



Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 36^{ème} concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 26 février au 30 avril 2017, sur les points obligatoires suivants :

- Thème : voyage dans le temps
- Élément imposé : hologramme (ou illusion visuelle)

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- **Avant le printemps**, par FaenyX 2
- **The Sprawl : Opération |\\0V\ 15 7|-|3 71/\3** (now is the time en leet-speak – le moment est venu), par Khelren 9
- **La chair de ma chair**, par Xaramis 13
- **Ce scénario est un scandale !**, par jibe..... 17

Avant le printemps

un scénario plutôt médiéval-fantastique mais adaptable

par FaenyX

Ce scénario est conçu pour tout jeu de type médiéval-fantastique, mais son intrigue de base peut être aisément adapté à d'autres univers. Peu linéaire et très modulable, il est destiné de préférence à un MJ expérimenté, qui pourra utiliser ou non certains de ses éléments.

Un petit boulot

Comme bien souvent, les personnages ont loué leurs bras et leurs épées pour vivre. Cette fois, c'est Sahmallyn, un marchand itinérant, qui a fait appel à eux, pour qu'ils l'escortent dans le voyage qu'il entreprend entre Dohl et Sarkande, deux cités séparées par le massif des Montagnes Grises. Les deux esclaves au service de Sahmallyn, Issa et Ellyön, sont chargés de veiller à son confort matériel et, surtout, de porter la marchandise qu'il compte revendre à Sarkande. Cette dernière est composée de teintures et d'épices rares, dont la vente devrait lui assurer une grasse plus-value.

Libre au MJ de jouer la rencontre entre Sahmallyn et les PJ, ainsi que leur recrutement. Le marchand est âpre au gain et le salaire qu'il propose aux aventuriers peut leur sembler bien maigre, même s'ils peuvent le négocier. Leur mission est d'assurer sa sécurité, lorsqu'il faudra franchir le Col d'Ehlerk, seule voie praticable à cette époque de l'année (nous sommes au début de l'automne) et jusqu'à Sarkande.

Dans l'ombre de Sahmallyn, les deux esclaves sont d'une rare docilité. Il faut dire que le marchand s'est engagé à les affranchir après dix années de service et qu'il ne leur reste que quelques mois (pour que la dette contractée auprès du marchand ne soit effacée). Tel que défini dans leur contrat, toute faute envers leur employeur leur vaudrait un allongement de « peine ». Sahmallyn, satisfait de leurs services, est aux aguets du moindre prétexte pour alourdir la peine des deux malheureux (mais consentants).

En route !

Les trois premiers jours de voyage seront paisibles. Tandis que le terrain devient de moins en moins plat et que les Montagnes Grises s'avancent vers la petite troupe, les rencontres risquent d'être rares, laissant aux PJ l'opportunité d'en apprendre un peu plus sur leur employeur (et ses esclaves). Sahmallyn a une priorité, l'argent, et elle dicte la majorité de ses actes et décisions.

Il est possible de pimenter un peu le début du voyage en piochant dans les événements suivants (sans lien avec la suite du scénario) :

- Les PJ croisent un autre marchand, en sens inverse du leur. Il est escorté par deux guerriers patibulaires, qui veillent sur leur employeur et sa cargaison de fourrures (contenue dans un chariot tiré par un âne épuisé).
- Un troupeau de bouquetins, en pleine saison des amours. Les mâles, en pleine démonstration de force, n'hésiteraient pas à charger tout ce qui bouge pour prouver leur vigueur.
- L'un des esclaves de Sahmallyn fait une mauvaise chute et se blesse (plus ou moins gravement, selon l'envie du MJ de pimenter le scénario). Le marchand est particulièrement en colère : dans sa chute, le malheureux a cassé plusieurs flacons de précieuses teintures. Il n'hésitera pas à alourdir la dette du pauvre blessé.

Dans les contreforts des Montagnes Grises, le temps devient plus frais et la nuit tombe plus tôt. Au troisième soir de leur voyage, les PJ et leurs compagnons de route arriveront en vue d'un village. Leur soulagement à l'idée de ne pas dormir à la belle étoile sera de courte durée : la

vingtaine de maisons qui compose ce village est en ruines, probablement depuis pas mal d'années déjà.

Nous ne sommes pas seuls

Alors qu'une pluie glaciale commence à s'abattre sur eux, ils vont pouvoir chercher un abri, mais seront interrompus dans leur exploration par la découverte d'une présence humaine dans les ruines. C'est d'abord un mouvement furtif, une ombre qui se meut alors que la nuit tombe, qui va semer le trouble chez les PJ. Il y a quelqu'un dans le village, et cette personne en connaît les recoins.

Mettre la main sur celui qui les observe peut prendre du temps et sera l'occasion d'une partie de cache-cache haletante, mais ne doit pas déboucher sur un malheureux accident : l'inconnu est un jeune homme, vêtu de guenilles et émacié, craignant pour sa vie et pensant que les PJ sont une menace.

Une fois le malentendu dissipé, le jeune garçon, qui dit se nommer Edath, invitera les PJ à se joindre à lui pour la nuit, ainsi qu'à partager le repas du soir. Au sous-sol de ce qui fut sans doute une auberge de petite taille, autour d'un feu bienvenu, Edath pourra raconter ce qui est arrivé au village, il y a de cela plusieurs années.

L'histoire d'Edath

Alors qu'ils se pelotonnent autour d'un feu et mettent en commun de quoi préparer un repas chaud, les PJ peuvent se féliciter d'avoir trouvé un hôte et un abri pour la nuit, tant les éléments se déchaînent au dehors. Une fois le repas terminé, se laissant envelopper par une agréable torpeur, les PJ vont pouvoir entendre l'histoire d'Edath (qui aura eu auparavant la courtoisie d'écouter la leur) :

Il fut un temps où ce village était plein de vie. Les âmes qui le peuplaient étaient des gens simples, vivant de la terre et lui rendant hommage chaque jour. Ils vivaient loin des yeux du monde et rares étaient ceux parmi eux qui avaient quitté la région. Seuls les voyageurs marchant sur la route qui vous a menés ici s'arrêtaient dans ce village, mais ils y trouvaient souvent l'hospitalité et la chaleur. Mais, comme la vie nous l'enseigne souvent, tout a une fin et celle de ce village fut brutale. Sans signe avant-coureur, ce village fut un jour rasé et tous ses habitants périrent. De quoi les dieux avaient-ils pris ombrage ? Nul ne le sut jamais. Aujourd'hui, il n'y a plus ici que des ruines et le vent descendant de la montagne...

Il va de soi que le MJ est libre d'enrober cette histoire et ne pas se contenter de la lire. Cependant, il ne faut pas trop en dire quant à l'origine de la catastrophe et au moment où elle s'est déroulée. Edath avouera ne pas savoir comment le village a été détruit : après tout, il y a bien longtemps que ces jours funestes ont passé.

Au petit matin

Qu'ils aient décidé de faire confiance au jeune Edath ou qu'ils préfèrent instaurer des tours de garde, les PJ passeront une nuit reposante. A l'aube, ils se retrouveront seuls dans la cave où ils ont passé la nuit. Il n'y a autour d'eux plus aucune trace de leur campement de la veille. Plus étrange encore, le plafond de la cave (qui semblait, la veille, en piteux état) résonne des pas de plusieurs personnes. Edath, quant à lui, a disparu, sans laisser aucun signe de sa présence ou de traces de l'endroit où il a pu aller.

Bien entendu, il est possible que l'aubergiste, si les PJ sont peu discrets, vienne voir ce qui se passe dans le sous-sol de son établissement (accessible via une trappe donnant dans la salle principale et un soupirail ouvrant dans la cour de l'auberge). C'est un drôle d'endroit pour une rencontre, et le malentendu devra vite être dissipé : les PJ ont donc tout intérêt à sortir le plus discrètement possible de leur cachette.

Au sortir de la cave, c'est un grand soleil qui accueille les PJ, mais, plus étonnant encore, c'est un village bien vivant au centre duquel ils émergent au grand jour. La hauteur de neige, là où elle n'a pas été dégagée, est impressionnante. Alors qu'ils avaient abordé cet endroit sous un

ciel automnal, tout porte désormais à croire qu'ils sont au cœur de l'hiver, mais surtout que le temps s'est joué d'eux.

Quel dieu leur a fait ce vilain tour ?

Que va-t-il se passer/s'est-il passé ?

Laissez aux PJ le temps de visiter le village et de saisir le contraste entre le décor qui fut celui de leur arrivée et ce qu'ils voient au petit matin. Autour d'eux, les villageois commencent à vaquer à leurs occupations quotidiennes, tout en regardant curieusement ces étrangers venus d'on ne sait où.

Les PJ devraient rapidement comprendre qu'ils ont, par un procédé qui leur échappe, traversé le temps et se sont retrouvés plusieurs années plus tôt. L'histoire que leur a conté Edath devrait leur suffire : ce village est sur le point de disparaître, avec ceux qui le peuplent. Si les dieux/la magie/le destin (au choix du MJ selon l'univers dans lequel ce scénario est joué) ont voulu que les PJ arrivent ici et à ce moment, ce n'est pas sans raison. Et il est probable qu'ils ont tout intérêt à remplir la tâche qui leur a été confiée : éviter la catastrophe, quelle qu'elle soit (ou fût).

Laissez les joueurs échafauder des hypothèses sur ce qui a pu arriver. Edath n'a pas été très explicite et ils peuvent tout imaginer, du cataclysme divin au séisme. La vérité, que doivent découvrir les PJ, est inattendue, quoique finalement logique : deux jeunes gens du village, ayant quitté le village en fin de journée, poursuivis par un troisième, provoquèrent une avalanche en passant sur une couche de neige fraîche¹.

On verra plus bas quelle succession d'événements va mener à pareil désastre (ou pas).

Le village et sa galerie de personnages

Si le drame est imminent, ses acteurs (et victimes) n'en savent rien. Sans présenter la centaine d'âmes qui peuplent le village, voici quelques-uns de leurs représentants les plus notables (dont ceux qui sont directement liés au drame).

- Le bourgmestre, Humberick, est un brave homme, prêt à tout pour ses concitoyens, quitte à être paternaliste. Il est également éleveur et sa bergerie compte une cinquantaine de moutons dont il exploite la laine. Son épouse Andya lui a donné deux fils : Hander, l'aîné, appelé à reprendre la ferme familiale, solide et sérieux et Pior, garçon insouciant, rêvant de musique et de poésie, épris d'Enyllia, la fille de l'aubergiste. Si ses proches ont deviné les sentiments de Pior à l'endroit d'Enyllia, nul ne sait encore à quel point ces deux jeunes gens s'aiment. Humberick et Andya seraient furieux d'apprendre le projet d'Enyllia et Pior (voir plus loin) et n'hésiteraient pas à envoyer le garçon chez son oncle (résidant à Dohl) pour qu'il y apprenne un métier et oublie cette amourette.
- L'aubergiste, Gerohld, et son épouse Ürril, de braves gens, prêts à tout pour rendre service à leurs hôtes, mais vite débordés par la tâche. Le ragoût de mouton que prépare Gerohld a fait sa renommée dans le village, tant il est infect. Leur fille Enyllia est éprise du jeune Pior, mais cet amour est vu d'un mauvais œil par les parents. Enyllia a récemment découvert qu'elle portait l'enfant de Pior : les deux jeunes gens ont décidé de fuir le village dès que le printemps arrivera. En attendant, Enyllia tente de cacher son état (elle porte une blouse ample). Sa mère s'interroge sur l'état de santé de sa fille (qui est plus lasse qu'à l'accoutumée) mais ne soupçonne encore rien de sa grossesse. Gerohld et Ürril s'opposeraient au départ de leur fille vers la ville, mais peuvent concevoir son union avec Pior (même s'il leur faut du temps pour l'accepter).
- Le prêtre du village, Therrad, a été missionné depuis des années par son culte pour célébrer ici la gloire de Khohor, esprit tutélaire de la montagne, et s'est attaché tant à la contrée qu'à ses habitants. Homme profondément bon et sage, ce sexagénaire aspire à la paix. Il est assisté dans l'entretien de son petit temple par le jeune Jökann, fils d'éleveurs et rival de Pior, confié au prêtre pour acquérir un peu de sagesse. Pour l'instant, Therrad désespère de faire entrer un peu de tempérance dans le cœur du garçon, tant ce dernier est sanguin et arrogant.

¹ il s'agit d'une avalanche « de plaque », souvent provoquées par des causes « humaines ».

- La plupart des villageois vivent de l'élevage (essentiellement de chèvres et de moutons) et de la culture (tous disposent d'un lopin de terre). Quelques-uns exercent une activité de bûcheronnage dans les forêts de résineux alentour et alimentent le village en combustible et matériaux de construction. En plein hiver, ces activités sont réduites et on se consacre à l'entretien du matériel, ainsi qu'au nourrissage des animaux. Comparé à la belle saison, l'hiver est une saison plus calme et est l'occasion pour les villageois de se reposer, de passer du temps en famille ou à l'auberge. C'est aussi la saison où, faute de travail, les rumeurs et disputes vont bon train.
- Enfin, quelques villageois vivent d'artisanat : on dénombre un ébéniste, un tisserand, un potier et un forgeron (qui possède également des dons de guérisseur).

Si le MJ peine à trouver des noms pour les villageois, voici des exemples :

- Hommes : Vell, Waldke, Masvin, Radan, Anfeld, Jocass, Sonntor
- Femmes : Halga, Shatae, Wedna, Oysha, Senmerri
- Enfants : Kevni, Orah, Vin, Hakra, Ald

Au total, le village comporte une centaine d'âmes, réparties dans une trentaine de maisons de bois, incluant pour la plupart une étable attenante où s'entassent chèvres, moutons et vaches (et réchauffant l'habitation). Ce sont pour l'ensemble de braves gens, attachés aux leurs, à leur village et à leurs traditions. La période d'hiver est l'occasion pour eux d'avoir plus d'interactions entre eux. Il leur arrive d'entrer en conflit les uns avec les autres (souvent pour de vieilles histoires de familles), mais le bourgmestre a rarement à faire usage de son autorité.

Convaincre les villageois qu'un malheur va arriver relève du prodige. Sans qu'ils aient l'esprit particulièrement borné, ces braves gens ne peuvent concevoir ce qu'annoncent ces oiseaux de mauvais augure : leur lieu de vie, pour rude qu'il soit, n'est pas dangereux à ce point et, surtout, ils n'ont rien commis qui puisse offenser les Dieux. Réussir à faire évacuer le village est donc quasiment impossible, à moins d'avoir un ascendant formidable sur ses habitants. Ce n'est pas le cas des PJ à leur arrivée et ils n'ont pas le temps d'obtenir un statut suffisant pour imposer pareille décision à toute la population.

Méfiance, méfiance (règle optionnelle)

Le MJ peut envisager de moduler la méfiance des villageois en fonction des actes entrepris par les PJ. Cette méfiance modifiera la réaction des autochtones face à ces intrus arrivés sans prévenir et visiblement très curieux. Pour matérialiser cette méfiance (ou confiance, selon les agissements des PJ), je vous propose d'utiliser une jauge de points, initialement nulle. En fonction des initiatives que prendront les joueurs, ajoutez ou retirez des points à ce total, en vous basant sur les exemples suivants :

- Agression verbale envers un villageois : -1
- Agression physique envers un villageois : -3
- Attitude intrusive : -1
- Assistance à un villageois : +1
- Tournée générale à l'auberge : +1
- Attitude respectueuse : +1
- Temps de prière au temple : +1

Résultant de ce décompte de points, les réactions des villageois peuvent décider de leur destin. Tant que leur score de méfiance est négatif, les villageois seront sur la défensive et accepteront mal de parler aux PJ, ce qui devrait compliquer leur enquête. Dès que ce score passe dans le positif, l'investigation en sera facilitée. Voici quelques exemples de l'influence de ce score sur les réactions des autochtones.

- Méfiance de - 5 ou moins : les villageois décident de chasser les PJ, ceux-ci se montrant trop curieux et inquisiteurs. S'ils résistent, il se pourrait que les coups pleuvent.
- Méfiance entre -5 et +5 : les villageois gardent un œil sur les PJ, qui sont considérés comme des étrangers de passage (dont le passage ferait bien de ne pas durer, d'ailleurs)
- Méfiance de +5 à +10 : un des villageois s'attache aux PJ et les assiste dans leur enquête, en les conseillant ou en les guidant chaque fois que nécessaire.

- Méfiance de +10 ou plus : les PJ sont parfaitement intégrés, on leur propose de s'installer au village tant qu'ils le souhaitent. Leur voix est écoutée.

Le temps est compté

L'autre « compteur » que le MJ aura à sa disposition est le temps qui s'égrène lentement jusqu'à la catastrophe annoncée. Les PJ s'éveillent le jour de la destruction du village, qui aura lieu en fin de journée. Ils disposent donc d'une dizaine d'heures pour comprendre où (et quand) ils sont arrivés, ce qui va se produire et tenter de l'empêcher. Chaque action qu'entreprennent les PJ est consommatrice de temps et le MJ devra donc comptabiliser attentivement les heures qui s'écoulent.

Idéalement, les PJ devraient pouvoir intervenir in extremis. Pour parvenir à cela, les PJ peuvent utiliser différents leviers, dont les actes de Sahmallyn (voir plus bas).

Voici comment se déroulent les événements, sauf si les actes des PJ interfèrent :

- T0 : Le jour se lève. Les personnages s'éveillent, dans la cave de l'auberge.
- T+3 heures : Therrad célèbre un office en l'honneur du dieu Therrad. A la fin de la célébration, il peste car Jökann ne l'a pas assisté lors de la prière. Il décide de se rendre chez les parents de celui-ci et a une explication (vaine) avec son père, tout aussi navré du comportement de son fils.
- T+4 heures : Humberick et ses fils déjeunent à l'auberge. Pendant qu'Humberick devise avec ses administrés, Pior multiplie les regards vers Enyllia, qui assure le service, cachant mal la passion qui l'anime.
- T+5 heures : Alors que son père et son frère repartent vers la ferme familiale, Pior prétend d'avoir oublié son couteau pour retourner à l'auberge. Là, il retrouve Enyllia dans la réserve attenante au bâtiment principal. Tous deux évoquent leur avenir et leur prochain départ, dès l'arrivée du printemps.
- T+6 heures : Jökann fait un passage à l'auberge et entreprend de parler à Enyllia de l'amour qu'il lui porte. La jeune fille l'éconduit (ce n'est pas la première fois). Jökann quitte les lieux en jurant qu'elle sera sienne un jour.
- T+8 heures : Pior et Jökann se rencontrent derrière le temple. L'explication tourne au vinaigre et il se battent. Après avoir infligé une sévère correction à son rival, Jökann entraîne Enyllia avec lui et l'enferme dans la grange.
- T+8 heures 30 : Enyllia se sauve et retrouve Pior, après avoir préparé ses affaires. Tous deux décident de partir vers Sarkande (en rejoignant la route que suivront les PJ, des années plus tard).
- T+8 heures 45 : Jökann découvre la fuite d'Enyllia et de Pior. Il identifie sans mal les traces de leurs raquettes, vers le col, chausse les siennes et les poursuit.
- T+10 heures : Le soleil se couche. Ayant localisé Enyllia et Pior, Jökann traverse une strate de neige fraîche et provoque une avalanche, qui l'emporte. Quelques minutes plus tard, des torrents de neige traversent en trombe le village, détruisant tout sur leur passage et ne laissant aucun survivant (ni homme ni bête).

Enquête dans le passé

Le nom d'Edath, et la description qu'en font les personnages, n'évoquera rien chez les villageois. Tout ce qui risque d'arriver, en enquêtant sur la base de ce seul nom, est de donner à Enyllia l'envie de prénommer ainsi son enfant à venir. Mais nul n'a jamais entendu parler d'Edath au village, ni n'a jamais vu quelqu'un ressemblant à la description qui en est faite.

Therrad, le prêtre, considère ses ouailles comme de braves gens. Certes, certains se rendent coupables de péchés, mais il n'a jamais entendu parler de faute suffisamment grave pour provoquer le courroux des Dieux. Durant ses méditations, il n'a jamais vu quelque catastrophe que ce soit menacer le village.

En cherchant aux alentours du village, il est possible de comprendre que la bourgade pourrait être menacée par une avalanche et de lier cela à l'histoire narrée par Edath. Cependant, cette « ballade » hors du village est très consommatrice de temps : évoluer dans la neige, quand on

ne dispose pas de raquettes, de même que repérer les plaques de neige menaçantes, ne font pas partie des compétences des PJ.

Ce sont cependant les observations et rencontres que feront les PJ qui sont les meilleurs moyens de comprendre le drame tout proche, afin de l'éviter, si possible.

Et Sahmallyn, pendant ce temps ?

Le marchand, suivi comme son ombre par ses deux esclaves, représente un risque pour la démarche des PJ. Après un long moment où il ne comprend pas la situation, Sahmallyn va finir par s'y adapter à sa manière : y trouver un profit.

Néanmoins, Sahmallyn, devant l'incroyable situation dans laquelle il se trouve, peut facilement parler de magie. Les villageois, pour compréhensifs qu'ils soient, peuvent vite crier à la sorcellerie et sortir les fourches pour se débarrasser de ces curieux visiteurs, sans aucun doute maléfiques. Ses actes peuvent également influencer sur la méfiance des villageois envers le groupe d'étrangers et également être un bon moyen pour le MJ de jouer avec les heures (en faisant perdre du temps aux PJ qui doivent rattraper les bévues de Sahmallyn, par exemple).

Le marchand ne doit donc pas être uniquement un PNJ suivant docilement les PJ. Il est leur employeur et n'hésitera pas à le leur rappeler. S'il considère qu'il n'a plus rien à faire au village (comprenez par là qu'il n'a plus rien à y vendre), il peut avoir envie de reprendre la route. Aux PJ de lui faire comprendre que, pour cela, il faut retourner au temps qu'ils ont quitté.

En ce qui concerne Issa et Ellyön, ses deux esclaves, leur fidélité au marchand peut (si le MJ souhaite compliquer la tâche des joueurs) être mise à mal : en découvrant une autre réalité, les deux débiteurs peuvent y voir une issue à leur situation et tenter de s'enfuir. C'est naturellement vers les PJ que Sahmallyn se retournerait s'il fallait rattraper les deux fuyards et les « reprendre en main ». Voici donc une nouvelle façon de compliquer la tâche des PJ et de leur faire perdre un temps précieux.

Comment ça va finir/ça a fini ?

Au soir de cette étrange journée au village, les actes des joueurs peuvent avoir changé le destin du village.

Ou pas.

Si les PJ réussissent à empêcher l'avalanche et donc la destruction du village, la tâche qu'Edath leur a confié est remplie. Pour qu'ils reviennent à leur époque (et puissent donc continuer d'escorter Sahmallyn), plusieurs options sont utilisables par le MJ :

- après avoir été célébrés (parce qu'ils ont retrouvé les jeunes gens s'étant aventuré dans la montagne), ils tombent d'un sommeil de pierre dans l'auberge, assommés par la fatigue (et la boisson, généreusement offerte par l'aubergiste).
- plus raisonnables, ils vont s'offrir une bonne nuit à l'auberge et s'endorment du sommeil du juste dans un lit confortable.

Une issue intermédiaire consiste à faire évacuer le village, avant que l'avalanche ne survienne. Il faut pour cela que les villageois aient entièrement confiance en les PJ (score de 10 ou plus). Le village sera détruit, mais nulle vie ne sera perdue.

Si les PJ n'ont pas réussi à empêcher la destruction du village, ils n'ont pas pour autant échoué. Il est probable qu'eux aussi (ou plutôt ce qu'ils sont dans le passé) périssent dans le cataclysme. Dans la coulée de neige qui s'abat sur le village, ils sont emportés, perdent conscience...

On peut aussi imaginer que les personnages, fuyant la responsabilité qu'Edath leur a fait endosser, décident de ne pas rester au village. Dans cette hypothèse (ou dans celle où ils ont réussi à s'en faire chasser), le destin les rattrapera, sous la forme de l'avalanche qui sera sur eux après avoir ravagé le village.

Réveil !

Quel que soit leur choix, au réveil, ils retrouveront leur époque, s'éveillant d'un drôle de rêve :

- dans ce qui fut jadis la cave d'une auberge en ruine ou
- dans la cave d'une auberge florissante ,
- tenue par Pior, Enyllia et leur fils Edath, si les PJ ont réussi à convaincre les deux tourtereaux de ne pas fuir
- tenue par Gerhold (très âgé) si sa fille a fui avec Pior.

A leurs côtés, Samhallyn, un instant perturbé par ce qu'il a vécu, mettra cet étrange voyage sur le compte du rêve. Ses deux esclaves, s'ils n'ont pas pu profiter de leur incursion dans le passé, en seront pour leur frais et devront continuer à le servir. On peut cependant envisager un tout autre présent pour eux, selon ce qu'ils auront fait durant leur « sommeil ».

Une chose est sûre, en tout cas : en reprenant la route, tous savent qu'ils ont vécu ou rêvé un bien curieux voyage.

* * * * *

The Sprawl : Opération [0W/ 15 7]-[3 71/\3 (*now is the time en leet-speak – le moment est venu*)

Un scénario pour The Sprawl (motorisé par l'Apocalypse)

par Khelren

Prologue

L'équipe est réunie pour l'enterrement de leur fixeur. Il pleut comme de bien entendu, tout le monde tire la tronche, habillé en costard sobre. **Wenda Ballard** était appréciée : le genre de personne intègre, le genre qui se fait rare. On racontait qu'elle avait eu un passé militaire chez les corpos mais c'était surtout dû à son attitude sévère et à sa façon de s'habiller.

Le cercueil enseveli dans sa parcelle d'affectation temporaire, sur le parvis biosynthétique du 48^e étage de la **Tour Trois Triangles**, les PJ se retrouvent dans un bar pour porter un toast, comme promis, à leur ancien intermédiaire. Le **Nirvana** est un bar récemment rénové, à la déco désormais épurée et zen, mélange d'acier brossé et de matériaux organiques flambant neuf. Des plantes odorantes diffusent une odeur agréable et la lumière, bien qu'artificielle, est chaleureuse. Tout cela vient contraster avec sa précédente incarnation (qui était plus du goût de Ballard) : sombre et doté d'alcôves où des négociations étaient possibles, tenu par un syndicat du crime soucieux de la discrétion de sa clientèle, avec un service d'ordre à l'entrée pour dégager les junkies et les flics trop curieux. Le barman est le seul visage qui n'a pas changé : **Marcus Komarov** est d'origine syrienne, fan de sports de combat, et toujours en train de communiquer sur les réseaux sociaux. On distingue dans son cou des tatouages en arabe.

Après quelques verres, un porteur vient livrer un petit paquet à l'un des PJ. Un dispositif, une fois activé, diffuse l'hologramme de Ballard pour jouer une séquence vidéo enregistrée. C'est inmanquablement elle, avec son épais par-dessus gris à la coupe stricte et son bandeau qui lui recouvre l'œil droit.

Ballard annonce qu'elle devine qu'elle doit être morte pour que les PJ prennent connaissance de ce message. Peu importe. Elle a une dernière mission à leur proposer.

Obtenir le taf

La mission proposée est simple : s'infiltrer dans un complexe corporatif, détruire un prototype et effacer les données permettant sa reconstruction. La Corporation cible présentée ici est nommée **AtlasGCH** mais vous pouvez la remplacer par toute corpo tournée vers la recherche scientifique ou en faire une simple filiale.

Jouez la Manœuvre d'**obtenir le taf** et faites miser les Cred des PJ comme d'habitude.

Si l'option « *l'employeur est identifiable* » est choisie, la piste semble remonter à Ballard elle-même. Pourtant elle est décédée sans le moindre doute possible. Incompréhensible mais, dans tous les cas, louche. Révélez immédiatement les Directives de Mission secrètes.

Si l'option « *la rencontre n'attire pas l'attention* » n'est pas choisie, avancez tout simplement le Compte à rebours d'Investigation.

Directives de Mission

- Quand vous acceptez, gagnez en expérience.
- Quand vous localisez l'emplacement du prototype, gagnez en expérience.
- Quand vous détruisez le prototype, gagnez en expérience.

- Quand vous effacez les données et travaux de recherche, gagnez en expérience.
- Quand la mission est terminée, gagnez en expérience.

Dès que les PJ émettent le moindre soupçon, notamment au sujet du prototype, révélez ces Directives de Mission secrètes :

- Quand vous découvrez à quoi sert le prototype, gagnez en expérience.
- Quand vous utilisez le prototype, gagnez en expérience.

La Mission

Le Prototype

Le prototype est situé dans un complexe secret (idéalement souterrain, mais adaptez cet élément si vous avez un Pilote). Son réseau de tubes métalliques, d'aimants et de générateurs s'étend sur plusieurs kilomètres ; tandis que l'immense et ultra-sophistiqué centre de contrôle se situe un étage au-dessus. Ces zones ne comprennent principalement que des scientifiques et des robots ; la plupart des forces de sécurité sont positionnées en amont.

Le but de ce prototype est de permettre le voyage temporel. Ses résultats sont probants bien que le passage en production n'ait pas encore été validé.

Compte à rebours d'Investigation

15h00. L'équipe fait un peu de bruit mais rien de sérieux... pour le moment.

18h00. AtlasGCH est alerté d'un intérêt concernant son prototype mais ne prend pas encore cela au sérieux.

21h00. AtlasGCH prend réellement conscience de l'intérêt porté à son prototype. Avancez le Compte à rebours d'Action.

22h00. AtlasGCH dispose d'informations confirmées sur le moment précis de l'opération. Avancez le Compte à rebours d'Action.

23h00. AtlasGCH dispose d'informations confirmées sur l'équipe. Les profils des PJ sont connus de tout le personnel et ils pourraient être reconnus. Avancez le Compte à rebours d'Action.

24h00. AtlasGCH dispose de l'identification exacte de l'équipe. Avancez le Compte à rebours de la Corporation AtlasGCH ou de la Corporation-mère.

Compte à rebours d'Action

15h00. AtlasGCH demande à ce que les mesures de sécurité soient pleinement effectives : contrôle d'identité, badges de sécurité, portes verrouillées. Le personnel ne laisse plus rien traîner.

18h00. Le complexe est placé en état d'alerte et le personnel sera naturellement plus suspicieux face à une situation louche.

21h00. AtlasGCH déploie des forces de sécurité adaptées à l'équipe : cela peut comprendre par exemple des gardes cybernétisés, des contre-hackers et des drones de surveillance.

22h00. Le prototype est en cours d'initialisation pour envoyer dans le temps la **Chronosquad** et découvrir ce qui va se passer. Des scientifiques dans la salle de contrôle calculent les différents facteurs avant de pouvoir procéder au voyage temporel. Le complexe est pleinement verrouillé.

23h00. La **Chronosquad** est déployée pour éliminer l'équipe des PJ. Ils frappent au pire moment possible et par surprise.

24h00. Le complexe lance une procédure d'autodestruction mais les plans de la machine ont été téléchargés sur un serveur distant et ultrasécurisé. Avancez deux fois le Compte à rebours de la Corporation AtlasGCH ou de la Corporation-mère.

La Chronosquad

L'équipe d'intervention temporelle (la « Chronosquad ») peut voyager dans le temps et si besoin sera déployée pour protéger le complexe et le prototype. Ses membres sont littéralement capables d'apparaître dans le dos de l'ennemi, venant de nulle part, puis de disparaître.

Quand vous employez la manière forte face à la Chronosquad, prenez -1 sur ce jet contre eux et en cas de 7-9, choisissez une option supplémentaire. Ils savent ce que vous allez faire à l'avance.

Si lors de la manœuvre de *se faire payer*, l'option « *ce n'est pas un traquenard ou une embuscade* » n'a pas été choisie et si le Compte à rebours d'Action a atteint 23h00, la Chronosquad les attaque au lieu de rendez-vous (le Nirvana).

Paradoxe temporel

Une fois dans le complexe, annoncez ouvertement que n'importe quel PJ peut s'aider lui-même.

Si un PJ profite de cette occasion, utilisez cette manœuvre spéciale :

Quand ton double temporel aide ton toi du présent, lance 2d6+Paradoxe.

7+ : tu gagnes +1 à ton action.

7-9 : tu fais avancer le Compte à rebours de Paradoxe.

6- : tu fais avancer de deux segments le Compte à rebours de Paradoxe.

Le score de Paradoxe dépend de l'avancement du Compte à rebours d'Action :

- à 12h00, la valeur de Paradoxe est de +0.
- de 15h00 à 18h00, la valeur de Paradoxe est de +1.
- de 21h00 à 22h00, la valeur de Paradoxe est de +2.
- à 23h00, la valeur de Paradoxe est de +3.

Un double du PJ apparaît alors et intervient pour l'assister (prendre de flanc un garde, attirer son attention sur quelque chose, déverrouiller une porte coupe-feu). Son double semble différent à chaque fois (couvert de sang, blessure apparente, cybernétique détruite, agonisant,...) et toujours de plus en plus mal en point.

Quand le Compte à rebours de Paradoxe atteint 24h00, un paradoxe temporel se produit. Quelque chose de moche (des proches ou des Contacts qui « s'évaporent », de la cybernétique qui « disparaît » ou qui a « toujours » eu des étiquettes négatives, un PJ se « souvient » qu'il est *+endetté* ou *+traqué* vis-à-vis d'une Corpo).

Comme toujours avec les Comptes à rebours, montrez clairement son état d'avancement aux PJ mais ne révélez pas ce qu'il adviendra à 24h00 tant que cela ne se produit pas.

Derniers moments

Lorsque les PJ découvriront à quoi sert le prototype, vont-ils vouloir l'utiliser ? Et le cas échéant, pour intervenir sur quel événement de leur passé ?

Si les PJ profitent de cette chance unique, utilisez classiquement la manœuvre de *conduire une opération*. L'opération est toutefois d'un type un peu spécial :

Voyage temporel

Quand vous voulez voyager dans le temps pour modifier le passé, accomplissez ces tâches :

- Définir le point de jonction temporel où intervenir
- Définir sur quelle causalité intervenir
- Déterminer le moyen d'influencer les événements et les conséquences

L'opération peut connaître des complications en raison de ces facteurs :

- Élément incertain de la trame temporelle, variation chaotique des circonstances
- Les forces en présence ont été « averties » par une intervention temporelle tierce

Se faire payer

Si l'opération est un succès, Ballard les recontacte et leur donne rendez-vous au Nirvana. Elle est belle et bien vivante et il y a même quelque chose de différent chez elle.

Est-ce que les PJ l'ont sauvée en partant dans le passé ? Peut-être que leurs doubles l'ont fait, si eux ne s'en souviennent pas ? Les histoires de voyage temporel sont trop complexes, il vaut mieux ne pas trop se poser de questions, boire à la réussite de cette mission et effectuer la manœuvre de *se faire payer*.

* * * * *

La chair de ma chair

un scénario mélodramatique

par Xaramis

L'histoire en quelques mots

En France, tout début des années 1960.

Une femme, qui avait quitté précipitamment Paris au moment de la Libération et pris un nouveau départ en province sous une nouvelle identité, est renvoyée vers son passé par un reportage publié dans la presse sur un mouvement de jeunes étudiants militant pour la fin de l'Algérie française : parmi ces jeunes gens, elle croit reconnaître sa fille, qu'elle a « perdue » à la Libération.

Éventuellement aidée d'autres PJ (ses amies), elle part à la recherche de celle qu'elle espère ne pas être qu'un fantôme. Cette aventure la (les) conduira dans un écheveau trouble, entre anticolonialistes, suppôts de l'OAS, barbouzes, et souvenirs douloureux de l'Épuration.

Impliquer le(s) PJ

Cette aventure est écrite pour être préférentiellement jouée dans un format « un MJ – un PJ ». L'implication du « PJ principal » est immédiate. Hélène Prévost n'a rien d'une super-héroïne ; elle devra utiliser ses forces et surmonter – ou contourner – ses faiblesses pour aller au bout de ce chemin.

Elle peut être accompagnée d'un ou plusieurs autres PJ, tout en restant de préférence en petit nombre. Si un ou plusieurs autres PJ sont également impliqués, il convient de veiller à ne pas les reléguer aux rangs de faire-valoir du « PJ principal ». Ni, au contraire, « étouffer » le personnage d'Hélène Prévost sous des PJ trop « puissants ».

La galerie des personnages

[PJ] Hélène Prévost, une femme qui vit une nouvelle vie, mais n'a pas oublié la précédente

Hélène Prévost, 43 ans, travaille depuis une dizaine d'années comme secrétaire au quotidien régional Sud-Ouest, basé à Bordeaux. Elle exerce son métier avec une rigueur que lui reconnaissent ses collègues, qui l'entendent parfois parler de ses rêves de « monter à Paris » pour y travailler comme journaliste au magazine Elle.

Hélène Prévost reste discrète sur sa vie personnelle, et maintient un voile de mystère sur sa vie « avant Bordeaux ». Elle évoque juste, à demi-mots, la perte de toute sa famille « sous les bombes, en Normandie », et le nouveau départ qu'elle a pris à Bordeaux où elle était arrivée en 1947.

La réalité est quelque peu différente. Hélène Prévost est née Hélène Romilly. Sa mère est morte de maladie avant-guerre ; son père, commerçant en vins et spiritueux, a été exécuté peu après la Libération de Paris, après un procès sommaire sur des soupçons de collaboration pendant l'Occupation. Quant à Hélène elle-même, elle a fait partie de ces femmes « tondues » pour avoir fraternisé avec les Allemands ; sa jeune enfant, Lucile, née en 1944, de sa liaison avec un officier allemand qui venait fréquemment au cinéma Normandie où elle travaillait, lui avait été enlevée par les « résistants » qui l'avait arrêtée.

Abattue de chagrin, incapable de continuer à vivre à Paris sous les regards réprobateurs de ses connaissances, Hélène Romilly a fui la capitale, a erré de-ci de-là, vivant d'expédients, jusqu'à arriver à Bordeaux où, sous son nouveau nom d'Hélène Prévost, elle a démarré une

nouvelle vie, comme vendeuse de mode, puis comme secrétaire et « petite main » au journal Sud-Ouest.

La « perte » de sa fille Lucile est une plaie jamais refermée. Entrevoir, dans le reportage de France-Soir, cette jeune femme qui ressemble comme deux gouttes d'eau à la jeune femme qu'elle était elle-même vingt ans plus tôt, fait battre son cœur de l'espérance (folle ?) de pouvoir la retrouver.

Pour cela, elle est prête à affronter ses démons du passé.

François Jourdan et Marian Skolimowski, ceux par qui on replonge dans le passé

François Jourdan, journaliste, et Marian « Skoli » Skolimowski, photographe, travaillent pour France-Soir. Ce quotidien de référence, à l'époque, a bâti sa réputation sur des plumes de grande qualité² et sur l'utilisation des images comme sources majeures d'information par elles-mêmes. Sous l'impulsion de son directeur Pierre Lazareff, son service photographique – le plus important de la presse quotidienne, avec une cinquantaine de photographes – attire les meilleurs d'entre eux (comme André Grassart ou Jacques Boissay).

Jourdan et Skoli ont souvent collaboré, couvrant ensemble la guerre d'Indochine et la guerre d'Algérie, entre autres. Ces temps-ci, ils s'intéressent de près aux luttes qui opposent les différentes factions sur le sol métropolitain (partisans et adversaires de l'Algérie française, tant publics que clandestins).

Agathe, une jeune femme qui n'est peut-être pas un fantôme

Agathe de Thérour, qui brandit des pancartes virulentes dans les manifestations contre la guerre d'Algérie, a des convictions anticolonialistes sincères. Ce qui est loin d'être du goût de ses parents, qui, sans être des partisans acharnés de l'Algérie française, sont plutôt des légitimistes et attendent donc de voir dans quelle voie « le Général », dont ils sont des fidèles, emmènera les deux pays.

Sulpice et Yveline de Thérour espèrent que le comportement de leur fille s'assagira avec le temps. Pour l'instant, ils ne veulent pas entrer en conflit avec elle, de peur de la perdre.

Sulpice et Yveline de Thérour, faux parents sincères

Les époux de Thérour avaient perdu leurs propres enfants pendant la guerre, sur une route de l'exode vers la zone alors encore « libre » où ils avaient choisi de les envoyer se mettre à l'abri chez des cousins. Ravagés de douleur, ils ont accueilli avec bonheur comme leur fille la « petite orpheline » qu'Aurélien Pallatier, vague connaissance de Sulpice de Thérour auréolée de liens (récents et fictifs) avec la résistance gaullienne, leur a confiée.

Ils seraient à nouveau affligés s'ils devaient perdre « leur enfant ». Pourtant, si Hélène Prévost arrivait à les convaincre de son bon droit de « vraie mère », ils prendraient le parti de ne pas s'y opposer totalement, et chercheraient un terrain d'entente.

Aurélien Pallatier, un vrai salaud à la veste réversible

Crapule de bas étage pendant l'Occupation, il était devenu un résistant de la vingt-cinquième heure, pour sauver sa propre tête, et avait profité de l'Épuration, dont il s'était montré un acteur zélé, pour régler quelque comptes, en particulier avec le père d'Hélène Prévost, qui n'avait pas voulu l'impliquer dans ses petites combines juteuses, et avec cette dernière, qui avait repoussé ses avances.

Craignant, toutefois, que certains se souviennent de son parcours douteux, il s'est refait une virginité, au Liban, à la tête d'une entreprise fournissant, entre autres, de la logistique pour les troupes françaises engagées dans la guerre d'Indochine, puis dans l'opération de Suez, et enfin dans les « événements d'Algérie ».

² Joseph Kessel, Lucien Bodard et Henri de Turenne, par exemple.

Revenu à Paris, Pallatier n'a pu s'empêcher de renouer des contacts, tissés dans les années de guerre, avec d'autres crapules, qui naviguent dans les eaux troubles où se mêlent la politique et le banditisme. En particulier avec les branches parisiennes de l'OAS.

Des gens de l'ombre

- D'un côté... L'organisation armée secrète (OAS) est née très récemment, en février 1961, et dès le début de l'année 1962, elle monte fortement en radicalité dans ses actions (attentats, assassinats, etc.) tant en Algérie qu'en métropole. Elle s'attaque tant aux indépendantistes algériens (FLN) et à ses sympathisants, qu'aux soutiens légitimistes du pouvoir français. Les branches parisiennes bénéficient du soutien logistique d'Aurélien Pallatier, et elles seront enclines à le protéger, même de façon extrême, des fouineurs.
- Et de l'autre... Dans les allées sombres du pouvoir, un mouvement a été organisé pour contrer les menées de l'OAS, et assurer une diplomatie secrète avec le FLN. D'abord mouvement politique, il a glissé vers des méthodes aussi détestables que celles de son adversaire, et mène des opérations que le gouvernement ne veut ni confier ni même faire connaître aux forces de l'ordre : ce sont les barbouzes³. Une équipe de barbouzes tient Pallatier à l'œil, en espérant remonter, au travers de lui, vers des têtes de branches parisiennes de l'OAS ; elle ne tient donc pas du tout à ce que Pallatier soit retiré de la circulation, pour quelque raison que ce soit.

Les points-clés du scénario

Le scénario est plutôt linéaire dans ses premières étapes (la lecture de l'article de France-Soir, le contact avec le journaliste et / ou le photographe). Par la suite, il s'agit de trouver et démêler les liens entre les divers personnages qui apparaîtront au fil de l'enquête.

« Vu dans France-Soir »

Point de départ du scénario. Même si elle travaille pour un quotidien régional, *Sud-Ouest*, Hélène Prévost lit la presse nationale avec assiduité. C'est dans *France-Soir* qu'elle remarque, dans une photographie qui illustre un reportage sur une manifestation d'activistes opposés à la guerre d'Algérie, une jeune femme qui ressemble trait pour trait à celle qu'elle était, elle-même, à cet âge-là. Elle est alors prise du fol espoir que cette jeune femme pourrait être Lucie, la fille qui lui a été enlevée en 1944 ; une douleur toujours gardée secrète mais qu'elle n'arrive plus à contenir.

Prendre contact avec les auteurs du reportage

Le reportage de *France-Soir* a été réalisé par F. Jourdan (texte) et Marian Skolimowski (photos). Hélène Prévost n'aura pas grand-mal à prendre un premier contact avec l'un ou l'autre, soit directement, soit par l'entremise de journalistes de *Sud-Ouest*. Toutefois, pour approfondir sa recherche, elle devra d'abord les convaincre de bien vouloir l'aider (en leur expliquant sincèrement ou pas les raisons de sa recherche) ; puis, elle devra s'organiser pour passer du temps à Paris, car elle ne pourra se contenter d'agir de Bordeaux.

Remonter au petit groupe anticolonialiste

Jourdan et « Skoli » peuvent se révéler précieux pour remonter jusqu'au petit groupe anticolonialiste illustré dans leur reportage. Mais ils ne connaissent pas directement la jeune femme qui motive la recherche d'Hélène Prévost.

Il faudra de la patience et un grand pouvoir de conviction pour arriver à convaincre au moins un membre du groupe de dévoiler l'identité de celle qui se cache sous le nom de code de « Svetlana » : Agathe de Théroux.

³ Pour l'anecdote, le mot de « barbouze » a été rendu célèbre aux yeux du grand public par, entre autres, un journaliste de *France-Soir* qui avait surpris une conversation secrète où ce sobriquet était employé.

Svetlana, Agathe, ou qui encore ?

- Agathe de Thérroux ignore tout de sa vraie histoire, ses parents adoptifs lui ayant caché la vérité de son arrivée dans leur famille.
- M. et Mme de Thérroux, s'ils sont poussés dans leurs derniers retranchements, dévoileront la façon dont ils ont « adopté », en 1944, la petite fille qui leur a été « fournie » par Aurélien Pallatier.
- Pour autant, même s'il est avéré qu'Agathe n'est pas la vraie fille des Thérroux, il n'est pas encore prouvé qu'elle est bien la fille d'Hélène Prévost.

Les grenouillages de Pallatier

Chassez le naturel, il revient au galop : Aurélien Pallatier n'arrive pas à se ranger des voitures, et il retombe dans les combines qui sont, au final, l'environnement dans lequel il s'épanouit. Ces temps-ci, il est fourré dans des affaires avec une branche parisienne de l'OAS, à laquelle il fournit du matériel et des planques.

Si quelqu'un s'intéresse de trop près à lui, Pallatier n'hésitera pas à demander à ses « associés » de l'aide contre l'intrus.

Mais, d'un autre côté, il est dans le collimateur des barbouzes, qui ont repéré son manège. Cependant, recourir à l'aide des barbouzes pour faire pression sur Pallatier dans l'espoir de l'amener à révéler ses magouilles de 1944, c'est pénétrer dans un entrepôt de poudre avec une chandelle à la main...

Suite... et fin ?

Selon le ton que le MJ veut donner à la partie, deux hypothèses se présentent :

- [fin heureuse, autant que possible] Agathe de Thérroux est bien Lucile Romilly, enlevée à sa mère Hélène Romilly (devenue Prévost) et « livrée » aux époux de Thérroux par Aurélien Pallatier. Hélène Prévost a retrouvé la piste de sa fille. Mais elle ne dispose d'aucun élément matériel pour prouver que ces deux ne font qu'une (sauf à ce que le MJ se sente d'humeur généreuse, et ne lui accorde, par exemple, un atout du style « marque de naissance » à retrouver sur le corps de sa fille). Il lui faudra obtenir d'Aurélien Pallatier les aveux sur son forfait, et ce ne sera pas mince affaire ;
- [fin – temporaire ? – malheureuse] Agathe, l'enfant livrée aux Thérroux par Pallatier n'était pas Lucile Romilly. La grande ressemblance entre Agathe de Thérroux et Hélène Romilly au même âge n'est que fortuite, et derrière cette illusion optique ne se cache aucun lien de vraie parenté. L'espoir d'Hélène Prévost se dissipe. Son voyage dans le temps ne lui a pas apporté l'apaisement qu'elle en attendait.

Dans cette deuxième hypothèse, l'aventure peut se poursuivre si Hélène Prévost (aidée d'éventuels soutiens) obtient de Pallatier des informations sur les résistants qui lui avaient enlevé sa fille en 1944. Qui sait ce qu'ils sont devenus, près de 20 ans plus tard ? Et qui sait quels souvenirs ils ont gardé de cet épisode qui n'était, finalement, qu'un jugement expéditif parmi des centaines d'autres ?

Inspirations

C'est l'épisode *Ua Lawe Wale* de la série télé *Hawaii Five-O*, (2011, saison 2, épisode 2), avec son histoire d'enfant ayant été changé de famille pour échapper à un père gourou de secte qui m'a inspiré le fil rouge de ce scénario.

Le film *Un héros très discret* (1996) de Jacques Audiard m'a soufflé quelques idées et images d'un de ces « faux résistants », lui-même fils de parents qui n'étaient pas ce qu'ils semblaient être.

* * * * *

Ce scénario est un scandale !

un scénario

par jibe

NE LISEZ PAS CE TEXTE ! Il constitue un spoil décomplexé doublé d'un plagiat honteux de l'excellentissime roman « Ce livre est plein d'araignée » de David Wong, aux éditions Super 8. En revanche, lire le roman original et palpitant vous donnera d'excellentes raisons de voter pour ce texte.

NE LISEZ VRAIMENT PAS CE TEXTE ! Il est truffé d'âneries pseudo scientifiques, il cède à la mode des zombies et il y a des passages vraiment dégoûtants. En vertu de l'article 49.3 de la Convention de Genève, ne pas lire ce texte vous oblige en contrepartie à voter pour lui.

NE LISEZ SURTOUT PAS CE TEXTE ! Ecrit avec des intentions honteusement narrativistes, il cède à la mode actuelle de l'improvisation cadrée, porte ouverte à l'indiscipline, au chaos, et à la remise en cause des valeurs traditionnelles du réalisme et de la simulation !

[Confidentiel], un jour normal

[Confidentiel] est la ville où se déroule cette histoire. Il serait faux de dire que tout peut y arriver. Seul le pire y est certain.

Le nom de la ville n'est pas précisé, pour d'évidentes raisons de discrétion.

Attaques aliens, enlèvements mystérieux, abandons de matériels hautement sensibles hébergeant des technologies inconnues, hommes en noir, attaque de punks rendus fous par des drogues inconnues, délires new-âges avec sacrifices humains, expérimentations scientifiques de masse, abandon de déchets nucléaires mal isolés, virus mutants... tout ceci fait le quotidien de [Confidentiel].

[Confidentiel] est le théâtre de tous les épisodes de toutes les saisons de la série X-files.

Tous. En même temps.

Accessoirement, [Confidentiel] est une petite ville des Etats Unis, entourée de champs de maïs à l'infini, il y a un petit lac au nord, et quelques fermes, ainsi que trois routes qui mènent vers le reste du monde, très loin, que l'on emprunte avec des Chevrolets hors d'âge ou en bus Greyhound.

On y mange des burgers et des Burritos. On y regarde des DVD de location, on y boit des bières dans un des trois bars potables (dont 1 avec strip tease le samedi), on y fait ses courses au Wamlmart, et on s'y ennuie ferme.

Personnages joueurs

John

Alcoolique, fêtard, dragueur, flemmard, trop curieux, extra lucide, possède la Ford Bronco

Le copain de John

Angoissé, intelligent, fataliste, loser, extra lucide, maître de Molly

La petite amie du copain de John

Nerveuse, angoissée, têtue, pragmatique, extra lucide, sait où est cachée la Sauce Soja

La colocataire de la petite amie du copain de John

Hippie, droguée, insouciante, charmeuse, rêveuse, gauchiste, informaticienne experte en réseaux sociaux (adore les chatons)

L'amoureux de la colocataire de la petite amie du copain de John.

Sportif, souriant, cool, en école d'inspecteur de police, a qui sourit la vie, sait se servir d'un flingue.

Et Molly.

Le chien.

Avant le début de la partie

Chaque joueur doit décrire un objet qui ne devrait pas se trouver chez un particulier, ni même ailleurs que dans un bunker ultra sécurisé, ni même sur le territoire des Etats Unis, ni même sur terre.

Ces objets sont remisés dans la cabane de jardin de la maison du copain de John, il s'agit du loot de leurs précédents aventures à [Confidentiel].

Le joueur de l'amoureux de la colocataire de la petite amie du copain de John doit proposer au MJ « le truc le plus idiot possible ».

Le joueur qui incarne la petite amie du copain de John doit glisser au MJ 5 manières de mourir particulièrement horribles et l'endroit de [Confidentiel] où elle a caché la Sauce Soja.

Le joueur qui incarne John doit proposer une idée de groupe de rock insupportable.

Forces en présence

Les Hordes de l'Ombre

Menées par les Hommes de l'ombre, leur but est de détruire l'humanité. Ils envoient les araignées, celles-ci produisent des zombies, les hommes de l'ombre espèrent (et provoquent) une panique générale qui finit par provoquer une réponse du gouvernement américain légèrement surdimensionnée à base de bombes nucléaires.

Les araignées invisibles

Nombreuses, mais pas tant que ça. De la taille d'un crabe, c'est le bras armé de l'Ombre. Leur nature exacte est inconnue. Ces araignées ont un nombre de pattes mal définies, mais supérieur à 8, implantées aléatoirement sur un corps rond poilu et visqueux, elles peuvent les allonger en avant pour percer brutalement (par exemple des yeux ou des trachées artères). Les pattes sont acérées et dures comme de l'acier. Le corps est, à la fois, poilu, visqueux et suintant, elles sont munies de chélicères qui déchirent cruellement et font jaillir des flots de fluides divers des corps agités de spasmes furieux de leurs pauvres victimes hurlantes. Elles peuvent se reproduire (on ne sait pas comment), elles sont à peu près aussi résistante qu'un crabe, c'est à dire qu'avec une bonne pince on peut en venir à bout.

Capacités :

- *prendre le contrôle d'un corps humain en se logeant dans sa gorge* : l'humain en question devient alors un « zombie », plus ou moins conscient selon les besoins du MJ. Les pattes des araignées peuvent pousser à travers le corps du zombie, qui est alors augmenté de pointes acérées et extra puissantes (sortant des bras, des yeux, ou d'ou vous voulez)
- *invisible*. Personne ne peut les voir, jamais. Seule exception, les PJ doté de la capacité « Extra lucide » (autrement dit, toute personne ayant été en contact avec la « Sauce Soja »)

– *cri infâme* : lorsqu'on les tue, elles poussent un chant du cygne tenant à la fois du rôle d'agonie, du crissement d'une craie sur un tableau noir et du raclement d'une fourchette sur une assiette en porcelaine. L'horreur.

Les hommes de l'ombre

Innombrables. Ce sont les vrais responsables de tout cela. Totalement invisibles et immatériels.

Pourtant, les consommateurs de la Sauce Soja savent que, quand on croit voir passer quelqu'un dans l'ombre et que rien ne bouge, quand une ombre passe à la limite du champ de vision le soir et qu'on frissonne, quand on croit avoir entendu quelque chose, qu'il n'y a rien et que l'angoisse monte, quand on se rassure en se disant qu'on est le jouet d'une illusion, on a tort. Il y a toujours quelqu'un : un homme de l'ombre.

Les hommes de l'ombre se disent « âmes libres, » âmes libérées des corps humains qui les emprisonnaient et les assujettissent aux désirs matériels. Ils considèrent les corps matériels comme des parasites qu'il faut détruire.

Donc, détruire l'humanité.

Ca commence aujourd'hui.

Si on les voit on peut leur parler. De la à les convaincre... Mais ce sont les grands méchants, à ce titre ils adorent raconter leur plan en détail. Ça peut servir.

Les hommes de l'ombre ont pour relais dans le monde matériel des hommes acquis à leur cause qui se trouvent à des postes décisionnaires clefs (conseils à la Présidence par exemple). A [Confidentiel] le Dr Tennet, psychiatre, est leur représentant.

« *L'Agence de Contention des Menaces Infectieuses Soudaines* »

Une armée des hommes de l'ombre soi disant envoyée par le gouvernement, mais en fait sortie de nulle part. Des hommes en combinaison noire intégrale avec des casques de type cosmonautes opaques, le sigle ACMIS brodé sur la poitrine, très bien armés, qui se chargent soi disant de protéger la population contre la contamination zombie. En fait, parquent les gens, les enferment, les séparent, mettent en place des zones de quarantaine, et prennent le contrôle effectif de [Confidentiel] durant la phase APO4 (voir plus loin)

Les Zombies. Ce sont les humains infectés par les araignées invisibles. Elles se logent dans leur gorge et prennent le contrôle de leur corps comme des marionnettistes. Dès lors, les corps semblent d'une résistance inouïe, et continuent à agir quelles que soient leur blessures. Les zombies détruisent, dévorent, et contaminent.

Les Patriotes américains

L'armée des Etats-Unis

Manipulée de bout en bout elle se met en retrait et aux ordres de l'ACMI qui décide tout. N'empêche que ça reste la première puissance mondiale, et qu'elle a des moyens quasi illimités (quasi, parce qu'à partir d'une certaine quantité de moyens utilisés, l'armée américaine fait sauter la planète)

La population. Elle survit comme elle peut. Elle finit par s'apercevoir que tout le monde ne devient pas zombie et forme des groupes d'autodéfense. Elle met en place des tests pour déceler si une personne est infectée ou pas. Les groupes ont conscience que « quelque chose » se loge du côté de la bouche/gorge des infectés, et que certains infectés ne se déclarent pas tout de suite. Ils mettent donc au point une batterie de test pour déceler les infectés dont l'horreur n'est limitée que par l'imagination du MJ (ex : « je vais vous percer la joue avec un hameçon à saumon, si vous ne semblez pas souffrir suffisamment c'est que vous êtes infecté »).

Les commandos survivalistes.

Des jeunes étudiants qui, à force de jouer au GN « Le jour des zombie » se sont pris au jeu, se sont imaginés être à l'avant garde de la résistance pour le jour où l'invasion commence, et

coup de bol c'est aujourd'hui !!! Ils se sont patiemment surarmés, ils ont des camping-cars pleins de munitions, ils ont des go-pro partout qui retransmettent leurs exploits sur youtube, et ils ont noués des relations fructueuses avec l'armée, qui voit en eux de bons volontaires à envoyer au casse pipe « pour voir ce que ça donne ». Ces jeunes ont simplement oublié d'apprendre à se servir de ces armes, à agir de manière groupée, à garder leur sang froid... Ils sont dangereux, pour eux même et pour autrui

Les prisonniers de l'hôpital. Ce sont les malheureux, qui se sont trouvés dans la zone de quarantaine au mauvais moment. Ils y sont parqués, soi disant parce que ce sont des humains non infectés, placés en zone sécurisée pour leur bien. L'ACMIS laisse ainsi croire qu'il y a un foyer sain au cœur d'une population infectée. Mais si le MJ le souhaite, certains de ces prisonniers peuvent être véritablement infectés.

et Molly, le chien du copain de John.

C'est la caution « Deux ex Machina » du MJ. Il peut faire intervenir le chien quand bon lui semble, quitte à devoir bouleverser de fond en comble la géographie ou les lois physiques du scénario. Mais ça peut être nécessaire si les joueurs sont trop dans le pétrin ! (exemple : les PJ ne parviennent pas à s'évader de l'hôpital, mais Molly découvre un tunnel secret)

Les autorités

Essentiellement représentés par Donald le Président des Etats Unis.

Il a deux soucis contradictoires dictés par d'une part son conseiller en communication, et d'autre part son conseiller militaire :

- faire disparaître toute cette vermine zombie à coup de bombe H
- ne pas (trop) tuer d'innocents

Il y a donc une guerre de la communication assez brutale : l'ACMIS va chercher à faire croire que la crise est incontrôlable, que tout [Confidentiel] est infecté et qu'il faut y lâcher une bombe. Le président, quant à lui...va tout gober.

Si la Bombe est lâchée, l'Amérique devient légitime pour traquer l'ennemi zombie ou qu'il se cache et détruit le monde à coup de bombe H dans les 30 jours

Si la Bombe n'est pas lâchée, l'apocalypse zombie devient incontrôlable et c'est la fin du monde.

Dans tout les cas, les Hommes de l'Ombre ont gagné.

A moins que les PJ...

Les lieux importants à [Confidentiel]

Les portes de téléportation

[Confidentiel] est une ville étrange. Certains endroits recèlent des portails qui mènent ailleurs en ville. Ainsi, un certain WC abandonné derrière un stand de Burritos permet d'aller instantanément au fond d'une cabine d'essayage du Walmart à quelques kilomètres de là. Ou dans une cabane de chantier à côté du château d'eau... ou derrière le petit bois au fond du parc... ou... ou... le problème c'est que c'est le portail qui décide seul ou ressort l'utilisateur.

Les Portails sont indécélables à tous, hormis le Dr Tennet et d'éventuels alliés des Hommes de l'Ombre que le MJ jugera bon de mettre en scène, et toute personne ayant fait déjà fait usage de la Sauce Soja.

Le sanatorium abandonné

Gros bâtiment sinistre et abandonné depuis les années 60 de la ville. C'est un lieu qui fait frissonner. Tous les jeunes croient qu'il est hanté, seuls les usagers de la Sauce Soja en ont eu la confirmation. Très vite, le Sanatorium devient le centre névralgique de [Confidentiel]. Il devient le QG opérationnel de l'ACMIS qui y a toutes ses installations y compris informatiques, et les scientifiques transforment en outre le sanatorium en grand centre d'accueil et de test pour

la population potentiellement infectée. D'après le groupe « La population » ceux qui y entrent sont testés, et relâchés s'ils ne sont pas infectés, tandis que ceux qui sont infectés sont revêtus d'un uniforme type prisonnier américain et mis en quarantaine dans l'hôpital. Pour le groupe « les prisonniers de l'hôpital » c'est l'inverse : eux sont les sains, la population est infectée. Il y a aussi des infectés particulièrement virulent qui sont enfermés dans des cachots sinistres au sous-sol.

A partir d'APO 3, le Sanatorium est équipé d'une salle télécom ultra moderne qui permet de désactiver les google cars (voir plus loin), notamment pour permettre le remplissage des réservoirs sans risquer de se faire tirer dessus, de communiquer avec les pilotes des drones, ou encore d'avoir accès aux réseaux sociaux.

L'hôpital local

L'hôpital local est vite transformé en centre de rétention. Personne ne sait au juste si ceux qui y sont enfermés sont sains ou infectés. Ils ont des tenues de prisonniers, soit vertes, soit rouges, ce qui crée deux camps prêts à s'entre égorger... Les détenus sont soit des militaires n'ayant pas eu la possibilité de partir, des médecins pris au piège lors de la mise en quarantaine de l'hôpital, des citoyens lambda, n'importe qui, en fait...

A partir d'APO 4 l'hôpital devient une prison gardée par les drones et des google-car armées qui sont programmées pour tirer sur tout ce qui bouge à l'extérieur des barbelés. Et tous ceux qui tenteraient de sortir.

Le château d'eau.

Lieu où les PJ aiment bien se réunir pour boire des bières, on peut monter au sommet et admirer les champs de maïs à l'infini. C'est là que le Dr Tennet installe le dispositif de brouillage des communications et c'est aussi là qu'il s'installe dès que l'apocalypse est confirmée.

Imminence de l'Apocalypse

Dès que l'événement suivant se produit, l'apocalypse se rapproche, la situation se dégrade.

Dès la première attaque d'araignée sur un PJ (action de MJ, début du scénario)

- le MJ doit laisser sentir que un fait divers majeur se produit sur [Confidentiel] et que les PJ sont en danger de mort à court terme (et ce, jusqu'au bout, l'urgence devenant de plus en plus criante)
- la police surveille les PJ (et les harcèle un peu)
- des « médecins », en particulier le Dr Tennet, s'intéressent à leur cas
- « des types » empruntent les portes de téléportation

Apocalypse niv 1 : Dès première manifestation publique de violence (Action de joueur)

- arrivée de militaires en ville arrivée des télé, reportages sur la ville.
- attaques réitérées d'araignées ou d'infectés sur les joueurs
- arrivée de l'armée en ville à la suite « de troubles publics constatés »
- Le Dr Tennet déclare à la télé locale avoir été recruté par les autorités pour superviser les réponses à apporter aux troubles constatés.

APO Niv 2 : Dès la contamination du premier civil (action de MJ)

- l'hôpital est une désormais zone mise en quarantaine par l'armée, le groupe « les prisonniers de l'hôpital » est activé.
- les télé sont partout (et interrogent les joueurs, de préférence John)
- arrivée sur site d'ACMIS
- Le Dr Tennet est nommé conseiller spécial d'ACMIS, le maire lui donne officiellement tout pouvoir pour gérer la crise et prévenir d'éventuels mouvements de panique.

APO Niv 3: passage des PJ à la télé (action de joueur)

- zone où se trouvent les joueurs, contrôlée par l'armée, impossible d'en sortir
- attaque massive d'araignées dans cette zone
- activation des survivalistes
- exode massive des habitants
- diffusion de la rumeur de l'existence d'une « safe zone » à l'intérieur de l'hôpital OU à l'ancien sanatorium.
- Le Dr Tennet prend le contrôle et dirige totalement le Sanatorium. Il procède également personnellement à des « expériences » sur des citoyens « infectés ».

APO Niv 4 : Capture d'au moins 1 des PJ (action de MJ)

- black-out des communications (réseau télécoms et 3G coupés). C'est le Dr Tennet qui supervise l'installation d'un dispositif de brouillage installé sous contrôle de l'armée au pied du Château d'eau (point le plus haut de la ville)
- attaque massive d'araignées partout
- attaque massive de zombies
- l'armée boucle la ville
- activation du sanatorium en tant que base de l'ACMIS et zone d'accueil et de test des réfugiés
- les commandos survivalistes sont activés et foutent le bordel dès que le MJ le souhaite.
- Des drones armés, des Google car automatisées surarmées patrouillent autour de l'hôpital désormais coupé du monde par une triple rangée de barbelés pour prévenir les évasions. Tensions dans le groupe des « Prisonniers de l'hôpital » entre les verts et les rouges.
- Le groupe « La Population » s'organise en milice de citoyens anti zombie, et ripostent à coup de batte de base-ball cloutée ou à la **tronçonneuse avec plus ou moins de discernement.**

APO Niv 5 : Evasion des PJ (action de joueur)

- les même +
- imminence des bombardements aériens (on entend les moteurs des avions, quelques infos filtrent aux infos à la télé...)
- arrivée de renforts GI autour de la ville (des milliers d'hommes déployés entourent maintenant toute la ville d'un cordon infranchissable)
- batteries missiles etc. mise en place en direction de la ville
- les hommes d'ACMIS contrôlent TOUT en ville.
- Le Dr Tennet contrôle directement les hordes de l'ACMIS depuis un QG improvisé au pied du château d'eau, à côté du camion brouilleur.

APO Niv 6 : mise en place d'un plan pour sauver le monde par les PJ (action de joueur)

- les même +
- les PJ entendent les moteurs des bombardiers venus vitrifier toute la zone, l'apocalypse est dans approximativement 50 secondes.
- Le Dr Tennet éclate d'un grand rire hideux de savant fou voyant son plan maléfique se réaliser.

Attention, TOUTE UTILISATION DE L'ARTEFACT « LA SAUCE SOJA » PROVOQUE AUGMENTATION D'UN DEGRE SUR CETTE ECHELLE !

Il n'est pas prévu de possibilité de retour en arrière.

Les avantages des PJ

Heureusement les PJ vont (peut être) sauver le monde. Grâce à deux ou trois bricoles.

Les trucs remisés dans la cabane de jardin du copain de John

(Ça peut servir, au MJ de voir comment)

La sauce soja

La sauce soja est un liquide sombre, visqueux et bouillonnant contenu dans une petite fiole et caché quelque part en ville par la Petite Amie du Copain de John. Consommer de la Sauce Soja provoque une mort violente selon les modalités imaginées par le joueur qui incarne la Petite Amie. Sauf si c'est elle qui l'administre, en versant une minuscule goutte sur le doigt du patient. Dès lors, pour les usagers, le temps s'arrête. Tout est figé, sauf eux. Ils peuvent littéralement « voyager dans le temps ». Rien ne bouge, rien n'est modifiable dans le temps arrêté, sauf eux. Lorsque ce qu'ils ont à faire dans le temps arrêté est réalisé (c'est à dire quand le MJ le décide), le temps reprends son cours. Mais à travers le temps arrêté rien n'est modifiable : une mouche est une bille d'acier suspendu à jamais dans l'air ! Les joueurs ne peuvent qu'utiliser ce qu'ils ont sur eux au moment ou le temps s'arrête !

Le temps arrêté est aussi le monde des Hommes de l'Ombre. Ils peuvent ici se laisser voir, c'est la qu'on peut discuter avec eux, c'est la qu'on peut tenter de négocier, c'est aussi la qu'ils peuvent agir matériellement, pour tuer, par exemple.

Lorsqu'ils voyagent à travers le temps arrêté, les PJ prennent le risque de se faire repérer par les Hommes de l'Ombre. Mais le MJ doit être tolérant. Il faut que l'expérience soit fun, au moins la première fois ! Les seuls objets utilisables sont ceux que l'on porte sur soi dans le temps arrêté. Ca peut paraître restrictif mais l'imagination des joueurs n'ayant pas de limite, la puissance de la Sauce Soja est réelle.

D'autre part, une fois que l'on a utilisé la Sauce Soja, on est en mesure, et pour toujours, d'utiliser les portes de téléportation, et de voir l'invisible (donc les araignées).

Les personnages « extra lucides » ont déjà expérimenté la Sauce Soja.

Le Massive Nightmare Annihilator (MaNiTor)

Il est dans la cabane de jardin. Il s'agit d'un artefact « trouvé » par l'amoureux (voir plus loin). C'est hyper dangereux. Ca ressemble à un gros gant de crin mais lorsqu'on le passe autour de la main, dès que l'on pense à quelque chose de précis, cette chose s'incarne dans la réalité et détruit de manière apocalyptique ce qu'elle considère être les ennemis du porteur sans se soucier des conséquences. Ainsi, un porteur qui penserait à une bière aurait de fortes chances de voir la ville noyée sous un déluge de bière, avec inondations et glissements de terrain à cause de la mousse. L'usage en est TRES délicat et personne ne maîtrise vraiment.

Les réseaux sociaux

Le Docteur Tennet va chercher à rendre impossible les communications avec l'extérieur. En effet il ne faudrait pas que le monde apprenne qu'il n'y a pas tant de contaminés que ça. Réussir à communiquer sur les réseaux sociaux est sans doute la meilleure chose que les joueurs ont à faire pour empêcher la fin du monde. Pour cela, deux moyens : accéder au centre de contrôle du Sanatorium ou une ligne permet à l'ACMIS de contrôler les drones et de rester en contact avec le reste du monde, ou rétablir les réseaux 3G en détruisant le camion de brouillage disposé en APO 4 par Tennet au pied du Château d'eau.

La Ford Bronco de John

C'est un gros Pick-up hors d'âge, le véhicule tout terrain amerloque par excellence, avec lequel John ou n'importe qui peut tout tenter. Il est surtout la pour faire des cascades, comme sauter par dessus une triple rangée de barbelés par exemple. Il a un autoradio cassette coincé en position marche autoreverse, le son a fond, avec une cassette du groupe insupportable proposé par le joueur incarnant John. On ne peut pas arrêter l'autoradio. Toutes les tentatives

ont échouées. On ne peut pas retirer la cassette. Le seul moyen de couper le son est de couper le contact.

Introduction

Les PJ sont séparés et vaquent à leurs occupations.

Notamment :

- le copain de John est chez son psy, le docteur Tennet, suite à l'obligation judiciaire de se faire soigner, sous prétexte qu'il a agressé un livreur de pizza avec une arbalète, en criant « retourne en enfer, démon des abysses et dit à ton maître que je saurai le recevoir ! ». Le docteur est à la fois souriant et impassible, rebondit sur chaque phrase du joueur pour poser une question gênante, et réponds à toutes les questions par de nouvelles questions. 1/4 d'heure de ce traitement et les joueurs devraient le considérer (avec raison) comme l'homme à abattre.
- la Petite amie du Copain de John termine de cacher la Sauce Soja, en évitant de se faire surprendre, ce qui peut prendre du temps peut être joué Role play
- l'amoureux de la petite amie du copain de John admire le coucher du soleil au sommet du vieux château d'eau, et se prépare avec délectation à faire, comme à chaque fois, pipi par dessus le parapet quant il voit une colonne de véhicules noirs à l'horizon. Il ne peut s'empêcher de penser à « insérer ici le truc idiot proposé par le joueur avant le début de l'aventure » quand tout à coup un véhicule à l'horizon part en zigzag et termine dans le fossé. Le PJ y découvre deux militaires morts des conséquences du « truc idiot » et rentre en possession de MaNiTor, rangé dans une mallette de métal bien trop peu sécurisée.
- John rentre d'une fête, en essayant de se débarrasser d'un type qui lui en veut à cause d'une fille qu'il a malencontreusement dragué durant la fête. Il veut se reposer, boire une bière, et prendre une douche. C'est au moment où il sort de la douche, avec seulement une serviette-éponge pour protéger sa pudeur que la première araignée l'attaque.

L'aventure peut commencer.

* * * * *