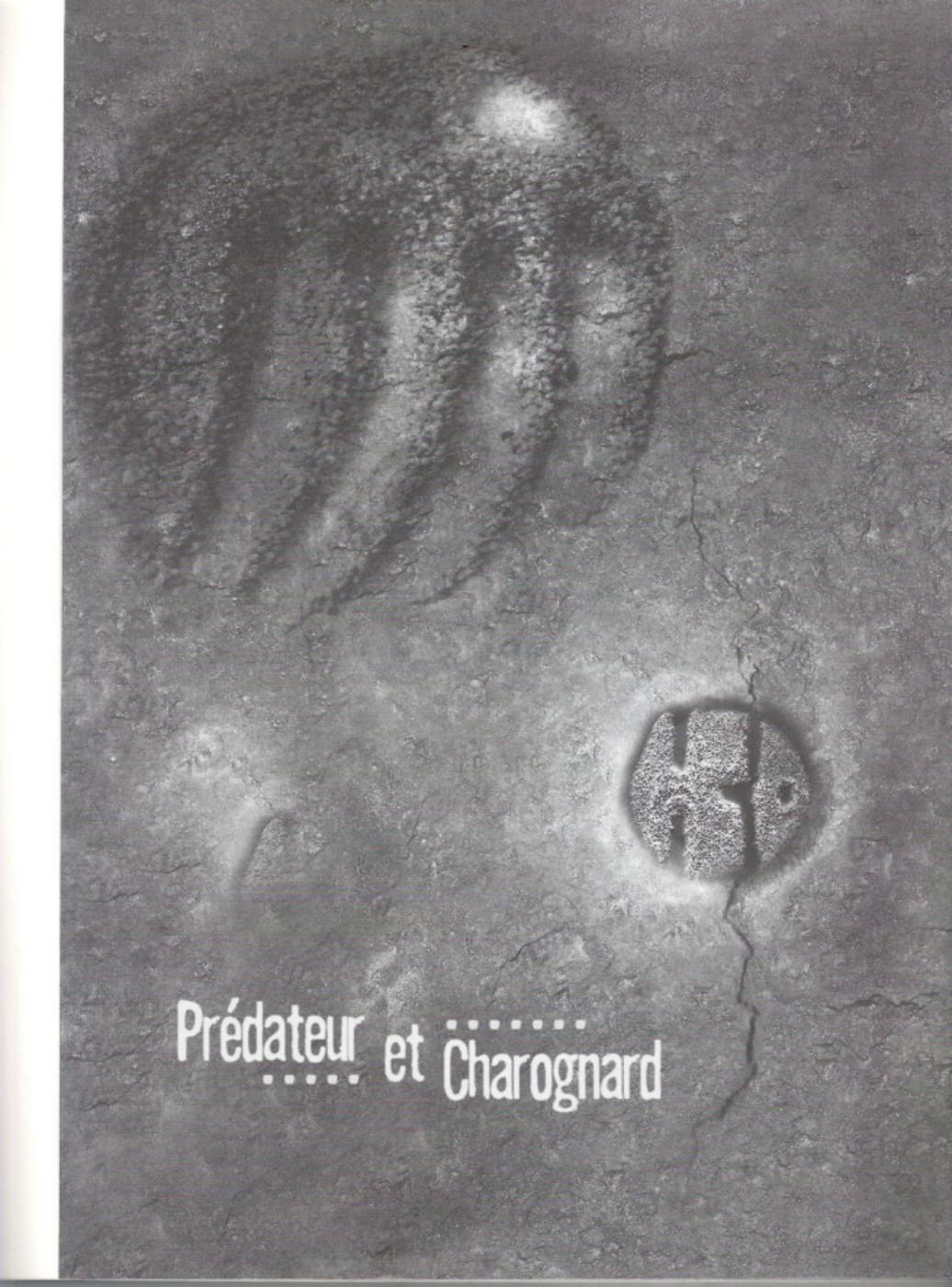
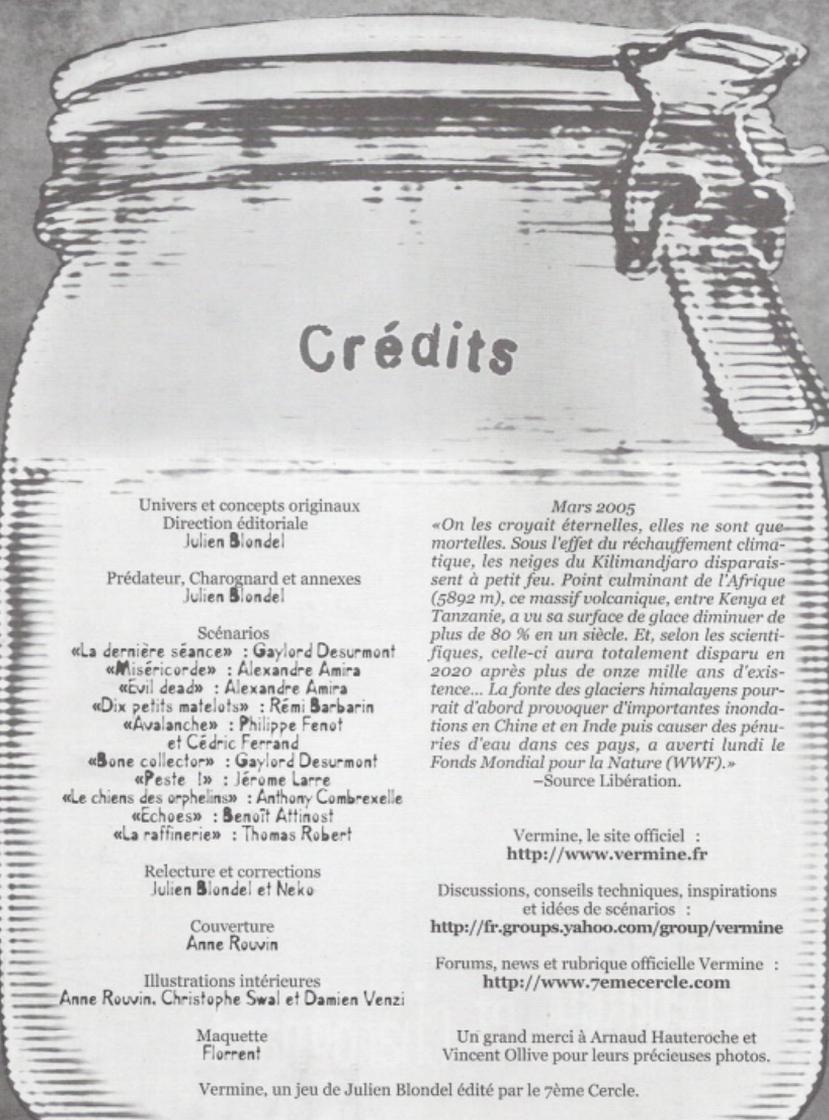


V
E
R
M
I
N
E

Prédateur et
..... et Charognard



Prédateur et
..... et Charognard



Crédits

Univers et concepts originaux
Direction éditoriale
Julien Blondel

Prédateur, Charognard et annexes
Julien Blondel

Scénarios

- «La dernière séance» : Gaylord Desurmont
«Miséricorde» : Alexandre Amira
«Evil dead» : Alexandre Amira
«Dix petits matelots» : Rémi Barbarin
«Avalanche» : Philippe Fenot
et Cédric Ferrand
«Bone collector» : Gaylord Desurmont
«Peste 1» : Jérôme Larre
«Les chiens des orphelins» : Anthony Combrexelle
«Échoes» : Benoît Attinost
«La raffinerie» : Thomas Robert

Relecture et corrections
Julien Blondel et Neko

Couverture
Anne Rouvin

Illustrations intérieures
Anne Rouvin, Christophe Swal et Damien Venzi

Maquette
Florent

Vermine, un jeu de Julien Blondel édité par le 7ème Cercle.

Mars 2005

«On les croyait éternelles, elles ne sont que mortelles. Sous l'effet du réchauffement climatique, les neiges du Kilimandjaro disparaissent à petit feu. Point culminant de l'Afrique (5892 m), ce massif volcanique, entre Kenya et Tanzanie, a vu sa surface de glace diminuer de plus de 80 % en un siècle. Et, selon les scientifiques, celle-ci aura totalement disparu en 2020 après plus de onze mille ans d'existence... La fonte des glaciers himalayens pourrait d'abord provoquer d'importantes inondations en Chine et en Inde puis causer des pénuries d'eau dans ces pays, a averti lundi le Fonds Mondial pour la Nature (WWF).»

—Source Libération.

Vermine, le site officiel :
<http://www.vermine.fr>

Discussions, conseils techniques, inspirations
et idées de scénarios :
<http://fr.groups.yahoo.com/group/vermine>

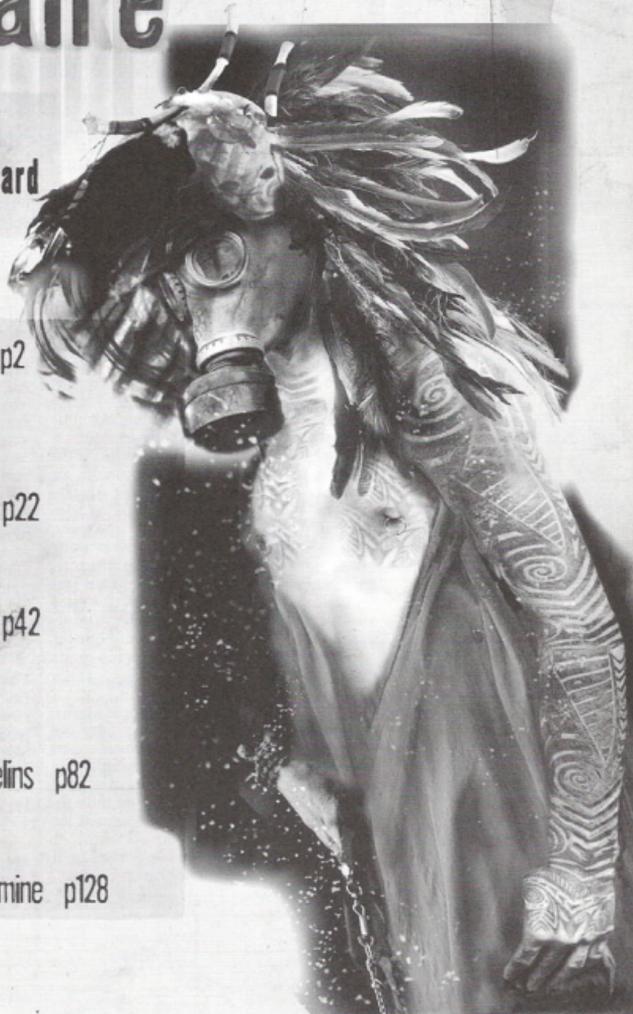
Forums, news et rubrique officielle Vermine :
<http://www.7emecercle.com>

Un grand merci à Arnaud Hauteroche et
Vincent Ollive pour leurs précieuses photos.

sommaire

Prédateur et Charognard

- Crédits et Sommaire p2
- Introduction p4
- Le Prédateur p6
- Le Charognard p14
- La dernière séance p22
- Miséricorde p28
- Evil dead p34
- Dix petits matelots p42
- Avalanche p52
- Bone collector p62
- Peste ! p72
- Le chiens des orphelins p82
- Echoes p94
- La raffinerie p108
- Annexe : Gérer la vermine p128



Introduction

« Assieds-toi fils, et laisse-moi te raconter le jour où le monde a changé. »

—Gabriel Cime.

Prédateur, Charognard : deux principes naturels, deux idéologies, deux pendants d'une même pièce à la tranche faite de mort. Où l'un chasse et combat, l'autre attend et profite. Où l'un grandit par la force et la victoire, l'autre se complait dans la lâcheté et la sournoiserie. Deux Totems opposés, à l'œuvre dans le règne animal autant que chez l'homme ou l'insecte, qui inspirent autant de traits de caractères que de comportements. Moteurs de scénarios, sources d'intrigues et d'actions, ce sont ces deux forces vives qui servent de thèmes au premier recueil de scénarios pour Vermine.

A propos des scénarios

Ce supplément propose dix scénarios, tous basés sur une intrigue en rapport direct avec l'un ou l'autre des deux Totems, sinon les deux. Généralement conçus pour pouvoir être mis en scène à peu près n'importe où en Europe, afin d'être intégrés dans votre campagne en cours, la plupart sont cependant décrits dans un environnement géographique adéquat, qu'il s'agisse d'un village, d'une route nationale ou d'une région entière. Pour éviter que le groupe ne fasse d'interminables allers-retours sur les routes d'Europe, il peut être bon de grouper certaines aventures au décor voisin et de les enchaîner, les unes après les autres, avant que les personnages ne quittent la région pour d'autres cieux.

Pour vous aider à préparer l'ordre dans lequel vous souhaitez faire jouer ces scénarios, voici une description en quelques lignes de chacun, comprenant la localisation des événements, un bref résumé de l'intrigue, le Niveau de mise en scène requis pour exploiter pleinement les personnalités impliqués dans l'action et une estimation du nombre de parties qu'il faudra prévoir, pour mener l'enquête à son terme et résoudre l'ensemble des situations proposées.

La dernière séance

Scénario court, conçu pour un groupe de personnages mobiles et susceptibles de s'intéresser à un rumeur, qui sert de point de départ. L'intrigue tourne autour de la restauration d'un ancien cinéma par une faction aux motivations inconnues. Attention, ce scénario expose les personnages à un piège à haut risque ainsi qu'à un affrontement contre une faction armée.

Thème : Charognard

Localisation : Laon, dans le nord de la France.

Niveau de mise en scène : 2

Nombre de parties : 1 à 2

Miséricorde !

Scénario court, conçu pour être mis en scène au sein d'une campagne en cours. L'intrigue repose sur un risque d'apocalypse nucléaire, lié au sabotage de la centrale du site de Tricastin par une secte. Les personnages vont jouer contre la montre et leurs choix auront une importance cruciale.

Thème : Charognard

Localisation : le long du Rhône, dans la région de la Drôme.

Niveau de mise en scène : 1

Nombre de parties : 1 à 2

Evil dead

Scénario court, non situé géographiquement, conçu pour servir d'intermède au sein d'une campagne en cours et ouvrir sur une suite. L'intrigue repose sur un mystérieux magicien noir, responsable de nombreux assassinats et dotés de facultés hors du commun. Attention, ce personnage possède un Niveau de mise en scène de 6.

Thème : Charognard

Localisation : indéterminée, région forestière.

Niveau de mise en scène : 6

Nombre de parties : 1 à 2

Dix petits matelots

Scénario moyen, conçu comme un huis clos et pouvant s'intégrer dans une campagne en cours ou constituer l'aboutissement d'une quête des personnages. L'intrigue se déroule à bord d'un cargo dont les hommes d'équipage meurent les uns après les autres. Attention, ce scénario emmène les personnages en haute mer et la moindre erreur peut être fatale.

Thème : Prédateur

Localisation : indéterminée, région côtière.

Niveau de mise en scène : 1

Nombre de parties : 1 à 3

Avalanche

Scénario ouvert, conçu pour développer les interactions entre plusieurs communautés installées dans les montagnes. L'intrigue repose à la fois sur les dissensions qui opposent les communautés aux mœurs très différentes et l'arrivée d'une bête, qui décime les habitants de la région. Attention, ce scénario nécessite un minimum de préparation et demande de gérer les agissements de nombreux intervenants.

Thème : Prédateur

Localisation : indéterminée, région montagneuse.

Niveau de mise en scène : 3

Nombre de parties : 2 à 4

Bone collector

Scénario moyen, conçu pour un groupe de personnages indépendants et intéressés par les relations humaines. L'intrigue repose sur une série de meurtres et de disparitions qui frappe les membres de plusieurs communautés, dont les relations vont rapidement se dégrader suite à l'arrivée des personnages. Attention, ce scénario demande de gérer les agissements de nombreux intervenants.

Thème : Prédateur et Charognard

Localisation : Villeneuve d'Asq, dans le nord de la France.

Niveau de mise en scène : 1

Nombre de parties : 2 à 4

Peste !

Scénario ouvert, conçu pour développer les interactions politiques entre les factions de la cité de la Papesse. L'intrigue repose sur les luttes d'influences, les complots et les trahisons du clergé, sur fond d'épidémie de peste dont les personnages sont peut-être frappés. Attention, ce scénario expose les personnages à un haut risque de contamination.

Thème : Charognard

Localisation : Lourdes, dans le sud-ouest de la France.

Niveau de mise en scène : 3

Nombre de parties : 2 à 4

Le chien des orphelins

Scénario moyen, conçu pour confronter les personnages à une faction d'adaptés charognards et à une certaine conception du chamanisme. L'intrigue repose sur une série de meurtres qui frappe une petite communauté dont le chef, un mystérieux chaman, vit reclus au sommet d'une grue. Attention, ce scénario exploite le chamanisme et nécessite un minimum de préparation.

Thème : Charognard

Localisation : le long de la N25, dans le nord de la France.

Niveau de mise en scène : 1

Nombre de parties : 2 à 4

Echos

Scénario ouvert, conçu pour isoler les personnages dans un ancien phare et les confronter à des situations extrêmes. L'intrigue repose sur une mystérieuse voix féminine interceptée dans des appels radios et un vieil homme reclus dans un phare abandonné en pleine tempête. Attention, ce scénario met en scène des créatures de Taille 2 et expose les personnages à de hauts risques.

Thème : Prédateur et Charognard

Localisation : indéterminée, région côtière.

Niveau de mise en scène : 1

Nombre de parties : 2 à 4

La raffinerie

Scénario ouvert, conçu pour confronter les personnages à une situation de crise et développer les interactions de communautés de la région lyonnaise. L'intrigue repose sur l'intérêt suscité par le carburant d'une précieuse raffinerie, protégé par les uns et convoité par les autres. Attention, ce scénario demande de gérer les agissements de nombreux intervenants.

Thème : Prédateur et Charognard

Localisation : Lyon

Niveau de mise en scène : 4

Nombre de parties : 2 à 5

A la fin de ce supplément, vous trouverez une page d'aide de jeu permettant de gérer la Vermine en combat contre plusieurs créatures volantes et rampantes de Taille 1.

Niveaux de mise en scène

Si la plupart des scénarios de ce supplément peuvent être joués par un meneur de jeu débutant, certains impliquent des personnalités assorties d'un Niveau de mise en scène de 4 – et même 6 pour le magicien noir du scénario « Miséricorde ». Bien que l'idéal soit d'avoir le Niveau requis, des conseils sont fournis pour jouer les scénarios sans faire intervenir directement les personnalités majeures, en se contentant de les évoquer ou d'utiliser des lieutenants et des messagers parlant en leur nom.



«Tes traces sont un chemin,
ton odeur un appel.»
—Cole.

Le Prédateur

Voici quelques pistes à développer. Certaines impliquent directement les personnages, d'autres se contentent de planter un contexte de départ dans lequel les aventuriers s'impliqueront par la suite. Dans tous les cas, il ne s'agit que de bases sur lesquelles s'appuyer pour inventer des histoires et des rebondissements, mais les pages de ce supplément contiennent de nombreuses aventures prêtes à jouer et décrites avec beaucoup plus de détails.

De tous les modes de vie que l'on peut observer dans le monde du vivant, le Totem du Prédateur est de loin le plus représenté. Bien que les Totems de la Ruche et de la Horde fédèrent le plus grand nombre d'individus à l'échelle de la planète, ne serait-ce que par les seules fourmis et termites, le Prédateur inspire le plus grand nombre d'espèces et se retrouve dans tous les instincts de chasse, tant chez les animaux que chez les insectes, végétaux et Totems humains. Qu'il soit lié à l'alimentation ou à l'instinct de préservation, l'acte de prédation — qui englobe ici les notions de chasse, de combat, de poursuite et de meurtre — est en effet présent chez la majorité des espèces.

Les Totems

Utilisés à la fois par le chamanisme et la gestion technique des événements, les Totems peuvent également servir de moteurs de scénarios, de traits de caractères, d'outils permettant de créer toutes sortes de personnalités, de créatures et de communautés. Dans les pages qui suivent, consacrées au Prédateur et au Charognard, vous trouverez différentes applications concrètes de ces deux Totems. Les six autres seront développés sur le même modèle dans les suppléments à venir.

Si l'image du lion chasseur s'impose comme un symbole évident du Totem, le Prédateur est tout autant à l'œuvre chez des herbivores qui, pour faire face à l'intrusion d'une nuisance sur leur territoire ou d'une menace pour leur progéniture, se laissent aller à leurs instincts combattifs et se mettent en chasse, vont au conflit ou utilisent toutes sortes de techniques aboutissant à la destruction de l'ennemi devenu proie.

Moteurs de scénarios, traits de personnalité, symboles chamaniques, nouvelles espèces animales et insectes, voici comment utiliser au mieux le Totem du Prédateur dans vos aventures.

Quelques moteurs de scénarios

La symbolique des Totems peut être utilisée pour créer des situations, des mécanismes simples semblables à ceux que l'on trouve à la base de tout scénario. Par exemple, le Totem du Prédateur symbolise la chasse, la traque et l'affrontement, et ces trois notions peuvent facilement servir de point de départ à une aventure — les personnages chassent une créature, sont traqués par une communauté ou doivent affronter un ennemi puissant.

Chasseur, chassé

Situation inconfortable, mais source de parties au rythme endiablé, la traque des personnages par un prédateur peut être gérée de différentes manières, selon que les aventuriers connaissent ou non leur prédateur, que celui-ci est humain, animal ou insecte, qu'il chasse seul ou en groupe et surtout, qu'il obéit à des directives ou à son seul instinct. En plaçant les personnages dans le rôle de la proie, le scénario gagne une densité liée à l'angoisse, à la notion de rythme et aux spéculations sur le visage et les motivations du prédateur. De la même manière, les personnages peuvent chasser à leur tour et le groupe, qu'il soit engagé par un tiers ou mu par ses propres motivations, peut être amené à traquer une proie dans l'espoir de récupérer des biens qui lui appartiennent, d'obtenir une récompense ou des informations, de se venger, de s'emparer d'une possession ou d'un organe appartenant à la proie, etc. Les personnages sont-ils chasseurs ou chassés ? Pour quelles raisons ? De qui proviennent les ordres ?

Chasseur de primes

Tout comme ils pourront être engagés pour traquer quelqu'un, que ce soit pour l'interroger, le capturer ou l'éliminer, les personnages peuvent à leur tour se retrouver chassés. La piste d'un chasseur de primes, agissant seul ou en équipe, ouvre de nombreuses possibilités de scénarios. Par le biais d'une première rencontre ou grâce à la découverte d'indices, le groupe va commencer par comprendre qu'il est suivi, voire poursuivi, et devoir découvrir à la fois par qui, pourquoi et comment y échapper. Selon le cas, l'ennemi pourra être insensible, brutal, rusé, pressé ou patient, suivre à la lettre les directives de son commanditaire ou accepter de le trahir, suite à une conversation avec les personnages ou un rebondissement soudain, etc. Qui chasse les personnages ? Pour quelles raisons ? Sur l'ordre de quel commanditaire ?

Ennemi personnel

Pour peu que les joueurs aient pris le temps de développer l'histoire de leur personnage ou de dresser le parcours du groupe qu'ils ont créé, il est possible d'utiliser un ennemi du passé ou d'utiliser une zone d'ombre pour en inventer un. Qu'il s'agisse de l'ennemi d'un personnage ou du groupe dans son ensemble, et que cet ennemi soit un individu ou une communauté, il est alors possible de lui trouver de très nombreuses raisons de partir à la recherche des personnages. Cette option, semblable à celle du chasseur de primes dans le déroulement des scénarios qui vont s'ensuivre, se différencie par les motivations de l'ennemi et l'implication directe des personnages dans l'intrigue. Lorsqu'ils découvriront qui les chasse et pourquoi, ils ne réagiront certainement pas de la même manière avec un tueur à gages qu'avec un ennemi personnel, mu par une envie de vengeance ou une dette d'honneur.

Qui est l'ennemi ? Quels sont ses moyens matériels ? Quel est le motif de sa rancune et quelle en est la cible ? Un seul des personnages ou l'ensemble du groupe ?

Prédateur animal

Animaux ou insectes, la nature regorge de créatures susceptibles de choisir l'un ou plusieurs des personnages pour proie, et d'entamer une traque pouvant être aussi brève qu'inlassable. De l'irruption soudaine d'un prédateur à une chasse menée sur plusieurs mois, il peut être intéressant de confronter les personnages au rôle et aux sensations de la proie, mais pour ce faire, il n'y a pas que l'option de la simple chasse alimentaire. Un personnage peut avoir tué le compagnon ou la compagne d'un animal, qui le traquera pour se venger. Le groupe peut posséder un appareil électrique ou produisant des nuisances sonores ou olfactives, qui attireront une créature, dérangeront une horde ou agiront comme un appel sur une colonie d'insectes. Quel qu'en soit le motif et le chasseur, la traque peut durer quelques instants – le temps pour le prédateur d'arriver jusqu'à sa proie, de l'acculer dans une situation désavantageuse et de lui bondir dessus – ou s'étendre sur de longues périodes et distances, surtout si le prédateur est animal. Loups et chiens sauvages sont ici tout désignés, à l'instar de la majorité des insectes, mais cette option peut tout à fait convenir à des spécimens mutants

d'araignées, de fauves ou de rapaces, potentiellement capables de suivre une proie sur plusieurs dizaines, voire centaines de kilomètres.

De quelle espèce est le prédateur ? Quelles sont ses principales caractéristiques ? Pour quelles raisons – comportementales, empathiques ou sensorielles – traque-t-il les personnages ?

Instinct territorial

La notion de territoire est présente chez la majorité des espèces, qu'elle s'étende à une région entière ou un simple terrier, et qu'elle soit ponctuelle ou ancrée dans une tradition séculaire. Pour la plupart des créatures, le territoire est lié soit à l'alimentation, soit à la reproduction, et la moindre intrusion constitue de ce fait un danger potentiel – sinon une menace directe. Là où certains réagiront par la prudence, l'intimidation ou la fuite, d'autres n'auront qu'une seule idée en tête : éliminer l'intrus. Dès lors, il est possible d'utiliser ce mécanisme pour définir un territoire – une forêt, un souterrain, un village désert, une portion d'autoroute à l'abandon – et d'y associer un prédateur potentiel, de la créature solitaire à la meute. La façon dont les habitants de la zone réagiront à l'arrivée et aux actions des personnages, constituera la clef des événements du scénario. A l'inverse, le territoire peut être celui des personnages – le leur ou celui d'une communauté dans laquelle ils séjournent – et le danger venir de l'extérieur, sous la forme d'une bande de pillards, d'un prédateur affamé, etc. Dans les deux cas de figure, le territoire en lui-même fournira autant de matière au scénario que le prédateur qui y habite ou pénètre. Jusqu'où s'étend le territoire ? Quelles sont ses limites, ses particularités et ses ressources ? Comment réagissent les créatures, individus et communautés qui y vivent ?

Quelques créatures

Animaux ou insectes, solitaires ou communautaires, la nature regorge de prédateurs aux comportements et aux techniques variés. En plus des descriptions qui figurent dans le Livre du Meneur et les différents scénarios, voici quelques créatures chasseresses à intégrer dans vos prochaines aventures.

Les fauves

Carnivores, chassant généralement seuls ou en petits groupes, les fauves sont l'incarnation animale du Prédateur. Dotés de griffes, de mâchoires, de musculatures et de perceptions entièrement dédiées à la chasse, ils constituent un danger omniprésent pour les proies sans défense et l'Homme, désormais, n'est plus à l'abri d'une attaque. Si les lions, tigres et autres grands fauves célèbres sont quasiment absents des territoires d'Europe, de nombreux spécimens échappés des zoos au moment des troubles, se sont acclimatés et reproduits dans la plupart des régions chaudes. Les chats sauvages pullulent et les chiens errants, de même que les loups, peuvent facilement être assimilés à des « fauves » de par leur comportement, leurs méthodes de chasse et leurs caractéristiques techniques.

Grands fauves

Les Caractéristiques qui suivent valent pour la plupart des lions, tigres, guépards, panthères et autres fauves ou canidés dont la taille est équivalente à celle d'un humain adulte.

Caractéristiques : Force 3D/4D, Rapidité 3D/5D, Réflexes 3D/4D, Perception 4D/5D, Agilité 3D/4D.

Seuils de Blessure : 000 (4), 00 (6), 0 (8).

Attaques : griffes (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1B, type tranchant), morsure (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/2B, type perforant).

Protection : 1D ou 1D/1D armes tranchantes (cuir épais et fourrure).

Petits fauves

Les Caractéristiques qui suivent valent pour la plupart des chiens, chats sauvages, loups et autres prédateurs assimilés dont la taille est équivalente à celle d'un enfant.

Caractéristiques : Force 2D/3D, Rapidité 3D, Réflexes 3D/4D, Perception 4D, Agilité 4D, Empathie 1D/2D.

Seuils de Blessure : 00 (3), 00 (5), 0 (7).

Attaques : griffes (jet d'attaque à 3D, dommages 1D/1B, type tranchant), morsure (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1B, type perforant).

Les venimeux

Araignées et reptiles en tête, de nombreux prédateurs misent moins sur leur taille et leur musculature que sur leurs capacités naturelles pour venir à bout de leurs proies. Le venin des vipères constitue une arme tout aussi efficace que les crocs d'un grand fauve, et il n'est pas rare de voir des spécimens plus petits que la main, en foudroyer d'autres de la taille d'un chien ou voire d'un homme.

D'un point de vue technique, la gestion de ces créatures s'appuie surtout sur le type de venin injecté, que ce soit par morsure ou piqûre, que sur la morsure ou la piqûre elle-même. L'immense majorité des araignées, serpents et autres créatures venimeuses pouvant être tuée d'un simple coup de botte, et évitée au prix d'un minimum de prudence, les exemples qui suivent ne fournissent que les détails des venins – pour plus d'informations sur la gestion de la vermine, reportez-vous à l'annexe située à la fin de ce supplément.

On considère que les effets du venin s'appliquent sitôt que la victime coche un cercle de Blessure résultant d'une piqûre ou d'une morsure, mais dans les faits, certaines créatures ne causent pas de véritable « blessure » et se contentent de piquer ou de mordre, parfois sans douleur, pour injecter leur venin.

Venins paralysants

Ces venins ont pour effet d'engourdir les muscles de la victime, autour de la morsure ou piqûre pour les moins virulents, puis dans tout le corps pour les plus dangereux. Un personnage touché par ce type de venin doit réussir un jet de Santé contre une Difficulté qui varie de 10 à 20, en fonction de la virulence du venin – 10 pour les moins virulents, 15 pour la majorité, 20 pour les plus actifs et pourquoï pas 25 ou 30 pour des venins mutants ou issus de laboratoires. Les effets du venin fournis ci-dessous vont de « mineurs » à « majeurs », en passant par « moyens ». A vous de déterminer la Difficulté du jet et le type d'effets du venin pour créer des espèces plus ou moins dangereuses. Certains peuvent être très virulents tout en ayant des effets relativement inoffensifs, ou à l'inverse, peu virulents mais dévastateurs chez les victimes qui ne lui résistent pas.

Soins anti-venins

Voici une règle simple pour soigner une victime atteinte par un venin : le jet de Premiers secours s'effectue contre une Difficulté égale à celle du jet de Santé effectué par la victime, augmentée de 5 pour un venin aux effets moyens et de 10 pour un venin aux effets majeurs. Le rythme de récupération des dés de Réserve se chiffre en heures, celui des cercles de Blessure en jours, suivant les règles décrites pages 179 et 180 du Livre du Meneur.

Effets mineurs : si le jet est réussi, la victime perd immédiatement deux dés de Réserve d'Effort, pour traduire la douleur et le léger engourdissement local. Si le jet est raté, elle perd immédiatement deux dés de Réserve d'Effort, puis un dé supplémentaire par tour pendant un nombre de tours égal à 6 - son score de Santé.

Effets moyens : si le jet est réussi, la victime perd immédiatement deux dés de Réserve d'Effort, puis un dé supplémentaire par tour pendant un nombre de tours égal à 6 - son score de Santé. Si le jet est raté, elle perd immédiatement deux dés de Réserve d'Effort, puis deux dés supplémentaires pendant cinq tours, et subit de plus un Malus de -1D à toutes ses actions physiques - cumulable avec d'éventuels Malus de Blessure - pendant un nombre de tours égal à 6 - son score de Santé.

Effets majeurs : si le jet est réussi, la victime perd deux dés de Réserve d'Effort par tour pendant un nombre de tours égal à 6 - son score de Santé, et subit de plus un Malus de -1D à toutes ses actions physiques - cumulable avec d'éventuels Malus de Blessure - pendant cinq tours. Si le jet est raté, elle perd quatre dés de Réserve d'Effort par tour puis tombe complètement paralysée - tout en restant consciente.

Venins mortels

Ces venins ont pour effet de tuer, en provoquant l'arrêt des fonctions respiratoires ou en saturant le sang de toxines. Un personnage touché par ce type de venin doit réussir un jet de Santé contre une Difficulté qui varie de 10 à 20 en fonction de la virulence du venin. Là encore, les effets du venin fournis ci-dessous peuvent être «mineurs», «moyens» ou «majeurs».

Effets mineurs : si le jet est réussi, la victime coche un cercle de Blessure Touché et perd deux dés de Réserve d'Effort, pour traduire la douleur. Si le jet est raté, elle perd deux dés de Réserve d'Effort, coche un cercle Touché puis un cercle supplémentaire pendant les deux prochains tours, en commençant par les Touché.

Effets moyens : si le jet est réussi, la victime coche un cercle de Blessure Touché et perd deux dés de Réserve d'Effort, puis un dé supplémentaire par tour pendant un nombre de tours égal à 6 - son score de Santé. Si le jet est raté, elle perd deux dés de Réserve d'Effort, coche deux cercles Touché puis un cercle supplémentaire par tour, en commençant par les Touché, pendant un nombre de tours égal à 6 - son score de Santé.



Effets majeurs : si le jet est réussi, la victime coche deux cercles de Blessure Touché et perd deux dés de Réserve d'Effort par tour, jusqu'à ce qu'elle tombe inconsciente ou soit soignée. Si le jet est raté, elle coche deux cercles de Blessure Touché puis un cercle supplémentaire par tour, en commençant par les Touché, jusqu'à ce qu'elle meure ou soit soignée.

Quelques personnalités

Preuve que l'influence des Totems ne se retrouve pas seulement dans le comportement de la vermine et des animaux sauvages, certaines figures emblématiques de l'Europe ravagée s'imposent comme de véritables incarnations du Prédateur. A l'image de Nora l'Arachnéenne ou de Gabriel Cime, symboles de la Horde et du Symbiote, de nombreuses factions, communautés et personnalités plus ou moins célèbres, agissent en droite ligne avec les préceptes inconscients du Totem.



En voici quelques-unes, livrées avec leurs Caractéristiques et des pistes permettant de les intégrer au mieux dans vos campagnes en cours. Attention, certaines sont assorties d'un Niveau de mise en scène relativement élevé.

Cole

Les créatures géantes n'existent peut-être pas, mais cela n'empêche pas Cole de les traquer sans relâche. Solitaire, taciturne au point que certains le croient muet, ce chasseur est obnubilé par ce

qu'il appelle « ses monstres », spécimens géants et créatures mythiques dont sont truffés les récits des veillées. A la façon d'un chevalier en croisade, il parcourt l'Europe à bord de sa vieille jeep et collecte toute information susceptible de le mener sur les traces d'une proie à sa mesure. Cole parlant peu et ne présentant aucune séquelle physique particulière, il est difficile de savoir combien de ces créatures il a déjà rencontré - s'il en a jamais rencontré la moindre. Pourtant, sa réputation de chasseur de monstres le précède un peu partout en Europe, et les nombreuses communautés qui s'offrent ses services de pistunier et de guide, semblent prêtes à le croire investi d'une véritable mission.

Conseils de mise en scène

Le personnage de Cole est parfait pour exploiter le doute qui plane quant à l'existence des spécimens géants, qu'ils soient animaux ou insectes. Si les créatures de Taille 3 sont une réalité dans votre campagne, alors Cole en a déjà vu et tué plusieurs. Si elles n'existent pas, Cole n'en reste pas moins persuadé du contraire et pourra faire naître le doute dans les esprits des personnages. Indépendant, mobile, Cole peut apparaître pratiquement n'importe où et partager pour un temps la vie des personnages. Si des liens se créent, il pourra leur enseigner certaines de ses Spécialités et servir d'intermédiaire avec des communautés pour lesquelles il a travaillé par le passé.

Niveau de mise en scène : 3

Réputation : 20

Profil : chasseur de monstres

Penchant : taciturne

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Santé 4D, Précision 4D, Perception 4D, Réflexes 3D et Volonté 3D.

Spécialités : Chasse (Expert), Expert (Confirmé), Fusil (Confirmé), Pièges (Confirmé), Conduite (Confirmé), Routes d'Europe (Expert) et Rumeurs (Confirmé).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilet pare-balles)

Seuils de blessure : 5/7/9

Matériel : lance tribale (3D/2B), fusil de chasse Remington 1100 customisé (3D/2B, 2-10, 11-35, 36-70), couteau de survie (1D/1B), cartes routières d'Europe, jeep parfaitement entretenue et matériel de survie de très bonne qualité.

Le capitaine Amont

Leader charismatique des célèbres Légionnaires, décrits page 52 du Livre du Meneur, le capitaine Amont est devenu une figure légendaire, dont la réputation n'a d'égal que l'aura de mystère qui plane autour de cet homme au visage inconnu. Certains le disent chaman, d'autres lui prêtent des capacités surnaturelles, et bien que les hypothèses se suivent sans jamais se recouper, deux choses sont sûres à son sujet : son seul nom suffit à inspirer la crainte, et il ne s'agit pas d'un simple soldat. Riche d'une formation militaire et d'une solide expérience du combat, du maniement des armes et de la gestion de ses troupes, le capitaine est également un adapté, porteur de mutations physiques et physiologiques qui font de lui un incroyable hybride entre l'humain et le reptile – tout comme sa fille Néna et son plus fidèle lieutenant, le robuste Rhaco, tous deux décrits dans le scénario «Aréna» de l'Écran du meneur. Si personne ne semble en mesure de décrire le visage du capitaine Amont, c'est peut-être parce qu'il en change à loisir, à l'image des caméléons et des batraciens qui lui servent de modèle, et modifie son apparence en fonction de son environnement. Combattant hors pair, symbole vivant de l'adaptation, Amont n'est reste pas moins un formidable prédateur qui, à la tête de son armée personnelle, mène une guerre sans merci contre les bastions industriels des humanistes.

Conseils de mise en scène

Adapté et mutant, en plus d'être le chef d'une force de frappe terrifiante, le capitaine Amont constitue l'exemple que l'hybridation et la mutation sont possibles. Si vous avez choisi d'intégrer ces options dans votre univers, Amont deviendra vite une référence en la matière et vous pourrez, en vous basant sur les caractéristiques techniques qui suivent, utiliser le principe des Spécialités pour développer des mutations physiques et sensorielles, ainsi que des capacités issues du règne animal ou insecte. Si au contraire, vous avez préféré une approche réaliste, rien n'empêche la rumeur de présenter le capitaine comme un adapté, un mutant, un hybride, et de ne pas chercher à justifier ses capacités autrement que par de l'entraînement. A priori, les personnages

ont peu de chance de le rencontrer, mais si cela devait arriver, mieux vaudrait que ce soit au terme d'une longue aventure et de plusieurs rencontres avec son lieutenant ou sa fille, avant de les confronter au capitaine en personne. Les Légionnaires n'engagent que très peu de nouvelles recrues, toutes triées sur le volet pour leur profil militaire et leur sensibilité à la cause d'Amont, mais il est possible que la faction fasse appel à des indépendants pour une mission ponctuelle ou une recherche discrète sur le continent.

Niveau de mise en scène : 5

Réputation : 12

Profil : combattant de Gaïa

Penchant : symbiote

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques de Physique et de Manuel à 4D, de Mental et de Social à 3D, sauf Perception 4D.

Spécialités : Corps à corps (Expert), Armes blanches (Expert), Armes à feu (Expert), Sarbacane (Confirmé), Commandement (Expert), Empathie avec la nature (Confirmé), Empathie avec les reptiles (Expert), Discretion (Expert), Camouflage (Confirmé), Sens du danger (Confirmé) et Combat aveugle (Confirmé).

Protection : 2D/1D armes à feu (combinaison pare-balles)

Seuils de blessure : 00000 (6), 000 (8), 00 (10)

Matériel : fusil d'assaut AKM (4D/3B, 2-50, 51-200, 201-500), machette éran-tée lourde (2D/2B), sarbacane (6-7, 8-9, 10-14, fléchettes empoisonnées, venin mortel virulence 20, effets majeurs), grenades de tous types et accès à n'importe quel matériel militaire.

Zéro

Rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir échappé à l'appétit de Nora l'Arachnéenne, et encore plus rares sont ceux qui l'ont trahie. Ancien membre de la Horde, Zéro a pris la décision qu'aucun autre fidèle de Nora n'a jamais osé prendre : désobéir à la reine cannibale. Il y a quatre ans de cela, celui qui fut pendant de longues années l'un des lieutenants préférés de Nora, fut lassé de devoir partager le fruit de leurs butins et de suivre les décisions de plus en plus mystiques de l'Arachnéenne, engagée dans une chasse personnelle dont la proie n'est autre que Chæman.

Les Spécialités d'Amont

Sens du danger : permet de lancer un dé supplémentaire d'Initiative lors du premier tour de combat, grâce à un jet réussi Perception contre une Difficulté de 15 pour un danger bruyant, de 25 contre un danger discret ou, le cas échéant, égale à la réussite du jet de discrétion de l'attaquant.

Combat aveugle : permet de combattre dans le noir ou les yeux fermés sans subir le moindre Malus, grâce à un jet réussi de Perception contre une Difficulté de 15 dans l'obscurité, 20 dans le noir complet et 25 les yeux bandés.

Entouré de trois hommes de confiance, seuls à accepter de risquer leur vie en trahissant leur reine, Zéro s'est enfui à bord d'un transporteur de troupes militaire rempli de précieux matériel, et rallié une vingtaine de mercenaires pour entamer une nouvelle vie de pillard à son propre compte. Il figure désormais en bonne place sur la liste des proies convoitées par Nora, qui se réjouit d'avance de retrouver son ancien lieutenant pour le dévorer. Vivant.

Conseils de mise en scène

Le personnage de Zéro est une véritable grenade dégoupillée. Poursuivi par Nora et ses hommes, et lui-même à la tête d'une troupe de pillards sans vergogne, il constitue une menace assortie d'une menace plus grande encore, et ne doit pas être mis en scène à la légère. Zéro ne s'embarrasse pas d'états d'âme : il tue, et son tableau de chasse personnel doit déjà contenir plusieurs centaines de victimes humaines. A moins que les personnages ne soient eux-mêmes des pillards et qu'ils aient l'air suffisamment efficaces pour intéresser Zéro, il n'y a pratiquement aucune chance pour que le groupe noue quelque relation que ce soit avec la horde de Zéro. A moins bien sûr, qu'ils soient en position de l'aider à échapper à Nora ou de lui offrir des informations sur l'Arachnéenne – dans ce cas, Zéro profitera de la première occasion pour les éliminer ou les utiliser comme appâts, mais certaines interactions sont possibles pour peu que les personnages soient prudents et rusés. Il en va de même pour Nora qui, bien que les personnages feraient mieux d'éviter son contact, appréciera toute information susceptible de la rapprocher de son ancien lieutenant. Si cette option vous intéresse, mieux vaut utiliser une faction liée à la Horde que la Horde elle-même, en partant du principe que Nora possède de nombreux informateurs en Europe. La horde de Zéro est composée d'une vingtaine d'hommes, tous farouches mercenaires fidèles à leur chef de guerre.

Niveau de mise en scène : 4

Réputation : 17

Profil : pillard

Penchant : prédateur

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 5D, Santé 5D, Réflexes 3D, Précision 4D, Perception 4D et Volonté 5D.

Spécialités : Armes blanches (Expert), Armes à feu (Expert), Boxe (Expert), Intimidation (Confirmé), Guérilla (Confirmé), Résistance à la douleur (Confirmé), Démolition (Confirmé) et Electricité (Confirmé).

Protection : 1D/1D armes tranchantes et perforantes (cuirasse)

Seuils de blessure : 0000 (7), 000 (9), 00 (10)

Matériel : fusil H&K G3 SG1 (4D/2B, 10-200, 201-500, 501-1200), machette lourde (2D/2B), grenades de tous types et matériel militaire.

Quelques événements

Pour compléter le matériel de jeu lié au Totem du Prédateur, voici quelques événements à soumettre au vote des joueurs ou à utiliser comme base de scénarios.

Traînée de sang

Depuis quelques mois, des rumeurs en provenance du Portugal et de l'Espagne circulent dans le sud de l'Europe au sujet d'une communauté de primitifs, au corps peint de motifs tribaux, qu'un chaman guiderait sur les routes et exhorterait à un pèlerinage de sang. Armés de lames courtes, la cinquantaine de sauvages sillonnerait les anciens axes routiers et fondraient comme une meute affamée sur les villages et les habitations, avant de commettre un véritable carnage. Bien que certains y voient une manifestation du Totem de la Horde, le côté systématique des carnages perpétrés par la communauté laisse entrevoir une motivation plus précise que le simple goût du sang. Les corps des primitifs tués lors des combats sont décapités et brûlés sur place par le reste de la communauté, et les yeux de tous les enfants assassinés dans les villages ont été extraits de leurs orbites...

Que cherchent les primitifs ? S'agit-il d'une tribu barbare accomplissant une marche rituelle et assassinant tous les humanistes sur leur passage ? Le vol des yeux est-il une simple rumeur ou une triste réalité ? Et dans ce cas, à quoi vont-ils servir ?

Les joueurs votent pour :

Les primitifs ne sont que des barbares sanguinaires.

Les primitifs accomplissent un rituel chamannique liés au Prédateur.

-Les primitifs sont des barbares :

Prédateur -1, Horde +1

-Les primitifs accomplissent un rituel :

Prédateur +1, Horde -1

Les dératisseurs

Véritable fléau, les rats constituent une menace latente pour toutes les communautés désireuses de réinvestir les villes et les villages abandonnés au moment des troubles du début du siècle. Une communauté originaire du nord de l'Europe, vraisemblablement de Belgique ou des anciens Pays-Bas, propose des services qui font beaucoup parler d'eux depuis quelque temps. Equipés d'un arsenal chimique, ils descendent dans les souterrains accompagnés d'une meute de chats dressés au combat, nourris exclusivement de rats et équipés de combinaisons plastiques que les dératisseurs enduisent d'un concentré de mort au rat particulièrement virulente. Si les chats subissent toujours de lourdes pertes, le poison frappe de plein fouet lorsque les rats ont la mauvaise idée de manger leurs agresseurs, et la communauté ne manque pas de chats pour renflouer ses pertes animales. Cependant, suite à l'intervention des dératisseurs dans une petite ville de Belgique, une rumeur persistante laisse planer une lourde menace : on murmure que la guilde se serait simplement entraînée pour préparer une attaque dans les souterrains de Paris, où les rats contrôlent une portion des anciens tunnels du métro et vivent en symbiose avec certaines communautés humaines, dont celle de Gabriel Cime. Si c'était vraiment le cas, leur intervention sèmerait la panique et le chaos sous la capitale...

Les joueurs votent pour :

Les dératisseurs sont juste des mercenaires vendant leurs services.

Les dératisseurs préparent une attaque dans les souterrains de Paris.

- Ce sont des mercenaires :

Prédateur +1, Parasite -1

- Ils préparent une attaque :

Prédateur +1, Symbiote -1

Le loup blanc

Ce qui n'était qu'une simple expression au début du siècle, semble devenir une rumeur en laquelle croient de plus en plus d'habitants de l'est de l'Europe : il existerait un loup, marqué d'un cercle au fer rouge et mis à prix par le Duc Jürgen de Budapest. Celui qui rapportera sa dépouille avant la prochaine cérémonie des Mille flammes sera couvert de récompenses par la famille du Duc, connue pour sa richesse et son excentricité – voir pages 72 et 73 du Livre du Meneur. Nul ne sait si ce loup existe, et aucun voyageur en provenance des pays de l'est ne semble en mesure de confirmer la chasse soit disant ouverte par le Duc Jürgen, mais depuis que des loups ont été aperçus dans l'est et le nord de la France, les spéculations vont bon train et quelques groupes s'organisent pour partir à la chasse. Mais la rumeur en alimentant d'autres, on commence à parler d'une expérience visant, en plaçant un émetteur sur le collier de la bête, à suivre ses déplacements pour localiser, qui sait... la communauté d'origine du loup ou plutôt son compagnon humain, un chaman activement recherché à en croire les dernières hypothèses. Dans ce cas, qui se cache derrière la pose de l'émetteur, et qui est ce chaman visiblement traqué ?

Les joueurs votent pour :

Le loup n'est que la proie d'une chasse organisée par le Duc.

Le loup est le compagnon d'un chaman recherché par le Duc.

-Le loup est une simple proie :

Prédateur +1,

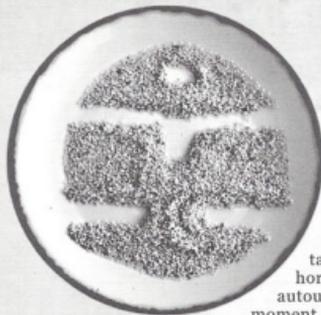
Solitaire -1

-Le loup est le compagnon d'un chaman :

Prédateur -1,

Symbiote +1





«Ce qu'il reste de toi vaut plus que tout ce que tu as été.»
—Marla.

Du simple vautour guettant l'agonie de sa proie aux hordes de pillards en maraude autour des villages, attendant le moment propice pour voler les réserves, quitte à condamner les malheureuses victimes, le Totem du Charognard est partout. Insidieux comme le Parasite, animal comme la Horde, présent chez des individus isolés aussi bien que dans des meutes organisées, le Charognard incarne la trahison, l'avidité, la lâcheté faite force et la soif de sang. Au-delà de l'instinct qui pousse certaines créatures à s'en prendre à plus faible qu'elles ou se repaître des proies blessées par d'autres, le Charognard est à l'œuvre dans la plupart des actions sournoises et viles, qu'il partage avec le Parasite. Chez l'Homme, il est visible derrière le comportement de nombreux survivalistes – rendus opportunistes et dénués de certaines valeurs morales par leur manque de ressources et d'organisation – ainsi que chez les adaptés qui, en accord avec des lois beaucoup plus naturelles, évitent l'affrontement pour mieux fondre sur des proies faciles. Un Totem dérangeant, répugnant, dont le développement jette une ombre menaçante sur les espoirs des humanistes restaurateurs quant au retour d'une société saine.

Comme pour le Prédateur dans les pages précédentes, voici une série d'intrigues, personnalités, communautés, rumeurs et autres créatures, toutes liées de près ou de loin au Totem du Charognard et conçues pour alimenter vos prochaines aventures.

Quelques moteurs de scénarios

D'un point de vue scénaristique, le Totem du Charognard offre davantage de scènes que de véritables moteurs d'intrigue. Là où le Prédateur pourra motiver une traque de longue haleine, le Charognard permettra plutôt d'imaginer un moment fort, un rebondissement ou un climax au cœur d'un scénario.

Le Charognard

Voici quelques idées de scènes, autour desquelles construire un scénario complet ou à intégrer comme autant de rebondissements au cours d'une aventure. Là encore, les scénarios qui figurent dans les pages suivantes proposent des histoires beaucoup plus complètes, et ce Totem se retrouvera impliqué dans de nombreuses intrigues à venir.

Bête blessée

La manifestation la plus évidente du Charognard s'opère lorsqu'une créature blessée se retrouve menacée par une autre, attirée par sa mort annoncée ou l'odeur de son sang, qui profite de sa faiblesse et attend patiemment l'heure du repas. Appliquée au règne animal, cette situation peut déjà sembler choquante, mais si la créature blessée n'est autre qu'un personnage, la scène prend une toute autre dimension...

Suite à un combat, une chute ou une maladresse, un personnage blessé peut ainsi attirer l'attention de charognards qui se rapprocheront de lui et du groupe, se mettront à le suivre, à le guetter, faisant sentir leur présence sans jamais aller au conflit et attendant le moment opportun pour passer à l'attaque. Les charognards peuvent être animaux ou insectes, seuls ou nombreux, nécrophages ou seulement trop craintifs pour s'attaquer à des proies en bonne santé, et suffisamment mobiles pour suivre le groupe sur de longues distances ou au contraire, circonscrits à un territoire dont les limites sont inconnues des personnages. Ils peuvent bien sûr être humains, mais seule une communauté d'adaptés cannibales justifierait ce type de comportement. En revanche, cette situation peut être inversée pour placer les personnages dans le rôle des charognards, si les individus ou les créatures qu'ils poursuivent se retrouvent blessés et laissent derrière eux une piste sanglante.

Quel genre de charognards sont attirés par la situation de faiblesse du groupe ? Comment vont-ils agir, combien de temps vont-ils attendre ? Sont-ils capables de traquer les personnages sur plusieurs kilomètres ou s'arrêteront-ils aux limites de leur territoire ?

Etat de siège

Appliquée à une communauté humaine, le principe de la blessure et de la mort annoncée peut prendre la forme d'une famine, d'une épidémie ou d'une situation de crise à l'issue catastrophique. Une meute de charognards peut ainsi assiéger un village ou une communauté, affamer la population et attendre que les habitants meurent ou sortent un à un, affaiblis par le jeûne ou la maladie. Plusieurs techniques sont possibles, allant du siège traditionnel au verrouillage des portes d'un véhicule ou d'un complexe industriel, en passant par l'enfumage de souterrains, l'utilisation de vermine envoyée dans les conduits d'aération, etc. Que les personnages soient à l'intérieur, en situation de proie, ou à l'extérieur, dans le rôle des charognards, l'important sera de gérer le rythme et de tenir un décompte précis du temps qui s'écoule, inéluctablement.

De quelle manière les charognards plantent-ils le siège ? Combien de temps les prisonniers peuvent-ils survivre sans agir ou bénéficier d'un secours ? Des issues ont-elles pu être oubliées par les charognards ?

Danse macabre

A l'image du « jeu du traîne-la-patte » mis en scène dans « La Tombe de Monet », page 236 du Livre du Meneur, la blessure ou la situation de faiblesse attirant les charognards peut être volontaire, et de plusieurs natures. Une balle tirée dans la cuisse d'un personnage, alors que le groupe s'apprête à descendre dans des souterrains infestés de rats, aura des conséquences dramatiques sur la suite de l'aventure et exposera les personnages à l'assaut de charognards – ou de prédateurs attirés par l'odeur du sang. De la même façon, le vol d'un véhicule, la crevaisson des pneus ou l'ajout de sucre dans les réservoirs, peut contraindre le groupe à continuer à pied ou à attendre du secours sur place. Plus subtil, l'utilisation de parfum ou de composés chimiques attirant la vermine, peut provoquer l'arrivée d'une colonie d'insectes et déclencher une course-poursuite dont les personnages auront toutes les peines du monde à comprendre les raisons – et à se débarrasser de la source d'indices qu'ils laissent derrière eux.

De quelle façon les personnages vont-ils être mis en situation de faiblesse ? Le coupable va-t-il s'en prendre directement à eux ou à leurs possessions ? Quel type de charognard ce procédé va-t-il attirer ?

Etranges coutumes

Dans certaines situations, la menace d'un charognard ne sera pas une évidence, mais une simple sensation, une certitude plus ou moins fondée que les personnages – ou les victimes – vont acquiescer en raison d'une ambiance particulièrement oppressante. Ainsi, si le groupe fait halte dans une communauté aux coutumes étranges, parlant une langue incompréhensible ou semblant attendre quelque chose, un signe, un moment propice, les personnages pourront se sentir mal à l'aise au point de prêter des intentions à leurs hôtes. La piste la plus simple : le cannibalisme, dont le spectre plane toujours sur les rencontres entre communautés humaines aux mœurs déroutantes. La menace peut être bien réelle, et faire des personnages une source de nourriture encore chaude, ou n'être qu'une impression qu'il faudra éviter de démentir, pour laisser les joueurs avoir peur sans raison.

La communauté est-elle réellement cannibale ? Quel comportement, quelle coutume donne aux personnages cette impression désagréable de courir un danger ?

Quelques créatures

Bien que nettement moins nombreux que les prédateurs, les animaux et les insectes qui se nourrissent de chair morte ou se repaissent des créatures les plus faibles, n'en restent pas moins une réalité bien tangible, et ce partout en Europe. De la hyène au vautour, en passant par le comportement de meute macabre, voici quelques détails techniques sur les charognards et des règles pour gérer les attaques de plusieurs créatures sur une seule et même cible.

Hyènes et chacals

Sur le podium des charognards les plus tristement célèbres, les hyènes se partagent la première place avec les vautours, et leur combat est loin de rester sur un plan purement strictement théorique, tant ces deux espèces se connaissent et s'affrontent autour des dépouilles qu'elles convoitent. Véritable fléau en Afrique, hyènes et chacals sont relativement rares en Europe, excepté dans le sud où des spécimens issus de migrations

**Insectes
nécropages**

Puisque dans la nature, il existe une proie pour chaque prédateur et un prédateur pour chaque proie, il ne faut pas s'étonner que certains insectes se nourrissent de créatures mortes ou mourantes. Là où d'autres sont coprophages, il existe des insectes nécrophages, qui affluent sur les cadavres pour se nourrir des tissus en décomposition, comme n'importe quel détritivore. Inoffensifs pour les individus vivants, si l'on excepte les risques de contamination de l'eau et des aliments, ces insectes peuvent apparaître dès les premières heures suivant la mort – leur présence est d'ailleurs utilisée par la police scientifique pour dater l'heure d'un décès.

accidentelles et volontaires, se sont reproduits et acclimatés au point de jouer un rôle non négligeable dans les écosystèmes locaux. Certains spécimens ont même réussi à se reproduire avec des chiens errants, donnant naissance à des bâtards dotés de la robustesse canine et de l'appétit nécrophage des hyènes. Craintifs, faiblement armés et relativement fragiles, ces charognards ne sont guère une menace pour l'homme lorsqu'ils sont seuls, mais les chacals, hyènes et autres hybrides sud européens, vivent et chassent en bandes généralement composées de dix à trente individus...

Les Caractéristiques qui suivent valent pour la plupart des hyènes, chacals et hybrides canidés du sud de l'Europe. Lorsqu'ils sont seuls, la majorité des charognards auront tendance à fuir au moindre signe de danger, et ne combattront qu'en ayant l'avantage du nombre.

Caractéristiques : Force 2D, Rapidité 4D, Réflexes 4D, Perception 5D, Agilité 5D.

Seuils de Blessure : OO (3), OO (5), O (7).

Attaques : griffes (jet d'attaque à 2D, dommages 1D/1B, type tranchant), morsure (jet d'attaque à 2D, dommages 2D/1B, type perforant).

Gérer une meute

Si les personnages viennent à affronter une meute de charognards, il serait fastidieux d'effectuer des jets pour chaque créature, d'autant plus que les charognards auront tendance à attaquer de concert en misant sur leur nombre. Pour faciliter la gestion des combats, plusieurs créatures vont constituer un adversaire unique qui pourra attaquer et esquiver au prix d'un seul jet. Tout d'abord, on considère que chaque meute regroupe dix créatures de type hyène, chacal et hybride sud européen.

Les cercles de Blessure et les jets d'attaques qui suivent valent pour un groupe de trois ou quatre créatures - ce qui correspond au maximum d'adversaires de cette taille pouvant attaquer simultanément un homme adulte. La Rapidité ne change pas et reste de 4D pour déterminer l'Initiative, mais le nombre et le type de cercles de Blessure est légèrement modifié pour représenter le groupe dans son ensemble. Les Blessures Touché disparaissent et chaque groupe de trois ou quatre bêtes ne dispose plus que de cercles Blessé et Tué, à raison d'un cercle

Blessé par créature et de deux cercles Tué pour le groupe. Chaque fois que le défenseur infligera une Blessure de type Blessé, la bête touchée s'enfuira et se tiendra prudemment à l'écart jusqu'à la fin du combat. Si deux bêtes sont blessées et s'enfuient, il n'en restera plus que deux qui pourront être gérées de façon classique. Dès lors, les scores d'attaque et les codes de dommages redeviennent ceux des charognards seuls, fournis quelques lignes plus haut.

Seuils de Blessure : OOO / OOOO (5), OO (7).

Attaques : griffes (jet d'attaque à 4D, dommages 3D/1B, type tranchant), morsure (jet d'attaque à 4D, dommages 2D/2B, type perforant).

Les oiseaux

Vautours en tête, suivis de près par de nombreux rapaces, charognards et nécrophages sont également présents dans les airs. Si la majorité de ces oiseaux commence, tout comme les aigles, par repérer la proie depuis les hauteurs avant de fondre vers elle, les charognards ailés se contentent ensuite d'attendre, postés sur un perchoir accordant un angle de vue et d'attaque adéquat, que leur repas se retrouve seul, s'immobilise ou succombe. Là encore, les oiseaux charognards ne représentent qu'un très faible danger pour l'homme, à qui ils ne s'attaquent pratiquement jamais seuls et rarement même en meute, mais certaines régions d'Europe abritent des spécimens de rapaces et de vautours désormais habitués à la chair humaine.

Gérer les créatures volantes

Les Caractéristiques qui suivent valent pour la plupart des oiseaux, qu'ils soient charognards ou prédateurs, dont la taille des proies potentielles peut aller jusqu'à celle d'un adulte fragile ou blessé. Vautours et rapaces charognards n'attaqueront jamais seuls un adversaire humain, à moins que celui-ci ne soit agonisant, et ne prendront pas ce risque s'il y a des individus valides à moins d'une vingtaine de mètres.

Du fait de leur mobilité et de leur envergure, les créatures volantes infligent à leur adversaire un Malus de -1D à tous ses jets d'attaque, que ce soit au contact ou à l'aide d'une arme de distance, si la créature est en vol - bien sûr, le Malus disparaît si la créa-

ture est posée et statique. En revanche, les créatures ailées ne peuvent rester plus de deux tours en vol stationnaire tout en attaquant leur cible, et rompent donc le combat pendant deux tours complets tous les deux tours, reprenant leur envol avant de fondre de nouveau. Bien sûr, si la victime est à terre, les oiseaux profiteront de la situation et se poseront sur son corps pour attaquer à chaque tour.

Caractéristiques : Force 1D, Rapidité 3D, Réflexes 3D, Perception 5D, Agilité 4D.
Seuils de Blessure : OO (2), O (4), O (6).

Attaques : serres (jet d'attaque à 2D, dommages 1D/1B, type tranchant), coup de bec (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1B, type perforant).

Gérer plusieurs créatures volantes

En cas de combat contre plusieurs créatures volantes, on applique les mêmes règles que contre une meute animale en considérant que seules deux créatures peuvent fondre sur la même cible et attaquer simultanément dans le même tour – la taille des ailes et l'espace requis pour se mouvoir et attaque restreignant considérablement leur champ d'action.

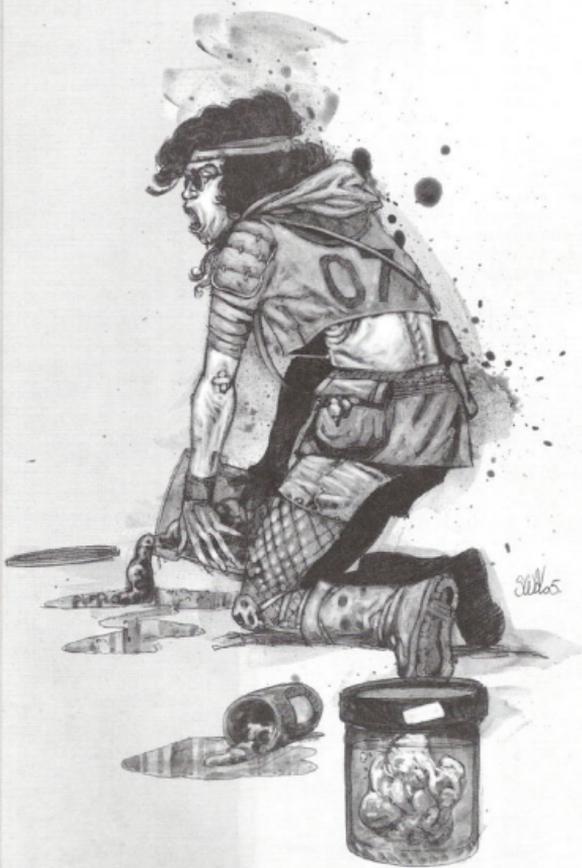
Les cercles de Blessure et les jets d'attaques qui suivent valent donc pour un groupe de deux créatures. Chaque fois que le défenseur infligera une Blessure de type Blessé, l'oiseau touché s'enfuira et se tiendra prudemment à l'écart jusqu'à la fin du combat, mais s'il reste des oiseaux en vol, un autre prendra sa place au tour suivant. Si le personnage agit le premier et blesse ou tue un oiseau, il se retrouvera donc face à une seule créature jusqu'à la fin du tour en cours, avant qu'un deuxième oiseau ne prenne part au combat au début du tour suivant. Le Malus de -1D s'applique à toutes les actions de combat, qu'elles soient d'attaque ou d'esquive, mais il reste de -1D contre un oiseau ou deux.

Seuils de Blessure : OO (4), OO (6).
Attaques : serres (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1B, type tranchant), coup de bec (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/2B, type perforant).

Quelques personnalités

Du trafiquant d'organes vendant des reins d'enfant au simple survivaliste fouillant les décombres à la recherche de pièces détachées ou de vêtements prélevés sur les morts, les charognards humains





sillonnent l'Europe comme des insectes grouillant sur le cadavre de la civilisation. La plupart de ces charognards sont à chercher du côté des petites communautés survivalistes, errant de récupération en rapines, mais il existe quelques figures majeures dont le potentiel en scénario mérite qu'on s'y attarde. En voici deux, livrées avec leurs caractéristiques techniques et des conseils de mise en scène.

Yuri

Connus pour leurs talents de grimpeurs hors normes et leur relation mimétique avec les araignées, les Arachsins – décrits page 52 du Livre du Meneur – sont entourés d'une aura mêlée d'admiration et de répulsion, en raison de leur aspect primitif et de la ressemblance qu'ils entretiennent avec la vermine. Yuri, leur chef, est un vivant exemple d'une adaptation à la fois comportementale, psychologique et physiologique, et son corps ressemble de plus en plus à celui d'une araignée. Officiellement, la faction vend ses services très «acrobatiques» à différentes communautés, qui payent pour engager des grimpeurs capables d'accéder à des sites surélevés. Mais les Arachsins, et Yuri le premier, sont également de redoutables charognards qui s'infiltrent dans les bâtiments à la faveur de la nuit et profitent du sommeil de leurs victimes pour voler et tuer – sur ordre de leurs commanditaires ou pour leur propre compte. Pour Yuri, il n'y a rien de plus excitant que d'observer une victime endormie, accroché au plafond d'une chambre, la tête en bas, et de sentir la puissance de l'araignée face à l'humanité. Son rêve le plus fou tend à devenir une véritable obsession : découvrir où se cache Chæman, pénétrer son repaire et lui injecter une dose de venin paralysant, pour le tuer lentement tout en lui parlant...

Conseils de mise en scène

Adaptés à multiples facettes, les Arachsins peuvent être utilisés pour leurs capacités connues ou leur activité secrète, au service ou aux dépens des personnages. Si Yuri met un point d'honneur à superviser toutes les tractations et à se renseigner sur ses futurs clients, il préfère observer la scène sans être vu et assiste aux entretiens et aux échanges depuis l'ombre. Si les personnages viennent à le rencontrer, mieux vaudrait que ce soit dans une situation tendue, pour jouer sur l'aspect physique et le caractère dérangeants de l'adapté. Sa communauté est en déplacement constant mais compte des points de rencontre dans la plupart des grandes villes et sur les axes routiers d'Europe. Les Caractéristiques qui suivent sont celles de Yuri, mais il suffit de baisser ses Spécialités au Degré de maîtrise directement inférieur et de réduire d'un D toutes ses Caractéristiques, pour obtenir un profil technique des Arachsins.

Niveau de mise en scène : 4

Réputation : 18

Profil : adapté

Penchant : arachnide

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 3D sauf Agilité 5D, Réflexes 5D, Connaissance 2D, Psychologie 2D et Empathie 4D.

Spécialités : Escalade (Expert), Acrobatie (Expert), Armes blanches (Confirmé), Sarbacane (Confirmé), Discrétion (Expert), Esquive (Expert), Corps à corps (Confirmé), Empathie avec les araignées (Confirmé) et Rumeurs (Confirmé).

Protection : 1D/1D armes à feu (combinaison pare-balles en toile d'araignée)

Seuils de blessure : 5/7/9

Matériel : lames courtes empoisonnées (1D/1B, venin mortel virulence 20, effets majeurs), sarbacane (5-6, 7-8, 9-13, fléchettes empoisonnées, venin mortel ou paralysant virulence 20, effets majeurs) et matériel d'escalade toutes surfaces.

Marla

Dans le lot de scientifiques avides de découvrir des sérum et des vaccins, de réussir des greffes contre-nature sur des sujets vivants ou d'isoler des gènes susceptibles de lancer l'humanité dans une nouvelle phase de son évolution, Marla dénote par l'ambiguïté de ses recherches et de ses relations troubles avec certaines personnalités à la triste réputation. Qui est véritablement cette femme que l'on dit à la fois chercheuse, chirurgienne, entomologiste et trafiquante d'organes, et qui bénéficie de protections suffisamment haut placées pour voyager seule à bord de son vieux camping-car, accompagnée seulement d'un chien dressé et d'un vieux revolver usé ? Marla est tout cela à la fois. Dotée d'une formation scientifique renforcée par des années d'expérimentation, cette femme à l'éternelle quarantaine se consacre à la chirurgie depuis l'âge de dix ans et voue une passion au corps sous toutes ses formes, qu'elle étudie pour mieux modifier, réparer et améliorer. Greffe d'organes, implants sous-cutanés, transplantations et scarifications à but aussi bien esthétique qu'utilitaire, Marla est rapidement devenue un allié précieux pour de nombreux adaptés, dont elle aide à faire « évoluer » le corps vers l'animal ou l'insecte qui leur servent de modèles. On murmure qu'elle aurait pratiqué des

interventions sur Nora l'Arachnéenne elle-même, mais si c'est effectivement le cas, Marla a une vision toute personnelle du secret médical et ne s'étend sur aucune de ses opérations - d'ailleurs, sa mémoire défaillante ne lui permettrait pas la moindre description.

Conseils de mise en scène

D'apparence inoffensive et presque androïde, Marla est un personnage très puissant, de par ses nombreuses Spécialités médicales et techniques ainsi qu'en raison des protections dont elle bénéficie. Bien qu'elle ne se souvienne que très vaguement des hommes et des femmes qu'elle a opérés par le passé, ses patients se souviennent parfaitement d'elle et se font un devoir de la maintenir en vie, ne serait-ce qu'en laissant planer la menace de lourdes représailles pour qui attenterait aux jours de « la greffeuse », comme elle est appelée. De plus, Marla possède une incroyable variété d'organes et d'échantillons organiques en tous genres, allant de la chélicère aux glandes à venins de nombreuses espèces, en passant par les fluides et les organes humains, tous parfaitement conservés dans ses réfrigérateurs. Vis-à-vis des personnages, Marla peut servir de rencontre, de commanditaire ou de cible. Simple rencontre si vous souhaitez les confronter à une telle source de connaissances et de techniques, enrobée sous une excentricité qui agure d'intéressantes discussions. Commanditaire dans l'optique d'engager les personnages pour qu'ils trouvent et rapportent toutes sortes d'organes à Marla. Et enfin cible, à protéger ou à éliminer selon l'origine du contrat proposé au groupe d'aventuriers. La seule chose qu'il vous faudra définir, c'est l'identité des figures emblématiques que Marla a effectivement opérées, car elle ne s'en souvient pas elle-même...

Niveau de mise en scène : 5

Réputation : 18

Profil : scientifique

Penchant : charognard

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 5D, Connaissance 4D, Perception 3D, Précision 4D, Psychologie 4D et Volonté 5D.

Spécialités : Biologie (Expert), Entomologie (Expert), Chimie (Confirmé), Poisons (Confirmé), Chirurgie (Expert), Greffes (Expert), Discrétion (Confirmé), Revolver (Débutant) et Conduite (Confirmé).

Bandes survivalistes

De nombreux petits groupes survivalistes sillonnent les routes d'Europe et vivent d'opportunités, fouillant chaque ruine qu'ils rencontrent en chemin et troquant leurs trouvailles contre un peu de nourriture et de quoi subsister, ne serait-ce que quelques jours de plus. Ni particulièrement agressifs, ni véritablement organisés, ces bandes - regroupant généralement de cinq à vingt individus en piteux état - peuvent être utilisées pour animer le séjour des personnages dans un village ou un bâtiment désert. Bien qu'ils ne constituent pas une réelle menace pour un groupe soudé et armé, ces charognards itinérants pourront causer quelques frayeurs, surtout s'ils arrivent de nuit, ou servir de fausses pistes dans un scénario d'enquête.

Protection : aucune.

Seuils de blessure : 7/9/10

Matériel : revolver S&W 439 (3D/1B, 2-5, 6-30, 31-50), matériel de prélèvement d'organes, poisons, antidotes et sérums variés, camping-car aménagé et un chien mutant avec qui elle partage une empathie rudimentaire (Caractéristiques de type hyène).

Quelques événements

Décrits sur le même modèle que ceux liés au Prédateur dans les pages précédentes, voici de nouveaux événements thématiques influant directement sur la valeur du Totem du Charognard. Là encore, ils peuvent également être utilisés comme de simples rumeurs ou servir de base à de longues aventures.

Alerte à l'Ebola

Depuis l'époque des premiers soubresauts de la nature, les cas de contamination et d'épidémie n'ont guère diminué, ni en nombre ni en intensité, mais la disparition des médias et l'abandon des principales cités donnent une trompeuse impression d'accalmie. Récemment, quatre foyers de maladie aux symptômes similaires ont été identifiés dans le nord de la France. Fait troublant, les quatre villages ont tous été retrouvés brûlés, pillés de leurs principales richesses, et tous étaient situés non loin d'un site à fort potentiel - complexe industriel, hôpital réhabilité, important garage automobile et laboratoire pharmaceutique - que les habitants avaient remis en service et dans lesquels ils vivaient pour la plupart. Plus étrange encore, les rumeurs s'accordent sur la présence d'hommes équipés de blouses et de masques, aperçus dans la région quelques jours avant ou après la découverte de l'incendie. Sur les quatre sites, les corps les moins détruits par les flammes présentaient des symptômes évoquant l'action d'un virus de type Ebola... Quel est ce mystérieux virus ? D'où viennent ces hommes aperçus sur les sites, dont la description fait penser aux scientifiques du début du siècle envoyés pour circonscrire le virus, dans les villages d'Afrique touchés par l'Ebola ?

S'il s'agit d'une épidémie, est-elle d'origine accidentelle ou criminelle, et dans ce cas, les scientifiques en sont-ils eux-mêmes à l'origine ? S'il s'agit vraiment d'alertes à l'Ebola ou autre virus du même genre, l'Europe peut se préparer à une nouvelle vague de morts, par dizaine de milliers...

Les joueurs votent pour :

La contamination est accidentelle et les scientifiques sont innocents.

La contamination est criminelle et les scientifiques sont des pillards.

-La contamination est accidentelle : Charognard -1, Parasite +1

-La contamination est criminelle : Charognard +1, Parasite -1

A l'unanimité : Vermine +1, Humanité -1.

Nécrophages

Dans le sud-ouest de la France, une communauté vivant sur les contreforts des Pyrénées attendait depuis plusieurs mois de réunir suffisamment d'explosifs pour tenter, après des années de calculs et d'espoirs, de faire sauter un effondrement de roches qui bloquait une route nationale. A l'approche de l'été, une quinzaine d'hommes valides se sont décidés à tenter la manœuvre, mais une erreur d'appréciation a provoqué un drame et il n'y eut que deux survivants. La configuration des lieux a rendu la récupération des corps excessivement délicate, et la plupart des morts sont restés sur le site, ensevelis sous la roche. Mais le pire était encore à venir. Quelques jours plus tard, affamés par les premières chaleurs, une horde d'insectes nécrophages attiré par l'odeur des chairs en décomposition, est venu achever le travail auquel les survivants de la communauté avaient d'ores et déjà renoncé. Les corps furent vite liquéfiés et digérés par les charognards qui, au lieu de se disperser et de partir à la recherche d'autres proies, se sont rabattus vers le village situé en contrebas.

Nul ne sait ce qu'il est advenu ensuite, mais à en croire les nouvelles rapportées par les derniers voyageurs passés aux abords du village, réputé pour l'hospitalité de ses habitants, il n'y avait plus âme qui vive. Les rumeurs les plus

folles circulent désormais, évoquant la possibilité d'une espèce mutante, capable de se nourrir indifféremment de chair morte et vivante, et l'on parle également d'un symbole chamanique représentant le Totem du Charognard, trouvé peint avec du sang sur les murs d'une maison. Simples rumeurs ou réalité ? Les charognards, de quelque espèce qu'ils soient, sont-ils capables d'avoir dévoré la centaine d'habitants du village sans qu'aucun ne parvienne à fuir ? Et qui a peint ce symbole, sinon un chaman lié à la horde de vermine ?

Les joueurs votent pour :

Les habitants ont simplement abandonné le village.

Les habitants ont été dévorés par une horde de vermine.

-Les habitants ont quitté le village :

Prédateur +1, Parasite -1

-Les habitants ont été dévorés :

Prédateur +1, Symbiote -1

L'abri

Considéré comme une terre promise du mouvement hippie dans les années 70, le plateau du Larzac est depuis longtemps redevenu une lande morte, offerte aux plaines broussailluses et au soleil plombant. Des communautés psychédéliques, rapidement chassées par un mélange de désillusion et de rachat des terrains par l'armée, il ne reste plus aujourd'hui que quelques souvenirs partagés par de rares anciens, dont les parents mentionnaient les noms de Millau, de Tarn ou de Larzac avec une nostalgie évidente.

Ce qui n'a pas disparu en revanche, ce sont les infrastructures militaires. Si aucune tour, aucun baraquement, aucun édifice un tant soit peu intéressant n'est visible, même en survolant la région par les airs, c'est que les principales richesses de la zone sont enfouies sous la terre. La plus importante de toutes : un complexe anti-atomique long de plusieurs kilomètres. Creusé à la fin des années 90 et aménagé au début du 21^è siècle, le projet si bien resté voilé du sceau du secret que rares aujourd'hui, sont ceux qui connaissent l'existence de cette forteresse

souterraine, conçue pour résister aux bombes et aux radiations, et suffisamment vaste pour abriter jusqu'à deux cents personnes en parfaite autonomie pendant dix ans. L'information se monnaie à prix d'or, mais la rumeur circule déjà à mots couverts : l'entrée du complexe viendrait d'être découverte...

Si le complexe venait à tomber entre les mains d'une communauté mal intentionnée, qui sait à quelles fins servirait cette mine de matériel militaire, équipée d'un stock complet d'armes flambant neuves, de munitions en tous genres, de cartes stratégiques et de codes confidentiels de nombreux coffres et stocks de l'armée française. Les noms d'Exxo, de Nora l'Arachnéenne et de la Red Arrow reviennent de plus en plus souvent dans les rangs des candidats potentiels à la course au trésor. S'il s'agit d'Exxo, nul doute que la faction pétrolière va gagner de l'influence et utiliser les ressources pour accélérer son entreprise de restauration de la civilisation. S'il s'agit de Nora, la reine cannibale va mettre la main sur un véritable arsenal et mener des raids encore plus dévastateurs. Si enfin, il s'agit de la Red Arrow, il y a fort à parier que les précieux vestiges seront immédiatement détruits par les terroristes écologiques, privant ainsi l'humanité d'une solide connaissance.

Mais les trois factions sont-elles effectivement engagées dans cette quête ? L'une d'elles a-t-elle une chance d'ouvrir les sas blindés et verrouillés de l'abri atomique ?

Les joueurs votent pour :

Personne n'arrivera à entrer dans l'abri. L'abri va tomber entre les mains d'une des factions.

-Personne ne va réussir :

Charognard -1, Bâtitteur +1

-Une des factions s'empare de l'abri :

Charognard +1, Bâtitteur -1

-S'il s'agit d'Exxo :

Humanité +1, Vermine -1

-S'il s'agit de Nora :

Horde +1, Ruche -1

-S'il s'agit des Red Arrow :

Humanité -1, Vermine +1

La dernière séance

Faune et flore locales

Nous sommes ici dans l'Aisne, et la région a connu les mêmes bouleversements écologiques que le bassin parisien : une végétation luxuriante et dominante a envahi les campagnes et crevé le bitume des villes. Le paysage est donc essentiellement forestier, avec les avantages et inconvénients que cela comporte : gibier à foison, mais également vermine abondante. Outre les inévitables araignées et serpents, les insectes pollinisateurs, les taons et les voraces carabes sont également à la fête. Bref, la faim est rarement une menace pour les habitants de la région, mais la vermine joue ce rôle à merveille...

«Les cinémas ? Des endroits où nos ancêtres payaient pour rêver devant de fausses promesses...»

—Gabriel Cime.

Introduction

Ce scénario se déroule dans le département de l'Aisne, mais peut très facilement être transposé dans n'importe quel cadre de campagne. Qu'ils soient adaptés fiévreux, humanistes rêveurs ou survivantistes acharnés, les personnages ont forcément entendu de parler de cette rumeur qui traverse la région comme une nuée de fourmis affamées : quelque part près de Laon, un groupe d'humanistes aurait réussi à remettre en marche une salle de cinéma, et projeterait aux visiteurs un mystérieux film qui fait l'objet de toutes les spéculations. L'engouement suscité par la nouvelle a créé un véritable petit pèlerinage : partout dans la région, des hommes et des femmes se mettent en marche vers le lieu supposé du miracle.

Voyageant seuls ou en petits groupes, à pied ou en véhicule, ces gens sont en majorité des humanistes motivés par l'espoir de voir renaître ce pan de l'ancienne civilisation qu'est le 7ème art, mais si les personnages n'ont que peu d'intérêt pour la cause humaniste, il existe d'autres raisons qui peuvent les pousser à faire tout de même le voyage : la simple curiosité, ou la perspective de tomber sur un lieu de forte concentration humaine — avec des visiteurs venant de toute la région, nul doute que le site du cinéma regorge d'informations à collecter,

de transactions à réaliser, d'éventuels employeurs à rencontrer voire de proies à détrousser, en fonction des motivations du groupe. Si les personnages appartiennent à un groupe fondamentalement hostile aux humanistes, ils voudront certainement s'approcher de ce cinéma... pour le détruire. Enfin, si les personnages sont adaptés et n'entretiennent que très peu de rapports avec les autres communautés humaines, le chaman ou le chef de leur groupe peut avoir eu, lors d'une vision ou d'une transe divinatoire, le présage qu'une importante manifestation totemique aura lieu à cet endroit. Voilà qui devrait motiver les personnages à aller voir de quoi il retourne. Si la vision est suffisamment précise, le chaman saura même quel est le Totem concerné par l'événement.

Celui du Charognard...

Le trajet

D'après la rumeur, le cinéma est situé au sud-ouest de Laon, coincé entre la nationale 44 et l'autoroute A26. Ces deux voies de communication sont des passages quasi obligés pour les groupes possédant un véhicule. Délabrées par endroits, mais mieux conservées en d'autres, elles permettent une progression relativement rapide. L'engouement suscité par le cinéma a jeté bien des curieux sur les routes, et les personnages rencontreront sûrement un ou plusieurs groupes en chemin. La grande majorité des « pèlerins » sont des humanistes excités par la perspective de voir le film. Enclins à la bonne humeur et à la solidarité, ils se montreront amicaux avec les

personnages, et il est tout à fait possible de trouver des individus disant avoir déjà vu « le film » ! Ils parleront du film en termes vagues mais exaltés, insistant sur le fait que le visionnage du film est une expérience unique, « de celles qu'on n'oublie pas ». Le Film apporte des réponses, le Film délivre des messages, le Film peut changer la vie... Leur babillage dithyrambique peut fatiguer, mais l'enthousiasme qu'il génère est contagieux. Dans la suite du scénario, nous les appellerons les « rabatteurs ».

Si vous souhaitez pimenter le voyage, libre à vous de mettre en scène quelques incidents sur la route des personnages, ainsi qu'un groupe de pillards ou des mercenaires proposant de les escorter jusqu'au lieu du cinéma. Que le cinéma soit réel ou non, il engendre du mouvement aux alentours.

Les lieux du film

Après un voyage plus ou moins mouvementé, les personnages finiront par arriver à destination. Au centre d'une plaine luxuriante, au pied de chênes majestueux et de hêtres hautains jetant une ombre tamisée sur le paysage de surface, ils découvriront un amalgame de véhicules, de tentes et d'humains affairés à diverses tâches. Ce sont tous des visiteurs comme les personnages, ayant établi ce campement de fortune non loin du cinéma tant convoité. Bâtiment aux façades grises et à l'allure sinistre, celui-ci est visible depuis le camp. Les rabatteurs sont formels : c'est bien dans cet édifice qu'ils ont vu le film.

Le campement est un assemblage hétéroclite de groupes et d'individus venus de toute la région. On y rencontre de tout, du marchand nomade au guerrier blasé en passant par l'humaniste utopiste. Dans un élan de fraternité, ces groupes ont décidé de former un campement commun, ou l'entraide est le mot d'ordre, pour attendre sereinement la prochaine séance du film. Il y a là plus d'une centaine de personnes trépidant d'impatience, se racontant les mythes de la civilisation perdue en rôtissant des écureuils autour de feux de bois. Un tableau charmant, sauf peut-être pour les écureuils... Bien sûr, le vernis idyllique qui semble régner ici n'est qu'illusoire : des voleurs

profitent du climat de confiance pour commettre quelques larcins, l'alcool aide parfois les esprits à s'échauffer, et les blessures et piqûres engendrées par les fourmis et autres prédateurs rappellent que l'ennemi insecte est toujours bien présent. De plus, quelques groupes plus méfiants ne se sont pas mêlés au campement et se sont installés à l'écart.

Une fois sur place

Il ne fait aucun doute que les personnages essayeront de percer le mystère qui règne autour du cinéma plutôt que d'attendre passivement la prochaine séance. Voici ce qu'ils pourront apprendre pendant leurs investigations :

Les plus anciens membres du campement sont là depuis quelques semaines. Les lieux étaient déserts quand ils sont arrivés. Fait troublant : certaines personnes affirment que des membres de leur communauté étaient partis bien avant cette date en quête du cinéma. Que leur est-il arrivé ?

Autour du campement et du cinéma, on compte de nombreuses carcasses de voitures calcinées. Des cendres à l'intérieur montrent que les voitures ont été incendiées assez récemment.

Il n'y a que cinq personnes au total qui disent avoir déjà vu le film. L'une d'entre elles prête au film des vertus miraculeuses difficiles à avaler : des gens auraient été guéris de leurs maux en voyant le film, des aveugles auraient recouvré la vue, etc.

Si les personnages guettent le cinéma de nuit, ils pourront voir un individu s'introduire discrètement par une issue de secours, grâce à une clé. C'est un des rabatteurs venant faire son rapport aux cinéastes.

Il est possible, avec le matériel adéquat, d'escalader la façade du cinéma et de se retrouver sur le toit. Il y a là un garde à neutraliser et une trappe qui donne sur l'intérieur du cinéma. Si les personnages osent s'y aventurer, ils constateront que le deuxième étage est un vaste débarras où les cinéastes ont regroupé leur butin. Le premier étage, accessible par un escalier, est composé de

Le fin mot de l'histoire

Les «cinéastes», comme ils se sont cyniquement baptisés, sont une bande de charognards qui ont eu l'idée géniale de lancer le bruit d'un cinéma rénové pour profiter de la naïveté des humanistes. Ils envoyèrent les cinq plus charismatiques d'entre eux – les rabatteurs – pour répandre la rumeur, et attendirent que curieux et exaltés débarquent sur les lieux. La méthode est ensuite très simple : gazage des spectateurs et récolte du butin. A vrai dire, les cinéastes ont été débordés par leur succès.

Une fois la première séance meurtrière achevée et après avoir dépouillé leurs victimes, ils parèrent au plus pressé, évacuant les corps vers un charnier improvisé et brûlant les véhicules attestant d'un récent passage humain – après avoir récupéré toutes les pièces intéressantes, naturellement. Ils n'eurent pas le temps de peaufiner davantage que d'autres voyageurs arrivaient déjà. Les personnages font partie des spectateurs de la seconde séance.

diverses pièces où les cinéastes se sont installés. La salle de cinéma est au rez-de-chaussée. Des personnages chanceux parviendront peut-être à épier une conversation entre les cinéastes quant à leurs projets, mais s'ils se font repérer, ceux-ci ouvriront le feu sans sommation.

A quelques kilomètres du cinéma, dans un coin broussailleux et difficile d'accès, se trouve une crevasse naturelle qui abrite un bien macabre contenu : un charnier de plus d'une centaine de corps emmêlés et dans un état de décomposition avancée. Un personnage parti chasser peut avoir été attiré en ces lieux par l'odeur nauséabonde qui règne. Attention toutefois, car toute cette chair succulente a attiré une faune dangereuse et regorge de bactéries divers...

A l'issue de leurs investigations, les personnages peuvent être arrivés à la conclusion que le cinéma réserve un sort funeste à ses spectateurs. S'ils décident d'asséner cette révélation aux membres du campement, c'est peine perdue : les visiteurs sont bien trop exaltés et fanatisés

pour les croire. Sous l'injonction des rabatteurs les plus virulents, ils refuseront même de venir voir le charnier. Par contre, l'accusation des personnages va obliger les cinéastes à accélérer le processus : pour éviter que le doute ne s'installe parmi les spectateurs, la prochaine séance aura lieu le plus tôt possible. De plus, les personnages en ont maintenant trop deviné, et s'ils peuvent leur régler leur compte discrètement, les cinéastes ne se priveront pas...

Jour J

Quelques jours après l'arrivée des personnages, en fonction de l'efficacité de leurs actions et du rythme que vous souhaitez imprimer au scénario, la nouvelle tant attendue arrive par la bouche d'un rabatteur : le cinéma va ouvrir ses portes! C'est la ruée immédiate. Abandonnant leurs occupations, tout ce que le campement compte d'humanistes convaincus ou convertis court se masser contre les murs

de l'édifice. Effectivement, les portes s'ouvrent, deux hommes armés en tiennent les battants pendant que la foule en furie s'engouffre dans le bâtiment, rabatteurs rugissant en tête. Entrant dans une salle aux fauteuils délabrés et moisis, ils s'installent, se piétinent et s'entassent devant un écran blanc salement amoché. Derrière eux, les portes se referment. Suivent quelques minutes d'une attente troublée par des bruits de chahut entre spectateurs surexcités, puis le drame survient : lâchées depuis des trappes aménagées dans le plafond, quatre bonbonnes atterrissent sur le sol. Elles dégagent un gaz verdâtre épais qui se disperse rapidement - c'est du dichlore, qui tue à haute dose par blocage des voies respiratoires. Les spectateurs auront beau retenir leur souffle et se ruer à l'aveuglette vers les sorties, c'est peine perdue : toutes les issues ont été soigneusement calfeutrées. Après quelques minutes d'une terrifiante agonie, les cris et les spasmes cessent, et un silence de mort s'installe...

C'était la dernière séance, et un rideau de mort sur l'écran est tombé

Au secours, mes joueurs ne sont pas assez méfiants!

Les personnages sont des humanistes venus ici la fleur au fusil, ou sont trop naïfs pour concevoir le moindre doute quant à l'authenticité du film ? Pas de panique, il n'est pas question de tous les massacrer pendant la projection, et il existe plusieurs options qui permettront de leur éviter un sort fatal pendant la séance :

Le masque à gaz. Les rabatteurs entrent dans la salle avec les autres spectateurs, mais quand le gaz apparaît, ils s'agenouillent, sortent un masque à gaz caché dans leurs vêtements et se cachent sous un siège en attendant que ça passe. Si un personnage est témoin d'une telle scène, il peut tenter d'arracher un masque à gaz des mains d'un cinéaste pour sauver sa peau.

L'économie. En 2037, le gaz mortel n'est pas ce qu'on peut appeler une denrée courante, et il en va de même pour les bonbonnes en état de marche. Si une des bonbonnes s'avérait défectueuse, la quantité de dichlore dispersée dans l'air

serait moindre et les personnages auraient une petite chance de s'en sortir - moyennant trois jets de santé consécutifs contre une Difficulté de 10, puis de 15, puis de 20. Même s'ils survivent, l'intoxication au dichlore aura des conséquences sur leur organisme : impossibilité de regagner plus de 5 dés de Réserve d'Effort pendant 48 heures, malus de -1D à toutes les actions, etc.

L'acte héroïque. Il est possible de sortir de la salle calfeutrée avec une arme à feu, en amenant une des bonbonnes près de la porte, puis en tirant dedans dans l'espoir que l'explosion souffle la porte sans faire s'écrouler le cinéma... Si les personnages n'y pensent pas, un autre spectateur pourra toujours le tenter. Attention aux tirs dans l'obscurité et aux dégâts de l'explosion : jet de Réflexes contre une Difficulté de 20 pour tous les individus présents dans un rayon de 10 mètres, jet de dommages de 2D type arme à feu pour tous ceux qui échouent.

L'attaque inopinée. Quand les portes du cinéma s'ouvrent, un petit groupe d'anti-humanistes infiltrés parmi les spectateurs tombe le masque et passe à l'attaque. Dans la confusion qui suit cet incident, les humanistes refluent et les cinéastes tentent de neutraliser les fauteurs de trouble. Quelle que soit l'issue de la bataille, une chose est sûre : la séance de ce soir est annulée.

Et maintenant?

A la fin de la séance, les cinéastes doivent agir vite : ils sortent de leur repaire et inspectent le campement et ses environs, tuant tout être humain qui traînerait encore dans les parages. Quand ils pensent que le ménage est terminé, les cinéastes entament la collecte du butin dans le campement et sur les cadavres. Après cette phase qui peut durer quelques heures, deux des cinéastes se chargent de transporter les cadavres vers le charnier grâce à un pick-up tandis que les autres démontent les moteurs des véhicules et brûlent les carcasses des véhicules ainsi vidés. Le travail durera jusqu'à la tombée de la nuit et reprendra au petit matin. Vingt-quatre heures après la séance, le nettoyage est terminé.

Conseils de maîtrise

Ce scénario est plus efficace si la partie est courte et bien rythmée. Jouez sur le contraste entre l'ambiance détendue et bon enfant qui règne au campement et l'horreur totale de la «séance». Vers la fin du scénario, l'ignorance du nombre et des moyens exacts des cinéastes peut contribuer à faire naître la tension chez les joueurs. Et bien sûr, n'employez jamais le terme « rabatteur » pour décrire ces individus aux joueurs, un moment de déconcentration est si vite arrivé...

Le cinéma

Lugubre édifice, le cinéma possède deux étages, mais toutes les issues – portes principales, deux sorties de secours et quelques fenêtres – sont soigneusement verrouillées ou barricadées de l'intérieur. Aucun son ni signe d'activité ne laisse présager d'une quelconque vie à l'intérieur, et personne ne viendra répondre à des coups frappés aux portes. La seule présence humaine observable en ce lieu est celle d'un garde posté sur le toit du cinéma. Sa silhouette disparaîtra vite si on l'interpelle.



Et les personnages dans tout ça ? S'ils se sont méfiés et n'étaient pas parmi les spectateurs, alors ils feraient mieux d'être discrets : s'ils se font repérer par les cinéastes qui patrouillent, ce sera l'affrontement immédiat. Une telle confrontation peut donner lieu à une belle scène d'action finale, certainement stressante dans un environnement aussi traître et propice aux embuscades que celui des sous-bois et des carcasses de voiture. Les cinéastes sont bien équipés mais peu nombreux : 12 au total, dont 5 rabatteurs.

Si les personnages ne se sont pas fait repérer ou ont survécu à la séance, plusieurs options s'offrent à eux. Ils peuvent attaquer et s'emparer du pick-up transportant les cadavres, fuir à l'anglaise ou tenter de dérober une partie du matériel des cinéastes, stocké au deuxième étage du cinéma. La fin de ce scénario est donc totalement ouverte. Si les cinéastes ne sont pas neutralisés, ils poursuivront leur horrible activité jusqu'à ce que leurs séances n'attirent plus personne, puis émigrent à la recherche d'un autre lieu propice. Qui sait, peut-être leur chemin recroisera un jour celui des personnages...

Les cinéastes

Les cinéastes ne sont qu'une douzaine, mais leur première séance leur a déjà rapporté une grande quantité d'essence, pièces mécaniques, armes et objets divers. Ils forment donc une force de frappe réduite mais bien équipée.

Caractéristiques : toutes les caractéristiques à 2D, sauf Précision, Agilité, Perception et Rapidité à 3D. Les rabatteurs n'ont que 2D en Rapidité et Réflexes, mais 4D en Persuasion.

Spécialités : Armes à feu (Confirmé) et Baratin (Débutant).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilets pare-balles)

Matériel : Fusils d'assaut type FAMAS, fusils de chasse (2D de munitions chacun), plus une arme de poing type Beretta M92 et un poignard. Les rabatteurs n'ont qu'une arme de poing (2D de munitions chacun), aucune protection, mais un masque à gaz.

Réputation : 18 dans l'Aisne et le Nord, 28 partout ailleurs.

Luc Bossen

Les cinéastes sont menés par un chef nommé Luc Bossen, un homme prudent, machiavélique et totalement dépourvu de scrupules. Il fut élevé au sein d'une communauté d'humanistes itinérants qui arpentaient les routes à la recherche de merveilles de la civilisation passée. Malgré tous les efforts de ses parents, le jeune Luc a toujours considéré l'humanisme comme une absurdité vouée à disparaître. Aussi, quand il s'émancipa de la communauté à l'âge de quinze ans, il chercha un moyen d'exploiter la naïveté de ces utopistes insensés dont il connaissait tous les mythes.

L'idée d'un cinéma mortel ne tarda pas à germer dans son esprit, et il voua alors sa vie à réaliser son projet. Après avoir recruté des complices auprès de mercenaires survivalistes, il parvint à se procurer tout un stock de gaz dichlore en Allemagne. Il ne manquait plus qu'un lieu pour mettre en scène la funeste farce. Ce cinéma de l'Aisne constituait l'endroit idéal, du fait de son isolement relatif mais de sa proximité de voies de communication importantes. Il n'y avait plus qu'à envoyer les rabatteurs faire leur travail et attendre les clients.

Luc Bossen est un jeune adulte, dont les capacités intellectuelles sont plus développées que la puissance physique. Affligé d'une phobie des piqûres d'insectes, il porte en permanence des gants et une cagoule noire qui lui masque la totalité du visage.

Niveau de mise en scène : 2

Profil : leader

Penchant : charognard

Seuils de blessures : 5/7/9

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé, Connaissance, Volonté et Psychologie à 3D, et Persuasion à 4D.

Spécialités : Culture humaniste (Confirmé), Commandement (Confirmé), Baratin (Débutant) et Armes à feu (Débutant).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilets pare-balles)

Matériel : arme de poing type Beretta M92 et masque à gaz.

Miséricorde !

«Le feu divin peut prendre toutes les formes et toutes les couleurs que la ferveur humaine est capable de lui inventer.»

—Oégon.

Ce scénario est conçu pour un groupe de trois ou quatre personnages, de préférence mus par des considérations communautaristes et humanistes, et son action se déroule le long du Rhône, dans la Drôme. Bien sûr, l'aventure peut facilement être modifiée pour convenir à un groupe plus nombreux et transposée dans une autre région. Si la trame part du principe que les personnages sont des nomades étrangers à la région, le groupe peut cependant être originaire ou simplement impliqué dans l'une des communautés locales — sa connaissance de la région, de la réputation de la secte ou de l'état de la centrale nucléaire, ne sont que des détails mineurs que des personnages nomades auront, de toute manière, tout fait d'apprendre.

Synopsis

Sous couvert de dévotion religieuse, les membres d'une secte extrémiste ont saboté l'un des réacteurs de la centrale nucléaire voisine, arrêtée à la hâte à la fin des années 2010. Informés de l'irrévocabilité de la situation, les personnages devront trouver un refuge où s'abriter durant la période de contamination. Mais l'alerte nucléaire nourrit peut-être d'autres plans...

Prélude à l'apocalypse

L'introduction débute tandis que les personnages sont en route vers une destination indépendante de l'histoire. A seulement deux kilomètres de la centrale, alors qu'ils arrivent aux abords du site de Tricastin choisi pour cadre du scénario, ils verront une fumée s'élever et découvriront bientôt les restes d'un véritable carnage. Les occupants d'un convoi de cinq véhicules ont été massacrés. Les voitures sont détruites et les individus gisent éparpillés sur la route. Il n'y a pas de survivants. Dix-sept personnes tuées, des plus jeunes aux plus anciens.

Les personnages ont peut-être entendu parler de ce convoi, que les communautés de la région rencontrent environ une fois ou deux par an. Il s'agit d'un groupe de trois familles voyageant au volant de voitures surchargées de matériel, des nomades qui s'établissent au gré des découvertes, aspirant à la sédentarité mais passant le plus clair de leur temps sur les routes à troquer biens et informations. Ils étaient faiblement armés et n'avaient rien de charognards ni d'assassins.

Les indices

La position des véhicules indique que ceux-ci se sont arrêtés volontairement, et pas suite à un freinage d'urgence par exemple. Il y a donc probablement eu rencontre, puis débânde, car la disposition des cadavres est anarchique et laisse à penser que la plupart ont dû tenter de fuir. Les voitures ont visiblement été pillées puis incendiées. Un seul coup de feu semble avoir été tiré de l'un des trois fusils visibles. En cherchant attentivement, on pourra remarquer des traces de sang à l'endroit d'un corps absent, ainsi que des alvéoles rappelant inmanquablement celles d'une ruche.

Le plus étrange, c'est la présence d'une vingtaine d'abeilles qui volètent chaotiquement, abruties par la fumée. Les cadavres présentent un nombre variable de piqûres — certains ayant très certainement été condamnés par celles-ci au point d'être méconnaissables sous les boursoufflures. La plupart des corps sont également marqués d'un ou plusieurs impacts d'arme blanche, dont trouver un exemplaire oublié par les agresseurs pourra être trouvé non loin. Il s'agit d'une « miséricorde », un petit poignard à la lame très effilée et qui servait à achever les blessés sur les champs de bataille.

La centrale nucléaire

En arrivant à proximité de la centrale, les personnages seront témoins d'une activité inhabituelle. Une trentaine de personnes provenant des communautés voisines sont regroupées là, véhiculées et armées. Elles portent toutes un béret

Enfin l'apocalypse !

Certains meneurs de jeu trouveront peut-être un inconvénient majeur dans la gestion imposée d'une centrale nucléaire et des risques considérables soulevés par l'intrigue du présent scénario. Cette considération est tout à fait compréhensible, mais loin d'être obligatoire pour que le scénario fonctionne. Tant que tout le monde est persuadé de l'échéance dramatique, celle-ci n'a pas besoin de devenir factuelle. Trois angles permettent de biaiser acceptablement l'histoire : le pétard mouillé, le bluff et la surestimation, tous trois développés comme autant de parades à une véritable apocalypse nucléaire.

rouge de parachutiste et un brassard les identifiant comme une milice paramilitaire intercommunale.

Rencontre

Les miliciens ne sont pas belliqueux. Leur faction s'est formée récemment pour lutter contre la secte et ses agissements autant que contre les pillards. A moins que les personnages n'arrivent en force et se montrent menaçants, les présentations devraient bien se passer. Le chef de l'escouade se fait appeler « Lieutenant Gilles », en souvenir de son service militaire, et prétend à la soixantaine. C'est un gars un peu bourru, un ancien ouvrier picard installé à Valence depuis le début du millénaire. Il adore la chasse, les voitures américaines et faire bombance à la traditionnelle.

Le site

Prompt à expliquer la situation aux nouveaux venus tandis que s'affaiblissent ses hommes, le lieutenant Gilles renseignera les personnages sur la centrale nucléaire. Cette vieille construction et ses quatre réacteurs sont restés près de vingt ans en activité et devaient être démantelés vers la fin des années 2015. Les événements ont joué et bien que fermé, le site n'a jamais été complètement sécurisé. De nombreux incidents mineurs sont survenus au cours des premières décennies, mais le dépeuplement de la région par la vermine, les opérations militaires, les pillages et les maladies n'ont laissé aucun spécialiste ni aucune autorité capable de gérer la centrale – qui n'alimente même plus les communautés locales en électricité.

Aujourd'hui, la zone est autant désertée que délabrée. Les anciennes salles ont été pillées de longue date et les tremblements de terre ont endommagé une partie des installations. La centrale toute entière est une épée de Damoclès sur la région.

Le sabotage

Si les personnages n'en ont pas encore entendu parler, le lieutenant Gilles leur racontera que ses hommes tra-

quent une secte d'assassins agissant au nom de Dieu et des Cavaliers de l'Apocalypse. Les communautés du territoire, déjà marquées par les termites, les nuées d'insectes ravageurs détruisant les ressources et les pillards, n'avaient vraiment pas besoin de ça.

Sur leurs traces depuis plusieurs jours maintenant, la milice possède toujours une longueur de retard. Repérés il y a quelques heures dans le coin, la piste les a conduits jusqu'à la centrale nucléaire et ses hommes sont en train de fouiller les installations, afin de déterminer ce qu'ils pouvaient bien faire là. Le lieutenant Gilles se montrera également très intéressé et affecté par l'histoire des familles nomades exterminées, dont ils ont aperçu la fumée avant même d'arriver sur le site. Il ajoutera que les abeilles sont une marque caractéristique de la secte, mais qu'il ne sait pas encore très bien pourquoi on en trouve autant après chaque massacre.

H-90 minutes

Alors que les personnages seront encore dans les parages, la nouvelle tombera comme un couperet : le réacteur n°4 de la centrale a été saboté de manière irrémédiable à l'aide d'une ogive nucléaire. Il explosera dans 90 minutes. Les conséquences annoncées sont dramatiques et condamnent par avance toute fuite – car en-dehors du risque majeur qu'un nuage radioactif se répande, c'est une véritable bombe atomique qui va exploser !

Candidats à la survie

C'est à ce moment que tout va se jouer et que vous pourrez déterminer, en fonction des réactions des joueurs, la nature réelle du sabotage. Les paragraphes suivants développent plusieurs propositions pour gérer le sabotage du réacteur et la pose de l'ogive nucléaire. Des théoriciens du complot pourraient se demander d'où provient l'ogive et pourquoi les membres de la secte ont doublé la mise en sabotant l'un des réacteurs. Après tout, l'explosion d'une bombe atomique dans la centrale devrait largement suffire à anéantir la région.

Lieutenant Gilles

Caractéristiques :
2D partout sauf Santé
3D, Connaissance 3D,
Agilité 3D et Précision
3D.

Spécialités : Armes à feu (Confirmé), Chasse (Expert), Commandement (Débutant), Histoire (Débutant), Sidérurgie (Confirmé) et Conduite (Confirmé).

Protection : 1D/1D armes perforantes (manteau matelassé).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : fusil de chasse (2D/2B, 1-10, 11-25, 26-50) et 8 cartouches, couteau de survie (1D/1B), jumelles, carte de la Drôme et pick-up.

Chronologie

- H-5 heures** : la secte rencontre le convoi et l'extermine.
H-4 heures : sabotage du réacteur n°4 de la centrale par la secte.
H-2 heures : arrivée des miliciens aux abords de la centrale.
H-100 minutes : arrivée des personnages, rencontre avec le lieutenant Gilles.
H-90 minutes : découverte du sabotage du réacteur et de l'engin nucléaire.
H-60 minutes : début de l'évacuation des communautés.
H-75 minutes : embuscade des pillards, les miliciens sont abattus.
Heure H : les villageois s'enferment dans les abris, les sectateurs condamnant les issues et exterminent les survivants errants.
H+1 heure : les pillards se postent près des villages.
Soir : arrivée des pillards dans les villages.

Les miliciens

Caractéristiques : 2D partout sauf Force 3D et Agilité 3D.

Spécialités : Armes à feu (Débutant), Vigilance (Confirmé) et Conduite (Confirmé).

Protection : 1D/1D fouets, chaînes et couteaux (vestes en cuir et pantalons renforcés).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Matériel : fusils de chasse (2D/2B, 11-25, 26-50) et 6 cartouches ou revolvers S&W 439 (3D/1B, 1-5, 6-30, 31-50) et un chargeur de 6, couteau de survie (1D/1B).

Dans tous les cas, vous avez toute latitude pour déterminer de la réalité du danger, qui peut donc s'échelonner d'une peur infondée à la disparition complète d'une région. Bien que ce cas de figure soit peu probable, vous devriez laisser la possibilité aux personnages de mettre la main sur les saboteurs et de récupérer une clef qui stopperait le processus avant son terme.

Catastrophe

Si vous comptez réellement jouer sur le drame nucléaire, le sabotage du réacteur peut alors passer pour une diversion destinée à éloigner les regards de l'engin atomique caché. Les quelques minutes ou dizaines de minutes gagnées ce faisant seront toujours ça de pris - sans oublier le risque que le réacteur draine à lui toute l'attention. Par ailleurs, même si l'arme se trouvait désamorcée contre toute probabilité, il resterait l'accident majeur du réacteur et le dégagement d'un nuage radioactif important.

Diversion

Les membres de la secte peuvent également compter sur la terreur suscitée par ces découvertes et le manque de connaissances en physique et armement

nucléaire, pour déclencher l'évacuation de la population. Dans cette optique, ni le sabotage ni la bombe n'auront l'effet dévastateur annoncé, ce qui laissera tout de même le champ libre aux membres de la secte pour se livrer à des pillages et des exécutions en règle.

Intimidation

La présence simultanée de la bombe et du sabotage peut conduire les personnages à envisager le bluff. S'il est découvert, il est plus que probable que l'engin nucléaire occupe l'essentiel de l'attention, et le temps passé à se rendre compte de sa facticité sera autant de temps en moins pour tenter de sauver les meubles ou de réparer le réacteur.

L'évacuation

Avant de se ressaisir, le lieutenant Gilles et ses miliciens vont commencer par perdre quelques minutes en détresse, refus d'y croire, sentiment d'impuissance et colère. Le bilan établi, les décisions seront unanimes dans le groupe : chacun devra rejoindre sa communauté respective, parmi la demi-douzaine que compte la région dans les vingt cinq kilo-



mètres à la ronde, puis avertir l'ensemble de la population, stocker le maximum de matériel et de vivres et enfin, mettre tout le monde à l'abri pour les deux prochaines semaines.

Les personnages se terrent

N'étant pas de la région, les personnages ne pourront guère compter sur la coopération d'habitants déjà trop nombreux pour les abris disponibles. Deux solutions s'offrent alors : négocier avec le lieutenant Gilles et ses hommes, ou bien tenter leur chance par eux-mêmes dans un village voisin.

Le lieutenant Gilles est conscient de leur situation, mais il sait pertinemment qu'il risque d'avoir bien du mal à leur offrir un toit suffisant. En revanche, il y a bien une septième communauté dont ils ne comptent aucun représentant dans leur milice. Si les personnages se rendaient là-bas afin de les prévenir, ils seraient certainement récompensés d'une place dans l'abri pour leur acte charitable.

Les personnages fuient

Si d'aventure le groupe voulait prendre la poudre d'escampette pour mettre le maximum de distance possible entre eux et le sinistre, le lieutenant Gilles tenterait de les ramener à la raison. Les routes sont en mauvais état et n'autorisent pas de grandes vitesses, et risquent de casser quelque chose ou de faire une embardée condamneraient le groupe aussi certainement qu'une embuscade de pillards. Quant à savoir s'ils auront le temps de fuir suffisamment loin... Normalement oui, mais personne ici ne pourra leur dire, vu qu'ils n'ont qu'une vague idée de la portée du danger.

Les miséricordieux

Deo Miseris est une secte fortement imprégnée de religion chrétienne. Plus que ses principes pacifiques et fraternels c'est son Dieu vengeur, son Apocalypse et ses fléaux, qu'elle a intégrés pour sa propre vision du monde.

Les effets de la bombe

Si vous optez pour l'apocalypse, à l'heure H, un éclair fulgurant transformera la centrale en une gigantesque boule de feu d'un kilomètre de rayon, vaporisant instantanément tout ce qui s'y trouve. Dans un rayon de huit kilomètres autour de l'épicentre, les bâtisses et les créatures prendront feu, et celles situées jusqu'à seize kilomètres subiront des brûlures au troisième degré. L'onde de choc se propagera ensuite pour pulvériser tout ce qui se trouve dans un rayon de quatre kilomètres autour de l'épicentre. L'impulsion électromagnétique détruira l'ensemble des équipements électriques et électroniques pouvant subsister, et les retombées radioactives seront considérables du fait de l'implication de la centrale. Le nuage radioactif qui pourrait en naître serait une menace pour toute l'Europe.

Les abeilles

Taille : 1

Caractéristiques : Rapidité 4D, Agilité 4D et Réflexes 4D.

Seuils de blessure : Tué (8) OOO pour l'essai.

Attaques : piqûres (jet d'attaque à 4D, dommages 1D/1). La douleur d'une piqûre à ce point violente qu'elle fait perdre 1D dans chacune des Réserves. Pour éviter cette perte, il faut réussir un jet de Santé contre une Difficulté initiale de 10, augmentée de 5 à chaque nouvelle piqûre. Si les Réserves tombent à 0 le personnage s'évanouit. Il recevra encore 1D10 piqûres avant que les abeilles ne se mettent à l'ignorer. Tout individu évanoui devra cependant recevoir un traitement antipoison dans les trois heures, sous peine de succomber au venin des abeilles – jet de Santé contre une Difficulté de 30 au terme de ce délai, de 10 en cas d'intervention dans les temps.

Se défendre : il va sans dire que les balles, les armes tranchantes et les coups assénés avec des armes traditionnelles seront sans effet contre l'essai. La fumée, l'eau et le feu peuvent être des armes efficaces, mais il n'est pas dit que les personnages en possèdent. Auquel cas, s'immerger dans l'eau ou se couvrir intégralement d'une couverture épaisse empêchera les abeilles de piquer. Toute attaque portée à l'aide d'une torche sera gérée comme une attaque de mêlée classique, le jet de défense des abeilles se traduisant, s'il est réussi, par une dispersion de l'essaim plus que comme une « esquive ». Si le personnage demeure parfaitement immobile pendant une dizaine de minutes, les abeilles finiront par s'en désintéresser.

Les hommes-ruches

Caractéristiques : 2D partout sauf les Caractéristiques de Physique à 3D.

Spécialités : Apiculture (Confirmé), Fromagerie (Confirmé), Empathie avec les abeilles (Expert) et Miséricorde (Débutant).

Protection : 1D / 1D armes perforantes (ruches et robe de bure).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : miséricorde en argent (1D/1B), 30.000 abeilles.

Note : les hommes-ruches n'utilisent leur miséricorde que pour mettre un terme à la vie de ceux piqués par leurs abeilles. Avant cela, ce sont les abeilles qui font tout le travail. Dès que la ruche est attaquée – ce qui peut se traduire par un impact de balle, un coup ou simplement un mouvement brusque d'ouverture de la robe de bure par le moine –, les abeilles jaillissent et piquent à mort toute cible potentielle.

La genèse

Les origines de la secte remontent au traumatisme d'une poignée de chrétiens d'un monastère des Alpes. Croyant voir dans le réveil de la vermine, le signe des fléaux divins en châtiment d'une humanité corrompue, les moines ont perverti leur ordre de relents de paganisme. Si la nature est don et malédiction de Dieu, la nature doit servir les fidèles martyrs de l'Unique pour punir les malfaisants.

L'organisation

A la tête de la secte se trouve le Père Grégorio San, 70 ans, apiculteur, fromager et instigateur de la corruption païenne au sein du monastère qu'il dirige depuis près de trente ans. L'ordre accueille une centaine de fidèles voués aux tâches quotidiennes et à l'endoctrinement – tous nourrissent le fol espoir d'atteindre l'illumination en devenant des hommes-ruches, dont la durée de vie n'excède pourtant pas quelques mois.

Certains moines ont développé un lien profondément mystique avec les abeilles du monastère – considérées

comme des manifestations du divin – jusqu'à devenir à la fois martyrs et ruches vivantes. Ventre, poitrine et dos sont les réceptacles permanents des alvéoles constituant la ruche d'un essaim. La symbiose entre l'être et la nuée paraît surnaturelle, autant que leur résistance au venin des piqûres qu'ils ne manquent pas de subir accidentellement.

Depuis 2036, ses ouailles descendent des Alpes et rencontrent les communautés et les voyageurs afin de racheter leurs fautes. Sous cette bannière fanatique, ils n'hésitent pas à assassiner en masse et surtout à piller les ressources pour le « denier du culte ». Car l'entreprise est lucrative ! Le monastère perçoit la moitié des ressources ainsi récoltées, et le père Grégorio San commence à s'entourer d'un noyau dur de charlatans jouant sur la foi désespérée de certains pour son seul profit.

Chronologie d'une conspiration

Les sectateurs établis dans la région depuis quelques mois ne s'en prenaient initialement qu'aux voyageurs et aux petites communautés isolées. Mais les

rigueurs extérieures au milieu monacal ne sont pas dans leurs habitudes, et ils se sont retrouvés confrontés à des inconvénients qu'ils ne connaissaient pas. Ils sont aujourd'hui une vingtaine, vivant dans un repaire troglodyte des bois voisins et pourvus d'un confort né des pillages. Il ne reste que six hommes-ruches parmi eux.

Apocalypse ou charogne ?

Dans le cas où l'arme atomique serait une menace réelle plutôt que simulée, les sectateurs ne devraient être considérés que comme des fous, car aucun ne survivrait à l'explosion ou à ses retombées. Cette vision extrémiste ne présente pas d'autre d'intérêt que de confronter les personnages à une apocalypse nucléaire de bon aloi. Ceci dit, pour peu qu'ils aient vraiment eu l'occasion de récupérer cette arme, l'action est cohérente avec la notion de châtement divin.

Le but pragmatique recherché par les sectateurs comme les pillards de la région est le pillage. Or, durant ces derniers mois, les communautés locales ont fait preuve d'une détermination inquiétante – comme en témoignera la milice. La terreur atomique constitue un bon moyen de créer la panique, de diviser la petite armée aux bérets rouges et de vider les villages pour tout prendre. Qu'il y ait un accident nucléaire majeur et un nuage radioactif n'est qu'accessoire – et insignifiant à côté de l'explosion – et participe aussi de la même notion de châtement. A la limite, vous pouvez même considérer que les pillards ayant posé le leurre nucléaire ignorent tout des volontés divines et radioactives de leurs alliés fanatiques.

Embuscades !

Tandis que les miliciens se séparent pour rejoindre leurs villages respectifs, à H-90, les pillards s'embusquent par petits groupes pour tous les exterminer – sauf un. Le manque de vigilance des miliciens et leur nombre restreint sont des facteurs inhabituels, mais compréhensibles, qui donnent un avantage indéniable aux pillards. Le survivant sera

blesé, mais pas suffisamment pour l'empêcher d'aller accomplir sa mission en apportant un crédit supplémentaire à l'alerte atomique.

Les sectateurs attendent l'heure H à proximité des villages et commenceront par s'occuper des survivants grâce à leurs abeilles, notamment en condamnant de l'extérieur les portes des abris où sont réfugiés les villageois. Les pillards, une fois leur travail achevé, resteront à bonne distance jusqu'à la tombée de la nuit, le temps que les hommes-ruches aient retrouvé leurs hôtes.

Le septième village

Si les personnages suivent les conseils du lieutenant Gilles, ils se rendront dans un petit village inamical, à peine plus grand qu'un corps de ferme développé, mais qui n'est pas surveillé par les pillards en raison de son absence de participation à la milice. Depuis leur abri éventuel, selon leurs aptitudes de persuasion, ils pourront constater que la menace n'était pas fondée ou au contraire, passer les deux prochaines semaines à l'abri avant de reprendre leur route.

Une quête finale ?

Tant que le groupe n'est pas cloîtré dans l'un des abris anti-atomiques, il leur reste une possibilité de se rendre compte de la supercherie générale. Dès lors, poursuivre leur route où s'intéresser de plus près à ce mystère ne dépendra plus que d'eux. Si jamais ils reviennent vers les villages, ils ne mettront pas longtemps à comprendre ce qu'il s'y passe. Là encore, libre à eux d'intervenir ou de partir discrètement.

En cas d'intervention, leur meilleure chance consisterait à ouvrir les portes des prisons anti-atomiques dans lesquelles se sont enfermés les villageois. A eux de jouer sur l'infiltration. Tout ce petit monde n'est pas très nombreux, mais chaque village compte trois ou quatre pillards, autant de fidèles et un homme-ruche – ce qui peut suffire pour inciter à la discrétion plutôt qu'à l'affrontement direct.

Les pillards

Zonards motorisés de la Drôme, les blousons noirs ne sont plus qu'une vingtaine, d'où leur alliance avec les miséricordieux et l'intérêt d'un tel plan pour éliminer la milice.

Caractéristiques : 2D partout sauf les Caractéristiques de Physique et de Manuel à 3D.

Spécialités : Moto ou Voiture (Confirmé), Armes à feu (Débutant), Arc (Débutant), Filet (Débutant), Embuscade (Débutant), Diplomatie (Débutant) et Bouilleur de cru (Expert).

Protection : 1D/1D armes perforantes (cuir) ou 1D/1B armes à feu (gilet pare-balles).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : arc (2D/1B, 1-8, 9-15, 16-40) et carquois 10 flèches, 3 couteaux de lancer (1D/1B, 1-7, 8-11, 12-15) et filet (pour la capture 1-6, 7-9, 10-13).

«Des lambeaux d'humanité, en guise d'héritage.»

—Chæman.

Décrit sans localisation, de façon à vous permettre de l'intégrer où bon vous semble, ce scénario court est conçu pour être joué entre deux aventures, de préférence avec un groupe de personnages affaiblis. Epuisement des ressources et du matériel, besoin de médicaments, blessures d'un ou plusieurs personnages : plus les personnages seront en situation de faiblesse, plus ils se sentiront récompensés au cours du scénario.

La forêt, la route

Le scénario débute lorsque les personnages, en route à bord de leur véhicule, entament la traversée d'une forêt. Dense, angoissante, noire, habitée d'une multitude de bruits sinistres, avec des arbres suffisamment hauts pour dissimuler la lumière et donner une impression de force de la nature imposante. Sangliers, cervidés et petits mammifères grouillent dans les bois, mais aucun habitant de la forêt ne s'attaquera à un groupe de trois ou quatre individus. Les dangers sont plus à chercher du côté des nombreuses plantes à épines ou urticantes, des baies empoisonnées et de la vermine locale. Si les insectes volants foisonnent, sans constituer davantage qu'une simple nuisance, les fourmilères et les nids de vipère sont fréquents. Si les personnages ne sont pas suffisamment affaiblis, la source de leurs misères peut être toute trouvée.

Là où deux voies goudronnées se faufilaient jadis à travers la forêt, la progression de la végétation n'en laisse désormais plus qu'une, craquelée par les plantes crevant le bitume. Cependant, l'état général reste correct et n'offre pas de difficultés particulières, pour peu que l'on ne fasse pas d'excès de vitesse sur les mottes de terre et les branches éparées. La route fait environ une vingtaine de kilomètres et l'on n'y rencontre rien de notable - jusqu'à l'accident.

L'accident

Quelques kilomètres après avoir pénétré la forêt, les personnages tomberont sur un semi-remorque abandonné. A l'intérieur, des corps brûlés. Le véhicule est arrêté sur le bas-côté, l'accident paraît récent, et pour peu que les personnages aient discuté avec des locaux lors de leur dernière étape, ils pourront reconnaître le van d'un groupe d'itinérants d'engance hippie, qui voyageaient de communauté en communauté, négociant vivres, matériel et connaissances.

Il n'y a rien à récupérer hormis quelques indices. Tout d'abord, la route ne présentant aucune difficulté, l'accident paraît assez improbable sauf erreur humaine et conduite sportive - avec un semi remorque, l'hypothèse. Des impacts de fusil sont visibles, le levier de vitesse est au point mort et les corps entassés à l'arrière ont été abattus avant d'être brûlés. Les traces de sang sont nombreuses à l'intérieur, mais même au terme d'une inspection méticuleuse des environs, les personnages ne découvriront rien de plus et finiront par reprendre leur route.

Quelques kilomètres plus loin, une fourgonnette est stationnée en travers de la route. Ses phares sont allumés, son moteur est encore chaud, le coffre est plein de vivres et de matériel, et aucune trace des occupants. A l'intérieur, sur le tableau de bord, une photographie présente une famille composée d'un jeune couple et de leur petit garçon.

Abandonner un fourgon si bien aménagé est forcément étrange. Un expert remarquera que le fusil posé sous le siège passager a servi récemment, et que son calibre correspond aux impacts relevés sur le semi-remorque. Le réservoir contient suffisamment d'essence pour effectuer pour une dizaine de kilomètres, le jerrican supplémentaire est sucré... Là encore, aucun autre indice aux alentours, mais la forêt s'achève quelques kilomètres plus loin et les personnages trouveront vite les réponses aux questions qu'ils se posent.



Le village des agonies Son histoire

La forêt débouche sur une dizaine de maisons carrées en béton, trois hangars en décrépitude et les vestiges de clôtures barbelées. Un champ ravagé et un cours d'eau rachitique en provenance de la forêt composent un paysage de bidonville crasseux et dépeuplé. Une vieille pancarte rappelle le souvenir d'une base militaire, la D77 de l'Armée de terre.

La population

Isolée et aussi peu fréquentée que reconnue, la communauté D77 qui occupe les lieux est forte d'une quarantaine de personnes. Ce sont des humanistes convaincus d'idéaux de paix, d'entraide, de partage et d'espoir, qui pourraient passer pour des proies idéales auprès de baroudeurs peu scrupuleux. En arrivant sur les lieux, les personnages auront l'impression d'être dans un mouroir. L'activité est nulle, le silence règne et quelques individus sont adossés à l'ombre des murs. Certaines des baraques ne sont plus occupées que par des cadavres que nul n'a la force de mettre en terre et les autres meurent à petit feu. Le seul membre de la communauté encore valide se prénomme Pierre et se traîne difficilement à la rencontre du groupe.

Il y a un mois, D77 survivait décemment, sans gloire ni bombance, mais sans problèmes majeurs non plus. un voyageur est arrivé qui s'est présenté comme le Magicien Noir. D'aspect sombre et imposant, il fut néanmoins accueilli comme il se doit. Le temps de découvrir la vie du village et il repartait en quête de la prochaine communauté, en direction de la forêt, non sans lancer au préalable une funeste prédiction sur l'apocalypse qui s'apprêtait à les frapper. Peu après son départ, la rivière s'est noircie de larves et de pollution, des centaines de milliers de moustiques ont envahi la base, la vermine a ravagé les récoltes, les gens ont commencé à tomber malades. Puis la rivière s'est asséchée et l'invasion est retombée.

Son trésor

En 2019, le gouvernement et l'armée achevaient les préparatifs de leur exode et envisageaient l'avenir sous un regard similaire à celui d'une apocalypse nucléaire. En conséquence de quoi, et même si bien des bases et des opérations secrètes furent compromises, perdues, soumises aux pillages ou à la destruction, tout laisse à penser que les anciens dirigeants du monde ont mis sur pied des

Monsieur le Président ?

Une piste de campagne majeure s'ouvre avec la découverte et la possible prise de possession par les personnages du module satellite Exode - SafeGuard Satellite Device ou SGSD plus prosaïquement parlant. Il est important que les joueurs prennent conscience de la valeur de ce trésor, qui constitue le seul moyen de découvrir les refuges secrets des anciens dirigeants du monde - avec tout ce que cela suppose d'implications politiques, d'informations sur l'état des autres continents et des actions de grande envergure menées par les puissants. De fait, il est recommandé de laisser Exode en marge de vos prochaines aventures et de jouer, par exemple, sur les obstacles barrant son utilisation : pièce défectueuse rarissime, codes de mise en marche introuvables, fonctionnement inconnu, etc.

Le poison : Tox1228b

Fréquence : rarissime
Incubation : une seule ingestion déclenche l'intoxication. Une dose vaut 0,5 gramme.

Développement : le poison grignote l'estomac, le foie et les reins de la victime jusqu'à ce que mort s'ensuive. Celle-ci ne s'affaiblit qu'à partir du développement. Perte d'appétit, yeux vitreux, vue déficiente, fièvre légère.

Stade final : les organes deviennent douloureux et une douleur incapacitante se répand dans les muscles. Affaibli à l'extrême, la victime finit par décéder.

Effets : l'incubation dure 48 heures. Le développement dépend de la dose : 30 + (Force x2) jours pour 1 dose, 1 jour de moins pour chaque dose supplémentaire. La victime ne peut plus utiliser de dés de Réserve pendant les trois derniers jours du stade final et toutes ses Caractéristiques sont réduites de 2D.

Remèdes : seules des analyses en laboratoire permettraient de détecter le poison utilisé par le Magicien Noir pour contaminer l'eau et les vivres de la communauté. Il n'existe qu'un seul remède, le A-Tox1228b, évidemment aussi introuvable que le poison.

Chronologie

J-30 : le Magicien Noir fait son apparition à la base D77 et découvre le «trésor».

J-27 : le Magicien Noir commence le processus d'extermination. La Famille commence à surveiller la zone afin de s'assurer que la base ne reçoive pas d'aide extérieure.

J-22 : le Magicien Noir quitte la base et se rend au village.

J-7 : la « communauté décimée » est anéantie, le Magicien Noir se réfugie dans sa tour.

J-3 : la Famille arrive à la base.

J-1 : Pierre missionne la Famille d'échanger le « trésor » contre vivres et médicaments avec le village. Une dernière reconnaissance de la route débouche sur la rencontre avec les itinérants. La Famille extermine le groupe et détruit le camion.

J-0 : la Famille abandonne la fourgonnette piégée au cas où et rejoint le village. Début de l'aventure.

moyens de protection et de survie largement hors de portée du citoyen lambda. Or, pour des raisons inconnues des occupants actuels de la base, l'une des clefs permettant d'accéder aux secrets des puissants s'est retrouvée sur le site D77.

Le trésor est une console autonome de communication et de localisation – type GPS – reliée à un réseau et une base de données satellitaires top secrets, exclusivement destinés à l'usage présidentiel. Personne n'a cependant jamais réussi à la faire fonctionner. Ce trésor suscite des convoitises bien compréhensibles. C'est le cas notamment du village caché de la forêt voisine – autre communauté humaniste dont la prospérité n'a pourtant jamais suffi à négocier le « trésor » de D77. Du moins jusqu'à ce que les circonstances calamiteuses d'aujourd'hui poussent les moribonds de la base dans leurs derniers retranchements. Résolus à l'échange contre une abondance de vivres et de médicaments, la décision fut pourtant prise trop tard puisque personne n'était plus capable de convoier le trésor jusqu'au village.

Les sauveurs

Fort heureusement, une charmante famille voyageant en fourgonnette est miraculeusement arrivée à la base. Ils sont restés deux jours, ont assisté les mou-

rants, donné un coup de main à chaque fois que c'était possible et convaincu les habitants de céder leur trésor plutôt que de se diriger vers une mort certaine. S'étant proposés pour le convoier et procéder à l'échange, ils ont quitté la base la veille de l'arrivée des personnages.

Les indices

Les ravages sont principalement dus aux moustiques et aux moucheronnés attirés par un produit visqueux répandu stratégiquement sur les cultures et les réserves. Un chimiste pourra le deviner mais pas l'identifier. Les moustiques se développent dans les points d'eau, la rivière s'écoulant depuis la forêt semble être la clef de voûte de l'infestation et son tarissement en sonnait tout autant la fin. La vermine n'est désormais plus un problème. Un connaisseur pourra évaluer que le risque d'infection lié à la vermine est quasiment nul : l'état des villageois est peu probablement dû aux piqûres.

A en croire les habitants de la base, la famille est arrivée en prétendant chercher refuge, eau et nourriture. Pourtant, les rations découvertes dans la fourgonnette abandonnée proviennent de la base et n'ont pas été consommées, comme si les sauveurs savaient qu'elles étaient contaminées.

Le Magicien Noir

Mesurant près de deux mètres dix, véritable force de la nature, cet homme d'une cinquantaine d'années possède un visage impressionnant. Les cheveux courts et noirs surmontent d'épais sourcils et des yeux hypnotiques approfondis par les rides et les traits de scarification ; un bouc taillé et une voix semblant venir d'outre-tombe renforcent cet aspect diabolique. Il est paré de boucles d'oreilles, d'un collier de perles rouges énormes et d'une collette de plumes de vautour. Son immense cape noire recouvre tout son corps.

Niveau de mise en scène : 6. Si vous ne possédez pas le Niveau approprié, le Magicien Noir devra survivre au scénario – avec ou sans le trésor.

Réputation : 30

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques de Physique à 4D, de Manuel à 2D, de Mental à 3D et de Social à 4D

Spécialités : Illusionnisme (Confirmé), Chimie (Expert), Biologie (Confirmé), Connaissance des moustiques (Expert), Connaissance des Insectes (Débutant), Hypnose (Confirmé), Armes à feu (Confirmé) et Explosifs (Confirmé).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilet pare-balles)

Seuils de blessure : 6 / 8 / 10

Matériel : Beretta M92 (3D/1B, 5/30/50), 3 chargeurs, 2 grenades offensives (3D/2B, 9/16/34), gant gauche muni d'aiguilles (1D/0B, 1 effet hallucinogène par doigt), flacon de stimulant (annule les effets de la fatigue et restaure les Réserves pendant 6 heures, 2 doses), contrepoison.

Par recoupement, les personnages pourront suspecter que la famille est impliquée dans l'accident du camion découvert plus tôt – impacts du fusil de chasse – et remarqueront peut-être que, s'il s'agit d'un meurtrier et que le camion fut brûlé après coup avec toute sa cargaison, cela signifie que les assassins n'avaient vraiment besoin de rien : ni vivres, ni matériel. Rarissime en 2037 et par conséquent extrêmement louche.

La quête

Les personnages ne trouveront rien d'utile dans la base militaire. Tout au plus s'empoisonneront-ils sans le savoir s'ils n'arrivent pas à la conclusion que vivres et eau sont contaminés par un produit inconnu et indétectable – le Tox1228B. S'ils ont consommé les rations ou l'eau de la fourgonnette ou de la base ils devraient donc commencer à s'inquiéter et se mettre en quête d'un remède.

S'ils mentionnent la découverte du fourgon ou arrivent à son volant, Pierre s'interrogera. La console ayant disparu du véhicule, celui-ci craindra que leurs chances ne s'évanouissent en fumée suite à quelque accident malencontreux. Bien évidemment il demandera aux personnages d'aller voir de quoi il en retourne et offrira de partager le produit de l'échange. Le vil-

lage des bois est prospère, ses habitants ne manquent de rien et c'est la raison principale de leur discrétion. Par ailleurs, ce sont aussi des humanistes et ils ne sont pas bellicieux – sans quoi voilà belle lurette qu'ils se seraient emparés du trésor par la force. Ceci devrait suffire à promettre aux personnages vivres, médicaments et matériel nécessaires pour continuer leur route.

La communauté décimée

C'est à l'endroit où la fourgonnette se trouvait stationnée que se trouve le chemin vers la communauté dont parlent les habitants de la base. Cet ancien hameau situé à deux kilomètres dans la forêt a bénéficié de la croissance de la végétation pour parfaire son camouflage. Les chemins de l'époque ont été soigneusement effacés et les panneaux d'indication de la région décapités, ceci dans un but évident de discrétion. A l'heure actuelle, l'endroit ne comporte que trois maisons en pierre ainsi qu'une vieille tour gothique, vestige incongru d'une église qui ne fut jamais terminée. Le reste de cette communauté d'une trentaine d'habitants est logé dans des maisons de bois construites au cours de ces dernières années.

La Famille

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Volonté 1D et Empathie 3D. Le Père a toutes les Caractéristiques de Physique à 3D.

Spécialités : Fusil de chasse (Confirmé), Couteau (Confirmé), Bluff (Confirmé) et Discrétion (Confirmé).

Protection : aucune.

Seuils de Blessure : 4/6/8, 5/7/9 pour le Père.

Matériel : fusil de chasse (2D/2B, 10/25/50), 12 cartouches, couteau.

Note : lorsqu'ils combattent à mains nues, le Fils court dans les jambes des adversaires pour les larder de coups de fusil. Le Fils n'est que Débutant au fusil.

Le chaman Prédateur

Expert rare en chimie à usage militaire et en drogues obscures, les pouvoirs du Magicien Noir peuvent s'expliquer par des combinaisons de produits et de mises en scènes dignes d'un illusionniste. Si bien que vous pouvez générer des effets qui passeront pour de la sorcellerie – comme se dédoubler ou disparaître puis réapparaître, frapper sans bouger, aveugler, assourdir, paralyser, paraître plus grand, tronquer la perception des distances, imposer sa volonté, etc. – en vous basant seulement sur des hallucinations hors normes et souvent discrètes.

Prosperité

La communauté ne manquait effectivement de rien grâce à la richesse de la forêt : bois, vivres, gibier, plantes médicinales et les connaissances nécessaires pour en profiter abondaient. Certains émissaires portaient négocier du matériel moderne avec les caravanes de passage dans la région, assurant armes, électricité, ampoules, fer et autres ressources impossibles à produire ici.

La mort, la mort partout !

Sauf que lorsque les personnages arriveront au village, il n'y aura personne pour les accueillir : tout le monde est mort, sans exception. La plupart au pied de la tour gothique qui sert de réserve pour les ressources matérielles et vivrières.

Voilà trois semaines que le Magicien Noir est arrivé au sein de la communauté. Par son charisme, sa connaissance du monde extérieur et ses prétendus pouvoirs, il s'est immédiatement arrogé un statut privilégié, leur promettant notamment par ses augures que le « trésor » tant désiré de leurs voisins serait bientôt leur. Deux semaines lui suffirent pour mettre son plan à exécution. Les villageois se rendant compte qu'ils s'étaient faits bernier ont cherché à le déloger de la tour où il s'était

réfugié et se sont fait exterminer. Du coup, la majorité des cadavres git au pied de la tour et de ses environs.

Les intervenants

Le Magicien Noir

Personnage principal de l'histoire, le Magicien Noir est un chaman très puissant – qu'on le joue de manière réaliste ou mystique – lié au totem du Prédateur. Dépourvu d'états d'âme, il n'hésite pas à sacrifier deux paisibles communautés pour s'approprier un trésor inespéré servant ses noirs desseins.

Son histoire

Attiré vers la base D77 par la rumeur d'un trésor qu'il recherche depuis des années, le module Exode est la clef dont le Magicien Noir a besoin pour mener à bien sa vengeance. Ancien agent spécial des services secrets français, il fut particulièrement actif à travers le monde dans les années du nouveau millénaire. Trahi par ses patrons et laissé pour mort, il a depuis rejoint une certaine idée du chamanisme et de Gaïa, se considérant désormais comme le prédateur par excel-

lence chargé d'exterminer les puissants de «l'ancien monde», quitte à faire sauter toute la planète. Son éveil au chamanisme est aussi lié à ses anciennes fonctions à travers le monde et à ses expérimentations mystiques – en Amérique latine aussi bien qu'en Inde, Afrique ou dans les steppes mongoles.

La Famille

Cette famille d'illuminés est complètement soumise au Magicien Noir et exécute ses plans avec aussi peu d'états d'âme. S'il s'agit à la base de trois personnes sans aucun lien de parenté et semblant vivre complètement hors du temps – comme des touristes de l'an 2000 voyageant dans un van, vêtus de robes à fleurs, de chemises et de pantalons de velours, ou de bermudas et de petites chaussures de ville plutôt que de grosses rangers –, le Magicien Noir s'est servi de leurs peurs, de leurs doutes et de leurs faiblesses pour les manipuler et créer cette cellule familiale.

L'exécution du plan

Lorsque le Magicien Noir peut confirmer la présence de son trésor dans la base militaire, il prit contact avec la Famille pour qu'elle sillonne la région pendant plus de trois semaines afin de s'assurer qu'une éventuelle aide extérieure ne parvienne à la communauté pendant son agonie. Le camion des itinérants par exemple.

Attaquer la base de front ne constituait pas une idée brillante et attendre leur décès non plus, sachant qu'ils avaient besoin de refaire provision de vivres et de matériel, voire de se reposer à l'abri des regards. N'ayant rien à échanger avec le village, il aurait fallu recommencer la même opération, avec le risque que les événements de la base finissent par être découverts et interfèrent avec le plan. Faisant d'une pierre deux coups, la Famille a détourné la rivière vers le village, transformant les environs en marécages boueux propres à développer d'autres insectes – spécialité du Magicien Noir. Lorsque les villageois tentèrent de le déloger par la force, il était déjà trop tard : infestés par la vermine, l'hécatombe fut rapide. Le Magicien Noir attendit alors que la Famille termine son petit tour à la base et ne revienne avec le trésor. Le temps de se reposer, de

recharger un camion avec tout le matériel et les provisions nécessaires et le groupe se remettra en route.

Le donjon

Les personnages ne devraient pas mettre longtemps à comprendre qui sont leurs ennemis et où sont leurs intérêts, tout ceci les menant au village et à la tour.

L'arrivée au village

Le chemin caché dans la forêt débouche sur une clairière. Il y règne une forte odeur de marigot nauséabond et les seuls bruits sont ceux des crapauds et des insectes. Si les personnages surveillent attentivement les maisons apparemment sans vie, ils remarqueront qu'une fumeroles s'échappe de la cheminée de l'une des constructions en pierre. Le gamin de la Famille y joue innocemment dans la pièce principale, près de l'âtre, servant d'appât pour d'éventuels visiteurs.

Les trois maisons en pierre sont centrales et pourvues d'un étage et d'un grenier. La Mère, embusquée, surveille le Fils depuis le grenier de la maison d'en face, prête à fusiller quiconque s'approcherait de la porte d'entrée sans prendre garde. Le Père, quant à lui, s'est logé dans l'une des baraques en bois près de l'entrée du village. S'il juge les visiteurs trop nombreux, il n'interviendra pas immédiatement, mais se cachera pour les prendre à revers devant la maison appât.

S'ils sont attentifs, les personnages pourront remarquer les nombreuses traces de pas boueux qui mènent aux trois endroits cités. Sinon, les chances de recevoir des coups de fusil dans le dos sont aussi nombreuses...

L'armée des agonies

La tour gothique est située à l'autre bout du village, précédée d'une trentaine de corps épars. La plupart remuent encore,

La nuée de nécrophages

Taille : 1

Caractéristiques : Rapidité 4D, Réflexes 4D

Attaques : piqûre (jet d'attaque à 4D, dommages 1D/1). La nuée est considérée comme une entité à part entière et se présente sous la forme d'un nuage explosant du cadavre. Le nuage n'a qu'une portée de déplacement de 5 mètres autour du corps, après quoi il retombe et devient inoffensif. Un jet de Réflexes contre une Difficulté de 30 est nécessaire pour éviter un contact à l'explosion - 20 si l'on a déjà assisté au phénomène. L'explosion n'affecte que les individus présents à moins d'un mètre du corps. Toutes les cibles présentes dans le rayon d'action sont ensuite visées. Si l'attaque inflige une Blessure, la victime ressent de violentes douleurs sous la peau et s'effondre immédiatement, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Volonté contre une Difficulté 15 - ce qui lui laissera alors autant de minutes que de score en Santé avant de sombrer dans le coma. Si l'attaque porte mais que la victime n'est pas blessée, elle ne subit pas ces effets, mais reste infectée. Dans les deux cas, un remède doit être appliqué dans les 72 heures, sans quoi la victime deviendra une nouvelle matrice et périra. Le remède est peu fréquent, requiert une intervention chirurgicale légère et éprouvante à base d'incisions, ainsi qu'un médecin Expert.

comme secoués de spasmes, de soubresauts et de tressaillements malsains. Pourtant, l'odeur pestilentielle qui se dégage de la zone, les insectes qui survolent les corps et l'horreur des cadavres datant d'une semaine devraient mettre la puce à l'oreille des personnages et les amener à douter qu'il s'agisse de blessés.

Les spasmes sont dus à des bactéries nécrophages. Celles-ci induisent par leur activité, cumulée aux gaz de décomposition, un certain nombre de phénomènes électriques générant ces mouvements morbides et parfois des gémissements dignes de zombies. Le danger réside dans l'ignorance du phénomène. En effet, la chaleur relative des corps résultant de cette activité électrique est le gage d'une reproduction rapide et garantie pour la myriade de nécrophages qui investissent les organes. Se trouver présent au moment d'une éclosion signifie s'exposer à l'attaque d'une nuée attirée par la chaleur corporelle du visiteur, dans le seul but de le contaminer, de le tuer et de servir de nouvelle matrice à tout ce petit monde.

La tour

Le Magicien Noir est cloîtré au sommet de son donjon. Parvenir jusqu'à la porte n'est déjà pas une mince affaire à

cause des cadavres. Pénétrer à l'intérieur ne se fera pas sans mal non plus : la porte est lourde, renforcée de fer et bien évidemment verrouillée d'une barre placée à l'intérieur. Une escalade reste possible, mais si les personnages n'ont pas été discrets, leur ennemi se fera une joie de procéder à un tir au pigeon sur ces têtes qui dépassent.

Son meilleur atout reste cependant d'empêcher quiconque de rentrer - lancer de l'essence sur les parois de pierre pour empêcher l'escalade, quitter à y mettre le feu, constitue une première arme. La deuxième consiste à égorger les chats qui ont élu domicile dans le grenier, puis à jeter leurs cadavres encore chauds sur les corps afin de provoquer les éclosions de la vermine. Sans quoi, il attendra ses intrus à l'intérieur pour jouer du pistolet.

L'entrée

L'intérieur de la tour est une vaste salle pourvue d'un escalier en pierre longeant la paroi jusqu'au sommet, complètement à découvert. La salle contient quelques caisses de ravitaillement scellées. Les marques au sol semblent indiquer qu'il y avait d'autres caisses et que les mouvements ont été nombreux. En suivant les marques, les personnages finiront par découvrir que des coffres ont été transportés jusqu'à un camion camouflé plus loin dans la forêt, sur l'ancienne route. Les



traces n'ayant pas toutes été effacées, la piste est difficile, mais reste possible à suivre. La seule protection du camion est un dispositif explosif placé dans le moteur. Il suffit pratiquement d'ouvrir le capot pour le trouver et il est très facile à déconnecter. Le module Exode est déjà chargé avec provisions, matériel et armes.

Les pièges

L'ouverture de la porte déclenche un tir de fusil de chasse – une seule cartouche – primitivement pointé vers le seuil à un mètre soixante du sol. Un immense lustre ancien pend au plafond. Il peut être actionné pour chuter sur les intrus de deux manières : directement, grâce à la corde qui relie visiblement le lustre au judas de la porte d'étage, ou indirectement, grâce à la corde – beaucoup plus discrète – qui serpente le long du mur jusqu'aux caisses. Déplacer les caisses sans précaution causera donc également la chute du lustre. Par ailleurs, l'une d'elles est également piégée

et ne contient que des moustiques assoiffés de sang. Il est toutefois possible de la deviner en examinant l'ensemble des caisses : c'est la plus récente, la moins poussiéreuse et en écoutant bien elle produit un léger vrombissement.

Le dernier piège est situé à l'étage et sera mis en place entre le moment où les personnages pénétreront dans la tour et celui où ils arriveront au sommet. Le Magicien Noir comprenant que ses adversaires ont dû se débarrasser de la Famille et qu'ils sont suffisamment dangereux pour lui causer des ennuis directs, il barricadera la porte et piègera la salle à l'explosif – équivalent d'une grenade personnelle – avant de s'enfuir à l'aide d'une corde et d'un grappin par la fenêtre pour rejoindre son camion. Surveiller l'extérieur ou le camion en même temps que tenter d'accéder à l'étage sont les seuls moyens d'avoir une chance de se débarrasser du Magicien Noir.

Conclusion

Ce court scénario offre aux personnages de récupérer le matériel, les armes, les provisions et les médicaments que vous voudrez bien leur autoriser. Ce qu'ils pourront trouver dans la tour ou les habitations, dépend donc de votre bon vouloir. A eux de voir également s'ils vont aider la communauté de la base D77 ou non, garder le trésor s'il ne s'est pas envolé et, dans le cas contraire, se mettre à sa poursuite ou non.

Si le Magicien Noir s'enfuit avec le trésor, il reformera une Famille et poursuivra sa quête vengeresse jusqu'à ce qu'un scénario le remette en présence du groupe. Si les personnages ont mis la main sur le trésor sans parvenir à tuer le Magicien Noir, ils auront gagné un ennemi puissant. Dans tous les cas, n'oubliez pas que ce trésor risque de susciter bien des convoitises chez ceux qui se rendront compte de son potentiel.

Nuée de moustiques

Taille : 1

Caractéristiques :
Rapidité 3D, Réflexes 3D

Seuils de blessure :
Tué (8) 000

Attaques : piqûre (jet d'attaque à 3D, dommages 1D/1). Certains pièges du Magicien Noir abritent une petite nuée très dangereuse qui inocule des maladies et des œufs – voir les anophèles légionnaires, page 110 du Livre du Meneur. Seule une arme à aire d'effet sera efficace, comme un filet aux mailles serrées ou de grands battoirs. Pour s'en débarrasser, il faut infliger trois Blessures de type Tué à la nuée, chacune correspondant à un tiers du nombre total de moustiques. En cas de piqûre, la douleur vive cause 1D de Malus à toutes les actions physiques – non cumulable. Les maladies inoculées peuvent aller de la dengue au paludisme, en passant par des inventions de votre cru.

Dix petits matelots

«Les hommes valides et les vivres d'abord.»

-Adage de marins.

Dans cette aventure aux allures de huis clos maritime, ce n'est pas tant la puissance du groupe que le sang-froid et la sagacité des personnages qui seront mis à l'épreuve. Conçu pour être intercalé dans votre campagne en cours, à un moment où les personnages auront besoin de prendre le bateau, ce scénario se déroule à bord d'un navire de fret qui sillonne actuellement les mers du Nord. Bien qu'une introduction propose un contexte spécifique, la localisation peut varier pour convenir aux besoins de votre campagne et le navire pourra facilement être déplacé vers d'autres mers ou arrêté au large de n'importe quel port d'Europe. A bord du navire, quelqu'un - ou quelque chose - massacre l'équipage et les passagers. Le fait que les personnages fassent partie du lot devrait suffire à les motiver pour trouver une solution au problème. Et vite.

Introduction

Les personnages vont embarquer à bord du Potbelly, un vieux navire de fret battant pavillon Hollandais, même si cela ne veut désormais plus rien dire. Ce navire fait partie de la flotte d'Exxo, qui sillonne la Mer du Nord pour exploiter les champs pétrolifères. Les personnages peuvent donc être engagés par Exxo ou l'une de ses nombreuses ramifications, susceptible de recourir à des mercenaires ou à des techniciens pour prêter main-forte à l'équipage.

S'ils sont autonomes et mènent une quête plus personnelle, ils pourront également négocier leur passage pour des raisons qui leur sont propres. Les bateaux en état de naviguer sont rares, surtout qu'ils doivent être dotés d'un équipage opérationnel et de réserves de carburant en quantité suffisante, et ce scénario peut constituer l'aboutissement d'une longue recherche ou d'un rêve des personnages. L'aventure proprement dite s'axe autour d'une série d'événements qui se dérouleront de façon chronologique. Naturelle-

ment, les actions des personnages pourront bouleverser l'ordre des incidents, mais il faut espérer que le groupe parviendra à tirer son épingle du jeu avant le dénouement tragique.

Le Potbelly

Ce navire n'est pas un pétrolier comme la majorité des autres navires de la flotte d'Exxo. Il s'agit d'un porte-conteneurs, qui aurait dû connaître la casse il y a quinze ans de ça, mais Exxo est désormais beaucoup moins regardant que les armateurs du début du XXI^e siècle. Pour décrire succinctement son état, le Potbelly est une ruine incapable de fonctionner à plus de la moitié de sa capacité.

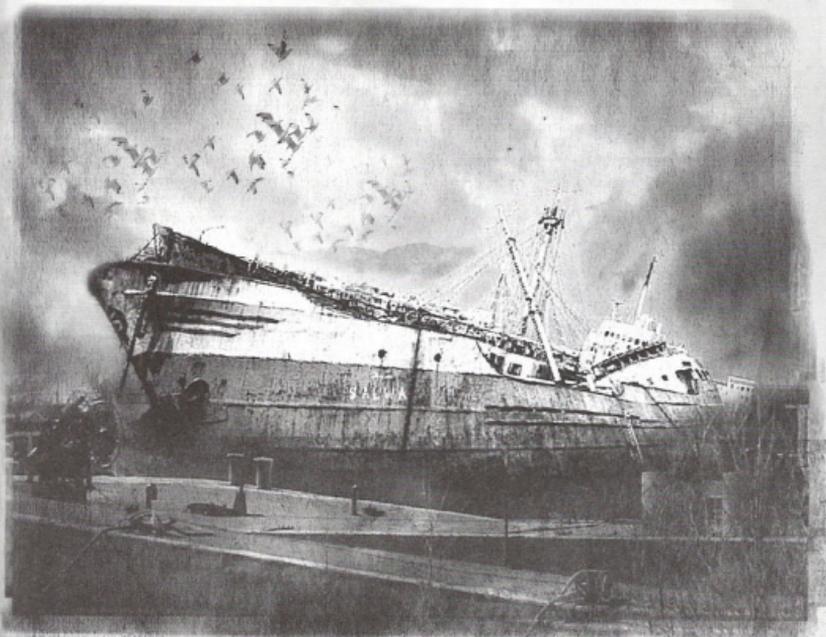
Le Potbelly fait 250 mètres de long pour 40 de large, et pouvait à l'origine transporter 200.000 tonnes de conteneurs en toute sécurité. Quand les personnages se retrouveront à son bord, il ne transportera que quelques milliers de tonnes de matériel destiné aux stations pétrolières de la Mer du Nord. Il s'agit principalement de matériel lourd destiné au forage et à l'extraction, mais il y a également du matériel bien plus intéressant : scaphandres de plongée complets, compresseurs, et surtout plusieurs caisses d'armes automatiques et de munitions. Un véritable petit arsenal qui comprend plusieurs armes lourdes destinées aux patrouilles assurant la sécurité des stations pétrolières.

Dans le ventre du Potbelly

Si le gabarit d'un porte-conteneurs peut sembler immense, les centres d'intérêt que peut proposer un tel navire sont assez limités :

La cale principale

Située au centre du navire, sous le château de contrôle, la cale principale - plus petite que la cale secondaire - possède une capacité théorique de 20.000 tonnes. Elle est à moitié remplie par des conteneurs et du matériel lourd, le tout soigneusement arrimé afin d'éviter que la cargaison ne



glisse par gros temps. La cale n'est pas éclairée et l'on peut y descendre par des escaliers métalliques humides et rouillés. Les couches inférieures de fret ne sont pas accessibles. Se trouver dans la cale par mauvais temps présente un certain risque, et il n'est pas exclu qu'un câble d'arrimage puisse céder et écraser un imprudent entre deux conteneurs de plusieurs tonnes.

La cale secondaire

Occupant pratiquement toute la moitié arrière du navire, cette immense salle a une contenance dépassant le double de la cale principale. Elle est laissée à l'abandon, sans éclairage et entièrement vide, en dehors de câbles et d'outils hors d'usage, abandonnés dans vingt centimètres d'eau. Cette cale n'est pas utilisée à cause de sa vétusté, et pour éviter de compromettre l'assiette du navire. Sa taille la rend impo-

sante et lugubre. Une odeur de pourriture et de rouille accueille le marin occasionnellement désigné pour aller brancher une pompe afin de faire descendre le niveau d'eau. Personne ne sait si l'eau vient de micro fuites ou de la mauvaise étanchéité des écoutilles sur le pont, et personne n'a jamais vraiment cherché à savoir. Tant que les pompes marchent...

Les machines

À l'avant du navire se trouve une série de salles dédiées aux quatre immenses moteurs qui propulsent les deux imposantes hélices du navire. Il y a belle lurette que seulement deux des moteurs sont maintenus en état de fonctionnement, faute de pièces détachées et de carburant. En effet, malgré le fait qu'EXXO soit l'une des rares organisations à disposer de vastes réserves de pétrole, le fioul

Conseils d'ambiance

Le Potbelly est un vieux navire délabré et peu rassurant. Assurez-vous que l'ambiance à bord rende bien le délabrement et la rouille des équipements, ainsi que l'aspect angoissant et propice à la claustrophobie du navire. L'eau suinte de partout et il n'est pas rare qu'une poignée casse sous une main trop ferme ou qu'une marche cède sous des pas trop lourds - toujours au plus mauvais moment, bien entendu.

lourd est une ressource coûteuse et sévèrement éconômisée. Le Potbelly en consomme 10 tonnes par jour à plein régime, ce qui lui permet d'atteindre à grand peine la vitesse de quinze nœuds, soit presque 30 km/h. L'absence de deux moteurs pénalise la manœuvrabilité du navire et fait du Potbelly un engin difficile à manier par gros temps ou lors de manœuvres d'accostage.

La cale trois

Située juste au-dessus des réservoirs et des machines, à l'avant du navire, la « cale trois » est une annexe de petite taille destinée à recevoir quelques centaines de tonnes de conteneurs. Elle est actuellement occupée par du matériel lourd et plusieurs conteneurs discrets renfermant des armes, des munitions et du matériel militaire et de plongée. Le chef de la sécurité a reçu des instructions spécifiques et veille à ce que les marins restent à l'écart de cette cale. Les écoutilles et portes d'accès sont verrouillées par de gros cadenas dont il est le seul, avec le capitaine, à posséder les clés.

Le château

Cette partie du navire désigne la superstructure située au-dessus du pont principal. Elle contient les sections habitables du navire, les quartiers de l'équipe et le poste de pilotage, répartis sur cinq niveaux :

Niveau 1 : ce niveau contient quelques placards destinés au matériel d'entretien et de sécurité, ainsi qu'une infirmerie et un atelier. L'infirmerie est assez mal, faute d'un infirmier de bord, et le placard à médicaments est fermé à clefs, bien qu'il soit presque vide. Le nettoyage très approximatif de cette salle n'en fait pas un lieu très accueillant, et les matelots malades préfèrent souvent rester dans leur cabine. L'atelier est nettement plus fréquenté, et ce par tous les membres d'équipage, même s'il est sous la responsabilité du chef mécanicien. L'état général du navire nécessite des bricolages constants pour arriver à le maintenir tant bien que mal en état de marche.

Niveau 2 : ce niveau héberge les cabines des membres d'équipage. Elles ont le mérite d'être individuelles, mais restent néanmoins assez exigües. Chaque membre d'équipage garde précieusement la clé de sa cabine car celle-ci est le seul

endroit d'intimité qu'il peut avoir sur le navire. Il y a de fortes chances que les personnages soient logés dans cette section du navire.

Niveau 3 : ce niveau contient la cuisine et les pièces de vie. La réserve est mise sous clé par le cuisinier, aussi les membres d'équipage ont-ils généralement une petite réserve personnelle dans leur cabine. Outre la modeste cuisine et sa petite réserve attenante, ce niveau contient un réfectoire et salle de loisirs qui comprend un vieux baby-foot, quelques fauteuils râpés et une table. La pièce sent le tabac froid, on y trouve souvent quelques matelots en train de jouer aux cartes ou de faire une petite sieste.

Niveau 4 : ce niveau abrite les quartiers des officiers, aux cabines nettement plus spacieuses que celles des membres d'équipage. Bien entendu, toutes les chambres sont verrouillées.

Niveau 5 : les hauteurs du navire, où l'on trouve notamment le poste de pilotage, riche des appareils de navigation, des commandes du Potbelly, des cartes maritimes et de la radio de bord. C'est ici que se trouve l'officier de quart. Il n'y a pas de pilote automatique, mais un système d'alarme basé sur le principe de « l'homme mort », qui déclenche une sirène si l'officier de quart ne répond pas à un signal sonore toutes les dix minutes. Ce système, censé prévenir toute défaillance de l'officier de quart, n'est activé que de nuit.

Les officiers de bord

Voici la description des cinq hommes importants du navire. Mis à part François Métayer, qui bénéficie d'une description technique plus conséquente, les officiers et les hommes d'équipage qui suivent ne sont fournis qu'avec leurs Caractéristiques utiles, pour parer aux éventuelles interactions avec les personnages. Aucun homme à bord n'est équipé d'une quelconque protection, mais tous sont armés d'un couteau et certains officiers peuvent posséder un pistolet. Au besoin, n'hésitez pas à enrichir leur profil technique de davantage de Spécialités et de matériel, pour équilibrer leur puissance en fonction de celle du groupe.

Le capitaine Ronald Ruysdaen

Ce grand Hollandais de 55 ans est un colosse blond et taciturne qui semble avoir suivi la même évolution que son navire. L'alcool l'a marqué de son empreinte et si son regard ne cille pas, sa main tremble depuis déjà quelque temps. L'alcool est interdit à bord, mais Ronald a sa propre réserve, une réserve conséquente, à l'abri dans sa cabine. Les autres officiers ne sont pas dupes, mais Ronald a suffisamment d'autorité pour que personne n'ose mettre le sujet sur le tapis. Ronald parle peu, mais quand il prend la parole, il sait se faire écouter.

Caractéristiques : 2D partout sauf Force 3D, Connaissance 3D, Santé 3D, Persuasion 3D et Volonté 4D.

Spécialités : Commandement (Confirmé), Connaissance de la mer (Expert), Pilotage (Confirmé) et Mécanique (Débutant).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Le capitaine en second Jean-Paul Berne

Jean-Paul est le bras droit du capitaine, et même si cela n'a rien d'officiel, le navire aurait bien du mal à fonctionner sans la capacité d'organisation de ce belge travailleur de 48 ans. Si Ronald est l'autorité du navire, Jean-Paul en est incontestablement le chef d'orchestre. De l'organisation des quarts à la gestion de l'armement et du chargement du navire, Jean-Paul est un perfectionniste qui ne laisse rien au hasard. Contrepartie de sa personnalité, il a, malgré son expérience, tendance à être peu sûr de lui. De corpulence moyenne, ce petit homme brun fronce constamment les sourcils, sous l'effet de la concentration.

Caractéristiques : 2D partout sauf Connaissance 3D, Réflexes 3D et Persuasion 3D.

Spécialités : Commandement (Débutant), Connaissance de la mer (Confirmé), Cartographie (Confirmé) et Pistolet (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Le pilote Juergen Beurgen

Juergen aurait pu être comptable, mais il a fini dans l'école de marine marchande. Doté d'autant d'humanité qu'un banquier Suisse, Juergen a une très haute opinion de lui-même et de ses compétences, et met un point d'honneur à le faire comprendre aux membres d'équipage, ce qui fait de lui l'officier le moins apprécié à bord. L'équipage et les autres officiers ne voient en lui qu'un prétentieux désagréable, ne devant sa place qu'à ses origines hollandaises qu'il partage avec le capitaine. Son perpétuel petit sourire en coin et son visage de jeune quadragénaire séduisant ne contribuent pas à améliorer sa popularité à bord.

Caractéristiques : 2D partout sauf Connaissance 3D, Perception 3D, Précision 4D et Volonté 3D.

Spécialités : Pilotage (Expert), Instruments de mesure (Confirmé) et Mécanique (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Le chef mécanicien Xavier Hulotte

Le Français de l'équipe est un peu excentrique et parle toujours du Potbelly comme s'il s'agissait d'une femme. A 42 ans, cet homme barbu et ventripotent a deux points faibles : les bonne tables et les jeunes hommes bien faits. Sa bisexualité, inconnue du reste des officiers, lui vaudrait certainement une mise à pied si la rumeur venait à se répandre. Le capitaine est très peu réceptif sur le sujet. En outre, Xavier tenant lieu d'infirmier de bord, bien qu'il n'ait aucune qualification réelle, les membres d'équipage seraient certainement moins enclins à se laisser examiner si ses préférences sexuelles venaient à se savoir.

Caractéristiques : 2D partout sauf Connaissance 3D, Perception 3D, Précision 4D et Volonté 3D.

Spécialités : Mécanique (Expert), Culture technique (Confirmé) et Premiers soins (Débutant).

Seuils de Blessure : 4/6/8

François Métayer

Profil : militaire
Penchant : prédateur
Caractéristiques toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Santé 3D, Agilité 3D, Réflexes 3D, Volonté 3D et Perception 3D. Lorsqu'il entre en phase de chasse, François gagne un Bonus de 1D à toutes ses Caractéristiques et un cercle de Blessure supplémentaire de chaque type.

Spécialités : Corps à corps (Confirmé), Vigilance (Confirmé), Armes à feu (Débutant), Armes blanches (Confirmé) et Discrétion (Confirmé).

Protection : 1D/1D armes tranchantes (combinaison tressée de maille et de cuir).

Seuils de blessures : 5/7/9

Matériel : machette (2D/1B), scalpel (1D/1B), H&K MP5 (3D/2B, 2-10, 11-60, 61-100) et deux chargeurs de 30.

A propos de François

La vie d'officier sur un vieux porte-conteneurs est loin d'être exaltante. En fait, ce poste est totalement injustifié, mais la direction d'Exxo préfère François Métayer dedans plutôt que dehors. Sait-on jamais, un homme de sa trempe pourrait toujours servir. A 45 ans, François est extrêmement bien conservé grâce à des exercices réguliers qu'il effectue dans la cabine. Son gabarit moyen est compensé par une musculature impressionnante, mais peu visible sous son uniforme d'officier. Riche d'une formation de commando de marine, François a également une prédilection pour le corps à corps, qui fait de lui un adversaire de taille.

Ces deux dernières années à bord du Potbelly ont achevé de faire vaciller sa raison. Accablé par la culpabilité et rongé par la rancœur d'avoir été mis à l'écart, son stress post-traumatique a terminé le travail en installant doucement un trouble dissociatif dans son esprit. Réduit à l'inactivité, François s'est inventé un adversaire à sa mesure. Pas un voleur insaisissable, ni même des infestations d'acariens invisibles. Non, François a inventé ce que la vermine aurait toujours dû être pour lui : une créature monstrueuse et terriblement palpable. François est devenu son propre monstre, et il va passer à l'acte. En attendant, il a tout de l'officier taciturne et méthodique, qui socialise peu avec le reste de l'équipage. Jusqu'à maintenant, personne n'a rien remarqué à son sujet.

Quand il entre dans la peau du prédateur, de sa némesis, François se transforme en bête assoiffée de sang. Plus un mot ne franchit sa bouche. Sa sauvagerie n'a plus de limite. Il utilise un poignard pour lacérer ses victimes comme un maniaque. Difficile pour l'œil du profane de faire la différence entre l'attaque d'une bête féroce et celle d'un homme armé. Curieusement, sa sauvagerie n'occulte en rien son intelligence et même après un bain de sang, il sait disparaître comme une ombre sans laisser de traces, utilisant son excellente connaissance du navire à son avantage.

Les hommes d'équipage

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Réflexes 3D, Volonté 3D et Perception 3D.

Spécialités : chaque homme d'équipe possède deux Spécialités en rapport avec son profil.

Protection : aucune.

Seuils de blessures : 4/6/8

Matériel : un couteau (1D/1B) et quelques outils.

L'officier de sécurité François Métayer

François a un sérieux problème. Ancien officier militaire, il fut en première ligne lors d'opérations coup de poing dans l'ouest de la France. Il a connu le cauchemar de la guerre civile, des émeutes et des massacres. Son esprit fragilisé s'est définitivement brisé, il y a de cela deux ans. Entré au service d'Exxo comme officier de sécurité, au poste de commandement d'une escouade, François est maintenant mis au placard sur un navire, loin de tout problème potentiel. En effet, suite à une série de vols dans des installations Exxo placées sous sa responsabilité, il avait mené des représailles parmi les populations civiles environnantes et exécuté pas moins de soixante personnes, dont des enfants. Son rapport mentionna que les voleurs avaient été retrouvés et exécutés, mais personne ne fut dupe, et il fut démis en douceur de son commandement.

L'équipage

Le reste de l'équipage se compose de cinq hommes, décrits de façon succincte pour vous permettre de les développer en fonction des personnages et d'enrichir leur profil technique.

L'électricien, Karl Leben

Sous les ordres du chef mécanicien, Karl a la lourde tâche de l'entretien du réseau électrique largement défaillant du Potbelly. Autant dire qu'il ne chôme pas. Karl est au courant pour Xavier et Tobias, et fait tout pour se tenir loin de l'exubérant officier. Heureusement pour lui, ses réparations l'entraînent toujours aux quatre coins du bateau.

Spécialités : Electricité (Confirmé) et Harmonica (Débutant).

Le machiniste, Tobias Mewitz

Ce jeune mécanicien de vingt ans ne sait ni lire ni écrire, mais il apprend le métier auprès de Xavier qui l'a pris sous son aile protectrice. Contre un peu d'af-cool, il a même cédé aux avances du chef mécanicien. Il en conçoit beaucoup de honte, mais ne voit pas comment il pourrait tenir tête à son chef hiérarchique, et songe à désertir dès la prochaine escale.

Spécialités : Mécanique (Débutant) et Bagarre (Débutant).

Le marin cuisinier, John Bishop

La raison pour laquelle la responsabilité des cuisines a été confiée à ce Britannique de 33 ans est un mystère. Outre ses tâches quotidiennes à bord, John a la responsabilité des repas - une responsabilité qu'il prend très au sérieux, et au service de laquelle il met toute sa créativité. Trop de créativité, selon les membres de l'équipage...

Spécialités : Cuisine (Débutant) et Ragots (Débutant).

Les marins, Théo Chanin et Hans Witz

Agés tous les deux de moins de trente ans, les marins sont dotés d'une éducation sommaire qui les confine aux tâches subalternes de maintenance et d'opération du navire. Leur ambition se limite à attendre le prochain repas et à fumer des cigarettes dans la salle de repos.

Spécialités : Maintenance (Débutant) et Bagarre (Débutant).

La routine à bord

Même si le navire favorise la proximité, les hommes d'équipage et les officiers de bord ne se mélangent que peu. Chacun parle un mélange de hollandais, d'anglais et de français qui suffit à se faire comprendre. La journée est organisée autour de quarts de quatre heures,

pendant lesquelles un officier de pont reste en permanence dans le poste de pilotage. Cette ronde est censée exclure le chef mécanicien et le capitaine, mais dans les faits, il leur arrive également de prendre des quarts. La nuit, une alarme « d'homme mort » doit être activée, mais certains officiers moins scrupuleux la débranchent pour avoir la paix.

Par gros temps, ou si les conditions sont dangereuses et la visibilité réduite, l'officier de quart se fait alors seconder par un homme d'équipage. Son rôle pendant ces quatre heures est d'exercer sa vigilance pour éviter toute collision, contrôler la route suivie et faire le point aux instruments. Il assure également la permanence radio. Évidemment, le trafic maritime étant réduit à sa portion congrue, les risques de collision et les appels radio sont très rares. Mais en l'absence de GPS, de bulletin météo satellite et de contact régulier avec les capitaineries des ports alentour, la navigation a régressé d'un bon siècle. Une paire de jumelle est devenue aussi précieuse qu'un compas précis. Le système électrique du navire est certainement l'un des éléments les plus délabrés. En dehors des principales pièces des quartiers d'habitation, les ampoules et tubes au néon sont pour la plupart hors d'usage. De nuit, et de jour dans certain cas, il vaut mieux se déplacer avec une lampe de service. Les batteries de ces lourdes lampes sont rechargées régulièrement par le chef mécanicien.

En dehors des périodes de service, les hommes d'équipage peuvent être trouvés dans les salles de vie en train de manger, bavarder, jouer aux cartes ou au baby-foot. Par beau temps, ce qui est rare en Mer du Nord, certains flânent sur le pont et jettent des lignes à la traîne pour améliorer l'ordinaire.

Dans le feu de l'action

Si vous prévoyez d'inscrire cette aventure dans votre campagne, il peut être intéressant de laisser aux personnages la possibilité de faire connaissance avec l'équipage avant le début des

La vermine

Malgré les ordres stricts du capitaine, la vermine a tout de même pris pied sur le navire. Les poux reviennent de façon récurrente et empoisonnent la vie de l'équipage, même après une campagne très stricte de rasage de tête et de désinfection. Les stocks d'eau douce sont régulièrement chlorés pour éviter la prolifération bactérienne. Et les rats... les rats nichent dans les doubles cloisons, rongent les câbles électriques et s'attaquent aux réserves. Invisibles et pourtant omniprésents, aucun poison n'a jamais réussi à les éradiquer complètement.



événements. Ils seront d'autant plus impliqués dans les tragiques événements à venir si les victimes sont leurs amis. Chaque journée décrit les événements tels qu'ils devraient se dérouler. Bien entendu, les actions des joueurs bouleverseront tout cela et il faudra en tenir compte et adapter l'évolution de l'aventure. Enfin, les «suspensions» rassemblent les éléments suspects que les personnages pourront rassembler au cours de l'aventure.

Jour 1

Le Potbelly vient d'entrer en Mer du Nord, en direction des exploitations pétrolières offshore d'Exxo. A bord, tout n'est que routine, entre douche à l'eau surchlorée, nourriture médiocre, et chasse aux rongeurs. Au petit matin, l'alarme retentit dans tout le navire. Il s'agit de «l'homme mort» du poste de pilotage, signalant une

défaillance de l'officier de quart. L'alarme est particulièrement stridente et tirera du lit tout l'équipage. Les officiers se hâtent vers le poste de pilotage. Les hommes d'équipage, hagards, les laissent régler le problème.

Au poste de pilotage, une surprise sanguinolente attend les premiers arrivés. Tout est entièrement saccagé, et du sang recouvre les consoles et les vitres. Plusieurs appareils sont endommagés, dont le compas et la radio, où s'est incrustée la tête du capitaine en second Jean-Paul Berne. Son corps éventré et démembré décore toute la pièce. L'odeur de sang est à peine soutenable.

Le capitaine ordonnera l'agréable tâche de rassembler le corps, de l'amener à l'infirmerie, et de nettoyer le poste de pilotage. Il fera ensuite l'appel, auquel personne ne manque. Un malaise silencieux va rapidement grandir dans l'équipage. La journée s'annonce difficile, d'autant que le jour a du mal à percer derrière une couche de brouillard épais.

Événements du jour

Étant donné les conditions climatiques et les instruments détruits, le capitaine va ordonner de mettre en panne. Le chef mécanicien et l'électricien passeront la journée à essayer de réparer, mais en vain.

La nervosité des hommes est palpable, pourtant ils parlent peu. Personne n'ose briser le silence. Avec la journée qui s'écoule, les langues peuvent se délier dans la confiance. Les suppositions vont bon train. Un passager clandestin ? Un assassin ? Un fantôme ? Un monstre ? Le fait que le corps semble avoir été déchiqueté par une bête sauvage alimente les craintes les plus extravagantes. En outre, personne à bord ne sera capable, en examinant le corps, de déterminer qu'il a été lacéré par une arme, à moins que le groupe de personnages ne contienne par quelque incroyable coïncidence une personne compétente en médecine légale.

Le chef de la sécurité questionnera tout le monde dans la journée, sans résultat. En milieu d'après-midi, le capitaine organisera une grande battue dans le navire afin de débusquer un éventuel clan-

destin. Les personnages devraient être invités à y prendre part. La visite des cales du navire sera une expérience traumatisante. N'hésitez pas à en rajouter : métal qui grince, lumière défaillante, trotte-ment des rats dans les cloisons...

A leur retour dans le réfectoire, une jambe ensanglantée trônait sur une des tables. Il faudra faire l'appel pour comprendre qu'il s'agit de celle de Théo Chanin. Son corps restera introuvable, mais après de longues recherches, on pourra découvrir que des traces de sang maculent le pont vers la proue du navire. A partir de là, le capitaine ordonnera que les quarts se fassent par deux, et que les hommes circulent armés. Les seules armes à feu sont détenues par le capitaine et l'officier de sécurité. Les autres devront se contenter de ce qu'ils pourront trouver. Avec la mort de Jean-Paul, l'organisation de la vie à bord va être bouleversée : fini les repas à heure fixe et les tâches effectuées à heure dite. Son absence va se faire cruellement sentir.

Suspicious

Certains hommes d'équipage trouvent que Xavier n'a pas semblé horrifié par l'état du corps.

La cale annexe a été le seul endroit du navire à ne pas être fouillé. Elle est restée verrouillée. Que peut-elle bien contenir de si précieux ?

Comment le meurtrier de Jean-Paul a-t-il fait pour s'enfuir si vite et sans laisser de trace avec le système d'homme mort activé ?

Certaines mauvaises langues rappellent que Juergen n'a jamais pu s'entendre avec Jean-Paul, et qu'il jalouait son rôle dans l'organisation de la vie à bord.

Jour 2

La première nuit se passera sans autre incident. Si les personnages sont impliqués dans des quarts, n'hésitez pas à faire monter la pression. La brume est toujours aussi épaisse, il est impossible d'y voir à plus de deux mètres sur le pont, même avec une lampe.

Événements du jour

Lors du petit-déjeuner, un homme sera porté manquant. Il s'agit de Xavier, qui sera bientôt retrouvé décheté dans sa cabine. Le spectacle est aussi peu ragoutant que la veille, et les hommes sont sous le choc. François collectera les clés des cabines et organisera une tournée d'inspection. Il ne trouvera rien de particulier, à moins que les personnages n'aient des choses à dissimuler, comme des armes à feu - qui seront confisquées.

Les hommes vont commencer à refuser d'effectuer certaines tâches, comme d'aller actionner les pompes de la cale secondaire. Si les personnages prennent le risque de le faire, ils seront accompagnés par Karl qui restera sur le pont, leur criant des indications depuis l'extérieur. Il a une frousse bleue de descendre. Alors que les personnages pataugeront dans quarante centimètres d'eau croupie et essaieront d'activer les pompes pour faire baisser le niveau, l'écouille d'accès va se refermer. Ils seront coincés dans la cale, et il leur faudra réussir un jet de Force contre une Difficulté totale de 30 - chaque personnage supplémentaire accordant 1D de Bonus au personnage effectuant l'action, pour un maximum de 2D de Bonus - pour repousser l'écouille, sur laquelle gît le corps sans vie et presque méconnaissable de Karl. Ce meurtre risque d'aggraver les suspicions qui pèsent déjà sur les personnages et sur Tobias. S'ils surenchérisseront à l'agressivité des membres d'équipage, ils risquent de se faire enfermer par François.

Pendant la nuit, sous l'effet de l'alcool et de la colère, le capitaine va décrocher tous les canots de sauvetage et les laisser partir à la dérive. Il ne veut pas que l'assassin quitte son bateau vivant. Son délire alcoolique attirera l'attention des officiers de quart à ce moment-là. Si les personnages sont présents, il leur faudra gérer la situation. Arrêter le capitaine ? Celui-ci est ivre et ne se laissera pas faire, en viendra aux mains et pourra même tirer son arme. Cacher ses actes au reste de l'équipage ? Ce sera dur à expliquer...

Suspicion

Juergen va accuser les personnages. Après tout, qui sont-ils ? D'où viennent-ils ? S'ils prêtent le flanc à ses accusations en arborant ostensiblement des armes par exemple, ou en étant agressifs, Juergen pourrait monter l'équipage contre eux.

Karl laissera entendre que ça arrange bien les affaires de Tobias, que « le vieux pervers » soit mort. Les révélations sur Xavier et Tobias pourront être lourdes de conséquences.

Le capitaine va s'enfermer dans sa cabine pour boire pendant les deux tiers de la journée. Les spéculations iront bon train sur ce qu'il y fait.

Les hommes d'équipage parlent de plus en plus de « la bête ». Plusieurs pensent qu'il ne s'agit pas d'un être humain.

Inversement, il y a peu de chances que François soit inquiet. Son sang-froid et son expérience vont le faire passer pour un homme de confiance, devant le capitaine.

Jour 3

La brume ne s'est toujours pas dissipée. Le navire devrait rester en panne, à moins que le capitaine ait été démis de ses fonctions. Quoi qu'il en soit, ce dernier sera dans sa cabine le plus clair de la journée, en pleine soûlographie. Pendant ce temps, tout partira à vau-l'eau dans le navire, et les membres d'équipage restant deviendront hystériques, à l'exception de François qui partira de nouveau en chasse.

Événements du jour

Dans la matinée, alors que le navire reprend sa routine, malgré un équipage réduit et un moral en berne, un cri strident va retentir. Cela vient du pont. Si les personnages sont prompts à réagir, ils arriveront à temps pour trouver Juergen agonisant, tentant vainement de contenir ses intestins qui se répandent sur le sol. Tandis qu'il meurt, il ne pourra rien dire sinon pointer du doigt la direction qu'a prise son agresseur : vers le château.

Si les personnages partent à la chasse, donnez-leur en pour leur argent. Il leur faudra repérer les petites gouttes de sang, une porte anormalement ouverte avant de tomber, au détour d'un couloir, nez à nez avec un homme armé. Il s'agit de François, qui a son pistolet en main. S'ils ne s'entrent pas dans la confusion, François leur dira qu'il a vu quelque chose... Ils sont alors dans les quartiers de l'équipage. S'ils sont attentifs, ils repèreront que la porte de cabine de John Bishop est entrouverte. Le malheureux cuisinier gît dans une mare de sang, ses yeux ont été retirés et ses orbites sanglantes fixent le plafond. Le hublot est ouvert, et le meurtrier s'est envolé.

Suspicious

Si les personnages n'ont pas réussi à se disculper, les accusations suite à la mort de Juergen pourraient bien resurgir.

Tobias est devenu complètement hystérique et va même tenter - en vain - de se construire un radeau avec des bouées de sauvetage.

François est moins taciturne qu'auparavant. On dirait que le défi du danger l'exalte. En l'absence du commandant, c'est lui qui assurera la direction.

Les personnages pourraient être inquiétés par des bruits de pas furtifs qui les suivent dans les couloirs obscurs. Il vaudrait mieux pour eux qu'ils ne réagissent pas dans la précipitation, car il s'agit en fait de Tobias, terrorisé, qui recherche leur protection.

Froid comme la mort

La conclusion de l'aventure dépendra beaucoup de la façon dont les personnages auront orienté leurs recherches. S'ils ont suspecté François et l'ont pris sur le vif, il se défendra comme une bête traquée. Ils devront lui donner la chasse dans tout le navire et ils auront fort à faire pour survivre à ce formidable adversaire. D'autant qu'ils sont sur son territoire.

Dans le cas où ils sont en confiance avec François, ils finiront tous ensemble retranchés dans le réfectoire, attendant nerveusement la venue du

«monstre». Ils feront certainement des tours de garde et François, lors de son tour, tentera de les égorger les uns après les autres. A ce moment-là, libre à vous de déterminer si les personnages ont une chance d'entendre quelque chose et de réagir alors qu'il s'occupe de Tobias, d'Hans et du capitaine.

S'ils survivent, les personnages auront sans doute bien du mal à faire fonctionner le bateau. Par chance, le matériel dans la cale annexe comprend deux zodiaques militaires, en état de marche logiquement, mais rien ne vous empêche d'imposer quelques réparations aux personnages avant de pouvoir s'enfuir à leur bord. Bien sûr, avant de pouvoir fuir, les personnages peuvent essayer une tempête - seuls à bord, inquiétés par de nouveaux bruits suspects pouvant laisser penser qu'il reste un prédateur - ou voir le navire commencer à prendre l'eau suite à un ultime sabotage de François, qui aura senti le vent tourner.

Une fois la brume levée et les derniers rebondissements gérés, il leur sera aisé d'abandonner le bateau et de se diriger plein sud à bord des zodiaques, avec en prime des armes et du matériel militaire en bon état. Reste à voir comment ils expliqueront la perte d'un porte-conteneurs aux responsables d'Exxo, qui ne manqueront de les traquer pour leur demander des comptes, mais ceci est une autre histoire...

➔ Afin de lier géographiquement les aventures du groupe et d'éviter les déplacements d'un bout à l'autre de l'Europe, il peut être intéressant de jouer ce scénario comme une introduction à «Echoes», proposé page 94 de ce supplément, qui débute sur les côtes atlantique. En jouant «Dix petits matelots» en premier, les personnages peuvent débarquer sur les côtes quelques jours plus tard, se retrouver perdus ou affamés, et embrayer sur les événements décrits dans l'introduction de «Echoes». A l'inverse, ils peuvent commencer par jouer le scénario de la page 94 et embarquer à bord du Potbelly au terme de cette longue aventure. Prenez donc un instant pour lire les deux scénarios, afin de décider si vous n'en faites ou non qu'une seule aventure.

Avalanche

«Ceux qui se plaignent du froid n'ont jamais connu la véritable solitude.»

—Mado.

Ce scénario orienté survie est organisé comme un huis clos en temps limité, que le meneur de jeu pourra situer dans la région montagneuse de son choix : Alpes, Pyrénées, Massif central, Vercors et Jura notamment, mais également sur le mont Ararat ou dans le Caucase, une fois les adaptations culturelles effectuées.

Introduction

L'effondrement de la civilisation moderne a condamné à l'isolement de nombreuses communautés, en particulier dans les régions reculées. La vallée de la Vive en est l'exemple parfait. Située en haute montagne et accessible par un col unique, elle n'était déjà pas très visitée au début du XXI^e siècle. Aujourd'hui, son existence est oubliée, et les rares voyageurs qui franchissent le col dans les six mois de l'année où celui-ci est accessible, se sont généralement perdus. La vallée est une gorge étroite et encaissée, au fond de laquelle serpente un torrent de montagne, la Vive. Elle est fermée par deux cols, et surplombée par le massif de la Dague, un glacier dont l'ascension est réputée impossible. Le col de la Buffaz permet de descendre vers les plaines, tandis que le col du Corbeau ouvre sur une autre vallée, située sur le versant nord de la Dague. L'accès au col du Corbeau est gardé par un ancien monastère, aujourd'hui occupé par une communauté humaniste aux mœurs étranges.

Implication du groupe

La façon la plus facile d'utiliser ce scénario est d'en faire une péripétie de voyage. Le groupe se déplace d'un point à un autre, et doit pour cela franchir une région montagneuse. Contre toute attente, il va se trouver bloqué en altitude et devra réagir rapidement pour survivre. Le meneur de jeu peut débiter le scénario *in media res*, alors que les personnages cheminent péniblement dans la neige, ou ouvrir sur ce scénario à la fin d'un autre, axé sur l'itinérance.

La vallée peut également être la destination du groupe, pour une raison ou une autre — les personnages ont entendu parler de la base du Régiment, veulent rejoindre les Criquets, et cherchent à se réfugier en altitude pour fuir la vermine. Enfin, plutôt que de se concentrer sur la destination du groupe, le meneur de jeu peut travailler à partir de son origine : le col peut ainsi être le seul moyen de quitter un endroit où les personnages étaient retenus, comme une mine prison. Le Livre du Meneur propose plusieurs exemples de tels lieux, et ce choix a l'avantage de lancer le groupe dans l'aventure avec très peu de matériel, ce qui rend encore plus cruciales les questions de survie.

Le col de la Buffaz

Alors que les personnages gravissent péniblement la piste menant vers le col de la Buffaz, le ciel commence à se charger de nuages menaçants. Respirant péniblement dans l'air raréfié, ils accélèrent, malgré les crampes et les courbatures, pour tenter de franchir le passage avant que la neige ne tombe. Glissant, trébuchant, ils finissent par sortir du couvert des sapins, et grimpent plutôt qu'ils ne marchent pour franchir les dernières centaines de mètres. Malgré leurs efforts, la tempête est plus rapide qu'eux, et la neige commence à tomber, chassée par un vent de plus en plus fort, alors qu'ils sont toujours sur le même versant. Lorsqu'ils atteignent enfin le col, les bourrasques se sont transformées en véritable tempête, et avec la fin de la journée, la visibilité chute à quelques mètres seulement. C'est ainsi, courbés en deux et le visage fouetté par la neige, qu'ils avancent dans la neige, enfoncés jusqu'à mi-cuisse. La nuit est maintenant tombée et il est trop tard pour faire demi-tour. Leur seule chance de salut réside dans un éventuel abri dans la vallée qui s'ouvre sous leurs pieds...

Les dangers de la montagne

Lorsque le scénario débute, le sol sera couvert d'un empilement hétérogène de neige et de glace, résultat d'une succession de chutes de neige et de journées d'ensoleillement. Tant que la tempête de neige va durer, la couche de neige va s'approfondir et rendre les déplacements de plus en plus pénibles, voire impossible en l'absence de skis, de raquettes ou

Précisions de règles

Dans cet environnement si particulier, pour effectuer tous les jets visant à gérer les réactions des personnages aux dangers de la montagne, seule une Spécialité de type « Connaissance de la montagne » accordera des Bonus.

Pour détecter les crevasses : jet de Perception Difficulté 20.

Pour détecter les couloirs d'avalanche : jet de Perception Difficulté 20.

En cas de chute dans une crevasse : dommages équivalents à ceux d'une chute, décrits pages 165 et 166 du Livre du Meneur.

En cas d'avalanche : dommages équivalents à ceux d'une chute de 10 mètres.

En cas d'ensevelissement : dommages résultant d'une asphyxie, décrits page 168 du Livre du Meneur.

Déplacement en raquettes : vitesse normale, mais pertes de Réserve d'Effort doublées

Déplacement en neige profonde : vitesse normale divisée par 2 et pertes de Réserve d'Effort doublées.

Déplacement à skis : vitesse normale multipliée par 2 en descente, normale autrement.

En raison du froid et des difficultés de progression en milieu montagnoux, tous les personnages subissent naturellement les effets du froid décrits page 167 du Livre du Meneur.

d'autres moyens adaptés. Pire, le sol enneigé dissimule de nombreux pièges : dépressions, plaques de glace, mais aussi crevasses. Enfin, sur certaines pentes accentuées, et en particulier pour le versant de la montagne le plus exposé au vent, les plaques de neige peuvent facilement se décrocher et causer une avalanche. Les tonnes de glace, de neige et de débris dévalant la pente à plus de 200 km/h peuvent tuer de deux façons : par l'impact initial ou en enterrant les victimes avant de les étouffer. Les montagnards aguerris savent repérer les zones à risque, et ainsi prévenir les dangers. Dans le cas où on ne peut éviter de passer dans un couloir d'avalanche, il convient de faire très attention : 90% des avalanches sont causées par des bruits soudains.

Le climat

Le froid n'est pas le seul danger des montagnes. Même convenablement couvert, le corps humain est mis à rude épreuve et nécessite quatre fois plus d'eau que d'habitude, soit environ six à dix litres par jour. Boire l'eau de neige ou de glace fondue est tout aussi risqué que de boire de l'eau stagnante, puisque ces sources peuvent comporter des impuretés. Il faut donc traiter l'eau de fontes de la même manière que de l'eau prélevée dans un point d'eau inconnu, pour la rendre propre à la consommation. Le besoin en nourriture change également, puisque le corps

demande davantage de matières grasses, et qu'un jeûne prolongé aura très rapidement des conséquences sur le métabolisme.

La tempête de neige, qui se transforme en blizzard à mesure que la température chute et que la chute de neige s'intensifie, augmente les effets destructeurs du froid. Une fois que le blizzard se calme et que le soleil reviendra, les personnages devront se méfier de deux nouveaux dangers : les coups de soleil et la cécité des neiges.

La Bête

Dans la tempête qui va s'abattre, les personnages n'auront que peu de chances de croiser le moindre spécimen de la faune locale, à l'exception d'un ours. Gigantesque spécimen mutant, plus proche du grizzly que de l'ours brun, cet animal est connu dans la région sous le nom de « la Bête ». Réputé pour sa sauvagerie et son intelligence quasi humaine, il est craint par toutes les communautés de la montagne. Quantité de récits circulent sur ses exploits et les morts qu'il a son actif, si bien qu'on lui prête même la capacité d'anticiper les coups de feu ou de pouvoir sentir un sang qu'il a déjà goûté à plusieurs dizaines de kilomètres...

Les chamans respectent la Bête, en qui ils voient l'incarnation harmonieuse de deux totems opposés, le Prédateur et le Charognard. En effet, les ours sont omnivores et opportunistes, et cet ours-là en

Conseils de mise en scène

L'environnement que vont affronter les personnages est particulièrement hostile. La neige et la montagne seront des obstacles constants tout au long du scénario. Les déplacements seront pénibles, et toute prise de risque lourde de conséquences : un personnage qui s'éloigne des autres dans la tourmente s'aventure sur une pente traîtresse ou sort sans avoir pris le temps de se couvrir convenablement, devra payer le prix de son inconscience.

A ce danger impersonnel s'ajoute la menace de la Bête, qui se rapprochera inexorablement à mesure que l'histoire va progresser. Elle hurle dans le lointain, laisse derrière elle des carcasses dévorées, des tas d'excréments, des touffes de poil dans les arbres, ou des empreintes dans la neige. Quant on ne l'entend plus, on parle d'elle.

L'ours devrait être progressivement introduit dans le scénario : alors qu'ils sont perdus dans la neige, les personnages l'entendent, discernent ses traces, mais ne le voient pas. Puis, une fois qu'ils seront rentrés en contact avec les communautés de la vallée, la menace de l'ours se rapprochera : les personnages découvriront des carcasses à demi dévorées, animaux d'abord, puis humaines. Quand la menace devra se concrétiser, ce sera en fondant sur les personnages isolés : les intervenants de ce scénario serviront ainsi d'exemple dont les personnages feraient mieux de s'inspirer. Finalement, c'est au moment de l'assaut, dans la scène finale, que la Bête frappera et profitera du chaos pour massacrer les humains désorganisés et isolés.

particulier illustre la versatilité de l'espèce : il est capable de traquer une proie pendant des jours, comme d'attendre que deux groupes armés s'entretuent pour se repaître des cadavres. Sa férocité en fait une sorte d'incarnation de l'aspect meurtrier de la nature et certains chamans n'hésitent pas à qualifier l'animal de tabou.

Les communautés de la vallée

Avant d'entrer dans le détail des événements qui vont bouleverser le calme relatif de la montagne, voici une description en règle des principales communautés qui vivent dans la région. Moyennant un peu de préparation, elle peut facilement être enrichie de factions de moindre taille, nomades et autres personnalités de passage, de façon à multiplier les interactions et les rencontres des personnages.

Le Régiment

Cette communauté de petite taille est ce qu'il reste d'un régiment de chasseurs alpins isolés. Une génération plus tôt, ce groupe de militaires a déserté et s'est réfugié en haute montagne pour tenter de créer une communauté capable de survivre à l'entropie générale. Des règles très strictes furent élaborées, l'ordre et la discipline étant les seuls moyens de combattre l'anarchie et de survivre face à la vermine. Deux décennies plus tard, la vie rude de la montagne, l'isolement étouffant et les hordes de pillards ayant prélevé leur dû, il ne reste, à l'exception du Lieutenant, plus aucun membre de la communauté originelle. La moyenne d'âge des militaires actuels est d'environ dix-huit ans, et les effectifs sont composés pour moitié des enfants des premiers militaires, et pour l'autre moitié des enfants des villageois ayant réussi à se faire admettre au sein des militaires. Car le Régiment n'a jamais réussi à être autosuffisant, et il vit aux crochets de la communauté de survivants réfugiés dans la vallée, autour des ruines du petit village de Ste-Luce.

Le code militaire du Régiment exalte le culte de la performance, mise au service de la collectivité. Chacun de ses membres s'entraîne jour après jour pour améliorer ses résultats lors des exercices individuels et collectifs. Le Régiment est composé de trois sections se relayant selon le principe des « trois-huit » tout au long de la journée, et ce chaque jour de l'année. Les membres du Régiment ne connaissent aucune pause, aucune vacance. Chaque section, commandée par un sergent, comprend une équipe-choc de quatre soldats entraînés pour l'assaut, et une équipe feu de quatre soldats de réserve disposant d'une plus grande puissance de feu – fusil de précision, lance-grenade, lance-flammes, etc.
Réputation : 26.

Personnalités du Régiment

Le Lieutenant, membre fondateur et actuel dirigeant.
 Les sergents Nadjari, Pecquard et Briot.

Les villageois

La petite communauté de Ste-Luce rassemble une centaine d'individus, vivant difficilement de l'exploitation agricole de la vallée. Ils luttent toute l'année contre le climat, la vermine et les pillards, pour tirer leur maigre subsistance de la terre. Cependant, ils pourraient vivre plus confortablement sans l'impôt prélevé par le Régiment au titre de la protection de la vallée. Les militaires exercent en effet un véritable racket sur les villageois, qui sont dévoués corps et âme à leurs maîtres. La perspective, pour les jeunes du village, de pouvoir rejoindre le Régiment en réussissant les épreuves d'admission, et pour les plus âgés d'être nommés superviseurs, sont les moyens par lesquels le Régiment exerce son contrôle sur les mentalités. En outre, le Lieutenant encourage la délation entre les villageois, et les fortes têtes sont rapidement dénoncées et expulsées vers les plaines.

Du petit village d'origine, il reste encore l'église et la salle des fêtes. Le reste des bâtiments a été sévèrement endommagé lors d'un incendie, des années auparavant, et les maisons habitées ont été reconstruites, leurs murs colmatés, avec des matériaux de récupé-



ration ou traditionnels – bois, torchis, paille. L'ensemble donne un côté bigarré au village, mi-médiéval mi-moderne. L'église sert de lieu de rassemblement à la communauté, le clocher étant en permanence occupé par une vigie chargée de surveiller les environs et de sonner les cloches en cas d'événement. En temps normal, la salle des fêtes est le lieu de rendez-vous, où l'on devise après une journée de labeur en sirotant de la bière, de la liqueur ou de l'eau-de-vie de composition locale.

Réputation : 28.

Personnalités de Ste-Luce

Adrien, Judith et Jean, les trois anciens du village.

Luigi, le maître charpentier.

Isabella, sa fille et beauté du village.

Petit-Marc, guérisseur et sourcier.

Le Niveau de relation

Cet outil est destiné à faciliter la vie du meneur de jeu dans sa gestion des relations entre les personnages et les communautés de la vallée. La relation entre les personnages et les attitudes se mesure par un indice allant de -5 pour une attitude hostile à +5 pour une attitude amicale, en passant par 0 pour une attitude neutre. Cet indice Bonus / Malus vient également modifier tous les jets d'interaction sociale entre les personnages et les membres de la communauté. Voici quelques exemples de modificateurs, sachant que d'autres peuvent naturellement être imaginés par le meneur de jeu.

Le groupe est à majorité humaniste : Régiment +2, Criquets -2

Le groupe est à majorité adaptée : Criquets +2, Régiment -2

Le groupe utilise des objets technologiques : Criquets -2

Le groupe respecte les usages en vigueur dans la vallée : Régiment +2

Par transaction réussie : +1

Par transaction avortée : -1

Par don ou service rendu : +2

En cas de violation de territoire : -3

En cas d'agression : -10

A titre indicatif, voici les indices de relations de départ entre les communautés de la vallée.

	Régiment	Criquets	Montagnards
Régiment	-	-5	+3
Criquets	-5	-	-3
Montagnards	+3	-3	-

Les Criquets

Les Criquets sont un des groupes feratistes mentionnés page 65 du Livre du Meneur. Ils ont fait de la mobilité leur mode de vie, et tirent leur subsistance de raids sur les communautés de montagnards. Leur adaptabilité est la clé de leur succès, et ils se tiennent prêts à faire face à n'importe quelle situation. Ils n'ont qu'un seul impératif, la survie de leur groupe, et l'individu est toujours sacrificable, face au groupe. La communauté s'est donnée le nom de « Criquets » en référence au danger que les nuées migratrices d'insectes représentent pour les sédentaires, mais aussi en référence à la Huitième Plaie d'Égypte. Feu-de-Brousse, le leader des Criquets, est en effet un fanatique se croyant détenteur d'une mission de purification. On le dit ancien missionnaire des Baux-de-Provence. Toujours est-il qu'il est farouchement opposé à la technologie et que, chaque fois que son périple l'entraîne dans la vallée de la Vive, il affronte le Régiment, au prix de lourdes pertes pour chacune des deux communautés.

Réputation : 26.

Personnalités des Criquets

Feu-de-Brousse, leader de la communauté.
Trois-Yeux, chaman.
Sebastian, premier de cordée.
Matthieu, agent infiltré.

Rencontres

La façon dont les personnages vont rencontrer les différentes communautés dépendra de leurs choix, alors qu'ils tenteront de survivre à la tempête de neige. Si les personnages descendent dans la vallée afin de trouver un abri, ils entendront - tout d'abord très faiblement, puis de plus en plus distinctement à mesure qu'ils se rapprocheront - un lointain son de cloche. La vigie de Ste-Luce sonne en effet le tocsin sans discontinuer afin de permettre aux bergers surpris par la tempête de revenir au village. En suivant le son, ils arriveront sur la berge d'un cours d'eau impétueux, et verront en le remontant émerger de la neige les ombres des maisons et du campanile. Les premiers villageois qu'ils rencontreront seront méfiants mais accueillants.

En décidant de rester en hauteur et de longer la ligne de crête, les personnages prennent des risques : la neige dissimule les aspérités du sol et il est tout à fait possible de dévaler la pente ou de tomber dans une crevasse. Toutefois, en persistant, les personnages trouveront des vieux panneaux de randonnée indiquant qu'ils sont sur une piste de montagne balisée. Celle-ci les mènera jusqu'à la caserne du Régiment. Avant d'avoir pu s'en approcher, les personnages seront interceptés par une des sections, dont le caporal leur demandera

d'une voix impersonnelle de faire demitour ou de les accompagner à l'intérieur en déposant leurs armes.

Enfin, si les personnages errent dans la neige sans discerner de repères, ce sont les Criquets qui les trouveront à proximité du campement de tentes et d'igloo qu'ils sont en train de dresser. Si les personnages parlementent et proposent quelque chose en échange, ils pourront pénétrer à l'intérieur et s'abriter du froid.

Aucun de ces groupes n'est a priori hostile envers les personnages, et face au danger de la tempête, il est de règle de s'entraider. Les montagnards attendront que les personnages se soient réchauffés pour leur poser des questions, et à moins que ceux-ci ne soient violents ou vraiment imprudents, ils ne courent pas d'autre risque immédiat que de se faire expulser au sein du blizzard.

La rébellion

Les villageois de Ste-Luce viennent de recueillir dans la neige un de leurs anciens condisciples, expulsé il y a quelques années pour avoir osé s'élever contre l'ordre établi. Matthieu, qui fut dans sa jeunesse un admirateur du Régiment et des strictes règles militaires, ambitionnait d'être admis dans le cadre. Mais malgré tous ses efforts, il ne put jamais consentir le degré d'autosacrifice requis pour être admis. Sa déception tourna à l'amertume, et il se mit à critiquer le Régiment. Les menaces ne le contraignirent pas à se taire, car il prenait conscience à mesure qu'il parlait, du servage abject dont le village était l'objet. Finalement, il fut passé à tabac et expulsé au-delà du col. Il subsista un temps seul, puis réussit à se faire admettre au sein des Criquets. Aujourd'hui, Matthieu est de retour parmi les villageois, pour tenter de les amener à se soulever envers leurs oppresseurs.

Mise en scène

Si les personnages sont admis au sein des villageois, Matthieu tentera de leur parler pour tenter de connaître est leur position. Si les personnages rendent visite au village, Matthieu les surveillera de loin et tentera de les suivre pour connaître leur origine et leurs intentions. S'ils sont avec les Criquets, Matthieu établira le contact et, s'ils sont avec le Régiment, n'attaquera que si le groupe se sépare et qu'il peut surprendre un individu isolé. Les personnages peuvent l'ignorer, l'aider ou le combattre.

Aider Matthieu : +2 auprès des Criquets, -2 auprès des Villageois et du Régiment.

Combattre Matthieu : -2 auprès des Criquets, +2 auprès des Villageois et du Régiment.

Conséquences

Sans intervention des personnages, Matthieu parviendra à rassembler autour de lui quelques mécontents : son père et son frère cadet, mais aussi des jeunes aspirant à une autre vie que celle de paysan opprimé, dont Isabella. Matthieu, plein de ressentiment à l'égard des Anciens qui ont approuvé son exil est prêt à sacrifier l'ensemble de sa population pour assurer la victoire des Criquets sur le Régiment. Si ses manœuvres parviennent à affaiblir ne serait-ce qu'un peu le Régiment, et à le couper de ses bases, alors il s'estimera victorieux. Ses coups de main comprennent l'agression et le meurtre d'un soldat isolé, attiré dans un guet-apens par Isabella, et l'organisation d'embuscade avec l'aide des Criquets.

Le recrutement

Les Criquets sont dans une situation critique : les deux derniers raids qu'ils ont menés ont été des échecs coûteux, et une rencontre avec une communauté de ferratistes ennemis a provoqué de nouvelles pertes. Aujourd'hui, le groupe est très affaibli et sans réserve de vivres. A cette situation délicate s'ajoute le climat, subitement hivernal. Le seul moyen de s'en sortir qu'a imaginé Feu-de-Brousse est de prendre d'assaut le bastion du Régiment honni pour faire main basse sur ses locaux chauffés et ses réserves. De plus, comme sa haine de la technologie ne s'étend pas aux armes, l'arsenal du Régiment constituerait un fameux atout pour la communauté. Feu-de-Brousse a donc envoyé Matthieu semer la zizanie dans le village, dans le but d'attirer au moins une section à l'extérieur et de monter une embuscade.

Mise en scène

Les personnages peuvent apprendre les projets des Criquets en interrogeant de façon un peu brutale l'un de ses membres ou en faisant cause commune avec eux. En effet, les effectifs des Criquets ayant fondu, Feu-de-Brousse est tout prêt à accueillir de nouveaux membres, pourvu qu'ils fassent mine d'adhérer même vaguement à ses idées. Dans le pire des cas, les nouvelles recrues

Chronologie

Voici une indication de l'ordre dans lequel devraient se produire les événements. Selon le rythme propre du scénario, les intervalles séparant les événements peuvent se mesurer en heures ou en jour.

Début de la tempête.

Arrivée des Criquets dans la vallée.

Arrivée de Matthieu au village.

Recherche de Félix et Théo, les deux bergers disparus.

Disputes au mess entre Pecquard et Briot.

Disparition de Jean-Baptiste, l'un des sauveteurs.

Meurtre du 2e classe Louw.

Découverte du cadavre de Jean-Baptiste, à demi dévoré.

Fouille du village par la section Briot.

Embuscade de la section Briot.

Mutinerie de Pecquard.

Siège de la caserne.

Accalmie.

serviront de chair à canon lors de l'assaut. Si les personnages acceptent, Feu-de-Brousse les utilisera comme contact avec Matthieu, puisque personne ne les connaît dans la vallée. S'ils refusent, il fera mine de les laisser partir pour envoyer ensuite la cordée de Sébastien leur tendre une embuscade, par exemple en les poussant dans un couloir d'avalanche – il ne peut pas courir le risque qu'ils dévoilent la présence des Criquets dans la vallée ou renforcent les rangs ennemis.

Accepter la proposition de Feu-de-Brousse : +4 auprès des Criquets, -4 auprès des Villageois et du Régiment.

Refuser la proposition de Feu-de-Brousse : -4 auprès des Criquets, +4 auprès des Villageois et du Régiment.

Conséquences

Sans intervention des personnages, Feu-de-Brousse organisera avec Matthieu l'embuscade de la section venue récupérer leur membre disparu – le soldat séduit par Isabella. Leur connaissance supérieure du terrain donnera l'avantage aux Criquets, mais la puissance de feu de l'équipe-feu leur occasionnera de lourdes pertes. Le bilan de l'opération sera cependant positif, puisque les Criquets disposeront désormais de quelques fusils d'assaut, de grenades et d'explosifs.

La mutinerie

Le Régiment traverse une des périodes les plus dures de son histoire : l'autorité du Lieutenant et sa mainmise sur le groupe est contestée, et une rivalité croissante envenime les relations entre deux sergents et leurs sections respectives. Pecquard aimerait recruter davantage pour créer de nouvelles sections et étendre l'influence du Régiment sur d'autres vallées. Il rappelle l'époque de la création du Régiment, quand celui-ci était dirigé par un Colonel, et prédit la disparition du Régiment à court terme si rien n'est fait pour renforcer les effectifs. Briot, lui, prétend qu'ouvrir le recrutement du Régiment l'affaiblirait, ferait baisser le niveau moyen des troupes et serait contraire à la vocation d'élite du groupe. Nadjari ne prend pas partie dans les querelles, et garde son rôle de bras droit du Lieutenant. En fait, le Lieutenant est mort d'une embolie voici trois semaines, et Nadjari ne sait pas comment annoncer la chose, redoutant qu'un tel événement provoque l'éclatement du Régi-

ment. Il bloque donc toutes les demandes d'audience auprès du Lieutenant, mais les deux autres sergents se doutent de quelque chose. Tandis que Pecquard fait courir des rumeurs au sein de la troupe, Briot tente d'amorcer une alliance avec Nadjari pour éliminer Pecquard et maintenir le statu quo.

Mise en scène

Si les personnages pénètrent dans la caserne, ils devineront rapidement – ne serait-ce que lors des repas au réfectoire – les tensions qui existent au sein du Régiment. Ils en auront une autre preuve lors de leur entrevue avec les trois sergents, qui les interrogeront sur la situation au-delà du col, leur origine et les raisons de leur venue. Si les personnages vont dans la caserne, ils auront l'occasion de prendre part aux exercices des soldats – course, tir, épreuves de force – et un personnage peut ainsi attirer sur lui l'attention de Pecquard. Selon leurs relations avec les sergents, les personnages peuvent ou non intégrer la cabale de Pecquard ou devenir les alliés de Nadjari : en effet, désespéré, celui-ci fera appel à eux pour éliminer Pecquard. S'ils refusent, il tentera de mettre sur leur dos le meurtre du Lieutenant, dont il aura auparavant pris soin de dissimuler le cadavre. La supercherie a peu de chances de marcher, mais sait-on jamais ?

Aider Nadjari ou Pecquard : +2 auprès du Régiment, +2 auprès des Villageois, -2 auprès des Criquets.

Refuser d'aider Nadjari ou Pecquard : -2 auprès du Régiment, -2 auprès des Villageois, +2 auprès des Criquets.

Conséquences

Si les personnages ne font rien, la section de Briot disparaîtra dans l'embuscade des Criquets. Pecquard contraindra alors Nadjari à lui donner accès au Lieutenant, et découvrira son cadavre. Il tentera de mettre Nadjari aux arrêts, mais celui-ci se réfugiera dans les quartiers de sa section. C'est pendant que les deux sections se batront dans le monastère, que les Criquets mèneront leur assaut de la caserne.

L'assaut

Quelle que soit la façon dont les éléments s'imbriquent les uns dans les autres, le dénouement du scénario interviendra

avec l'assaut du bastion du Régiment par les trois cordées combattantes des Criquets et ceux des villageois qui se seront ralliés à eux, au mieux une dizaine de villageois inexpérimentés. Non que les actions des personnages soient sans conséquence : en prenant ou non partie pour une cause ou une autre, ils renversent l'équilibre des forces et assurent la victoire d'une communauté sur les autres. En fait, la prise de position des personnages constitue, au sens propre, le climax du scénario.

Assaillants et assiégés

Pour que l'assaut soit ressenti comme tel, il faudra donc que les personnages aient bien conscience des différentes crises en cours, des intérêts en jeu et de ce que leur décision a le pouvoir de changer. Une fois la décision prise – qu'il s'agisse d'intervenir ou non, et peu importe auprès de qui –, les événements s'enchaîneront d'eux-mêmes jusqu'à leur conclusion. La communauté victorieuse sera celle auprès de laquelle combattront les villageois et les personnages. Si les personnages ne combattent pour aucun des deux groupes, ou se battent dans un autre camp que celui des villageois, le résultat sera une sorte de match nul, avec des pertes très lourdes pour les deux camps ainsi forcés de se retirer. S'ils sont aggravisés, les personnages pourront ainsi profiter de l'affaiblissement de l'un des deux groupes pour attaquer. Ainsi, ils auront à choisir de se comporter comme des prédateurs, ou des charognards...

La caserne

La caserne est un ancien monastère fortifié reconstruit par les premiers soldats du Régiment. C'est un ensemble de bâtiments organisés en carré, dont un versant surplombe une muraille rocheuse de près de cent mètres d'où tombe la Vive. Le bâtiment situé au nord est l'ancienne Église, reconverte en stand de tir et dont le clocher sert de tourelle d'observation. Le bâtiment à l'ouest regroupe le cellier, l'atelier et la réserve. Le bâtiment au sud comprend la cuisine, le réfectoire, les dortoirs et l'infirmerie. Enfin, à l'est, on trouve le trésor, l'arsenal, le mess et le baraquement des officiers. À l'intérieur de ce dispositif se situe le cloître, avec en son centre un jardin et un puits. À l'exception du bâtiment oriental, où l'on ne peut pénétrer que par le mess, gardé

en permanence, tous les bâtiments ouvrent sur le cloître qui sert à communiquer d'une pièce à une autre. Toutes les pièces des ailes à l'ouest et au sud communiquent également entre elles de façon contiguë : on peut passer du cellier à l'atelier, de l'atelier à la réserve, de la réserve à la cuisine, etc. Les pièces sont éclairées et chauffées grâce à un groupe électrogène alimenté par la cascade de la Vive, et des haut-parleurs permettent de diffuser messages et appels depuis le mess des officiers ou la tourelle d'observation. En dehors de ces ajouts, le reste de l'architecture médiévale est entièrement conservé : murs en pierre, portes basses et voûtées, tapisseries religieuses, etc.

On ne peut pénétrer dans la caserne que par le portail principal de l'Église, à l'ouest. Une barricade a été construite au niveau du chœur, et la porte donnant sur le cloître est au sud, à l'extrémité du transept. Il faut donc franchir toute la longueur de la nef, sous le feu de l'ennemi, pour pouvoir arriver au cloître.

L'offensive

La tactique des Criquets consistera à profiter de la neige pour prendre la caserne par surprise. Sebastian ou Feu-de-Brousse lui-même essaieront d'escalader le clocher – jet d'Agilité contre une Difficulté de 25 – pour éliminer la vigie, pendant que le reste du groupe utilisera les explosifs trouvés sur les militaires de la section Briot pour faire sauter l'entrée latérale de l'Église, murée depuis longtemps. Ceci fait, les Criquets se répandront en hurlant dans les couloirs du monastère. Les militaires ne cesseront pas pour autant de se tirer dessus, et chaque groupe tire donc à vue sur les deux autres. La section de Nadjari se repliera en direction de l'arsenal, refusant jusqu'au bout de céder, tandis que la section de Pecquard sera plus encline à tenter une percée pour s'enfuir.

Voici une liste d'événements pouvant survenir durant le combat, destinés à pimenter l'avancée des personnages s'ils sont assaillants, ou à compliquer leur défense s'ils sont assiégés.

- Muni d'un fusil de précision, un ennemi entreprend de nettoyer le cloître.
- Un militaire attend, dissimulé dans la neige en treillis camouflage, qu'un ennemi passe pour lui planter sa baïonnette dans le ventre.



- Un groupe ennemi entreprend de remonter l'aile orientale en utilisant des fusils lance-grenade pour nettoyer systématiquement chaque pièce.
- Un ennemi se réfugie dans le mess et utilise la sono pour rallier ses hommes et organiser la contre-attaque.
- Les personnages sont pris entre deux feux ennemis, au moment de la contre-attaque.
- Les personnages découvrent le cadavre d'un de leur ennemi, mais celui-ci a été piégé avec une grenade.
- Réfugié dans l'arsenal, l'ennemi aculé entreprend de mettre à feu les explosifs stockés.
- Des ennemis quittent le monastère par une brèche dans un mur et s'enfuient à ski.
- Loin d'être intimidé par les coups de feu, la Bête s'introduit dans l'enceinte et commencent un massacre.

Conclusion

L'assaut en lui-même, ainsi que les pertes et le butin à récupérer, vont entièrement dépendre des actions des personnages. Ceux-ci peuvent aussi bien se retrouver à la tête d'une force d'assaut suréquipée dans une vallée pacifiée, que finir en cavale, sans armes ni équipement, laissant derrière eux un véritable charnier. Et même si les personnages mettent la main sur des armes de guerre avant que l'arsenal n'explose, il leur faudra rapidement trouver des munitions, l'assaut ayant obligé le Régiment à

lourdement ponctionner le stock de munitions. Avec l'accalmie, le groupe redescendra-t-il dans la plaine, s'établira-t-il dans la vallée ou tentera de franchir le col du Corbeau pour continuer son ascension ?

Les Criquets

Les Criquets sont des nomades aguerris, aux vêtements, outils et armes de récupération. Leur bien le plus précieux est leur matériel d'escalade, et chaque Criquet entretient soigneusement son baudrier, ses cordes, ses pitons et ses piolets. Ils sont parfaitement adaptés à la vie en altitude et connaissent tous les secrets de la haute montagne. Les Criquets sont organisés en cordée de cinq à six membres, et chaque cordée a un rôle précis : la reconnaissance, la protection des femmes et des enfants, la logistique, l'entretien des via ferrata, etc.

Caractéristiques : 2D partout sauf Agilité 3D, Réflexes 3D, Santé 3D et Volonté 3D.
Spécialités : Pistolet (Débutant), Connaissance de la montagne (Confirmé) et Survie en milieu hostile (Débutant).
Protection : 1D/1D armes contondantes et chutes (vêtements renforcés).
Seuils de Blessure : 5/7/9
Matériel : revolver S&W 439 (3D/2B, 2-5, 6-30, 31-50) et 10 balles, poignard (1D/1B), matériel d'escalade et lunettes en os.

Feu-de-Brousse

Feu-de-Brousse est un colosse manchot couturé de cicatrices, avec un piolet greffé sur son moignon, qui lui permet de compenser son handicap. Il a accepté le rôle de chef à contrecœur et se satisfait difficile de rester en arrière lors des combats. Il ne prend jamais une décision sans avoir consulté ses premiers de cordée, et ne s'emporte que lorsque l'on aborde le sujet de la technologie. Il révere la vermine purificatrice et méprise tous les sédentaires, quels qu'ils soient.

Niveau de mise en scène : 3

Réputation : 28

Caractéristiques : 2D partout sauf Force 4D, Santé 4D, Volonté 4D et toutes les Caractéristiques de Manuel à 3D.

Spécialités : Pistolet (Expert), Corps à corps (Confirmé), Connaissance de la montagne (Expert), Escalade (Expert) et Histoire (Débutant).

Protection : 1D/1D armes tranchantes (vêtements renforcés et cuir)

Seuils de Blessure : 6/8/10

Matériel : revolver S&W 439 (3D/2B, 2-5, 6-30, 31-50) et 20 balles, poignard (1D/1B), matériel d'escalade et lunettes en os.

Le Régiment

Les militaires du Régiment sont de grands adolescents des deux sexes aux cheveux ras et aux joues lisses, musclés et endurcis par les exercices et la vie en montagne. Ils sont vêtus comme des commandos de montagne et se déplacent en permanence avec leurs bardas, leurs armes et leurs skis de randonnée.

Caractéristiques : 2D partout sauf Agilité 3D, Force 3D, Santé 3D et Volonté 3D.

Spécialités : Armes automatiques (Débutant), Connaissance de la montagne (Débutant), Discrétion (Débutant) et Corps à corps (Débutant).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilets pare-balles).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : FAMAS (4D/3B, 2-50, 51-200, 201-500) et deux chargeurs de 25, bardas militaires, skis de randonnée, masque de combat et deux grenades offensives (3D/3B, 5-8, 9-15-16-33).

Les sergents

Niveau de mise en scène : 2

Réputation : 30

Caractéristiques : 2D partout sauf Santé 4D, Volonté 4D et toutes les Caractéristiques de Physique et de Manuel à 3D.

Spécialités : Discrétion (Confirmé), Connaissance de la montagne (Confirmé), Armes à feu (Expert), Corps à corps (Expert) et Armes blanches (Confirmé).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilets pare-balles).

Seuils de Blessure : 6/8/10

Matériel : FAMAS (4D/3B, 2-50, 51-200, 201-500) et deux chargeurs de 25, bardas militaires, skis de randonnée, masque de combat, deux grenades offensives (3D/3B, 5-8, 9-15-16-33) et deux grenades aveuglantes (5-8, 9-15-16-33).

La bête

Cet ours mutant mesure plus de trois mètres lorsqu'il se dresse sur ses pattes. Capable de traquer ses proies sur de longues distances grâce à son odorat surdéveloppé, il agit en véritable chasseur et peut se montrer vicieux, imprévisible et même discret. En combat, il aura tendance à s'attaquer à l'individu le plus fort pour éliminer toute menace potentielle ou au contraire, à choisir des proies isolées pour faciliter sa progression. En plus des blessures, toute victime d'un coup de griffe recule d'un nombre de mètres égal à la différence entre la Force de l'ours et sa propre Force, et perd un nombre égal de dés de Réserve d'Effort, sous l'impact. Si l'ours décide de s'acharner sur une cible qu'il a réussi à mordre, il peut automatiquement effectuer un jet de dommage par tour. Pour se dégager d'une telle étreinte, il faut réussir à lui infliger une Blessure, en sachant que toute attaque est assortie d'un Malus de -2D en raison de la difficulté de bouger.

Taille : 2

Caractéristiques : Force 6D, Rapidité 3D, Santé 5D, Réflexes 3D, Perception 4D, Agilité 3D, Empathie 1D.

Seuils de Blessure : OOOOO (7), OOO (8), OO (10).

Attaques : griffes (jet d'attaque à 4D, dommages 2D/2B, type tranchant), morsure (jet d'attaque à 4D, dommages 3D/2B, type perforant).

Protection : 1D/1D armes tranchantes (cuir épais et fourrure).

Les villageois

Caractéristiques : 2D partout sauf Connaissance 3D et Perception 3D.

Spécialités : Artisanat (Confirmé) et Connaissance de la montagne (Confirmé).

Protection : aucune

Seuils de Blessure : 4/6/8

Matériel : vêtements chauds, couteau pliable, raquettes et lunettes en bois.

«Tout ce qui rampe, vole, court, mord, pique ou mange peut être exterminé.»

—Madame Filu, DDT Incorporated.

Dans ce scénario d'enquête se déroulant dans le nord de la France, les personnages vont devoir découvrir qui se cache derrière le « chercheur d'os », ce tueur en série particulier qui décime la population de Villeneuve d'Ascq et laisse des cadavres désossés dans son sillage. La chronologie précise des événements n'est pas strictement définie, afin de laisser au meneur la liberté de fixer le rythme de la partie.

Villeneuve d'Ascq 2037

Fondée en 1970, la cité de Villeneuve d'Ascq comptait 62 000 habitants en 2004. Quatrième ville de la métropole lilloise, elle s'enorgueillissait alors d'une industrie dynamique, d'une importante population étudiante, d'un vaste parc naturel et d'un musée d'art moderne renommé. Puis vint le temps des troubles et la ville, malmenée par la vermine, la maladie et l'anarchie ambiante, menaçait d'être purement et simplement rayée de la carte. C'était sans compter sur la détermination d'une poignée d'hommes et de femmes qui réussirent le tour de force de s'emparer de la plus grande zone commerciale des parages, le complexe V2, et de la transformer en une forteresse imprenable. Alors qu'au-dehors les conflits faisaient rage, les membres de la faction V2 restèrent terrés dans leur nid d'aigle jusqu'à ce que le calme revienne, puis sortirent de leurs retranchements, bien décidés à repeupler la ville désertée et meurtrie. C'était en 2012.

La première étape de la reconquête fut la réactivation d'une usine pharmaceutique locale, autrefois leader sur le marché Français. Ce fut un succès probant : en restaurant la production de divers médicaments et d'autres produits chimiques, la ville se garantissait le double bénéfice d'un rempart relatif contre la maladie et d'un apport régulier en marchandises négociables avec l'extérieur. La seconde étape consistait en un repeuplement progressif des différents quar-

tiers de la ville. Après quelques années d'efforts, l'affaire prenait bonne tournure lorsque deux drames vinrent sonner le glas des rêves de prospérité. Ce fut d'abord un homme qui, dans un accès de démence, commit un massacre effroyable au sein de l'usine pharmaceutique. Aspergeant ses victimes d'acide ou usant d'armes improvisées avec une sauvagerie peu commune, il aurait réussi à tuer une douzaine de personnes, dont quelques-unes des têtes pensantes de la ville, avant de s'évanouir dans la nature. Cet événement, auquel on se réfère dorénavant sous le nom de « l'incident », eut pour conséquence immédiate de déclarer l'usine zone interdite et de stopper la production. Le second drame survint peu après le premier : une horde de pillards attaqua la ville, bien décidés à faire main basse sur les richesses du complexe V2. Ceux qui parvinrent à se replier à temps dans la forteresse endurèrent un siège en règle, tandis que les malheureux restés à l'extérieur se terrèrent de leur mieux. Le siège du complexe V2 dura une éternité traumatisante. Quand les pillards furent convaincus qu'ils ne pourraient prendre le complexe par la force et que la ville n'avait plus rien leur offrir, ils s'en allèrent vers d'autres cieux. Convaincus de l'inutilité d'une nouvelle sortie, les membres du complexe V2 décidèrent de se couper définitivement du monde extérieur.

Ces événements eurent lieu, il y a une quinzaine d'années. Aujourd'hui, la population humaine de la ville est formée de petits groupes épars – les huit factions décrites plus loin – qui entretiennent des rapports plus ou moins amicaux.

Outre une population humaine clairsemée, les ruines de Villeneuve d'Ascq abritent une faune variée dont il serait dangereux d'ignorer la présence. Les zones de la ville relativement épargnées par la végétation forment un refuge idéal pour les araignées-crabes mimétiques et les araignées-loups chasseresses, tandis que les zones plus luxuriantes que sont l'ancien parc urbain et les alentours du lac du Héron, abritent quantité d'animaux sauvages, allant du gibier quadrupède et savoureux, aux libellules bourdonnantes, dont les larves carnassières et aquatiques règnent en maîtresses sur les eaux du lac.

Les principaux points intéressants de la ville sont le lac du Héron et le parc urbain situé au nord de la ville, joutés par le musée d'art moderne. Au nord-ouest, passées les ruines de la nationale 277, se

Le chercheur d'os

Tapi dans l'inquiétant laboratoire qui lui sert de repaire, le scientifique travaille sans relâche. Son but : rendre à l'humanité une suprématie qu'elle n'aurait jamais dû perdre. Son obsession : percer le secret de l'exosquelette des arthropodes. Il est persuadé que s'il existait un moyen de doter l'être humain d'un exosquelette naturel, alors celui-ci pourrait lutter à armes égales avec la vermine. Aujourd'hui, après deux décennies d'efforts, il pense enfin être parvenu à formuler un composé chimique liquide capable de durcir l'épiderme humain comme de la pierre. Les premiers essais sur des plantes ayant été un succès, il lui faut maintenant passer à l'étape suivante : synthétiser le liquide en grande quantité afin de tester la formule sur l'être humain. Malheureusement, le processus de synthèse du composé chimique est très gourmand en calcium, et celui-ci vient à manquer... Quelle meilleure source de calcium que les os ? Et quels os plus adaptés à une utilisation sur des humains que ceux du squelette humain ? Le scientifique se met donc en quête d'os de toutes provenances, se contentant dans un premier temps de piller les anciens cimetières humains, avant de comprendre qu'il faut prendre les os directement chez les vivants. Après tout, que sont quelques vies humaines au vu de l'importance capitale de sa découverte ?

Le scientifique était devenu le chercheur d'os.

trouve le stadium nord, ex-théâtre des exploits du LOSC et d'autres manifestations sportives. Au centre de la ville, le château de Flers, rénové au début du siècle, est mieux conservé que la plupart des autres bâtiments. A l'ouest se trouve l'ancien centre commercial V2, tandis qu'au sud s'étend la cité scientifique, ex-université des sciences de la ville.

Un dernier point concernant les déplacements : la ville est aussi étendue que la densité humaine est faible. A pied et accompagné d'un guide, il est possible de relier les deux factions les plus éloignées de la ville, à savoir la cité scientifique et les ragondins, en une journée de marche. Sans guide, la progression laborieuse et l'orientation difficile doubleront facilement cette durée.

Introduction

L'équilibre fragile entre les factions de Villeneuve d'Ascq se trouve aujourd'hui fortement menacé. Depuis plus d'un mois, on retrouve dans les ruelles sombres de la ville des cadavres humains dont la chair est restée sur place, mais dont les os ont été extraits du corps. Ce comportement se correspondant à aucun prédateur connu, les rumeurs vont bon train

quant à l'origine du tueur, que l'on surnomme « le chercheur d'os ». Certains suspectent les bombardiers, d'autres craignent le sanglant retour du dément à l'origine du fameux « incident ». Les humanistes du musée d'art moderne accusent tout naturellement leurs voisins, les « ragondins », en se basant sur le dégoût qu'ils leur inspirent.

C'est dans ce climat peu hospitalier que les personnages vont arriver en ville. Pour les amener à enquêter sur le chercheur d'os, plusieurs options sont possibles : s'ils convoitent une marchandise rare, le complexe V2 la leur cédera volontiers pour peu qu'ils débarrassent la ville du tueur. Les marchands du château de Flers peuvent également les engager à cette fin, et ils ont suffisamment de ressources pour combler les exigences d'un groupe d'aventuriers. Des personnages adaptés auront sans doute à cœur de vouloir disculper le groupe des ragondins, qui subit les accusations menaçantes, et il est possible d'ouvrir le scénario sur une attaque en bonne et due forme des personnages : pris par surprise, aveuglés par les « bombardiers », les personnages perdront l'une ou l'autre de leurs précieuses possessions et devront, pour se venger et récupérer leur bien, se renseigner sur leurs agresseurs auprès des autres factions locales. On leur dira sans doute que les bombardiers sont à l'origine de la récente vague de meurtres, et ils commenceront tout naturellement à se pencher sur cette affaire.



Les factions

Voici une description des principales factions à l'oeuvre dans la région, regroupant des informations qui peuvent être facilement enrichies ou modifiées pour développer des communautés susceptibles d'intéresser, d'aider, d'effrayer voire opposer une farouche résistance aux personnages.

Le complexe V2

Localisation : ouest de la ville.

Population totale : 20 personnes.

Organisation : survivalistes fondateurs à l'origine, les survivants du complexe V2 tiennent désormais plus des orphelins paranoïaques.

Activités : repliée sur elle-même, cette faction vit sur les réserves du centre commercial, dans une autarcie quasi-totale, et ce depuis plus de quinze ans. Ils troquent occasionnellement leurs marchandises et jouissent d'une infondée réputation de

prospérité en ville. Le complexe est vaste, organisé en deux niveaux, et truffé de pièges en tout genre.

Figure marquante : Raynier, un vieux de la vieille a participé à la prise du centre commercial vers la fin des années 2010. Autoritaire, peu causant et dur en affaires, il est chargé du troc avec les voyageurs de passage – les négociations ont toujours lieu à l'extérieur du complexe.

Petits secrets : cette faction est sur le point de s'éteindre. Les réserves de matériel constituent une véritable caverne d'Ali baba – appareils photos intacts, eau de javel, bijoux, vêtements, conserves et mille autres trésors – mais ce que les autres factions ignorent, c'est que le complexe V2 a été frappé par une épidémie huit ans plus tôt. Sûrement d'origine criminelle, le fléau a décimé sa population et de quelques centaines d'habitants, les membres du complexe ont été réduits à une vingtaine. Paranoïaques au dernier degré, ils refusent désormais de s'ouvrir à d'autres factions qui pourraient repeupler leurs rangs. Cette obstination ne peut qu'aboutir à une consanguinité fatale et une disparition annoncée. Les deux seuls enfants

sains du groupe ont été envoyés au stadium pour parfaire leur éducation, ils représentent l'unique espoir de renouvellement de la population du complexe V2.

La cité scientifique

Localisation : sud.

Population totale : 100 personnes.

Organisation : survivalistes orphelins, les familles s'entraident sans hiérarchie ni véritable structure sociale.

Activités : survivre.

Figure marquante : aucune.

Petits secrets : la cité scientifique est l'antithèse du complexe V2. Ses membres ne possèdent aucune richesse, mais prolifèrent, survivalistes dans l'âme, en faisant passer leur vie avant leur famille, et leur famille avant leur faction. Il existe une grande disparité entre les familles : certaines sont cultivées et hospitalières, d'autres primitives et isolées. Elles vivent de chasse et de cueillette, agrémentées d'une agriculture balbutiante.

Le château de Flers

Localisation : centre.

Population totale : 35 personnes.

Organisation : survivalistes nomades, organisés en petites caravanes qui sillonnent la région pour s'approvisionner et vendre leurs produits.

Activités : chasse, vente de biens consommables et commerce d'informations.

Figure marquante : les frères jumeaux Manioc et Deux-gouttes, deux redoutables commerçants, amicaux en apparence mais sans le moindre scrupule.

Petits secrets : la faction commerce souvent avec des groupes d'individus peu fréquentables de passage en ville. Pillards, esclavagistes ou cannibales, qu'importe l'éthique pourvu que le profit soit au rendez-vous. Il y a deux mois, un esclavagiste de renom fit halte en ville et les jumeaux lui achetèrent deux esclaves – mais nul ne prêta attention à un homme de petite taille qui fit l'acquisition d'une véritable force de la nature. C'est homme, c'est le chercheur d'os, et son nouveau comparse sera désigné comme « le colosse » dans la suite du scénario. A noter : les nomades du château de Flers sont les seuls à disposer de véhicules motorisés, qu'ils pourront mettre à disposition des personnages pour les conduire n'importe où en ville, moyennant rétribution.

Les esthètes renaissants

Localisation : le musée d'art moderne.

Population totale : 25 personnes.

Organisation : humanistes compagnons, les esthètes renaissants sont divisés en petits groupes sillonnant les routes de France. Ceux du présent scénario ont tout simplement décidé de s'établir définitivement à Villeneuve d'Ascq.

Activités : les esthètes se sont donné pour mission de sauvegarder les œuvres du musée et de sensibiliser leurs semblables à l'art. Le groupe organise périodiquement des expositions auxquelles les autres factions sont invitées.

Figure marquante : le Grand Maître de l'Art Intemporel Cosmique. Derrière ce titre pompeux se cache le chef du groupe, un homme d'une cinquantaine d'années, farfelu et arrogant, dont l'insulte favorite est « philistins ! ». Il enseigne la peinture et la sculpture, et s'emporte facilement quand on discute la qualité de ses œuvres.

Petits secrets : le grand Maître voue une haine viscérale aux ragondins, qu'il considère comme des primitifs.

Les ragondins

Localisation : parc du Héron.

Population totale : 40 personnes.

Organisation : tribu d'adaptés liés au Symbiote.

Activités : adepte d'une vie sauvage, la tribu cherche à s'intégrer le plus harmonieusement possible à l'écosystème du lac du Héron. Ainsi, les adaptés cultivent une algue d'eau douce qu'ils consomment tout en contrôlant sa prolifération – sans eux, l'algue envahirait le lac et étoufferait toute forme de vie aquatique.

Figure marquante : Cendre, le chef de la tribu, est une jeune femme dynamique et intelligente qui cherche à maintenir les siens sur la voie du Symbiote. Cendre n'a pas le mysticisme d'un chamane – l'énergie et un solide bon sens ont chez elle remplacé les trances et les rituels –, mais elle s'inscrit en droite ligne dans la mouvance du Symbiote.

Petits secrets : Cendre sait que les autres factions se méfient des siens, notamment les esthètes renaissants qui leur ont donné le surnom de « ragondins », mais elle n'en a cure. Elle aimait autrefois jouer sur cette méfiance en se peignant le visage et en poussant ses protégés à chanter des mélodies mystérieuses, mais elle a cessé ce jeu puéril depuis quelques années.

Comment gérer les bombardiers ?

Les bombardiers attaquent seuls ou par paire. En cas d'attaque, les personnages devront d'abord faire un jet de Perception contre le résultat d'un jet de discrétion des bombardiers : 4D. S'ils repèrent leurs agresseurs, ils auront droit d'effectuer une action avant que ceux-ci n'attaquent. Dans le cas contraire, les bombardiers apparaissent et soufflent la cantharidine au visage des personnages. Pour esquiver, ceux-ci ont alors droit à un jet de Réflexes à -5 contre le résultat du jet de souffle des bombardiers : 4D. S'ils ratent, ils suffoquent, cochent une Blessure Touché quels que soient leurs Seuls et sont aveuglés pendant cinq minutes. S'ils voient que leur première attaque a échoué, les bombardiers filent sans demander leur reste.

Le dément

Cet homme, qui est à l'origine du massacre de « l'incident », est habité par une inextinguible haine envers les siens. Fasciné par le bombardier et l'acide, ses recherches sur les cocktails les plus dangereux lui ont brûlé la bouche et fondu la langue, le rendant hideux et incapable de s'exprimer. Sillonnant la région en solitaire, il revint à Villeneuve d'Ascq, il y a quelques années et initia quelques enfants errants à sa technique – ce sont eux qui devinrent les premiers bombardiers. Depuis, le dément a de nouveau quitté la ville, mais les bombardiers ont été renforcés par la venue de trois enfants échappés du stadium. Le dément est un tueur solitaire et psychotique que même les bombardiers craignent. Il n'est pas censé apparaître dans ce scénario, mais il constitue une fausse piste toute trouvée. De plus, il est tout à fait possible que le dément ait formé des disciples dans d'autres villes de la région, et que les personnages aient déjà eu affaire à eux ou qu'ils en entendent parler à l'avenir.

Le stadium

Localisation : nord-ouest.

Population totale : 30 personnes.

Organisation : un véritable camp militaire.

Activités : trait d'union entre les groupes disparates de la région, les militaires du stadium forment la condition physique des jeunes de la ville, quelle que soit leur origine, et les initient au maniement des armes. Chaque faction se doit d'y envoyer quelques-uns de ses enfants en signe de confiance. Les nouveaux membres arrivent très jeunes et retournent dans leur faction d'origine à l'âge de quinze ans, à l'issue d'une formation martiale intense dont discipline et effort sont les maîtres mots. Le stadium constituant la seule organisation commune à toutes les factions, exceptés les bombardiers, son existence est donc capitale pour assurer de bonnes relations entre celles-ci.

Figure marquante : Mayhar Mishourpan, ancien champion de boxe et commandant du camp.

Petits secrets : il y a de cela quelques mois, trois des élèves ont déserté le campement. On pense qu'ils ont grossi les rangs des bombardiers.

Les bombardiers

Localisation : un ancien immeuble d'habitation, à l'est de la ville.

Population totale : 15 personnes.

Organisation : adaptés, inspirés du coléoptère capable de projeter un liquide aveuglant à la face de ses prédateurs.

Activités : si l'insecte bombardier utilise sa chimie comme moyen de défense, les bombardiers humains en ont fait une arme offensive redoutable. Rôdant dans les rues de la ville, ils agressent les passants isolés, leur crachent au visage un liquide aveuglant et détrousent les victimes ainsi réduites à l'impuissance. L'aveuglement n'est heureusement que temporaire.

Figure marquante : le dément – voir encadré.

Petits secrets : la substance que projettent les bombardiers, bien moins corrosive que celles utilisées par le dément, est extraite du corps d'une autre espèce de coléoptère de la famille des cantharides dont ils collectent des spécimens sur les fleurs au printemps et en été. La substance est nommée la cantharidine, et peut être identifiée par un personnage ayant de bonnes connaissances en chimie ou en entomologie.

L'enquête

Voici différentes pistes auxquelles les personnages pourront s'intéresser pour commencer leur enquête :

Questions d'usage. Les nouvelles concernant le tueur vont vite, et les personnages devraient être en mesure de collecter les informations suivantes sans trop de difficultés, moyennant quelques jets de Persuasion ou de Psychologie. Le tueur a déjà frappé onze fois en l'espace d'un mois. Deux des cadavres découverts n'ont pu être identifiés. La plupart des victimes étaient des chasseurs qui cherchaient du gibier dans les ruines de la ville. Sur les neuf cadavres identifiés, quatre vivaient à la cité scientifique, deux au château de Flers, un d'eux faisait partie des esthètes renaissants et le dernier était un instructeur du stadium. Le « chercheur d'os » ne semble pas avoir de préférence de sexe ou d'âge pour choisir ses victimes.

Scène de crime. Les personnages peuvent demander à être conduits sur le lieu où la dernière victime a été retrouvée. À l'ouest de la ville, dans une bicoque à moitié écroulée, ils trouveront une mare de sang en partie asséchée au centre de laquelle gît un corps, ou plutôt un amas de chair sans tête. L'odeur est pestilentielle et les insectes nécrophages ont commencé leur travail d'assainissement. Un scientifique bénéficiant d'un microscope et de solides connaissances en entomologie pourra identifier les larves de diptères qui ont déjà commencé à ronger le corps, et ainsi déterminer la date approximative du crime : il y a environ 5 jours. Aucune trace de lutte n'est visible dans la maison.

En observant le cadavre, on peut s'apercevoir que les os principaux du corps ont été minutieusement retirés – colonne vertébrale, bassin, os des bras et des jambes, côtes, seuls les pieds et les mains ont été épargnées. La tête est manquante. La chair et les organes internes sont toujours présents, et aucune trace de blessure autre que celles causées par la dissection n'est détectable sur le cadavre. Celui qui a déossé le corps a travaillé avec une grande dextérité, sans doute au couteau ou à la scie.

L'usine. Les personnages voudront peut-être explorer l'usine pharmaceutique qui fut brièvement remise en marche entre 2021 et 2023. De nombreux habitants sont persuadés que le site est hanté depuis l'incident. L'endroit est effectivement lugubre : l'usine regroupe plusieurs bâtiments aux murs gris et au plafond de tôles. Deux épaves de transporteurs poids lourds sont visibles à l'entrée de ce qui ressemble à un bâtiment de stockage. Un des bâtiments ne contient que des bureaux sans intérêt notable, mais les deux derniers renferment tout le nécessaire à la production de médicaments. D'imposantes machines-outils rouillées, reliées par une chaîne de tapis roulants, jettent leurs longues ombres sur le sol poussiéreux. Un groupe électrogène encore en bon état trône dans un coin du bâtiment. Si on l'abreuve de carburant, des lampes se mettent à grésiller, éclairant une zone particulière du bâtiment et encombrée d'un bazar de petit chimiste – récipients divers, bidons reliés par des tuyaux souples formant un alambic improvisé, centrifugeuse en état de marche, pipettes et autres ustensiles variés. Sur une table de travail, on peut trouver quelques feuilles griffonnées de formules incompréhensibles. De plus, dans des bidons remplis de terre, d'étranges plantes rampent sur le sol ou grimpent aux parois. Elles sont d'une blancheur cadavérique et d'une rigidité stupéfiante. On dirait... de l'os. Cet étrange laboratoire ne semble plus avoir été utilisé depuis un certain temps. En réalité, le chercheur d'os a résidé ici pendant des années, poursuivant ses expériences et obtenant ses premiers succès avec les plantes. Il a démenagé il y a quelques mois, dans un accès de paranoïa, et emmené toutes ses notes et produits importants. Il a même laissé une petite surprise aux curieux qui viendraient fouiner dans ses affaires. Si on ouvre la petite armoire qui surplombe la table de travail, une bouteille en verre en tombera, et si elle n'est pas rattrapée à temps, grâce à un jet de Réflexes réussi contre une Difficulté de 20, elle se brisera sur la table, entraînant une explosion aux conséquences désagréables : tympans endommagés et coupures profondes dues aux bris de verre, qui affligeront les individus présents dans un rayon de 5 mètres d'un malus de -1D à tous les jets de Perception pendant 12 heures, ainsi qu'une Blessure Touché, quels que soient leurs Seuils.

L'antenne

En plus de ces factions, une poignée d'humanistes volontaires a décidé de faire revivre l'antenne hertzienne de la ville. Cet imposant édifice de 130 mètres de haut est situé tout au nord de la ville. Si ses habitants ne sont pas décrits, c'est parce que les personnages n'auront pas le loisir de s'en faire des amis...



Action !

Voici, dans l'ordre chronologique, les événements qui sont censés se dérouler après l'arrivée des personnages en ville. Bien entendu, les actions des personnages peuvent modifier la trame pré-établie.

Massacre à l'antenne

Cela faisait longtemps que les habitants de l'antenne hertzienne n'avaient plus donné de nouvelles. Et pour cause, on vient de les découvrir, massacrés sur le lieu même où ils travaillaient. Ceux qui les ont découverts – peut-être les personnages – sont tombés sur une véritable scène de boucherie : leurs corps désossés gisent dans une quantité invraisemblable de sang. Quelques différences sont notables par rapport aux autres crimes du chercheur d'os. Des traces de violence sont visibles dans la pièce où les corps sont réunis – vitres brisées, meubles ren-

versés, etc. – et les chairs semblent attaquées, comme brûlées à l'acide par endroits. De plus, il y a là six cadavres, alors que cette faction était composée de sept hommes. L'un d'eux a survécu au massacre et se terre dans un immeuble du voisinage. Blessé, en état de choc, il n'a rien mangé depuis cinq jours et se révélera extrêmement faible. S'il est découvert, il faudra user de psychologie et de beaucoup, beaucoup de patience pour parvenir à lui soutirer des bribes de ce qu'il a vu.

Le chercheur d'os, rendu audacieux par ses succès antérieurs, a décidé de changer de tactique pour cette attaque. Une fois le garde neutralisé par son comparse, il a lancé une bombe artisanale dans la pièce où les hommes s'étaient réunis pour manger. Il ne restait plus qu'à achever les survivants à l'arme blanche, ce dont son comparse se chargea sans s'apercevoir que l'un des blessés était parvenu à s'échapper.

Vengeance aveugle

Pour les esthètes renaissants et leur chef, le Grand Maître de l'Art Intemporel Cosmique, il est parfaitement clair que les adaptés sont à l'origine du massacre de l'antenne hertzienne – qui d'autre pourrait vouloir tuer ces hommes au noble dessein humaniste ? N'oublions pas que les ragondins, étrangement, n'ont eu à déplorer aucune victime dans leur tribu depuis le début des meurtres, et que les traces d'acide découvertes sur le lieu du massacre accusent les bombardiers. Comme nul ne sait où se trouve le quartier général des bombardiers, ce sont fort logiquement les ragondins qui vont trinquer. Seulement voilà, les ragondins sont plus nombreux que les esthètes.

Le Grand Maître a donc opté pour un moyen lâche mais efficace : le feu. Profitant d'un vent favorable, ses hommes vont déclencher un incendie à proximité du siège de la tribu. Erreur tactique, étant donné que les abris des ragondins sont essentiellement souterrains, et donc à l'abri du feu. De plus, la proximité de l'eau du lac leur permettra de rapidement réduire la menace à néant. Cependant, l'événement va grandement courroucer Cendre qui, en compagnie de ses meilleurs guerriers, va rendre une petite visite au musée pour leur demander des explications. Les esthètes nieront être à l'origine de l'incendie, les menaces et noms d'oiseaux s'échangeront au cours d'un échange animé, et si personne ne vient jouer les médiateurs, ces deux factions risquent d'être en conflit jusqu'à la fin du scénario – voire d'entrer en guerre ouverte.

L'enlèvement

L'affaire du chercheur d'os prend une tournure nouvelle quand on apprend que deux des jeunes hommes entraînés au stadium ont été enlevés pendant la nuit, alors qu'ils montaient la garde. Le fait que l'on ne retrouve nulle trace des corps dans les environs laissera supposer que les victimes auront été enlevées et non tuées cette fois-ci. Cette nouvelle est particulièrement difficile à encaisser pour le complexe V2, car l'un des kidnappés appartenait à cette faction, et lorsqu'on sait le prix qu'ils attachent aux rares enfants sains qui naissent au sein de leur communauté, on imagine sans mal leur réaction...

Prise d'otages

En réaction à l'enlèvement de l'un des leurs, les membres du complexe V2 vont sortir de leur tanière et une dizaine d'entre eux va demander des comptes aux autres factions. Fidèles à leur paranoïa coutumière, ils se méfieront de tout le monde et, beaucoup plus gênant, viendront lourdement armés – armes de poing, fusils d'assaut, grenades, de quoi faire un carnage en règle. Pour commencer, ils iront directement au stadium pour demander des explications. S'ils ne les jugent pas satisfaisantes, ils prendront une mesure drastique : la prise en otage de tout le stadium. Avec leur armement, ils n'auront aucun mal, et ils n'hésiteront pas se montrer violents.

L'annonce qu'une quarantaine de jeunes issus de toutes les factions se trouve désormais sous la coupe des membres du complexe V2 fera l'effet d'une bombe dans la ville. Toutes les factions se manifesteront pour demander la libération des leurs, mais les ravisseurs resteront inflexibles : ils ne partiront qu'une fois leur enfant restitué. Dès lors, la situation va s'envenimer entre les factions, chacun accusant l'autre sans preuves tangibles, ce qui donnera aux personnages – en leur qualité d'étrangers – une bonne occasion de se mettre en valeur pour calmer le jeu. Cette phase de prise d'otages peut être rallongée et compliquée par plusieurs événements susceptibles de dégénérer : tentative de libération des otages par la force, coup d'éclat, tentative d'évasion de l'intérieur, etc.

Vieille connaissance

Cet événement optionnel gagnera à n'être mis en scène qu'après une visite à l'ancienne usine pharmaceutique. Un matin, un homme viendra à la rencontre des personnages. Il dira s'appeler Batik et se présentera comme étant un ancien employé de l'usine pharmaceutique de la ville. Rescapé de « l'incident », il a ensuite rejoint la cité scientifique où il a fondé une famille. Il vient voir les personnages pour leur parler d'un de ses anciens collègues, un nommé Jean Laroche, passionné de chimie et fasciné par la notion d'exosquelette. Il y a près de dix ans que Batik ne l'a plus vu, et il était persuadé de sa mort jusqu'à ce qu'il ait vent de la découverte dans l'ancienne usine, d'un laboratoire artisanal qui ressemblerait tout à fait à son style. Rien ne prouve que le chercheur d'os et Jean Laroche soient la même personne, mais Batik tient néanmoins à partager cette information avec les

Le colosse

Si le colosse est mis en présence de Cendre, il s'animerait tout à coup et se mettrait à obéir aux moindres demandes de la jeune femme, qui lui rappelle la « femme de la photo ». Il sera alors possible de le persuader de retourner là où il vivait avant son arrestation, et de progresser jusqu'au repaire du véritable chercheur d'os. Bien sûr, s'il y a une femme parmi les personnages, c'est à elle que s'intéressera le colosse.

Conseils de maîtrise

Prenez votre temps pour poser l'ambiance pesante qui règne dans cette ville. Aucune des factions n'est foncièrement mauvaise, mais toutes ont un petit côté inquiétant. Commencez l'enquête lentement pour augmenter graduellement le rythme et l'intensité des événements jusqu'à l'affrontement final. Ne facilitez pas la tâche à vos joueurs, mais récompensez leurs initiatives : il faut qu'ils aient la possibilité d'influencer le cours des événements. Enfin, jouez sur le mystère et le flou qui entourent non seulement le tueur, mais également les bombardiers, le dément, les ragondins et certaines familles de la cité scientifique.

personnages. Si on lui demande où cet homme pourrait se trouver actuellement, Batik se souviendra que Jean lui parlait souvent des endroits de la ville qui receleient encore du matériel de chimie... Peut-être vit-il dans l'un d'entre eux ?

Les personnages auront alors une liste d'endroits à explorer dans la cité. L'un d'eux est le repaire actuel du chercheur d'os. S'ils arrivent jusqu'à cet ancien laboratoire, l'assaut final pourra alors commencer...

Le piège

Dans l'urgence qui les pousse désormais à démasquer le chercheur d'os, certains habitants auront l'idée de tendre un piège au tueur. Il s'agit d'utiliser un appât, un homme effectuant seul un parcours nocturne précis dans la ville, tandis que des hommes armés se tiendront postés à certains points de son itinéraire, prêts à intervenir en cas d'attaque. Une fois mis en place, le piège peut avoir deux résultats :

Attirer un bombardier. Dans ce cas, les intervenants maîtriseront l'agresseur et l'interrogeront sur le champ, n'hésitant pas à employer la violence pour lui faire avouer ce qu'ils veulent entendre. Si l'emplacement de l'immeuble des bombardiers est dévoilé, son assaut aura lieu le lendemain.

Attirer le colosse. Cet homme au physique impressionnant n'est qu'un attardé mental, acheté au vendeur d'esclaves par le chercheur d'os. Une intervention prompte et musclée des observateurs permettra d'éviter le pire et de maîtriser le colosse, non sans mal, mais l'interrogatoire qui suivra tournera court. Le colosse ne semble ni comprendre les questions, ni capable de s'exprimer correctement. Après cette capture, les habitants penseront que le règne du chercheur d'os est terminé, mais au terme de quelques jours de liesse, une nouvelle victime sera retrouvée désossée. Cette fois, le chercheur d'os s'est décidé à agir seul.

Assaut final

Qu'ils soient arrivés là en suivant le colosse, en se fiant à la liste de Batik ou par tout autre moyen, les personnages finiront tôt ou tard par arriver en vue du repaire du chercheur d'os. Instant solennel. Devant eux se dresse un ancien laboratoire médical désaffecté de l'est de la ville, proche de l'immeuble où vivent les bombardiers. Il possède deux étages, et une lumière bla-

farde émane d'une fenêtre du second. Le laboratoire est entouré d'une mare peu profonde, dans laquelle il faut se mouiller jusqu'aux cuisses si l'on veut progresser. Si le colosse n'a pas été neutralisé, il montera la garde au rez-de-chaussée et attaquera tout intrus à mains nues.

Le rez-de-chaussée est partiellement inondé, et d'étranges plantes ossifiées – semblables à celles de l'usine pharmaceutique – sont visibles un peu partout. L'escalier qui mène au premier étage est piégé : une bombe chimique artisanale explosera si l'un des personnages a le malheur de briser le cordon tendu en travers d'une des marches – pour découvrir le cordon, jet de Perception contre une Difficulté de 20, suivi d'un jet de Réflexes contre une Difficulté de 20 pour bondir hors de portée de l'explosion, qui inflige 2D de dommages de type feu à tous les individus présents dans un rayon de 5 mètres.

Au premier étage, en plus d'un bric-à-brac de chimie et d'une grande variété de livres épais, on peut voir un lit sur lequel est attaché un jeune homme au torse nu. Son rythme cardiaque est lent, sa respiration difficile, et son corps est dur comme du bois. Ses bras portent des traces de piqûre, et il n'y aura rien à faire pour le sortir du profond coma dans lequel il est plongé.

Des bruits de monologue émanent de l'étage supérieur. L'escalier qui y mène n'est pas piégé, et si les personnages ont l'audace de s'y aventurer, ils découvriront le chercheur d'os en pleine activité dans la pièce principale. Affairé devant un improbable assemblage de tubes, alambics et éprouvette fumantes, le petit homme semble être en train de distiller un mystérieux liquide incolore. Dans un coin de la pièce, on peut voir des os frais, sans doute les restes de sa dernière victime. Un fauteuil trône au centre de la pièce, sur lequel est attaché et bâillonné un autre jeune homme, bien réveillé et au regard complètement terrorisé. Il s'agit du fils du complexe V2, enlevé avec son compagnon par le chercheur d'os. A ce moment précis, le maniaque est extatique, car l'heure de vérité est enfin arrivée : il va pouvoir tester sa formule sur l'être humain ! Le cobaye du premier étage n'ayant pas donné de résultats très satisfaisants, il a rectifié le dosage et s'apprête à l'injecter à son second cobaye, à l'aide d'une seringue remplie à la main. Il est plus que temps d'intervenir... Le chercheur d'os n'est pas dangereux en lui-même et devrait être

maîtrisé sans problème, mais attention à ne pas se faire injecter le produit ! Un personnage qui subirait cette mésaventure verrait la partie du corps touchée se rigidifier de façon permanente, causant la perte définitive de 1D en Précision, Agilité ou Force, voire les trois selon la zone touchée – à vous de déterminer laquelle, en fonction du résultat du jet d'attaque du chercheur d'os : 1D de perte dans une de ces Caractéristiques par tranche de 5 points de mieux que le résultat du jet d'esquive du personnage, pour un maximum de trois Caractéristiques. Si les personnages n'ont pas été suffisamment discrets avant d'arriver au deuxième étage, le chercheur d'os les attendra et les recevra en leur jetant divers produits chimiques corrosifs au visage.

En fin de compte, les personnages devraient être capable de tuer ou de capturer le chercheur d'os, tout en évitant la mort du second cobaye – le premier étant malheureusement appelé à mourir le lendemain, quels que soient les efforts entrepris. Ils seront chaleureusement félicités par la ville entière, autant pour leur exploit que pour avoir évité aux factions de s'entre-tuer. Gageons que rien ou presque ne leur sera refusé s'ils font des demandes de matériel ou d'informations aux habitants. Le chercheur d'os sera vraisemblablement exécuté, et c'est sans doute une erreur, car un tel cerveau aurait pu rendre de fiers services à la ville...

Jean Laroche

Avant d'entamer sa carrière de charognard dément, le chercheur d'os s'appelait Jean Laroche et n'était qu'un jeune chimiste travaillant à l'usine pharmaceutique de Villeneuve d'Ascq. Après l'incident, il dut se plier au boycott du site désormais maudit, mais parvint, au fil des années, à collecter suffisamment de matériel pour recommencer la chimie expérimentale, en solitaire cette fois. A cette époque, il fréquentait encore certains de ses anciens collègues rescapés, échangeant avec eux ses théories, mais il finit par s'isoler complètement pour s'adonner à son obsession.

Le chercheur d'os n'a rien d'un tueur. A vrai dire, ni son physique fragile ni son tempérament prudent voire peureux ne le rendent redoutable. Il avait donc besoin d'une main impitoyable pour

exécuter ses plans et ses proies. C'est un marchand d'esclaves ayant fait escale en ville qui lui fournit cet outil, en lui cédant un véritable colosse du nom de Marek contre quelques produits chimiques. L'intellect de Marek est très limité, et il ne montre d'intérêt que pour une photo particulière représentant une femme. L'esclavagiste a remis cette photo au chercheur d'os, garantissant ainsi l'obéissance de l'esclave à son nouveau maître. Depuis, Marek s'est avéré être l'exécuteur idéal : ne comprenant que les ordres simples et les appliquant sans peur ni scrupules, il donne des ailes au chercheur d'os, plus téméraire à chacune de leurs sorties macabres... Le modus operandi du tandem tueur est très simple. La chasse commence au crépuscule et, une fois la proie repérée, Marek est envoyé faire le sale boulot, à mains nues ou au couteau, tandis que le chercheur d'os reste tapi dans l'ombre pour surveiller les alentours. Une fois la besogne accomplie, le corps est traîné jusqu'à un coin sombre où il est prestement désossé par Laroche. Seuls les os les plus importants sont prélevés, ainsi que la tête, que les deux hommes transportent ensuite jusqu'à leur repaire.

Le chercheur d'os

Profil : chimiste dérangé

Penchant : charognard

Réputation : 20

Seuils de blessure : 4/6/8

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Agilité, Précision et Perception à 3D, Volonté à 4D et Connaissance à 5D.

Spécialités : Chimie (Expert), Bricolage (Expert), Discrétion (Confirmé) et Electricité (Débutant).

Marek

Profil : exécuteur

Penchant : attardé mental

Seuils de blessure : 7/9/10

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Agilité à 3D, Force et Santé à 5D, Connaissance, Volonté et Psychologie à 1D.

Spécialités : Combat à mains nues (Expert) et Armes tranchantes (Confirmé). Marek est insensible à la peur et à toute forme de manipulation mentale, sauf si elle a un rapport avec la « femme de la photo ».

Peste !

«A chaque proie son prédateur, chaque espèce son fléau, chaque vie son déclin.»

-Chæman.

Le Sud-ouest et les Pyrénées

Comme pratiquement tout le reste de l'Europe, le Sud-ouest de la France a été profondément chamboulé par l'arrivée de la vermine et le déclin de l'humanité. Bordée par l'immense marécage qu'était autrefois le littoral Atlantique au Nord-ouest, et séparée de l'océan de pierre par les Pyrénées au Sud, cette région doit son évolution essentiellement à deux choses : la foi et la montagne. L'une comme l'autre ont attiré de nombreuses personnes qui pensaient y trouver refuge, mais, dans les deux cas, l'espoir céda souvent la place aux pires désillusions. Aujourd'hui, toute la région vit autour de deux pôles principaux : Toulouse et la cité de la Papesse.

Mise en garde

Bien que ce scénario ne repose pas sur l'épouvante ou le gore, il dépeint des scènes horribles et pesantes, même pour le monde de Vermine. Parallèlement, bien qu'il n'y ait que peu de combats, la violence est très présente, notamment celle exercée par l'appareil politique de la cité. Suivant la façon dont vous installerez l'ambiance à votre table, certaines de ses atrocités pourront très bien se faire l'écho des pires moments de notre histoire. Cependant, tous les joueurs ne supportant pas une telle atmosphère, c'est à vous qu'il appartiendra de savoir jusqu'où ne pas aller. Connaissez vos joueurs.

Ce scénario est prévu pour des meneurs de jeu de Niveau 3, mais il peut être joué par des meneurs de Niveau 2 moyennant une préparation des événements-clés et des interventions des deux intervenants majeurs, que sont le Cardinal Séverin et Bernadette II. Il ne constitue en rien une introduction au jeu, et il est très important de le réserver à un groupe de personnages déjà dotés d'un minimum d'expérience, à même d'apprécier l'absence de vermine et de s'intéresser à la résurgence de concepts politiques dans cet environnement trouble. De même, le choix moral proposé à la fin du scénario n'en sera que plus intéressant s'il s'adresse à un groupe ayant séjourné un certain temps dans la ville et capable d'apprécier la valeur d'une vie humaine dans cet univers.

Synopsis

Les personnages se retrouvent pris au piège d'une cité en pleine épidémie de peste. Après s'être demandé à quelle sauce ils vont être mangés, ils seront tour à tour abordés, menacés puis soudoyés par les nombreuses factions qui s'affrontent au sein de la ville, et devront mesurer les conséquences de leurs moindres actes, faute de quoi ils pourront provoquer un massacre ou faire tomber l'une des plus grosses communautés d'Europe aux mains de la vermine...

Avant d'entrer de plain-pied dans l'aventure, ce scénario propose une description de la région Sud-Ouest, de Toulouse et de Lourdes, où vont se dérouler les présents événements. Les informations qui suivent sont présentées de façon à constituer une ressource géographique, une matière première utilisable et réutilisable à volonté hors du cadre de ce scénario.

Toulouse

Incontournable et rayonnant avant l'arrivée de la vermine, Toulouse a payé le prix fort pour les excès de ses habitants. La quasi-totalité de la ville est désormais livrée aux insectes, et rares sont les survivants qui osent encore y pénétrer. La majorité des habitants se sont réfugiés en périphérie, à proximité des anciens complexes industriels où ils bénéficient à la fois de grandes quantités de machines-outils et de matériel, mais aussi de territoires beaucoup plus faciles à sécuriser. Cependant, ces friches industrielles étant éparpillées tout autour de l'ancienne agglomération, la communication entre les différentes communautés n'est pas aisée. Toulouse est donc plus un conglomérat de petites communautés essayant de faire de leur mieux qu'un réel bastion humain.

Mais les choses sont en train d'évoluer à grand pas, et des voix commencent à s'élever pour unir toutes ces tribus de survivants sous une seule bannière. Les plus avancées ont même réussi à remettre partiellement en service quelques vieux avions pour rompre leur isolement. La rumeur s'est vite emparée de cette histoire et les premières vagues de curieux commencent à arriver à Toulouse.

La cité de la Papesse et ses satellites

A l'opposé, la cité papale est loin d'être sur le déclin : il s'agit d'une des rares sociétés humaines à s'être développée depuis les premiers exodes massifs. Bâtie sur les ruines de Lourdes, elle doit cet essor au flot incessant de pèlerins venus se réfugier dans la foi. Cette population nouvelle, prête à tout pour son coin de paradis, est une véritable manne et le conseil des cardinaux a bien compris comment tirer parti.

Ainsi, presque naturellement, la communauté a commencé à s'étendre et à occuper une zone de plus en plus importante, n'hésitant pas à utiliser la force si nécessaire. Ne pouvant toutefois prendre le risque de trop gausser sans s'exposer à la vermine, les cardinaux ont rapidement décidé de créer des communautés «satellites». Il s'agit de groupes plus réduits, placés à certains points stratégiques distants mais vitaux pour la cité. La première, la plus importante et la plus éloignée de ces communautés, est située sur les anciennes exploitations de gaz naturel de Lacq, à environ 75 km de Lourdes. Deux autres, plus proches d'avant-postes militaires que de réelles communautés organisées, surveillent les restes de Tarbes et de Pau.

L'impact de la cité de la Papesse est tel qu'elle influence – d'une façon ou d'une autre – la quasi-totalité des autres communautés de la région. Certaines s'y opposent tant bien que mal ou vivent de ses miettes, alors que d'autres collaborent avec elle. En général, ces dernières subissent des contraintes tellement fortes qu'elles en deviennent presque des satellites.

Les autres communautés : les plaines

De simples satellites, c'est notamment ce que l'on pourrait croire des «Euskadiens». Ces hommes et femmes vivent sur les quelques kilomètres du littoral atlantique à ne pas avoir été transformés en marais. Farouchement attachés à leur indépendance et à leur langue, ils semblent passer l'essentiel de leur temps à pêcher et

à s'assurer que les horreurs qui vivent dans les marécages n'en sortent pas. Pour survivre et acquérir ce qu'il leur manque, ils envoient régulièrement des caravanes chargées de poissons vers la cité de la Papesse, en faisant bien attention de ne pas provoquer ses envies de conquêtes.

A l'inverse, de nombreuses bandes de pillards vivent en marge de la cité et tentent de s'attaquer aux pèlerins peu nombreux ou aux citadins qui s'éloigneraient un peu trop de la communauté. Parmi les bandes les plus craintes, les «Autobahn babies» ont établi leur terrain de chasse sur le tracé de l'autoroute A64 qui reliait autrefois Toulouse à Bayonne. Les groupes de pèlerins souhaitant gagner la cité de la Papesse n'ont plus guère comme choix que de prendre l'autoroute et de risquer de tomber sur des pillards, ou de s'en écarter et d'affronter la vermine. Conscients de ce problème, de plus en plus de voyageurs ne se déplacent plus qu'en groupes et dans des convois lourdement armés.

L'autre bande la plus crainte des habitants de la cité – et avec laquelle on fait peur aux enfants – est celle des «Maraudeurs». Ce groupe, mené par un certain Trésor, semble vouer une haine tenace aux enfants et s'est fait une spécialité de kidnapper ou d'abattre tous ceux qui prennent le risque de s'éloigner trop des murs de la cité. Cet acharnement dure depuis quelques mois et aucune justification n'a jamais été donnée.

Les autres communautés : la montagne

Les communautés de haute montagne sont confrontées à un quotidien bien différent. Elles ont fait le choix de vivre en altitude, là où le climat les protège de la vermine – et pour certains, de la cité de la Papesse – mais où tous les petits problèmes deviennent vite insurmontables. L'hiver, toutes ces communautés vivent en quasi-autarcie et celles qui n'ont pas pu ou su s'organiser risquent de ne jamais voir le printemps.

Le Blocus est un de ces groupes humains situés au milieu de la montagne. Fondé par Karl, un survivant du sac de Tarbes par les troupes de la cité papale, il s'agit d'une véritable forteresse de barricades

L'implication des personnages

S'il ne fait aucun doute que les aventuriers trouveront leur intérêt dans l'écheveau politique et religieux, reste à définir les motivations qui vont les pousser jusqu'à la cité de la Papesse. Aucune piste d'introduction n'est ici proposée, car ce scénario conviendra davantage à un groupe indépendant, mu par ses propres décisions, ce qui nécessitera un travail de préparation en amont de la part du meneur de jeu. A moins de venir «en touristes» dans la région, les personnages y seront certainement envoyés par quelqu'un, commandités pour obtenir des informations, assassiner un responsable, alimenter un foyer de révolte... Autant de pistes qu'il conviendra de développer plusieurs aventures en amont, pour exploiter pleinement le potentiel politique de ce décor.



et de fortifications en matériaux de récupération. Construite dans un défilé sur la principale voie d'accès depuis la cité et aidée par les différentes communautés montagnardes qui craignent presque autant cette dernière que la vermine, elle joue le rôle de rempart entre la plaine et la montagne. Virtuellement

imprenable, du moins sans subir des pertes effroyables, elle est le point de départ du «Train» et le refuge de tous ceux qui fuient les plaines. Par contre, la place y est chère et passée l'hospitalité de trois jours, les étrangers ont intérêt à savoir montrer ce qu'ils peuvent apporter à la communauté.

Le Train est un petit groupe semi-nomade initialement basé au Blocus. Constitué d'une dizaine de véhicules divers savamment modifiés, renforcés, reliés entre eux puis posés sur leurs jantes, il emprunte les anciennes voies ferrées de montagne qui avaient été abandonnées depuis la seconde guerre mondiale. Ce convoi est assez lourdement armé – les véhicules à chaque extrémité sont munis de lames de chasses-neiges, et ceux qui les suivent directement sont des anciennes jeeps munies de mitrailleuses qui n'ont encore jamais eu à faire feu –, mais il s'agit davantage de décourager les quelques inconscients que d'un besoin réel. Le Train fait le lien entre les diverses communautés de haute montagne et toutes ont besoin de lui pour rompre leur isolement. Ses membres, qui se font appeler « l'équipage », sont reçus partout comme des rois et ont plus souvent à lutter contre le froid et les ennuis mécaniques que contre qui que ce soit.

Le Pic est une autre communauté des Pyrénées. Si la communauté existe, elle est une légende, une sorte d'eldorado pour tous ceux de la plaine. On y raconte que sur l'une des plus hautes montagnes, celle que l'on reconnaît à l'antenne héritée d'une ancienne station scientifique sur son sommet, une véritable petite ville aurait vu le jour. Des savants y aurait créé un paradis artificiel avec tout les apports de la science du début des années 2000 : électricité, chauffage, loisirs, musique... Cette légende est en grande partie vraie, mais bien entendu, l'endroit est beaucoup moins paradisiaque que ne veulent bien le croire les gens d'en bas.

La cité de la Papesse

Comme la plupart des concentrations urbaines du début du 3^e millénaire, Lourdes a subi de plein fouet l'arrivée de la vermine. En 2019, la plupart de la population s'enfuit suite à une attaque massive de fourmis géantes, bien décidées à régner sur leur nouveau territoire. Les nombreuses forces armées situées à une trentaine de kilomètres interviennent pour tenter d'enrayer l'invasion. Il s'en suit un combat sans pitié pour la reconquête du sanctuaire : l'armée n'hésita pas

à bombarder lourdement certains quartiers condamnés de la ville pour affaiblir son ennemi. Le résultat ne se fit pas attendre : la fourmière fut détruite, ainsi qu'une bonne partie de la ville...

Histoire

Ces affrontements et la volonté fanatique du commandant Dubord de préserver le sanctuaire eurent bien d'autres conséquences. Dubord décida de laisser en permanence ce qui restait de sa division sur place et il refusa de bouger quand la vermine s'empara graduellement des villes alentour, y compris de celle à laquelle il avait été affecté avant de venir défendre Lourdes.

Malgré – ou grâce à – la victoire militaire, la population quitta massivement la ville et grossit les colonnes de réfugiés sur les routes. Dès le début des années 2020, il ne reste plus que la division Dubord, quelques ecclésiastiques à l'abri dans le sanctuaire et quelques centaines de survivants tentant malgré tout de rester sur place, alors que la nature reprend ostensiblement sa place dans la ville. Parmi ceux-ci, certains s'adaptent tant bien que mal aux nouvelles conditions de vie et trouvent refuge sous terre, dans le formidable labyrinthe formé par les égouts de la ville et les galeries de l'ancienne fourmière. Un groupe dans le groupe commence même à suivre un chaman et à imiter le mode de fonctionnement des insectes. La réponse ne se fait pas attendre, et, d'un commun accord, les militaires et les religieux anéantissent les malheureux et déclarent publiquement que tous les chamans connaîtront le même sort.

En 2025, Dubord, appartenant à un corps d'armée qui n'existe plus depuis longtemps et ayant de plus en plus de mal à assurer la logistique et le renouvellement de ses troupes, voit son autorité contestée par les religieux. Ceux-ci, une fois la menace de la vermine atténuée, recommencent à prendre en main le destin de la ville et l'esprit de ses habitants... y compris parmi les propres troupes du commandant. Excédé et incapable d'accepter de ne plus maîtriser les choses, il force alors l'évêque auto-proclamé de Lourdes à l'ordonner prêtre.

La peste

Chez l'homme, la peste prend trois formes principales : bubonique (inflammation des ganglions), pulmonaire (problèmes respiratoires) et septicémique (problèmes cérébraux et hémorragies). Toutes ces formes impliquent des symptômes communs peu ragoutants : fièvre, frissons, maux de tête, nausées, douleurs, diarrhée ou constipation... Principalement provoquée par les expectorations chez l'homme et les puces chez les animaux, l'incubation dure généralement de 2 à 5 jours au terme desquels le malade a environ une chance sur trois de guérir au bout d'une semaine et demie. Dans le cas contraire, la maladie évolue vers une septicémie, mortelle en moins de 36 heures. Les principaux traitements efficaces – notamment ceux fabriqués au début du siècle suite à la recrudescence de la maladie – se basent sur les trois antibiotiques suivants : streptomycine, chloramphénicol et tétracyclines.

Pour les besoins du scénario, il convient tout d'abord de déterminer quels personnages vont contracter la maladie. La procédure est simple – jet de Santé contre une Difficulté de 15 – mais pour éviter d'éveiller les soupçons, l'idéal serait de faire effectuer ces jets en les camouflant, sans annoncer la Caractéristique concernée aux joueurs. La meilleure manœuvre consisterait à prendre les joueurs un par un au début du scénario ou à profiter d'une action individuelle pour demander un jet, en notant le score de Santé de chacun et en demandant par exemple « un jet à 3D », sans préciser pourquoi ni décrire les résultats. Ceux qui auront raté seront touchés, les autres sains, mais ces derniers devront réussir un nouveau jet de Santé tous les jours, contre une Difficulté augmentée de 5 par jour.

Tout personnage atteint par la peste voit sa Réserve d'Effort maximum réduite de 2 points par jour, sans possibilité de regagner au-delà du nouveau maximum, et subit un Malus de -1D à tous ses jets impliquant des Caractéristiques Sociales en raison de son apparence. Au terme du délai d'incubation, la victime doit réussir un ultime jet de Santé contre une Difficulté de 20 ou voir la maladie évoluer en septicémie et mourir dans les 36 heures.

Ainsi, les barrières qui l'empêchaient d'exercer certaines responsabilités dans cette nouvelle communauté tombent aussitôt. Mais cela ne suffit pas. Conscient de devoir frapper un grand coup, il convainc une jeune femme pas très maligne de prétendre avoir vu une apparition de la Vierge, telle qu'elle était apparue près de deux cents ans plus tôt, et de répandre le mot en ville. Ainsi, le père commandant Dubord crée un mouvement parmi les citoyens ravis d'avoir enfin une bonne nouvelle, fut-elle d'origine divine. Les ecclésiastiques n'ont d'autre choix que d'officialiser la chose et de mettre indirectement Dubord au pouvoir ou de se couper de la population et perdre tous leurs privilèges.

Quelques semaines plus tard, Lourdes devient donc « la cité de la Papesse » et la jeune sotte prend officiellement ce titre, sous le nom de Bernadette II. Afin de pouvoir « mieux guider les hommes sur la voie de la rédemption que lui a montrée la Sainte Vierge », elle nomme alors un conseil de sept cardinaux en charge des affaires courantes.

Tous sont des hommes influents parmi les religieux ou la division Dubord, et le seul absent est l'évêque, malheureusement mort dans les jours qui ont précédé. Dans les faits, le fraîchement nommé cardinal Dubord prend le pouvoir mais, contrairement à son habitude, ne force pas les décisions et joue au moins en apparence le jeu du vote du conseil, quitte à convaincre dans l'ombre tel ou tel cardinal de le suivre.

Depuis, la nouvelle s'est répandue, et si l'on ne voit plus guère Bernadette II, officiellement retirée « pour se consacrer pleinement à la prière », le conseil des cardinaux gère la ville et les vagues incessantes de pèlerins d'une main de maître. En 2028, la Papesse a lancé une croisade sur la ville de Tarbes – par l'intermédiaire du Cardinal Dubord, fraîchement rebaptisé Cardinal Séverin – et ordonné qu'elle soit mise à sac pour profiter aux défenses de la cité papale. Dans les semaines qui ont suivi, deux nouvelles croisades ont été lancées : une sur Pau et une dans les souterrains sous la cité, devenus le point de ralliement de tous les

opposants et contestataires. Presque tous ceux qui y vivaient ont été contraints de « se convertir » et d'expurger les derniers conduits pour empêcher le retour de la vermine – aujourd'hui, seuls quelques groupuscules de dissidents vivent encore sous terre. Une nouvelle croisade est lancée quelques années plus tard sur Lacq.

Organisation et vie quotidienne

Aujourd'hui, la cité de la Papesse compte plusieurs dizaines de milliers de personnes et est entièrement gérée par le conseil des cardinaux au nom de Bernadette II. La ville est clairement divisée en trois :

Le sanctuaire. Saint des saint, où résident les autorités de la communauté, sa taille est plus importante que celui du début du XXI^e siècle et il s'est étendu notamment jusqu'au château médiéval.

La haute ville. Les ruines l'ancien centre-ville, où sont établis la plupart des citoyens à part entière de la cité.

Les camps de piété. Intermédiaires entre véritables bidonvilles et camps de travail, situées à l'extérieur des fortifications de la haute ville mais entourés par les ruines des quartiers extérieurs de la vieille ville. Il s'agit à la fois d'une zone de quarantaine pour les nouveaux arrivants et d'un moyen pour contrôler et absorber ces flux migratoires.

Toutes les décisions importantes de la communauté sont prises par le sanctuaire et sont transmises via les évangélistes et les prêcheurs au reste de la population. Les premiers ont pour objectif de servir de relais entre le conseil des cardinaux et les citoyens en leur enseignant le dogme papal, en leur expliquant les règles de conduite et en leur transmettant les messages et décisions du conseil. Les seconds partagent ce rôle d'information – pas d'enseignement – mais se doivent aussi de faire appliquer les décisions du conseil et de s'assurer que tout le monde respecte le dogme, quitte à empêcher ceux qui ne le suivent pas de continuer. Il s'agit principalement d'anciens de la division Dubord ou d'hommes spécialement entraînés, qui jouent donc davantage un rôle de police

politique que de religieux. Bien entendu, évangélistes comme prêcheurs sont autant de paires d'yeux et d'oreilles pour le sanctuaire.

Il existe également deux autres ordres qui jouent un rôle majeur dans le quotidien des citoyens. Les « gardiens » sont les défenseurs de la ville et du sanctuaire. Essentiellement, là aussi, d'anciens militaires, seuls à savoir se servir du matériel de défense de la cité – qui comprend encore même trois blindés en état de marche et six dans des endroits clés, immobilisés mais encore tout à fait capables de tirer sur des envahisseurs – et qui utilisent régulièrement des troupes de volontaires issus d'un camp de piété pour des missions militaires ou d'escortes de convois entre la cité et un de ses satellites.

Les « moines », enfin, sont les garants de la moralité de la cité et sont tous confinés dans le sanctuaire dont ils ne sortent guère.

Concrètement, la vie dans la cité est très bien organisée par les cardinaux et pour peu que l'on soit du bon côté de la barrière, la vie y est même agréable. Le Conseil a organisé la défense de la ville qui semble aujourd'hui imprenable, créé des écoles pour les plus jeunes où les évangélistes professent, assurent un « rationnement minimum » pour les citoyens de la haute ville travaillant ailleurs qu'à la production de nourriture et créent même des lieux de loisirs comme les arènes où les théâtres éducatifs. On en oublierait presque la vermine...

Par contre, attendez vous au pire si vous êtes du mauvais côté de la barrière – chaman, adapté, habitant du labyrinthe souterrain, d'un camp de piété, improductif ou juste tête de turc ponctuelle d'un prêcheur... Servir de chair à canon dans une manœuvre militaire, esclave dans un champ ou sous terre, combattre dans les arènes ou pire encore, et ce sans autre droit que celui de se taire ou de se faire exécuter. Dans la cité de la Papesse, rien n'est laissé au hasard. On travaille à votre salut, que ce soit avec ou contre vous ! Par contre, on y travaille tellement et on lutte tellement pour des onces de pouvoir qu'on perd de vue les réalités : l'homme se permet encore de tuer l'homme, alors que la vermine reste une menace discrète mais bien réelle.

Introduction

Alors que les personnages reviennent d'un camp de piété, qu'ils y aient été placés en quarantaine à leur arrivée ou pour aller y rencontrer quelqu'un, certains d'entre eux vont commencer à ressentir quelques troubles physiologiques : fièvre, frissons, maux de tête... Rien de bien grave en soi, mais suffisamment pour qu'ils le remarquent.

Pendant les heures qui suivent, ces maux vont aller s'aggravant, à tel point qu'ils ne pourront rapidement plus continuer leurs activités classiques et se verront contraints de s'y intéresser de plus près. Si aucun personnage n'est au moins Confirmé en Médecine ou Expert en Premiers Soins, ils devront faire appel à un docteur pour les examiner. Le verdict sera sans appel : les personnages sont en train d'incuber la peste, et les nombreux ganglions noirs qu'ils portent en sont la preuve. Concrètement, cela signifie qu'ils ont à peu près deux chances sur trois de mourir dans les 36 heures, contre une seule de guérir au terme d'une semaine de souffrance. S'ils ne le font pas d'eux-mêmes, le docteur leur fera savoir qu'il se doit de prévenir les autorités avant que l'épidémie ne frappe toute la ville, et qu'ils doivent trouver une solution le plus vite possible s'ils veulent avoir une chance de survie.

Peste, peste !

Dès que les autorités seront au courant et que l'information aura eu le temps de remonter jusqu'au conseil des cardinaux puis de revenir, un groupe de prêcheurs bizarrement vêtus – masques à gaz, gants de protection et vêtements amples – viendra escorter les personnages, de gré ou de force jusqu'au sanctuaire. Là, dans le saint des saints de la cité, après avoir déambulé dans les coursives sombres de bâtiments antiques, ils se retrouveront seuls dans une salle fermée à parler à travers une vitre à des hommes situés dans une autre pièce. Ceux-ci se présenteront comme étant les cardinaux de la cité et passeront les uns après les autres devant la vitre, pour observer les personnages et leur demander plus d'informations sur leur maladie – comment ils l'ont attrapée, quand, etc.

Une fois la conversation terminée, les prêcheurs amèneront en silence les personnages dans une autre salle sombre où ils seront détenus en attendant que le Conseil prenne une décision. Après une attente interminable où les personnages commenceront sûrement à se demander s'ils ont fait le bon choix, ils seront reçus dans un salon annexe par le Conseil et les prêcheurs qui les ont escortés jusqu'alors.

On leur proposera alors un marché : le traitement qui leur permettra de se soigner – ils devront venir le prendre au sanctuaire tous les jours à heure fixe – en échange de quelques « menus services », comme détecter la cause de la peste, ne pas créer de panique, identifier les foyers de contagion – après que le docteur ou le personnage le plus doué en médecine leur ait appris à ausculter les malades – et aider le Conseil à gérer la situation en lui faisant des propositions et en allant voir ce qui se passe concrètement sur le terrain.

La réunion sera particulièrement agitée et les cardinaux n'hésiteront pas à afficher leurs dissensions devant les personnages. Certains y voient un châtiment divin pour la façon dont ils ont géré la ville, d'autres une tentative de déstabiliser la cité, et ils iront jusqu'à accuser les personnages d'avoir été envoyés ou manipulés par une autre communauté, le Vatican en tête. D'autres encore y voient un signe avant-coureur d'une invasion de la vermine. Les avis divergent tout autant sur les moyens de résoudre le problème, mais, sous l'impulsion du Cardinal Séverin, tous tomberont d'accord pour éviter la panique et régler le problème dans la cité en s'assurant qu'aucun malade ne s'enfuit et n'aïlle propager la peste aux autres communautés.

Si les personnages acceptent, ils se verront affecter deux prêcheurs. Ceux-ci ont pour fonction de faciliter leurs déplacements en ville et d'assurer à la fois à leur sécurité et celle de la cité.

Les deux prêcheurs peuvent n'être que de simples « silhouettes », taciturnes et austères, ou devenir de véritables personnages, dotés d'un nom et d'un caractère, pour développer toutes sortes de discussions et d'échanges avec le groupe.

Ce qu'il s'est vraiment passé

« Cowboy » est un envoyé du Vatican chargé d'espionner et de saboter l'essor de la cité de la Papesse par tous les moyens. Ne pouvant s'attaquer de front à la communauté, il décida de s'inspirer des charognards et de laisser sa proie pourrir de l'intérieur. Il fit capturer des rats noirs portant le bacille de la peste et les réintroduisit discrètement dans les souterrains de la ville. Lorsque ceux-ci furent assez nombreux, il en libéra quelques-uns dans le camp de piété XIII et déposa quelques cadavres dans ses réserves d'eau. Pour pouvoir mettre son plan à exécution, il manipula le jeune Cardinal François-Xavier en lui faisant miroiter le prestige qu'il retirerait à sauver la ville d'une fausse invasion de la vermine...

Ce que peuvent faire les personnages

Le premier réflexe des joueurs sera sûrement de se demander ce que peuvent bien faire leurs personnages pour enrayer une telle épidémie. Pour être tout à fait franc, presque rien. Le scénario n'étant absolument pas linéaire, les joueurs auront la possibilité de se déplacer à peu près partout en ville, sans pouvoir toutefois la quitter. Ils seront aux premières loges pour voir la folie s'emparer de la cité. Par contre ils auront le pouvoir de « canaliser » cette folie et de la faire s'abattre vers telle ou telle faction, et en tant que tels, se verront courtisés par tout ce que la ville compte d'intrigants. A eux de faire leurs choix en prenant en compte aussi bien leurs intérêts que les répercussions de leurs actes.

Quoi qu'ils décident de faire, les personnages n'auront qu'un seul objectif « physiologique » : rester en vie. Cela implique de continuer à prendre le traitement promis par les cardinaux tous les jours et pour les personnages sains, soit de ne pas attraper la peste, soit de pouvoir également la traiter. Ils auront donc tendance à obéir dans un premier temps, puis à chercher à quitter la ville ou à voler les médicaments à la première occasion. Ces deux options, en plus d'être très dangereuses pour les personnages, sont presque impossibles en début de scénario.

A vous de rendre la cité suffisamment vivante et intéressante pour qu'à ce simple objectif physiologique se greffent d'autres objectifs moraux comme sauver le plus grand nombre d'habitants, empêcher la destruction de la cité, retrouver les coupables, favoriser une faction ou une autre... Voilà toute la difficulté et la saveur de ce scénario : impliquer émotionnellement les joueurs dans cette petite apocalypse et les amener à faire des choix.

Les factions

Tous les groupes ci-dessous vont tenter d'une façon ou d'une autre de tirer partie des actions des personnages, ou au moins de les influencer. Le chaos qui va régner en ville sera en grande partie issu de leurs interactions.

Le Cardinal Séverin

A tout seigneur tout honneur, le Cardinal est l'homme fort de la cité. Aussi discret qu'il soit, il contrôle notamment presque tous les gardiens et les prêcheurs et préférera régner sur des cendres qu'abandonner son trône. Il fera suivre les personnages et utilisera généralement la menace et l'intimidation pour arriver à ses fins, mais il n'hésitera pas à les mettre en application si cela peut l'aider à préserver son pouvoir.

Le Cardinal Andréas

Autre figure importante du Conseil, il était l'un des fidèles alliés de l'ancien évêque autoproclamé de Lourdes et attend depuis de reprendre le pouvoir. Il sous-estime totalement l'épidémie et compte bien s'en servir pour confondre la supercherie de la Papesse et provoquer la chute du Cardinal Séverin. Il ne se rend pas compte que la population ne fera jamais la différence, et que c'est tout le Conseil qui perdra alors sa légitimité.

Le Cardinal François-Xavier

Jeune cardinal issu de la Division Dubord, il va tenter de mettre des bâtons dans les roues des personnages si ceux-ci s'approchent de trop près des souterrains. Ses relations lui permettent d'avoir quelques contacts peu scrupuleux parmi les prêcheurs et les gardiens. Il pourra également tenter de s'en prendre directement aux personnages si nécessaire, mais ne pourra pas sacrifier volontairement la vie de milliers d'innocents pour se couvrir.

Le reste du Conseil

Les quatre autres cardinaux sembleront parfois regarder les personnages avec méfiance, mais ils cherchent tous à sauver la ville, au moins tant que leurs privilèges ne sont pas en jeu. Ils appuieront donc généralement leurs démarches, si elles sont conformes au dogme, et perdront tous leurs moyens si leur statut est en danger.

Les Gardiens

Habités aux sales besognes depuis des années, ils sont pour la plupart extrêmement fidèles envers Séverin. Sur son ordre, ils ont commis les pires atrocités

Cowboy

Niveau de mise en scène : 2.

Profil : espion

Penchant : charognard.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 4D, Réflexes 3D, Volonté 4D, Précision 3D, Psychologie 4D et Persuasion 4D.

Spécialités : Armes à feu (Confirmé), Discrétion (Confirmé), Manipulation (Expert), Complots (Expert) et Théologie (Expert).

Promotion : 1D/1D armes à feu (gilet pare-balles).

Seuils de blessures : 6/8/10

Matériel : Beretta modèle 12 (3D/2B, 2-10, 11-60, 61-100) et deux chargeurs de 40.

sur les pèlerins et seront prêts à recommencer ou à se sacrifier pour le bien de la cité. Par contre, leur loyauté a des limites : ils refuseront de tirer dans la foule de la haute ville par exemple et auront de mal à accepter que leur chef ne leur soit aussi loyal. De plus, certains d'entre eux s'enfuiront depuis le cordon de sécurité s'ils en ont l'occasion.

Les prêcheurs et les évangélistes

Ce sont des fanatiques – surtout les prêcheurs – qui obéissent aveuglement au dogme et ne connaissent pas le doute. Ils feront ce qu'ils doivent faire pour que le dogme ou leurs dirigeants soient préservés. Généralement, ils ne voient le Conseil comme un ensemble monolithique et seront sérieusement chamboulés si les cardinaux donnent des ordres contraires ou si la Papesse révèle sa vraie nature.

Les pèlerins des camps de piété

Généralement, les pèlerins constituent une main d'œuvre abondante, volontaire et largement sacrificable pour le Conseil. Ils accepteront toutes les concessions pour avoir un jour la chance de rejoindre la haute ville. Cependant, quand ils verront que celle-ci est infectée et qu'ils sont pris au piège, les esprits risquent vite de s'échauffer. Aiguillés, ils réclameront alors l'intervention de la Papesse sous la forme d'un miracle. Si jamais rien n'est fait pour les calmer, ils risquent de déclencher une véritable guerre civile.

Les habitants de la haute ville

Ils constituent la majorité silencieuse de la cité et sont quasiment aveugles aux traitements infligés aux pèlerins. Ils commencent à réagir que quand l'épidémie devient évidente – invasion de rats, indiscretions, crises massives, etc. Ils n'ont pas de raisons particulières de s'en prendre aux autorités de la ville et ne le feront que si on les y pousse, notamment en montrant leur incompétence.

Les dissidents

Ces dissidents vivant dans le labyrinthe sont presque tous morts lors de la croisée de 2028. Adaptés à la vie souterraine, leur pâleur effraie la plupart des habitants de la surface. Ils tentent bien

que mal de survivre là où ils ont décidé de s'établir, mais doivent à la fois résister aux incursions chroniques de la vermine et aux «opérations de nettoyage» du Conseil, qui emploient des centaines de citadins à aménager et expurger les souterrains. Ce seront les premières victimes de la peste et de la prolifération des rats, mais les citadins, s'ils ne sont pas renseignés, les considéreront comme la cause de la peste et les prendront comme boucs émissaires.

Les rats

Tout d'abord circonscrits au labyrinthe, les rats se multiplieront progressivement jusqu'à faire une sortie en ville.

Cowboy

Seul prêtre déguisé en mercenaire dans une ville de mercenaires déguisés en prêtre, «Cowboy» est un envoyé du Vatican qui, avec les trois autres espions sous ses ordres, a échafaudé un plan suffisamment pervers pour faire tomber la cité de la Papesse. Il vient de condamner des dizaines de milliers de personnes et ne reculera pas s'il doit prendre la vie de quelques personnages.

Chronologie

Naturellement, la chronologie ci-dessous n'est qu'indicative de ce que feront les différentes factions si les personnages ne les en empêchent pas ou ne leur font pas revoir leur jugement. Il ne s'agit en aucun cas d'événements prédéfinis obligatoires, mais plutôt d'une liste d'événements montrant comment la folie et l'épidémie s'emparent de la cité de la Papesse. C'est à vous qu'il appartient de faire vivre la cité en rajoutant de nombreux autres événements.

Les morts de la peste seront une cinquantaine la nuit entre J et J+1, environ trois cents le lendemain puis 10% de plus chaque jour. Pour chaque mort, on compte environ quatre malades de plus.

Premier jour

Les personnages ressortent du sanctuaire en milieu d'après-midi avec pour mission

Le Cardinal Séverin

Niveau de mise en scène : 3.

Profil : leader

Penchant : radical

Caractéristiques : 3D partout sauf Volonté 5D et Empathie 1D.

Spécialités : Sabre (Expert), Armes à feu (Confirmé), Commandement (Expert), Influence (Confirmé), Complots (Confirmé) et Connaissance de la ville (Expert).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilet pare-balles).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : sabre (3D/1B), S&W439 (3D/2B, 2-5, 6-30, 31-50) et deux chargeurs de 8.

d'aider le Conseil à gérer l'épidémie. Au même moment, les gardiens dressent un cordon de sécurité autour de la ville et empêchent quiconque de sortir. La raison officielle est la crainte d'une attaque de pillards en nombre.

Peu après, les prêcheurs leur signalent une possible crise de peste dans le camp de piété XIII. Ils ne se sont pas trompés et la mort, assez spectaculaire, sera difficile à cacher. On se tourne vers eux pour prendre les premières décisions : faut-il mettre le camp de piété en quarantaine ?

Durant la nuit, des affrontements ont lieu dans la haute ville entre gardiens et fousisseurs, apparemment déterminés à remonter à la surface. Il n'y aura aucun survivant chez les fousisseurs.

Deuxième jour

Vers 9h, le camp de piété XIII offre un spectacle désolant. 53 personnes sont mortes dans la nuit, on dénombre au moins le double de malades et les pèlerins valides commencent à creuser des fosses communes et à demander de l'aide aux autorités.

Vers 10h, sur ordre du Conseil, les prêcheurs « nettoient » le camp de piété XIII. Les hommes valides brûlent les installations et les cadavres de la fosse commune. Les prêcheurs les abattent ensuite ainsi que tous les survivants, réquisitionnent d'autres pèlerins pour manipuler les cadavres et les abattent eux aussi, par mesure de précaution. L'odeur de chair brûlée envahit les camps avoisinants. Si les personnages sont sur les lieux – peu probable à moins qu'ils n'aient décidé d'y aller d'eux-mêmes le matin –, ils se feront diplomatiquement refouler à l'entrée par des prêcheurs mais comprennent ce qui se passe. Dans le cas contraire, on les avertira que le camp a été nettoyé en enjolivant énormément la vérité et en taisant le massacre.

Lors de leur repas, Cowboy rencontrera « par hasard » les personnages et s'étonnera de la fermeture du camp de piété XIII et de l'odeur de chair brûlée. Ils éviteront sans doute de lui raconter la vérité mais il feindra alors la surprise, pour avoir discuté avec son ami Jean qui était témoin de la scène et possède une toute autre version. Il sera même prêt à le leur présenter si néces-

saire. Bien entendu, Cowboy connaît la vérité, mais il souhaite opposer les personnages et le Conseil.

Le reste de la journée sera sûrement occupé à essayer de rechercher les foyers de contagion. La chose est d'autant plus aisée que l'épidémie commence à se propager, essentiellement parmi les pèlerins mais également dans certains coins de la haute ville.

Les personnages rencontrent Hervé, un évangéliste apparemment dépassé par les événements. Il était professeur dans le champ de piété XIII et subit de plein fouet le contrecoup de la mort de ses élèves. Il est en plein doute théologique.

Durant l'après-midi, le Conseil est officiellement indisponible, mais on entend clairement les cardinaux se battre sur certains sujets liés au mal et à la façon de le traiter.

La nuit, un des personnages est abordé par un inconnu blafard, apparemment malade, qui se présente comme étant Svit, ancien chef de la communauté des Fousisseurs. Il explique que sous la terre, des rats noirs commencent à proliférer et que la vermine, non contente d'être la cause de la peste, risque d'attaquer la ville alors qu'elle est particulièrement affaiblie. Lui n'en a plus pour longtemps de toute façon, mais, malgré la haine qui l'oppose au Conseil, il se refuse à laisser tomber une telle communauté aux mains de la vermine. Pour bien faire comprendre le danger aux personnages, il indique une galerie donnant sur une vieille station souterraine permettant d'apercevoir sans risque le « nid » de la vermine.

Troisième jour

Au matin, si les personnages souhaitent visiter la vieille station souterraine, ils découvriront en effet une véritable armée de rats noirs grouillant sous la ville. Leur escapade s'arrête alors qu'une nuée de rats les attaque et qu'ils doivent fuir.

Devant l'amoncellement de cadavres dans les rues et l'explosion du nombre de malades, les pèlerins commencent à prendre conscience qu'ils sont pris au piège dans la ville et que les prêcheurs organisent des massacres quasi systématiques de ceux qu'ils pensent être contagieux. Tout au long de la journée, des

Les hommes de main

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Santé 3D, Réflexes 3D, Agilité 3D et Volonté 3D.

Spécialités : Armes à feu (Débutant), Discrétion (Confirmé) et Corps à corps (Confirmé).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilet pare-balles).

Seuils de blessures : 6/8/10

Matériel : Beretta M92 (3D/1B, 2-5, 6-30, 31-50) et un chargeur de 15, poignard (1D/1B).



émeutes commencent à éclater dans les camps de piété, toutes réprimées dans le sang par les prêcheurs et les gardiens.

Dans la matinée, Séverin reçoit un message anonyme envoyé par Cowboy lui indiquant que le Cardinal François-Xavier est à l'origine de l'épidémie et qu'il le cache.

En tout début d'après-midi, la communauté satellite de Tarbes est attaquée par une véritable petite armée de pillards. Les gardiens n'ont d'autre choix que d'écouter leurs amis se faire tuer alors qu'ils sont en train de leur envoyer des S.O.S : le Cardinal Séverin a réaffirmé son interdiction de laisser sortir qui que ce soit de la cité, quitte à tirer sur les fuyards. C'est un choc pour la plupart des gardiens dont les nerfs sont déjà mis à rude épreuve.

Vers 16h, si les autorités sont mises au courant de l'arrivée de la vermine, elle vont réquisitionner les pèlerins du camp de piété visité par les personnages la veille -

ce qui provoquera une nouvelle émeute - et les envoyer « nettoyer » le labyrinthe et affronter les rats. Ils sont sous-équipés mais accompagnés de prêcheurs lourdement armés, notamment de lances flammes. Aucun des pèlerins ne remontera à la surface, alors que les prêcheurs auront tous survécu. Clairement, le Conseil sous-estime la menace et veut avant tout se débarrasser des pèlerins.

A peu près au même moment, les cardinaux Séverin et François-Xavier sont indisponibles au sanctuaire.

Un peu avant la tombée de la nuit, le Cardinal Andréas tente de calmer les pèlerins et de piéger Séverin en faisant une apparition publique dans les camps de piété. Il y fait spécifiquement savoir que cette épidémie est une épreuve envoyée par Dieu et que son élue, Bernadette II, saura faire rentrer les choses dans l'ordre. Aussi surprenant que cela paraisse, ce discours calme les esprits pour la nuit.

En début de soirée, si les personnages se sont approchés du labyrinthe, ils seront attaqués par trois hommes déguisés en prêcheurs qui tueront rapidement leur escorte avant de s'en prendre à eux. Ces hommes sont ceux du cardinal François-Xavier et ont pour mission de tuer les personnages. L'ironie est qu'à peu près au même moment, le Cardinal en question se fait tué par Séverin, fou de colère à l'idée que l'on cherche à détruire son petit univers.

Quatrième jour

La mort du Cardinal François-Xavier est rendue publique, mais son assassinat reste caché par les cardinaux qui n'osent pas encourir la colère de Séverin.

Des émeutes commencent à éclater non seulement dans les camps de piété mais également dans la haute ville. Une partie des gardiens affectés à la haute ville se joignent aux émeutiers. Les citadins réclament la Papesse, et Andréas affirme que celle-ci fera une apparition publique à la tombée de la nuit et qu'elle arrêtera l'épidémie.

Les personnages sont convoqués séparément par Séverin et Andréas. Le premier est furieux et n'hésite pas à les menacer pour qu'ils trouvent une solution la plus rapidement possible, sans bien comprendre qu'il n'en a pas. Ils pourront également remarquer un uniforme militaire dans la pièce. Le second a son sourire des grands jours et jubile déjà, il veut entendre les progrès des personnages, essentiellement pour s'assurer que ceux-ci n'en font pas. Inconscient, il leur suggérera même de freiner leurs ardeurs pour attendre le miracle de la Papesse. Quoi qu'il en soit, aucun des deux ne semblent s'intéresser à la vermine.

Si les personnages font quelque chose allant de façon évidente contre Séverin, celui-ci donnera l'ordre de les assassiner dans l'heure qui suit. Inversement, s'ils tentent un peu trop ostensiblement d'empêcher l'intervention de la Papesse, ou de la triquer, Cowboy tentera de se débarasser d'eux.

En fin d'après-midi, des rats commencent à sortir en masse du labyrinthe. Certains camps de piétés et coins de la haute ville – en tout cas, là où sont les personnages – deviennent rapidement des camps de

bataille qui devront finalement être abandonnés à la vermine pour mieux pouvoir la confiner. Les émeutes reprennent alors de plus belle et suivant les efforts des personnages, le destin de la cité va se jouer lors de l'apparition de Bernadette II. Celui-ci est plus que compromis avec une épidémie, une attaque de la vermine, un Cardinal Andréas allant à sa perte en pensant duper Séverin qui, lui-même, se prépare à faire tirer les blindés sur la population de la cité qui à son tour commence à comprendre qu'on s'est servi d'elle et qu'on lui a menti pendant des années avant de lui faire subir un début d'extermination « sanitaire » systématique.

Conclusion

Les personnages sont dans une position privilégiée pour faire basculer le destin de la cité dans un sens ou dans l'autre. Mais le choix n'en est pas pour autant facile : ils doivent choisir entre s'opposer à la barbarie et nuire à l'espece, ou la protéger et cautionner toutes ces atrocités. En effet, le seul moyen de sauver la ville est de préserver son unité en laissant à sa tête ce qu'il reste du Conseil. Mine de rien, cela veut dire cautionner un gouvernement coupable de crimes massifs, perversi comme peu, et qui s'est tellement cru hors d'atteinte que ses dirigeants ont préféré la politique et le pouvoir à la défense et la survie de la communauté.

D'un autre côté, les demandes des citadins et des pèlerins, pour justifiées qu'elles soient, ne peuvent aboutir, faute de quoi la communauté déstabilisée, ne sera plus à même de se défendre contre la vermine. Ne rien faire, enfin, va mener de façon quasi certaine à une guerre civile alors même que la vermine tente de reprendre la ville. La communauté n'en tomberait qu'encore plus vite.

Si les joueurs réussissent à préserver l'unité de la cité en rassemblant les différentes factions et éventuellement en truquant l'intervention de la Papesse, la ville est sauvée. Reste à savoir qui la dirigera de Séverin ou des leaders plus religieux ou modérés. Si les joueurs ne s'impliquent pas, confondent la Papesse ou participent à la chute du gouvernement, les habitants devront fuir face aux rats et la cité telle qu'on la connaît actuellement s'effondrera.

Le chien des orphelins

« *Quand la nature reprend ses droits, il n'y a plus ni bien, ni mal* »

—Aurore, disciple de Chaëman.

Cette intrigue est conçue pour prendre place dans le nord de la France — dans la région de la Somme, sur l'axe Amiens-Arras, quelque part le long de la N25 — mais il est très facile de modifier sa localisation. Les personnages vont découvrir une communauté spécialisée dans l'échange et la réparation d'objets, dont les membres disparaissent mystérieusement depuis quelques semaines. La rumeur ambiante veut que la région soit hantée par la vermine, mais la réalité est tout autre. Ce scénario joue sur les faux semblants, laissant penser — à tort — que la vermine et le Prédateur sont au centre de cette histoire, alors qu'elle met en scène une communauté d'enfants cannibales et leur propre totem, lié au Charognard.

L'ombre de la vermine

Afin de préparer psychologiquement les joueurs et de ne pas déflorer un élément important du scénario, le titre de ce scénario peut être remplacé par une annonce plus vague et volontairement trompeuse, telle que « *L'ombre de la vermine* ». Que ce soit dans le titre ou la gestion du scénario, il est en effet important de mentir aux joueurs pour leur faire croire que ce scénario est lié à la vermine, alors qu'il en est totalement exempt. La cause des disparitions n'en sera que plus étonnante.

En approche

Passées les ruines d'un château d'eau à la couleur bleue délavée, la carcasse du centre commercial se découpe dans un ciel blafard. Jamais terminé, éternellement en chantier, le bâtiment fantôme semble avoir été bombardé. Malgré la végétation, un rond point tente de faire la liaison dans le dédale de routes et de ponts plus ou moins cabossés qui mènent jusqu'à lui. Au nord, sur plusieurs kilomètres, se trouvent les ruines d'une ville au nom aujourd'hui oublié et une zone industrielle dévorées par la végétation, tandis qu'au sud, les champs de mauvaises herbes se perdent à l'horizon. Un parking à l'air libre entoure les lieux, cimetière de voitures désosées et gigantesque décharge improvisée. Le goudron y est craquelé, la verdure tentaculaire s'échappant par chaque fissure. Par ailleurs, la décharge — mine d'or de la récupération — est protégée des regards par l'épais rideau de fer qui l'enceint. Le vent est froid et sec, les températures peu clémentes, et c'est dans ce bâtiment à l'allure inhospitalière que vit la communauté des Réparateurs.

Et les personnages dans tout ça ?

Il y a de nombreuses raisons pour lesquelles les personnages peuvent être amenés à côtoyer la communauté, la plus simple étant évidemment liée à la nature même des Répa-

rateurs : les personnages ont besoin de faire réparer un objet ou souhaitent acheter, voire échanger du matériel. La réparation peut nécessiter plusieurs jours, durant lesquels le groupe pourra s'intéresser aux disparitions. De même, en contrepartie de leurs services, le personnage d'Emmerich pourra demander aux voyageurs de mettre hors d'état de nuire les prédateurs qui sévissent actuellement dans les environs. Les possibilités sont nombreuses, mais il convient d'en trouver une appropriée aux motivations du groupe.

Introduction

Sitôt arrivés dans l'enceinte du centre commercial, les personnages vont être interpellés et questionnés sur les raisons de leur venue. On les toisera de la tête au pied, on les jaugera, cherchant un signe trahissant leur éventuelle amosité, et on les déléstera de leurs armes pour toute la durée de leur visite — les étrangers armés ne sont pas tolérés à l'intérieur de la communauté. Ceci fait, les personnages seront guidés vers Emmerich avec qui ils devront négocier la faisabilité et le prix de leur demande. Celui-ci se trouve au premier étage du bâtiment, occupé à rafistoler un vieux gramophone pour un client qui doit venir le reprendre dans la soirée.

Suivant l'accroche pour laquelle vous avez opté, il pourra expliquer aux personnages que le Réparateur spécialisé dans le travail nécessaire à leurs besoins a disparu il y a trois jours. Pour éviter de perdre des clients, il dira pouvoir s'en charger personnellement, mais le délai sera plus long.

Le centre commercial

Vu du ciel, le centre commercial ressemble à un U. Sa base et son aile gauche ont été entièrement construites et aménagées, mais l'aile droite n'a jamais été terminée, si bien que les deux niveaux qui constituent cette aile du complexe finissent à l'air libre, sans aucun mur de cloison. La raison de l'arrêt des travaux est aujourd'hui inconnue — soudain manque d'argent ou vermine agressive, personne ne le sait, mais toujours est-il que la galerie marchande a été en partie finalisée au rez-de-chaussée et au premier étage, ce qui permet à la communauté d'utiliser les salles qui la composent pour vivre à l'intérieur et entreposer du matériel. La superficie disponible est donc importante.

Emmerich

Bras droit de Gallen, le chaman dirigeant de la communauté, Emmerich est son suppléant lorsque le chaman se retire pour méditer. Depuis la « transformation » de Gallen en chaman, Emmerich a totalement perdu confiance en son chef, ne comprenant plus ses décisions et se demandant ce qu'est devenu son ami d'hier. Il est maintenant son plus grand détracteur, allant jusqu'à souhaiter qu'il quitte la communauté – mais malgré les apparences, il n'est pas prêt à tout pour le bannir. Avare de paroles et toujours renfrogné, Emmerich est un spécialiste de la mécanique et un as du bricolage, jamais à court d'idées lorsqu'il s'agit de remettre en état de marche un objet.

Quarante ans, près d'1m90, les cheveux courts et bruns, Emmerich porte de nombreuses cicatrices sur l'avant-bras, marques faites lors de l'accident qui faillit coûter la vie à Gallen en tentant de lui porter secours. Il ne se sépare jamais de son couteau fétiche qu'il range dans sa ceinture.

– Les pièces du rez-de-chaussée servent de dortoir. Une dizaine d'entre elles ne sont pas utilisées et si les personnages doivent séjourner quelques jours en compagnie de la communauté, ils pourront s'installer dans celles-ci.

– La plupart des salles du premier étage, renfermant les armes, les outils et le bric-à-brac découverts, réparés ou échangés, sont quant à elles fermées par des cadenas. Les différentes clefs sont en possession d'Emmerich ou de Livia.

– Vestiges de ce chantier éternel : une grue, des entrepôts en construction qui devaient vraisemblablement servir aux livraisons et aux stocks, des monticules de gravats et des bâtisses préfabriquées dont les murs et les plafonds laissent transparaître de larges auréoles d'humidité couleur café. La légende voulant que l'endroit soit hanté a permis au matériel de chantier de ne pas être autant pillé qu'il l'aurait été en temps normal. Une fois modifiés, certains outils récupérés ont pu servir pour les cultures de pommes de terre et de betteraves.

– L'extérieur n'est pas délimité de façon tranchée. Sur les toits sont tendues de nombreuses bâches permettant de récupérer de l'eau de pluie, et le paysage est fait de ruines de bâtiments, de routes abîmées, d'arbres mal en point, de terre battue, de buissons menaçants et d'herbes hautes. Non loin, un château d'eau permet un relatif accès à une source d'eau potable.

Les Réparateurs

Les Réparateurs sont une communauté d'humanistes fondateurs « très modérés », composée d'une quarantaine de personnes installées dans le centre commercial depuis près d'une vingtaine d'années.

Un peu bricoleurs, un peu ferrailleurs, ils vivent de la récupération et de la restauration d'objets. On leur apporte du matériel cassé ou qui ne fonctionne plus, et ils essaient de le réparer et de le remettre en état. Parallèlement, ils échangent des objets et des outils contre d'autres pièces ou des objets de confort.

Gallen est le dirigeant de la communauté. Autrefois réparateur d'exception, il est aujourd'hui chaman suite à un accident survenu quelques mois plus tôt, au cours duquel il eut sa « révélation ». La plupart des membres de la communauté suivent toujours ses ordres, même si le doute et la méfiance s'installent peu à peu dans l'esprit de certains Réparateurs. Le comportement de Gallen ayant changé. Sa tendance à prêcher et à illustrer ses propos par des allusions à Gaïa et à la nature, a rendu méfiants certains de ses anciens amis. Emmerich et quelques autres se sont même mis à craindre le personnage et son influence sur le groupe. On se demande ce qu'il a vu lors de son accident, ce qu'il a ramené avec lui et surtout, s'il n'aurait pas mieux valu qu'il y reste...

De même, les hommes et les femmes de la communauté sont depuis devenus plus impressionnables, plus à l'écoute des légendes et des rumeurs de la région et, bien évidemment, les disparitions ont accentué leur crainte de l'extérieur. En voici quelques uns :

Livia

Du haut de ses cinquante-cinq ans, Olivia Montserrat est le membre le plus âgé de la communauté. Ancien professeur d'histoire, elle est la diplomate et la conciliatrice du groupe, celle qui tente de résoudre les conflits internes par la discussion.

Emmerich

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Précision 4D et Connaissance 3D.

Spécialités : Bricolage de fortune (Expert), Marchandage (Confirmé), Mécanique (Confirmé) et Armes blanches (Confirmé).

Protection : 1D/1D fouets, chaînes et couteaux (protection en cuir rafistolée).

Seuils de Blessure : 6/8/10

Matériel : un Pistolet auto M50 (3D/1B, 5/30/50), deux chargeurs de 9 et un couteau (1D/1B).

Ce qui se dit

Voici ce que les personnages pourront apprendre en allant à la chasse aux renseignements et en parlant aux membres de la communauté. Bien évidemment, pour plus de crédibilité, ne cherchez pas à fournir toutes les informations présentes ci-dessous en une seule et unique conversation. Vous pouvez jouer ces échanges en intégrant les informations dans les discussions des Réparateurs ou par le biais de jets de Persuasion, Psychologie ou Empathie. Si le résultat égale ou dépasse les Difficultés présentées ci-dessous, vous pourrez facilement distribuer les rumeurs aux personnages.

Difficulté 5 : plusieurs membres de la communauté ont disparu depuis près de cinq semaines. Depuis toujours, la légende veut qu'il y ait des créatures mangeuses d'hommes dans les environs. Personne ne les a vraiment vues, mais on dit qu'elles ont la taille de gros chiens. Elles saccagent les cultures et attaquent les personnes seules – tout est vrai, et il s'agit de sangliers.

Difficulté 10 : ils sont sept à avoir disparu : Rosa, Velu, Bricole, Bouc, Flamme, Onze et Cédric. Ils étaient seuls et en dehors du centre commercial quand ils se sont évaporés. Ils étaient partis chercher de l'eau, cultiver les champs, fouiller les environs ou récupérer des matériaux. On dit que les démons sont capables de sentir la chair humaine à plusieurs centaines de mètres de là – seule cette dernière information est fausse.

Difficulté 15 : à plusieurs reprises, on a retrouvé du sang aux alentours du centre commercial et des lambeaux de vêtements. Quelqu'un, Moustique, a parlé d'une seule et unique créature au visage monstrueux recouvert de plumes – c'est entièrement vrai, et il s'agit de Gallen.

Difficulté 20 : une main a été retrouvée et identifiée comme appartenant à Flamme, qui avait toujours le bout des doigts noircis. Elle semble avoir été arrachée par une mâchoire animale. C'est Emmerich qui la garde – c'est vrai, mais en réalité, seul un seul doigt a été retrouvé.

Difficulté 25 : on dit aussi que la créature commanderait aux démons et pourrait se rendre invisible quand elle le souhaite. Certains pensent même que cette créature est l'âme de l'architecte qui a dirigé la construction du centre commercial et qui s'est suicidé, quelque part dans les environs transformant le complexe en lieu maudit – bien sûr, tout cela est faux.

Tronjet

Eleveur et dresseur de porcs, Tronjet a quarante ans, une moustache lissée, un béret et un costume rapiécé. Connu pour être un bon vivant, il se fait plus discret – et plus sombre – depuis que Flamme, sa femme, a disparu.

Signe

Vingt-cinq ans, brun aux cheveux longs, Signe est un jeune homme muet et solitaire qui ne s'exprime que par le biais de signes manuels qui lui ont valu son surnom. Il est le spécialiste du travail du bois, passant le plus clair de son temps à façonner des meubles ou à remplacer des pièces brisées.

Joline et Nordik

Joline est une adolescente métisse aux origines asiatiques. Elle vit seule avec Nordik, son labrador. Ses parents sont décédés depuis plusieurs années et Livia lui fait depuis office de grand-mère. Ambitieuse, elle rêve de devenir la meilleure réparatrice de toute la communauté et selon ses pairs, elle est sur la bonne voie.

Préliminaires

Une fois installés, les personnages pourront se renseigner et enquêter sur les événements qui secouent la communauté – si ce n'est pas le cas, pas d'inquiétude, la prochaine scène devrait les inciter à agir. Les éléments présentés ci-dessous sont des événements et des rencontres à mixer avec les informations de l'encadré « Ce qui se dit ».

Celui qui a vu

L'un des Réparateurs prétend à qui veut l'entendre, qu'il a vu les créatures et que tout le monde se trompe. Il se nomme Moustique et pourra expliquer aux personnages, avec de grands gestes et dans un véritable flot de paroles, qu'il n'y a « qu'une seule et unique créature, qu'elle est plus grande et plus maigre qu'un homme, que son visage est couvert de plumes et que ses yeux ressemblent à ceux des poissons, situés sur les côtés de son visage, avec une trompe, pas comme un éléphant, plus courte, mais une trompe quand même, et qu'elle respire bizarrement ». Moustique est facilement impressionnable, et tout ce qu'il a vu, c'est le chaman avec son masque...



L'homme au gramophone

Emmerich ne sait pas quel est son véritable nom, mais peu importe : il ne viendrait jamais à l'esprit d'un homme sensé d'apporter un objet pour le faire réparer et ne pas revenir le chercher. Malheureusement, l'homme que le bras droit de Gallen décrit comme petit et dégarni, ne viendra jamais rechercher son tourne-disque. Aucune trace, aucun signe, personne ne sait ce qu'il est advenu de lui. Ce n'est que suite au dîner, quelques heures après qu'il aurait dû venir chercher son matériel, qu'Emmerich se rendra à l'évidence : l'homme au gramophone a lui aussi disparu.

Rencontre avec deux clientes

Les personnages ne sont pas les seuls étrangers présents dans la communauté : un duo de femmes est hébergé par les Réparateurs depuis deux jours. Aube et Matine sont sœurs jumelles, trentenaires et chasseuses de primes, venues faire réparer quelques armes. Cyniques, si les personnages engagent la conversation, elles instilleront le doute sur la communauté : les Réparateurs n'ont-ils finalement pas tout intérêt à ce que les étrangers disparaissent ? Ils peuvent ainsi récupérer tous les objets fournis sans rien avoir à payer en retour. De même, les membres les plus hauts placés peuvent vouloir réduire la taille du groupe afin de mieux subvenir à leurs

besoins – plus de nourriture pour chaque survivant et plus d'objets pour un effectif réduit. Une fois les réparations effectuées, elles s'en iront sans se faire prier.

Les repas

Les repas communautaires se déroulent tous les jours aux mêmes horaires et au même endroit, à 13 et 20 heures, dans une grande salle du rez-de-chaussée. La plupart des Réparateurs s'y retrouvent, assis autour de deux rangées de tables. Les étrangers sont invités à se joindre au groupe, les discussions étant souvent nourries par les rumeurs et les informations en provenance de l'extérieur. Durant les repas, il y a toujours un petit groupe de Réparateurs d'astreinte au premier étage, pour surveiller les allées et venues de tout un chacun.

Le château d'eau

Situé à près d'un kilomètre du centre commercial, cet édifice constitue l'un des trésors de la communauté. Un groupe électrogène de fortune permet en effet de faire fonctionner le surpresseur du château d'eau et d'assurer un fonctionnement réduit, mais parfaitement adapté à la taille de la communauté. L'entretien du réservoir est simple, mais les pompes d'alimentation et l'équipement montrent des signes de fatigue et leur réparation, le jour où ils tomberont en panne, risque d'être problé-

Réparateur type

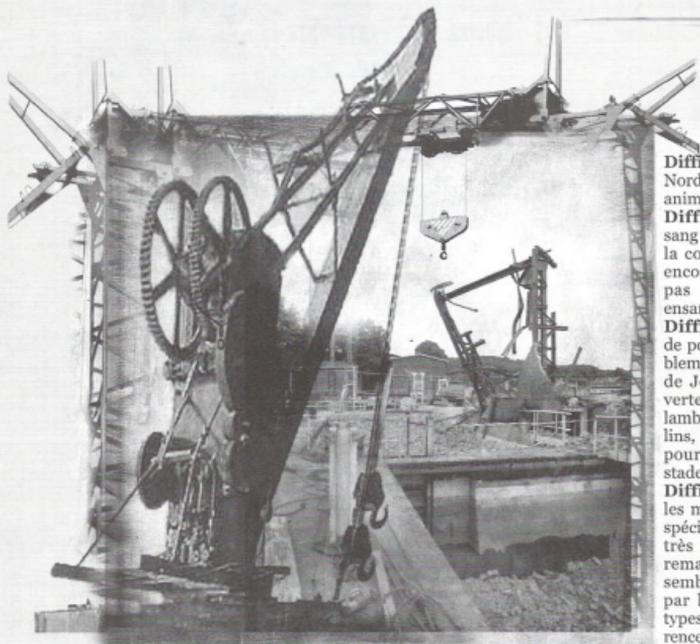
Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Précision 4D et Connaissance 3D.

Spécialités : Bricolage de fortune (Confirmé), Marchandage (Confirmé) et Mécanique (Confirmé).

Protection : 1D/1D fouets, chaînes et couteaux (protection en cuir rafistolée).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : une dizaine de fusils de chasse (2D/2B, 10/25/50), 150 munitions, 5 grenades défensives et de nombreux couteaux et poignards (1D/1B).



Difficulté 10 : les flancs de Nordik ont été griffés par un animal.

Difficulté 15 : il y a du sang sur les dalles brisées de la construction. Il n'est pas encore sec et deux traces de pas humains, légèrement ensanglantés, sont visibles.

Difficulté 20 : une touffe de poils animale, vraisemblablement arrachée par le chien de Joline, peut être découverte non loin. Il s'agit d'un lambeau d'un gant des orphelins, mais les personnages ne pourront pas le savoir à ce stade du scénario.

Difficulté 25 : le sol porte les marques de griffures. Un spécialiste ou un personnage très observateur pourra remarquer que les éraflures semblent avoir été causées par les griffes de différents types d'animaux – en l'occurrence : chien, loup et sanglier.

matique. De plus, l'eau doit être directement prélevée à une pompe située à la base de la construction, et il est donc nécessaire de se déplacer pour y avoir accès. Sur place, quatre Réparateurs se relaient jour et nuit, veillant à la bonne marche des machines et assurant une protection relative au bâtiment.

Nouvelle disparition

A l'extérieur du centre commercial, les jappements d'un chien se font entendre. Il s'agit de Nordik. Quoi qu'ils fassent, qu'ils se réveillent en sursaut ou terminent de manger, si les personnages se rendent dans la direction d'où proviennent les aboiements, ils retrouveront le chien – mais pas sa maîtresse. Joline est introuvable. Nordik fait face à une maison cannibalisée par la végétation, au toit écroulé depuis bien longtemps, mais si les personnages s'y introduisent, ils pourront découvrir quelques indices d'intérêt.

Un jet de Perception permettra de savoir ce que les personnages parviennent à découvrir. Toutefois, s'ils disent chercher précisément un élément indiqué ci-dessous, vous devriez leur communiquer l'information que le jet soit réussi ou non :

Le bâton

Qu'ils aient découvert ou non toutes les informations, du moment qu'ils ont réussi au moins un jet, les personnages découvriront le bâton. Il est éloigné des autres indices et se trouve au sol, à une dizaine de mètres de là. Ce n'est rien d'autre qu'un long tube de plastique marqué des symboles du chamanisme et de Gaïa, mais il n'est pas arrivé ici par hasard. En effet, en se renseignant auprès des Réparateurs, on informera les personnages de la nature de cet objet : il s'agit du bâton de druide / sourcier / sorcier de Gallen – au choix, selon les personnes. Par ailleurs, certains membres peuvent les mettre en garde contre le chef de la communauté, qui « n'a plus toute sa tête » et dont le comportement est « des plus étranges » depuis quelques mois...

La rencontre

A ce stade de l'intrigue, les personnages pourront vouloir rencontrer le chamane. Certains Réparateurs le craignent, sa révélation a eu lieu quelque temps avant que les disparitions ne débutent, son bâton vient d'être retrouvé : tout porte à croire qu'il est mêlé à cette histoire. Impossible de rencontrer Gal-

Gallen

Gallen est le chef des Réparateurs, mais également un chamane « éveillé » dont le Penchant est l'Homme. Ancien bricoleur de génie, membre actif de la communauté et dirigeant charismatique, Gallen fut victime d'un accident il y a quelques mois. Enseveli sous les décombres d'un bâtiment qui venait de s'écrouler, il sombra dans l'inconscience et c'est là, à la frontière de la vie et de la mort, qu'il communiqua avec Gaïa et trouva la volonté de survivre. Une fois sorti des décombres, il n'était plus le même, ni mentalement ni physiquement : il venait de perdre l'usage de ses yeux et de s'éveiller à la Nature.

Depuis, il alterne des phases sociales où il communique avec tout le monde et des phases profondément mystiques, durant lesquelles il ne s'adresse qu'aux animaux. Certains Réparateurs pensent qu'il invente tout, d'autres sont hypnotisés par l'aura qu'il dégage, et il fait même peur aux plus impressionnables. Gallen porte une longue tunique rapiécée laissant apparaître ses bras ornés de motifs tribaux, ainsi que quelques colifichets et un masque à gaz dont le pourtour a été décoré de nombreuses plumes d'oiseaux. Il dirige donc la communauté des Réparateurs, mais se retire de temps à autre dans la grue pour méditer pendant plusieurs jours durant lesquels il ne veut pas être dérangé. Gallen n'est pas un chamane radical. Il ne condamne pas la technologie et les anciennes valeurs humaines sont pour lui et sa communauté, un moyen de subsister, mais il sait qu'il faut s'adapter et vivre avec la nature plutôt que contre elle. Gaïa doit leur « montrer la voie ».

len dans le centre commercial, et pour cause : l'homme est monté en haut de la grue du chantier juste avant que les personnages n'arrivent dans la communauté. Il s'y rend pour méditer et peut y rester une semaine. Autant dire que pour le rencontrer, il faudra attendre encore plusieurs longs jours ou se délester de tout matériel superflu et grimper les 75 mètres qui mènent à la cabine.

Le chamane s'y trouve donc, assis en tailleur, habillé de sa tenue mystique pouvant facilement le faire passer pour une créature effrayante. De même, ses pieds portent des traces du sang retrouvé près de Nordik.

S'ils le confondent, Gallen pourra expliquer aux personnages qu'il était effectivement là, mais qu'il n'a rien vu, car il est tout simplement aveugle. Il a assisté à l'attaque sans trop comprendre ce qui se passait, s'est caché, et a perdu son bâton dans l'agitation du moment. Une fois le calme revenu, il l'a cherché en vain, et c'est à cette occasion que ses pieds ont traîné dans le sang de l'adolescente. Il ne peut donc pas décrire l'apparence des créatures mais affirme que Nordik les a vues et qu'il lui a « parlé ». Le chien lui a fait ressentir ce qu'il avait vu, et si les personnages le souhaitent, il pourra leur transmettre cette vision. Pour cela, il suffira que chacun des participants boive une gorgée d'une boisson de son cru, ressemblant à de la bière sérieusement fermentée. Il se gardera bien de le dire, mais cet alcool à l'allure peu engageante, contenu dans une bouteille en plastique, n'est rien d'autre que son urine, le

réceptif lui servant à soulager sa vessie lors de son séjour en méditation. Après avoir bu le breuvage de sa conception, Gallen débitera une psalmodie et la tête des personnages se mettra à tourner...

En se serrant, quatre personnes peuvent tenir dans la cabine - il est donc tout à fait possible que tous les personnages ne puissent pas tous y entrer. Qu'importe, il suffira de retourner sur la terre ferme avec son liquide et de le boire. L'ivresse se chargeant du reste.

L'initiation au rêve

Voici ce que verront les personnages, s'ils absorbent le breuvage de Gallen. D'un sol sablonneux émerge un couple de serpents jaunes et tachetés de noir. Ils regardent les personnages, puis s'avancent et zigzaguent, s'entrelaçant à intervalle régulier comme deux branches d'ADN. Non loin, un corbeau tente de tirer un ver de terre, mais avant qu'il ait pu finir son entreprise, le duo de reptiles se jette sur l'oiseau pour le dévorer. Ses ailes frémissent sous un arbre griffu à l'allure de marionnettiste menaçant. Un faucon se pose sur l'une de ses branches. Son œil doré perce les personnages. L'une de ses pattes est bague. Dessus sont inscrites trois lettres : R.A.P. L'arbre cache une forêt sombre d'où émanent des bruissements, des grognements et des toussotements bestiaux, puis les contours de l'énorme chose se dessi-

Gallen

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Réflexes 3D, Perception 4D et Empathie 4D.

Spécialités : Bricolage de fortune (Expert), Commandement (Confirmé), Discrétion (Confirmé) et Empathie animale (Débutant).

Protection : aucune (une simple tunique).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : un morceau de métal tranchant accroché à sa ceinture (1D/1B).

Vers d'autres horizons

La salle réservée au personnel est une vraie caverne d'Ali Baba renfermant de nombreux livres et objets permettant de partir à l'aventure : récits de légendes, cartes au trésor, livres d'histoires, objets mystérieux dont l'utilisation est inconnue même de Livia, etc. De quoi, poser les bases de futurs scénarios. Parmi ces documents se trouve le journal d'un étranger qui est passé dans la communauté, quelques semaines ou quelques mois plus tôt. Entre les pages jaunies du livre relié de cuir, le récit de son périple depuis une petite communauté de pêcheurs sur le Rhône, au sud de l'ancienne ville de Montélimar. Le récit fourmille de détails sur les lieux et communautés rencontrées, notamment un groupe échangeant du carburant, non loin de Lyon, où l'étranger a passé quelques jours. Des coupures du quotidien lyonnais « Le Progrès » montrent des photos de l'ancienne raffinerie où ce groupe s'est installé, et racontent une partie des événements de 2011 – voir le scénario « La Raffinerie ».

Prédatrice comme un animal enragé, imposante comme un homme, ses poils sont noirs et son front arbore un symbole occulte, un pentacle richement détaillé.

Les personnages se réveilleront juste au moment où la créature se met à sourire, d'un sourire maléfique et carnassier... Afin d'accentuer l'ambiance de cette scène, l'idéal serait d'allier les descriptions aux gestes et aux bruits, notamment en toussant plutôt qu'en décrivant des toussotements, sans expliquer aux joueurs de quoi il retourne. Ainsi, lorsque les joueurs entendront tousser de nouveau dans la suite du scénario, ils pourront comprendre qu'il s'agit d'un indice, d'un événement à mettre en relation avec la créature...

La quête de proximité

Après le rêve, la quête. Les personnages vont maintenant devoir interpréter la vision transmise par le chaman – interpréter étant un bien grand mot, sachant qu'ils peuvent presque totalement passer outre, marcher quelques heures dans les ruines de la ville à la recherche d'une trace de vie ou simplement suivre la route principale, pour tomber sur le feu des enfants décrits dans le paragraphe suivant. Par ailleurs, malgré l'aspect linéaire qui découle de la présentation des éléments du rêve – la salle « Réservé Au Personnel » où l'on peut découvrir la longue vue permettant de voir l'arbre où se trouvent les égouts –, il est bien sûr possible de se poster sur le toit du centre commercial avec des jumelles pour apercevoir l'arbre ou de pister des traces à quelques kilomètres de là, pour finalement tomber sur les égouts.

R.A.P.

Ces initiales correspondent à une pièce du complexe « Réservé Au Personnel ». Elle peut être découverte de plusieurs façons : si les personnages demandent à Livia quel est son rôle dans la communauté – elle emmagasine tout un tas de livres et du bric-à-brac servant à la vente ou en tant que combustibles – ou s'ils demandent aux Réparateurs ce qu'ils savent concernant le pentacle – dans ce cas, on les renverra vers la seule qui soit un tant soit peu cultivée : Livia. Ils peuvent également passer devant la salle au hasard de leurs pérégrinations et remarquer les initiales sur la porte. Toujours est-il que l'intérieur est un ancien débarras humide et poussiéreux aux fortes odeurs de moisissures, dont les étagères rafistolées sont remplies de vieux livres et d'objets de pacotilles.

Le pentacle

Ce symbole va inspirer Livia. Elle l'a déjà vu quelque part, sûrement dans l'un des bouquins entroposés dans son cabigi. Effectivement, après avoir passé à la loupe tout un rayon de livre, elle retrouvera l'ouvrage en question. Le titre a été effacé par l'humidité, mais il s'agit d'un grimoire encyclopédique regroupant une multitude de signes et leurs significations. En l'occurrence, le pentacle vu dans le rêve est celui d'une divinité animale haute comme un homme, tantôt représentée sous forme de chien tantôt sous forme de loup : Lobo. A l'image du vautour, fourbe et implacable, elle représente la trahison et la ruse.

Le faucon

Toujours dans cette pièce réservée au personnel se trouve une longue vue dorée, avec un poinçon en forme de faucon gravé à sa base. L'objet est désuet, mais toujours en état de fonctionnement.

L'arbre griffu

L'arbre immense et menaçant à l'apparence caractéristique aperçu en rêve existe bel et bien. C'est un chêne d'une taille impressionnante mais pour le remarquer, il sera nécessaire de s'élever, de monter sur le toit du centre commercial ou de grimper à un arbre. Les personnages pourront alors l'apercevoir à quelques kilomètres de là, au bord de ce qui autrefois se trouvait être un parc.

Le corbeau mort

A quelques mètres de l'arbre, sur une plaque d'égout, gît la dépouille de l'oiseau. Son corps porte les marques de griffes qui l'ont mortellement entaillé.

Les égouts

Non loin de l'arbre griffu, au milieu d'une rue abîmée, se trouve une bouche d'égout. L'ouverture porte des marques de griffes et la plaque, déplacée, arbore le corbeau mort. L'intérieur est sombre et dégage une odeur pestilentielle. La plupart des différents couloirs sont soit effondrés, soit bouchés, et il n'est donc pas difficile de suivre une voie unique. Les murs cylindriques portent des marques effacées par le temps et seules des traces de griffes, ainsi que de petits rongeurs morts croupissants dans l'eau saumâtre, peuvent être remarqués çà et là. Chaque nouvel embranchement de tunnel se ressemble, le temps semble défilier au ralenti, mais l'égout s'arrêtera finalement après une demi-heure de marche. L'ouverture est obstruée par une grille déchi-

Les sangliers

Effectivement, il y a bien des créatures qui errent dans la région et qui détruisent certaines cultures : ce sont des sangliers. Par contre, ils ne sont absolument pas la cause des disparitions des Réparateurs. Les sangliers peuvent surgir n'importe quand et n'importe où, au gré des envies, pour apporter un peu de dynamisme et d'action au scénario. Ainsi, les égouts peuvent être le centre d'une confrontation intéressante avec les personnages. Ces sangliers sont légèrement plus imposants que de nos jours, mais pas vraiment « monstrueux ». Un corps long d'un mètre et demi à deux mètres, haut de 80 à 120 centimètres au garrot, pour un poids de 130 à 220 kg. Ils sont plus féroces, plus vifs, mais leur taille n'a que très légèrement évolué. Ils sont une douzaine au total et se déplacent par groupe de cinq à six bêtes au maximum.

quétée plongeant dans un petit cours d'eau. Une simple demi-heure de marche et pourtant, la nuit est déjà tombée. L'alcool de Gallen aurait-il des effets secondaires ? A l'extérieur, les personnages pourront remarquer qu'ils se trouvent à la frontière de la ville, à plusieurs heures de la communauté, et qu'un feu brûle à une centaine de mètres de là.

Au coin du feu

Situé aux bords de la route, le feu de bois crépite dans ce qui était l'arrière-cour vitrée d'un restaurant de fast-food, dont il ne reste plus que le symbole caractéristique, un M jaune. C'est ici qu'un groupe d'enfants est assis en tailleur autour de la source de chaleur, à côté d'un clown délabré ressemblant à un épouvantail sinistre. Protégés du froid, ils ont élu domicile depuis quelque temps dans le petit bâtiment aux allures de maison.

Au premier abord, et quoi que fassent les personnages, les orphelins se montreront sauvages et méfiants – mais vis-à-vis d'étrangers, le contraire aurait été étonnant. S'ils expliquent le pourquoi de leur venue, disent rechercher des démons ou de la vermine envahissante, le plus âgé des enfants – Wyatt – prendra la parole et invitera les personnages à partager leur dîner. La viande qui cuit sur des broches dans le feu attise l'appétit et il sera difficile de refuser. D'où provient-elle ? D'une famille de sangliers qu'ils ont piégés dans la matinée – ce qui est faux, il s'agit de corps humains capturés ces derniers jours.

Une fois qu'ils auront accepté de se joindre à eux, les enfants se montreront plus aimables, répondant aux questions que les personnages se posent. Oui, eux aussi ont vu certains des leurs dispa-

raître depuis qu'ils sont arrivés. Ils ont vu les créatures, une demi-douzaine de bêtes hautes comme des loups, singeant la démarche de l'homme, avec un symbole tatoué sur le front – celui vu en rêve et dans le livre. Les enfants s'affirment : ce ne sont pas des humains, ce ne sont pas non plus des animaux, ce sont des démons qui se nourrissent la nuit. Ils vivent à quelques heures de marche de là, dans un grand souterrain, mais les enfants n'ont jamais osé y aller et s'y rendre de nuit est suicidaire. Bien sûr, tout ceci n'est qu'un tissu de mensonges que les enfants ont pris pour habitude de répéter à leurs hôtes d'un soir pour tromper leur vigilance.

Le repas est un véritable festin et la plupart des enfants mangeront sans bruit, hypnotisés par la viande goûteuse. Les personnages n'ont aucun moyen de s'apercevoir qu'un des orphelins a versé un cocktail de médicaments avariés dans leurs parts, en espérant qu'ils s'endorment rapidement dans l'inconscience ... Attention, si les personnages sont accompagnés d'un chien, le comportement des enfants sera moins assuré. Ils monteront plus de respect envers l'animal qu'envers ses maîtres, et feront tout pour le préserver. Ils souhaitent ajouter les personnages à leur garde-manger, mais ne veulent pas tuer le chien. C'est durant cette scène que le toussement caractéristique devrait faire sa réapparition. L'un des enfants aura une quinte de toux et il toussera exactement comme dans le rêve, et ceci pour une raison : l'orphelin faisait partie des kidnappeurs de Joline. Les personnages ne remarqueront peut-être pas ce détail, mais il s'agit d'une indication permettant de les mettre en garde contre le groupe d'enfants...

Les sangliers

Taille : 1

Caractéristiques :
Force 5D, Rapidité 4D,
Santé 4D, Agilité 3D,
Précision 2D, Réflexes 2D.

Protection :
1D armes tranchantes
(cuir épais).

Seuils de Blessure :
(6)000 / (8)00 / (10)0.

Attaque :
défenses (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1B, type perforant).

La vision des sangliers est très mauvaise. L'animal se fiant énormément aux mouvements, les personnages pourront simplement éviter une attaque s'ils font attention à leur déplacement.

Les orphelins

Les orphelins sont des survivalistes nomades. Ils sont une quinzaine et leur communauté est uniquement composée d'enfants entre six et quatorze ans. Sales, cannibales, ils n'ont aucune conscience du bien et du mal et vont de région en région, traquant les personnes seules, cherchant à les isoler par la ruse ou la surprise, pour faire don de leurs victimes à leur maître, Lobo, le Dieu-chien. En plus de cette vénération pour leur divinité, les orphelins ont d'une manière générale, une adoration pour les canidés de tous poils. Ils les respectent et ne les attaquent que s'ils doivent se défendre.

Arrivés il y a quelques semaines dans la région, les orphelins sont en plein préparatif d'un cérémonial annuel en l'honneur de leur déité, qui prendra la forme d'un banquet à base d'offrandes humaines. Lorsque les personnages arriveront, les orphelins verront en eux le moyen de conclure les festivités d'une façon mémorable. Ils portent tous des masques d'Halloween récupérés dans un magasin de jouets et se sont confectionnés des armes à partir de crocs acérés et de pattes de chiens, de loups et de sangliers – les gueules de ces animaux, séchées et renforcées, faisant office de gants griffus pour l'attaque. Les chiens ayants servi à la conception de certaines de ces armes n'ont pas été tués par les orphelins, mais sont morts de fatigue, de vieillesse ou de la main des hommes.

Seul un orphelin se distingue des autres, par son aura et sa dévotion à Lobo : Wyatt. Il est le plus âgé et est devenu le chef « par défaut » des orphelins, sorte de Peter Pan psychopathe guidant le groupe lorsque le Dieu-chien dort.

Les orphelins

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Agilité 3D, Perception 3D et Empathie 4D.

Spécialités : Sens du danger (Confirmé), Discrétion (Débutant) et Armes Tranchantes (Débutant).

Protection : aucune (vêtements légers).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Matériel : des gants d'attaques (1D/1B) et des machettes (2D/1B).

La découverte...

Après le repas, les orphelins inviteront les personnages à se reposer dans leur refuge jusqu'au lever du jour. Les créatures se trouvent encore loin d'ici et il ne fait pas bon marcher dehors la nuit. Le campement des orphelins est dans un profond désordre, un vaste bazar où les vélos rouillés s'entassent à côté de quelques couvertures servant de matelas de fortune, près de cartons plus ou moins moisissés – à l'intérieur se trouvent leurs armes et leurs masques. Le peu de lumière ne permet toutefois pas de percevoir l'étendue du trésor de guerre des enfants.

Le bâtiment se compose d'un sous-sol servant de réserve, d'un rez-de-chaussée rempli de bric-à-brac et d'un niveau aménagé en dortoir.

De la même manière que pour la disparition de Joline, si les personnages fouillent les affaires des orphelins, avant de manger ou alors que tous sont endormis, un jet de Perception permettra de savoir ce qu'ils trouvent. Toutefois, chaque jet de Perception devra être suivi d'un jet d'Agilité. Si ce dernier jet est réussi, personne ne remarque ce qu'ils font, mais s'il est raté, les enfants s'apercevront de ce qui se passe. Ils feront mine de ne rien voir, attendant que les médicaments agissent pour capturer les personnages.

Difficulté 10 : dans certains des cartons du rez-de-chaussée, des masques customisés et des armes fabriquées à partir de membres d'animaux peuvent être découverts.

Difficulté 15 : au sous-sol se trouve un ramassis de boîtes périmées, siglées du symbole du caducée – le duo de serpents enlacés du rêve.

Difficulté 20 : au sous-sol toujours, se trouve un bracelet que portait Joline.

Difficulté 25 : au fond du sous-sol, une fouille des réfrigérateurs hors d'usage permettra de retrouver quelques corps humains entassés, dont celui de l'adolescente.

La carriole bâchée : au fond du rez-de-chaussée se trouve une longue carriole tirée par un couple de vélos. La cargaison est dissimulée par une tente, et si l'un des personnages soulève la bâche, il aura la surprise de tomber nez à nez avec le dieu des orphelins : un berger allemand à poil long, massif et empaillé, gueule grande ouverte, appelé Lobo pour sa ressemblance évidente avec un loup. Le canidé est impressionnant : plus d'un mètre cinquante de long pour près d'un mètre au garrot...

Final

Lorsque les personnages auront compris que les créatures hantant la région ne sont que les orphelins avec qui ils ont partagé un dîner cannibale, les effets des médicaments commenceront à se faire ressentir. Ils se sentiront faibles, leurs pas seront moins assurés et l'envie de dormir se fera de plus en plus pressante. Pour leur faire comprendre de leur état, il ne faudra pas hésiter à augmenter les Difficultés. Si un jet de Santé contre une Difficulté de 15 – sans possibilité d'utiliser de Réserve – est réussi, la Difficulté ne sera que de +5, +10 dans le cas contraire. Vomir est une alternative relativement efficace, à condition que ce soit fait durant l'heure qui a suivi l'ingestion. Dans ce cas, la Difficulté maximum ne pourra être augmentée que de +5 – aucune Difficulté si le jet de Santé est réussi. La durée des effets est de (7-Santé) heures.

Le final est ouvert, et les possibilités de résolution nombreuses. Deux options s'offrent aux personnages : fuir ou combattre – mais il est possible de mettre en scène des alternatives telles que prise d'otage du chien empaillé contre la garantie de pouvoir fuir, partie de cache-cache dans les ruines de la ville environnante, etc. Evidemment, si les personnages parviennent à sortir du restaurant sans se faire remarquer, ils pourront aussi incendier les lieux et les disparitions ne seront plus que de l'histoire ancienne.

Si aucun personnage n'a refusé de se nourrir, les orphelins ne courent pas vers eux, ils marcheront sans presser le pas, masqués et armés, sachant que les personnages n'iront pas bien loin. Si course poursuivie il y a, elle sera peu rapide, les enfants avançant vers leurs proies comme des zombies et Wyatt se chargeant de coordonner le groupe dans le but d'encercler inexorablement les personnages.

Epilogue

Les personnages peuvent parvenir jusqu'aux Réparateurs et leurs conter toute l'histoire. Les orphelins en auront profité pour migrer dans une nouvelle région et Gallen sera « réintégré » à la communauté – on ne mettra plus constamment en doute ses choix et ses actions. Un ou plusieurs personnages peuvent aussi terminer leur histoire

dans un réfrigérateur, en tant que viande de choix. De même, si les personnages survivent, mais ne préviennent personne, le jour suivant, les « gardes » du château d'eau seront mis hors d'état de nuire et la source sera contaminée par le biais des médicaments périmés. Les Réparateurs ne tarderont pas à se sentir mal, et les orphelins en profiteront pour investir le centre commercial et commettre un carnage sans nom...



«Toute main a la tendresse de bercer et la force de tuer.»

—Gabriel Cime.

Echoes est à la fois un cadre et un scénario de type « action ». Son emplacement n'a pas beaucoup d'importance et, en fonction des pérégrinations des personnages, vous pourrez le localiser sans difficulté dans n'importe quelle région côtière. La folie et la duplicité sont les deux thèmes majeurs — la folie d'un homme qui cherche une voix qui le hante, et la duplicité de boucaniers post-apocalyptiques qui vécurent sur les cadavres de leurs victimes.

Il n'y a pas de trame au sens strict du terme, mais un enchaînement de scènes qui permettront aux joueurs de comprendre — ou non — le drame qui s'est joué ici.

La marée était en bleue

Avant de commencer ce scénario, il convient de revenir sur l'une des catastrophes récentes qui a touché certains rivages du vieux continent. En 2022, les côtes de la Bretagne furent ravagées par une marée d'un nouveau genre. Pendant des décennies, les hommes s'étaient servis de la mer comme d'une immense poubelle. Déchets hydrocarbures, radioactifs, pharmaceutiques ou industriels, tout était immergé avec plus ou moins de soins et de discrétion. Mais la pire des pollutions était probablement la pollution plastique. Des milliards de sacs-poubelle et de poçons en plastique, distribués aux caisses des supermarchés, ont ainsi été jetés à la mer par des touristes, avant de voyager au gré des courants. Ces déchets domestiques ont été responsables, par exemple, de la disparition de certaines espèces de tortues, qui s'empoisonnaient en les mangeant, croyant avoir affaire à des méduses. Mais les marins le savent bien, la mer rend toujours ce qu'on lui donne... un jour ou l'autre.

Et ce jour arriva un automne de l'année 2022, du côté de Roscoff, lorsqu'une vague de déchets plastiques haute de plusieurs mètres s'écrasa sur les rochers. En quelques heures, des kilomètres de rivages furent couverts de plastique bleu, de boue acide, de seringues infectées, d'oi-

seaux morts, de pansements, de plaques de mazout et autres bidons radioactifs. La mer régurgitait toute la pollution emmagasinée depuis près d'un siècle. Les rares observateurs du phénomène baptisèrent le phénomène « marée bleue » — avant de fuir les lieux, désormais empoisonnés.

Le pays le plus touché par les marées bleues fut les Pays-Bas. Le réchauffement de la planète, les inondations, les grandes marées — naturelles mais plus importantes que par le passé — et le manque d'entretien des digues encore intactes, sont responsables d'une sensible montée des eaux et de l'immersion presque totale de la région, jusqu'à la Gueldre et au Zijpenberg. Amsterdam et Rotterdam sont devenues de nouvelles Venises disparaissant, quartier par quartier, dans les eaux acides qui grignotèrent tout. C'est là que la mer a rejeté le plus de déchets. La région occidentale n'est plus qu'une immense décharge plastique, encore moins accueillante que le Plat Pays oriental, décrit page 55 du Livre du Meneur.

Ces régions ne sont quasiment pas habitées, car elles sont terriblement instables et toxiques. Des collines de débris peuvent se déplacer en quelques heures, écrasant les voyageurs au passage. Le cas du Plat Pays occidental n'est pas isolé. Le golfe de Gascogne, certaines criques du Portugal, ainsi que les plages du Maroc et les îles grecques sont presque autant touchés que la partie occidentale des Pays-Bas. De plus, rien ne dit que la mer ne va pas vomir encore quelques tonnes de plastiques — en remontant les fleuves, comme ce fut le cas dans les ruines du Havre en 2024.

C'est dans ce cadre qu'a lieu le scénario qui suit.

L'enfer vert

La saison importe peu dans le Plat Pays. Il pleut. Les nuages noirs et lourds sont toujours bas et écrasent un paysage morne. Les oiseaux sont rares, très rares. Par contre, les nuages de moustiques sont, eux, trop présents. Les personnages peuvent tenter de remonter vers le Nord dans l'espoir que les pays froids seront épargnés par la vermine. Ils sont venus chasser les porcs sauvages qui se baladent en troupeaux — mais dont le régime alimentaire est tel que la viande n'est quasiment pas

Survivre en milieu marécageux

Outre les problèmes de déplacement déjà évoqués, les personnages vont devoir gérer les nuages de moustiques en prévoyant une technique d'immersion rapide, avec une paille ou un tuba, par exemple. Mais ils devront aussi tenir compte d'un nouveau type de parasite particulièrement répandu à présent : la sangsue. La taille de ce vampire aquatique n'a pas évolué – Taille 1 la plupart du temps, Taille 2 dans de très rares cas. Par contre, le nombre de maladies qu'il peut transmettre s'est multiplié. Se faire piquer n'a déjà rien d'agréable, mais c'est surtout dangereux. Pour chaque piqûre, le personnage devra réussir un jet de Santé contre une Difficulté de 15 pour éviter de tomber malade. Le choix de la maladie est à la discrétion du meneur de jeu mais en général, elle impliquera de fortes fièvres, des diarrhées et des vomissements. Deux fois sur dix, la maladie sera contagieuse. Enfin, le plus gros problème, c'est que même dans une étendue de 30 cm d'eau, il est impossible de se reposer. A moins d'être sur un radeau, avant chaque nuit, il faudra trouver un lieu au sec. Si ce n'est pas le cas, considérez que la nuit est « difficile » – voir page 127 du Livre du Meneur – la première nuit, puis « mauvaise » à partir de la seconde.

comestible – ou fuir l'armée de Teutberg, décrite page 58 du Livre du Meneur. Ils peuvent également être perdus, tout simplement, car dans ce pays sans soleil, sans étoile, sans saison, il est particulièrement ardu de s'y retrouver... Sans parler du brouillard qui se lève le matin, disparaît quelques heures en milieu de journée pour se lever en fin d'après-midi. Ledit brouillard, qui trempe même les toiles cirées, est tellement opaque qu'il faut parfois s'encorder pour avancer. Ici, tout tire sur le kaki boueux à tendance vert glauque. On ne vit pas. On patauge dans la brume.

Le véritable danger n'est pas l'eau en suspension, mais l'eau qui couvre le sol. La plupart du temps, elle monte jusqu'aux genoux et empêche de voir le fond. Les herbes, la mousse, la boue, bloquent la vue et obligent les voyageurs à tâter le terrain avant d'avancer. Les trous d'eau, les sables mouvants et les bouts de ferraille coupants sont autant de pièges à éviter. Il est particulièrement simple d'attraper une maladie ici, sans parler de la gangrène qui grignote les chairs à la moindre coupure.

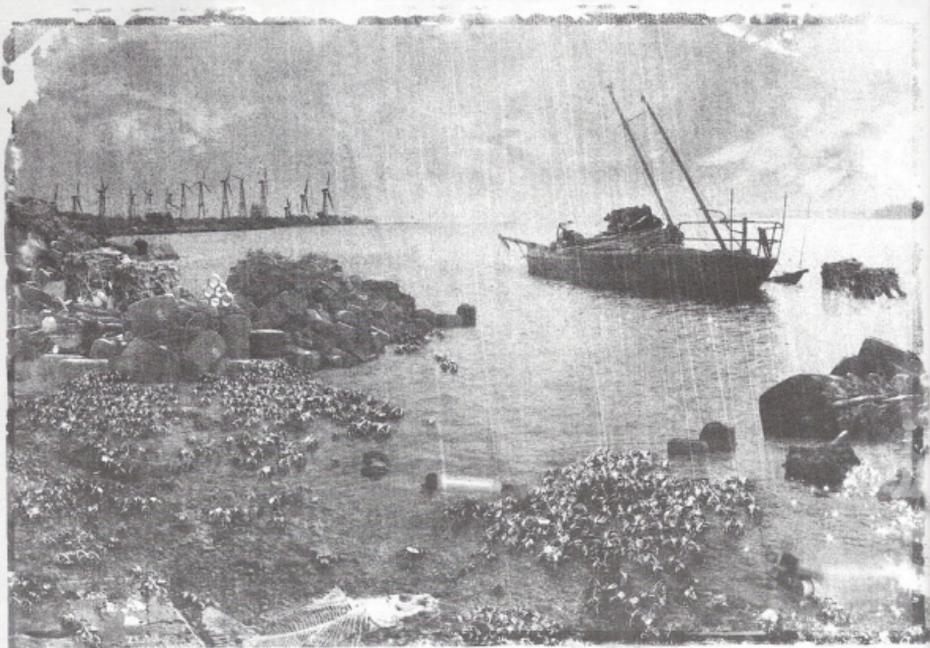
Insistez lourdement sur l'ambiance pesante, le clapotis de l'eau pour seul bruit, mais sans évoquer la marée bleue – le groupe évolue encore dans partie intouchée du Plat Pays. N'hésitez pas à faire rencontrer un jeune porc sauvage aux personnages pour leur montrer qu'ils doivent rester sur leurs gardes. Par

contre, n'infligez pas de suite une attaque frontale de moustiques. Au mieux, ils entendront un nuage passer non loin, dans la brume.

Un abri !

Après quelques scènes permettant de planter le décor, les personnages seront soulagés d'apercevoir au loin quelques murs légèrement surélevés : un abri possible pour la nuit !

Les ruines en question sont les restes d'une ferme fortifiée, vieille de plusieurs siècles pour le corps principal et prévue pour tenir encore longtemps. Les bâtiments les plus récents sont en très mauvais état – plus de toitures, pans de mur manquants, menace d'effondrement possible – mais la partie centrale peut encore protéger de la pluie pour la nuit. Bien entendu, il n'y a plus personne depuis longtemps et les lieux ont été visités, fouillés et dévastés à plusieurs reprises. Pour la première fois depuis plusieurs jours, les personnages seront au sec et en relative sécurité. En effet, leurs prédécesseurs ont aménagé quelques postes de surveillance. Bien entendu, dans la nuit et le brouillard, il est totalement illusoire de vouloir observer à plus de trente mètres, mais les personnages devront s'en contenter. Sur place, ils peuvent s'organiser, se préparer pour la



nuit ou dépecer la bestiole purulente qu'ils ont peut-être abattue pendant la journée. Elle aura les entrailles grouillantes d'asticots et la peau couverte d'un suc légèrement irritant qui chasse les moustiques.

Cette tranche de vie survivaliste va les préparer à la petite surprise qu'ils auront au matin.

Matin chagrin

A moins que vous n'en décidiez autrement, la première nuit se passera sans problème majeur. Par contre, au petit matin, un craquement effrayant va réveiller tout le monde. L'une des bâtisses en ruine va tous simplement s'effondrer, comme si une créature monstrueuse venait d'en pousser les murs. Le personnage à son poste de surveillance devra retenir un cri en voyant passer dans le brouillard encore nocturne, une masse haute de quatre ou

cinq mètres... suivie d'une autre. Ces vagues silencieuses avancent lentement, mais rien ne semble pouvoir les arrêter. Les autres personnages pourront alors prendre des mesures rapides pour tenter de réaliser ce qui se passe et se mettre éventuellement à l'abri. Laissez-les récupérer l'essentiel avant qu'une masse ne frappe de plein fouet le corps principal de la ferme et qu'ils comprennent de quoi il s'agit. Les vagues sont en fait des masses de boue, d'herbe, d'algues, mais surtout de morceaux de plastique, des bidons, des sacs poubelle, des seaux, comme ceux qui servaient à faire des châteaux de sable, etc. L'une d'elles couvre à présent le refuge du groupe, appuyant de tout son poids sur la toiture qui va craquer dans quelques secondes. Il faudra évacuer le plus vite possible pour ne pas finir sous les pierres, les poutres et les déchets. L'incident n'a rien de mortel en soi, mais un jet de Réflexes ou d'Agilité raté contre une Difficulté de 15 peut aboutir à de légères blessures. Une fois hors du bâtiment, les personnages pourront deviner,

tout autour d'eux, alors que l'eau monte, des monticules glissant en silence, grossissant, disparaissant, comme s'ils étaient vivants. Les plus gros mesurent jusqu'à cinq mètres et emportent des morceaux de ferme au passage, provoquant des craquements titanesques.

Ces déplacements vont durer une vingtaine de minutes, et si le groupe reste bien au milieu des restes des bâtiments, il ne risquera rien. A chaque fois qu'un monticule approchera, il déviara au dernier moment. Tenter de fuir au milieu des masses d'ordures est suicidaire. Si un personnage tente sa chance, il comprendra rapidement que les courants qui font bouger les tas sont très forts, qu'ils aspirent tout, et qu'un être humain ne peut les combattre. Pire, certaines masses fusionnent, se séparent, s'affaissent complètement et aléatoirement. Même en observant bien, il est impossible de comprendre la logique de ces vagues solides.

Une fois la situation calmée et la brume nocturne passée à la brume matinale, les personnages pourront récupérer quelques affaires dans les décombres et faire le point de la situation. Monter sur le plus haut muret permet de discerner les formes des collines aussi loin que le brouillard permet de voir. Ces dernières, lorsqu'elles ne bougent plus, semblent relativement stables et solides. Il est possible de s'approcher et même d'en escalader une pour observer sa nature – attention aux glissements de boue qui peuvent emporter un imprudent. Les déchets qui la composent sont d'une autre époque. Les sacs portent les marques d'hypermarchés du monde entier, et les plus vieux personnages pourront en reconnaître. Souvent, certains pochons sont encore fermés. Les ouvrir n'est pas une bonne idée, car en général ils vomissent un bouillon toxique et acide qui sort violemment, du fait de la pression, et qui s'avère capable de brûler les parties du corps trop exposées.

Il n'y a rien à récupérer ici, à part des maladies ou des piqûres de vieilles seringues rouillées. Tout a été « digéré » par la mer. Le paysage autour des personnages aura complètement changé. Il n'y aura aucun point de repère possible par rapport à la veille et s'ils avaient suivi un chemin, ce dernier n'existe plus. En fait, ce n'est pas eux qui ont changé de région en une nuit, mais la région qui a changé.

Ambiance

Les personnages noteront un changement radical dans l'odeur qui les entoure. Outre le fait que l'air est salin, tout comme l'eau, il y a une sorte de fragrance qui peut rappeler celle du butane, en plus métallique. L'odeur n'est pas toxique et elle a l'avantage de faire fuir les moustiques. En effet, les nuées, si présentes la veille, ne sont plus qu'un souvenir. En fait, cette odeur, a pour origine les habitants des marées bleues : les crabes.

A ce stade de l'histoire, les personnages doivent encore ignorer leur présence. Ils sont là, sous les déchets, mais ils n'interviennent pas. Laissez planer un doute sur la nature de l'odeur pour le moment.

Les joueurs devront se rendre compte qu'il ne sert plus à rien de rester là. Non seulement la partie habitable de la ferme est détruite, mais en plus, il pourrait y avoir de nouveaux mouvements. Ils doivent donc partir dans le brouillard, sans vraiment avoir de point de repère. Après quelques heures de marche, vers midi, alors que l'odeur métallique se fait plus présente, les personnages vont entendre un hurlement déchirant que seuls les chasseurs de porcs pourront reconnaître – un cochon égorgé peut dépasser les cent décibels. Une bête est en train d'agoniser non loin, mais ces plaintes indiquent une souffrance terrible. Soit les personnages continuent leur chemin, et ils entendront le porc couiner encore une bonne heure, soit ils vont voir de quoi il s'agit. En l'occurrence, lorsqu'ils arrivent, la bête semble seule. Elle est vivante, énorme, couchée sur le côté dans l'eau sanglante, mais une bonne portion de sa peau a été arrachée, comme si on l'avait dépecée à l'aide d'une petite lame de rasoir. Son seul œil hors de l'eau est en partie sorti de son orbite, mais continue à rouler de façon effrayante. Si les personnages ont un peu de sensibilité, ils achèveront la créature, mais la chose ou les choses qui ont fait ça resteront dans l'ombre. Même un spécialiste des créatures marines ne pourra comprendre la nature des blessures. Il est possible que les joueurs pensent à des rats – dans une décharge, ça pourrait avoir du sens – et ne les détrompez pas, la surprise n'en sera que plus grande par la suite.



Le plus important, c'est de faire monter la pression d'un cran avec cette découverte macabre. Les personnages doivent se sentir observés. Et ils auront raison.

Laissez-les continuer la progression pendant toute la journée, en leur faisant comprendre qu'ils peuvent tout à fait tourner en rond, puis doucement, signalez que l'heure tourne alors qu'aucun refuge pour la nuit n'est en vue. Alors que la chape de nuages passe de gris sombre à gris foncé, une brume fine et glaciale va ajouter aux déboires du groupe. A ce stade, les joueurs devraient être mûrs pour s'attendre au pire, et il ne faut pas les décevoir. En effet, l'un d'eux – choisissez-le plus à même de se remettre vite – va glisser dans un trou d'eau et s'enfoncer un bout de métal dans la jambe. La blessure en elle-même ne sera pas grave mais avec toute cette eau polluée, il faudra absolument trouver un refuge au sec pour refermer et soigner la plaie.

C'est à ce moment qu'une forme familière se découpera parmi les ombres de paysage entre chien et loup : une maison.

En fait, il ne s'agit pas vraiment d'une maison, mais d'un poste relais, au sommet d'une butte artificielle haute d'une dizaine de mètres. Un abri en béton armé, et au sec. Apparemment, aucune lumière n'en sort, mais les personnages les plus prudents – jet de Perception contre une Difficulté de 20 – pourront entendre comme une sorte de chuchotement à l'intérieur. Personne ne répondra à des appels éventuels et il faudra entrer dans le petit blockhaus pour comprendre d'où vient la voix.

Heavenly Voice

La fonction d'origine du relais est un mystère, puisqu'il ne reste plus que les murs épais en béton armé. Peut-être était-ce un local technique ou un relais électrique, mais ses visiteurs successifs l'ont transformé en abri particulièrement bien protégé. L'état de la butte qui permet d'y monter indique que les déchets plastiques sont là depuis plus d'un jour – en fait, les personnages se sont enfoncés dans la

L'histoire en quelques mots

Jason Vogel voyageait avec sa famille, il y a quatre ans de cela, lorsqu'il découvrit un poste de radio en état de fonctionner. Il l'alluma et, second miracle, capta une émission : une voix lointaine, un vague écho. Il s'agissait d'une femme nommée Sigrid, apparemment dans une position protégée, qui dialoguait avec quelqu'un, mais Vogel ne pouvait ni lui répondre, ni entendre l'autre interlocuteur. La femme semblait donner des indications pour arriver à son abri. Les bribes de conversation laissaient entendre qu'elle pouvait accueillir les voyageurs et leur faire profiter de son refuge en échange de nourriture et d'un peu de nouvelles de l'extérieur.

L'homme décida qu'il était temps pour les siens de se reposer un peu et nota les directives pour se rendre au refuge. Au début, il évita les pièges de la région en suivant les indications de la voix, mais alors qu'il n'était plus qu'à quelques heures de marche, il tomba dans une fosse dont il ne sortit que par miracle. Sa femme et ses enfants, eux, furent noyés et dépouillés. Leurs corps furent jetés en pâture à la vermine et les biens récupérés par des charognards. La voix n'était qu'un piège tendu par des boucaniers qui plaçaient des radios un peu partout dans la région pour attirer les malheureux. Il n'y avait pas de femme dans un refuge, juste un enregistrement tournant en boucle, à raison d'une boucle tous les sept jours. Fou de haine et de tristesse, Vogel tua un à un les boucaniers, attirant les hordes de crabes avec leurs cadavres, et décima la communauté tuant hommes, femmes et enfants, sans jamais trouver la fameuse voix – dont la propriétaire était morte lors d'une grande marée. Complètement dément depuis, il rôde dans les parages à la recherche de la voix, mais c'est lui qui place des radios, entretient les batteries et piège les innocents. Dans son esprit, les boucaniers sont responsables des morts. Il les traque encore, bien qu'ils soient morts depuis des années, sauvant même les malheureux qui tombent dans des pièges qu'il tend lui-même. Vogel est totalement schizophrène. Le réel danger, c'est qu'à un moment, il prendra les personnages pour des victimes des boucaniers, mais quelques heures plus tard, il les prendra pour les boucaniers eux-mêmes et cherchera à les tuer. Heureusement pour les personnages, son petit monde va basculer. Alors qu'il s'en prendra à eux, une grande marée bleue va toucher la zone et découvrir un trésor caché...

marée bleue en se dirigeant vers l'Ouest. Entrer n'est pas un problème, puisque la seule porte est entrouverte, même si les fenêtres ont été barricadées et transformées en meurtrières.

La voix vient d'un coin sombre de l'unique pièce, où se trouve un gros bidon rouillé. Un personnage dans l'abri pourra immédiatement comprendre qu'il n'y a personne ici et que la voix en question provient d'un appareil. Une fouille rapide des lieux permettra de voir qu'ils ne présentent aucun danger et que les derniers visiteurs doivent être partis depuis au moins trois mois. Il n'y a rien d'exploitable ici, mais au moins, le personnage blessé pourra être soigné au sec. De plus, si les masses de déchets devaient recommencer à danser, le relais pourrait résister. Dans le bidon, les personnages pourront trouver l'origine de la voix : une radio, de type talkie-walkie militaire. Le son est mauvais, faible, brouillé, mais l'objet contient encore des batteries qui fonctionnent de façon étonnante. Si quelqu'un écoute, il pourra comprendre que la voix, féminine, répond à une voix d'homme beaucoup plus lointaine. C'est un dialogue, même si la femme

parle plus que l'homme. Les deux communiquent en wallon, mâtiné d'un peu d'anglais et d'un français très mauvais. La radio des personnages a visiblement un problème puisqu'il est possible d'entendre, mais pas de contacter les deux interlocuteurs. En suivant la conversation pendant quelques heures, il sera possible de comprendre que la femme – qui s'appelle Sigrid – donne des indications à l'homme – apparemment un voyageur du nom de Karl – pour qu'il puisse rejoindre son refuge sans encombre. Elle le conseille sur le trajet à venir et lui indique les pièges à éviter. Mais surtout, elle l'encourage. En effet, Karl semble être moralement au plus bas. Il explique comment il a perdu son groupe pour ensuite le retrouver, décimé par les moustiques, et comment depuis, il erre dans la région à la recherche d'un refuge. Sigrid le réconforte, le soutient un peu plus à chaque parole et les personnages qui écoutent devraient, eux aussi, retrouver un peu d'espoir. Sigrid parle longuement de sa vie dans le refuge, qu'elle appelle le phare 66B, ainsi que des gens qui y passent quelque temps et des dernières nouvelles du monde. En fait, à force

Vogel

Profil : ange gardien / vengeur

Penchant : obsessionnel

Seuils de blessure : 5/7/9

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Rapidité 3D, Santé 3D, Perception 4D, Agilité 3D, Réflexes 3D et Empathie 4D. La Caractéristique Psychologie de Vogel ne peut être chiffrée.

Spécialité : Hache d'incendie (Confirmé), Chasse (Confirmé), Mécanique (Débutant) et Bricolage (Débutant).

Matériel : une hache d'incendie (3D/2B, type tranchant). Vogel entretient une forme d'empathie avec les crabes, qui lui permet d'indiquer aux créatures quand celles-ci doivent attaquer ses « invités ».

d'écouter et de noter tous les renseignements, les personnages devraient commencer à localiser le phare et le poste relais où ils se trouvent. Cette Sigrid doit se trouver à une vingtaine de kilomètres au nord-ouest. Si les personnages ont une vague idée de leur emplacement géographique, à une cinquantaine de kilomètres près, ils pourront s'étonner de l'existence d'un phare – ils ne sont pas si proches de la mer que ça sur les anciennes cartes, même si la région est inondée.

Pendant toute une partie de la nuit, ils pourront écouter les progrès de Karl, les histoires de Sigrid, ses espoirs, ses rêves, ses envies, ses angoisses et commencer à l'imaginer. Le plus important, dans ce cadre hostile, c'est de rendre cette voix vivante et que vos joueurs imaginent à quoi ressemble la jeune femme ou même Karl. Bref, il faut qu'ils aient envie d'aller la voir. Parmi les embûches qu'elle indique, elle signale l'existence de fosses naturelles, qu'elle a balisées avec des grands piquets jaunes. Il faut toujours marcher au plus près des fameux piquets pour éviter les pièges. Cette indication est vraie.

Pièges

Laissez le temps aux joueurs de s'habituer à la voix et de la considérer comme une compagne. S'ils décident de ne pas chercher à trouver cette Sigrid, rien ne les y oblige. Ils peuvent tenter à nouveau leur chance au cœur de la marée bleue et continuer à s'enfoncer au milieu des dunes de plastique. Mais Sigrid semble bien connaître la région et ses pièges. De plus, cela n'empêchera pas le seul véritable habitant des lieux de faire son apparition.

Si les personnages optent pour suivre les indications de la voix, ils progresseront plus facilement au milieu des monticules. Ils apprendront à reconnaître certains déchets dangereux – des bidons le plus souvent – et certaines couleurs de produits toxiques. Cette partie de voyage doit paraître plus courte, moins dangereuse, plus simple – le brouillard est moins opaque – et porteur d'espoir. C'est une erreur. Les premiers piquets jaunes apparaîtront et une courte recherche confirmera leur utilité : il y a bien des fosses naturelles aux alentours. Parfois, certains bâtons colorés seront retrouvés, flottants, mais les pièges qu'ils indiquaient seront simples à déjouer, sauf si les personnages font vraiment n'importe quoi. Puis, au bout

de quelques heures, un trait vertical va prendre forme au loin : le fameux phare. Mais il est bien trop grand et fin pour être un phare. C'est à ce moment qu'un piège tout ce qu'il a de plus artificiel, va se refermer sur le groupe. Une fosse cachée par une grille va s'ouvrir sous leurs pieds et provoquer l'éboulement d'une masse de déchets. Les plus malchanceux vont périr noyés alors que les autres finiront enterrés vivants ! Les personnages devront réussir des jets de d'Agilité contre une Difficulté de 25 pour bondir hors de la fosse tout en évitant la tonne de plastiques et de boue qui va les écraser. Aucun jet de Réflexes n'est possible puisque le piège ne se déclenche que lorsque tout le monde sera dessus – ou le plus grand nombre en cas de séparation des groupes.

Il faut impérativement rendre cette scène apocalyptique et très rapide. En quelques secondes, tout doit être résolu. Une fois dans l'eau et les déchets, il est impossible de bouger, respirer, agir. Les personnages n'ont plus qu'à prier alors que le liquide brûlant entre dans leurs poumons. S'il y a un miracle dans le groupe, il verra une silhouette bondir de derrière une butte. Un homme, armé d'une hache, plongera à son tour dans le piège et sortira les victimes inconscientes les unes après les autres.

L'homme leur fera cracher la boue qu'ils ont avalée et les placera au sommet de l'un des tas. Il va sans dire qu'une part du matériel sera perdue, et impossible à retrouver, mais la radio sera intacte. L'homme est très agité. Il parle allemand et un peu français, et dit s'appeler Vogel – voir sa description dans l'encadré « L'histoire en quelques mots ». Lorsqu'on lui posera des questions, il se contentera de dire qu'il faut se dépêcher et qu'il faut partir avant que l'ombre ne tombe, montrant nerveusement le phare en parlant de l'ombre. Les personnages ne seront pas vraiment en état de le contredire, d'autant qu'il semble parfaitement connaître la région et ses pièges, naturels ou non. Après deux bonnes heures de marche lente, à cause des blessures des personnages, il leur montrera son refuge : une maison sur pilotis de béton, camouflée sous des déchets.

L'intérieur de la maison est rempli d'objets divers et variés, visiblement tous récupérés dans la décharge ou échangés avec des voyageurs, comme le dira Jason Vogel. Il y a aussi un peu partout des carcasses de crabes de petite taille, mais surtout une radio, identique à celle des per-

Les crabes des marées bleues

Avant même que les mutations de la faune ne s'accélérent, il existait déjà une très grande variété de crabes allant du minuscule parasite se cachant dans les moules, au crabe du Japon dont l'envergure, pattes comprises, dépassait les trois mètres. Ceux qui hantent les marées bleues sont de toutes les tailles et toutes les formes, mais on peut observer des espèces dominantes : les crabes violonistes, dotés d'une seule grosse pince, et les tourteaux classiques, de forme ovale et de taille respectable.

Le crabe n'attaque pas pour la nourriture. Il ne mangera pas un homme, mais filtrera les nutriments qui s'échappent de la décomposition d'un cadavre. Le crabe attaque pour défendre son territoire, qu'il soit de chasse ou de reproduction, et s'il sent qu'une créature met en danger ce fameux territoire, il combattra jusqu'à la mort – la sienne ou celle de sa proie.

Outre les mutations qui ont renforcé la chitine des crabes et lui ont fait prendre des formes nouvelles – crochets, pointes, arêtes tranchantes, forme oblongue, etc. –, la grande différence avec leurs ancêtres du siècle dernier, c'est qu'ils ont à présent l'esprit de communauté.

Bien entendu, ils se battent toujours entre eux, mais dès qu'un danger commun se présente, ils s'allient pour l'éliminer au plus vite avant de reprendre leurs querelles intestines. Leur organisation est relativement limitée, se résumant à ne plus s'entretuer et à attaquer tous ensemble la même cible. Ils n'ont pas de dominants et dominés, pas plus qu'ils n'ont de reine ou l'esprit de ruche. Une fois qu'ils considèrent que la menace est écartée, ils filent sous leurs abris de plastique.

Leur carapace, leur polyvalence aussi bien aquatique que terrestre, leur système digestif capable de trier les polluants des nutriments et surtout leurs pinces, en font des prédateurs redoutables, au point qu'ils ont chassé les mouettes et les porcs sauvages de leur domaine. De plus, dans les paysages côtiers – et pas seulement dans les marées bleues –, ils se reproduisent à très grande vitesse et jouent sur le nombre pour conquérir de nouveaux domaines, essentiellement dans les terres.

Leur logique est totalement différente de la logique humaine ou mammifère. Ils peuvent attaquer, repartir aussitôt sans raison ou s'en prendre à un élément du décor, sans qu'on comprenne en quoi il peut bien constituer une menace pour eux. Ils n'ont pas peur du feu, mais possèdent un système nerveux plus développé que celui d'un insecte. Ils réagissent à la douleur, qui ne les fait pas reculer mais leur permet de localiser un attaquant. Leur mode de communication dans les marées bleues est inconnu, mais limité dans l'espace – ils ne peuvent s'appeler les uns les autres à plus de dix mètres. En combat, les crabes commencent par arracher un bout de leur cible – vêtement d'abord, ensuite la peau et les chairs – puis se laissent tomber et attaquent de nouveau. Il est préférable d'utiliser l'initiative de groupe lors des attaques de crabes normaux et l'initiative au cas par cas si vous décidez de faire intervenir de plus gros spécimens.

Vogel entretient une certaine empathie avec les crabes. Il leur apporte des « victimes », qui sont digérées par les eaux polluées avant de se transformer en nutriments pour les crabes. Ces derniers projettent aussi des sucs gastriques sur les proies mortes, pour accélérer le processus, ce qui est le résultat d'une mutation propre aux crabes de cette région. Les sucs sont à l'origine de l'odeur métallique que peuvent sentir les personnages. En fait, à chaque fois qu'ils auront noté cette présence, c'est qu'un cadavre en cours de digestion n'est pas loin.

sonnages, qui continue d'émettre les conversations de Sigrid – mais cette fois avec une autre femme, une voyageuse perdue du nom de Chrystelle.

Vogel expliquera alors un peu de son histoire. Il a lui-même entendu la voix, il y a quelques années, et a tenté de trouver le fameux phare 66B avec sa famille. Comme les personnages, il est tombé dans un piège. Sa femme et ses deux enfants ont été noyés dans une fosse alors que lui en a réchappé par miracle. C'était il y a quatre ans. Le phare 66B est un leurre, un piège. Il n'existe pas tel que décrit par la voix. Il

sait, puisqu'il y est allé et qu'il n'y a personne. Vogel patrouille au cœur de la marée bleue tous les jours. Depuis tout ce temps, il cherche à savoir d'où vient la voix et qui peut bien continuer à entretenir les pièges. Qui, et surtout comment. En effet, excepté les voyageurs, il n'a jamais rencontré personne, ni repéré de traces de passage dans la zone. Il a bien éliminé quelques rôdeurs agressifs, mais aucun d'entre eux n'avait de lien avec les pièges. Pour lui, la voix est celle d'une sirène. Et un jour, promet-il en serrant les poings, il la trouvera, la tuera et détruira ses radios maudites.

Gérer les crabes

N'oubliez pas que le comportement des crabes est complètement aléatoire. Ils peuvent attaquer de façon frénétique pendant plusieurs tours, s'arrêter ou se replier sans raison, puis attaquer à nouveau alors qu'ils étaient presque sortis du refuge. Ce comportement doit troubler les joueurs. Ils doivent se perdre en conjecture sur les motivations des créatures au point que pendant les moments de répit, s'ils parlent des crabes au lieu d'annoncer qu'ils en profitent pour agir, et bien... leur personnage ne fera rien non plus.

L'assaut va durer toute la nuit avec plusieurs vagues dont une dernière particulièrement violente. Si vous mettez bien la pression à vos joueurs, ils devraient regarder autrement leur assiette la prochaine fois qu'ils mangeront un tourteau...

Les crabes

Taille : 1/2

Caractéristiques : Force 1D, Rapidité 3D, Santé 3D, Perception 4D, Volonté 4D, Agilité 2D, Précision 2D, Réflexes 3D.

Seuils de blessure : Touché (4) oo, Blessé (6) oo, Touché (8) o.

Protection : 1D/1D armes tranchantes.

Attaque : pinces (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1, type tranchant). Les crabes de Taille 2 possèdent un cercle de Blessure supplémentaire de chaque type, lancent un dé de dommages supplémentaire et disposent d'une protection de 2D/1D armes tranchantes.

Vogel et les crabes

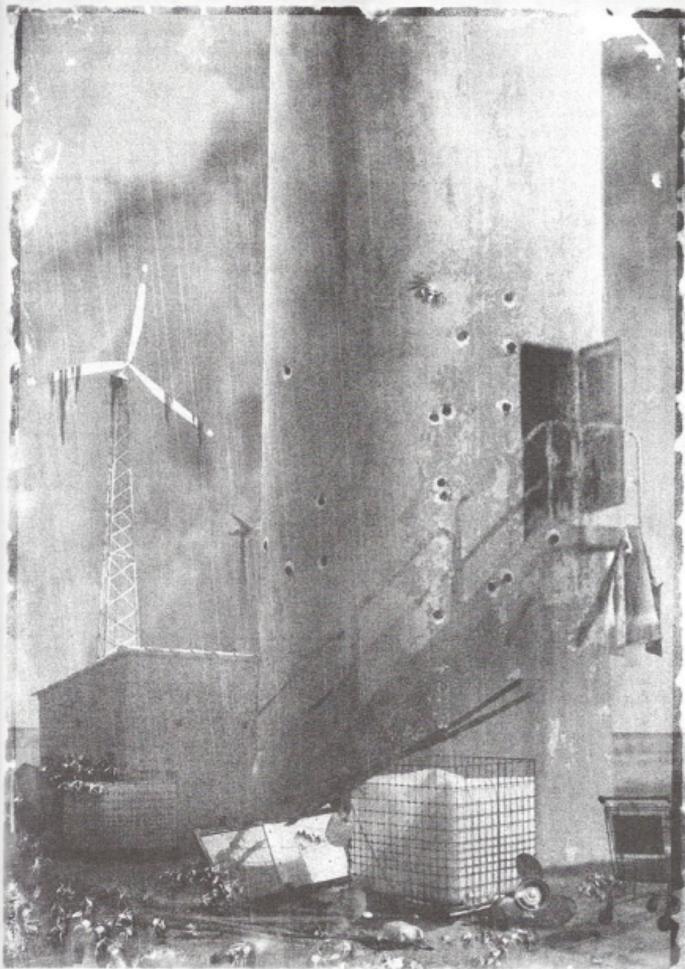
Les personnages se retrouvent donc en compagnie d'un chasseur de sirène fantôme, au milieu d'une décharge toxique et géante, leurrés par une voix qui, semble-t-il, n'est qu'un piège et pour couronner et le tout, potentiellement entourés de boucaniers. Vogel est plus calme dans son refuge, mais il est visiblement obsédé par la voix qui sort du talkie-walkie. Il passe son temps à guetter, écouter et jeter un œil inquiet vers l'extérieur. Si un personnage lui demande le pourquoi de son anxiété, il répondra juste qu'il a peur « que le monde ne change ce soir ». Il n'en dira pas plus et sortira dans la nuit, armé de sa hache, en conseillant à ses invités de ne pas trop s'éloigner du refuge. Il laissera la radio sur place.

Les personnages pourront profiter de ce moment de solitude pour fouiller un peu le refuge de Vogel. Dans une protection de plastique transparente, ils trouveront effectivement une photo de l'homme et de sa famille, prise dans les ruines d'une ville allemande. Ils pourront également trouver du matériel de bricolage usagé – fil de fer, tenailles, etc. – ainsi que deux batteries de talkie-walkie usagées. Il y a un peu de nourriture à

base de crabes et quelques carapaces vidées – à ce propos, les personnages auront sans doute noté l'accoutrement chitineux du chasseur. Si Vogel a des trésors, il doit les garder ailleurs ou sur lui. Justement, sous la maison, se trouve un petit trésor : une barque très fine, presque une pirogue, dotée d'un petit moteur rempli d'essence. En pleine nuit, son usage est limité, mais elle trouvera son utilité plus tard.

L'homme reviendra deux fois dans le refuge, chaque fois plus inquiet et agité. Il rapportera quelques affaires perdues par les personnages dans le piège, mais continuera à leur dire de rester dans le refuge. Au fil de ses visites, il fera de moins en moins attention à ce que disent les personnages. Il aura du mal à se rappeler des noms, de ce qu'il a dit ou de ce qu'ils auront pu lui avoir demandé. En milieu de nuit, il repartira, visiblement troublé, pour ne plus jamais revenir.

Les personnages pourront s'organiser pour faire des tours de garde, et si l'un d'eux est un peu vigilant, moyennant un jet de Perception contre une Difficulté de 25, il notera que l'odeur métallique est revenue. En fait, elle était toujours présente, mais le groupe était sans doute un peu occupé pour y prêter attention. Elle est à présent plus chargée, plus



La traversée en barque

Voici quelques péripéties possibles pendant les trente minutes que peut durer le voyage :

-Le passage entre deux tas se rétrécit et il faut accélérer pour ne pas terminer écrasé.

-Un bout de ferraille frotte contre la coque, il faut reculer et plonger pour le dégager ou prendre le risque de faire un trou.

-Un porc sauvage a trouvé refuge sur un tas et saute sur la barque, rendu fou par la peur.

-Un tas s'affaisse sur lui-même provoquant un tourbillon aspirant. Toute personne qui tombe à l'eau doit réussir un jet d'Agilité contre une Difficulté de 25 pour surnager ou être emportée.

-Coulée de boue et de déchets, la barque est couverte et si le conducteur arrive à la sortir de là, les passagers s'aperçoivent qu'ils viennent d'embarquer un crabe de Taille 2, qui cherchera à écraser quelques têtes.

forte, plus concentrée. Puis, alors qu'une pluie glaciale se met clapotter sur l'eau polluée, tous les personnages vont entendre le même bruit : un petit claquement, puis une dizaine, une centaine... Et bientôt, un concert de claquements. Le son viendra de partout autour du refuge. En braquant une lampe sur

les tas environnants, les personnages pourront voir l'origine du bruit : des crabes, des milliers de crabes de toutes les tailles et de toutes les formes, du simple tourteau à l'araignée de mer, qui les observent en faisant claquer leurs pinces. Soudain, ils arrêtent, et c'est le signal de l'assaut.

L'attaque

Le groupe n'aura que quelques secondes pour réagir. Vu l'agilité dont font montre certains spécimens, une sortie est à exclure et de toute façon, la barque sous la maison est déjà couverte de bêtes. Par contre, se réfugier dans la maison sur pilotis et tenter de calfeutrer les accès, est une meilleure idée. En plus de la porte principale en bois friable, il y aura deux fenêtres à bloquer, dont l'une est déjà partiellement couverte par des planches. La chance des personnages, c'est qu'avant d'attaquer la maison, les crabes devront déjà monter sur les pilotis. Ils auront donc quelques minutes pour se préparer à l'attaque.

Cette scène d'assaut et de siège doit être particulièrement intense, n'hésitez pas à vous inspirer des Oiseaux de Hitchcock ou des films de zombies par l'ambiance. Dès qu'un passage sera bouché, les pincés l'attaqueront et les crabes en trouveront un autre. Les bruits à l'extérieur de la maison, dont les murs sont en parpaings, devront laisser l'imagination des joueurs travailler. Pour le moment, ils n'ont vu que des crabes de taille normale, au pire à peine plus que la moyenne, mais s'il y avait des crabes plus grosses à l'extérieur ? La réponse est oui. Certains spécimens de Taille 2 s'avancent dans la marée de pincés, gros et lourds comme de gros chiens, avec des pincés et sont capables de sectionner un bras d'un coup. Pourtant, ce ne sont pas eux qui attaqueront en premier mais plutôt les petits, ceux qui peuvent se faufiler partout. D'ailleurs, lorsqu'un ou deux gros crabes apparaîtront, les autres arrêteront de faire claquer leurs pincés et les joueurs n'entendront alors qu'un claquement beaucoup plus grave, comme deux bouts de bois qu'on entrechoque...

Le phare 66B

Le siège va se terminer abruptement, lorsque tous les crabes qui le peuvent encore vont arrêter l'assaut et filer comme s'ils craignaient quelque chose. Laissez souffler vos joueurs une seconde, avant de leur signaler qu'ils entendent un énorme craquement sur l'un des murs du refuge. Un petit coup d'œil dehors devrait les faire frémir. Un crabe géant ? Non, pire, mais laissez planer le doute. Dans le petit matin, de titanesques tas d'ordures

se déplacent autour d'eux. La différence, c'est que cette fois, le refuge de Vogel, qui a disparu, ne sera pas d'un grand secours. En effet, les amas sont hauts d'une douzaine de mètres ! Et cette fois, il y a peu de chances que l'abri des personnages soit épargné. Leur avantage, c'est que pour une fois, le brouillard a été balayé et qu'au loin, il est possible de voir le fameux phare 66B, une immense tige terminée par une hélice qui tourne. Le phare est une éolienne, et elle semble parfaitement résister aux déplacements des tas de plastique. Les personnages n'ont pas vraiment le choix. Ils vont devoir passer entre les buttes mouvantes, dans une zone piégée, au milieu des crabes rendus furieux par tous ces déplacements. A pied, c'est infaisable. Par contre, en barque, ils pourront tenter leur chance, mais ils devront faire vite. En effet, outre tous les problèmes actuels vient s'en ajouter un nouveau : l'eau monte. Et elle monte vite. C'est positif car les passages entre les amas seront plus larges, mais d'un autre côté, lesdits amas se déplaceront plus vite. Heureusement, les crabes qui se trouvaient dans l'embarcation sont partis.

La gestion de cette scène de fuite est laissée à votre discrétion, dans la mesure où la distance entre le refuge - qui s'écroulera une fois le dernier personnage sorti - et le phare n'est pas très grande. Pour naviguer entre les collines, il faudra jouer sur la Précision pour passer entre les amas et sur les Réflexes, pour éviter un éboulement. Bien entendu, si un personnage est spécialisé dans la conduite ou le maniement des bateaux, n'hésitez pas à lui donner quelques bonus supplémentaires, en plus de ceux déjà acquis, mais arrangez-vous pour causer quelques frayeurs aux joueurs.

L'éolienne

L'arrivée au pied de l'éolienne sera une délivrance pour les personnages. N'hésitez pas à saborder le bateau au dernier moment. Ils pourront comprendre pourquoi elle n'est pas touchée par la marée bleue : tout autour, plusieurs digues ont été construites, qui doivent avoir une dizaine d'années et devaient sans doute être prévues uniquement pour repousser l'eau de mer, pas les grandes marées bleues comme celle qui a lieu maintenant. De plus, d'origine, l'éolienne a été bâtie sur un socle de béton surélevé. Le petit camp qui entoure la grande tour est

La mort de Vogel

Brûlé si les personnages tirent sur les bidons avant qu'il ne les place, fracassé sur le pylône suite à une chute ou noyé par l'un de ses pièges, Vogel doit bénéficier d'une mort impressionnante. Si son cadavre est en vue, n'hésitez pas à faire apparaître des milliers de crabes qui s'acharneront sur lui, ne laissant qu'une dépouille abominablement mutilée. Pire, cette fin horrible peut aussi arriver de son vivant.

presque intact. Dans un coin, des plastiques ont réussi une percée boueuse, mais globalement, il est tel qu'il était lorsque Vogel a massacré ses occupants. A l'extérieur du camp, par contre, l'eau continue de monter et la mer charrie toujours des tonnes et des tonnes de déchets. Autour du pylône, haut de cent cinquante mètres et dont les pales vibrent en tournant, des tentes et cabanes de tôles ont été construites et partiellement entretenues par Vogel.

Le chasseur fou avait raison sur un point : il n'y a plus personne de vivant ici. Et pour cause, tous les cadavres sont dans une cage, immergée dans une fosse remplie d'eau verdâtre. Après avoir tué les hommes, Vogel a obligé les survivants – des femmes et des enfants – à entrer dans la cage, elle-même dans la fosse, puis a dévié l'eau pour les noyer lentement. Les crabes ont fait le reste... D'autres cadavres pendent un peu partout. Lorsqu'ils tombent, Vogel les fixe avec le même fil de fer que les personnages ont pu trouver dans son refuge. D'ailleurs, certains voyageurs qu'il piège subissent le même sort. Du coup, dans les tentes et cabanes, on peut avoir l'impression qu'il y a des silhouettes. Autre indice laissant à penser que le chasseur vient souvent ici, les trois tombes de sa famille sur lesquelles il a fixé des fleurs en plastique, trouvailles de la marée bleue.

Enfin, dans la cabane fixée directement au pylône, les personnages pourront entendre une voix. Elle est plus nette, avec un léger écho, mais c'est bien la voix de Sigrid. Les personnages auront le temps de fouiller le camp avant que l'eau ne déborde. Ils peuvent y trouver des armes tranchantes et rouillées, des vêtements moisis et quelques ustensiles en aluminium inoxydable. Une forte odeur peut aussi attirer leur attention. Sous une plaque ondulée, Vogel a caché quatre bidons de 15 litres de produit fortement inflammable. Le fait de les prendre aura une grande importance pour la suite.

Une fois à l'intérieur, il faudra passer la cabane pour entrer dans le pylône. Ce dernier peut être fermé presque hermétiquement. Des escaliers en colimaçon permettent de monter au sommet de l'éolienne, c'est de là que vient la voix. Les personnages pourront remarquer que des fils ont été bricolés et que l'éolienne produit sa propre énergie – il faut de l'électricité pour lancer les pales. Bien sûr, plus on monte, plus la structure vibre et plus on entend le vent violent à l'extérieur.

Echoes

Au sommet, sur une petite plateforme large de six mètres, se trouve une table sur laquelle trône une grosse radio, reliée à des CD enregistrés... et Vogel, qui regarde fixement le tout. Comme il tourne le dos aux arrivants, les personnages ne pourront pas voir qu'il a sa hache à la main, mais sitôt que le premier s'approchera, Vogel attaquera, fou furieux, en hurlant : « Assassins ! Boucaniers ! ». Sa technique d'attaque consistera à faire tomber sa cible dans les escaliers pour entraîner les autres. On ne peut pas passer par-dessus les marches, mais on peut chuter et se blesser. Ensuite, Vogel donnera des coups de hache dans tout ce qu'il peut. Après quelques tours, il remontera et ouvrira une petite trappe donnant sur l'extérieur. Le vent est terrible au sommet, mais il a l'habitude – par contre, il est possible d'infliger un Malus de-3 à -5 aux personnages. Là, il lancera un câble fixé à un poids et descendra le plus vite possible. Il a tout de même cent cinquante mètres à parcourir, ce qui lui prendra bien trois minutes, avec sa poignée d'escalade permettant de descendre rapidement tout en maîtrisant la vitesse. Les personnages pourront tenter de couper le câble, en prenant garde de ne pas tomber, ce qui tuera le chasseur à coup sûr. S'ils ne le font pas, Vogel ira chercher les bidons de produit inflammable et les placera à l'intérieur du pylône. Les personnages n'auront pas le temps de redescendre par l'escalier. Bien entendu, la structure ne va pas brûler. Par contre, comme il s'agit d'un grand tube, il va fonctionner comme une cheminée et asphyxier tout ce qui se trouve à l'intérieur. Si les personnages ouvrent la trappe, l'appel d'air sera encore plus important au point de former une boule de feu qui remontera jusqu'à la plateforme au sommet. Il faudra qu'ils sortent rapidement et restent perchés sur le ventilateur géant, qui vibre et tourne en fonction du vent. Ils peuvent aussi tenter la descente le long du câble, ce qui est particulièrement dangereux. Le feu s'arrêtera au bout de quinze minutes et il sera possible de retourner à l'intérieur au bout de trente. Si les personnages ont pris les bidons ou les ont changé de place, Vogel les maudira avant de filer hors du camp. On ne le reverra plus, à moins que vous ne désiriez le faire apparaître au plus mauvais moment, pour un ultime combat.



Sigrid

Que la radio soit détruite ou pas, les personnages auront trouvé la fameuse Sigrid. Les CD sont datés de l'année 2225. Cette fille était-elle une sirène ou un véritable guide ? Ils ne le sauront jamais. Par contre, une fois au sommet, ils auront une révélation. En effet, comme le brouillard est levé, ils pourront voir une bonne partie de la région. En premier lieu, ils vont s'apercevoir que l'éolienne n'est pas la seule. Longeant ce qui fut la côte, il y a en a une bonne cinquantaine en ligne, filant vers l'horizon. Seule l'éolienne 66B est encore intacte, les autres sont soit cassées, soit privées d'hélice.

Ensuite, ils pourront comprendre le pourquoi de la montée des eaux et du déplacement des déchets : c'est une grande marée. Elle est bleue, certes, mais elle est surtout grande. D'ailleurs, elle a

noyé une bonne partie du camp, ce qui interdit d'aller au-delà des cabanes qui entourent le pylône. Pourtant, ce n'est pas vraiment ce qui va attirer l'attention du groupe. Avec les mouvements titaniques chamboulent la région, un élément du décor va se découvrir : un bâtiment. Ce dernier apparaît et disparaît en fonction des vagues de plastique, mais il semble, justement, fait pour être sous l'eau. Son toit est un dôme en plastique, jadis translucide et désormais vert d'algues, mais qui a résisté. Le plus intéressant, c'est que des conduits, filent droit des éoliennes vers le bâtiment.

Eco

En descendant à la base de l'éolienne, peut-être carbonisée, il est possible de repérer une trappe minuscule qui permet de glisser sous le pylône. C'est dans un petit local qu'un générateur a été

bricolé pour que l'énergie produite par l'éolienne soit transformée en électricité. Si le feu a tout brûlé, les câbles auront fondu et le radio au sommet ne fonctionnera plus – elle aura de plus été grillée, si la trappe a été ouverte. Le transformateur fonctionne, mais est relativement lourd et pèse une quarantaine de kilos. Si les personnages veulent le prendre, ils devront assumer son déplacement. Dans l'un des murs, se trouve une petite écouteille ronde. Elle est fermée, mais il sera aisé de la forcer. Vogel n'a jamais découvert ce passage. La trappe s'ouvre sur un tunnel qu'il est possible d'emprunter en se déplaçant sur les genoux ou à quatre pattes. Il est parfaitement sec et il faudra une bonne heure pour se rendre à l'autre bout. Par contre, à mi-chemin, signalez aux personnages qu'ils entendent des raclements sinistres – les tonnes de plastiques qui passent au-dessus de leur tête – et que le tube de béton semble particulièrement fragilisé par tous ces frottements. Lorsque le dernier personnage se lancera dans la traversée, n'hésitez pas à provoquer quelques fuites d'eau, puis un éboulement suivi d'un torrent de boue. Le malheureux ne sera pas noyé mais simplement éjecté, s'il n'a pas le temps de sortir. Ses compagnons devront fermer l'écouteille de leur côté pour éviter que le complexe où ils se trouvent ne soit envahi par l'eau – jet de Force, Difficulté de 25 pour une personne seule, mais les personnages peuvent s'y mettre à plusieurs et faire diminuer la Difficulté de 5 par personne supplémentaire, pour un minimum de 15.

Le complexe en question renferme le trésor des boucaniers. A l'origine, ces locaux étaient à la fois le transformateur permettant de rassembler toute l'électricité des éoliennes, via des câbles à présent disparus, et de miser sur les énergies propres – une ironie de l'histoire, quand on voit à quoi ressemble la région à présent. Mais c'est surtout là que les boucaniers entreposaient leurs prises. Donc au milieu des panneaux, représentant une faune et une flore disparues, des peintures d'enfants sur les murs et des fresques à la gloire de l'écologie, a été regroupé tout un fatras que les personnages vont s'empressez de faire leur.

Ici, il n'y a rien de périssable. Il y a des vêtements de toutes les tailles, du matériel de survie en plus ou moins bon

état – pharmacie, corde, gilets de sauvetage, etc. – ainsi que des bijoux, des jouets, des paires de lunettes, de l'argent, etc. Au fur et à mesure de votre description, faites comprendre aux joueurs que tout ceci est le fruit d'années de pillages et de massacre d'innocents. Dans des bocaux, il reste des dentiers, des dents en or et même des pacemakers. Dans un coin, il y a plusieurs paniers de nourrissons encore bruns de sang, des béquilles, des montres, bref : les découvertes doivent être de plus en plus subjectives et parlantes. Si ça ne suffit pas, les personnages trouveront un cahier parfaitement tenu, rédigé par un certain Karl – le chef des boucaniers – et qui dresse la liste des objets récupérés sur les victimes des pièges. Parfois, il précise leur âge et leur sexe, indique qu'il a fallu les achever, mais de façon froide et comptable. Le cahier s'arrête, il y a quatre ans.

Conscience et conclusion

Il faut l'avouer, après tout ce qu'auront subi les personnages, ils mériteront largement tout ce qui se trouve ici, d'autant que lorsque l'eau sera descendue, ils pourront faire sortir des jets skis en parfait état, ce qui leur permettra de filer de cet enfer. Mis à part des armes, il y a de tout ici, mais d'un autre côté, tous ces objets sont liés à des morts violentes et à des pratiques de charognards. Certains vêtements en portent encore les stigmates. Si des personnages du groupe ont une certaine empathie, ils seront terriblement mal à l'aise ici.

A vos joueurs de choisir s'ils profitent de l'aubaine comme des charognards ou s'ils préfèrent laisser tout cela, voire le détruire en mémoire des victimes des boucaniers.

Quel que soit leur choix, ils ne pourront pas tout prendre, mais auront de quoi continuer leurs errances plus confortablement – sans compter la vente des jets skis. Ils pourront repartir quelques heures après la grande marée – en regardant le dôme de plastique du complexe, ils verront l'eau se retirer – et quitter cette zone polluée avec un arrière-goût amer dans le fond de la gorge. Parfois, il leur semblera sentir une forte odeur métallique ou entendre, portée par le vent, l'écho d'une voix féminine...

La raffinerie

«Nos veines ont besoin de sang, nos arbres de sève, et nos engins d'essence.»

—North, leader des Red Arrow.

Lyon abritait autrefois l'une des plus grandes raffineries de pétrole d'Europe. Depuis le bassin méditerranéen, la plupart des ressources pétrolifères de la région transitaient par le couloir rhodanien. Aujourd'hui encore, la veilleuse de Feyzin projette alentour sa lumière bleutée. Menaçante pour certains, elle constitue un phare de civilisation pour d'autres, la garantie d'obtenir du carburant et peut-être, poursuivre sa route. Ce scénario va amener les personnages à traverser ce qui reste de Lyon pour s'y approvisionner. Ils découvriront alors une communauté en proie à une menace invisible et mortelle, communauté qu'ils devront aider s'ils veulent obtenir ce qu'ils sont venus chercher.

Introduction

La torche bleutée de la veilleuse projetait des ombres menaçantes sur les murs autour d'eux. Chaque ombre devenait une créature de la nuit, les câbles fixés au mur étaient comme des serpents monstrueux risquant à tout moment de les happer. Ils avançaient lentement, suivant la piste sanglante d'une des monstruosités repérées le matin même par un passant. On parlait d'un spécimen long d'un peu moins d'un mètre. Bien sûr, le témoin exagérait sans doute, mais dans ces couloirs envahis par les ténèbres, même une créature plus petite serait un adversaire redoutable. Y compris pour quatre hommes armés.

Le jeune blondinet portait la lampe torche et un pistolet automatique. Il éclairait tant bien que mal le couloir devant eux, à mesure qu'ils s'éloignaient des allées principales du métro. Quelques passants avaient tiqué en voyant la bande et son arsenal s'enfoncer dans l'ombre du souterrain. Mais ces jours-ci à Lyon, plus personne ne faisait réellement attention à ce genre de choses. De toute manière, plus personne ne prenait plus le métro, à moins d'y être forcé. Rien qu'au cours de la semaine

précédente, quatre spécimens de rats géants avaient été repérés un peu partout dans le métro lyonnais.

—Mathieu, éclaire par-là tu veux !

C'est le vieux Marc qui avait parlé.

Il manipulait nerveusement son canon scié. Pour lui, c'était déjà la cinquième descente. Il faisait figure de vétéran, et cela n'avait rien à voir avec son âge, mais bien avec les multiples cicatrices issues des descentes précédentes. Le faisceau de la lampe se dirigea dans la direction demandée. Une petite alcôve dissimulait un passage d'à peine plus d'un mètre de haut. Ils prirent position autour de l'entrée, comme à leur habitude. Pendant que Mathieu, Luc à ses côtés, éclairait l'intérieur du conduit, Marc et Jean s'accroupissaient pour guetter ce qu'il contenait.

Les deux hommes retinrent un hoquet de surprise. Au fond du conduit, des formes grouillaient littéralement, se précipitant sur eux.

—Debout !

Le cri du vieux n'appela aucune discussion. Lui et son comparse se dressèrent d'un bond. La nuée de rats les entoura à une allure effarante, transformant le sol en une surface presque liquide. De temps en temps, l'un des rats se dressait et semblait observer pendant un court instant les quatre humains, avant de replonger dans la marée de rongeurs. Heureusement pour eux, la hauteur et l'épaisseur de leurs bottes spécialement conçues les protégeaient contre les griffures et les morsures de la nuée. Pourtant, il fallut à Luc tout son sang-froid pour se retenir de déclencher son arme. Ils traquaient un autre gibier.

Une minute qui sembla une éternité plus tard, les petites formes agiles avaient disparu dans l'obscurité du couloir, quelques mètres plus loin. Ils reprirent leur souffle, puis Marc et Jean s'accroupirent à nouveau pour contrôler une dernière fois le conduit. Il devait mener à un conduit de guidage des câbles parallèle au couloir principal. Ils distinguaient la paroi terreuse qui suintait d'humidité et reflétait la lumière de la lampe torche. Il leur fallut quelques secondes pour se rendre compte que ce qu'ils contemplaient n'étaient pas de la terre, lorsque les formes sombres commencèrent à bouger. Le visage de Marc arbora un rictus de terreur, mais ses

réflexes prirent le dessus : déjà, il vidait son fusil. Le bruit de détonation réveilla les autres. A leur tour, Jean et Mathieu arrosèrent au jugé, pendant que le vieux rechargeait son arme. Ils n'en avaient jamais vu d'aussi gros. Tout à coup, la veilleuse du lance-flammes s'éteignit. Luc poussa un juron, puis entreprit de la redémarrer. Autour de lui, les trois autres criaient tout en criblant les murs du conduit et la forme de balles.

— Il y en a plusieurs !

Le cri du vieux Marc était autant de peur que de surprise. Enfin, la veilleuse se ralluma.

— Poussiez-vous, je m'en charge !

— Non, Luc, le gaz...

Ignorant l'avertissement du blondinet, Luc pointa son lance-flammes vers les créatures, avant de crispier les doigts sur la gâchette. Le cône de flammes inonda bientôt le passage. Alors que les cris des rats géants se mêlaient à ceux des humains, il distingua enfin le fond de la conduite. Des câbles mêlés étaient accrochés au mur, ainsi qu'un tube percé par toutes les balles de leurs armes. C'est alors qu'il remarqua l'odeur caractéristique, et que le cri de Mathieu prit tout son sens.

Ce fut sans doute le premier souffle de l'explosion qui lui sauva la vie, le projetant contre le mur et l'assommant. Au réveil, il ne trouva que le crâne du vieux, toujours crispé dans une attitude de terreur, malgré les traces de brûlures. Le plafond et les couloirs autour de lui s'étaient déchirés comme du papier, et le ciel nocturne baignait la scène apocalyptique qui l'entourait. L'explosion se propageait dans les conduites et les flammes avaient déjà pris le relais. Leur leur rouge éclairait ce qui avait été autrefois l'une des plus jolies places de la ville. Les bâtiments étaient pliés, comme précipités au sol par une force terrible. Les rails tordus des anciennes voies de métro débouchaient à l'air libre, dans le cratère créé par l'explosion. Les rares passants à avoir survécu étaient sonnés, gravement blessés, criblés d'éclats de verre et de pierre. Pourtant, ils contemplaient la scène, stupéfaits. Luc ne sentait pratiquement pas les brûlures dont il avait été victime. Abasourdi, il regardait la forme d'un rat se faufiler entre deux pans de rochers pour s'enfoncer sous terre...

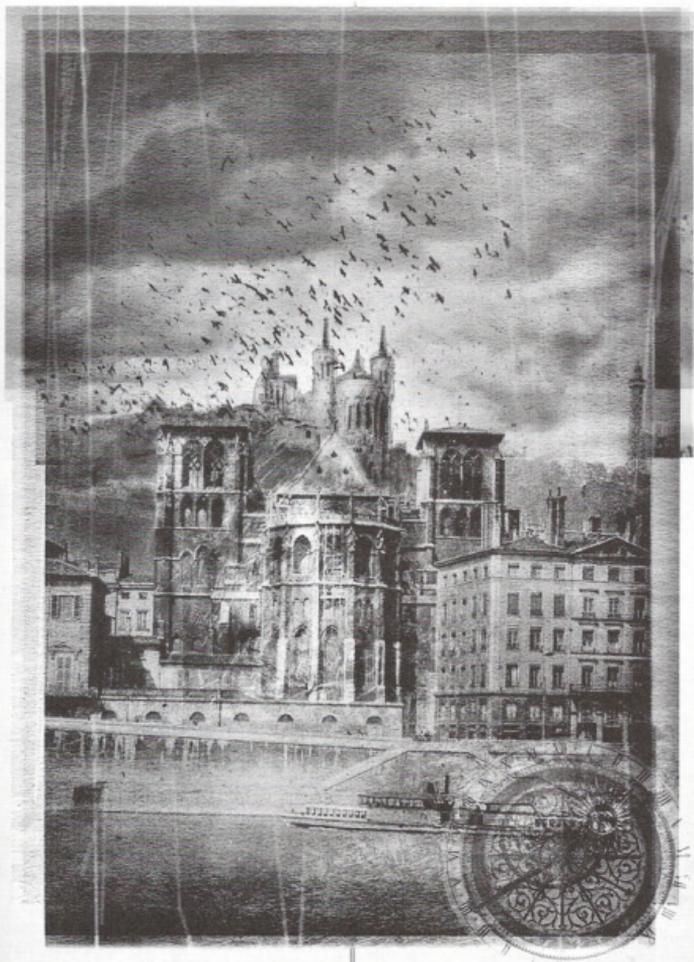
La chute de la capitale des Gaules

2006...

C'est au cours de l'été 2006 que Lyon entame sa lente descente aux enfers. Les premiers cas d'une maladie inconnue sont repérés dans certains quartiers de la ville. D'abord assimilés au virus de la grippe aviaire qui a touché l'Asie du Sud-Est quelques années plus tôt, ils donnent lieu à la mise en place d'un plan d'urgence dans les hôpitaux et cliniques de la ville. Ce plan, loin de rassurer la population, provoque un vent de panique qui bloque temporairement le fonctionnement de nombreux établissements. Ceci, ajouté à une canicule durant tout le mois d'août cette année-là, provoque un grand nombre de décès notamment chez les plus fragiles, les nourrissons et les personnes âgées.

Pendant deux ans, les cas de maladie se font de plus en plus nombreux, laissant perplexes même les plus savants médecins. Le virus mute trop rapidement pour être étudié et rend impossible toute vaccination. A défaut, les autorités médicales mettent au point un moyen de le dépister. Une première vague d'exode touche alors la ville : de nombreux habitants sains font leurs bagages, notamment vers la Suisse, réputée plus sûre.

Face à l'épidémie, les habitants de Lyon se tournent vers la religion, et notamment Notre-Dame de Fourvière, qui a autrefois protégé la ville de la peste. Une grande procession qui doit réunir les hiérarchies de tous les cultes de la ville est organisée à l'occasion de la fête des lumières, le 8 décembre 2008. Quelques jours avant cette procession, le quotidien «Le Progrès» révèle des détournements de fonds au sein de la hiérarchie catholique lyonnaise, provenant notamment de fidèles fortunés ayant profité de l'influence de l'Archevêque de Lyon pour se mettre à l'abri avec leurs familles. La révolte gronde. Le soir de la procession, l'apparition de l'Archevêque provoque une émeute. Les dignitaires religieux se réfugient dans la cathédrale St Jean et la basilique de Fourvière, sous la protection des forces de Police. Les manifestants prennent d'assaut les deux édifices, qui sont incendiés. Lorsque les pompiers peuvent enfin accéder au lieu du drame, il ne reste plus que des murs calcinés et des cendres.



2009...

La nouvelle année commence sur une révélation : l'épidémie est visiblement propagée par les rats, qui se sont multipliés, notamment dans les vieux quartiers de la ville et les banlieues les plus précaires. La

population s'organise en groupes d'arrondissements, chargés de dératiser différents quartiers. Les morsures sont nombreuses, et même si le nombre de rats diminue apparemment, l'épidémie est encore renforcée par l'apparition de cas

de rage. Pendant plus d'un an, la « chasse aux rats » devient l'occupation principale d'une grande partie de la population. Les groupes d'arrondissements se transforment peu à peu en véritables milices.

L'année suivante une rumeur, toujours lancée par Le Progrès, prétend que l'épidémie serait issue d'une souche mal contrôlée d'un virus provenant du laboratoire de haute sécurité P4, situé au sud de la ville. Des casseurs s'en prennent au bâtiment et sont repoussés sans ménagement par les forces de police. La rumeur s'amplifie, et le laboratoire est pris d'assaut plusieurs nuits de suite par des bandes mais aussi des miliciens. L'armée intervient finalement et instaure une zone de sécurité dans tout le sud de Lyon. Les forces policières, exsangues, ne peuvent empêcher des gangs de casseurs et des bandes armées de prendre dans le même temps le contrôle des banlieues Est.

A la fin de l'année 2010, des chasseurs de rats tombent sur une espèce plus imposante dans les égouts de la ville. En quelques semaines, le nombre de rats mutants repérés se multiplie, ainsi que le nombre des miliciens portés disparus. Il apparaît rapidement que ces rats « géants » contraignent les espèces plus petites à sortir des souterrains et sont à l'origine de leur multiplication en surface. Bientôt, des mercenaires armés sont engagés pour tracer cette nouvelle menace. Plusieurs d'entre eux disparaissent sans laisser de trace. Au cours de l'une de ces expéditions, une explosion touche la Presqu'île, vaporisant littéralement l'Opéra et l'Hôtel de Ville en envoyant des débris jusqu'à plusieurs kilomètres à la ronde. L'incendie qui suit se propage rapidement sur les pentes de Croix-Rousse et fait rage pendant dix jours et dix nuits.

2011...

Au début de l'année, un groupe de miliciens s'aventure dans le parc de la Tête d'Or, contrôlé jusqu'alors par une bande d'écologistes fanatiques. Ils découvrent que les animaux sauvages de l'ancien zoo ont été libérés et se sont installés dans la « frange verte » que constitue la zone entre les parcs de la Tête d'Or et de Miribel-Jonage. Ils se sont rapidement acclimatés et multipliés et les miliciens découvrent avec horreur les restes des écologistes dévorés. La Tête d'Or et l'ancien campus de la Doua sont déclarés zone interdite.

Au printemps, le Rhône est l'objet d'une crue sans précédent, dévastant le Vieux Lyon et la Presqu'île. Les services sanitaires sont depuis longtemps incapables de répondre aux besoins de la population, et cette crue accroît encore le désastre. Les heurts sont de plus en plus fréquents entre l'armée et les habitants. Lyon est sous quarantaine depuis plusieurs mois. Les milices s'organisent et repoussent les bandes de pillards hors des arrondissements du centre-ville.

Après une confrontation avec une patrouille militaire, des miliciens rapportent que des soldats portant des combinaisons de protection virale ont pénétré dans le laboratoire P4. Les rumeurs les plus folles circulent. On murmure même que l'armée aurait permis au virus Ebola de se propager dans la ville pour régler définitivement le problème. La population restante quitte alors la ville en masse, notamment vers le sud, les routes du Nord rendues impraticables par les crues. Les militaires, pris de panique, ouvrent le feu. Une véritable bataille rangée a lieu le long de l'autoroute, près de la raffinerie de Feyzin. Après plus de douze jours d'affrontements à l'arme automatique et à la grenade ou au cocktail Molotov, l'armée fait intervenir une colonne de blindés. Les militaires repoussent enfin les miliciens et la population vers l'intérieur de la ville. L'A7, devant la raffinerie, est jonchée de cadavres, d'épaves de voitures et de blindés encore fumants.

Dans la foulée, les gangs tentent de prendre le contrôle du centre-ville. Des batailles de rue s'engagent, des barricades sont installées. Après quatre semaines de conflit, la milice l'emporte et repousse les gangs. Les miliciens survivants se regroupent et s'installent dans l'ancienne tour de la Part-Dieu, d'où ils surveillent les alentours. Ce qui reste de la population vit au plus près de ces nouveaux « anges gardiens ».

2013...

Une nouvelle crue du Rhône et de la Saône touche la ville au début de l'année. Fragilisés par certains affrontements, certains ponts sont emportés par la crue. Les quais du Rhône et de la Saône, déjà abîmés, deviennent quasiment impraticables. Après la crue, les rats se multiplient sur la Presqu'île. Les miliciens préfèrent détruire les ponts qui mènent encore au centre ville, hormis l'un d'entre

Lyon by Night

Ces indications sur la population lyonnaise restent de simples suggestions, et chaque meneur de jeu pourra s'approprier la ville à sa façon. Dans une zone qui abritait autrefois deux millions de personnes, il y a de la place pour de nombreuses petites communautés. Lorsque traverser la rue est devenu risqué, il est bien loin, l'arrondissement voisin. Au milieu des ruines ou des restes de barricades, suivre une rue est une gageure. A quelques centaines de mètres de distance, deux groupes ou communautés peuvent donc coexister en ignorant parfaitement leur existence réciproque. A vous d'en profiter pour faire de la traversée de Lyon un épisode mémorable pour les personnages, et non une simple exploration de ruines peuplées de rats.

eux, qu'ils surveillent jour et nuit. Pendant l'année qui suit, ce qui reste de la force armée chargée du blocus de Lyon se replie sur la raffinerie de Feyzin et le port industriel, afin de protéger cette ressource essentielle contre les raids de plus en plus fréquents des bandes armées voisines. Une partie de la population rejoint cette communauté en formation et s'installe dans l'ancien complexe industriel.

Disposition des lieux

Lyon est une ville fortement marquée par la confluence de la Saône et du Rhône, deux cours d'eau puissants et tumultueux. Les berges, domptées pendant des décennies, sont redevenues dangereuses et inconstantes. Deux collines dominent la ville : la colline de Fourvière, sur la rive droite de la Saône, a surplombé pendant longtemps le Vieux Lyon, un reste de ville médiévale inscrit au patrimoine de l'humanité. La colline de Croix-Rousse, sur la rive gauche de la Saône et la rive droite du Rhône, marquait quant à elle l'extrémité nord de la Presqu'île, le centre-ville lyonnais. Vers l'Est, les quartiers résidentiels laissent la place au quartier de bureaux de la Part-Dieu, puis à d'autres quartiers résidentiels et enfin aux villes des banlieues lyonnaises. Le nord de Lyon était un endroit paisible, marqué par la proximité verdoyante des monts du Lyonnais. Le Sud était le domaine des industries, notamment pharmaceutiques et pétrolières.

Aujourd'hui, le centre-ville de Lyon n'est que ruines. De la Basilique de Fourvière, il ne reste qu'un bout de charbon émacié qui domine une ville envahie par les eaux trois mois sur douze. Des pentes de la colline de Croix-Rousse, le vent amène souvent des tourbillons de cendres qui rendent l'air irrespirable. La rive gauche du Rhône, en amont du centre-ville, est devenue un gigantesque marécage où des créatures sauvages rôdent nuit et jour. Hormis le pont W, seul vestige des nombreux ponts lyonnais, et les deux ponts autoroutiers au sud de la Presqu'île, la traversée de la Saône et du Rhône constitue, au mieux, une aventure délicate. La partie orientale de la ville est dominée par l'ancienne tour de la Part-Dieu, dont la teinte rouge orangée fait penser à la couleur du sang. Régulièrement, la ville est recouverte d'une brume épaisse qui descend depuis les

marais rhodaniens du nord de la ville. Plus loin vers l'Est et le Sud, les barres de béton des banlieues ont depuis longtemps été abattues. Mais plus personne n'ose rôder par-là, de toute manière...

Population

La ville et ses environs, qui abritaient autrefois près de deux millions d'habitants, ont été durement et longuement touchés pendant les années noires. On évalue aujourd'hui à quelques dizaines de milliers le nombre de personnes vivant encore dans la région lyonnaise. Les villes ont été les plus touchées par les pertes de population - ceux qui n'ont pas été victimes des épidémies, des désastres ou de la vermine ont bien souvent fui, lorsqu'ils le pouvaient encore. A Lyon, plusieurs communautés se partagent le territoire, chassant toutes sur leur propre terrain et évitant autant que possible, à de rares exceptions près, la confrontation avec les communautés voisines.

Les miliciens

C'est la principale communauté du centre-ville lyonnais. Sous la protection de ce qui reste des milices, postées dans la tour de la Part-Dieu, deux ou trois milliers d'âmes environ tentent tant bien que mal de survivre dans les restes des immeubles de bureaux qui entourent autrefois la gare ferroviaire. Ils chassent les rats les plus petits, recourent ce qu'ils trouvent dans les décombres des bâtiments résidentiels, et trouvent refuge dans les hauteurs des bureaux, loin des menaces nocturnes de la rue. Leurs armes sont bien souvent de simples barres de métal ou des objets tranchants découverts dans les ruines. Aucun ne dispose d'arme à feu, car elles sont l'apanage de la milice, l'armée privée qui surveille et protège dans la mesure de ses moyens cette communauté. Sous les ordres de Pierre Revel, un ancien chasseur de rats de la première heure qui a aujourd'hui près de soixante ans, les hommes et les femmes les plus résistants de la communauté sont entraînés à se servir d'une arbalète, d'un pistolet ou, pour les plus doués, d'un fusil. Au total, ils sont un peu plus d'une centaine de miliciens à être ainsi armés et

à porter la tenue grise ou brune caractéristique des anciens chasseurs de rats. Ils passent le plus clair de leur temps, lorsqu'ils ne patrouillent pas les rues de la ville, dans l'ancienne tour de la Part-Dieu, d'où ils peuvent observer ce qui reste d'une ville autrefois prospère.

Les raffineurs

Après les événements de 2011 et l'émergence de bandes armées de plus en plus redoutables, il devint vite évident au commandant de la force armée chargée de maintenir Lyon sous quarantaine, qu'il ne disposait plus des moyens nécessaires. Devant le silence de sa hiérarchie et le chaos national et mondial, il se résolut à abandonner sa mission et à en adopter une plus réaliste. Persuadé, à ce moment, que le chaos finirait par retomber et que tout rentrerait dans l'ordre, il choisit de faire de la raffinerie de Feyzin et du port industriel, la base d'un éventuel renouveau dans la région. Après tout, lorsque le pétrole recommencerait à être importé en France, il faudrait bien le traiter et fabriquer les biens de consommation nécessaires à la population. Convaincu de son bon droit, il retint contre leur gré les ingénieurs et techniciens chargés de l'entretien de la raffinerie, ainsi qu'une partie des ouvriers du port. De cette manière, il pourrait continuer à assurer le fonctionnement des deux complexes industriels. Il permit aussi à une partie de la population de venir se réfugier dans ce nouvel îlot de civilisation.

Aujourd'hui, plus de 1500 personnes vivent dans ce qui est devenu un véritable camp retranché. Le port industriel a été abandonné depuis quelques années, suite à des attaques de bandes armées, mais la raffinerie continue de fonctionner, échangeant avec les rares voyageurs du carburant contre des produits de première nécessité, des informations ou même, parfois, de nouvelles recrues. En plus du colonel De Francheville, l'officier supérieur du camp, il reste une trentaine de vétérans qui étaient présents pendant les événements de 2011. Ils encadrent les forces de défense de la raffinerie, composées d'environ deux cents hommes et femmes. En plus du matériel récupéré dans les vestiges alentour, la communauté tire sa subsistance du Rhône, par des cultures d'algues et une pêche relativement abondante.

Les rampants

Sous la surface de la rue, une communauté survit, à l'abri du regard des miliciens, en entretenant une relation étrange avec les rats, qui ont fait depuis bien longtemps de ces profondeurs leur royaume. Les « rampants », comme les surnomment avec crainte ceux de la surface, vivent en petits groupes toujours en mouvement. Il est impossible de les dénombrer avec exactitude. Quelques dizaines, plusieurs centaines ? Nul ne le sait. Ils connaissent les anciens égouts et galeries de métro comme leur poche. Les rumeurs les plus folles courent à leur sujet : ils auraient même bâti de nouvelles galeries pour s'abriter des rats, seraient capables d'aller d'une banlieue de la ville à l'autre sans sortir à l'air libre, auraient leurs propres moyens pour traverser les deux fleuves, etc. Certains murmurent même qu'ils seraient sous la conduite d'un chamane qui parle aux rats. Que tout cela soit vrai ou pas, une chose est sûre : les rampants ont su tirer le meilleur parti d'un environnement particulièrement hostile.

Les écologistes

Autrefois, un gang aux idéaux écologiques fortement marqués s'était installé dans l'ancien parc de la Tête d'Or. Dans la mesure où la plupart des pillards visaient plutôt les quartiers résidentiels plus au sud, on les laissa tranquilles quelque temps. De toute manière, plus personne ne se souciait plus d'amener les enfants faire une balade dominicale, et les policiers ne patrouillaient plus depuis longtemps dans cette zone de la ville. Livrés à eux-mêmes, les écologistes s'emparèrent assez rapidement des laboratoires du campus attenant de la Doua, dont ils chassèrent le personnel, lorsqu'il ne s'était pas rallié à leur cause. Bientôt, la bande était forte de plusieurs centaines de membres et mit au point un plan pour unir les deux zones naturelles du nord-est lyonnais. Libérant des pousses de plantes exotiques issues des serres du parc, détruisant les allées de béton des anciennes facultés de science et de médecine, ils firent de cette zone de la ville un endroit étrange, où les grands marronniers côtoient aujourd'hui les plantes tropicales qui ont réussi à s'acclimater.

Dans un élan de naturalisme optimiste, certains extrémistes de la bande libèrent les animaux de l'ancien zoo de la Tête d'Or, persuadés qu'ils étaient appelés à vivre en symbiose dans leur nouveau « paradis. » Las, les animaux affamés se jetèrent rapidement sur leurs libérateurs, et le rêve tourna au cauchemar.

Aujourd'hui, la zone est extrêmement dangereuse, car habitée par quelques prédateurs redoutés par tous. Étrangement, les animaux du zoo ont trouvé leur place dans cet écosystème fait de bric et de broc. Parfois, certains d'entre eux font même des incursions vers le sud, dans la zone sous contrôle des miliciens. Et au milieu de cette frange naturelle abandonnée de tous, un petit groupe d'écologistes survit. Guidés par un jeune chaman dont on dit qu'il aurait été élevé parmi les loups de l'ancien zoo, ils arpentent les bois et les rives du Rhône. Forts de quelques dizaines de membres tout au plus, ils servent de gardiens non désirés à un parc qui est aussi un peu leur tombeau.

Autochtones

Une autre possibilité d'accroche, envisageable notamment pour des personnages débutants, est de faire commencer le scénario au sein même de la communauté des raffineurs. Dans ce cas, ils disposeront dès le départ des informations que les personnages sont censés apprendre à leur contact - voir plus bas - et agiront pour le compte de leur propre communauté.

Attention toutefois, cette option diminue l'intérêt du scénario. D'une part, parce qu'elle les prive en partie de la découverte de ce qu'est devenue la ville de Lyon. D'autre part, parce que la nécessité pour les personnages d'obtenir du carburant est un des moteurs essentiels de ce scénario, notamment lors de sa conclusion.

Les illuminés

Même si la partie supérieure de l'ancienne Basilique de Fourvière a été ravagée par un terrible incendie, le niveau inférieur a à peu près échappé au désastre. Aujourd'hui, une bande d'illuminés y a élu domicile, prêchant la nécessité pour la espèce humaine d'expier ses péchés. Pour ces « fous de Dieu » et pour l'homme qui est à leur tête, l'avènement de la vermine est une épreuve pour tester les élus, un prélude de l'apocalypse tel qu'il était décrit par St Jean. Ils sont une trentaine à peine à vivre dans les décombres de la Basilique, mais leurs tenues noires sont craintes par toutes les communautés alentour, y compris par les gangs. Étrangement, ils ne font appel à aucune arme ou aucun artefact technologique pour se protéger, mais tous les écoutent et les craignent. Plusieurs habitants vont même jusqu'à leur apporter des offrandes pour obtenir le pardon divin.

Héritière d'une longue tradition catholique, cette religion qui ne dit pas son nom est sous la tutelle d'un homme étrange, dont l'origine est inconnue de ses compagnons. On sait seulement de lui qu'il se nomme Luc. Tous l'appellent Père Luc, ou parfois même « Sa Sainteté ». Il est apparu aux alentours de 2019 et fut le

premier à s'installer dans les ruines de la Basilique, malgré la nuée de corbeaux qui y a élu domicile et qui, jusqu'à son arrivée, s'en prenait à tout être humain qui s'approchait à moins de quelques centaines de mètres.

Les gangs et les bandes

Ils sont les plus nombreux, mais aussi les moins unis. Les bandes armées contrôlent depuis longtemps toutes les banlieues lyonnaises, dans toutes les directions. Mais, accaparées par des luttes de territoire ou par leur simple survie, elles ignorent depuis longtemps le centre-ville, préférant lutter pour les trésors que recèlent encore les tours d'habitation en béton ou les anciens lotissements. Leurs habitudes et leur comportement sont aussi diversifiés que possible, depuis la bande itinérante cassant et pillant tout sur son passage jusqu'à des gangs de snipers attendant calmement les proies potentielles, sans oublier les petites communautés tentant de survivre tant bien que mal en marge des interminables vendettas.

Mise en place

Pour une raison ou pour une autre, le groupe de personnages va se retrouver près de Lyon, quelques kilomètres au nord de la ville, en train d'accompagner un convoi ou une caravane disposant d'un ou plusieurs véhicules. Les responsables du convoi pensaient s'approvisionner en carburant dans la raffinerie lyonnaise. L'un des personnages pourrait être originaire de la ville, et il aura donc éventuellement conseillé cette alternative, ayant déjà eu affaire aux raffineurs. Le convoi peut aussi avoir un caractère régulier, et ses occupants n'ignorent donc rien de la présence de l'ancienne raffinerie. Malheureusement, un ou plusieurs véhicules sont tombés en panne de carburant avant de parvenir à destination. Les réservoirs de la plupart des véhicules sont quasiment vides, et il n'est pas possible de poursuivre sans risquer de voir d'autres véhicules tomber en panne.

Les personnages vont avoir pour mission de traverser Lyon pour prendre contact avec les raffineurs, afin de leur acheter les quelques litres nécessaires à assurer l'arrivée du convoi jusqu'à la raffinerie. A priori, deux ou trois jerricanes devraient suffire. Les personnages emménageront avec eux de quoi transporter le carburant, quelques marchandises à troquer à vous de décider lesquelles – et leur matériel personnel, mais rien de plus.

Ce qui se trame...

La situation, relativement stable jusqu'alors, est en passe de changer dramatiquement, et ce pour deux raisons. Tout d'abord, le carburant n'est pas une ressource inépuisable, et les raffineurs ne disposent plus que d'une quantité relativement limitée. Face à cette crise, le colonel De Francheville est sur le point de déclencher un plan que peu connaissent, même au sein de sa propre communauté. Ensuite, Pierre Revel et ses miliciens ont enfin découvert un moyen d'accomplir une vengeance qu'ils mûrissent depuis bien longtemps à l'égard de leurs « voisins ».

Le plan du colonel

De Francheville est un militaire, rompu à préparer et appliquer des stratégies. Il sait depuis longtemps que le carburant aurait fini un jour ou l'autre par manquer. A petites touches successives, il a imposé l'idée à sa communauté que, malgré leurs ressources conséquentes, les raffineurs devaient faire particulièrement attention. Rationnement et économie sont donc devenus les mots d'ordre ces dernières années. En parallèle, il a dès le début prévu l'option d'une retraite par le fleuve, lorsque les heurts avec les bandes armées étaient encore réguliers. Pour permettre cette fuite, il a secrètement remis en état deux péniches amarrées dans l'ancien port industriel situé plus au nord. Récemment, l'une de ces péniches a été chargée en carburant dans le plus grand secret, et le colonel compte sélectionner un certain nombre de ses hommes les plus fidèles, ainsi que les membres les plus utiles de sa communauté, pour fuir vers le sud avec eux, afin de s'installer sous des cieux plus cléments.

Le plan de Revel

Revel faisait partie des premiers miliciens lorsque Lyon était encore sous la quarantaine imposée par les militaires. En 2011, il a tenté de fuir la ville avec sa femme et son jeune fils, mais il fut pris dans les combats armés devant Feyzin et vit son épouse tomber sous les balles des soldats. Depuis, il s'est battu toute sa vie. Pour sauver son fils et le ramener chez lui, tout d'abord, puis pour protéger le centre-ville des incursions des gangs, et enfin pour faire vivre sa communauté. Depuis quelques temps, il se bat contre une maladie qui le ronge lentement, car il n'a pas encore accompli la seule chose qui lui reste encore à faire avant de mourir : se venger de ceux qui lui ont pris sa femme et sa vie. Plus que tout, il veut tuer De Francheville, l'un des officiers ayant ordonné de tirer sur la foule en 2011, et si possible, abattre la communauté des raffineurs.

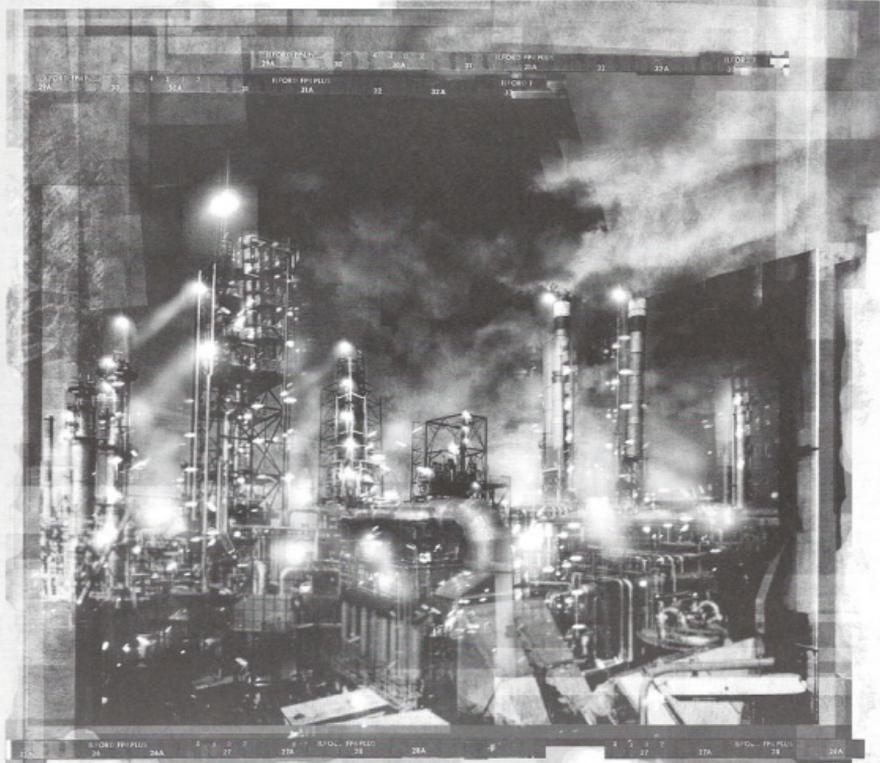
Pour cela, il est entré en contact avec une bande armée de la banlieue lyonnaise et leur a fourni assez d'informations et de support, pour leur permettre de chasser les raffineurs – et de tuer leur chef. Ces mercenaires se sont installés dans un ancien complexe industriel relativement proche de la raffinerie, d'où ils mènent périodiquement des opérations contre la raffinerie ou les membres de la communauté, sans révéler leur présence.

Les personnages dans tout ça ?

De Francheville s'inquiète de la disparition de certains de ses hommes chargés de surveiller la péniche chargée de carburant. Il proposera aux personnages d'enquêter sur ces disparitions, en échange de quoi il leur promettra le carburant dont ils ont besoin. A eux de remonter la piste et de découvrir l'existence des mercenaires engagés par Revel, mais aussi la pénurie de carburant qui guette la raffinerie. A partir de là, la péniche chargée de carburant sera sans aucun doute l'enjeu principal du scénario. Pour les mercenaires qui veulent s'en emparer, pour De Francheville qui veut mettre à exécution son plan, mais aussi pour les autres membres de la communauté des raffineurs, qui souhaitent rester sur place. Sans oublier les personnages qui, outre le carburant nécessaire pour parvenir jusqu'à la raffinerie, auront sans aucun doute besoin de remplir les réservoirs de leurs véhicules.

Paroles d'évangile

Alors que les personnages seront en vue de la basilique, le père Luc, de sa voix de baryton, leur adressera une harangue depuis le haut de la colline : « Retournez d'où vous venez, voyageurs. Cette ville est le royaume des rats. L'ours y pactise avec les loups, et Dieu a décidé d'y éprouver les Justes. Il n'y a rien pour vous ici. Repartez. » Sous un air innocent, cette harangue peut en fait donner plusieurs indices aux personnages : le pacte entre l'ours et les loups fait référence à l'accord entre Revel et les mercenaires, et Luc sait – par l'un des fidèles – que les Raffineurs n'ont plus de carburant, ce qu'il indique à mots couverts aux voyageurs.



Déroulement des opérations

Depuis le nord, deux chemins principaux permettent de traverser Lyon : l'ancienne autoroute qui passe sous le tunnel de Fourvière d'une part, et les voies sur les berges de la Saône d'autre part. Chaque route apporte son lot de dangers.

Les banlieues occidentales de Lyon ont été le théâtre de luttes sanglantes entre bandes armées. Aujourd'

d'hui, il reste de ces affrontements un terrain en ruine et quelques bandes redoutables, qui font payer au prix fort le passage sur leur territoire. Pour parvenir jusqu'au tunnel, les personnages devront donc accepter de payer un droit de péage exorbitant ou assurer un passage discret à travers les blocs de bétons.

Arrivés au tunnel, ils seront à l'abri des bandes armées, mais pas au bout de leurs peines. Le tunnel est en effet une des zones souterraines occupées par les rats, et l'on y aperçoit régulièrement des spécimens plus grands que la normale.

Les quais ont depuis longtemps été emportés au nord de l'agglomération lyonnaise – il faut s'y tailler un chemin sur les berges boueuses et les bois qui ont pris la place des anciennes maisons. Plus près de la ville, les quais sont encore partiellement présents mais paradoxalement, ils représentent un terrain plus dangereux encore, car des pans entiers menacent sans cesse d'être emportés par la rivière. Les rats y sont présents, mais moins redoutables que sous le tunnel ou sur la Presqu'île.

Le côté négatif de cette approche, même si elle semble a priori plus sûre, est que les personnages vont devoir passer en contrebas de la basilique de Fourvière, sous l'œil des illuminés. Ces derniers guettent sans cesse les allées et venues aux abords de leur territoire, et à moins d'un excès de prudence, la présence du groupe de personnages leur sera immédiatement connue. Le tunnel de Fourvière débouche quelques centaines de mètres à peine vers le sud.

Une dernière solution permet l'approche : les anciennes galeries de métro. Depuis l'ancienne gare de Vaise, non loin de l'entrée du tunnel ou des quais de Saône, le métro passe sous la colline et débouche sous la basilique de Fourvière puis continue vers le centre-ville. Outre l'approche sur Lyon, les anciennes galeries pourraient permettre aux personnages de traverser la ville sans être vus, s'ils parviennent à éviter les rats et à s'attirer les faveurs des Rampants.

Une fois de l'autre côté du tunnel, le chemin est relativement sûr. Il suffit, pour parvenir à la raffinerie, de suivre l'ancienne autoroute. Celle-ci traverse la Saône par deux fois – d'ouest en est, puis d'est en ouest – avant de traverser le Rhône juste au nord de la raffinerie. Après avoir traversé ce troisième pont, les personnages débouchent sur le lieu des événements de 2011. Même plus de vingt-cinq ans après les combats, les traces sont évidentes : véhicules carbonisés, traces d'impacts d'armes automatiques et lourdes, sans oublier les cadavres depuis longtemps desséchés. Plus loin, une veilleuse d'une trentaine de mètres de haut signale l'entrée du camp des Raffineurs, ainsi que les carcasses empilées de véhicules qui servent de murailles aux hommes de De Francheville.

Un accueil raffiné

Que les personnages soient déjà passés à Lyon ou aient entendu des histoires sur le compte Raffineurs, ils auront droit à un accueil bien différent de ce à quoi ils auraient pu s'attendre. Alors qu'ils seront encore à quelques dizaines de mètres de l'entrée, on leur ordonnera de s'immobiliser et de montrer patte blanche en déposant leurs armes. S'ils s'exécutent, un groupe d'une dizaine de soldats sortira de la Raffinerie, récupèrera leur matériel et les escortera sans ménagement à l'intérieur. S'ils refusent et tentent de forcer l'entrée, les Raffineurs n'hésiteront pas à ouvrir le feu. Une fois à l'intérieur, ils seront menés à un ancien vestiaire. On leur ordonnera de se déshabiller et d'abandonner leurs vêtements à deux soldats, puis ils seront soumis à une douche au jet d'eau froide qui s'achèvera par une séance de désinfection en règle. Leurs vêtements seront également lavés et désinfectés – brûlés s'ils présentent le moindre signe suspect. Tout au long de cette séance, les soldats les questionneront et feront de la douche un interrogatoire en règle. L'interrogatoire se poursuivra dans une pièce attenante, sans pour autant qu'on leur rende leurs vêtements ou leurs possessions. Ce n'est que plusieurs heures plus tard qu'on leur ramènera leurs affaires, hormis leurs armes et munitions. Ils seront alors enfermés dans le dortoir attenant aux douches. D'une simple période d'isolement, le temps de savoir quoi faire des étrangers, à une véritable quarantaine en règle, la durée de leur captivité est laissée à votre convenance.

La proposition de De Francheville

En fait, la paranoïa s'est saisie des Raffineurs, c'est pourquoi ils font subir ce traitement aux personnages. Plusieurs d'entre eux manquent à l'appel après des patrouilles de routine ou des expéditions anodines à l'extérieur, et ils ont de plus été victimes de nombreux cas de puces et autres infections d'origine extérieure, le tout dans un délai très court. Très récemment, ils ont même découvert du pétrole dans deux de leurs réserves d'eau potable, les rendant complètement impropres à la consommation.

Fausse pistes

En plus de ces premières pistes, toutes plus ou moins réelles, n'hésitez pas à ajouter des fausses pistes ou à noyer ces informations dans le flot de nouvelles qu'échangent les Raffineurs avec les personnages. De plus, n'oubliez pas que les autochtones accordent rarement toute leur confiance à des nouveaux venus du jour au lendemain. Ils révéleront donc ces pistes progressivement, à mesure que les personnages s'intéresseront à leur sort et que la communication s'installera entre eux et les étrangers.

Bien entendu, tous ces désagréments sont le résultat des agissements des mercenaires engagés par Revel, ce que n'ont pas encore découvert De Francheville et ses hommes.

Une fois la période d'isolement terminée, les personnages seront conduits au QG des soldats, un bâtiment carré situé non loin de l'entrée et du baraquement où ils ont été retenus. Là, ils seront reçus par De Francheville. Il ne prendra pas la peine de reposer les questions que ses hommes ont déjà posées, à moins que les personnages aient refusé de répondre, et ira droit au but : il est d'accord pour céder du carburant aux voyageurs, mais uniquement s'ils lui rendent un service. Il refusera tout autre troc, mais ne verra aucun inconvénient à révéler la nature du « service » avant que les personnages ne se décident : il veut qu'ils découvrent ce qui est arrivé à deux de ses hommes, disparus peu avant leur arrivée à la raffinerie – et dans la mesure du possible, qu'ils se débarrassent de la menace si celle-ci est encore présente. En échange, en plus du carburant, ils pourront s'abriter dans la Raffinerie le temps de découvrir le destin des deux soldats.

S'ils refusent, ils seront reconduits à l'entrée de la raffinerie, puis on leur remettra leurs armes et munitions. Pour le carburant et tout autre requête, ils obtiendront une réponse négative, et à moins qu'ils ne tentent de se glisser discrètement dans la raffinerie pour dérober le carburant nécessaire, ils rentreront les mains vides.

S'ils acceptent, ils auront autorisation de s'installer dans le baraquement qui leur a servi de prison lors de leur arrivée. Ils disposeront de toutes leurs affaires, à l'exception de leurs armes, qui ne leur sont remises qu'à leur sortie du camp. Toutefois, ils pourront aller et venir librement dans le camp sans être soumis à une surveillance particulière.

En route

La piste initiale est bien maigre : deux jours avant l'arrivée des personnages à la raffinerie, deux soldats prénommés Jean et Hervé sont partis pour une patrouille de routine au nord, sur le territoire qui sépare la raffinerie de l'ancien port industriel. Ils manquent à l'appel depuis. De Francheville affir-

mera aux personnages que ces patrouilles visent uniquement à débusser la présence éventuelle de bandes armées et à garder sous contrôle les zones les plus proches de la raffinerie. Il ne fera bien sûr aucune allusion à la présence des péniches et de leur cargaison, et dans un premier temps, il taira également l'existence d'un avant-poste des Raffineurs dans le port industriel.

Premiers contacts

Avant de partir sur les traces des deux soldats disparus, les personnages auront l'occasion de faire connaissance avec la communauté qui séjourne à Feyzin. Avant leur premier départ ou au cours de leurs séjours suivants au sein de la raffinerie, ils peuvent obtenir des informations de diverses manières :

Une fois que les personnages auront gagné la confiance des Raffineurs – par exemple, en acceptant de rechercher les deux soldats –, les soldats n'hésiteront pas à partager leur histoire et les quelques aspects essentiels de leur vie. Par ce biais, les personnages pourront apprendre que malgré les apparences, la communauté se soumet à un rationnement du carburant quasiment draconien, et que ce rationnement s'est accentué au cours des dernières années.

La mère d'un des deux soldats disparus, si elle est interrogée, révélera que les patrouilles entre la raffinerie et le port industriel n'ont rien d'anodin. S'il s'agissait effectivement de patrouilles de routine pour contrôler les abords de la raffinerie, elles seraient aussi nombreuses vers le sud que vers le nord. Or, c'est loin d'être le cas : pour dix patrouilles vers le port industriel, une ou deux seulement partent dans d'autres directions...

Une vieille femme du nom de Marisa se présentera aux personnages et leur expliquera que son fils, prénommé Louis, a également disparu. C'est arrivé alors qu'il était parti chasser dans les bois et les collines sur la rive droite du Rhône. Cela lui permettait de ramener régulièrement à sa famille de petits rongeurs ou des racines. Il a disparu quelques dizaines de jours avant l'arrivée des personnages, mais De Francheville refuse d'envoyer des soldats pour retrouver son fils. Le colonel confirmera si on lui demande : il refuse de mettre ses hommes en danger pour retrouver une tête brûlée.

A la trace

Suivre la piste de l'ours nécessite qu'au moins un des personnages dispose de la Spécialité Pister ou Chasser. Si plusieurs personnages disposent de la Spécialité, il leur sera possible de coopérer – chaque personnage supplémentaire accorde un Bonus allant de +3 à +1D au personnage central. Au fil de leurs recherches, les personnages devront effectuer des jets de Perception, modifiés par la Spécialité Pister ou Chasser, contre une Difficulté ouverte. Voici ce qu'ils pourront découvrir en fonction de leur résultat. Au choix, vous pouvez leur donner toutes les informations correspondant à leur réussite ou vous contenter de quelques bribes, distillées au fil des jets, de façon à entretenir le suspense.

Difficulté 10 : la piste est immanquablement celle d'un mammifère, mais lequel ? Les empreintes sont nombreuses, notamment en bord de fleuve, et les marques sur les troncs des arbres laissent penser à un ours aiguisant ses griffes ou frottant son pelage. Après deux jours à suivre différentes empreintes, les pisteurs ne trouveront rien de plus et devront effectuer un nouveau jet de Perception sur ce tableau.

Difficulté 15 : non loin de la rive droite du fleuve, en face de la raffinerie, les pisteurs trouveront des traces qu'ils pourront non seulement identifier précisément comme étant celle d'un ours, mais interpréter de façon relativement précise : l'ours transportait une proie de grande taille. Après quatre heures passées à suivre la piste, ils découvriront un corps à moitié dévoré. Seul indice sur le corps : un bracelet en cuivre qui appartenait au jeune Louis – ce que sa mère confirmera. Il s'agit effectivement des restes de Louis.

Difficulté 20 : après avoir découvert les restes de Louis, et alors qu'ils reviennent sur le chemin de la raffinerie, les pisteurs tomberont sur un cadavre dissimulé sous des feuillages et des branchages. L'homme a aussi été en partie dévoré par le prédateur, mais il ne s'agit pas d'un homme de la raffinerie. A ses côtés, les personnages trouveront un fusil brisé en deux et les restes d'une cartouche usagée. Le seul indice présent sur le cadavre est ses bottes, dont les semelles sont couvertes d'une boue jaune faisant penser à du soufre. Le repaire des mercenaires est le seul endroit dans le voisinage où se trouve du soufre. En réussissant un jet de Perception contre une Difficulté de 20, un personnage pourra se souvenir avoir aperçu un tas de soufre le long de l'autoroute, quelques centaines de mètres en amont de la raffinerie.

Difficulté 25 : en suivant la piste de l'ours le long de la rivière, les personnages parviendront jusqu'à l'endroit où l'animal a déniché les restes des deux soldats de la Raffinerie. Par malheur, ils arriveront alors que l'animal est lui aussi sur les lieux... Bien que blessé par le mercenaire, l'ours reste un prédateur redoutable, dont les griffes peuvent éventrer un humain d'un simple coup de patte. Si les personnages disposent d'armes à feu et en font usage immédiatement, l'ours préférera fuir, même s'il n'est pas touché. Cela dit, par la suite, il suivra la trace des personnages, dont le retour à la raffinerie pourra devenir extrêmement compliqué. Les cadavres sont dénudés et un jet de Perception contre une Difficulté de 10 suffira pour remarquer qu'ils ont été tués par balle. Si le jet est réussi contre une Difficulté de 20, ou de 15 pour un personnage disposant d'une Spécialité médicale, il sera possible de remarquer que les deux raffineurs ont fait un séjour prolongé dans le fleuve. Au retour, les pisteurs tomberont sur les cadavres de Louis et du mercenaire. En tout, leur petite expédition devrait les occuper pendant deux jours.

Lors d'une veillée autour du feu, l'un des pêcheurs racontera qu'il a découvert les traces d'une créature énorme dans la boue au bord du fleuve. Des traces qu'il n'avait jamais aperçues auparavant. Il prétend aussi que quelqu'un lui a volé cette nuit-là le produit de sa pêche.

Un cultivateur d'algues racontera qu'il a entendu des coups de feu en amont de la raffinerie, le jour où les deux hommes du colonel ont disparu. Par contre, il n'est pas certain de la provenance des coups de feu, entre les deux rives du fleuve.

Les uns et les autres, avides de nouvelles, raconteront leur histoire, les événements récents ou tout simplement, ce qu'ils savent de l'histoire de la ville pendant les années noires. En retour, ils attendent des personnages qu'ils leur parlent de ce qu'ils ont vu ou entendu ces derniers mois - une manière de garder le contact avec l'extérieur. Les Raffineurs se montreront particulièrement intéressés par toute information que les personnages auraient pu récolter pendant leur traversée de la ville.

Si les membres de la communauté se montrent assez prolixes envers les personnages, il en sera tout autrement des soldats et des Raffineurs loyaux au colonel. Ceux-ci resteront distants à l'égard des nouveaux venus, les assureront que leur situation est enviable et appréciable, et adopteront un silence aussi poli qu'hermétique le reste du temps. Par petites touches, faites sentir aux joueurs ce schisme au sein de la communauté. Son origine est simple : celles et ceux qui ont connaissance du plan de De Francheville savent parfaitement que le colonel, en demandant l'aide des personnages, s'expose à ce qu'ils découvrent le pot aux roses. Certains se demandent même pourquoi il a confié la mission à des étrangers plutôt qu'à ses propres soldats. La réponse est pourtant simple : De Francheville manque de ressources et, avec l'âge, a appris à ne faire confiance à personne. Et si un traître parmi les siens voulait s'emparer seul de la péniche ?

Partir à la chasse

Les personnages auront donc accès à plusieurs pistes qui prennent leur origine autour de la raffinerie. Souvenez-vous que, quoi qu'ils fassent, ils seront étroitement surveillés par De Francheville tant qu'ils

seront dans le camp. S'ils adoptent une attitude méfiante à l'égard du colonel et s'intéressent de trop près au port industriel et éventuellement à la péniche, sans avancer dans leur enquête, le vieux colonel n'hésitera pas à les « recadrer ». Il est même prêt, en dernière extrémité, à employer la force. Après tout, les personnages ne sont pas en position de négociateur : ils ont désespérément besoin de carburant...

Les deux soldats disparus

Rechercher une trace des deux soldats disparus sur les itinéraires de patrouille habituels n'amènera pas grand-chose. Ils ont été abattus par les mercenaires de Revel après s'être approchés de trop près de leur repaire, un vieux complexe industriel sur la rive en face du port, et n'étaient donc pas sur les trajets dont De Francheville et ses hommes parleront aux personnages. Les deux corps, dépouillés de leur équipement, ont été jetés dans le Rhône en pleine nuit. Ils ont échoué à quelques kilomètres au sud de la raffinerie, sur la rive droite du fleuve. A moins d'un coup de chance, ce n'est donc pas en cherchant entre le port industriel et la raffinerie que les personnages les trouveront. Toutefois, s'ils observent le secteur avec attention, ils pourront tout à fait dénicher l'avant-poste des Raffineurs dans le port industriel. Confronté à la vérité, De Francheville prétendra que c'était un simple oubli et qu'il était persuadé d'en avoir parlé aux personnages. Il refusera toutefois l'accès des personnages à l'avant-poste. S'ils s'infiltrèrent dans le port industriel, les personnages constateront de nombreuses patrouilles entre l'avant-poste des Raffineurs et un groupe de péniches fluviales apparemment à l'abandon. La péniche chargée en carburant s'y trouve, bien entendu.

Si les personnages, suivant les dires du cultivateur d'algues, cherchent aussi sur la rive droite du fleuve, un jet de Perception contre une Difficulté de 15 leur permettra de remarquer la présence du repaire des mercenaires, au milieu d'une ancienne zone industrielle en face du port, légèrement au nord du pont autoroutier qui traverse le Rhône. Ce que les personnages ne savent pas, c'est qu'ils sont passés devant ce repaire lors de leur arrivée, et que les mercenaires sont parfaitement au courant de leur présence depuis lors - voir « Confrontations ».

La créature de la rivière

Les traces observées en bord de fleuve sont celles... d'un ours. Descendant d'un ancien résident du zoo de la Tête d'Or, l'animal a élu domicile dans les bois en face de la raffinerie. Habile nageur, il fait parfois des incursions dans les lieux de pêche des Raffineurs, allant jusqu'à dérober une partie de leur poisson. Il ne dédaigne pas non plus la chair humaine, à laquelle il a pris goût dans la zone marécageuse du nord de la ville.

Si les personnages recherchent avec insistance, ils pourront dénicher les traces décrites par le pêcheur des deux côtés du fleuve voire, suivre la trace du prédateur. Le jeune Louis est tombé sur l'ours en question au cours d'une de ses chasses. S'ils suivent la piste de la mère éplorée, ils se retrouveront donc tôt ou tard à suivre la piste de l'animal.

Le manque de carburant

Si les personnages s'intéressent au rationnement du carburant par les Raffineurs, ils ne découvriront rien de réellement intéressant. Après tout, dans la mesure où ils échangent le carburant contre des denrées essentielles à leur survie, il peut paraître normal de se rationner pour éviter le gaspillage.

Toutefois, s'ils s'infiltrèrent discrètement près des cuves et observent les jauge, ils constateront que la situation de la communauté est peu enviable : ils vont être à court de carburant très bientôt, et de manière définitive.

Si De Francheville ou l'un de ses fidèles apprend que les personnages sont au courant de la pénurie, l'officier les fera convoquer immédiatement dans ses quartiers. Il veut à tout prix éviter que cela se sache et proposera un nouveau marché aux personnages : il reste assez de carburant pour approvisionner leur caravane, mais s'ils veulent en profiter, ils devront garder le silence sur la situation. Après tout, si l'ensemble des raffineurs s'apercevait de la pénurie à venir, il y a fort à parier qu'ils refuseraient dès lors de fournir quelque carburant que ce soit, y compris à la caravane des personnages !

Confrontations

La présence des personnages n'est pas passée inaperçue. En plus des illuminés du père Luc, les mercenaires de Revel sont aussi au courant de leur présence. En effet, le chemin vers la raffinerie, depuis le nord, passe forcément devant leur repaire : leurs guetteurs ont donc repéré les personnages. Leur chef, un métis nommé Tonnerre, a fait son rapport à Revel. La présence des personnages est pour ce dernier source d'interrogations : qu'ont-ils à faire avec De Francheville ? Sont-ils venus seuls ou annonceurs d'une communauté plus importante, éventuellement alliée des Raffineurs ? Sont-ils simplement de passage ? Pourquoi s'intéressent-ils aux soldats disparus ? Autant de questions qui agitent l'esprit vengeur du chef des miliciens. L'irruption des personnages, alors que l'exécution de son plan débute à peine, ne peut être une coïncidence. Revel désire donc avoir des réponses, et il va ordonner aux mercenaires de lui permettre d'entrer en contact avec les personnages, si possible sans que De Francheville soit au courant.

Même si les événements sont présentés séquentiellement entre les deux premières parties, ils n'ont pas forcément à survenir dans cet ordre. En tant que meneur de jeu, c'est à vous de gérer le rythme du scénario. La découverte de la présence des mercenaires peut survenir très tôt ou plus tard, après que les personnages aient fait plus ample connaissance avec la communauté et suivi quelques-unes des pistes qui s'offraient à eux. Dans tous les cas, il est préférable d'éviter que les personnages aient affaire avec les mercenaires avant que Revel n'ait été prévenu. Le final repose sur le dilemme des personnages quant à leur loyauté et au devenir des Raffineurs d'une part, et de la péniche chargée de carburant d'autre part. Revel est le rouage qui va introduire ce dilemme. Il faudra deux ou trois jours à Tonnerre pour faire son rapport à Revel et revenir informer son groupe des ordres du milicien. Deux ou trois jours pendant lesquels la confrontation entre mercenaires et personnages ne doit pas avoir lieu.

Sous escorte

Tandis que le groupe se dirigera vers le pont W, n'hésitez pas à faire intervenir les occupants principaux de la Presqu'île : les rats. Même un groupe expérimenté et bien équipé comme les hommes de Tonnerre n'est pas à l'abri de cette menace. Si les personnages agissent correctement pendant cette confrontation, les mercenaires leur montreront ensuite plus de respect. Pendant la confrontation, donnez l'occasion aux personnages de sauver la vie d'un des mercenaires. S'ils lui sauvent la mise, les hommes de Tonnerre les attendront alors au pont W et les escorteront jusqu'à leur repaire après la rencontre avec Revel. Si ce dernier les a fait partir au crépuscule, cette aide pourrait bien, en retour, leur sauver la vie.

Le repaire des loups

Tôt ou tard, les personnages découvriront l'ancien centre industriel où Tonnerre et ses hommes sont installés. S'ils ne le trouvent pas suite aux indices récoltés, les mercenaires entreront en contact avec eux à la première occasion en dehors de la raffinerie. Les personnages chercheront sans doute à observer les mercenaires, voire à les affronter : après tout, leur mission pour De Francheville consiste à éliminer ce qui menace les raffineurs. A moins que votre groupe de personnages ne tienne de l'escouade de choc, un rapide coup d'œil aux Caractéristiques des mercenaires suffira pour comprendre qu'ils n'ont aucune chance d'en rattrapper indemne. Tonnerre sait cela aussi, mais il craint des têtes brûlées qui coûteraient inutilement la vie de certains de ses hommes. La première approche sera donc délicate : si possible, Tonnerre tentera d'établir le dialogue avec les personnages en se tenant hors de portée de leurs armes – par exemple, en se dissimulant dans le complexe et en leur parlant dans un premier temps sans se montrer.

Une fois les personnages d'accord avec l'idée de converser avec le mercenaire, celui-ci se présentera à eux. Il ne cherchera pas la démonstration de force, mais ses hommes resteront embusqués de manière à réagir à la moindre incartade des personnages. Un jet de Perception réussi contre une Difficulté de 15 suffira à repérer les gendarmes et tireurs d'élite postés en hauteur dans le complexe, et qui tiendront les personnages dans leur viseur tout le temps que durera leur discussion avec Tonnerre. Le discours du chef est simple : il a pour mission de les amener à une personne qui souhaite les rencontrer et leur faire une proposition intéressante. Les personnages peuvent refuser, mais le mercenaire laissera planer une menace, sans jamais être explicite. D'autre part, jusqu'à ce que les personnages acceptent de le suivre, il tirera le nom de son « commanditaire ».

Un ours mal léché

C'est bien entendu auprès de Pierre Revel que Tonnerre mènera les personnages. Pour cela, lui et une partie de ses hommes escorteront le groupe le long de la rive droite du Rhône, jusqu'au pont W. Sur l'autre rive, ils entreront en

contact avec la quinzaine de miliciens qui garde le pont. Ces derniers désarmeront les personnages et les escorteront jusqu'à la grande tour qui domine cette partie de la ville. Tonnerre et ses hommes repartiront quant à eux vers leur campement. Le trajet jusqu'à la tour se fera en silence, le long de l'itinéraire habituel des miliciens, un boulevard direct qu'ils ont pris la peine de nettoyer des gravats et des anciennes barricades, certainement l'une des dernières rues de Lyon encore en état. Arrivés sur place, les personnages pourront constater la présence de plusieurs groupes d'habitants regroupés dans les grands immeubles autour de la tour. Leur existence est visiblement bien plus misérable que celle des raffineurs : ils sont à la fois plus pâles, plus maigres et plus sales. Seuls les miliciens semblent physiquement en forme. Un jet de Perception contre une Difficulté de 15 permettra aussi de remarquer que les seules personnes portant une arme portent également les « uniformes » de la milice. L'escorte des personnages fera en sorte de leur empêcher tout contact avec les habitants et les mènera directement à la tour.

Au 33^e étage de la tour, dans les salons de ce qui était autrefois un hôtel de luxe, Pierre Revel attend les personnages. De cette rencontre, il espère plusieurs : en apprendre le plus possible sur la raison de leur venue et sur leurs intentions, récolter quelques informations supplémentaires sur De Francheville et les raffineurs et, si possible, rallier les personnages à sa cause. Revel est un homme usé par l'âge et la maladie, à qui une volonté hors du commun permet de continuer d'avancer. Bien qu'impitoyable, il n'a toutefois rien d'un boucher : il veut se venger de De Francheville et des militaires, mais ne souhaite pas l'extermination de tous les raffineurs. Idéalement, il souhaiterait que les civils rallient son groupe et que les deux communautés ne fassent plus qu'une. Bien entendu, ce n'est pas forcément compatible avec ce qu'il a promis à Tonnerre, à savoir la mainmise sur la raffinerie. Mais l'irruption des personnages lui a donné de nouvelles idées : si les personnages pouvaient conduire les hommes de De Francheville et de Tonnerre à s'affronter directement, il serait alors plus simple, pour les civils, de se débarrasser des militaires et des mercenaires, et de réunir les deux communautés. Si les personnages se mon-

Partis en fumée

Déclencher une bataille rangée près d'un véhicule chargé à ras-bord de carburant n'est pas la meilleure idée qui soit pour allonger sa durée de vie. Pendant l'engagement, une fois les personnages sur place, lancez un dé à dix faces à chaque tour de bataille. Sur un résultat de 1, un ou plusieurs réservoirs de la péniche seront percés. Un jet de Perception contre une Difficulté de 15 permettra de repérer la fuite. Après cela, continuez à lancer un dé à chaque tour. Sur un nouveau résultat de 1, le carburant s'enflamme et la Difficulté de jet de Perception passe à 10. La péniche explosera deux tours plus tard et tous les personnages présents à moins d'une dizaine de mètres à ce moment là seront tués sur le coup...

trent réceptifs à ses arguments, Revel n'hésitera pas à leur proposer ce plan audacieux. S'il apprend d'une manière ou d'une autre l'existence de la péniche chargée en carburant, il deviendra alors clair, selon lui, que la péniche est un déclencheur idéal pour l'affrontement entre les deux groupes. Il ira jusqu'à promettre la péniche et son contenu aux personnages pour qu'ils lui viennent en aide, du moment qu'ils ne lui apprennent pas la pénurie à laquelle vont devoir faire face les raffineurs. Si les personnages acceptent, Revel leur proposera du matériel ou des munitions qui pourront leur être utile, puis les fera escorter jusqu'au pont W le matin suivant. S'ils refusent, il sera attristé, tentera une dernière fois de les convaincre du bien-fondé de ses intentions, puis les laissera s'en aller. Ses hommes les escorteront jusqu'au pont W, mais ils s'arrangeront cette fois pour que les personnages parviennent aux abords de la Presqu'île juste avant la tombée de la nuit. Le retour promet alors d'être extrêmement compliqué— Revel espère clairement que les rats vont le débarrasser des personnages.

Retour à la raffinerie

Sur ce, la tension montera d'un cran entre les personnages et le colonel. A leur retour, ce dernier multipliera les questions et il y a fort à parier que les réponses des personnages ne lui suffisent pas. Si le groupe lui parle de sa rencontre avec Revel, il entrera dans une colère noire et les mettra aux arrêts dans leurs quartiers. Dans tous les cas, il sera aussitôt rongé par la paranoïa, convaincu que les personnages manigancent quelque chose. Si par malheur, dans la première partie du scénario, ils se sont un peu intéressés aux péniches, à la pénurie de carburant, au port industriel et à l'avant-poste des raffineurs, le colonel frisera carrément la frénésie et là encore, les mettra immédiatement aux arrêts. Si au contraire, les personnages jouent cartes sur table et révèlent ce qu'ils savent, leur attitude calmera quelque peu De Francheville à leur égard et il affirmera qu'il s'en tiendra au marché convenu — ce qui est totalement faux. Lors de l'interrogatoire du colonel, en plus de son interprétation, un jet d'Empathie ou de Psychologie contre une Difficulté de 15 permettra de discerner la paranoïa du militaire.

De fait, le colonel va accélérer la mise à exécution de son plan : dans les deux nuits qui suivront le retour des personnages, sous couvert de nombreuses patrouilles vers le nord, les fidèles de De Francheville apporteront leurs affaires personnelles dans la péniche. La troisième nuit, si les personnages ne font rien, tous les hommes et femmes prévus pour le grand départ disparaîtront. La péniche doit démarquer peu avant l'aube et partir vers le sud au lever du soleil.

Conclusions

La fin du scénario est très ouverte: les personnages peuvent agir pour le compte de Revel ou pour leur propre compte, voire les deux. Ils se seront peut-être pris d'affection pour les raffineurs et souhaiteront empêcher le départ de leur protecteur avec ce qui leur reste de carburant, à moins que des liens de respect ou d'amitié ne se soient tissés avec les mercenaires pendant la traversée de Lyon, et les pousser à trahir à la fois De Francheville et Revel. Les possibilités sont nombreuses, mais les personnages ont de grandes chances de débiter ce dernier épisode étroitement surveillés, voire prisonniers dans leurs quartiers.

S'échapper

Hormis la confrontation directe avec leurs gardes, qui a toutes les chances de mener à un désastre, les personnages n'auront pas beaucoup d'opportunités pour s'évader. Ils reçoivent simplement un repas par jour, qui leur est apporté par Marisa, la mère du jeune Louis, et si les personnages se sont mis sur la trace de son fils ou l'ont retrouvé, elle acceptera immédiatement de leur venir en aide. Dans le cas contraire, il faudra se montrer un peu plus persuasifs. Révéler que De Francheville et ses hommes vont partir sera un bon moyen : la rumeur gagnera alors rapidement l'ensemble de la raffinerie et, lorsque les fidèles de De Francheville disparaîtront, les civils n'auront aucun mal à persuader les gardes de laisser sortir les personnages. Ceux-ci n'auront alors quelques heures de retard sur le colonel, et il leur sera possible d'atteindre le port industriel avant le départ de la péniche.



Louvoyer

Si, par un moyen quelconque, les personnages s'évadent avant le troisième soir, ou s'ils parviennent à calmer De Francheville, le colonel les enverra se débarrasser de la menace que constituent les mercenaires. Après tout, cela faisait partie du marché... En fait, il se débarrassera d'eux afin qu'ils n'interfèrent pas avec son plan. Bien entendu, les personnages seront libres de se dissimuler entre la raffinerie et le port industriel, et pourront à tout moment intervenir dans le déroulement des opérations. Au pire, depuis la zone où se trouve le repaire des hommes de Tonnerre, ils observeront la troisième nuit une grande agitation du côté du port industriel, situé juste en face.

Final

Le final de ce scénario aura lieu sur les quais du port industriel. De Francheville et ses hommes seront sur le point de démarrer la péniche et fuir la ville. Les mercenaires ont ordre absolu d'éliminer le colonel, et ils interviendront pour l'exécuter d'autant plus rapidement qu'ils se doutent que la péniche est pleine de la principale richesse des raffineurs, le carburant. Une bataille rangée s'ensuivra, à l'issue incertaine.

L'intervention des personnages peut alors se faire à plusieurs niveaux :

S'ils maintiennent leur loyauté au colonel, ils pourront retarder les mercenaires lorsqu'ils se rendront au port.

Tonnerre, même au milieu d'un affrontement, tentera alors de convaincre les personnages qu'ils sont en train de se faire doubler. S'ils persistent et gagnent assez de temps, il leur restera leurs yeux pour pleurer lorsque la péniche s'éloignera, avec à son bord le carburant qui aurait pu permettre à leur caravane de poursuivre sa route.

Mis aux arrêts et libérés au dernier moment, ils peuvent également rejoindre le port industriel alors que la bataille a commencé. Leur intervention, d'un côté comme de l'autre, fera pencher la balance. S'ils se rallient au colonel pendant la bataille rangée, celui-ci pourra parfaitement leur accorder place à bord de la péniche, pour remplacer ses hommes tombés. Mais ils abandonneront alors leur caravane et leurs amis à leur triste sort.

S'ils ont propagé la nouvelle du départ du colonel au sein des raffineurs, les civils se rendront au port malgré le danger, pour empêcher les militaires de partir avec ce qui reste de leurs ressources. Peu entraînés, désarmés, l'affrontement risque de tourner rapidement en leur défaveur, voire au massacre. De Francheville n'hésitera pas à donner l'ordre de tirer sur les civils, comme il l'a déjà fait par le passé – mais de là à ce que ses hommes acceptent de tirer sur leurs camarades, il y a un pas...

Les personnages peuvent aussi pousser les mercenaires et les soldats à s'entretuer, en ne prenant pas réellement parti, jouant ainsi leur jeu et celui de Revel. S'ils agissent de la sorte, les hommes de De Francheville prendront peu à peu le dessus et seront sur le point de s'échapper avec la péniche. Il leur faudra alors retarder ce départ pour donner à Tonnerre et ses hommes les moyens de reprendre le dessus.

Epilogue

Pendant l'affrontement, De Francheville sera tué alors qu'il tente d'arracher les amarres de la péniche. Quelle que soit l'issue de la bataille, un groupe de militaires arrivera sur les lieux quelques heures après l'aube, menés par le fils de Revel – son père est mort peu avant l'aube, des suites de sa maladie. Ils s'occuperont des blessés et souhaiteront prendre contact

avec les raffineurs. Les personnages seront les mieux placés pour servir d'intermédiaires, et le fils de Revel leur proposera le carburant promis en échange de cette dernière médiation. Les raffineurs, privés de leur chef et des militaires, seront d'accord pour se mettre sous la garde de Tonnerre et Revel. Malgré le risque de pénurie, Revel tiendra sa promesse et celle de son père : les personnages recevront le carburant promis, ainsi que celui qui va permettre à leur caravane de poursuivre sa route.

Bien entendu, si la péniche est partie en fumée, les choses seront plus compliquées, dans la mesure où il n'y aura plus assez de carburant pour approvisionner la caravane. Les personnages recevront alors de quoi faire parvenir les véhicules à Lyon, mais rien de plus.

Les intervenants

Le colonel De Francheville

De Francheville est un officier à l'ancienne de l'armée française, respectant avant tout l'autorité et la hiérarchie. Il ne supporte pas la sédition et la rébellion, et attend des gens sous ses ordres qu'ils lui obéissent sans discuter. En 2011, il faisait partie des officiers qui ont ordonné de tirer sur la foule. Aujourd'hui encore, la vision des civils tombant sous les balles des armes automatiques le hante toutes les nuits. Mais même ses pires cauchemars ne le font pas démorire : à l'époque, il estime avoir agi de la seule manière possible.

Niveau de mise en scène : 3

Réputation : 22

Caractéristiques : 3D partout sauf Rapidité 2D, Perception 2D, Précision 2D et Réflexes 2D.

Spécialités : Commandement (Expert), Intimidation (Confirmé), Armes à feu (Confirmé), Histoire (Confirmé), Psychologie (Confirmé) et Stratégie (Expert).

Protection : aucune.

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : pistolet automatique (3D/1B, 1-5, 6-30, 31-50) avec munitions, clé de l'armurerie des raffineurs et anciennes cartes dépeignant les départements plus au sud, le long du Rhône (Drôme, Ardèche, Gard, Vaucluse).

Les soldats raffineurs

Les Caractéristiques qui suivent valent pour les hommes et les femmes du contingent défendant la raffinerie, soit un peu plus de deux cents personnes. Tous possèdent un matériel de bonne qualité - récupéré en grande partie dans les réserves de l'ancien contingent chargé de maintenir Lyon en quarantaine - et tous savent s'en servir, formés en cela par De Francheville et les vétérans qui faisaient partie de sa compagnie. Parmi ces soldats, un peu plus d'une cinquantaine sont au courant du plan du colonel, et font partie de ceux qui doivent quitter la raffinerie, en compagnie de quelques mécanos ou techniciens.

Caractéristiques : 2D partout sauf Force 3D, Santé 3D, Précision 3D et Perception 3D.

Spécialités : Armes à feu (Confirmé) et Esquive (Confirmé).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilets pare-balles) ou armes perforantes (armure matelassée).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : Famas (4D/3B, 50/200/500) ou pistolet automatique (3D/1B, 5/30/50) avec munitions et couteau de survie (1D/1B).

Les mercenaires de Tonnerre

Les mercenaires, qui sont en tout une trentaine, composent un groupe beaucoup plus hétéroclite au niveau de leur équipement, de leur accoutrement et de leurs capacités. Issus d'une bande qui a terrorisé les banlieues Est de Lyon pendant quelques années, ces hommes et femmes sont des combattants expérimentés, rompus aux techniques de combats de rue. Leurs compétences sont hétérogènes, allant du tireur d'élite embusqué au spécialiste des explosifs ou des pièges. Leur équipement est par contre d'une qualité toute relative.

Caractéristiques : 2D partout sauf Précision 3D, Force 3D, Santé 3D et Réflexes 3D.

Spécialités : une Spécialité (Confirmé) par homme, de type Armes à feu, Explosifs, Embuscade, Corps à corps, etc.

Protection : 1D/1D armes à feu (gilets pare-balles).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : armes à feu, armes blanches et armes de jet de qualité standard.

Tonnerre

Tonnerre est un homme dans la force de l'âge, la trentaine à peine entamée. Ses dreadlocks et sa peau mate sont connus de la plupart des gangs de l'est lyonnais. Pendant dix ans, lui et sa bande ont vendu leurs services au plus offrant. Il a fait récemment la rencontre de Pierre Revel, qui lui a proposé de travailler pour lui et s'emparer de la raffinerie. Même si ses hommes et lui s'imposent un code d'honneur, ils restent des opportunistes, prêts à s'emparer de toute occasion à leur portée.

Niveau de mise en scène : 2

Réputation : 24

Caractéristiques : 2D partout sauf Rapidité 3D, Persuasion 3D, Volonté 3D, Psychologie 3D et Santé 4D.

Spécialités : Commandement (Confirmé), Marchandage (Débutant), Armes à feu (Confirmé), Esquive (Débutant) et Baratin (Débutant).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilets pare-balles).

Seuils de Blessure : 6/8/10

Matériel : fusil à canon scié (3D/2B, 1-5, 6-10, 11-20), pistolet automatique (3D/1B, 1-5, 6-30, 31-50), couteau à cran d'arrêt (1D/1B) et cartes manuscrites des banlieues est.

Les miliciens

Les miliciens de Revel sont bien moins entraînés que les mercenaires ou les soldats de la raffinerie. Leur matériel de fortune est peu fiable, et leurs protections sont faites de bric et de broc. Ils parviennent toutefois à compenser ce désavantage par une volonté sans faille et une bonne connaissance du terrain dans toute la zone qui entoure l'ancienne tour de la Part-Dieu.

Caractéristiques : 2D partout sauf Agilité 3D, Santé 3D, Volonté 3D et Perception 3D.

Spécialités : Arbalète (Confirmé), Bagarre (Confirmé), Armes à feu (Débutant) et Esquive (Débutant).

Protection : 1D/1D armes perforantes (armure matelassée).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : pistolet automatique (3D/1B, 1-5, 6-30, 31-50) ou fusil de chasse (2D/2B, 1-10, 11-25, 26-50) ou arbalète (3D/1B, 1-10, 11-18, 19-30) et tuyau métallique (2D/1B).

Pierre Revel

Depuis qu'il a perdu son épouse, Revel n'est plus tout à fait le même. Il a fait de sa vengeance à l'égard de De Francheville sa priorité numéro un. Malheureusement, les raffineurs sont mieux armés, plus expérimentés, et retranchés dans leur campement. Revel, réaliste, n'a donc jamais cherché à lancer ses hommes dans une vendetta toute personnelle. Mais sa haine de De Francheville et des raffineurs s'est transmise peu à peu aux miliciens, qui envient quant à eux la nourriture et les ressources dont disposent leurs voisins.

Niveau de mise en scène : 2

Réputation : 25

Caractéristiques : 2D partout sauf Empathie 3D, Connaissance 3D, Perception 3D, Psychologie 3D, Volonté 4D et Persuasion 4D.

Spécialités : Commandement (Confirmé), Diplomatie (Confirmé), Intimidation (Débutant) et Armes à feu (Débutant).

Protection : aucune.

Seuils de Blessure : 4/6/8

Matériel : collier en or ayant appartenu à son épouse.

Père Luc

Luc était un milicien chasseur de rat, devenu mercenaire spécialisé dans la traque des plus gros spécimens. C'est au cours d'une de ses expéditions qu'il a sombré dans la folie : son équipe a détruit une partie du centre-ville lyonnais. Seul survivant, il a alors fui un temps la ville, avant d'y revenir, attiré comme un aimant. Sa folie a pris l'apparence d'un fanatisme religieux entrecoupé de profondes phases de mélancolie, où il prononce des phrases sans suite alors qu'il revit en songe les scènes effroyables de sa dernière chasse aux rats. Peu à peu, quelques personnes se sont ralliées à lui, dans la basilique carbonisée, agissant comme un nouveau culte. Mais même ses « illuminés » craignent les accès de rage du vieil ermite, et peu nombreux sont ceux qui osent l'approcher régulièrement.

Niveau de mise en scène : 4

Réputation : 26

Caractéristiques : 2D partout sauf Santé 3D, Force 3D, Perception 3D, Volonté 3D, Psychologie 3D, Persuasion 4D et Empathie 4D.

Spécialités : Intimidation (Confirmé), Empathie avec les corbeaux (Confirmé), Commandement (Débutant), Armes à feu (Débutant), Conduite (Débutant) et Armes blanches (Débutant).

Protection : aucune.

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : paire de jumelles, coupures de journaux datant des années 2010 et 2011, hache d'incendie (3D/2B) et chapellet en onyx.

L'ours

L'ours brun qui occupe les bois en face de la raffinerie mesure un peu plus d'un mètre au garrot et 2m50 lorsqu'il se tient sur ses pattes arrière, pour un poids avoisinant les 350 kg. D'apparence pataude, l'ours est en fait un prédateur redoutable : il peut courir à plus de 50 km/h, est à la fois un bon nageur et un bon grimpeur, et possède les griffes les plus imposantes du règne animal. Sa seule faiblesse est la vue, défaillante, qui le force à se reposer sur son ouïe et son odorat, qui sont quant à eux remarquables. L'ours ne se nourrit que de proies vivantes ou fraîchement tuées. Si certains pensent lui échapper en « faisant le mort », il est d'une part extrêmement difficile de faire le mort lorsqu'un animal de cette taille joue avec vous – pour y parvenir, il faut réussir un jet de Volonté contre une Difficulté de 20. D'autre part, pour tester si sa proie est encore vivante, un ours peut parfois aller jusqu'à lui arracher un membre ou la mordre...

Taille : 1

Caractéristiques : Force 5D, Rapidité 4D, Santé 4D, Réflexes 3D, Perception 4D (odorat / ouïe) ou 1D (vue), Agilité 2D, Précision 2D.

Seuils de Blessure : 000 (6), 00 (8), 00 (10).

Attaques : griffes (jet d'attaque à 4D, dommages 3D/2B, type tranchant) et morsure (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1B, type perforant).

Protection : 1D/1D armes tranchantes (cuir épais et fourrure).

La zone d'effet des armes

Sachant qu'un coup de battoir ne tuera pas autant de créatures qu'un tir de lance-flammes, voici une règle simple, utilisant un indice de « zone d'effet », pour gérer le nombre de créatures tuées et les dommages subis par la nuée. Si la taille de la nuée est égale ou inférieure à la zone d'effet de l'arme utilisée, la nuée subit les Blessures infligées par l'attaquant sans modification. En revanche, si la nuée est dix ou cent fois plus grande que la zone d'effet, le type de Blessure est réduit d'un cran – passant de Tué à Blessé, ou de Blessé à Touché – et de deux crans si la nuée est plus de cent fois plus grande. Par exemple, un coup de battoir asséné dans une nuée de mille créatures, n'infligera au mieux que des Blessés, et des Touchés face à une nuée de dix mille.

Voici la zone d'effet des armes les plus courantes : battoir (10), bouteille ouseau d'eau (10), tuyau d'arrosage (100), Karcher (1000), torche enflammée (10), cocktail Molotov (100), lance-flammes (1000).

Dans le prolongement des règles sur la gestion des groupes de créatures et d'oiseaux, fournis dans les chapitres traitant du Prédateur et du Charognard, voici une aide de jeu technique conçue pour faciliter la gestion des combats contre des nuées de vermine rampante ou volante.

La Taille

Les règles qui suivent valent pour des créatures de Taille 1 – les créatures de Tailles 2 et 3 faisant l'objet de règles et de Caractéristiques spécifiques, livrées dans les scénarios où elles apparaissent. Par défaut, on peut considérer que toutes les créatures de Taille 1 ne possèdent qu'un cercle Blessé et un cercle Tué au maximum, et ne peuvent infliger que des Blessures Touché – elles peuvent cependant tuer par accumulation de Blessures. Les créatures de Taille 2 possèdent un cercle Tué et infligent des Blessures Blessé au maximum, et seules les créatures de Taille 3 peuvent posséder plusieurs cercles de chaque type et infliger directement des Blessures Tué.

Le gabarit

Entre les différentes créatures de Taille 1, on distingue les « petites » créatures – plus petites qu'une main humaine, à l'image des mouches et des cafards – des « grandes » créatures dont la taille dépasse celle d'une main humaine, comme les rats, les lézards ou les chauves-souris. Les petites peuvent attaquer simultanément par groupe de dix, cent ou mille créatures, tandis que les grandes ne peuvent attaquer que par groupes de dix ou cent au maximum.

Le nombre

Pour gérer la vermine en nombre, on considère que c'est la nuée dans son ensemble qui frappe et subit des Blessures. Les scores livrés ci-dessous fournissent les Seuils de Blessure de la nuée complète, ainsi que les scores d'attaque des groupes de dix, cent ou mille créatures capables d'attaquer simultanément, selon leur taille. Chaque cercle Tué correspond à un quart de la nuée totale. Une fois que tous les cercles Tué sont cochés, la nuée passe à la taille directement inférieure – passant de mille à cent, puis de cent à dix créatures par exemple.

Les armes

Pour lutter contre la vermine, les balles et les armes tranchantes sont totalement inefficaces. Seules les armes contondantes plus larges que la paume de la main – tels que battoirs ou tue-mouches – et les armes à jet d'eau ou de feu, infligeront des blessures à la nuée. Les codes de dommages qui suivent valent pour les armes les plus courantes.

Battoir (1D/1B), bouteille ouseau d'eau (1D/1B), tuyau d'arrosage (2D/2B), Karcher (3D/2B), torche enflammée (2D/1B), cocktail Molotov (3D/2B), lance-flammes (4D/3B).

Les armures

Pour simuler la façon dont la vermine se faufile partout, se glisse sous les armures et les réduit en pièces, le nombre de créatures influe sur le nombre de tours pendant lesquels un personnage bénéficie de son Indice de protection. Plus les créatures sont nombreuses, moins l'armure sera efficace longtemps. Pour les grandes créatures, la protection s'applique trois tours contre dix créatures et seulement deux tours contre cent. Pour les petites créatures, la protection s'applique deux tours contre dix, un tour contre cent et ne s'applique pas du tout contre mille créatures.

La zone d'effet

Les nuées couvrent un diamètre égal au centième du nombre de créatures qu'elles contiennent en mètres, et se déplace de ce nombre multiplié par 2 pour des créatures rampantes et par 5 pour des créatures volantes. Par exemple, une nuée de mille créatures volantes couvre une zone de dix mètres de diamètre et se déplace de cinquante mètres par tour. Tous les ennemis présents dans la zone d'effet peuvent être attaqués simultanément par un groupe de créatures – jusqu'à cent s'il s'agit de grandes créatures, jusqu'à mille pour des petites. Tout personnage engagé au combat contre un groupe subit automatiquement une attaque réussie s'il tente de fuir.

Une petite créature :

Seuils : O (1), O (2), O (3)
Jet d'attaque à 1D, dommages 1D/1B.

Une grande créature :

Seuils : O (2), O (3), O (4)
Jet d'attaque à 1D, dommages 2D/1B.

Dix petites créatures :

Seuil : OOO (2), OO (4), OO (6)
Jet d'attaque à 2D, dommages 2D/2B.

Dix grandes créatures :

Seuils : OOO (3), OO (5), OO (7)
Jet d'attaque à 3D, dommages 3D/2B.

Cent petites créatures :

Seuils : OOOO (4), OOOO (6), OOO (8)
Jet d'attaque à 3D, dommages 3D/3B.

Cent grandes créatures :

Seuils : OOOO (5), OOOO (7), OOOO (9)
Jet d'attaque à 4D, dommages 4D/3B.

Mille petites créatures :

Seuils : OOOO (5), OOOO (7), OOOO (10)
Jet d'attaque à 5D, dommages 5D/5B.

A titre de référence, pour une procession de fournis rouges ou une nuée de criquets.

Un million de petites créatures :

Seuils : OOOO (8), OOOO (9), OOOO (10)
Jet d'attaque à 5D, dommages 5D/5B au premier tour.
Jet d'attaque +1D et dommages +1D/+1B par tour.

Tes traces sont un chemin,
ton odeur un appel...

Je renifle ta sueur, le parfum de ta fuite.
Ton souffle d'animal blessé m'attire à toi,
comme un aimant. Je savoure chaque instant,
chaque goutte de sang, chaque trace de toi.
Cours encore oui, cours, ma proie. La peur
réchauffe ton sang et attendrit ta viande.
Cours encore, échappe-moi, je n'ai pas
assez faim et je te veux parfaite.

Toi qui m'offres ta chair et ton sang pour repas...

Prédateur et Charognard Recueil de scénarios pour Vermine

Ce supplément contient :

- Dix scénarios complets sur le thème du Prédateur et du Charognard, fournis avec les caractéristiques techniques des intervenants, la description des villes et des régions mises en scène et toutes les précisions de règles indispensables. Huis clos en hauteur, lutte d'influence religieuse sur fond d'épidémie, menace d'apocalypse nucléaire, meurtres et disparitions : voici dix aventures à jouer indépendamment ou à la suite les unes des autres, pour enrichir votre propre campagne.
- Des amorces de scénarios, des rumeurs, de nouvelles personnalités au Niveau de mise en scène élevé, des prédateurs et des charognards animaux et insectes, ainsi que de nouveaux événements à soumettre au vote des joueurs pour influencer l'évolution de l'univers.
- Les caractéristiques de la vermine et les règles de gestion des combats contre nuées d'insectes, meutes de prédateurs et créatures volantes et rampantes.



Un jeu de rôles
de Julien Blondel

Prix de vente : 25,00€
ISBN : 2-914892-26-8

V
E
R
M
I
N
E