et restera prostré des heures entières dans la chambre de son fils, à fixer la funeste fenêtre.
Apparence : Jeune et beau, Michel avait tout pour réussir avant d'être frappé de plein fouet. Il est svelte et possède de superbes cheveux blonds.

DOLOREM SOMNIUM 2, Monstre mécanique au service de Vapula
FO3 AG5 VO2 PR5 PE2 AP1 PP29

Talents : Arme de poing +0, Corps à corps +1, Arme de contact +1, Chirurgie +3, Torture +3, Sculpture sur chair +2, Esquive +2
Pouvoirs : Paralysie +3 (135), Absorption de douleur +3 (144), Absorption d'apparence +2 (146), Paralysie +3 (163), Douleur +2 (166), Acide +2 (165), Vo1 +2 (332), Vitesse +2 (334)
Équipement : Voir ci-dessous

Rôle et comportement : Le but de cette machine est de créer des êtres fantomatiques puissants à partir d'humains tués. Pour ce faire, elle paralyse sa victime et la massacre petit à petit (selon ses goûts du moment). La victime paralysée ne peut rien faire à part souffrir ! C'est cette douleur qui crée l'être maléfique qu'il va devenir. Une fois morte (au bout d'une heure ou deux de travail), la victime est enterrée par la machine et le monstre ainsi créé peut agir en toute sérénité tant que le corps n'aura pas été béni ou la machine détruite. Les différentes façons dont sont mortes les victimes de DS2 influent sur leurs pouvoirs à venir (Voir *Les monstres*).

Apparence : Imaginez un monstrueux croisement entre une cocotte-minute et une trousse de chirurgien. Elle se déplace par télékinésie et flotte donc en permanence dans l'air. À part ses instruments chirurgicaux, la machine contient une pompe (qui peut aspirer ou recracher) et toutes sortes de pinces. Elle peut d'ailleurs combattre physiquement avec l'une d'entre elles (Puissance +3, Précision +1) bien qu'elle se refuse à le faire la plupart du temps. Elle peut aussi utiliser divers objets (revolver, armes blanches de grande taille, téléphone, etc.). Elle parle avec difficulté et avec un accent métallique.

Note importante : Vapula a toujours été très mégalo et il a fait l'erreur d'inscrire son nom (Maurice Longchamp) sur le couvercle de la cocotte. Un jet de PE Difficile est nécessaire pour le remarquer.

Sylvie DESJARDIN, Créature de cauchemar
FO2 AG4 VO4 PR2 PE2 AP1 PP18

Talents : Séduction +3, Esquive +1, Corps à corps +1
Pouvoirs : Absorption d'énergie sexuelle +3 (143), Régénération +1 (226), Forme gazeuse +3 (335), Contrôle des humains +3 (361)
Apparence : Jolie petite fille de 8 ans, Sylvie a beaucoup ému la machine. Cette dernière n'a donc pas touché à son corps encore vierge (encore que ça ne devrait plus durer longtemps vu la façon dont elle récupère ses points de pouvoir) mais s'est particulièrement amusée sur son visage (la taquine). Elle a tout chamboulé en un joyeux capharnaüm !!! Les yeux sont placés dans les narines, les oreilles font office de crête et les cheveux sortent de la bouche. Autant vous dire que ça ne fait pas franchement sérieux.

Benoît MARTIN, Créature de cauchemar
FO2 AG4 VO4 PR2 PE2 AP1 PP21
Talents : Esquive +2, Baratin +1, Discussion +1
Pouvoirs : Dents +3 (111, mâchoire), Acide +3 (126), Régénération +1 (226), Champ magnétique +2 (254), Forme gazeuse +3 (335)
Apparence : Benoît (10 ans) a été la première vraie œuvre de la machine. Sa peau a été découpée en fins lambeaux qui le font ressembler à un grand singe à fourrure de chair. Le sang caillé lui donne une jolie couleur marron foncé.
Ses yeux ont été enlevés à la petite cuillère et placés en boucles d'oreille. Ses lèvres, arrachées avec soin, laissent apparaître un sourire ravageur et camassier. C'est le porte-parole du groupe.

Laurent DESJARDIN, Créature de cauchemar
FO4 AG1 VO2 PR4 PE3 AP1 PP19
Talents : Corps à corps +1, Esquive +0
Pouvoirs : Télékinésie +3 (125), Régénération +1 (226), Vol +3 (332), Bond +2 (333), Forme gazeuse +3 (335)
Apparence : Laurent est le chef-d'œuvre de la machine. Elle l'a paralysé puis l'a fait gonfler à l'aide de sa pompe (par un orifice que je vous laisserai deviner). Elle l'a ensuite transpercé (de l'intérieur) avec de gros clous à chevrons. Laurent est donc tout naturellement surnommé Oursin par ses camarades de jeu. Il peut lancer ses piques à l'aide de son pouvoir de Télékinésie et les régénère à raison de 5 par heure. Il est, bien sûr, devenu un peu maladroit et a

du mal à passer dans les portes.

Lucette DESJARDIN , Créature de cauchemar

FO2 AG3 VO5 PR3 PE3 AP1 PP21

Talents : Puzzle +3, Esquive +1, Corps à corps + 1

Pouvoirs : Peur +3 (134), Régénération +1 (226), Invisibilité +3 (261),

Détection du Bien +1 (311), Forme gazeuse +3 (335)

Apparence : Vapula a toujours été passionné par les casse-tête et plus particulièrement les puzzles. Sa machine lui a donc tout naturellement dédié cette oeuvre. Lucette se présente comme une mère de famille exemplaire (avec cabas). Ce dernier contient toutes les pièces du puzzle : Sa tête, son bras gauche (en trois morceaux), son cœur, ses poumons, sa rate et ses seins. Autant dire qu'elle ne ressemble plus à grand-chose.

Gaétan DESJARDIN , Créature de cauchemar

FO2 AG2 VO5 PR3 PE3 AP1 PP15

Talents : Corps à corps +2, Esquive +0, Baratin +0, Informatique +2

Pouvoirs : Énergie +2 (123), Régénération +1 (226), Forme gazeuse +3 (335), Déplacement temporel (336)

Apparence : La machine a testé sur le fils prodigue de la maison (il n'a que 13 ans mais est déjà très mûr) une greffe d'un genre nouveau. Son cerveau a été transplanté à la place du cœur et le cœur placé dans le crâne devenu vide. Le subterfuge ne trompe personne, d'autant que la machine n'a pas pris le temps de refermer le crâne et que le liquide encéphalique coule régulièrement de la trouée opérée entre les côtes.

Note de Fervalaka : le site Internet suivant peut être une source d'inspiration pour le plan du pavillon familiale.

http://www.gestionbenoitdumoulin.com/fr/images/modeles/pavillon_plan_full.jpg