



## Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 20<sup>ème</sup> concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 21 janvier au 20 avril 2008, sur les points obligatoires suivants :

\* Thème : **Science sans conscience n'est que ruine de l'âme**

\* Élément imposé : **pont(s)**

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- ✓ **"GSM ! Micro-ondes ? Brûlage de cervelle !"**, scénario pour *Méta-Créatures*, par pitche
- ✓ **Plus loin que le bras**, scénario pour *Würm*, par Xaramis
- ✓ **Le pont des damnés**, scénario *générique médiéval fantastique*, par Azurhyàn
- ✓ **La voie de la sagesse**, par Azurhyàn. **Ce scénario a été retiré du recueil, après les votes, à la demande d'Azurhyàn qui considère que ce texte est difficilement compréhensible hors contexte.**
- ✓ **Dark Dungeons**, scénario *crossover*, par jibe
- ✓ **TOUS DERRIERE LAURENCE PARISOT !**, scénario pour *Magna Veritas*, par Dans le mur
- ✓ **Vous êtes dans une auberge...**, scénario *pour monde médiéval fantastique*, par Naash
- ✓ **Future Fighters 2007**, scénario pour *Brain Soda*, par Staseman (ce scénario est disponible en version mise en page et illustrée à cette adresse-là : <http://staseman.free.fr/futurefighters2007.pdf>)
- ✓ **Écraser l'infâme**, scénario pour *Brumaire*, par Macbesse

# GSM ? MICRO-ONDES ?

## BRÛLAGE DE CERVELLE !

un épisode pour **Méta-Créatures**  
par Pitche - [pitche@tele2allin.be](mailto:pitche@tele2allin.be)

**Au préalable :** ce scénario a été rédigé dans le cadre du 20ème Concours de scénario de la Cour d'Obéron ayant pour **thème** « Science sans conscience n'est que ruine de l'âme » et comme **élément** un « pont ». *Méta-Créatures* est un JdRa de Groumhillator disponible sur <http://membres.lycos.fr/metacreatures/> .

En référence et en inspirations, il n'est pas éloigné du film français *Hellphone* où des personnes sont possédées par une simple et diabolique communication téléphonique et plus éloigné, d'une citation de Le Chat de Philippe Geluck. Approximativement : « On dit que le GSM rend stupide » « Ça dépend de la personne avec qui vous parlez ».

Un modeste épisode pour *Méta-Créature* (un gros synopsis), un peu délirant mais l'essentiel n'est pas de se payer une bonne part de zombis explosés par un canon scié ?  
^ ^  
—

**Type de groupe :** **Groupe des Gars Décidés**. Il se passe des événements bizarres, des zombis commencent à déambuler dans les rues, il y a du ménage à faire.

**Utile(s) :** Le **Bourrin** et/ou tout autre profil balèze pour soutenir l'attaque des zombis. Un **Bidouilleur** ou un **Mac Gyver en puissance** pour ce qui est technique et remettre les choses en place et neutraliser l'effet désastreux.

### **Type de série**

Type de **série 2** **Intrigue & Bonne Humeur**. L'enquête et l'action sont présentes sans être oppressantes.

### **Introduction**

Un GSM sonne, son propriétaire, mallette et complet veston décroche. « Allo ? ». Là, ses yeux se troublent. « Oui, d'accord... ». Il raccroche et se met à avancer mécaniquement, un rictus à la lèvre.

### **Générique :**

Les infos en parlent. On a vu déambuler des hommes rigides, au pas mécanique s'en prendre aux possesseurs de GSM !

### **Chapitre 1 : « Un appel pour vous ! »**

Les Héros se rendent compte de la situation en rue. Certaines personnes zombifiées qu'il convient d'éliminer s'en prennent violemment aux possesseurs de GSM ! Ils veulent les

faire changer d'opérateur ou mettre leurs GSM à leur oreille et se faire envoûter, posséder !

Un **Jet de compétence Difficile (28) de Recherche d'Info** permet de recouper certaines informations des victimes. Elles ont tous changé d'opérateur pour FIVE TELECOM. Ce sont des commerciaux de chez FIVE TELECOM et des *geeks* du GSM les premiers touchés.

**Attention.** Si les PJ prennent une communication via l'opérateur, il faut réussir un **Jet d'Opposition entre l'ADA (10)** de l'entité. Pour rappel, il faut multiplier le score d'ADA + 1d12 + modification au FDT. La possession dure ADA/2 heures.

*Par la suite.* Le Réalisateur (Meneur de jeu) détermine la fréquence des attaques des zombis au cours de pérégrination et enquête des Héros. A lui de convenir le meilleur moment, au endroit et moment les plus cruciaux.

### **Chapitre 2 : Nouvel opérateur mobile ! 5<sup>ème</sup> génération de GSM**

Five TELECOM, cette nouvelle société et nouvel opérateur lance un nouveau produit. A grand renfort de publicité, dans les téléboutiques, médias, etc. Les gens commencent à se fournir auprès de ce nouvel opérateur. Chaque nouveau client deviendra un potentiel zombi au premier appel reçu !

En effet, dans la précipitation, les tests ont été accélérés et il se fait que les ondes de ces tous nouveaux et puissants GSM grillent la cervelle de leurs possesseurs, les transformant en zombis, sans conscience. Il convenait de se positionner rapidement sur un marché ultra compétitif et concurrentiel. Ils ont grillés leurs concurrents, et la cervelle de leurs abonnés aussi.

### **Chapitre 3 : Au siège de l'opérateur**

Les Héros comprendront assez vite qu'il faut se rendre au siège de l'opérateur pour neutraliser l'antenne émettrice et les installations.

Un jet de compétence Très Difficile (33) en Electronique (ou Informatique) permettra de neutraliser le système. Encore faut-il y accéder ! Car le bâtiment, couloirs, escaliers, cages d'escaliers, halls, etc. est rempli de zombis qui tentent de vous coller leur GSM à vos oreilles ! **Un jet d'Opposition de Combat à mains nues.**

Le Réalisateur s'occupe de la progression dans le bâtiment, des adversaires, des portes blindés ou bloqués par des codes ou accès sécurisés à forcer. Ce sera **Difficile (28) en Electronique** (voire **Système D**) au minimum car la société est pourvu des toutes dernières technologies. Il se peut que des vigiles (armés) soient touchés et donnent plus de fil à retordre à nos Héros.

Le passage obligé et difficile, sera celui du *pont* couvert de verres et d'acier qui relie l'immeuble administratif et commercial à celui technique. Le passage est étroit et il est barré par une meute de techniciens et informaticiens possédés !

### Conclusion

Dès que les Héros se débarrassent de la station émettrice, tout s'arrête. La société déposera le bilan... Mais ces secrets et compétences seront repris par l'Armée qui s'intéresse grandement à ce système de contrôle « grande échelle », mais ça c'est une autre épisode, type série 3 Noirs complots & Inspirations, par exemple.

### Seconds rôles

Voyez le profil du **Zombi type**. C'est le même en moins putréfié ^\_^

Pitche

Mars 2008

Méta-Créatures [ [www.metacreatures.fr.st](http://www.metacreatures.fr.st) ]

La seconde édition du jeu de rôle Télévisuel de la Violence Parodique

# **Plus loin que le bras**

## *Un scénario pour Würm*

### *par Xaramis*

#### **En guise d'avant-propos**

Ce scénario est un exercice d'écriture pour un jeu que je n'ai pas pratiqué. Il ne se base donc que sur la lecture du jeu et des discussions à son sujet dans le forum de la Cour. Mon envie était de savoir si j'arrivais à projeter dans cet univers préhistorique des ressorts d'aventures « classiques ». J'espère ne pas avoir trahi l'esprit du jeu.

#### **Une partie de chasse mouvementée**

Les PJ sont membres d'une tribu d'Hommes-longs, le clan du Cheval (page 32 du livre).

[Mon choix est totalement arbitraire, et ce clan peut être remplacé par tout autre clan d'Hommes-longs au choix des joueurs, car cela importe peu sur le cours du jeu. J'ai choisi de désigner un clan parce que c'est plus commode à utiliser que la périphrase « le clan des PJ ».]

Les PJ sont engagés dans une partie de chasse sur un territoire un peu plus éloigné que leurs zones de chasse habituelles.

[Cette ouverture de l'aventure peut être plus ou moins développée selon l'envie du MJ et des joueurs, avant la découverte des éléments indiqués ci-après. Elle peut être l'occasion de l'apprentissage des règles de chasse, par exemple.]

Au fur et à mesure de leur prospection, ils ont la surprise de croiser du gros gibier (chevaux, etc.) manifestement paniqué, certaines bêtes blessées portant encore des sagaies brisées plantées dans leurs quartiers avant ou arrière, etc.

Ils rencontrent aussi d'autres bandes de chasseurs, de tribus voisines, qui ont également observé, ailleurs et d'autres jours, des hardes de gibier ainsi paniquées, des bêtes blessées. Et certains se plaignent que des petits groupes de chasseurs de leurs tribus ne sont pas revenus de leurs expéditions de chasse.

En l'état des traces, en grande partie effacées par les récentes pluies, les PJ ne peuvent pas en apprendre beaucoup plus.

#### **Un conseil de tribu tout aussi mouvementé**

A leur retour au campement du clan du Cheval, les PJ découvrent qu'une intense agitation y règne. Plusieurs groupes de gens extérieurs à la tribu semblent être venus jusque-là, et les discussions se font sur un ton tendu. Fort heureusement, des membres du conseil du clan du Cheval interviennent pour rétablir le calme.

[Si les joueurs ont choisi un autre clan, il convient de s'adapter : l'autorité du clan peut être un chef, une chef ou un conseil, selon le mode de fonctionnement du clan.]

Une réunion des représentants des tribus présentes est organisée :

- un ou plusieurs PJ peuvent y participer, s'ils ont un prestige suffisant ou s'ils y sont spécifiquement invités ;
- si aucun d'eux ne peut y participer, ils apprennent les principales conclusions des débats comme les autres membres du clan, après ce conseil extraordinaire. En attendant ce moment, ils peuvent apprendre quelques nouvelles : les représentants des autres tribus sont venus ici se plaindre des exactions menées à la fois contre des hommes et contre du gibier par un ancien membre du clan du Cheval, et ils demandent réclamation (voir plus bas les éléments présentés dans les débats du conseil).

### **Les débats du conseil des tribus**

Après les présentations d'usage, les représentants des autres clans s'expriment, un par un. Leurs griefs sont tous similaires :

- de petits groupes de chasseurs ont été attaqués par une bande mêlant hommes-longs et hommes-ours ;
- cette bande s'attaque aussi au gibier, visiblement pas pour manger, mais pour le faire fuir, ou pour priver certains clans de nourriture ;
- plusieurs témoignages concordent à penser que les hommes-longs à la tête de cette bande sont Rook et ses deux fils, Arkash et Poursh.

Ces noms sont familiers, pour les membres du clan du Cheval. En effet, Rook a été banni du clan, avec ses deux fils, pour avoir tenté de prendre femme au sein du clan, après le décès de la mère de ses enfants. Or, les règles du clan interdisent cela.

Aux yeux des autres clans, toutefois, c'est le clan du Cheval qui est responsable des agissements actuels du Rook et de sa bande, car c'est son bannissement du clan qui a conduit à cette situation. C'est donc au clan du Cheval de procéder à l'élimination de cette bande qui met en péril l'équilibre entre tribus, et même l'avenir de certaines d'entre elles.

Les débats qui s'ensuivent sont particulièrement houleux. Les PJ éventuellement présents peuvent y prendre part. Le clan du Cheval est toutefois minoritaire dans les débats, et renverser l'avis des autres clans, si ce n'est pas impossible, est néanmoins très ardu :

- si le clan du Cheval arrive à renverser l'avis général, alors il peut obtenir l'aide de quelques chasseurs d'autres clans pour résoudre ce « problème »;
- sinon, il devra s'en occuper tout seul.

### **Les débats au sein du clan du Cheval**

A la sortie du conseil des représentants des tribus, le plus âgé des membres du conseil du clan du Cheval (ou le plus prestigieux d'entre eux) prend la parole pour résumer les débats à ceux qui n'y ont pas assisté. Certains membres du clan ne sont pas d'accord pour « éliminer » Rook et sa bande, et préfèrent envisager de le raisonner.

Cependant, il est difficile de penser à aller contre l'accord pris entre les représentants des différents clans.

### **A la recherche de Rook**

Les PJ, en tant que chasseurs du clan, sont bien sûr tout à fait indiqués pour aller chercher Rook, ses fils et leur bande. C'est là un gibier bien plus difficile à débusquer que celui qu'ils ont l'habitude de poursuivre.

Et cette partie de l'aventure, bien que peu détaillée ici, constitue un moment fort du scénario. Les PJ vont devoir analyser les traces, recouper les indices, les témoignages. Ce qui doit les pousser à se creuser vraiment la tête, c'est que certains animaux semblent avoir été « tirés » d'assez loin (la conformation de certains terrains de chasse les amènent à penser que même les meilleurs chasseurs n'auraient pu venir très près de leurs cibles), et que pourtant les sagaies les ont pénétrés avec force.

Ceci devrait les conduire à être prudents dans leur approche, également. D'autant plus que Rook a la réputation non usurpée d'être un fin chasseur, tout comme son fils cadet Poursh, et que son fils aîné Arkash avait été initié à quelques secrets des esprits. Si on ajoute à ce trio déjà redoutable les quelques hommes-ours dont on dit qu'ils les accompagnent, c'est là un adversaire à ne pas sous-estimer.

### **La confrontation**

Toutefois, malgré tous leurs efforts, Rook et sa bande ne peuvent faire disparaître toutes les traces de leurs passages ici et là. Et les PJ finissent par découvrir les parages de leur refuge, une grotte sur un flanc de montagne escarpé, dont l'accès est commandé par un pont naturel enjambant un torrent mugissant.

La confrontation avec Rook n'est pas obligatoirement belliqueuse, surtout si les PJ s'annoncent comme des

membres du clan du Cheval qu'il connaît en bien.

[Au moment du bannissement de Rook, certains des PJ avaient pu se prononcer en sa faveur, ou bien ils pouvaient être trop jeunes pour avoir voté son bannissement.]

Rook accepte de palabrer avec les PJ, tandis que son jeune fils, Poursh, est plutôt d'avis de les chasser par la force. Les quelques hommes-ours présents ne bougent pas, sans ordre de Rook.

Rook peut informer les PJ des détails de son histoire.

Dans une sorte de hasard, en coupant des branches pour se faire des sagaies, Rook a remarqué qu'il pouvait utiliser un bâton pour lancer des pierres avec une grande force, à une distance largement supérieure à celle à laquelle son bras peut les jeter. Il a peu à peu essayé d'adapter cela au lancer d'autres projectiles, et a à peu près réussi à le faire avec des sagaies. Cependant son art n'est pas encore tout à fait au point et pour l'instant, il blesse encore plus de bêtes qu'il n'en tue.

Rook, qui prend bien soin de ne pas montrer son ustensile aux PJ, voit dans ce nouveau procédé une amélioration possible pour toutes les tribus, en facilitant la chasse. Mais d'autres chasseurs, croisés au hasard des chasses, ont vu cela d'un mauvais œil et ont cherché à écraser Rook et ses fils. Rook, Arkash et Poursh ont alors décidé de s'allier avec des hommes-ours en rupture de clan eux aussi. Le charisme de Rook, les talents de chasseurs de Poursh et les savoirs secrets d'Arkash ont littéralement subjugué les hommes-ours qui sont désormais dévoués corps et âmes à ce trio d'hommes-longs.

Rook est sincèrement persuadé que son procédé est un bienfait pour l'avenir et il souhaite le partager avec les autres clans. Les fils, eux, dévorés du désir de vengeance, veulent fonder leur propre clan ; garder cet avantage pour eux leur assurerait de pouvoir se faire une place au soleil en montrant à tous qu'ils n'auraient jamais dû être bannis.

Les PJ devront alors décider de leur façon d'agir :

- Rook semble prêt à partager son invention ;
- ses fils veulent la garder pour eux ;
- le conseil des tribus a demandé d'éliminer le problème.

Ici, il convient de laisser les PJ discuter avec Rook et ses fils. Le ton montera peu à peu, du fait de l'intransigeance d'Arkash et Poursh. Malgré tous les efforts des PJ, l'affrontement est inévitable. Dans l'affrontement, il est important que Rook perde son « invention » dans le torrent furieux en contrebas, et que Rook et ses fils périssent tous trois.

Si besoin est, pour la tension dramatique, Rook peut être tué par un de ses fils (ou les deux). Les PJ auront alors peu d'autre choix que de faire passer Arkash et Poursh de vie à trépas, car aucun des deux n'a à l'esprit la moindre idée d'une capitulation.

Ainsi, le « propulseur », peut-être inventé par Rook le banni, tombera-t-il dans l'oubli et le secret, pour quelque temps encore.

[Pour autant que je l'ai lu ici ou là, les propulseurs les plus anciens retrouvés par les préhistoriens remontent environ à 15.000 ans après l'époque du jeu Würm. J'ai fait le choix de cet anachronisme, pour conduire à cette fin en partie frustrante.]

## Galerie des PNJ

Quelques traits marquants du « trio des bannis » :

Rook : Prestance de l'Aurochs, Vitesse du Cheval, Vol du Corbeau, Souffle du Cerf, Vol du Harfang (talent secret)

Arkash : Habileté des Ancêtres, Cœur de glace, Œil de la panthère, Transe (savoir secret - chamanisme), Langage des esprits (savoir secret - chamanisme)

Poursh : Ruse du Furet, Fureur du Lion, Vigilance du Hibou, Combat / Mêlée (technique secrète), Coléreux

## Inspirations

Ce scénario est très directement inspiré de deux livres :

- *Au cœur des ténèbres* de Joseph Conrad (le roman qui a inspiré à Francis Ford Coppola son *Apocalypse Now*), pour l'homme à la fois fou et vu comme un dieu par sa « nouvelle tribu » ;
- *Pourquoi j'ai mangé mon père* de Roy Lewis, pour le choc entre le « progrès » et la « tradition ».

L'idée (anachronique) des propulseurs m'est venue du film *La guerre du feu* de Jean-Jacques Annaud.

Mais ne voyez dans cette reconnaissance d'inspiration que ce qu'elle est, c'est-à-dire de l'honnêteté intellectuelle pour signaler explicitement mes emprunts d'idées. N'allez surtout pas croire que je prétends me ranger dans la même catégorie que ces créateurs-là.

## ***Le pont des damnés***

« Allez loin de moi, maudits, dans le feu éternel qui a été préparé pour le diable et ses anges. » Mt 25, 41

### ***Synopsis :***

Un mage noir a confié à son élève la formule d'invocation d'un démon ; l'apprenti doit exécuter le rituel sur le pont de la ville quand il en aura le pouvoir et le cran. Mais l'apprenti se débrouille pour qu'un camarade exécute le rituel à sa place. Celui-ci, inconscient du danger, le fait. Malheureusement le démon échappe totalement au jeune mage et la créature infernale essaye de damner quiconque emprunte « son » pont, et y parvient souvent (*science sans conscience n'est que ruine de l'âme*).

C'est ce qui arrive aux PJ, voués à la damnation éternelle pour s'être laissés prendre aux ruses du Malin sur un pont qu'ils auraient mieux fait de ne pas emprunter. Ils devront alors choisir entre servir le démon ou tenter de le combattre. S'ils le défient, il vaudrait mieux qu'ils se renseignent sur leur adversaire. Mais la priorité des PJ devrait être de trouver un moyen de sauver leurs âmes. Dans leur quête, ils risquent de se retrouver aux trousses de l'apprenti en fuite, confrontés aux sbires de son maître, et finiront probablement par se battre contre le mage noir.

### ***Commentaire :***

Je ne m'étendrai pas sur les descriptions, car c'est un scénario, c'est donc d'abord l'histoire qui nous intéresse (si vous y tenez tant que ça je vous écrirai une nouvelle un jour), ensuite ça permet à chacun d'adapter librement ce récit à son monde, et enfin je suppose que les MJ ont suffisamment d'expérience et l'habitude de conter pour se débrouiller tout seuls.

Ce scénario n'est qu'une intrigue, il ne comporte aucune indication ayant trait aux règles, ce qui lui permet d'être adaptable à n'importe quel univers médiéval ou med fan avec un minimum d'ajustements. Il est prévu pour être le point de départ d'une campagne mais peut être aussi joué individuellement.

### ***Introduction :***

Dans une certaine ville (qui s'appelle comme vous voulez), une agglomération de taille moyenne (disons entre 5 et 10 000 habitants selon l'environnement de jeu), il y a un pont. Il relie les deux moitiés de la ville, séparées par la rivière. Ce pont est un grand, beau, et vénérable ouvrage d'art, bordé de boutiques surmontées d'habitations. C'est un lieu très fréquenté en journée : on y fait ses courses, on y discute, et on y passe pour se rendre d'une rive à l'autre (on n'y danse pas, sauf peut-être des troubadours ...). Bref un lieu agréable et célèbre puisque le pont est le symbole de la ville (il figure sur les armoiries de la cité). Celle-ci comporte en outre, en monuments : quelques temples (dont couvent d'inquisiteurs et ordre de paladins) et une école de magie (dont l'élément important est la bibliothèque) ; pour le reste, mettez ce que vous voulez (halles, hôtel de ville, beffroi, caserne ...). Le régime politique importe peu.

Nos PJ sont sur le pont pour flâner, faire des achats, ou pour traverser tout simplement. Je vous laisse assurer l'introduction pour les amener là, il ne faut pas qu'ils sachent que la quête commence ici sinon ils risquent d'être sur leurs gardes. Car sur ce pont, ils vont sans s'en douter donner leur âme au diable ...

### *Pièges et damnations :*

Des gens sympathiques vont les aborder les uns après les autres (ils peuvent aussi tous se faire avoir en même temps). Il faut piéger les PJ avec une expression du genre « on se damnerait pour ... » « on donnerait son âme pour ... » « on donnerait n'importe quoi pour ... » « je veux bien être damné si ... pas vous ? » etc. Et les pauvres inconscients doivent acquiescer à l'une de ces propositions. Si les PJ tiquent sur ces expressions dites-leur que la plupart des gens sur ce pont jurent : « par l'enfer ! », « sur mon âme ... », « que Machin (nom de dieu) me foudroie (ou autre événement déplaisant) si je mens », etc. Bref, manœuvrer comme vous voulez pour les piéger, vous connaissez vos joueurs et leurs faiblesses. Si un des PJ ne se laisse pas piéger, parce que c'est un joueur retors et suspicieux (il sait que vous êtes un MJ vicelard) ou parce que son personnage est un prêtre qui refuse de blasphémer, ou pour toute autre raison, laissez tomber après deux ou trois tentatives. Ce n'est pas grave si l'un des PJ en réchappe, tant que les autres sont damnés.

Une fois les pactes passés, les « souhaits » des PJ vont être rapidement exaucés. Par exemple, « on se damnerait pour une fille comme ça » : la fille en question va venir draguer le PJ, ou se laissera draguer, enfin bref, elle n'est pas farouche et le PJ va vite bénéficier de ses faveurs (il y a une petite auberge sur le pont, avec des chambres). Autre exemple, « on donnerait son âme pour posséder un trésor pareil (en parlant d'une épée magnifique) » : le PJ achète l'arme (c'est le mieux) ou un vieux devin « voit » que cette arme est liée au PJ par le destin, et le commerçant très impressionné l'offre au personnage (si c'est un objet un peu trop puissant, le PJ peut s'être fait damné pour une vulgaire imitation, l'objet n'ayant pas les pouvoirs qu'on lui prête). Dernier exemple, « je veux bien être damné si ce n'est pas la meilleure tarte (ou autre pâtisserie) qui soit, pas vous ? » : effectivement la tarte est un délice incroyable, mais le pâtissier leur fait ensuite goûter une autre tarte, dont la saveur indicible surpasse la première.

Une fois leur « souhait » exaucé, les PJ sont damnés. Ils ont alors une vision. Les gens s'immobilisent, le temps semble s'être arrêté. Les couleurs changent et prennent des teintes bizarres, le ciel devient noir ... Et un démon hideux apparaît devant eux. Il leur signifie en ricanant qu'ils sont damnés et leur montre le pourquoi de leur damnation (les PJ revoient la scène où ils acquiescent naïvement). Il leur dit qu'il consent à leur rendre leur âme s'ils lui apportent cinq nouvelles âmes chacun. Pour ce faire, les PJ devront pousser d'innocentes personnes à accepter la damnation pour une brouille qu'on leur fournira aisément. L'acceptation (involontaire) du pacte doit se faire obligatoirement sur le pont, que le démon contrôle (il peut agir sur les gens et les choses). La créature infernale pourra éventuellement donner un coup de main aux PJ et fournir la contrepartie qui damnera le malheureux, mais elle n'a pas envie de se taper tout le boulot, les PJ devront donc s'impliquer au maximum pour damner ces gens (et se débrouiller sans le démon quand c'est possible).

Maintenant les PJ sont damnés, leur âme est vouée aux supplices de l'enfer. Ils ne peuvent plus utiliser les miracles ou autres capacités de prêtres, ont perdu leurs bénédictions, se sentent très mal dans les lieux saints, sont considérés comme des créatures du mal au même titre qu'un mage noir, etc. Ils peuvent toujours pleurer auprès de leurs dieux, ce sera en pure perte : ils n'avaient qu'à pas blasphémer à la légère !

Que vont-ils faire ? Remplir le marché pour être libérés ou tenter de combattre le démon pour récupérer leurs âmes ? Le démon est invincible ou du moins bien trop fort pour les PJ (ce n'est pas la peine d'essayer de le tuer). Et l'exorciser n'est ni facile (on le verra par la suite) ni judicieux (ce n'est pas parce que le démon retourne en enfer que les âmes des damnés ne lui appartiennent plus). Au fait, que savent vos PJ des démons ? Certainement pas grand chose, ils doivent être plus familiers des monstres que des esprits malins ...

Ils ont trois options :

- apporter des âmes au démon pour être libérés
- chercher l'appui du clergé pour le combattre
- se renseigner sur cette créature (la bibliothèque de la ville est à l'école de magie)

Cette damnation ne doit pas être prise à la légère, si un de vos PJ meurt avant d'avoir pu sauver son âme (ce qu'aux dés ne plaisent !), décrivez-lui l'enfer et ses supplices. Mettez tout votre talent de conteur au service de l'horreur et du sadisme, pour que les autres joueurs n'aient surtout pas envie d'être jetés « dans la fournaise ardente, où il y aura des pleurs et des grincements de dents » (Mt 13, 50). Ça devrait les inciter à se remuer ...

### ***Option 1 : « Damnez-vous les uns les autres comme je vous ai damnés »***

Les PJ ne sont pas les seuls à être tombés sous la coupe du démon, d'autres personnes sont déjà damnées et essayent de recruter pour lui. Les héros pourraient donc tomber sur quelqu'un de déjà maudit, qui essaiera de les damner, ignorant qu'ils le sont déjà, ou qui cherchera à leur souffler une victime (il cherche à racheter son âme lui aussi, ils sont en concurrence). Ils pourraient aussi rencontrer une victime potentielle qui a entendu des rumeurs au sujet d'une malédiction sur le pont et qui se méfie (ça leur donnera du fil à retordre). Les gens habitant le pont ou à proximité sont nombreux à être avertis. Tout ça pour pousser les PJ à aller chercher leurs victimes et ne pas toujours attendre qu'elles se présentent naïvement (ça met une petite difficulté supplémentaire et un peu de piment dans le jeu). Il leur faudra donc recruter dans d'autres quartiers (ce qui implique de trouver une ruse pour amener la victime sur le pont) ou s'attaquer à des personnes crédules (auront-ils la bassesse de damner des enfants ?). Mais les PJ devraient trouver sans difficulté des âmes innocentes à corrompre, le pont étant un lieu de passage obligé.

Ensuite il faut jouer la scène où la victime se fait piéger. Aux PJ de trouver des combines. Je vous laisse gérer ça. Gageons qu'il y aura là de bonnes scènes de roleplay.

Dès qu'un PJ a réussi à damner cinq personnes, le démon lui apparaît (et à lui seul). Il refait le coup du temps suspendu, des couleurs qui changent, bref revoilà l'ambiance surnaturelle qui doit faire un peu peur. Le démon déclare que, comme convenu, il libère l'âme du personnage, mais il ajoute en ricanant que de toutes façons celui-ci est quand même damné pour avoir voué cinq âmes innocentes à l'enfer. Il fallait réfléchir avant d'obéir, et se poser quelques questions d'éthique. On n'exécute pas des ordres immoraux sans en subir les conséquences.

Les PJ se retrouvent donc comme des cons, damnés, et condamnés à trouver une autre solution (il leur reste les options 2 et 3).

### ***Option 2 : « De profundis clamo ad te Domine »***

Les PJ peuvent toujours se tourner vers le clergé pour les aider. La première difficulté va être de trouver une oreille compatissante. Car les PJ sont damnés, mal à l'aise dans les

lieux saints, et quel prêtre voudrait se souiller au contact d'êtres impurs ? Il va falloir être diplomate ... Si les PJ cachent leur damnation pour demander des informations sur les démons et qu'on découvre ensuite qu'ils sont maudits, ne pas avoir été francs risque de leur coûter très cher car on peut les prendre pour des adorateurs démoniaques cherchant à abuser de la confiance des prêtres pour obtenir des renseignements qui serviront certainement à invoquer une créature infernale.

Parlons un peu du clergé de la ville ... Normalement tous sont coreligionnaires (ce qui n'empêche pas d'adorer des dieux différents d'un même panthéon si votre monde est polythéiste). Mais si votre univers de jeu implique qu'ils soient forcément de religions différentes, dites qu'il y a un respect mutuel qui fait que les membres du clergé des différentes Eglises peuvent travailler ensemble (et qu'ils ne passent pas leur temps en vaines querelles de clochers, même s'il y a forcément des rivalités).

Il y a un couvent d'inquisiteurs dans la cité. L'Inquisition (ou organisme équivalent selon le monde) est chargée de purifier les âmes par le prêche, la foi, et parfois la contrainte. Ce ne sont pas forcément des gens très agréables mais ils comptent des exorcistes dans leurs rangs, ça pourrait donc être intéressant de leur rendre visite. Les inquisiteurs imposeront une pénitence terrible aux personnages, avec prières, jeûnes, discipline, etc., mais ils sauront leur proposer les trois solutions pieuses (voir à la fin) pour sauver leur âme (ce qui ne dispense pas de la mortification). Ils tenteront aussi d'exorciser le démon (voir plus loin).

Les paladins sont les moins sympas avec les damnés. Eux, le Mal, ils le pourfendent. Saint-Louis conseillait, pour défendre la vraie foi contre les impies, de « donner de l'épée par le ventre autant qu'elle y peut entrer » (authentique). Espérons que nos chers PJ sauront éviter pareil désagrément. A moins que ça ne tourne plus mal, les paladins enverront probablement les PJ sous bonne escorte aux inquisiteurs, pour que ceux-ci les purifient.

Dans les temples des beaux quartiers, les prêtres pourront leur apprendre qu'il existe des ouvrages pointus sur les démons et qu'ils sont conservés à l'école de magie, dans l'Index (les inquisiteurs n'ont que des traités de théologie ou des manuels de vulgarisation en démonologie ; quand aux paladins leurs documents concernent surtout les monstres et les cultes maléfiques). Les prêtres des beaux quartiers sont assez snobs ; ils ne veulent pas se souiller au contact de damnés, et s'ils découvrent que les PJ en sont ils ne leur diront rien mais les enverront chez les inquisiteurs ou les paladins. Les PJ feraient bien d'y aller si on leur dit car les prêtres signaleront les personnages à ces ordres, et s'ils ne s'y présentent pas cela pourrait être très mal interprété (et les PJ traqués comme des chaotiques).

Dans les temples des bas-quartiers, les prêtres sont des gens beaucoup plus simples qui sauront se montrer compatissants. Ce n'est pas un clergé très instruit et ils les renverront aux inquisiteurs ou aux paladins pour plus amples informations (ils ignorent tout de l'Index). Mais ils peuvent leur conseiller de voir frère Grégoire (tout dépend de ce que révèle les PJ, on leur indiquera ce frère si leur problème est grave).

Le plus à même de conseiller et d'aider les PJ est un vieil exorciste, frère Grégoire. Il fait partie de l'Inquisition et est assez réputé. En se renseignant sur les exorcistes, les PJ entendront sûrement parler de lui. Frère Grégoire leur fera confiance et peut les soutenir contre les membres du clergé les moins tolérants. Il verra bien les limites de l'exorcisme (ce n'est pas parce que le démon retourne en enfer que les âmes des damnés ne lui appartiennent plus) et leur parlera de l'Index. Il demandera aux personnages d'être tenu au courant de l'avancement de leurs recherches. Frère Grégoire est un atout dans la manche du MJ : il connaît les trois solutions pieuses et la méthode profane (voir à la fin) pour les sauver de la damnation. Normalement, il ne lâchera ces informations que vers la fin, ou si les PJ sont vraiment coincés, car il voulait que les PJ cherchent d'abord par eux-mêmes, pour leur édification morale.

### *L'exorcisme :*

Selon les actions des PJ, des inquisiteurs pourraient bien tenter d'exorciser le démon ou des paladins de le tuer. Que se passe-t-il dans ce cas ?

D'une part, le combat est inutile : le démon est très fort ; de plus il fuira si ses adversaires ont le dessus (disparition, téléportation, etc.). Si les PJ convainquent les paladins d'attaquer le démon avec eux, laissez-les organiser leur assaut. Selon l'ingéniosité de leur plan, leur puissance et votre humeur, ils en seront quittes pour une bonne raclée ou une victoire inaccessible.

Ensuite, l'exorcisme va être plus compliqué que prévu. Car le démon va ordonner à tous ceux qu'il a damnés d'empêcher les prêtres de le renvoyer en enfer (et ils sont nombreux, mettons 250 à 500 selon la taille de la ville, bien plus si les PJ ont lambinés plusieurs jours). Il va menacer ceux qui ne font rien des pires supplices après leur mort, et promet au contraire de libérer l'âme de celui qui tuera l'exorciste. Evidemment tous n'obéiront pas (que vont faire les PJ ? ils sont concernés eux aussi) mais suffisamment le feront pour que les inquisiteurs soient lynchés si on ne fait rien pour eux.

Si les PJ tentent de convaincre la foule hostile en disant qu'ils seront libres une fois le démon vaincu, ce dernier répliquera que ce n'est pas en le renvoyant en enfer que les âmes des damnés seront sauvées car elles lui appartiendront toujours, et il a malheureusement raison. Le bon argument serait plutôt de souligner que tuer un homme de dieu innocent voue de toutes façons l'auteur de ce crime à la damnation, et que rien n'empêche le démon de supplicier tout le monde en enfer. A vous de voir comment se jouera la scène. Les PJ devront-ils faire échapper les prêtres à une foule furieuse ? Dans ce cas les miliciens viendront leur prêter main forte et l'ordre sera rétabli, mais les PJ auront eu une belle frayeur et leur moment d'héroïsme. Si les paladins accompagnent les inquisiteurs, ils défendront les prêtres par l'épée.

Si la scène dégénère en confrontation sanglante (et ça risque d'être le cas), elle tournera probablement en défaveur de la foule désarmée (ou des inquisiteurs s'il n'y a personne pour prendre leur défense). Dans ce cas (celui de la populace repoussée) quelqu'un (qui vous voulez, peut-être frère Grégoire) pourra hurler alors d'arrêter, car un damné est mort : son âme est maintenant en enfer, il n'y a plus de rédemption possible pour lui. Ça jète un gros froid et ça calme tout le monde : les damnés qui espèrent pouvoir être libérés et les religieux dont le but est de sauver des âmes. Vous pouvez vous servir de cette intervention quand vous voulez en fonction de la manière dont vous voulez jouer cette scène : action, diplomatie, drame, etc.

Dans tous les cas, l'exorcisme rate et le clergé se dit que pour vaincre un esprit aussi puissant et retors, il faudrait consulter les ouvrages de l'Index (si les PJ n'en ont pas encore entendu parlé, c'est le moment d'être mis dans la confidence ou de surprendre une conversation à voix basse).

### *Option 3 : « Les PJ à l'école des sorciers »*

Les personnages viennent pour se renseigner à la bibliothèque de l'école de magie. Mais ce sont des étrangers<sup>1</sup> et les livres coûtent cher : non seulement la consultation est payante, mais il faut encore que les PJ satisfassent à une de ces conditions pour avoir accès à la bibliothèque :

---

<sup>1</sup> On est assez xénophobe au Moyen-Age

- être citoyen de la ville : c'est à dire trouver un citoyen qui accepte de faire les recherches à leur place, par exemple un étudiant dont ils se sont attirés la sympathie. Vous pouvez compliquer un peu la chose : « Mais au fait c'est pour quoi ces recherches ? Ah vous êtes damnés ? Débrouillez-vous je n'ai pas envie d'être maudit ! » Si vous êtes vache le type rameute les gardes et les paladins : « oui, oui, un groupe de damnés, ils veulent des infos sur les démons, sûrement des adorateurs du Chaos ... »

- avoir une recommandation d'un notable : une petite quête annexe en perspective ? « Donnant-donnant, vous exécutez un petit travail pour moi et je me porte garant pour vous auprès de l'école de magie »

- payer une grosse caution (les livres ça coûte cher, il vaut mieux que ce ne soit pas le premier venu qui y ait accès, on se méfie des étrangers qui pourraient voler ou dégrader) : soit les PJ sont en fonds et c'est facile, soit ils doivent réunir l'argent et c'est plus dur. Là aussi ça peut être l'occasion d'une quête annexe.

Enfin, les PJ ont accès d'une manière ou d'une autre à la bibliothèque et se documentent : rien sur les démons ; seulement des articles généraux dans des bestiaires monstrueux, des manuels de vulgarisation théologique, etc. Mais nos héros peuvent apprendre que des ouvrages pointus existent, seulement ils sont dans l'Index.

### ***L'Index :***

L'Index est le département des ouvrages rares de l'école de magie. On y conserve les traités interdits, les grimoires les plus puissants, les livres anciens, etc. Il est sous haute surveillance (sécurités magiques et tout). L'Index est réservé aux professeurs et aux magiciens-chercheurs. Des personnalités de la ville peuvent aussi y aller si besoin, mais le commun des mortels n'y a pas accès.

Pas de chance, les traités de démonologie sont justement là dedans. Enfin, étaient là-dedans ... car ils ont été volés, on ne sait pas par qui ni quand, le vol ne sera constaté que quand les ouvrages seront demandés (par des dignitaires du clergé ou Candidus, que les PJ vont rencontrer).

### ***« Science sans conscience n'est que ruine de l'âme » (ou : « J'ai fait une boulette » dit Candidus)***

En sortant de l'école de magie (la rencontre peut aussi avoir lieu ailleurs, à vous de voir), les PJ sont abordés par un jeune mage, Candidus. Il a repéré les personnages, sait qu'ils sont damnés, et a décidé de se fier à eux.

Si vous voulez mettre un peu de pression à vos PJ au cours du scénario, faites qu'ils se sentent observés depuis leur damnation jusqu'à la rencontre avec le mage : c'est Candidus qui les suit. Ça peut être une surveillance discrète ou au contraire quelque chose d'oppressant : les PJ ne verront jamais le visage de leur mystérieux observateur, qui cache ses traits derrière une grande capuche, et s'ils tentent de le poursuivre ils perdront sa trace ou en seront empêchés par un mur de feu ou autre artifice magique.

Candidus est un jeune mage brillant mais naïf. Il est bourré de remords. En effet, il avoue être l'auteur de l'invocation du démon. Il voulait convoquer un esprit élémentaire (ou autre bestiole magique à votre convenance) et a inexplicablement raté son sort. Il n'a rien dit jusque là, par peur et par honte. Les PJ ont l'air de personnes assez courageuses pour s'opposer au démon, il voudrait les aider pour se racheter. C'est un de ses camarades, Novicius (l'apprenti du mage noir) qui lui a fourni la formule d'invocation. Des PJ un

minimum futés demanderont certainement à voir ce Novicius ou à jeter un œil à cette fameuse invocation.

Dans ce cas, ils apprendront que Novicius a quitté la ville ce matin et que d'autres personnes, des types en noirs peu sympathiques, ont posé la même question un peu auparavant. Les PJ devraient flairer du louche et se lancer aux trousses du jeune mage.

L'examen du parchemin par des personnes compétentes (comme le chef de l'ordre des paladins, frère Grégoire ou des profs de l'école de magie) révèlent qu'il s'agit bien d'un sort d'invocation de démon ; l'intitulé du sort et le chapeau d'introduction (qui parlent d'une convocation d'élémentaire) sont donc faux ; de plus, des éléments semblent bizarres dans la dernière partie du rituel, celle destinée à contrôler la créature infernale. « Pour en savoir plus, il faudrait consulter un ouvrage de l'Index, il y a un excellent traité sur les démons » conseille l'examineur du document.

Candidus et Novicius ont tout de même un certain niveau, ils sont considérés comme magiciens-chercheurs et ont de ce fait accès à l'Index. Mais l'ouvrage sur les démons a disparu.

Tout pousse donc les PJ à retrouver Novicius. S'ils n'y pensent pas, Candidus fera les rapprochements nécessaires et les exhortera à se lancer à la poursuite le jeune mage. Vous prendrez alors bonne note de l'incompétence de vos joueurs et vous leur ferez payer à la prochaine occasion.

### *A la poursuite de Novicius*

Pour cette partie, je ne vous donne rien de très précis parce que tout dépend du niveau de vos PJ, de leurs moyens et de votre environnement de jeu. Mais sachez que c'est la grande scène de la poursuite haletante, pleine de rebondissements. Les PJ savent que l'enjeu est de taille, qu'ils ne sont pas seuls sur le coup, et que le temps presse, alors mettez-leur la pression ! Vous traiterez cette poursuite comme vous voudrez. Voici quelques éléments :

- les « types en noirs peu sympathiques » sont des mercenaires engagés par le mage noir pour lui ramener Novicius (il exige quelques explications de son apprenti). Au début de la traque, ils précèdent les PJ. Ce sont a priori des concurrents, ils peuvent devenir de farouches adversaires ou des alliés (plus ou moins fiables). Leur but est aussi de capturer Novicius. Les mercenaires peuvent former un ou plusieurs groupes (c'est plus intéressant : la moitié de la bande traque l'apprenti, l'autre mène la vie dure aux PJ, à condition de savoir que ceux-ci sont sur le coup). Il peut y avoir aussi plusieurs bandes rivales engagées par le mage, et seule celle qui lui rapportera Novicius touchera l'énorme récompense promise ; ça ferait un beau sac de nœuds. Le nombre et la puissance des mercenaires sont laissés à votre appréciation. D'ailleurs sont-ce réellement des mercenaires ? Ne serait-ce pas plutôt de redoutables serviteurs du mal aux ordres du mage noir ?

- des brigands (ou seigneur-pillard ; ou Orks en maraude, etc.) peuvent rôder dans la région et attaquer les voyageurs. Ceux-ci peuvent compliquer la vie de tout le monde (Novicius, mercenaires, PJ) ou seulement de certains d'entre eux, voire même devenir les alliés de l'un ou l'autre parti. Vous pouvez vous en servir comme adversaires à affronter ou comme éléments qui viennent brouiller les pistes : les PJ confondent leurs traces avec celles des mercenaires qu'ils poursuivent ; les brigands ont piétiné la piste, rendant le pistage difficile ; ils ont attaqué des habitations où les PJ étaient susceptibles d'obtenir des renseignements ; etc.

- l'environnement : Novicius cherchera-t-il à se cacher en ville ou se réfugiera-t-il dans des contrées sauvages ? Faudra-t-il trouver sa cachette ou percer à jour son déguisement ? les PJ auront-ils besoin d'avoir des contacts ou un bon pisteur ?

- des monstres errants (ou dépêchés par le mage noir) peuvent être autant d'obstacles à contourner ou combattre. Ils peuvent être particulièrement abondants en milieu naturel sauvage.

- dans un cadre urbain, Novicius pourrait se placer sous la protection d'amis, de notables, de mafieux ... L'affaire peut devenir rapidement complexe.

- quel temps fait-il pendant la poursuite ? En quelle saison sommes-nous ? Voyager sous le soleil de plomb ou l'averse n'est jamais agréable. Il est facile de pister dans la boue, c'est presque impossible sur une voie pavée. L'hiver peut bloquer les routes. Une foire ou un pèlerinage saisonnier peut attirer de nombreuses personnes sur les chemins. Etc.

- quel est le moyen de locomotion des PJ ? A cheval ? A pied ? Novicius a peut-être pris la diligence. Dans tous les cas on peut subir des contretemps fâcheux : une roue coincée, un fer perdu, une cheville foulée ...

- une quête annexe peut tomber à l'improviste sur les PJ. Par exemple, ils font halte dans une auberge maudite, sont engagés pour délivrer des personnes capturées par les brigands, doivent sauver un village d'un raid Ork, etc.

- des fausses pistes, lancées par Novicius, une bande rivale ou le hasard, peuvent égarer mercenaires ou PJ. Il s'agira alors de retrouver le fil et rattraper le temps perdu.

Enfin bref, vous vous débrouillerez bien pour faire quelque chose de passionnant, tendre des embûches aux PJ, maintenir l'intérêt (alors qu'ils pensaient ne jamais retrouver Novicius, quelqu'un parle d'un jeune mage rencontré dans la matinée que des types en noir recherchent ...) et faire de cette poursuite un moment mémorable.

Candidus insistera pour que Novicius soit capturé vivant. Il est toujours plus difficile de faire prisonnier quelqu'un qui ne veut pas se rendre que de le tuer, c'est un défi supplémentaire et ça mettra un peu plus de piment dans la traque (d'autant que les types en noirs veulent peut-être la peau du jeune mage, que sait-on de leurs intentions ?).

### *Novicius passe aux aveux*

Une fois capturé, Novicius crachera le morceau assez facilement car il manque de courage. Voici l'histoire : le jeune mage aime la puissance et s'est laissé tenté par la magie noire. Son maître lui a ordonné d'invoquer un puissant démon (c'était un test pour juger de sa détermination et de ses aptitudes). Mais voilà, comme dit Rabelais, *sapience n'entre point en âme malivole*, et Novicius s'est rendu compte qu'il n'avait pas le niveau pour lancer l'invocation (et il avait un peu peur de ce qu'il pouvait lui arriver en cas d'erreur). Il a donc imaginé un « stratagème machiavélique » (sic) pour faire lancer le sort par un camarade plus doué que lui mais d'une naïveté désolante : Candidus. Il a simplement recopié la formule d'invocation en changeant le titre et le chapeau et en commettant volontairement quelques erreurs dans la dernière partie du rituel, celle du contrôle de la créature (il n'allait pas offrir à Candidus la possibilité de dominer le démon, il fallait que l'apparition de ce dernier passe pour un accident lié à une erreur de manipulation). Novicius espérait ainsi être remarqué par son maître pour l'invocation (un peu ratée sur la fin certes, mais tout de même réussie) et recueillir des éloges pour le travail d'un autre. Seulement voilà, le rituel, exécuté une nuit par Candidus (qui a accepté par goût du défi d'invoquer un puissant élémentaire) a le résultat que l'on sait : c'est à dire libérer un démon (dont les pouvoirs ne sont pas du tout contrôlés) sur le pont de la ville, lequel démon décidera de damner un maximum d'âmes, ainsi que les PJ en ont fait la triste expérience. Devant l'ampleur de ce qu'il a déclenché, Novicius (qui décidément n'a pas assez de caractère pour devenir un vrai mage noir) prend peur et s'enfuit.

La suite dépend beaucoup de la longueur et de l'importance que vous voulez donner à cette quête.

Si vos PJ ont encore soif d'action, voici l'intrigue : le mage noir s'appelle Maleficiens, c'est un prof de l'école de magie, c'est lui qui a volé les livres sur les démons. Il y a trouvé la formule d'invocation et l'a donnée à son apprenti. Il va donc falloir lui reprendre ces bouquins en espérant y trouver enfin un moyen d'obliger le démon à libérer les âmes des damnés.

Si vous préférez abréger, c'est Novicius qui a volé le livre et soit vous gardez son maître pour une autre quête (en conservant une aura de mystère autour de son identité réelle, ce qui va demander une petite enquête aux PJ avant de le retrouver), soit vous coupez court en disant que Novicius a tout fait de son propre chef (modifiez alors son histoire et trouvez une bonne raison pour justifier les mercenaires de la poursuite).

Si Novicius est mort sans avoir pu parler, vous pouvez rattraper le coup en glissant une lettre de son maître dans son paquetage ou en donnant des éléments d'explications par les mercenaires.

### *Le mage noir*

Si les PJ sont prêts à en découdre avec Maleficiens le mage noir, le maître de Novicius, je vous propose trois manières de traiter la confrontation et je vous laisse le choix d'organiser cela comme vous l'entendez.

- L'assaut :

Le mage est retranché dans son château à la campagne. Il se sait démasqué, les PJ ont averti les autorités de son implication dans l'affaire du démon. Celles-ci, conduites par les paladins et épaulées par les PJ, vont prendre son donjon d'assaut. C'est la grande bataille finale, dont l'importance peut varier selon la puissance des personnages et de leurs alliés, un souffle épique anime la partie. Vous pouvez la jouer relativement modeste : après quelques monstres et protections magiques, le mage noir livre son dernier combat dans sa grande-salle. Ou, si les PJ sont assez puissants, grandiose : Maleficiens s'est assuré l'appui d'un clan Ork (ou autres créatures) qui sert de garnison au château, équipé pour soutenir un siège ; c'est une véritable guerre qui se livre sur son domaine et l'ennemi a l'avantage de connaître le terrain (avec toutes les tactiques militaires : sapes, prise à revers, construction de machines, etc. et tous les scénarii possibles : embuscades, missions de reconnaissance, prendre un point stratégique, etc.) ; Maleficiens a des créatures très puissantes à ses côtés (démon, gros monstres, qui peuvent donner lieu à des combats héroïques) et a préparé des pièges particulièrement cruels ; malgré sa nette infériorité numérique, le mage noir pourrait tenir tête aux troupes de la ville, aux paladins de l'Ordre, et même à l'armée du seigneur venue en renfort. Par ailleurs, si vous décidez de prolonger cette histoire de mage noir en campagne, Maleficiens pourrait recevoir une aide extérieure inattendue ...

- Le donjon :

Les PJ vont seuls régler son compte au mage noir, ils pénètrent son repaire : donjon, manoir, maison, cache souterraine, etc. selon l'importance que vous voulez lui donner. Mais celui-ci est protégé par des créatures et des pièges magiques divers ... Traitez alors cette partie comme un bon donjon, avec un combat final soigné (et éventuellement une issue secrète qui permet au méchant de s'enfuir si vous voulez exploiter le mage noir en campagne).

- L'infiltration :

Novicius meurt pour une raison quelconque (mordu par un serpent venimeux, tué par un monstre errant qui attaque les PJ sur le chemin du retour, etc.) et les PJ se retrouvent sans

aucune preuve de la culpabilité de Maleficiens. Or celui-ci est un personnage connu et respecté en ville et sa parole vaudra plus cher que la leur. Les PJ n'auront d'autres choix que de s'infiltrer dans son repaire pour retrouver le traité sur les démons et des preuves de sa culpabilité. C'est une mission qui exige une grande discrétion, les PJ agissant hors la loi. Soignez l'ambiance, les personnages doivent sentir ce qu'ils risquent à jouer les cambrioleurs et craindre d'être découverts à tout moment. A vous de voir si Maleficiens est arrêté, se bat ou s'enfuit. Si vous voulez exploiter le mage noir en campagne, les PJ pourraient tomber sur des documents qui non seulement prouvent sa culpabilité, mais laissent encore entrevoir un vaste complot.

L'option campagne mage noir :

Maleficiens est l'agent d'une redoutable organisation de sorciers ou adorateurs démoniaques. A vous d'inventer leurs diaboliques projets. Une grande campagne s'ouvre ...

### *Sauver son âme*

Il y a quatre manières pour les PJ de sauver leur âme : une profane et trois pieuses. Frère Grégoire les connaît toutes, mais il n'en parlera que si le MJ le veut (il faut bien laisser les PJ chercher).

La méthode profane est expliquée dans le fameux traité sur les démons que Maleficiens a volé (ou Novicius si vous optez pour une version écourtée du scénario) : le démon a un point faible, il est orgueilleux. Il faut lui lancer un défi qu'il pensera pouvoir accomplir, avec un enjeu fort pour les deux parties. Le démon ne refusera pas de se prêter à cet exercice s'il pense gagner, et la ruse triomphera du mal ! Une fois le démon roulé dans la farine, il suffira d'exiger qu'il libère les âmes de leur damnation. Il est très difficile de berner le démon avec de la magie, car il la repère et l'identifie très facilement. En revanche, le démon n'est pas forcément super intelligent et sa perception sensorielle est franchement moyenne. Néanmoins, il a des pouvoirs extrêmement étendus, ce qui fait que peu de choses lui sont impossibles.

Voici un exemple de défi à proposer au démon (c'est pour le MJ uniquement, les PJ doivent se débrouiller tout seuls) il y en aurait bien d'autres, c'est juste pour montrer que c'est faisable. Le personnage met le démon au défi de résoudre les problèmes de mathématiques qu'il inscrit sur une feuille et lui soumet. Celui qui perd le pari sera l'esclave de l'autre. Perdre contre ce mortel, avec sa science dérisoire ? Allons donc ! Le démon accepte en s'esclaffant. Grâce à ses pouvoirs, il n'a aucun mal à résoudre les équations les plus difficiles, mais quand il voit l'avant-dernière question, il s'étrangle de rage (il ne l'avait pas vu parce que, trop confiant, il n'a pas fait attention, ou parce qu'elle était écrite avec une encre spéciale). La question est : « donner la valeur exacte de Pi » (et ça, même pour un démon, c'est trop dur). Le démon a perdu, il devient l'esclave du personnage. Ce dernier peut exiger l'annulation de la damnation pour toutes les âmes que le démon possède, et ordonner à la créature de retourner en enfer et de ne plus en sortir (il ne vaut mieux pas le garder à son service, le démon lui jouerait un sale tour dès qu'il en aurait l'occasion).

Une fois le démon contraint à traiter avec les PJ, on peut l'obliger à libérer toutes les âmes de leur damnation et à retourner en enfer. Si les PJ ne pensent pas à le renvoyer, le démon se fera un peu oublier et recommencera à damner les gens (et cette fois il ne se laissera pas avoir par la ruse). Il serait donc bon de l'exorciser rapidement sinon les choses redeviendront comme avant. Si les PJ ne sauvent que leur âme, ils ont intérêt à mener ensuite une vie irréprochable, car au jour du Jugement Dernier, ne pas avoir libéré les autres damnés

alors qu'ils en avaient l'occasion risque de les conduire en enfer, où le démon se fera une joie de les torturer pendant l'éternité.

Si un PJ est damné pour avoir piégé des âmes innocentes ou tué un prêtre, le salut de son âme ne dépend pas du démon, il ne lui reste qu'une des trois solutions pieuses pour se racheter. Un PNJ pourra le rappeler au héros si celui-ci croit être tiré d'affaire.

Les solutions pieuses sont :

- trouver un saint, un homme de dieu suffisamment puissant pour accomplir des miracles extraordinaires. Le genre de personnage qui n'existe qu'en un ou deux exemplaires dans le monde en même temps, le saint qui marque son siècle et dont on se souvient. Un exemple tiré du monde réel : saint Ambroise (IVe siècle, saint patron de Milan, père de l'Eglise, précepteur de St Augustin, et j'en passe ...) dont Jacques de Voragine nous dit dans *La légende dorée* qu'il était tellement craint par les démons que ceux-ci évitaient Milan et faisaient un gros détour pour ne pas se frotter au saint évêque. Les PJ doivent donc trouver un grand saint (ou une sainte), capable de leur donner l'absolution et de chasser le démon. Trouver ce fameux personnage et le convaincre de les aider (il doit être très sollicité) peut constituer une grande quête.

- obtenir le salut par des reliques miraculeuses : effectuer un pèlerinage important, peut-être partir en quête d'un trésor sacré volé par des païens ou disparu depuis longtemps. Là aussi cela peut donner lieu à une grande quête, soit avec un pèlerinage d'envergure comportant de nombreuses étapes (genre chemin de Saint-Jacques) égrené de quêtes et d'épreuves (cela va sans dire), soit avec une extraordinaire et pieuse chasse au trésor, pleine d'aventures et de rebondissements.

- se croiser pour obtenir l'indulgence plénière, et s'engager dans une longue quête épique contre les ennemis de la foi. C'est parti pour la fabuleuse épopée des Croisades ...

Vous l'aurez compris ces solutions pieuses ne sont qu'un prétexte pour amorcer une campagne. Vous pouvez couper court en disant que le saint ou les reliques miraculeuses se trouvent justement dans une grande ville proche. Ou vous pouvez imposer la campagne en cachant à vos joueurs la solution profane (celle-ci ne se trouve pas dans le traité sur les démons, qui n'évoque que les solutions pieuses).

Quelle que soit la manière dont vous traiterez ce scénario et les options que choisiront vos PJ, je vous souhaite de passer un très bon moment de jeu et de prendre autant de plaisir à exécuter cette quête que j'en ai eu à l'imaginer. Prions pour que les personnages parviennent à sauver leurs âmes ...

*Azurhyàn, mars 2008*

# Dark Dungeons

Un scénario Cross Over pour:

*Over The Edge, Mega, Whog Shrog, Trauma, Advanced Dungeons and Dragons 1st Ed et La Méthode Du Dr Chestel*

## Chapitre 0: Avertissement et Mises au Point

**Lecteur, si tu n'aime pas les complots trans-dimensionnels, passe ton chemin**

### Mises au points:

Dans ce scénario, les joueurs sont amenés à se jouer eux même en tant que personnages du scénario, en plus de leurs habituels personnages joueurs.

pour plus de lisibilité, dans ce scénario:

- sont appelés JOUEURS (en majuscule) les personnes qui jouent ce scénario
- sont appelés joueurs (en minuscule) les joueurs en tant que pjs intégrés à ce scénario
- de même le MJ est la personne qui maîtrise ce scénario
- le mj est un pnj joué par le MJ qui s'interprète lui même.
- Les autres personnages joueurs restent les pjs.

**Ce scénario parle de voyage entre différents univers.** Pour alléger le texte, il est toujours fait mention de personnage passant d'un univers à l'autre. en réalité c'est beaucoup plus complexe:

- les individus originaires de la réalité ne changent jamais d'univers, mais agissent dans d'autres univers à travers des « Masques » selon les règles de La Méthode du Dr chestel », un peu comme un avatar à second life.
- Les individus originaires du monde d'Over the Edge ne peuvent en aucun cas accéder à la réalité. Néanmoins, il peuvent, via des masques et la méthode du Dr chestel accéder à lunivers psychique (intracos) de personnes se trouvant dans le monde d'Over The Edge.
- Les MEGAS ont eux et eux seuls la possibilité de se déplacer physiquement à travers les mondes, via des « points de transit », sans utiliser de Masque. N éanmoins, un méga qui

souhaiterait accéder à l'intracos d'un particulier devrait alors utiliser la Méthode du Dr Chestel et un Masque

## Chapitre 1: Une Brève Histoire du Jeu de Rôle

**1937:** L'armée US met à jour dans le désert du Nevada une ancienne mine sur le site de Groom Lake. Ce site a des propriétés étranges, que l'armée ne parvient pas à décrire correctement.

**1938:** L'armée annexe le site de Groom Lake qui devient zone militaire

**1942-45:** Pendant la seconde guerre mondiale, le site devient une base aérienne de l'US air-force, qui n'a plus le temps de s'occuper des « phénomènes non-référencés » de l'ancienne mine.

**1955:** La Zone devient un important centre de recherche de l'armée US. sous couvert d'essais d'engins aériens, l'armée effectue en fait des recherches secrètes sur les « phénomènes non-référencés » de l'ancienne mine. On commence à connaître cet endroit sous le nom « Area 51 »

**1958:** Bien que les phénomènes soient classés Top Secret, des informations filtrent: on parle de manifestations para-normales de type déplacement d'objets, disparition de personnes, et lumières mystérieuses. Les différentes rumeurs sur ces phénomènes commencent à former la base d'une théorie ufologique. L'armée laisse courir, commençant à pressentir que « La vérité est ailleurs »...

**1963:** Un rapport ultra-confidentiel, encore jamais publié, mais toujours pris très au sérieux par le Pentagone ces quarante dernières années affirme que le site de Groom Lake serait un point de l'univers en contact avec « autre part ». Les phénomènes étranges seraient la manifestation physique de ce contact.

**1965.** Plus de 1000 personnes travaillent sur le site. On sait désormais OBSERVER cet « autre part » depuis un point précis (et tenu secret) du

site, et ceci grâce à des technologies ultra sophistiquées, (et tenues secrètes), dans lesquels le LSD est abondamment employé. Depuis la zone 51, l'armée obtient désormais des descriptions d'un monde chaotique, sans règles ni lois, sans points de repère ni cohérence.

**1968.** Les experts en psychologie cognitive et en occultisme de l'armée US affirment que l'univers observé depuis la zone 51 est le reflet de l'inconscient collectif de l'humanité. La zone 51 serait un occultus d'où il est possible d'observer la somme de l'imaginaire de l'humanité toute entière. cet imaginaire-somme de tous les imaginaires est nommé l'INTRACOS. il ne forme pas un univers structuré, mais plutôt un océan de sensations balayé par les tempêtes contradictoires de l'imagination de tous les humains. le Pentagone pense que le phénomène pourrait apporter à l'armée une avance considérable, même si on ignore encore comment. Les recherches continuent.

**1975:** Une maison d'édition de Lake Geneva (Wisconsin) édite un opuscule nommé « Dungeons and Dragons », bientôt suivie d'une réédition nommée « Advanced Dungeons and Dragons ». Le succès est immédiat.

**1975:** les scientifiques de la zone 51 notent un changement notable dans l'INTRACOS: ce dernier semble commencer à se structurer, gagne en cohérence: apparition de personnages, de lieux récurrents. Curieusement le tout fait vaguement penser à une parodie de l'oeuvre de Tolkien.

**1979:** Avec l'essor du jdr, le Pentagone fait le rapprochement entre la pratique intensive du jdr par des milliers de jeunes et le renforcement de la structure et de la cohérence de l'INTRACOS. Celui-ci se subdivise désormais en plusieurs univers distincts: les « MONDES DE JDR »  
L'armée américaine a pour opinion que le renforcement de la cohérence de l'Intracos a pour effet une meilleure gestion de son imaginaire par l'humanité tout entière, qui combat les effets d'appauvrissement de la télévision, enrichit l'imaginaire de chacun et permet une meilleure utilisation de l'imaginaire par l'humanité dans son ensemble.  
le Pentagone considère que la protection et la défense du JDR relève des exigences du premier amendement de la constitution des Etats Unis, de même que la protection et la gestion de Groom Lake, le tout devant rester invisible.

**1982:** Entrée en fonction du Général JETHRO EISENSTEIN à la tête de la zone 51

**1983:** premières attaques de l'EGLISE DE SCIENCE ET DE LOGIQUE (EDSEDL) contre le JDR. Cette organisation sectaire jette un anathème

sur le jdr considéré comme une pratique satanique, emmenant vers le péché et la destruction mentale. L'Eglise voit surtout dans le jdr un moyen d'émancipation qui nuit à ses intérêts sectaires. Comme de nombreuses personnalités de la politique et des médias, le Général Jethro Eisenstein fait partie de la Hiérarchie de L'EDSEDL.

**1984:** Publication de la bande dessinée Dark Dungeons, dont le réalisme et le sérieux convaincront nombre de rôlistes de se tourner vers la religion.  
[http://www.chick.com/reading/tracts/0046/0046\\_01.asp](http://www.chick.com/reading/tracts/0046/0046_01.asp)

**mars 1984:** La Zone51 est le théâtre d'un événement majeur: Une mystérieuse pyramide a été mise à jour lors de travaux de déblaiement d'une galerie de la vieille mine. Les analyses laissent à penser qu'elle n'existait pas avant le-dit déblaiement.

**Mai 1984:** pour la première fois, un contact est établi entre un personnage de l'INTRACOS et l'armée. C'est un individu qui s'est matérialisé près de la pyramide. Il s'exprime en français, dit s'appeler ZARKOV, et se dit Messenger Galactique. J. Eisenstein devient son interlocuteur privilégié. Zarkov déclare s'être enfui de Norjane, un monde de jdr où il était détenu. Son but est la destruction de l'Assemblée Galactique qui l'employait. Le lien est fait avec le jeu français MEGA sorti cette même année. EISENSTEIN voit dans ce renégat des mondes de jdr une opportunité à ne pas manquer et fait conclure un accord de collaboration et d'entraide entre l'EDSEDL et Zarkov. Zarkov est à ce jour la seule créature à être capable de voyager dans et hors les mondes de jdr.

**1985:** Zarkov fournit à EISENSTEIN le Jûnatre, une drogue venant des mondes de jdr, qui inhibe l'imaginaire, et rend très influençable. Le Général EISENSTEIN demande à une personnalité de la psychiatrie, le Docteur CHESTEL d'étudier cette drogue et les moyens de l'utiliser.

**1993:** le Dr CHESTEL met au point sa « Méthode »: une pratique révolutionnaire permettant de pénétrer l'imaginaire d'une personne inconsciente. Il découvre que chaque humain possède un intracos personnel. L'INTRACOS accessible depuis la zone 51 n'est autre que la somme des intracos de tous les humains, structurée et ordonnée par la pratique des joueurs de jdr.

**1994:** le DOCTEUR CHESTEL découvre le principe de réversibilité: si la réalité influence l'INTRACOS et le fait évoluer, les évolutions au sein de l'INTRACOS ont un impact sur l'imaginaire des humains, et donc sur la réalité elle-même !

**1995:** Eisenstein et l'EDSEDL découvrent que pénétrer l'intracos d'un rôliste grâce à la méthode du Dr Chestel permet un accès direct à l'INTRACOS. Ce n'est pas un accès physique, mais l'envoi d'un avatar appelé « Masque » intégré aux mondes de jdr ou l'on souhaite agir.

**1997:** l'EDSEDL met au point son PPDM (Plan Pour la Domination du Monde). En pénétrant et installant l'église dans un maximum de mondes de jdr, elle compte développer son influence dans la réalité par l'effet de la réversibilité. Une fois son influence installée dans tous les esprits humains, elle compte supprimer la pratique du jdr, et ainsi rendre les mondes de jdr inaccessibles.

**1998:** Le Centre Liturgique Scientifique et Logique (CLSL) voit le jour à Pasadena. Cet édifice qui tient à la fois du labo et de la cathédrale devient un lieu d'accueil et de thérapie pour rôlistes repentis désirant faire un trait sur cette activité « pernicieuse et addictive ». C'est en fait un gigantesque labo où la Méthode du Dr Chestel est abondamment employée.

Une unité spéciale de prêtres de l'EDSCEDL est créée: les EXORCISTES DU RÊVE. Ils accueillent et soignent les rôlistes, ils pénètrent leurs intracos et ainsi accèdent et agissent dans l'INTRACOS . Dans cet immense complexe scientifique, les joueurs repentis suivent un traitement qui, grâce à la méthode du Dr Chestel dissocie leur personnalité rôlistique de leur être, envoie celle ci dans un monde de jdr où elle est maintenue à l'Etat d'esclavage, et rend le rôliste à sa vie quotidienne, débarrassé de toute envie de jdr, et, bien souvent, de quoi que ce soit d'autre. Au cours du traitement, les exorcistes du rôle utilisent les joueurs en « thérapie » pour pénétrer l'INTRACOS ou ils ont une influence grandissante. Au CLSL La SIENCE a pour but l'aliénation des rôlistes qui n'ont aucune CONSCIENCE que c'est la RUINE de LEUR AME.

Ainsi, non seulement l'EDSEDL se rend petit à petit maître de l'INTRACOS, mais en plus elle élimine la seule concurrence possible: les joueurs de jdr.

**2000:** annoncée depuis longtemps, la crise du jdr bat son plein, les jeux ne se vendent plus, les rôlistes se détournent de cette activité en masse. Quelques petits groupes se maintiennent difficilement. Seule l'EDSEDL entretient des groupes de joueurs à sa merci, qui ont pour but de maintenir la cohérence de l'INTRACOS. Pour maintenir le jdr actif la CIA lance son « projet 666 »: une maison d'édition qu'elle contrôle secrètement relance une nouvelle version de Donjons et Dragons, propre à doper la pratique du jdr. (projet 666: il suffit d'avancer ou reculer de 6 places dans l'alphabet les initiales CIA pour tomber sur les initiales de la maison d'édition en question,

sauf pour la dernière initiale, qui recule de 24 lettres, mais la somme interne de 24 étant 6, ça n'a jamais trompé personne) Cela ne suffit malheureusement pas à maintenir le jdr florissant.

**2002.** L'EDSEDL possède désormais l'équivalent du Centre Liturgique dans un monde de JDR, au nom de code Over The Edge (OTE), ainsi qu'une banque, la banque Lagruuj, présente sur de nombreux mondes. Sur OTE, le CLSL traite selon la méthode du docteur Chestel, non pas des rôlistes, mais des *personnages de jdr*. Les Masques des membres de l'EDSEDL utilisent ce centre comme un pont leur permettant de rallier tous les mondes de jdr, via les très malléables intracos de personnages de jdr. L'EDSEDL est partout. Des bataillons d'exorcistes du rôle investissent et soumettent peu à peu tous les mondes de jdr.

La totalité de l'INTRACOS est désormais noyauté par l'EDSEDL. Les univers qui lui sont trop étranger sont détruits, grâce à l'imposante armée d'esclaves que l'EDSEDL s'est créé avec les personnalités rôlistiques des rôlistes repentis, qui sont toutes confiées à un tyran psychopathe d'un monde de jdr: le Boucher de l'Univers. Celui ci a pour occupation favorite d'envoyer son armée d'âmes de rôlistes détruire les mondes de jdr que lui indique l'EDSEDL. Les âmes sont emprisonnées dans une armure de haute technologie qui les empêche de penser et leur ôte toute conscience de leurs actes.

**2006:** Tous les mondes de jdr sont à la botte de l'EDSEDL

Tous ? non. Il existe un proverbe unanimement connu de la communauté rôlistique mondiale qui dit ceci :

**« One ring to rule them All »**

Ou bien entendu « ring » doit être entendu non pas comme anneau, mais comme « endroit où l'on s'affronte », autrement dit « monde de jdr. » Effectivement, il existe encore un monde, qui échappe à la mainmise de l'EDSEDL, et qui est l'unique, qui les contrôle tous... Ce monde, le premier monde de jdr à avoir existé, et d'où tous les autres découlent et dépendent se nomme « Donjons et Dragons ». Son créateur Gary Gygax, maintenant âgé, connaît partiellement, grâce à des amitiés au sein de l'armée US, la réalité de la zone 51. Il a donc une idée précise de ses responsabilités.

Dans l'INTRACOS, le monde Donjons et Dragons reste hermétique aux exorcistes du rêve qui ne parviennent pas à y entrer via le CLSL d'Over The Edge. Les exorcistes arrivent à la conclusion que le

premier des mondes de jdr ne peut être accédé que par l'intracos de son auteur.

**2007:** Dans le monde réel, l'EDSEDL rachète tous les hôpitaux de Lake Geneva, wisconsin

**2008:** Annonce officielle de la mort de Gary Gygax, dans un hôpital de Lake Geneva... le créateur du tout premier jeu de rôle. l'EDSEDL exulte...

## Chapitre 2: Histoires parallèles

### Scène 1: Mega I

L'ignoble Zarkov, le célèbre méga renégat s'est encore évadé de la technogéole des profondeurs de l'Assemblée Galactique, sur Norjane. Les pjs sont appelés d'urgence pour se mettre à sa recherche. Zarkov est dangereux, on ne lésine pas sur les moyens: armes, véhicules rapides, divers sauvs-conduits, matériel de recherche et d'écoute. Mais comme il importe avant tout à l'AG de ne pas faire de bruit sur ce malheureux événement, ordre est donné aux megas d'éviter au maximum de se faire remarquer, ce qui équivaut presque à une interdiction de se servir du matériel qui leur a été confié (les décisions de l'AG laissent souvent perplexes ceux qui doivent les suivre)

### Scène 2 Over the Edge I

les pjs vaquent à leurs occupations habituelles.

L'un après l'autre, ils sont contactés par un certain Manfred Vlôm, un vieillard vêtu d'un lourd pardessus noir, ne se déplaçant pas sans une mystérieuse pochette de cuir, portant gants noirs et chapeau melon.

Celui-ci demande aux pjs l'un après l'autre de se rendre à Castle Tioram, Loch Moidart, Scotland.

Vlôm a le goût du secret: « Je ne peux rien vous dire, sinon que vous ne serez pas déçu ! ». Son principal argument est « quelqu'un a payé 750 000 dollars à mon organisation pour qu'il ne vous arrive rien de fâcheux pendant les prochaines années, et cette personne a besoin de votre aide ». devant les questions, menaces et interrogations des pjs, il dit simplement: « venez avec moi et vous saurez tout... »

Au troisième pj visité, Vlôm est assassiné sous les

yeux du pj, d'un coup de pistolet dans le dos: un moine en sandales et robe de bure s'enfuit le lüger encore fumant, hurlant « Ah Ah Ah ! Ne vous y trompez pas: on ne se moque pas de Dieu (Galatians 6.7) Ah Ah Ah »

Il serait heureux qu'il parvienne à s'enfuir. Pour les autres malheureux pjs, ce n'est donc plus Vlôm qui vient les voir, mais ce moine, avec de bien funestes intentions...

### Scène 3 Whog Shrog I : Alienoïd Versus Whog shrog

2000 Whogs shrogs sont entassés dans la soute immense d'un vaisseau transporteur de troupe, lui-même partie d'une immense armada. Parmi eux: les pjs.

Dans 5 mn ce sera le largage. personne ne parle, la peur au ventre est palpable. tout le monde sait que seule une poignée survivra. Pas de raisons connues à cette guerre, pas de localisation connue: le Boucher de l'Univers a seulement précisé: « les faibles et les pleutres n'ont pas leur place dans la légion invincible de Ma Grandeur ! les Héros et les forts seront récompensés, je souhaite aux autres de mourir vite, car je veillerai à ce que la souffrance des couards soit infinie une seule pensée est la votre désormais: tuer: détruire, annihiler »

Tuer ! Détruire ! Annihiler !! reprennent en chœur les 2000 WS, et les joueurs qui jouent le jeu et scandent ce subtil slogan avec leur voix les plus rauques voient leurs persos ainsi galvanisés obtenir un petit avantage.

Et c'est le largage. Le plancher glisse et un à un les WS sont projetés dans le vide. Un suspenseur antigrav ralentit plus ou moins leur chute. Ils ont le temps de voir les centaines de milliers de leurs collègues qui tombent dans les nuées en un gigantesque essaim de mouches tueuses. Après le passage d'une lourde couche nuageuse noirâtre, ils découvrent enfin le sol: un paysage verdoyant troué de sorties de galeries; de place en place quelques villages et au loin une ville plus importante. Ils sont des millions à tomber vers le sol, tandis que les pilotes WS passent en rase motte et pratiquent un ratissage laser qui grille tout ce qui est plus grand qu'une sauterelle.

Tout à coup le bombardement commence: au-dessus des nuées, les vaisseaux-bombardiers ont largué leurs obus qui doublent les WS, frappent le sol en feux d'artifices de flammes, napalm, terres et débris divers, grenaille chauffées à blanc, etc... Lorsque les WS arrivent à une cinquantaine de mètres du sol, « Ils » sortent enfin: les galeries de mines dégueulent des millions d'alienoïds qui crachent sur les WS leurs dards acides (quelques jets d'évitement possibles, donner aux joueurs la possibilité de tenter d'aborder une zone moins couverte d'aliens). Les aliens ressemblent assez

fidèlement à la créature du film du même nom, sauf qu'ils sont ici plusieurs dizaines de millions... Enfin c'est le contact: immédiatement, une vingtaine d'aliens sautent sur les pjs....Ca fritte !!!

## Scène 4 Méga II

D'après les infos dont on dispose, Zarkov se serait transité depuis Norjane vers Clamud, la planète marché ! Rien de plus facile que de disparaître à travers le dédale de ruelles et les étals par milliers, les spatiaux ports marchands géants, les canaux remontés par de gigantesques péniches ravitaillant en tout genre les échoppes les plus diverses. Dans cette planète souk, tout s'achète et se vend, et les marchands de plusieurs univers viennent y faire leurs emplettes ! Mais ici plus qu'ailleurs, c'est l'information qui est la denrée la plus facile à monnayer.

Lorsque les mégas sortent du point de transit de Clamud, ils se matérialisent dans un local technique de l'AG, complet et perfectionné, pour une planète ou l'AG est bien établie.

Situé à fond de cale d'une péniche transportant actuellement des fruits exotiques, le point de transit est néanmoins fort discret.

Lorsque les pjs se matérialisent, l'eau envahit tout, ils entendent des coups sourds autour d'eux, et des craquement inquiétants: la péniche est en train de couler ! Deux corps sans vie, les techniciens megas locaux flottent entre deux eaux (ils ne sont pas nécessairement morts, les megas peuvent encore les sauver). Les coups sourds correspondent aux tentatives de l'équipe portuaire qui tente de porter secours aux personnel supposé se trouver sur la péniche, ils tentent d'entrer en faisant une brèche dans la coque. Les mégas devraient parvenir à se frayer un chemin jusqu'à la brèche, malgré les obstacles (containers de fruits exotiques, poutrelles métalliques, incendies divers...) et l'eau qui envahie tout.

On les renseigne volontiers:

des coups de feu ont été échangés, un homme (zarkov) s'est enfui à travers le dédale de canaux dans un petit hors-bord... Le conducteur blessé s'est évanoui, la péniche a heurté la pile d'un pont...et voilà...

Zarkov est perdu dans la nature, mais cette arrivée spectaculaire devrait servir les pjs: beaucoup de gens sont au courant de l'incident, et Zarkov est déjà repéré par bien des petits futés prêts à vendre l'info... Encore faut il que les mégas les trouvent, et sachent négocier fermement. Mais en quelques heures ils peuvent apprendre:

- l'inconnu (Zarkov) a filé vers Sépia, une ville-franche ou la plupart des lois ne s'appliquent pas

- Sépia est un peu en marge de l'univers: en théorie il ne s'y passe rien de répréhensible, en réalité c'est un paradis fiscal plaque tournante de tous les trafics
- l'inconnu a retiré une forte somme en liquide dans une certaine banque de la ville

A la Banque Lagruuj, on ne les renseigne pas...Mais les mégas sont désormais connus sur la place, et ils peuvent, obtenir quelques renseignements supplémentaires, grâce à la foule hantant le parvis de la banque « j'ai un cousin dont le beau frère connaît l'épicier du nettoyeur de carreaux de la salle des coffres...je peux me renseigner ».

- l'argent dont dispose Zarkov lui a été déposé par l'Eglise de Science et de Logique, qui n'est pas sensée être présente sur cette planète
- La Banque Lagruuj n'a que deux agences connues: celle ci et celle de Sépia. On ignore d'ou elle tire son immense fortune.
- L'église de Science et de Logique est en extension rapide ces temps ci, faisant de nombreux adeptes. Elle est soupçonnés de pratiques sectaires: lavages de cerveau, endoctrinement, etc...

## Scène 5 Over The Edge 2

Les pjs vont vite vouloir en comprendre plus:

- Vlôm: ses papiers permettent d'en apprendre plus: citoyen jouissant de la double nationalité Ecosaise-monégasque, réside à Planken, au Lichtenstein. Occupe un poste de « Directeur opérationnel Cible Clientèle » au sein du « Eigg Heritage Trust »
- en fouillant vraiment bien dans le passé de Vlôm, les pjs peuvent découvrir que c'est un homme qui voyage beaucoup, dans le monde entier, passe souvent à Planken, mais toujours pour de courtes durées. Au cours des quinze dernières années a rencontré une vingtaine de personnes toutes décédées de façon brutale peu après, néanmoins jamais impliqué directement dans ces décès qui ont des causes très diverses: depuis la chute malencontreuse jusqu'à l'assassinat, an passant par la mort au combat pour des soldats etc.

sur l'Eigg Heritage Trust

- Société possédée collectivement par la soixantaine d'habitants de l'île d'Eigg, en Ecosse, qui a pour but de gérer les ressources de l'île de réaliser des petites infrastructures comme le ponton du port de pêche.
- Curieusement, le Trust est immatriculé au Lichtenstein, son siège social étant basé à Planken
- Le Conseil d'Administration se réunit à Castle Tioram, toujours en écosse.
- Cette société jouit d'un train de vie élevé, sans rapport avec les ressources supposées d'un îlot pelé au large de l'Ecosse, où ne pousse que de

- la lande et des moutons...
- Ses comptes sont tenus soigneusement secrets.

Les pjs feront peut être un détour par Planken, mais de toute façon seront vite tentés de se rendre à Castle Tioram.

**Planken:** Petit village tyrolien au sommet de ses montagnes, typiquement lichtensteinois. On se croirait dans un opérette.

Mais la nuit, des camions blindés, parfois des ambulances, ou des limousines noires traversent le village et s'en vont à travers une piste poussiéreuse vers une grange d'alpage occupé par un paisible berger. La piste y finit en cul de sac.

La nuit, il arrive que des grandes traînées de lumière soient observées au dessus du village.

Les gens de Planken sont très gentils, très discrets. Ils n'ont jamais rien vu ni entendu sur aucun sujet et n'aiment pas les étrangers qui viennent fouiner chez eux.

Le paisible Berger bénéficie d'un arsenal caché un peu partout dans et autour de la bergerie: uzis, grenades, bazookas, fusils à lunette... etc. Ses chiens (de la race Komondor

([http://www.komondor.be/caractere\\_095.htm](http://www.komondor.be/caractere_095.htm)) sont dressés au combat, et ses béliers sont également dressés à l'attaque et au piétinement.

En effet, le paisible berger n'aime pas du tout que l'on découvre que son bout de montagne est monté sur des vérins géant, qui le font basculer et révéler un complexe de laboratoires ultramodernes, abritant une deux-centaine de personnes.

**Castle Tioram:** un château du bout du monde sur une presqu'île écossaise battue par les vents... les pjs passent par Inverness, et longent le Loch-Ness sous une pluie battante. L'endroit idéal pour une embuscade tendue par des moines-tueurs...

Les moines capturés ne parlent pas, et préfèrent avaler leur capsule de cyanure en lançant rageusement un « Les exorcistes du rêve ne craignent personne, ni la mort, ah ah ah ah ! » Ils portent tous un bijou orné d'une curieuse croix avec deux branches supplémentaires, faisant comme un trait de lumière en jaillissant, et entourée des chiffres 0 et 1.

A Castle Tioram, les pjs sont accueillis chaleureusement par le conseil d'administration du Trust dont les membres ont l'air tout droit sorti d'un film de gangsters new-yorkais.

C'est le moment des explications

## Scène 7 Whog Shrog II

Le pays vert où ont atterri les WS n'est plus qu'un souvenir. Ils pataugent désormais dans une boue

faite de terre, de sang, de fluides aliens divers et de débris d'armure et de carapace.

Les combats continuent, au loin on entend le bruit du pilonnage nucléaire. C'est le moment des corps à corps, que les pjs vont devoir gérer au mieux, malgré des munitions qui viennent à manquer. Les alienoïds sont réellement puissants (en même temps un WS a la puissance de feu d'un porte avion) et chaque instant est consacré à la survie... Il n'est (toujours pas) l'heure de se poser des questions.

Peut être les pjs souhaiteront ils se mettre à l'abri: la cité qu'ils avaient aperçu lors de leur parachutage est toute proche, ce ne sont plus que des ruines fumantes parsemées de cadavres: des humains, type médiévaux; oui il y avait des habitants sur cette planète.

Sinon, les galeries de mines d'où ont jailli les alienoïds sont désormais désertes, On peut y trouver des restes d'humains à demi dévorés, qui ont servis de casse-croûte aux aliens avant la bataille.

Dans tous les cas, ce n'est qu'au terme d'affrontements sanglants et d'une progression lente et hasardeuse qu'ils parviendront à leur objectif.

La confrontation avec de nombreux cadavres d'humains, d'animaux mutilés, éviscérés les amènera peut être à se poser des questions...

Il est grand temps de changer de scène...

## Scène 8 Méga III

A Sépia, l'enquête prend un tour difficile: Sépia est un port franc vraiment bizarre. On y achète et vend de tout comme ailleurs, mais ici, tout se règle discrètement, on se passe de l'argent en liquide sous le manteau, on échange des clins d'oeil entendus, et on parle à voix basse...

Le port ressemble plus à un amoncellement d'habitations temporaires installées autour d'astronefs posés un peu partout par hasard, ou circulent comme ils peuvent une armada de chariot transporteurs de containers divers... Pas de structure urbaine claire, une ambiance de Far west au bout de la galaxie, un chaos en perpétuel mouvement.

Mais les pjs devraient assez facilement s'en sortir grâce aux infos récupérées précédemment:

- la banque Lagruuj est très présente ici, selon un mode inhabituel: des « changeurs » de rue parcourent la ville au gré des atterrissages et des échanges, en proposant leurs services « à la criée ». D'autre part, il s'installent des tentes éphémères où ils organisent d'étranges marchés boursiers, ou se spéculent des produits financiers mystérieux et tout aussi éphémères.
- Il est très facile d'apprendre que l'Eglise de

Science et de Logique vient de réussir un joli coup en mettant en place un « marché spéculatif à terme » basé sur l'évolution du nombre de fidèles, qui lui a rapporté bonbon. Les responsables de l'église se réunissent actuellement dans leur vaisseau.

- une intrusion discrète dans le vaisseau permet d'épier les conversations des pontes de l'église: un homme brandissant un verre de champagne improvise un petit discours dans lequel il se félicite de la progression ultra rapide de son église, de leur enrichissement à tous (il ne précise pas spirituel ou matériel) et de l'excellence de leurs alliés. Zarkov est cité, et il est dit de lui « il a pris son colis chez Del-Riino, et se transitera tout de suite après sur Al- AM 643 »
- Une phrase très mystérieuse: Messieurs, très bientôt, nous auront entré le donjon, nous tiendrons alors l'Unique qui les contrôle tous, et notre pensée et nos idées triompheront partout, et en premier lieu, ne l'oublions pas, chez nous.
- On murmure qu'entre eux ces hommes se font appeler « les exorcistes du rêve »

## Scène 9 Over the Edge IV

L'entrevue avec le staff du Eigg Heritage Trust est sensé éclairer les pjs.

On leur explique que le Trust a pour vocation la conservation et le maintien en vie de personnes normalement cliniquement mortes, et éventuellement leur réveil, et ce depuis 1363. Maintien des corps en état, réveils des consciences, voilà leur domaine d'intervention. La technologie est issue d'une science seulement connue des habitants d'Eigg, qui ont depuis l'antiquité bâti une discrète connaissance de la survie après la mort, grâce à une méthode basée sur l'utilisation du souffre et de la tourbe.... Bien sur aujourd'hui on a fait beaucoup de progrès...

Mais voici le plus important.

Les pjs apprennent qu'ils sont les heureux bénéficiaires du procédé. On attend plus que leur mort que l'on souhaite tardive, bien sur ! (nb :c'est pourquoi, selon Vlöm, « il ne peut rien leur arriver de fâcheux »...)  
Et nous entrons dans le noeud du problème:  
« Depuis que l'entreprise existe, nous n'avons jamais contacté nos bénéficiaires avant terme. Tout au plus effectuons-nous de discrètes enquêtes pour préparer au mieux le rapatriement des corps. Nous ne faisons jamais de publicité. Nous attendons que l'on nous contacte pour demander nos services. Depuis toujours, les personnes qui nous contactent le font toujours pour des tiers... On nous a contacté pour vous... Un amis très cher sans doute...

Mais il y a un problème. Le contact, qui se fait appeler Deus a disparu. On soupçonne qu'il aie des problèmes. Or nous avons acquis la certitude qu'il existe un lien spirituel entre vous et Déus, comme entre tous nos clients, et les bénéficiaires qu'ils nous envoient. Nous pensons que vous êtes sans doute les seuls à pouvoir contacter et retrouver Déus. N'oubliez pas que, s'il vous arrivait malheur, il est prêt à payer 750 000 dollars par an pour votre maintien en vie et votre restauration, pendant les 750 prochaines années !! C'est un beau cadeau, vous devriez faire un petit geste pour lui...

Qui est ce Déus, et qu'est ce qui a pu lui arriver ?  
« nous l'ignorons, comme nous ignorons encore son identité exacte. »

Qui sont ses ennemis

« nous l'ignorons »

Qui sont vos ennemis ?

« Nous subissons depuis quelques temps un important espionnage industriel avec vol de technologie à la clef... L'enquête nous a poussé à nous intéresser à l'Eglise de Science et de Logique, dont le siège est à Lake geneva, wisconsin. Mais rien n'indique que les deux affaires soient liées ! »

Les pjs peuvent

- visiter l'île, et notamment les installations archaïques de conservation des corps, qui ne sont plus qu'une sorte de musée occulte, dans une caverne au centre de l'île.
- demander à visiter le centre de Planken, ce qui leur sera accordé mais avec réticences.
- faire les malins et commencer à relier les infos qu'ils ont en provenance de l'univers MEGA. Bien qu'il soit théoriquement impossible que leurs persos fasse le rapprochement, autorisez les joueurs à mêler toutes les infos, la suite du scénario leur donnera raison.
  - L'église de Science et de Logique est assez récente, prend rapidement de l'importance. Les médaillons qu'ils ont pu récupérer en sont le symbole.
  - La banque Lagruuj est une discrète institution judicieusement installée aux îles Caïman.
  - les principaux membres de l'EDSEDL de Lake geneva se font appeler « les exorcistes du rêve »

Les joueurs peuvent se triturer le cerveau un moment et on passe à autre chose.

## Scène 10 Whog Shrog III

Tout à coup il y a une grande lumière jaune, puis blanche, puis un grand bruit sourd...puis plus rien. Les pjs sont aveuglés quelques instants. Tout est désormais silencieux. Au loin le cadavre du dernier alienoïd est secoué de spasmes nerveux...  
Un voix rocailleuse retentit dans les casques des

WS:

« Whog shrogs, vous êtes victorieux. L'ennemi est anéanti, notre victoire est totale. Les pertes sont lourdes mais le sacrifice de nos héros n'aura pas été vain: la victoire, et la destruction définitive de cette planète sont à notre portée. Les dégâts sont déjà immenses et les victimes innombrables: vous pouvez être fiers de vous ! Mais il reste un travail: A 500 km au sud se trouve un arbre géant, entre les racines duquel se trouve Chauldron, la base de données renfermant toutes les connaissances de ce monde mort. Elle est gardée par un vieillard aveugle mais peut être puissant. Emparez vous de cette base de données, et la mission sera terminée ! »

Ce dernier travail, aucune importance si les pjs l'exécutent ou non. Le propos est plutôt qu'ils se posent quelques questions... Pour les y aider, un tout petit chaton, aux grands yeux interrogatifs, au pelage lustré et aux miaulements plaintifs a miraculeusement échappé aux massacres et se réfugie dans les bras des Whogs Shrogs. Ceux ci le piétineront-ils sauvagement comme l'exige la tradition ?

L'objectif du MJ doit être de pousser les JOUEURS à se poser des questions, et petit à petit, arriver à l'idée qu'ils pourraient « ôter leur casque pour ressentir un peu l'air frais », ou se détendre, ou cueillir une fleur... pour les y aider, faites leur petit à petit prendre conscience qu'ils n'ont pas le droit de retirer leur armure, que c'est, selon la loi du Boucher de l'Univers un crime de haute trahison passible d'exécution immédiate... Il y en aura bien un qui fera le geste....

Stupeur: sous les casques des Whog Shrog, il y a... Les joueurs !!! Oui, oui, ceux de la table de jeu. Si vous avez à votre table un joueur nommé Jérôme avec un tee-shirt Iron Maiden maculé de taches de pizza, ce Jérôme, avec son tee-shirt apparaît aussi, en tant que pj, comme Whog-Shrog ayant retiré son casque... Autrement dit: les JOUEURS vont être amené à s'interpréter eux même. le MJ peut aussi décider d' intervenir les joueurs pour plus de fun: chaque JOUEUR interprète son voisin de gauche...

### Scène 11 méga IV

Désormais tout peut aller très vite

- Del-Riino est un trafiquant de drogue qui n'a aucune difficulté à admettre qu'il a vendu une forte quantité du Junâtre à Zarkov. Le Junâtre est un puissant psychotrope qui mêle torpeur et hallucinations, et rend très influençable.
- Al- AM 643 sonne typiquement comme une destination de transit méga... il y a plus qu'à...

### Scène 12 Over the Edge V

- Ile Eigg Trust (et donc les pjs) peut contacter Isaïe Saint-Ange, le contact de Deus avec le Trust. Celui ci fait part de la disparition de son patron, et peut les mener à la demeure de ce dernier, un simple château médiéval de 75 chambres, nid d'aigle situé au sommet d'un pic, non loin de la ville de Klos, en Albanie... (Accessible en hélicoptère avec un sauf-conduit du président albanais.)
- L'Eglise de Science et de Logique est implantée un peu partout, mais a sa principale centre décisionnel à Lake Geneva, Wisconsin. Les pjs peuvent facilement s'y rendre et découvrir que le Centre Liturgique Scientifique et Logique est un immense hybride de cathédrale néo gothique, édifice néoatzeque et centre de recherche ultramoderne.

### Scène 13 Whog Shrog IV

Et voilà... les pjs ont retiré leur casque et sont devenus les joueurs. La combinaison ultra-techno qui faisait d'eux des machines à tuer a cessé son influence néfaste: ils reprennent conscience, leur âme se reconstruit peu à peu... Et c'est une impression de vertige, une chute sans fin, tout se brouille, tout tourbillonne.... Les joueurs ont l'impression de faire un très très long voyage onirique et psychédélique. Ils ont la sensation de voyager hors de leur corps, purs esprits se rendant en un lieu très précis, inévitable. Ils ont la sensation d'entrer dans un corps, de le faire renaître à la vie, à la conscience...

## Chapitre 3 L'Abyme de l'Echiquier

Ce chapitre se joue avec des persos pour Over The Edge, Mega et **Trauma, Trauma correspondant à la réalité des joueurs**

Les JOUEURS jouent désormais les joueurs plongés dans la réalité triviale de notre monde moderne. Ils vaquent à leurs occupations habituelles et ont tout à coup une idée saugrenue:

« tiens, je ferais bien une partie de jeu de rôle ! »

Pourtant, il y a longtemps qu'ils n'ont pas joué. ils ont même suivi une thérapie anti-jdr, pour les débarrasser de ce vice addictif, et ils croyaient y être parvenus.

un retour en arrière s'impose: le jdr était une passion si dévorante que la vie devenait impossible: baisse des résultats scolaires, performances au travail en baisse, avertissements répétés des professeurs, employeurs, parents... et impossibilité de construire une vie affective cohérente: tout cela a poussé les joueurs à trouver une solution... Et c'est la bande dessinée « Dark Dungeons », découvert sur internet, qui les a convaincu.

Ensuite, la prise de contact avec le Père Rony, de l'Eglise de Science et de Logique, le traitement aux « herbes du mont Carmel », la mise en place d'un accompagnement spirituel approfondi, le voyage au Centre Liturgique Scientifique et Logique de Pasadena qui les a endetté pour dix ans... tout ça pour en arriver là...

En fait, les joueurs ont l'impression de se réveiller, sans savoir pourquoi.

Ils savent que toute envie coupable (sexe, drogue, argent, jdr) peut et doit être combattue par une séance d'auto-critique dans un groupe de parole de l'église, mais ils n'en ont pas envie...

Ils prennent également conscience que le monde à bien changé depuis l'époque bénie où ils faisaient du jdr: le religieux est partout, on voit le retour de la messe en latin, jusqu'au président d'une république anciennement laïque qui truffe ses discours de références chrétiennes... Dans ce concert de religiosité, l'Eglise de Science et de Logique occupe une place de choix. Depuis qu'un haut fonctionnaire a déclaré « Si L'EdSedL était une secte, ça se saurait !!! »; l'église a pignon sur rue, entre dans les écoles, et compte plusieurs ministres parmi ses membres...

Tous les anciens camarades de jdr des joueurs ont raccroché, et ont désormais une vie normalisée par l'église. Les joueurs se retrouveront inmanquablement.

Ils ont confié leurs feuilles de perso au Père Rony, mais se souviennent très bien de deux d'entre eux: le perso de Méga, et celui d'Over The Edge. Le souvenir de la partie de Whog shrog est troublant: ils ont le souvenir très précis de cette partie, tout en sachant pertinemment n'avoir jamais joué à ce jeu !!!

Une p'tite partie d'Over The Edge... pourquoi pas...

Les joueurs se retrouvent autour d'une table, et...

Pour les JOUEURS la partie d'Over The Edge continue... en théorie, cela devrait suffire pour faire comprendre aux JOUEURS qu'ils ont une possibilité d'action dans 3 univers à la fois: celui où ils s'incarnent eux même (Trauma), celui d'Over the Edge, et celui de Méga. MJ est invité à jouer mj qui se souvient de Deus ! *C'était son perso, qui*

*avait de l'influence, lui, et qui avait réussi à manigancer pour que les perso des joueurs soient pris en charge par une société qui puisse les maintenir en vie et les ressusciter en cas de problème, « pour pouvoir finir la campagne » (autrement dit: Deus est en fait « Le-perso-du-Mj-super-costaud-qui-aiguille-les-pjs-quand-il-faut », et que normalement tout le groupe de pjs déteste. ) Et si les joueurs s'enquièrent de savoir pourquoi Deus est si riche, le mj, déclare avec la mauvaise foi sans limite des mjs: « j'ai eu beaucoup de chances aux dés quand j'ai fait le perso ». Ceci résout la plupart des questions de l'univers OTE, mais pas tout « j'ai l'impression que quelqu'un joue mon perso » déclare le mj.*

Maintenant tout le monde devrait comprendre que dans ces trois mondes l'EDSEDL a une influence un peu trop démesurée...

A partir de là, il est difficile de faire un descriptif précis de ce qui arrive... Les JOUEURS ont un champ d'action énorme, selon qu'ils incarnent joueurs ou persos... Et ils ont encore beaucoup à découvrir, dans chacun des différents mondes.

## *Monde d'Over the Edge*

- tout le chapitre 1 (une histoire du jeu de rôle) de ce scénario peut être appris par infiltration, espionnage et écoutes discrètes des membres (en fait des Masques) de l'Eglise qui se trouvent dans ce monde.... sauf ce qui concerne la zone 51 qui n'a pas de rôle dans ce monde là. Dans le monde d'Over the Edge, la suprématie de l'EDSEDL semble sortie de nulle part. mais ses plans pour le futur sont plus faciles à percer.
- Dans le Centre Liturgique de Science et de Logique géant de Lake Geneva, on trouve facilement des documents qui mentionnent et explicitent l'utilisation de « la méthode du Dr Chestel », utilisée pour parcourir les intracos de particuliers, dans la réalité comme dans le monde d'OTE.
- Tous les Exorcistes du Rêve s'accordent à dire que leur domination sera totale lorsqu'ils contrôleront « Le Temple », aussi appelé « le Donjon ».
- Les pjs peuvent apprendre que ce « temple » ou ce « donjon » est un monde de jdr, via la Banque Lagruuj, qui possède dans ses bureaux de vastes dossiers décrivant comment ils comptent investir ce monde: on y trouve des descriptions des richesses supposées de ce monde, qui sont classées selon un code alphabétique, les richesses « H » étant visiblement les plus intéressantes (ceci est une allusion à un point de règle d'ADD qui sera parlant pour tout donjonneur)

- Deus est détenu par l'EDSEDL dans le monde Over the Edge, qui l'utilise comme pont pour rallier différents mondes de jdr, via la méthode du Dr Chestel.
- Dans le Centre Liturgique Scientifique et Logique, un corps a été amené. il bénéficie de sécurité et de soins renforcés.
- Si les pjs pénètrent et parviennent jusqu'à ce corps, il découvrent que ce n'est autre qu Gary Gygax, plongé dans un coma profond.
- Ce dernier a été transité par Zarkov dans le monde d'OTE. Gary Gygax devient ainsi le premier humain de la réalité à avoir jamais pénétré les mondes de JDR.
- Tous les efforts des membres de l'église présents dans ce monde (via des Masques bien sur) sont tournés vers cet homme et son intracos qu'il cherche à pénétrer ! Toutes les autres activités sont suspendues. 18 personnes sont en permanence branchées sur l'intracos de Gary Gygax (soit trois groupes d'aventuriers, voir plus loin)

### *Dans le monde MEGA*

- La zone de transit AL-M 643 mène directement dans le monde de Over the Edge, ou Zarkov fournit beaucoup de jûnatre. Suivre sa piste permet de remonter vers le CLSL de Lake Geneva, et, si besoin est de faire le lien entre Zarkov et l'Eglise.
- Le point de transit AL-M 643 est contrôlée par un « indépendant »: une personnalité qui connaît l'existence des Mégas, mais n'est pas lié à Norjane. il s'agit d'un aéroport dont l'étrange architecture est faite pour perdre les visiteurs, mais favoriser l'accueil d'éventuels mégas. Le propriétaire des lieux s'appelle Jean-Christophe d'Aubaine et tient farouchement à sa neutralité à tout point de vue, mais peut fournir l'information suivante:
- Zarkov n'est plus dans ce monde là: il est parti « fournir » dans une zone de transit nommée « alpha 51 »
- si les pjs méga se transitent sur alpha 51, ils apparaissent... dans la zone 51 du Nevada, dans la réalité. Ils forment le deuxième groupe de créatures des mondes du rêve à s'être matérialisées dans la réalité. Ils sont pris en charge par le l'Amiral Ingwie Ophüls, successeur de Jethro Eisenstein, également membre de l'EDSEDL. Ils sont traité avec les meilleurs égards par l'armée US, mais les mégas doivent jouer serré, leur but étant de contrecarrer l'Eglise. Leur statut leur permet néanmoins de bénéficier d'un très fort crédit auprès des Grands de ce monde. Il leur suffit de bouger le petit doigt pour être reçus dans le Bureau Ovale par exemple !

### *Dans la réalité (Trauma)*

- Contrairement au monde d'OTE, le Centre Liturgique Scientifique et Logique de la réalité se trouve à Pasadena, en Californie. On y trouve une immense archive de feuilles de personnages récupérées auprès de tous les rôlistes repentis, qui sert de base de donnée aux Exorcistes du Rêve.
- La thérapie subie par les joueurs est décrite sur internet, et décriée par de nombreux psychiatre, dénoncée comme équivalent à un lavage de cerveau. Mais ces dénonciations sont efficacement combattues par l'Eglise.
- Le Jûnatre est une drogue peu connue, employée exclusivement par l'EDSEDL. Elle a failli perdre plusieurs procès à cause de l'usage de cette drogue, qui auraient pu lui porter un coup fatal, mais il y a toujours eu absence de preuves. Le Jûnatre est toujours associé à un nom « Dr Chestel », un psychiatre connu pour avoir beaucoup fréquenté l'Eglise dans les années 90.
- Accéder au Centre Liturgique de Science et de Logique est certes difficile, mais on peut tout y apprendre sur les usages possibles de la Méthode du Dr chestel.
- Les joueurs s'intéresseront ils au fait que l'EDSEDL possède les hôpitaux de Lake Geneva, ou le célèbre Gary Gygax a été récemment admis ?
- Et au fait que son corps, bien qu'y reposant toujours a disparu ?
- Et au fait que le certificat de décès est un faux ?
- Et au fait que l'on a cru entrevoir un homme répondant à la description de Zarkov non loin de l'hôpital ?
- une visite convaincante chez la veuve du maître permettra de mettre la main sur un carnet de note de Gary, écrit tardivement, ou il note ses inquiétudes et ses certitudes. L'une d'elle est troublante: il a acquis la certitude qu'un élément de l'univers de Donjons et Dragons, un Artefact décrit dans la première édition du guide a bel et bien un pouvoir sur la réalité. Une idée fixe qui le terrorise. Sa femme met cette idée sur le compte de la maladie qui l'accablait.
- « One Ring To Rule them One » Il existe un monde de jdr qui échappe à l'Eglise. C'est « le premier et le plus important de tous »: pas besoin d'être très malin pour comprendre qu'il s'agit du monde de Donjon et Dragons. Toutes les personnalités de l'EDSEDL ne parlent plus que de cela, comme le parachèvement de l'oeuvre des exorcistes du rêve, et la clef de la domination totale par l'EDSEDL !

A la fin de cette enquête, les joueurs devraient acquérir la conviction que la clef du mystère se

cache dans l'intracos de Gary Gygax... Seuls leurs persos du monde d'OTE pourront y parvenir, après avoir réussi à se rendre au chevet du maître.

### *Forces en présence:*

Les pjs/joueurs ont en face d'eux un adversaire puissant et organisé, qui va chercher à les mettre hors d'état de nuire dès qu'ils seront repéré. Les JOUEURS vont devoir agir subtilement mais ils ont un certain nombre d'avantages:

#### **L'EDSEDL**

- possède un réseau de 500 000 fidèles dans la réalité, sur qui ils peuvent compter pour des opérations simples: espionnage, intimidation, recherche de fonds, prosélytisme, etc...
- pour des opérations plus musclées, peuvent compter sur une (petite) partie de l'armée US, ainsi que sur les membres d'une milice privée qu'elle contrôle
- elle possède des moyens illimités grâce à la banque Lagruuj
- A de nombreuses entrées dans les médias
- A, en permanence 1500 Exorcistes du rêve branchés sur des rôlistes dans son Centre de Pasadena, qui agissent dans les différents monde du rêve.
- Sur OTE: les exorcistes du rêve contrôlent une EDSEDL qui est devenue une méga corpo très puissante. 750 exorcistes sont branchés sur les intracos de personnages de ce monde, et naviguent donc dans d'autre mondes... Mais les exorcistes du rêve ne sont pas les seuls à travailler pour l'Eglise sur OTE: la plupart des intervenants sont directement issus du monde d'OTE.
- Sur OTE, la majorité de l'armée US est acquise à l'EDSEDL
- L'église bénéficie d'une milice d'exorcistes du rêve, sous la forme de moine tueurs, qui n'ont rien à perdre puisque ce sont des Masques, et qui n'hésitent donc pas à agir de façon très audacieuse.

#### **Les joueurs/persos**

- les personnages de Over the Edge et Mega peuvent allègrement mourir, il sont joués par les joueurs, qui peuvent en tirer d'autre à l'infini ! Seuls les joueurs doivent rester en vie... Et si les personnalités changent, impossible pour l'EDSEDL de repérer l'ennemi. il est possible qu'un joueur décide de jouer un exorciste du rêve par exemple. Interdiction de suicider son perso, par contre (il faut quand même une éthique !)
- dans la réalité, l'armée est au service du jdr ! Et la CIA aussi (après tout c'est elle qui est à l'origine de DD3) Un soutien non négligeable, mais qui n'est pas facile à mettre en oeuvre.

- Le Docteur Chestel s'est éloigné de l'EDSEDL et a pris la tête d'un réseau de lutte contre l'influence de la secte. il est menacé donc prudent, mais les joueurs peuvent obtenir son soutien s'ils lui apparaissent bien informés...

## **Chapitre Ultime: Le Temple du Mal Élémentaire**

Eh voila. Les persos ont surmonté l'adversité, et réussi à pénétrer l'esprit de Gygax, et se baladent désormais dans son intracos...

C'est le moment de sortir le module **T1-4 Le Temple du Mal Élémentaire**, des bonnes vieilles feuilles de persos ADD, et hardi petit !! Porte, monstre, trésor... voilà à quoi ressemble l'intracos du maître...

en théorie, comme il s'agit de l'exploration de l'intracos d'un patient, il faudrait utiliser les règles de La Méthode du Dr Chestel. Mais comme il s'agit d'ADD, autant directement utiliser ADD, et fournir aux JOUEURS des personnages de ce jeu.

Mais attention, Le Temple Du Mal Élémentaire, module mythique de Donjons et Dragons est unique dans son exès: des centaines de pièces à visiter, des milliers de monstres à buter, des dizaines de niveaux, des centaines de milliers de point d'expérience...

A ce stade, le MJ peut offrir aux JOUEURS un petit donjon à l'ancienne, pendant une séance de jeu au plus... Et puis, enfin, la rencontre avec le maître...

Depuis son refuge au coeur du Temple du Mal élémentaire, il repousse un à un les assauts des exorcistes du rêve.

Sa stratégie est toujours la même: quand des aventuriers entrent dans le donjon, ils sont petit à petit épuisés par les monstres normaux, ils se perdent dans les couloirs, et au moment le plus adapté, Gary apparaît, sous la forme de son magicien mythique Mordenkainen !

Et en général une seule « sphère prismatique » (sort très haut niveau d'ADD) règle le problème.

(les puristes possédant réellement le module pourront utiliser Zuggtmoy, le maître du Temple.)

Pour les Masques des persos des joueurs, c'est pareil !!! il vont donc devoir négocier, et très vite !!!

Admettons que Gary se confie aux joueurs...

Dans l'Intracos de Gary, qui est aussi le monde de Donjon et dragons, une porte ouvre sur tous les autres mondes, et un artefact permet de les modeler à sa guise. Gary s'est toujours demandé pourquoi il s'était senti obligé de créer un artefact si puissant qu'aucune campagne, aucun donjon ne pourrait jamais le contenir ? Maintenant il sait !

Et c'est bien le bâton d'Orcus dont veut s'emparer l'EDSEDL !

La seule solution: Gary est très malade... Il est condamné... mais ici, grâce aux technologies volées à l'Eigg Trust, il peut survivre indéfiniment, et viendra forcément un jour où Mordenkainen aura épuisé tous ses sorts, où les exorcistes du rêve s'empareront du Bâton. Et tout sera perdu... Il reste une solution... Extraire le corps de Gary du CLSL et le ramener dans la réalité, ou il pourra s'éteindre en paix, protégeant à jamais le monde de Donjons et Dragons...

Pour cela il faudra une action concertée des joueurs, des persos OTE et des mégas (coup de chance ,ils sont joués par les mêmes personnes !)

## Epilogue.

Les joueurs ont réussi.

Le corps du créateur de Donjons et dragons est ramené dans la réalité grâce aux mégas. Ceux ci ont probablement réussi à avertir le Pentagone et le Présidents des Etats Unis sur la menace que faisait peser ce complot sur le Monde Libre. La plupart des instigateurs de la conspiration sont jetés en prison et l'Eglise de Science et de Logique n'est plus qu'un souvenir... Un peu partout des tables de jeu de rôle fleurissent... Dans un cimetière de Lake geneva, Wisconsin une cérémonie à lieu.

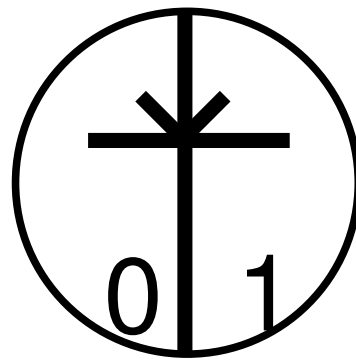
Gary Gyax, entouré de ses proches et des joueurs est porté en terre. Un drapeau américain recouvre le cercueil, les plus hauts gradés du pays, ainsi que tous les dignitaires du gouvernements et les représentants de 18 pays sont au garde-à-vous... Le Président des Etats-Unis lit un vibrant discours d'hommage dont la conclusion est:

**« ...and we will never forget that the work of every roleplayer is such a sacrifice, which is the Price Of Freedom for all the Humanity !**

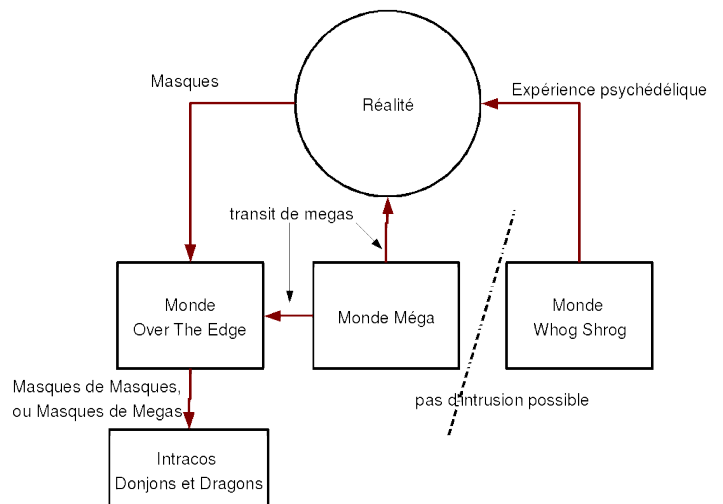
**thank you Gary... »**

## Annexes

### Le symbole de l'Eglise de Science et de Logique



### Nature et sens des passages entre les mondes



# TOUS DERRIERE LAURENCE PARISOT !

## *Scénario pour Magna Veritas*

### *par Dans le mur*

Scénario *Magna Veritas* pour [INSMV Apéro](#).

Lundi 7 janvier 2008, 08h00. Chaque PJ reçoit chez lui une Convocation officielle – « *Starbucks Opéra*, 08h30 ». Sur place, le café tiède et les croissants mous sont offerts par Steve, leur contact (Marc, Grade 2). Si un PJ pose une question ou dit simplement « Euh... », la réponse est « Vous avez été recrutés pour défendre le capitalisme contre Satan et les serveurs de Mammon. ». Ils apprennent ensuite qu'ils sont, parmi d'autres, affectés à l'observation de la vertu et de l'éthique là où se trouve le profit, dans des salles de marchés. Comme l'ONU, ils vont aller observer, noter et taper des rapports pour aider à répondre à la question « *Peut-on orienter catholiquement la recherche méthodique du profit ?* »

En dix minutes voici ce qu'ils ont le temps d'apprendre : 1) ils sont affectés à la Banque Privée de Paris (BPP), boulevard des Italiens; 2) ils commencent à 08h45 le jour-même, 3) on fait confiance à leur bon sens pour savoir comment observer, ils devront faire des compte-rendus toutes les 30 minutes via le Réticulum 4) ils ont des couvertures appropriées (ils remplacent des collaborateurs de la BPP en congés offerts), 5) c'est une question très sérieuse et on attend d'eux toute la discrétion requise, 6) un Serviteur de Dieu est sur place, il peut les aider si nécessaire (et il s'appelle Jérôme Levieux).

**La réalité économique, c'est comme la loi de la pesanteur.**

***Etre vénal, c'est mon choix !***

Marc, Archange des échanges, pond régulièrement des notes de services qu'il transmet à Notre-Dame. Une des dernières en date est « Marché immobilier = Dieu ». Quand il a des idées comme ça, Marc s'écrie « Shazam ! » (il est fan de *Captain Marvel*) : il pense stabiliser les marchés avec des valeurs éthiques avec de vrais morceaux de Foi dedans. Quand Steve, *manager* zélé reçoit la note à Notre-Dame (« Tiens, Dieu cote à combien ? ») avec les détails techniques - Modéliser mathématiquement Dieu c'est Mal (« C'est vrai, se dit Steve, j'ai vu un film à ce propos »), aussi on va faire l'inverse, on va transcender le Marché dans le Réticulum - il se dit qu'il pourrait refaire son portefeuille d'actions.

En pratique, ça veut dire qu'on prend des Anges, on les colle dans des salles de marchés et on leur fait faire l'interface avec le Réticulum en temps réel. On les équipe de bidules techno-magiques, ça assure un plancher d'informations. Ce qu'ils saisissent est – en tout cas, Marc le pense\* – forcément traduit en Angélique et donc aligné. C'est divin. Les services de Marc à Notre-Dame feront l'interface pour le Réticulum. Comme Steve est un peu vénal, il se dit qu'il pourrait tirer profit d'une équipe de test. Il suffirait d'une petite minute pour profiter de l'effet-levier de la Foi.

Pour éviter tout problème en interne, Steve va lever une équipe qui ne connaît rien à la finance, fournir un ordre de mission pas tout à fait faux – en fait les PJ vont aller chercher dans des têtes ce que Marc cherche dans des tuyaux – et faire bosser sa feignasse de Serviteur, machin, là... Jérôme ! si jamais l'équipe se pose trop des questions. Et ce qui aurait dû n'être qu'un échec cuisant va devenir une catastrophe retentissante.

***L.E.V.I.E.U.X. ! Mon nom à moi c'est Levieux et oui tu l'as deviné !***

Jérôme. Deux ans sans congés, ancien gestionnaire passé *trader* et pourtant toujours considéré comme de la merde par ses collègues (et oui, il n'a pas fait Polytechnique, il s'intéresse aux analyses chartistes et il fait du judo). En deux ans on a le temps de faire des conneries, surtout quand on a bossé au *back-office* et qu'on a « un avantage comparatif » sur ses collègues : on peut trander le système. Son manège repéré par Moussa Bepir, *broker* et Ange de Janus, Jérôme pense pense néanmoins avoir trouvé en ce dernier un pote, un soutien. C'est vrai en un sens : Moussa bosse avec un *trader* qui garde son mobile en salle de marchés et il n'a pas à penser à le nourrir et à le sortir.

Aussi, lorsque Jérôme reçoit un email de Steve avec ordre d'être disponible pour les PJ, il pense plus de

passport, il pense Dieu et se dit que Steve sait tout : l'Enfer l'attend. Comme il ne peut pas tout plaquer et que quelque part il espère, il attend de voir. Mais quand il va voir le manège des PJ (questions bien chrétiennes le midi à table, allers et venues à leurs postes, etc.) il va se dire qu'ils sont en train de lui coller un rapport de moralité. Une vérification nocturne plus tard sur les postes des PJ il va voir qu'il ne voit rien (les accès Réticulaires) et se dire « C'est pour moi ! »

Paniqué, il appelle au secours Moussa qui lui paye un dîner dehors. Jérôme raconte ce qu'il a vu et récupéré mais il se garde l'entrée pirate dans le circuit des PJ. Moussa, flairant le Réticulum, va voir sur place la même nuit. Meilleur financier que Jérôme ou les PJ, il voit la simulation en cours; n'ayant pas accès au Réseau côté Notre-Dame, il ne pense pas faire la même opération que Steve. Mais l'équipe devient subitement bien plus intéressante pour lui que Jérôme. Si celui-ci craque (ou est hors-circuit), Moussa contacte les PJ. Quand il réalise que ceux-ci ne comprennent pas tout, il se prépare un faux-nez au cas où, avec Jérôme et les PJ.

### ***Peter, il simule.***

Peter, la simulation à côté de qui même Vista aurait l'air stable. Considérez qu'il faut une semaine pour que Peter soit à l'état d'ébauche : il ne fonctionne pas mais il fait déjà illusion. Si les PJ exécutent leur mission, ils devraient provoquer chez Jérôme de graves angoisses (mais comme il a fait du judo, il maîtrise son stress). Au bout de deux ou trois jours, Jérôme devrait avoir construit un pont virtuel vers les postes des PJ.

Vendredi midi, fin de la mission des PJ, ils sont attendus à Notre-Dame pour 14h30. Peter est ébauché à 13h, il est aussitôt relié à Notre-Dame. Steve rentre de déjeuner à 13h30. Il voit le petit icône (un dragon vert), regarde le modèle tourner et, encouragé par son repas bien arrosé, se connecte. A ce moment, Peter, branché sur le Réticulum et toujours ouvert à la BPP, traduit ça comme il peut : il cote la cathédrale. Notre-Dame devient une valeur haussière à faire rosir Marc. Steve ouvre sa position...

... Imaginez, imaginez une nuée de *traders* à qui leurs petits écrans affichent une valeur sur fond jaune, du jamais vu, c'est pas possible. Tout le monde cherche à se servir au passage et... Quand Steve voit le cours dégringoler il n'y croit pas, il cherche à déconnecter mais ça ne marche pas. Notre-Dame, dont les cloches sonnent pour avertir d'une attaque et échauffée par tant d'indélicatesse, se défend comme elle peut. Peter décède sur le coup. Coût de la minute : au moins cinq milliards d'euros. A ce moment, Steve fonce à la BPP et force Jérôme à tout endosser.

### **Mais avant d'en arriver là...**

#### ***Morning meeting***

Cinq minutes pour survoler le contenu des documents que Steve leur a remis – une chemise verte et bleue pour chacun, photo attachée par un trombone doré en haut à droite, un CV et une lettre de recommandation – et les PJ sont à la BPP. Les CV leur font comprendre qu'ils vont être *traders*, *salers*, assistants-*traders* ou secrétaires (cf. annexe). Restez évasifs sur le contenu du métier (anglais, économétrie, stochastique, polytechnique...), ça n'en sera que plus croustillant : Les bidules glissés dans les chemises (un stylo ou un mobile) les aideront à faire bonne figure, pas à comprendre.

Sauf s'il y a des Anges de Marc ou de Janus (ce qui est plutôt rare), la finance devrait provoquer un « Oh! » chez les PJ. Tant mieux. Une bonne partie du scénario tient à l'atmosphère de travail et à la mentalité des cols blancs qui passent leurs journées (et leurs nuits) à penser profit. Tout au plus, faites remarquer aux PJ que l'administration a bien fait les choses : ils sortent couverts (pour une fois).

Des secrétaires dégainent leurs plus beaux sourires automatiques à l'accueil et guident les PJ vers le sixième étage. S'ils ne sont pas en costume ils peuvent sentir qu'ils commencent mal leur journée (« Ils se croient vendredi ! »). Deux lignes de vigiles plus tard et les mobiles en moins (pour les *traders*), ils pénètrent dans la salle de marchés de la BPP. Les *traders* vont au *morning meeting* (cf. annexe), les autres sont en avance et peuvent aller prendre possession de leur espace de travail.

## ***Le saint des saints***

Quelques règles pour l'ambiance : tout le monde se tutoie, le costume gris anthracite et la chemise bleu ciel est fréquente chez les hommes (on se distingue avec la cravate), les femmes sont en tailleur; le vendredi c'est *casual* (jeans, baskets, etc.). On ne peut pas discuter, tout au plus bavarder, s'interrompre pour décrocher le téléphone, le second téléphone, envoyer un e-mail par l'intranet, bavarder avec quelqu'un d'autre, puis reprendre le fil, etc. On marche, on se rassied, parfois on crie, on jette ses stylos, son téléphone (ou son ordinateur quand ça marche pas ou quand un cours chute), bref, c'est une ruche frénétique. Toute tentative de discuter avant 18h sera prise de très haut par les plus hautains (« T'as que ça à foutre ici ? »)

L'espace est très réglementé : Deux-cent personnes travaillent ici, il faut que ce soit bien géré. C'est un triangle. On rentre par « le bas ». A gauche, salles de réunions. A droite, services techniques. Plus on reste au centre et plus on avance, plus on se rapproche de la direction et plus l'activité déborde. Les *desks* réunissent des équipes (*traders*, *salers*, assistants et secrétaire), il y a un *risk-manager* (Rémi ou Etienne pour les PJ) pour deux ou trois *desks* – soit par zone géographique, soit par type de produits. Les *desks* sont individualisés si on reste assis (merci le contreplaqué), il suffit donc de se lever pour avoir une vue plongeante sur les tables adjacentes et les décolletés de femmes tenues d'êtres sexy pour le boulot.

A l'arrivée des PJ c'est encore calme mais dès 10h, les deux ou trois téléphones de chaque poste, mis sur hauts-parleurs, commencent à cracher, le brouhaha s'installe, il y a des frictions – entre les gens du *front* qui ont tout pour eux (ils sont un centre de profit, ils vivent une succession d'instant, « *Deal and forget !* », etc.) et ceux du *back-office* qui subissent (ils sont un centre de coût, ils sont dans la routine, la saisie, etc.), entre les Polytechniciens et les ingénieurs (on ne parle même pas des universitaires !), entre les gosses de riches et les petits-bourgeois ascensionnels... Gardez bien à l'esprit qu'un technicien informatique peut se faire traiter de mongolien sans que personne ne s'en émeuve, que les insultes peuvent pleuvoir si quelqu'un ne reste pas dans sa fonction, etc.

## ***Welcome To The Jungle !***

Même le midi ou le soir, on reste entre soi. Plus on est chic, diplômé ou avec de bons seins, plus on mange avec le gratin (ou on en fait partie) dans une brasserie chic, un resto *lounge*... A l'inverse, plus on est technique, gagne-petit, gratte-papier ou moche, plus le Mac Do est son ami. A table les conversations se relâchent, c'est le moment pour sonder les sentiments et tâter le terrain : ragots, racontars, rumeurs, mépris ou ressentiment, le tout saupoudré de finance, des cours d'action, de sport, de famille, des impôts, de la famille, du sexe, des femmes.

Il y a donc un humain qui sait que les PJ sont des Anges. Sur les 200, deux-tiers sont catholiques, trois quarts sont de droite (le Parti Populaire Bourgeois, qui va de l'UMP au PS), il y a un royaliste (noble), un agrégé de philo arrivé là par hasard, vous pouvez coller un stagiaire thésard en économie qui fait des observations... Les *traders* voient le monde comme un immense marché : transactions, parts, logique militaire, etc. Les *salers*, quand ils n'ont pas 2 500 € de notes de frais par mois, mangent avec des gens de leur *desk*. Les autres... et bien les autres soit s'emmerdent prodigieusement, soit rêvent de devenir *traders* à la place des *traders*.

Si les PJ ne se sentent pas dépaysés après une journée, chargez-leur bien le repas avec un client ou un collègue (pour les *salers*) ou bien faites-leur vivre une soirée (les *traders*) décomplexée façon « *Nothing lasts forever but money !* ». Evitez la caricature, elle risque de faire sortir l'artillerie lourde aux PJ. Bref, ils ont beau être cathos ces humains, « *a deal is a deal, business is business !* ». A moins qu'ils soient engourdis du cerveau, les PJ devraient comprendre que c'est un putain d'ordre de mission impossible.

**Steve... Steve, c'est vraiment un prénom de con.**

## ***Stochastique-moi ça mieux que ça !***

Lorsqu'ils en auront marre de compter les regards coupables vers les décolletés, noter les répliques politiquement-je-t'emmerde, tenter d'avoir des conversations ennuyeuses avec des machines à fric, les PJ,

surtout s'ils se prennent au jeu – dites-leur qu'ils touchent une commission sur le chiffre qu'ils font et jouez au 421 par exemple – devraient se poser des questions. Sinon, tant pis pour eux, ça leur apprendra à s'entêter dans un plan foireux.

Vous pouvez exploiter la fausse piste Jérôme Levieux (il habite Neuilly, sa mère Pont-l'Abbé, il a un frère, etc.) mais une équipe un brin expérimentée devrait sentir qu'il n'y a pas anguille sous roche avec lui. En revanche, comme Jérôme et Steve travaillent l'un contre l'autre, le contact ne saura pas que les PJ ne filent pas tout à fait droit (sauf s'ils lui disent que Jérôme est bizarre). Moussa ne doit pas faire le PNJ-par-lequel-le-MJ-parle-aux-PJ : s'il prend contact avec un PJ, c'est parce que Jérôme craque (à vous de doser); si le PJ a l'air gentil, il dira qu'il sert de soutien à Jérôme contre Steve, sinon il lui dira qu'il est en quelque sorte un témoin de moralité de Jérôme.

Vous pouvez aussi exploiter l'erreur technique – un poste plante, un ingénieur arrive et voit qu'il y a un truc anormal. Si le PJ en question a été charitable, l'autre peut tenter de le sentir pour voir s'il gagne à être gentil ou pas en retour; autrement, le PJ sera convoqué par son *risk-manager* qui le sommera de s'expliquer : comme les PJ ne savent pas ce qu'ils font, mentir ne devrait pas être difficile. De là, égrenez les indices.

***Jusqu'à nouvel ordre, on ne s'est pas émancipés de la Loi de l'emmerdement maximum.***

Soit les PJ se confient à Steve, qui plaide une erreur technique, soit ils demandent à Jérôme ce qu'il fait, il lâche son morceau mais ne coopère pas avec les PJ sur leur problème. S'il ne l'a pas compris à ce moment là, il en parle à Moussa, etc. (voir plus haut). Même si les PJ veulent écourter leur mission, Steve ne l'entend pas de cette oreille et ce sera un **fiasco total** pour eux. A moins d'avoir finance à un bon niveau (ou d'avoir une relation qui...), il n'y a aucun moyen pour un débutant de comprendre ce que Peter est (et non, le niveau des bidules ne suffit pas).

Vous avez deux options, en gros : La première, les PJ sont acharnés ou ils ont le bras long comme le tunnel sous la Manche, ils réussissent à réunir des preuves de l'instabilité de Peter ou déduire que Steve peut vouloir prendre une commission, auquel cas ils mettent celui-ci hors-circuit. En revanche il n'est pas question d'arrêter le programme : si personne ne s'y colle, il n'y a pas de raison pour que ça se passe mal (et Marc ne l'entend pas de cette oreille, évidemment); si Marc est mis à pied, Jérôme sera soulagé au point de s'épancher auprès de Moussa et de lâcher le morceau sur Peter (ou ce qu'il a compris de...). Moussa prend le rôle de Steve et c'est lui, grâce à Jérôme dans la salle des marchés, qui fera la connexion au Réticulum (voir beaucoup plus haut).

La seconde, c'est tenter de les mouiller. Et oui, Steve (ou Moussa) n'aura pas d'autre occasion et il préfère associer quelques Anges (ou un seul, pourquoi pas ?) au petit profit plutôt que tout perdre parce qu'une équipe a une crise de foi. S'ils acceptent et bien... ils seront ceux dénoncés par Jérôme Levieux quand son *risk-manager* lui tombera dessus, reste à voir comment ils s'en sortiront (c'est à vous de voir ce que vous en faites). S'ils refusent... laissez-leur croire qu'ils peuvent décrocher des PA, des PP, des trucs ! Mais au final, ni Steve, ni Moussa ne sont des bourrins, ça ne se réglera pas dans le sang. De toutes façons, le programme tournera et Jérôme prendra tout sur lui, grâce aux PJ !

***Michel Rocard mon amour***

Si les PJ font les mules du début à la fin, c'est un **fiasco total**.

Si les PJ lèvent le lièvre Jérôme, c'est un **échec** (c'est toujours ça de pris)

Si les PJ lèvent Jérôme et Steve, c'est aussi un **échec**. Toutefois, comme ça pose un problème de moralité à Marc – qui ne remet pas son projet en question – les PJ reçoivent chacun une boîte de *Monopoly* dédiée

Si les PJ font une complète oeuf-jambon-fromage, c'est une **réussite normale** et les PJ reçoivent un beau stylo et peuvent garder les bonus qu'ils ont réalisés (Marc prend 1% au passage).

## ANNEXES

### Affectation des PJ (1d6)

1 – 2	<i>Trader</i>	Utiliser Science ou Finance pour simuler le métier d'achat et vente de titres (au mieux des deux)**
3 – 4	<i>Saler</i>	Utiliser Baratin, Discussion, Savoir d'espion ou Science (au mieux des quatre)**, 6d6 clients
5	<i>Assistant-trader</i>	Comme le <i>trader</i> , en plus mal considéré
6	Secrétaire	Idem, insultes en prime

### Journée-type du trader

08h30 – 09h30	Arrivée des <i>traders</i> .
08h45	<i>Morning meeting. In English.</i> Exposé de l'économiste, résumé des activités de <i>desk</i> des <i>traders</i> , point de chartisme.
09h	Revue de presse (Tribune, Echos, notes internes, Reuters..)
10h	Ouverture du marchés des actions et fin de la revue de presse
10h30	Première montée en pression***
11h30	Fin de la première montée en pression
13h	Déjeuner (entre-soi ! Si les PJ se réunissent, ça va faire jaser)
14h30	Retour de déjeuner et Seconde montée en pression***
16h50	Ouverture des « boîtes », frénésie à bord
17h	Fermeture du marché français des actions
18h	Premiers départs
20h	Derniers départs

### Journée-type du saler

08h30 – 09h30	Arrivée des <i>salers</i>
09h30	Téléphone avec les clients
11h30	Repas d'affaires (notes de frais) – Bonne culture générale exigée !
15h	Retour au bureau et re-téléphone avec les clients
18h	Sortie avec un client (jusqu'à 3 ou 4 heures du matin) – <i>Chippendales</i> mal vus !

### Les PNJ (ça va être rapide)

#### **Jérôme Levieux, trader**

Fo 2 Ag 2 Pe 2 Vo 3 Pr 3 Ch 3

Aisance 1, Baratin 3+, Conduite 1, Discussion 2+, Enquête 3+, Finance 3, Informatique 3, Judo 2, Savoir criminel 1 (Fraudes et détournements 2)

Détection des mensonges 1

6 PP 5 PF BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

Gros revenus, costume coûteux, PC portable de compétition

#### **Moussa Bepir, Ange de Janus**

Comme l'Ange p. 14 d'[INSMV Apéro](#)

\* Réticulum : Réseau Internet pour les Forces du Bien. Accès restreint (magique !), très haut débit.

Marc pense : en fait, s'il parlait davantage avec Jean, il saurait que c'est une très mauvaise idée.

\*\* Un trader qui ramène sa science sera vu comme un économiste pas assez vénal, un saler qui discute sera chiant, qui corrompt son

client sera mal vu et qui parle d'économie orthodoxe sera ennuyeux.

Si les PJ sont orientés combat et pas social, ils auront un gri-gri techno-magique – un stylo avec finance 2 (technique chartiste 3), il faut suivre les graphiques à l'écran pour qu'il fonctionne, pour les premiers, un GSM (baratin 2) pour les seconds.

\*\*\* Le volume sonore monte lentement, les gens deviennent tendus, ils mettent le téléphone sur haut-parleur, certains bougent beaucoup, d'autres restent assis; si ça s'effondre ou si ça casse, les stylos volent, les téléphones aussi (mais moins) et plus rarement les ordinateurs (il faut vraiment que ça merde); dans ce dernier cas le service informatique (5e étage ou *back-office* arrive et se fait copieusement insulter « Tu me fais chier ! » « Tu m'emmerdes ! » « Quel demeuré ! » « Espèce de mongolien ! »...

# **Vous êtes dans une auberge...**

## *Scénario pour monde médiéval fantastique*

### *par Naash*

*Ce scénario peut être joué dans de nombreux mondes de type heroic-fantasy. J'ai choisi arbitrairement les noms des lieux et des divinités. A vous de faire les modifications adéquates. Une table de joueurs peu nombreux, habitués à des scénarii très classiques et convenus serait idéale.*

#### **C'est l'histoire d'un marchand qui cherche une escorte...**

Au cours d'un périple, les personnages ont fait halte dans une vallée nommée Trasmyr au creux de laquelle s'étend un village homonyme d'environ six cent habitants. Les PJ ont trouvé une auberge douillette, nommée « Le petit temple », tenue par un aubergiste absolument archétypé : rond, jovial et prénommé Hans. Les autres clients : deux paysans déjà bien imbibés, un vieux magistrat et un ménestrel. A ce tableau un peu cliché, ajoutons la séduisante fille de l'aubergiste, Elina, et, bien sûr, un marchand, Orliz, arrivé tard dans la soirée et qui cherche une escorte pour convoier son chargement de tissu justement là où les PJ comptaient se rendre. Faites jouer les négociations, les tentatives de drague sur la serveuse, les tentatives de détressement par un éventuel voleur dans le groupe de PJ. Pendant ce temps, Elvéas, le ménestrel, met de l'ambiance en entamant des refrains paillards. En fin de soirée, Orliz se lève et demande à un PJ de l'aider à transporter son chargement depuis sa charrette, dehors, jusqu'à la chambre qu'il vient de louer. Il ouvre la porte et est soudain transpercé par une flèche, tirée depuis l'extérieur.

#### **... Ou pas.**

L'impact projette Orliz au sol. Un deuxième trait est décoché, mais se fige dans le bois. Le temps que les PJ se mettent en position de combat, un mort-vivant se présente à la porte en tenue militaire, une épée à la main. Cependant, il ne parvient pas à entrer dans l'auberge, comme repoussé par une force invisible. Vingt mètres derrière lui, on peut entrevoir une vingtaine d'autres morts-vivants, également en tenue militaire, dont celui qui a décoché la flèche.

Les PJ n'ont aucune chance si ils sortent de l'auberge. Au bout de quelques minutes ils entendront les premiers cris dans le village. Les PJ devront sceller la porte pour éviter les flèches de l'archer. Mais si quelqu'un regarde par les interstices entre les planches, il verra que les zombies sont en fait beaucoup plus nombreux, il peut en compter une centaine juste de son poste d'observation. Il semble que les zombies n'aient pas de problème pour entrer dans les autres bâtiments que l'auberge.

Hans et Elina paniquent, recroquevillés dans un coin, Elvéas essaie d'aider, le magistrat prie, et les deux paysans ne se sont même pas aperçus que quelque chose s'est produit. Orliz agonise lentement (cela durera plusieurs heures, mais seulement quelques minutes si on retire le trait). Si on interroge Hans sur la force qui protège l'auberge, il bégaiera qu'il y a une chapelle dans la cave qui date de l'époque où l'auberge était un temple. A la cave, il y a effectivement, entre deux tonneaux de bière, une idole représentant Lonak, le dieu de la mort (et dont l'ordre a notamment pour mission de veiller à ce que les morts restent morts).

#### **C'est l'histoire d'un secret terrible et ancien et d'une vengeance d'outre-tombe...**

Dehors, les cris se multiplient. Hans lance dans un cri étouffé « C'est la deuxième division ». Entendant cela, Rein, le vieux magistrat le coupe d'une voix sévère « J'ignore qui vous a parlé de cela, Hans, mais vous devriez vous taire ».

Pendant ce temps, une flèche passe par un interstice et se plante dans le genou d'Elvéas qui s'écroule. Si les PJ barricadent toutes les ouvertures, les morts-vivants mettent le feu à l'auberge. Le feu prend mais ne se propage pas à l'intérieur du bâtiment, là encore comme repoussé par un phénomène magique. En revanche, l'atmosphère se charge de fumée.

Si on cuisine Hans sur « la deuxième division », il finit par dire que son père lui a raconté une histoire sur le passage de militaires à Trasmyr. Il y a cinquante ans, l'armée du roi fut envoyée contenir les invasions barbares. Prise par l'hiver, la seconde division décida d'occuper la vallée de Trasmyr. Mais les soldats n'exigèrent pas seulement gîte et nourriture, ils demandèrent également de disposer des femmes du village. Les habitants se rebellèrent en empoisonnant leur eau. Les cadavres de presque mille hommes furent jetés

dans une fosse commune sans recevoir les derniers sacrements et on ne reparla plus jamais de la deuxième division. Rein, qui est suffisamment âgé pour avoir vu les événements finit par confirmer.

### **... et de la réactivation involontaire d'un puissant artefact créé il y a des siècles par un sorcier maléfique vêtu de noir.**

Elvéas perd connaissance. Orliz continue de mourir. L'air est irrespirable. Elina devient hystérique et hurle qu'elle va sortir sans le faire pour autant. Depuis les fenêtres des chambres, à l'étage, on voit des centaines de soldats morts-vivants se mouvoir et mettre le village à feu et à sang. Un temple semble cependant n'être que superficiellement atteint pas le feu : celui de Lonak. On peut distinguer, au niveau du clocher, un jeune homme en robe de bure qui hurle aux survivants éventuels de courir vers le temple.

Il est possible de parler avec lui mais chaque interlocuteur devra éviter des tirs de flèches et couvrir le boucan. Il dit qu'il se nomme Aurel, qu'il est le disciple du père Noak qui est en train de chercher dans les archives une explication à ce qui se passe.

Le père Noak, un très vieil, homme finit par apparaître aux côtés de Aurel. La seule référence à un acte de nécromancie qu'il ait pu trouver dans les archives concerne le diabolique Zorg (c'est ce que j'ai trouvé de plus cliché), qui vécut il y a deux siècles et qui avait créé « un pont entre la vie et la mort » non loin de là où fut enterrée, un siècle et demi plus tard, la deuxième division. Ce pont a du être réparé d'une manière ou une autre, et la seule façon d'arrêter tout ça, est de le détruire.

### **C'est l'histoire de héros courageux qui vont casser du zombie à coups de masse, et même qu'ils y vont à un contre cinq cent parce qu'ils en ont tous une paire grosse comme ça.**

L'ancienne fosse commune se trouve à l'extérieur de Trasmyr, surplombée par la mine de sel, à dix minutes à pied du « petit temple ». Mais pour que les PJ puissent l'atteindre, ils devront trouver un moyen de quitter l'auberge cernée par des morts-vivants bien décidés à éradiquer toute forme de vie dans ce village qui les a tué. Une dizaine de soldats maudits (dont le redoutable archer) s'occupe en permanence de l'auberge et une trentaine d'autres peut arriver en renfort assez vite en cas de sortie des assiégés. Une assaut serait suicidaire. Cependant, on peut trouver des solutions plus ou moins désespérées.

Les PJ peuvent emporter l'idole de Lonak avec eux. Cela les protégera de tout contact avec les zombies (mais pas des flèches). Cependant, cela suppose d'abandonner les mourants à un sort funeste (ainsi que les deux poivrots qui commencent à se dire que quelque chose cloche). Une autre solution consiste à attaquer les morts-vivants à distance depuis l'auberge et le temple pour faire diversion. Pendant ce temps, une équipe court jusqu'à la fosse. Là encore, il y aura des pertes. Notons enfin que le temple regorge d'idoles de Lonak. Le père Noak connaît quelques maigres sorts anti-revenants mais il n'a jamais eu l'occasion de développer la discipline. Aurel est prêt à sortir du temple et à se battre.

La percée doit être une scène désespérée. Ne pas hésiter à tuer quelques PNJ. Un détail : les zombies ne courent pas au ralenti. Ils se déplacent à vitesse normale et parlent comme des vivants... et ils frappent aussi fort.

### **C'est une histoire de science, de conscience, et d'âmes ruinées.**

L'ancienne fosse commune est facilement repérable. Il s'agit d'un champs de blé pourri sur pieds constellé de trous d'où sortent des animaux morts. A peine les PJ sont-ils entrés qu'un grand nombre de soldats morts-vivants tente de les encercler. Un point de repli reste possible : la ferme qui est près du champs (et qui est curieusement restée debout). A l'entrée, il y a une ligne de sel que les zombies ne peuvent franchir. A l'intérieur, des alambics, des grimoires, des formules alchimiques inscrites à la craie sur un tableau noir. Et un homme. L'individu est petit, maigre, vêtu d'une blouse et il s'enfuit à l'étage en voyant les PJ.

Le rattraper n'est pas un problème. Il tente de se défendre mais ne possède pas de sorts offensifs. Quand on le cuisine, il déclare s'appeler Kevin Zorg (ouais, enfin on peut changer les noms) et être le descendant de Wilmin Zorg qui fut brûlé ici pour hérésie.

En plus de cette ascendance honteuse, Kevin a hérité du journal de son aïeul. Il y a découvert que celui-ci n'était pas l'adorateur du diable que décrivent les récits historiques mais un humaniste qui cherchait à combattre la famine en développant un engrais qui ferait pousser des plantes invulnérables au pourrissement et aux oiseaux. Après avoir expérimenté son engrais sur un champs à Trasmyr, Wilmin décida d'abandonner ses recherches parce que les résultats n'étaient pas concluants et surtout parce qu'un désagréable effet secondaire était la réanimation de petits animaux morts qui rodaient et effrayait tout le village. Malheureusement, quelques jours après avoir avorté ses recherches et rejoint Vellandre, la ville d'où il venait, Wilmin fut rattrapé par l'inquisition, ramené à Trasmyr, jugé par la foule, et brûlé vif.

Kevin décida de reprendre les recherches, se disant qu'éradiquer la faim dans le royaume était une cause qui

valait bien qu'on supporte de voir de temps en temps quelques rongeurs morts se balader. Il s'est installé à Trasmir, et à reproduit l'engrais pour le répandre sur le champ qui fut autrefois le laboratoire de son ancêtre. C'est à ce moment que, sans qu'il puisse l'expliquer, des zombies en armes sont sortis du sol et ce sont mis à attaquer tout ce qui vivait. Kévin est resté terré dans la ferme protégée par un cercle de sel destiné au départ à retenir les animaux morts-vivants. Au bout de plusieurs heures, les PJ sont arrivés.

**C'est une histoire qui finit par une scène cataclysmique à 12 millions de dollars de budget.**

Kévin amène les PJ devant un tableau où sont inscrites des formules alchimiques incompréhensibles et pointe du doigt une liaison entre deux symboles zodiacaux. « Voici le pont qui faut briser, dit-il. Cela rendra le substrat inactif. Et pour le briser il faut du sel. Nous devons saler le champs ». Pendant ce temps, un millier de soldats morts-vivants se sont rassemblé à l'extérieur. Ils ne peuvent pas entrer dans la ferme mais peuvent l'enflammer, ce qu'ils font. Les PJ ne peuvent évidemment pas sortir de la ferme pour répandre du sel qu'ils n'ont pas. En revanche, ils peuvent utiliser le fait que la mine de sel se trouve au-dessus, en surplomb. Peut-on provoquer un éboulement ? Pour cela, il faudrait provoquer une explosion importante. Un sort ? Un produit explosif fabriqué à la hâte par Kévin ? Une intervention divine ? Les PJ feraient bien de trouver une stratégie rapidement car les flammes se répandent. Si les PJ ont pris l'idole de Lonak avec eux, ils peuvent aussi retourner à l'auberge et chercher dans les débris les réserves de sel. Mais ils doivent alors se protéger contre les attaques par projectile d'une division entière !

Dans le cas où c'est le choix de la destruction de la mine qui est fait. Celle-ci s'effondre et des morceaux de roches énormes tombent sur le champs et sur la ferme. Une poussière salée se répand sur la vallée. Dans tous les cas, les soldats redeviennent inertes. Le village est sauvé... enfin, il flambe. Il ne reste presque aucun survivant. Kévin tente de s'enfuir. Aux PJ de décider s'ils le pourchassent.

Cette événement marquera le monde. Ce peut être par exemple l'élément déclencheur d'un retour massif de l'inquisition. Le soleil se lève sur Trasmir. Nos héros pourront bientôt reprendre le cours de leur périple.

# **Ecraser l'infâme**

## *Scénario pour Brumaire*

### *par Macbesse*

Un scénario pour [Brumaire](#)

#### **La Société pour l'Illustration et la Défense des Lumières**

Les PJs sont tous membres de la Société pour l'Illustration et la Défense des Lumières, une société savante née des tumultes des événements irrationnels survenus à Paris qui regroupe une vingtaine de personnalités du monde scientifique et de la vie mondaine, beaucoup plus si on compte les sociétés filles en province. Sise dans l'Hôtel Soubise, dont les sous-sols ont été transformés en laboratoire, elle a pour vocation le développement des sciences rationnelles et leur promotion. Les plus grands noms du Royaume, royalistes comme républicains, sont régulièrement conviés à des démonstrations et à des expériences dans le but de leur démontrer la supériorité de l'Esprit. Plus secrètement, il lui arrive de faire le coup de poing contre des hauts lieux des « Ténèbres » qui envahissent Paris, mais il faut que la société se réunisse en séance plénière et vote la motion à la majorité aux deux tiers pour que ce type d'action ait lieu, et un veto du Triumvirat qui dirige la société est possible. Cette procédure a été imposée par le Secrétaire pour éviter que des préoccupations « irrationnelles », c'est-à-dire politiques, soient à l'origine de ces coups de force.

La société est apolitique, mais pas ses membres, à commencer par son **Président, Joachim de Rohan, prince de Soubise**. Homme mûr et philosophe conservateur, il est convaincu que les révolutions apportent potentiellement plus de mal que de bien : pour preuve, ce cher Monsieur de Launay, un homme éclairé s'il en était, a été massacré par la populace ignare et cannibale. Très mondain, c'est un ami personnel de Marie-Antoinette qui arbore fièrement une cocarde noire dans la rue. La Reine lui a fait part de ses inquiétudes au sujet du Comte de Saint-Germain. Elle lui a présenté comme un être malfaisant corrompant l'âme de son bon époux par sa science dévoyée et Joachim se voit désormais en « croisé de la Vraie Science ». Toutefois, pour s'assurer de sa loyauté, la Reine n'a pas manqué de lui présenter l'une de ses charmantes dames de compagnie, la délicieuse **Anne Hofmannsthal**, qui le manœuvre subtilement, et Joachim va mettre beaucoup d'ardeur à imposer comme mission à la Société de ramener Sa Majesté à la Raison.

Bien que la façade publique de totale concorde soit préservée, il se heurte de plus en plus fréquemment à l'opposition du **vice-président, Floréal Pivert-Senancourt (ci-devant François-Laure Pivert de Senancourt)**. Ce riche jeune homme de vingt-sept ans, député à l'Assemblée, a beau être l'un des plus grands propriétaires terriens du royaume et d'une noblesse immémoriale, c'est un révolutionnaire convaincu qui a milité en faveur de l'abolition des privilèges lors de la nuit du 4 août. Depuis, il a changé de prénom et abandonné sa particule. Anticlérical et esprit fort, il est convaincu que les événements surnaturels qui ont eu lieu dans Paris ne sont que des supercheries mises en scène par un habile prestidigitateur. Le goût du Roi et d'une grande partie de la Noblesse pour ces « billevesées » a achevé de disqualifier la monarchie à ses yeux. Officiellement constitutionnaliste, il est secrètement devenu républicain et s'est lié à Saint-Just. Il fréquente le club des Jacobins où il pousse Robespierre à mettre un terme à ses hésitations. Il saisira la moindre occasion pour nuire au Roi.

Très cultivés, ces deux hommes ne sont pas pour autant des hommes de science, mais ils animent la société par leur affabilité et la financent sur leur cassette personnelle et grâce aux dons de leurs amis. La promotion de la Raison dans les hautes sphères est leur moyen d'action privilégié, à la Cour ou à l'Assemblée, à charge des autres membres d'en faire de même à leur niveau.

Le **Secrétaire**, le très austère **Pierre-Antoine Delisle**, est un savant complet, très au fait des dernières avancées. Il a été l'élève de Lavoisier avec qui il garde un contact épistolaire, et possède de solides connaissances en chimie. Le Président et le vice-Président n'ont de cesse de le presser pour qu'il développe une artillerie puissante qui démontrera la supériorité de la Science et de la Raison à chacun des deux camps, mais il s'y refuse obstinément, répétant à la moindre occasion l'aphorisme de Rabelais « Science sans conscience n'est que ruine de l'âme ». Il passe beaucoup de temps à écrire sur les usages légitimes de la

science et à convaincre les autres savants, tout particulièrement ceux de la société, qu'ils doivent faire un usage raisonnable de leur art. Il a lui aussi son petit secret. Maître du Grand-Orient, il mène une lutte acharnée contre cet imposteur de Cagliostro. Ce n'est pas tout à fait contradictoire avec les objectifs de la Société, mais il est obligé de sortir de sa posture de désengagement politique pour mettre les fines lames de la Société au service de ses vendettas. Il le fait très discrètement : en position d'arbitre entre ses pairs, il attend qu'ils viennent négocier pied à pied son ralliement, qui leur est déjà acquis ou refusé, ou dévie les missions de leurs objectifs initiaux.

### **Les personnages-joueurs, vus de profil**

Ils ne sont pas tous des rats de bibliothèque ou de laboratoire. Toute Société Savante, pour assurer son succès, doit avoir un recrutement diversifié, car c'est aussi un divertissement mondain où l'éloquence est reine. La propagande auprès du Roi et de l'Assemblée donne un rôle important aux PJs disposant d'un bon entretient. Les femmes, en minorité, n'en sont pas exclues. Les bons combattants sont les bienvenus dans la Société, qui ne refuse pas totalement le recours à la force en dépit des réticences de son Secrétaire.

Les personnages ne doivent avoir en commun que l'inquiétude envers la grande soif d'irrationnel qui secoue la France et la volonté de sauvegarder l'héritage des philosophes des Lumières. Les moyens d'y parvenir doivent diverger d'un personnage à l'autre et il est recommandé qu'ils aient tous un deuxième engagement fort, politique, religieux ou maçonnique, qui pourra les diviser dans un moment critique.

### **L'alchimiste**

En ce beau mois de mars 1792, Louis XVI s'est mis en tête d'ouvrir un atelier d'alchimie à Versailles. Comme le Comte de Saint-Germain refuse de lui donner des leçons et qu'il s'est absenté (en réalité, son reflet autonome a manqué de le tuer et il passe désormais tout son temps à le traquer), il a fait appel au **Comte de Cagliostro** (LdB p.13-14). Embastillé à la suite de l'affaire du Collier de la Reine, le grand charlatan signe à son retour en grâce, et c'est un affront aux yeux de Marie-Antoinette.

Louis XVI a installé son atelier au dernier étage du château, dans l'ancienne cuisine de Louis XV, réaménagée pour l'occasion, à côté de son cabinet de forge où il passe beaucoup de temps. Cagliostro s'est fait construire un Athanor de belle taille. C'est dans ce creuset en forme d'œuf, siège de « l'esprit de vie », que sont cuites les matières à transmuter. Les (coûteux) éléments alchimiques, or, argent, et mercure des philosophes favorisent le processus. Si Cagliostro ne manque pas de gloser sur les symboles et sur son initiation maltaise, il n'est pas très sûr de lui et il ne maîtrise pas bien les rituels que lui a appris le Comte de Saint-Germain, qui manque cruellement à son élève. Mais être Grand-Maître d'une Loge maçonnique a quelques avantages et Cagliostro a réussi à se procurer l'original de l'Opus Majus de Bacon, qu'il déchiffre fiévreusement dès qu'il a un moment de libre, même la nuit, ce qui lui donne un teint cireux et de vilaines poches sous les yeux. Qu'on se rassure, son charme et son sens du baratin ésotérique n'en sont pas affectés.

### **Bonbons (al)chimiques**

Dès qu'elle a su que Cagliostro venait s'installer au Palais (il y loge même !), Marie-Antoinette est entrée dans une colère noire. Un voleur et un charlatan, lui disputer son époux ? Jamais. Cela ne peut être. Elle s'est alors souvenue que son bon ami le prince de Soubise dirigeait une société savante et l'a prié d'accepter de faire venir des membres de la Société au Palais. Soubise lui a promis, un peu vite, mais Anne Hofmannsthal s'était montrée très persuasive. Alors, la Reine a proposé un duel au Roi, chimie contre alchimie, une joute courtoise à la fin de laquelle le couple royal s'échangera en cadeau le fruit des travaux qu'il aura défendu. La Reine, qui sait le Secrétaire de la Société brillant, a proposé au Roi comme cadeau un acide si puissant qu'il rongera le mécanisme diabolique de la boîte que lui a offerte le Comte de Saint-Germain (LdB, p.20-21). Le Roi a d'abord refusé. Détruire un si bel objet ! Mais cette boîte l'obsède et le rend fou, et l'acide le libérera de ce tourment. De plus, la Reine a réussi à le persuader que cette boîte était un nœud gordien – l'acide tranchera. Le Roi a donc accepté. Comme Cagliostro s'est vanté pouvoir transmuter des pierres en gemmes, il a proposé d'offrir à la Reine un ... somptueux collier.

## Une invitation controversée

Pendant ce temps, le prince de Soubise manœuvre les membres de la Société pour qu'ils acceptent, et met au parfum le(s) PJ(s) royaliste(s). Le scénario s'ouvre sur une réunion agitée : faut-il ou non accepter l'invitation de la Reine à défendre ses couleurs ? Soubise fait valoir l'importance de cette action pour l'image de la science, l'occasion de disqualifier à jamais les vieilles superstitions. Pivert-Senancourt fait obstinément barrage contre cette « compromission » qui va « creuser le gouffre financier de notre grande nation », et attend patiemment le soutien de Delisle, sur qui tout repose puisqu'il aura la charge de la fabrication de l'acide. A la surprise générale, celui-ci soutient la motion et déclare que la Société s'est fixé pour mission de ramener les égarés à la raison avant de se lancer dans une grande tirade sur les devoirs du savant. Pour rien au monde il n'aurait laissé échapper cette occasion de discréditer Cagliostro ! Pivert-Senancourt blémit. On procède au vote, et l'invitation de Sa Majesté la Reine est acceptée.

## Fantaisie écossaise et complot des poudres

Les trois têtes de la Société placent leurs poulains, c'est-à-dire les PJs, sur la base de leur seconde obéissance ou, à défaut, de leur génie scientifique. Ils leur font comprendre à mots couverts que tous les coups sont permis pour remporter la victoire, à l'exception du meurtre. Leur mission consistera à assurer cet « à-côté », à défendre l'atelier de chimie contre des tentatives similaires, et à vanter les mérites de la méthode scientifique aux courtisans qui viendront assister aux travaux de Delisle. Si le groupe compte un brillant savant, un atelier lui sera aménagé où il pourra faire des démonstrations. Le programme est laissé à sa discrétion.

Après la réunion, chacun reçoit de celui dont il partage l'obéissance la consigne de surveiller ses petits camarades. Le Franc-maçon apprend qu'une des amies de la Reine qui vit avec elle au Petit Trianon, la **Princesse de Lamballe**. La sérieuse (certains disent ennuyées) surintendante de la Maison de la Reine n'est autre que la **Grande Maîtresse des Loges Régulières Ecossaises de France**. Or, dans le conflit qui oppose la Grande Loge au Grand Orient, les Loges Ecossaises sont restées neutres : la victoire serait une opportunité rêvée de les rallier. Le PJ aura la charge de la contacter et de lui faire valoir les avantages du ralliement. La Princesse de Lamballe, a priori, sera plutôt réceptive, et un PJ particulièrement habile pourra espérer recevoir son aide avant même l'achèvement des cadeaux.

De son côté, le Révolutionnaire a un long entretien avec Floréal Pivert-Senancourt. Il lui rappelle que le Roi a fait tirer sur la foule et se comporte de manière absurde, folle même, puis lui confie une poudre explosive, à verser dans le creuset d'alchimie un jour où le Roi en sera proche. La poudre a la couleur du soufre, ce qui rend la substitution facile. Floréal lui fait comprendre que l'explosion blessera sa Majesté, et espère que cela l'amènera à réfléchir sur les dangers des fausses sciences. S'il n'en a pas parlé aux autres membres, c'est qu'ils ont trop de respect pour le monarque pour envisager cette extrémité. En réalité, sur cinq bons mètres de rayon, l'explosion est mortelle, et l'objectif est bien de tuer le Roi. A moins que le PJ soit connu comme un intransigeant, Floréal se garde bien de lui dire.

À la vue de ce PJ, Marie-Antoinette aura tout de suite la sensation qu'elle a introduit le loup dans la bergerie. Mais elle peut compter sur son autre grande amie, la très délurée **Yolande de Polastron, Duchesse de Polignac**, l'animatrice du petit Trianon, la reine des fêtes et des jeux, pour circonvenir l'intrus. Pour peu qu'il ait un peu de figure ou d'esprit, la duchesse se fera un devoir de lui faire troquer son engagement révolutionnaire contre ciel de son lit. Le personnage sera dès lors sous haute surveillance. Par une vicissitude purement scénaristique, le personnage va avoir une occasion rêvée : la dernière pièce du collier, un énorme diamant, sera transmutée par le Roi lui-même. Ce jour de l'initiation du Roi au Grand Œuvre aura été annoncé et le PJ aura tout le temps de préparer son coup. Mais un sort funeste voudra qu'au moment où le Roi s'apprêtera à mettre sa mort à cuire à petit feu dans l'Athanos, il lui manquera un peu d'argent. Par sens du fair play, la Duchesse lui tendra l'un de ses bracelets et restera près de l'œuf fatidique... (si la duchesse a échoué à séduire le PJ, le MJ la remplacera avantageusement par une gracile jeune fille de quinze printemps).

## Chimie amusante au Petit Trianon

La Reine fait l'honneur aux membres de la Société qui participent à l'entreprise de résider au Petit Trianon. Les dames reçoivent une des chambres de l'Attique tandis que les hommes doivent se contenter d'un

logement aux Communs, relativement moins confortable. La veille de leur venue, un serviteur en livrée vient leur délivrer le jeton, nominal, qui permet de pénétrer le sanctuaire. Sur place, ils sont conduits depuis la Cour d'Honneur au Petit Trianon par le garde suisse qui y réside, avant d'être accueillis par la Reine, accompagnée de son garde-meuble et ami, Pierre Charles Bonnefoy du Plan, qui leur montre leurs chambres. Les personnages sont presque plus nombreux que les domestiques de la Reine et devront attendre un peu avant d'être aidés, car le matériel du laboratoire, amené par Pierre-Antoine Delisle, a la priorité. Il est installé au Pavillon Français, rebaptisé pour l'occasion « Temple de la Raison ». Si un PJ est chargé de faire la démonstration d'expériences scientifiques, son atelier y sera également aménagé.

### **Les menus plaisirs de Madame « Déficit »**

Le Petit Trianon est le lieu où la Reine vient « s'étourdir de divertissements ». Tout est jeu, jusqu'aux lieux, qui ressemblent à des décors de théâtre. Les personnages seront invités à partager cette intimité, ce qui leur laissera peu de temps pour leurs activités annexes. Il faudra déployer des trésors de diplomatie pour s'y dérober, même si Delisle sera assez facilement excusé. Pour comble, comme cet honneur n'est réservé qu'à quelques proches et aux Princes les PJs s'attireront immédiatement la haine des courtisans, qui en sont exclus, ce qui ne facilitera pas leur vie lors de leurs actions au Palais. Au Petit Trianon, il leur faudra déployer des trésors d'aisance sociale pour ne pas faire de faute de goût et trouver le bon compromis entre étiquette et familiarité. Le Domaine de la Reine n'est pas Versailles et une attitude trop guindée est une maladresse aussi grave que de manquer de respect à la Reine. Cependant, c'est une occasion rêvée d'être pris en affection par la souveraine. Trianon est équipé d'un théâtre où sont fréquemment donnés des spectacles auxquels la présence des PJs sera conseillée. Si l'ambiance devient vraiment bonne, les PJs pourront avoir l'insigne privilège d'assister à une représentation théâtrale de la « troupe des Princes » (dont la Reine et le Comte d'Artois) ou à un concert donné par la Reine, voire d'y participer pour ceux qui auraient des talents de comédien, de musicien ou de chanteur.

Voilà comment se déroulent les journées des PJs :

7-8 heure : Petit-déjeuner (confitures, moka), office religieux optionnel  
8-10 heure : Travail au laboratoire / Temps libre pour comploter ou se divertir  
10-11 heure : Collation, puis jeux (breach of etiquette en cas de refus)  
11-12 heure : Expériences scientifiques en présence de Grands  
12-14 heure : Repas au Petit Trianon  
14-18 heure : Travail au laboratoire / Temps libre pour comploter ou se divertir  
18-19 heure : Dîner, puis jeux (breach of etiquette en cas de refus)  
18-22 heure : Travail au laboratoire / Temps libre pour comploter ou se divertir  
Après 22 heures - tard, voire très tard : Théâtre, Musique, Loto, Billard, Cartes... (conseillé)  
Vers 1 ou 2 heures du matin : Souper

### **Une joute (dis)courtoise**

Le Roi et la Reine se font des cadeaux, mais pas les deux équipes, et Cagliostro a encore moins de scrupules que la Société et ne reculera pas devant le meurtre. Il n'a pas de suite armée, mais le Palais compte quelques Maçons prêts à aller très loin pour le Grand-Maître, qu'il dépêchera pour nuire au matériel, puis aux personnes.

**Briller** : les expériences des PJs leur permettront de marquer des points. Si un PJ a l'idée d'usiner un cadeau technique supplémentaire, par exemple des instruments de serrurerie de précision, il offrira un avantage supplémentaire à son camp.

De son côté, au bout d'une semaine passée à se couvrir de ridicule, Cagliostro commencera à faire apparaître des pierres précieuses de plus en plus fines et de plus en plus grandes dans des pierres brutes (les deux premières fois, il s'agira d'une supercherie que les PJs pourront éventer s'ils sont un peu malins).

**Espionner** : Pour la Société, la tâche est assez facile. Versailles est un lieu ouvert, et les expériences de Cagliostro sont publiques. Les PJs auront tout le loisir de voir quels sont les ingrédients qu'il utilise et s'ils sont attentifs, ils pourront sentir, au bout d'une semaine, comme une odeur de chair brûlée pendant la cuisson. L'appartement de Cagliostro est plus difficile d'accès, car surveillé par des Frères prompts à tirer

l'épée.

Cagliostro et ses amis sont persona non grata au Petit Trianon. Ils sont informés indirectement par les Princes qui viennent assister aux travaux de Delisle et aux expériences des Pjs.

**Saboter :** Pour les PJs, la solution la plus radicale est de détruire le livre d'alchimie de Cagliostro, mais il est bien protégé. Si le Maçon du groupe a rallié la princesse de Lamballe au Grand Orient, une action aussi risquée qu'intelligente pourrait être, mais ce n'est qu'un exemple, de l'envoyer voler l'ouvrage sous prétexte de se faire initier. Abîmer l'Athanor est une mauvaise idée : les PJs seront rapidement soupçonnés et n'obtiendront qu'un répit. Couper les ingrédients du Comte avec des produits inappropriés est une solution plus efficace.

De leur côté, les amis du Cagliostro s'introduiront nuitamment dans le Pavillon Français pour neutraliser l'acide de Delisle, qui ne pourra que constater une déficience au petit matin. Le Suisse n'aura rien vu : il dort d'un sommeil surnaturel. Ils récidiveront tant qu'ils n'auront pas eu peur d'être pris. S'ils le sont, Cagliostro perdra du crédit.

**Compromettre :** Pour améliorer les chances de réussite du rituel de transmutation, il est conseillé par certains manuels d'alchimie de fondre les contraires dans le creuset, le principe féminin et le principes masculin (bonus : +1 ; LdB p.44-45). Concrètement, on cuit une paire d'organes sexuels dans le creuset. Les premiers jours, l'alchimiste du Roi n'aura pas recours à cette abomination. Mais les échecs se répètent et mettent en péril l'achèvement du cadeau de la Reine. Aussi Cagliostro se fait-il livrer par l'Hôpital Général des organes prélevés sur des cadavres frais. Il ne le révèle pas au Roi et les camoufle aux yeux du public sous une poudre blanche qui coupe les odeurs. Il lui faut donc installer son dispositif avant la transmutation : ce fond, bien que de la même couleur que l'Athanor, pourra éveiller les soupçons des Pjs.

Si les PJs ont repéré l'odeur de chair brûlée et en ont fait part à leurs pairs, ils pourront voir Delisle et la Princesse de Lamballe verdir d'indignation. En bons maçons, ils ont quelques connaissances en alchimie et ont compris (tout comme un PJ doté de connaissances ésotériques). Restera à enquêter et à faire éclater le scandale. Un des affidés de Cagliostro, un Marquis bien propre sur lui, fait les courses en ville. Si les PJs ne sont pas assez discrets dans leur enquête, Cagliostro, prévenu, pourra les piéger et ils se couvriront de ridicule en le dénonçant.

**Incapaciter :** À partir du quatrième jour, Delisle se plaindra d'insomnies. Si un PJ a les compétences pour prendre la relève, le MJ pourra opter pour une maladie grave : les PJs auront alors à imaginer un nouveau cadeau royal. La Reine leur fera comprendre qu'il serait préférable qu'il ait un rapport avec la boîte, mais ce n'est pas une obligation absolue. Sinon, ils auront toujours la possibilité de déterminer d'où peuvent provenir ces ennuis de santé. Cagliostro a jeté le mauvais œil sur son adversaire. Les PJs pourront remonter la piste du coiffeur du Palais, chez qui Delisle est allé se faire tailler la barbe le troisième jour, et de fil en aiguille, qui leur indiquera qu'il a fourni poils et cheveux à une empoisonneuse notoire, chez qui ils trouveront une figurine à l'effigie de Delisle. La détruire délie le sortilège.

### ***Interlude : les fantômes du Trianon***

Un jour de beau temps, les personnages sont conviés à une sortie au Hameau de la Reine avec ses deux amies et de son beau-frère le Comte d'Artois. L'après-midi se passe en distractions diverses, palle-malle, croquis, pêche à la ligne, traite des vaches. Vers cinq heures, au sortir du goûter dans la Maison de la Reine, le temps est électrique et vire à l'orage. L'air exalté, le Comte d'Artois propose une expérience de « voyage dans le temps ». La Reine rit, mais accepte. Si les personnages tentent de se dérober, ils sont sévèrement remis à leur place. Le Comte emprunte le pont qui mène au colombier en murmurant des formules incompréhensibles, puis fait signe de le rejoindre. Quand le dernier hôte quitte le pont, il claque dans ses mains et... il ne se passe rien. La Reine éclate de rire et part, son carnet de croquis à la main, s'installer au Belvédère, tandis que la Duchesse de Polignac se plaint de la chaleur et retourne à l'intérieur.

Après avoir pris congé pour rentrer au petit Trianon reprendre leurs expériences, les personnages font une rencontre étonnante près du Temple de l'Amour. Deux femmes, d'une bonne quarantaine d'années, toutes habillées de noir (sûrement des protestantes !), surgissent au détour d'un chemin. Jamais les personnages n'ont vu une telle coupe de vêtement, et les lunettes de la plus jeune sont étrangement fines (sûrement des étrangères). Elles ont l'air très tendues et la plus âgée est littéralement agrippée au bras de l'autre. Si les personnages engagent la conversation, la plus jeune dira qu'elles se sont perdues et demandera son chemin

dans un français approximatif. S'ils poussent un peu, ils apprendront qu'elles s'appellent Charlotte Anne Moberly et Eleanor Frances Jourdain. S'ils posent des questions suffisamment troublantes, l'une des deux demandera avec appréhension « En quelle année sommes nous ? » et se figera en entendant la réponse, répétant qu'elle rêve et qu'elle est en 1901. Alors, elles s'enfuiront.

### ***Conséquences et perspectives (cumulables)***

**Le Roi a été tué dans** l'accident alchimique. La monarchie est décapitée, et la noblesse terrifiée par les dangers des fausses sciences revient à des activités plus rationnelles. Les jauges Raison et Révolution augmentent de 1. Un nouveau scénario commence. Cagliostro tente de récupérer le corps pour que Saint-Germain le ramène à la vie. S'il réussit, la jauge Révolution redescend. S'il parvient à faire suffisamment de publicité autour de ce « miracle », la jauge Raison redescendra également.

**Le Roi a été blessé** dans l'accident alchimique. Il entre dans une colère noire contre le comte de Cagliostro et le renvoie à la Bastille. A moins que les PJs n'aient laissé des traces de leur forfait, la jauge Raison augmente de 1.

**La chimie a remporté** une victoire éclatante. Le Roi se détourne temporairement du surnaturel ainsi qu'une partie de la noblesse, et les Loges Ecossaises se rallient au Grand Orient. La jauge Raison augmente de 1.

**L'alchimie a remporté** une victoire éclatante. Un engouement pour cette « science » secoue Paris, la Reine elle-même doute et pardonne, car le collier est d'une valeur inestimable, tandis que la Princesse de Lamballe se fait initier à l'alchimie et rallie les Loges Ecossaises à la Grande Loge. La jauge Raison diminue de 1.

En cas de **victoire mitigée**, aucune jauge ne bouge.

### **Préparer la partie**

Le [site du château de Versailles](#) propose une [présentation très complète du Petit Trianon](#) et un MJ consciencieux pourra aussi consulter un [plan du palais salle par salle](#).  
Les occupants du Petit Trianon sont tous des personnages réels et leur biographie est en ligne.

# Future Fighters 2007

Un scénario trou normand (environ 4h) Post-Apocalyptique de série B pour Brain Soda, par Staseman, dans le cadre du 20ème concours de scénarii de [La Cour d'Obéron](#).

## Fiche Technique

Titre original: *Future Fighters 2007, I combattenti di domani*

Tagline: Dans un futur sans lendemain, ils sont le seul avenir de l'humanité

Réalisateur: Luigi Sorcio

Année: 1982

Pays: Italie

## Ce qu'en pense la critique:

Très bon film, si on aime la série B dans le genre post-apo. Ce métrage s'inspire de pas mal d'autres films de science-fiction pour n'en retenir que les aspects les plus stéréotypés. On a ainsi droit à un pot-pourri des éléments les plus fameux du genre: mutants, guerre nucléaire, robots, jolie héroïne en détresse, etc. Ce film devrait avoir suffisamment de succès pour inspirer de futurs films et avoir droit à une suite.

## Synopsis

En 2007, dans un paysage désertique dévasté par une guerre contre les machines et infesté de mutants anthropophages, les derniers survivants de la race humaine vivent dans la crainte des androïdes, lesquels s'acharnent à exterminer les humains jusqu'au dernier.

Une bande de héros de ces temps futurs, après avoir sauvé une jeune femme de mutants mangeurs d'hommes, se retrouve investie d'une mission pour sauver ce qui reste de l'humanité.

## Introduction

Dans une décharge censée représenter les restes d'une ville ravagée par la guerre, se trouve le campement des PJs. Ce matin là, ils sont tranquillement en train d'y vaquer à leurs occupations

quotidiennes lorsqu'ils entendent des cris de femme. En montant sur une colline de déchets, ils pourront apercevoir à une centaine de mètres, une jeune femme en train de courir. Vêtue d'un pantalon de treillis au motif camouflage urbain et d'un débardeur blanc moulant qui souligne agréablement les lignes de son corps (forcément) et portant un sac à dos, elle est poursuivie par trois mutants affamés. En apercevant les PJs, celle-ci se met à crier « à l'aide » et se dirige vers eux. Si ceux-ci tardent à intervenir ou décident de fuir, elle ajoute comme argument imparable: aidez moi, je vous donnerai des oursons en chocolat. En effet, dans ce futur apocalyptique de 2007, les oursons en chocolat fourrés à la guimauve sont une denrée très rare et précieuse ainsi que l'une des seules friandises encore trouvables, du fait de son taux élevé en conservateurs. En conséquence, l'action du film est brièvement suspendue par une séquence fantasmée (ralenti et filtre blanc sur l'image recommandés) dans laquelle les PJs se voient devenir extrêmement riches en revendant des oursons en chocolat. Lorsque les PJs reviennent à la réalité, ils n'auront d'autre choix que d'aider la jeune fille.

## **Angela**

Une fois en sécurité, la jeune fille explique aux PJs qu'elle n'a pas les oursons en chocolat sur elle mais qu'elle leur donnera ceux-ci et bien plus, s'ils l'aident à remplir une mission de la plus haute importance.

La jeune fille s'appelle Angela Cox. Elle vient de Camelorg, la légendaire cité souterraine qui résiste aux machines et dont ces derniers n'ont pas encore trouvé l'emplacement. Une équipe de scientifiques dont Angela fait partie a mis au point un virus informatique, lequel, inséré dans le système central de l'ennemi, permettrait de neutraliser l'intelligence artificielle Skyborg, le chef de file des machines, responsable de la guerre et du génocide humain. Pour réaliser cela, ils doivent s'introduire au cS ur de Washingorg, la capitale des machines. Angela dispose d'une boussole et connaît le chemin pour se rendre à Washingorg.

Pour motiver les PJs, il y a la promesse des oursons en chocolat mais aussi le fait que toute la famille de l'un d'entre eux a été tué par les androïdes (ou même les familles de tous les PJs, c'est encore mieux). Si le Dir de Prod veut encore plus de clichés, un ou plusieurs des PJs peuvent tomber amoureux d'Angela . Et puis, de toute façon, Les PJs sont des personnages de film de série B, ils doivent y aller!

Angela possède une très grande culture et des informations que les PJs n'ont pas. S'ils sont curieux, elle pourra leur raconter toute l'histoire de la déchéance humaine: un artifice scénaristique grossier qui permet aux spectateurs d'apprendre le contexte exact de ce futur cauchemardesque.

## **Apocalypse Before**

En 2000, la guerre froide fait toujours rage. Les états unis disposent d'un avantage sur toutes les

autres nations du monde et en particulier sur le bloc communiste: un réseau informatique qui relie tous les ordinateurs des États Unis entre eux, Connex 2000. À partir d'un ordinateur personnel américain l'U.R.S.S. tente, à l'aide d'un virus, de pirater le système informatique qui contrôle les missiles nucléaires balistiques américains. Les américains paniqués lancent alors plus tôt que prévu le fruit de leur recherche militaire top secrète, Skyborg. Skyborg est une intelligence artificielle auto-évolutive capable de piloter les systèmes de défense et de réagir beaucoup plus vite que les êtres humains. Il semble être le seul moyen de contrecarrer l'attaque soviétique.

Skyborg arrête la tentative d'intrusion en isolant le système informatique de toute la défense américaine, en conséquence, toutes les armes automatiques sont dès ce moment uniquement contrôlées par lui. Puis, il lance une offensive nucléaire sur l'U.R.S.S., laquelle répond comme elle peut. Réalisant leur erreur d'avoir passé la main à Skyborg, les américains tentent de le désactiver et de reprendre le contrôle de leur armement. Skyborg étant conçu avec un instinct d'auto-préservation, il considère alors l'humanité dans son ensemble comme son ennemi. La guerre nucléaire s'étend sur toute la planète, Skyborg étant protégé d'éventuelles représailles par le bouclier nucléaire américain. Les américains, encore eux, tentent de lancer une offensive physique terrestre sur Skyborg en utilisant encore un de leurs projets top-secret, lequel visait à créer des super soldats génétiquement modifiés. Ici encore, leur création se retourne contre eux et les soi-disant super soldats fuient les androïdes de Skyborg pour s'attaquer uniquement aux humains. Ce sont les bandes de mutants qu'on trouve aujourd'hui un peu partout sur le continent américain.

## **La Route de Washington**

En chemin, les PJs rencontrent autant de bandes de mutants que le Dir de Prod juge nécessaire à l'ambiance du film. En revanche, s'ils en rencontrent trop, on risque de voir qu'il s'agit tout le temps des mêmes figurants.

Pour ajouter un rebondissement au voyage et permettre aux PJs de récupérer des armes à feu, utiles pour affronter des androïdes plus tard dans le film, les PJs se font également attaquer par une bande d'une dizaine de pillards à moto, personnages typiques des films post-apocalyptiques. Bien sûr, cette attaque survient à un moment opportun du film, dans une situation délicate pour les PJs, à la discrétion du Dir de Prod (panne de véhicule, crise de mal des transports d'un des PJs, etc).

Les motards commencent par former un cercle en tournant autour du groupe puis, après avoir éliminé les personnages qui refuseraient de se rendre, font les autres prisonniers. Les personnages masculins se retrouvent les mains attachées par une corde dans le dos et les personnages féminins peuvent se retrouver avec une corde leur ligotant plus ou moins tout le corps à l'exception des mains, dans un motif assez équivoque (qui permettra à certains hypocrites de hurler au « fan service » tout en se rinçant l'S il par ailleurs). Les PJs sont conduits à travers le désert jusqu'au camp des pillards, à savoir à travers une carrière abandonnée jusqu'à un campement de tentes grises et marrons. Les hommes se retrouvent alors avec des fers maintenant leurs mains dans le dos, attachés par des chaînes à un gros bloc de béton dans une petite tente. Les femmes ont l'honneur de rejoindre le harem de Zordax, le chef des pillards, et constituent, dans les scènes qui suivent, l'intégralité du dit harem, attachées par une chaîne au cou et affublées d'une pale copie de la tenue de la princesse Leia

dans *Le Retour du Jedi*.

### ***Pour les PJs masculins***

Pendant que les femmes du groupe consentent peut-être à se compromettre en espérant saisir une opportunité d'évasion et augmenter en même temps le nombre d'entrées du film (ainsi que leurs points de Box Office), les hommes tentent sans doute de se libérer. Dans ce cas, c'est au moment où ces derniers sont dans une position délicate (par exemple, une seule main libérée sur les deux), qu'ils entendent quelqu'un s'approcher de leur tente.

Un personnage étrange s'introduit dans leur tente avec prudence, en vérifiant que personne à l'extérieur ne le voit entrer. Il porte un vieux blouson d'aviateur en cuir, une paire de lunettes de soudeurs remontée sur son front et une espèce de chapka. Il souffre d'un fort strabisme divergent et certaines de ses dents sont manquantes ou cassées (on se rend compte lors des gros plans que celles-ci ont seulement été peintes en noir). L'acteur qui l'interprète le joue de façon extrêmement fébrile, afin de bien faire comprendre au spectateur que le personnage est fou. Après les avoir étrangement observé, l'individu s'écrie avec son regard dément: je vous ai vu dans mon rêve. Vous êtes les sauveurs de l'humanité!

Si les PJs cherchent à le savoir, cet homme étrange s'appelle Tanatorg, il fait des rêves prémonitoires, lesquels permettent au clan de pillards de savoir où se rendre pour trouver des victimes à détrousser. La nuit dernière, il a rêvé des PJs. Ces derniers vont sauver l'humanité des machines, selon lui. Il a guidé les autres pillards pour qu'ils trouvent les PJs, en omettant volontairement le passage où ces derniers sauvent l'humanité. Après les avoir libéré et avoir donné à chacun un pistolet (+3) volé aux autres pillards, Tanatorg, visiblement très atteint, se suicidera à l'aide de son propre pistolet à un moment qui arrange le Dir de Prod; afin d'éviter d'avoir à chercher plus loin une cohérence dans les actions de ce personnage.

### ***Pour les PJs féminins***

Les représentantes de la gente féminine peuvent décider d'accepter, du moins en apparence, les avances de Zordax. Ceci leur permet de se retrouver seules avec Zordax (il fait sortir ses deux ou trois gardes pour plus d'intimité) et lui prouver éventuellement que ce ne sont pas que de faibles femmes.

Si le Dir de Prod veut appuyer sur une morale féministe, on peut même oublier le personnage de Tanatorg et se sont les femmes qui viennent libérer les hommes. Attention, dans ce cas, aux sermons moralisateurs sur la guerre des sexes, cela fait baisser l'audience.

Une fois que les PJs seront libres, ils peuvent voler des motos (discrètement ou pas), toutes garées au même endroit. Saboter les autres motos serait judicieux si les PJs ne veulent pas que les pillards les attrapent à nouveau.

## **La deuxième partie du voyage**

Pour changer, le Dir de Prod peut faire rencontrer aux PJs des androïdes. Les mêmes figurants à nouveau, mais dans leur costume d'androïde, on ne s'en rend pas compte. Une fois ces derniers dangers passés, les PJs apercevront au loin le pont de la rivière Kworg. Le contre-champ montrera une maquette miniature représentant un pont futuriste tel qu'on pouvait l'imaginer dans les années 80. Selon l'avancement de votre partie, cette image du pont peut conclure le film, la dernière partie du scénario devenant une suite éventuelle au film.

## **La traversée du pont**

Le pont de la rivière Kworg est le passage quasi-obligé vers Washingborg mais sa traversée est dangereuse car il est emprunté en permanence par les troupes de Skyborg. Si elle ne l'a pas déjà fait, Angela va exposer son plan aux PJs: plastiquer une raffinerie de pétrole toute proche à l'aide de deux charges à retardement dont elle dispose dans son sac à dos (pour faire diversion), attendre que les androïdes désaffectent le pont pour aller vers la raffinerie, traverser le pont puis le faire sauter derrière eux à l'aide d'une troisième charge explosive. Si les PJs tentent de contester son plan, elle se montre ferme. Selon elle, c'est la meilleure solution. Celle-ci invoque aussi le temps qui joue contre eux et les empêche de traverser la rivière ailleurs. En effet, certains de ses collègues ont probablement été capturés par les machines et pourraient avouer l'existence du virus. L'ennemi serait alors prêt à les accueillir.

Les PJs peuvent tout de même tenter de trouver leur propre solution. S'ils observent la rivière, dont les berges sont assez hautes. Ils pourront constater que sur chaque rive un petit chemin en bas des berges mènent en dessous du pont, il est donc possible d'escalader le pont par en dessous, sans être repéré par les androïdes qui passent dessus. Cette solution reste dangereuse si les PJs n'ont pas de matériel d'escalade. Traverser la rivière à l'aide d'une embarcation improvisée peut-être dangereux aussi à cause du courant.

Si les PJs insistent trop pour un autre plan, Angela deviendra de plus en plus nerveuse et irritable. Elle pourrait bien finir par craquer et leur annoncer qu'elle n'a en fait pas de virus et que le plastiquage de la raffinerie et du pont est son but ultime.

## **Le Sabotage de la Raffinerie**

Grâce à ses connaissances en informatique, Angela désactivera les systèmes de sécurité automatiques et fixes de la raffinerie. Resteront quatre ou cinq androïdes isolés ou en binôme que

les protagonistes peuvent croiser. Une fois que les charges sont posées sur des réservoirs de fuel (pour faire un maximum de dégâts), le compte à rebours est lancé et les PJs peuvent s'éloigner en attendant cachés à distance raisonnable du pont. Une fois que les charges ont explosé, ils voient plusieurs dizaines d'androïdes traverser le pont pour se diriger vers la raffinerie.

Il ne reste que trois ou quatre androïdes à côté du pont. Les PJs doivent tout de même tenter un passage en force, moins risqué du fait du nombre réduit d'androïdes. Pourtant, au cours de la fusillade, Angela est comme, par hasard, mortellement blessée. Sur son lit de mort, quand les PJs lui demandent comment activer le virus, elle déclare: je suis désolée. Elle s'expliquera ensuite: il n'y a jamais eu de virus; elle a inventé cette histoire comme prétexte pour que les PJs l'aident dans sa guérilla. Dans leur paranoïa et leur méfiance des autres nations, les humains du XXI<sup>ème</sup> siècle ont utilisé leurs connaissances scientifiques pour créer leur pire ennemi, un adversaire sans faille. Si Skyborg n'a jamais été défait, c'est parce qu'il a été conçu pour résister à tout et les gens de Camelorg ont toujours su qu'ils ne pourraient jamais élaborer un virus informatique capable de neutraliser Skyborg. Le film se conclut sur cette vision d'une humanité qui s'est condamnée définitivement dans une course inconsciente à l'armement et au progrès technologique à tout prix.

# **PNJs**

## **Mutants Anthropophages**

Ce sont des figurants habillés en loques avec de la boue sur le visage. Pour bien qu'on comprenne que ce sont des mutants, on leur a posé des lentilles de contact rouges et pour qu'on comprenne qu'ils sont carnivores, on leur a collé un dentier en plastique composé uniquement de crocs démesurés. Ils courent vers leur victimes les bras tendus en hurlant arrgghh ou grooa de façon hystérique.

MU 5; SOU 4; SENS 4; BAGOU 2  
Cerveille 1; Tripes 5; BdN 1; PSY 0

Compétences:

Courir vers leurs victime comme des affamés qu'ils sont 0 (SOU)

Essayer de faire peur en faisant Groaaa 0 (BAGOU)

Mordre la vie à pleines dents 0 (SOU)

## **Zordax et ses Pillards à Moto**

Toujours en noir, toujours en cuir. Ils possèdent le désavantage look de métalleux (cheveux longs, éventuellement permanentés, maquillage éventuel, etc).

Leur chef Zordax est joué par un quadragénaire imposant, légèrement dégarni, avec le même look.

MU 3; SOU 4; SENS 4; BAGOU 2  
Cerveille 2; Tripes 4 ; BdN 2; PSY 0

Compétences:

Faire de la moto dans le désert 2 (SOU)

Attaquer comme un biker (pistolet, démonte pneu, chaîne de moto, etc) 2 (SOU)

Être de mauvais goût 1 (BAGOU)

Se défendre contre leurs esclaves, qui essaient régulièrement de les tuer 1 (SOU ou MU)

Armures: Blouson en cuir, casque de moto

Arme: pistolet (+3), démonte-pneus, chaîne, barre de fer, etc

## **Androïdes**

Ce sont des figurants habillés avec des armures en mousse gris métallisé. La forme de leur costume, plutôt basique, est plus proche du robot du *Jour Où la Terre S'Arrêta* que de Robocop.

MU 5; SOU 4; SENS 4; BAGOU 1  
Cerveille 2; Tripes 6; BdN 1; PSY; 0

Compétences;

Tirer avec leur mégalaser 3 (SOU)

Détecter les formes de vies 2 (SENS)

Armures: Exosquelette de métal (protection 4)

Arme: Méga-laser (+4)

## **Inspirations**

*28 jours plus tard*

*Knights*

*Mad Max*

*Le Retour du Jedi*

la série des films *Terminator*

*Zombies*

*Zordax II; La Guerre du Métal*

et les films post-apocalyptiques des années 80 en général

Pour toute correction, remarque ou encouragement: [staseman@free.fr](mailto:staseman@free.fr)