



Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 42^{ème} concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 11 mars au 4 juin 2019, sur les points obligatoires suivants :

- thème : 42
- élément imposé : un triangle

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- **Physical Presence**, pour *Trucs Trop Bizarres*, par FaenyX 2
- **42e Méridien Ouest**, pour *Dungeon World*, par Khelren 7
- **The Ace of Spades**, pour *Trucs Trop Bizarres*, par Ohtar Celebrin 10

Physical Presence

un scénario pour Trucs Trop Bizarres

par FaenyX

Part of the answer is that there's really no escape

Part of the answer is that life can have such perfect shape

Level 42 - Physical Presence

Ce scénario pour Trucs Trop Bizarres plonge dans les années 80, dans la petite ville de Whitby (Indiana), qui sert de cadre aux aventures vécues par des gamins curieux et débrouillards, affrontant des créatures et phénomènes fantastiques.

Whitby, Indiana, au début du printemps

La petite ville où vivent les persos est tranquille, ce soir d'avril. Trop tranquille, peut-être. Alors que les persos s'arrachent les cheveux sur le devoir que leur a donné Mrs Hill, leur professeure de mathématiques, dans lequel ils doivent exploiter les propriétés du triangle rectangle, Whitby est secouée par un bruit puissant et soudain. Une explosion a eu lieu, quelque part au sud de la bourgade.

Partout dans la ville, les réseaux électrique et téléphonique ont subi une coupure de quelques secondes, juste après l'impact. Il n'en faut pas plus pour que Whitby soit le théâtre de différentes réactions :

- certains citoyens paniquent et sont persuadés que l'explosion est d'origine nucléaire : pour eux, les Rouges ont attaqué les USA. La tant redoutée Troisième Guerre Mondiale est déclenchée
- pour d'autres, c'est un avion de l'USAF qui a franchi le mur du son.
- certains pensent qu'il s'agit de l'explosion d'une canalisation de gaz : ce sera d'ailleurs la version "officielle", défendue par les autorités locales.
- les plus cartésiens (il y en a, je vous rassure) cherchent à rassurer leurs voisins. Nul n'a vu de champignon atomique à l'horizon, ni de flash caractéristique d'une telle explosion.

L'explosion en question a eu lieu dans un des champs de maïs (fraîchement semé) que cultive Bernie Pullman, l'un des exploitants agricoles de la région. L'homme a une sale réputation et peut même être la Bête Noire (voir TTB page 14) d'un des persos : il n'apprécie guère qu'on traverse ses terres et sort facilement le fusil.

Naturellement, le Town Marshal Burt Wesson est sur le coup et, à bord du 4x4 de la police de la ville, se dirige déjà vers la ferme de Bernie Pullman, qui l'a contacté dès qu'il a pu.

Naturellement, l'Agence (voir TTB, page 31), qui garde un œil et une oreille sur tout ce qui se passe dans le coin, dépêche une équipe sur les lieux.

Naturellement, nos courageux persos ont enfourché leurs vélos et vont enquêter sur ce Truc Trop Bizarre ! S'ils tentent de suivre le Town Marshal, ils verront son véhicule se diriger vers le sud de Whitby mais seront distancés. Cependant, ils finiront par découvrir la voiture de police garée chez Bernie Pullman (tous feux allumés, ce qui rend sa localisation aisée).

Note au MJ : il est possible que les persos n'aient pas la présence d'esprit de suivre le Town Marshal. Si tel est le cas, le convoi qui traverse peu après la petite ville représente leur deuxième chance de se rendre sur les lieux de l'explosion.

Le fermier et le shérif

C'est dans un des champs exploités par Mr Pullman (et dans lequel commencent à pousser des pieds de maïs) qu'a eu lieu l'explosion, ou plutôt le Truc Trop Bizarre. "Quelque chose" est tombé du ciel et a créé un cratère d'une dizaine de mètres de large (pour six à sept mètres de profondeur). Lorsque les persos arrivent sur les lieux (s'ils ont enfourché leurs vélos pour suivre Burt Wesson), les deux hommes sont en train d'examiner prudemment le cratère, perplexes. En se faufilant discrètement, les persos peuvent apercevoir, au fond du trou, des éclats métalliques intermittents (voir plus loin).

S'approcher plus est risqué : le Shérif empêchera qui que ce soit de descendre dans le cratère et reste à proximité, préférant ne pas prendre de risque. Wesson et Pullman n'auront d'ailleurs guère le temps d'examiner ce qui se trouve au fond du cratère. A peine dix minutes plus tard, une colonne de véhicules arriveront sur les lieux. Deux camions militaires (de type GMC CCKW), suivis par deux vans noirs (de type GMC), ayant traversé la petite ville à vive allure, vont s'arrêter là. Leur présence sur ses terres mettra Pullman hors de lui, mais les soldats le maîtriseront rapidement avant de le confiner chez lui, où un soldat montera la garde.

L'Agence débarque en force

Les deux camions transportent une trentaine de soldats, placés sous les ordres du Capitaine Whitman. Leur mission est claire : sécuriser le périmètre et empêcher qui que ce soit d'y entrer. Ancien du Viet-Nâm, Whitman obéit aux ordres aveuglément et est prêt à donner l'ordre de faire feu sur n'importe qui, y compris des enfants.

Les vans GMC noirs transportent, quant à eux, six envoyés de l'Agence. A leur tête, Kyle Osmond dirige l'opération, qui est sans doute la mission de sa vie. A bord des vans, se trouve aussi quantité de matériel scientifique que les Agents vont mettre en place sous une tente dressée rapidement par les hommes de Whitman.

Armés de fusils mitrailleurs M16, casqués, et équipés comme pour aller en guerre, les militaires ont, lors de leur traversée de Whitby, fait monter l'angoisse d'un cran. Ceux persuadés que l'explosion signifie que les "Rouges" ont attaqué y voient la confirmation de leurs peurs. Les autres s'interrogent et se tournent vers les représentants de l'ordre : les deux adjoints du Town Marshal (Fred Hart et Carl Wheeler) ont fort à faire. Si jamais les persos ne se sont toujours pas rendus sur les lieux de l'explosion, ils devraient maintenant s'interroger sur ces nouveaux venus et (espérons-le !) se rendre dans le champ de Mr Pullman.

Pendant ce temps, en ville...

S'ils décident de rester à Whitby (voire de se terrer chez eux ou dans leur "repaire"), ils vont être témoins de quelques scènes :

- Selon la plupart (convaincus par la version officielle), il s'agit bien d'une explosion due au gaz. Si ça avait été une attaque des "Rouges", l'onde de choc aurait déjà rasé Whitby. D'ailleurs, cette bourgade n'a rien d'un point stratégiquement important, non ?
- Ceux qui ont vu le convoi passer à toute allure dans les rues de Whitby sont partagés : pour certains, c'est la preuve que tout est sous contrôle et qu'il ne faut pas s'inquiéter. Pour d'autres, au contraire, c'est parce que le danger est réel que l'armée a été appelée à la rescousse.

La vérité est ailleurs, comme bien souvent et nos héros devraient maintenant avoir compris qu'un Truc Trop Bizarre est à l'œuvre : que se passe-t-il près de chez Bernie Pullman ?

Au fond du trou

Venu d'outre-espace (ou du No Man's Land, selon l'hypothèse que vous aurez choisie, voir TTB p 50), un vaisseau alien s'est crashé près de Whitby. Dissimulé par sa technologie furtive (qui fait l'envie de l'armée américaine), le vaisseau est encore au fond du cratère, trop endommagé pour repartir. Son pilote, un alien gris, s'en est extirpé juste après le crash et se cache dans un des bâtiments de Bernie Pullman. Blessé dans l'accident, l'extra-terrestre n'en reste pas moins dangereux et n'a qu'un objectif : retrouver les siens.

Si les persos sont suffisamment rapides et sont arrivés avant le convoi de l'Agence, ils peuvent examiner l'inquiétant cratère situé à quelques dizaines de mètres du bâtiment d'habitation de Bernie Pullman. C'est seulement en réussissant un jet de Sixième Sens qu'un perso peut "sentir" qu'il y a "quelque chose" dans le cratère. De fait, le vaisseau alien est toujours là, mais est protégé par une technologie le rendant invisible aux yeux humains.

Les partis en présence et leurs objectifs :

Mr Osmond, émissaire de l'Agence...et ses hommes en noir.

Âgé d'une trentaine d'années et toujours impeccablement vêtu, Kyle Osmond mène ici la mission de sa vie. Nombre de ses collègues de l'Agence tueraient père et mère pour mettre la main sur du "matériel" extraterrestre. Tandis que Whitman et ses hommes bouclent le périmètre (le cratère et le terrain autour), Osmond envoie deux de ses techniciens récupérer les morceaux vaisseau (qu'ils visualisent grâce à d'étranges lunettes mises au point par l'Agence). Dans les heures qui suivent, Osmond et ses hommes vont terminer et inventorier leur "récolte", avant de repartir vers le siège de l'Agence. Évidemment, tous cherchent également le pilote du vaisseau, qui ne doit pas être très loin.

L'Agence veut récupérer le vaisseau et, surtout, mettre la main sur l'alien (preuve vivante de l'existence d'une intelligence extraterrestre). Le Capitaine Whitman a pour objectif de remplir sa mission et obéit au doigt et à l'œil aux consignes d'Osmond. Néanmoins, si ce dernier n'hésiterait pas à éliminer celles et ceux qui se mettent sur son chemin (y compris s'il s'agit de gosses), le Capitaine Whitman choisira toujours la solution faisant couler le moins de sang possible (il a vu assez de gens mourir au Viêt-Nam).

Le fermier (dans son pré)

Mr Pullman n'apprécie guère qu'on s'installe chez lui (il peut s'agir de la Bête Noire d'un des persos). Cependant, il ne peut s'opposer aux envoyés de l'Agence et ronge son frein, tout en observant (de loin) leurs allées et venues sur ses terres. Si les persos (après avoir franchi l'obstacle que représente la sentinelle le surveillant) le contactent, Bernie Pullman peut leur apporter quelques informations intéressantes.

Ainsi, il pourra localiser le lieu de l'accident, expliquer qu'il n'y a là-bas aucune conduite de gaz ("je connais mes terres, tout de même !") et même décrire le cratère qu'il a observé et les étranges reflets qu'il a cru y voir, avant que « ces satanés GI ne débarquent comme en terrain conquis ! ».

Pullman, aussi bourru soit-il, est un brave homme. Même s'il accorde énormément d'importance à "ses" terres, il peut être un allié inattendu : rien de tel qu'un ennemi commun (en occurrence Osmond et les militaires) pour s'entendre.

Le petit homme gris

L'alien gris, pour supérieurement intelligent qu'il soit, est seul et (relativement) vulnérable (voir TTB page 47). Il représente cependant une menace sérieuse pour ceux qui s'approchent de lui et considère les humains comme une espèce inférieure. Dans le présent scénario, seule l'utilité qu'ils représentent à ses yeux l'empêche de se débarrasser de ces pauvres créatures. L'alien veut récupérer son vaisseau et quitter la Terre. Cependant, se sachant isolé et blessé, l'alien va éviter toute confrontation directe. Il a contacté les siens par télépathie juste avant le crash : ceux-ci ne devraient plus tarder à venir le récupérer. Il n'hésitera pas à utiliser les persos pour remplir ses objectifs

Burt Wesson

Le Town Marshal est encore une fois totalement dévoué à sa ville et à la sécurité de ses habitants. Son respect d'une autorité supérieure (représentée par Whitman ou Osmond) ne peut dépasser ce premier principe, chez lui. Écarté par Osmond, il peut aisément devenir un allié pour les persos. Très cartésien, il s'accrochera tant que possible à la thèse "officielle", celle de l'explosion d'une conduite de gaz.

Et maintenant ?

Les acteurs sont en place, le décor est prêt. Avant que ne tombe le rideau (c'est-à-dire avant que les aliens ne viennent récupérer leur petit camarade, un peu avant l'aube), les persos vont pouvoir entrer dans la danse et tirer leur épingle du jeu.

Note au MJ : l'intrigue de ce scénario est conçue pour s'étaler sur une nuit, qui risque donc d'être particulièrement intense. Il est néanmoins possible de l'allonger sur une période plus longue.

Les persos vont donc avoir plusieurs fers au feu, pendant ce scénario.

- découvrir l'incroyable vérité sur la vie, ailleurs dans l'univers : les ETs existent, il y en a un dans la grange de Bernie Pullman
- éviter que l'alien soit découvert par les militaires : dans pareil cas, l'affrontement tournerait au désavantage de la créature, mais causerait la mort de plusieurs soldats
- empêcher Osmond de mettre la main sur la technologie et l'alien : qui sait comment l'Agence pourrait exploiter ces armes potentielles ?
- éviter d'avoir à affronter l'alien qui pourrait aisément les désintégrer (son Zappeur est une arme redoutable) : il va leur falloir se montrer pacifiques (quitte à subir les assauts télépathiques de la créature).
- éviter d'être là quand les aliens gris vont venir récupérer leur semblable ou, au moins, ne pas subir leur assaut probable. Dans le meilleur des cas, ils risquent fort d'être victimes du rayon "oubliant" des aliens. Pour les persos, ce peut être un sort heureux : ils ne garderont aucun souvenir de cette drôle de nuit, à part d'étranges cauchemars où des créatures bizarres affrontent des militaires américains. Si, par chance (ou pas), les persos réussissent à ne pas subir cette amnésie, ils auront été au centre d'une rencontre du troisième type. Leur vie, désormais, ne sera jamais plus la même, mais personne ne voudra jamais les croire.

Pendant le laps de temps qui s'écoule entre son crash et l'arrivée du vaisseau alien, chaque camp en présence va pouvoir agir.

Après avoir sécurisé le périmètre, installé leur camp de base, puis récupéré ce qui reste du vaisseau, Osmond va ordonner à ses hommes de rechercher l'alien. Pour ce faire, il confie au Capitaine Whitman le soin de ratisser les environs.

Par groupe de deux, les militaires, fusil mitrailleur (chargé !) en mains, vont balayer les alentours, piétinant allégrement le champ de Bernie Pullman, puis s'aventurant plus loin. L'un des binômes finira par tomber sur l'alien, terré dans une vieille grange où Mr Pullman stocke d'anciennes machines agricoles. L'affrontement tourne court : paralysés par la terreur, les deux GI n'ont guère le temps de comprendre ce qui leur arrive et sont désintégrés par le zappeur de l'alien. Une brève rafale (une des balles blessent la créature) et c'est fini.

Aussitôt, le reste du peloton se dirige vers l'endroit d'où sont venus les tirs. Les persos risquent d'en faire autant. Il va s'en dire que c'est particulièrement risqué ! Sur les lieux de la rencontre entre les deux militaires et l'extra-terrestre, ne reste qu'un peu de poussière (qui pourrait deviner qu'il s'agit des restes des deux soldats désintégrés) et des traces d'un sang noir et gluant. En suivant les traces de sang, on peut aisément comprendre que l'alien est parti vers le bosquet situé en bordure du champ.

Le Town Marshall, de son côté, tente de raisonner Bernie Pullman qui est prêt à chasser les intrus de son terrain et a sorti son fusil. De son côté, l'alien, bien que blessé, quitte son repaire et s'enfuit dans le bois proche. Son agressivité est montée d'un cran et il fera feu dès que possible.

Au milieu de tout cela, alertés par les coups de feu et intrigués par la succession d'événements étranges, se trouvent les persos.

S'ils veulent agir, ils ont jusqu'à l'aube. Mais les risques sont réels, puisqu'ils risquent d'être entre deux feux.

Un peu avant l'aube, l'alien sera récupéré par ses semblables, puisqu'ils ont été appelés (par contact télépathique). Un vaisseau sphérique, semblant constitué de lumière, descendra jusqu'au point de rendez-vous et une poignée d'aliens (en nombre à ajuster en fonction des

partis en présence) en débarquera. Eux non plus ne font pas de détail et se débarrasseront de tout obstacle. Si personne ne fait rien, la bataille rangée qui aura lieu se terminera par la disparition de presque tout le peloton de Whitman. Seuls deux soldats seront retrouvés, près d'un cratère dans un champ, incapables de raconter ce qui s'est passé. Kyle Osmond, quant à lui, sera retrouvé, errant dans la forêt proche et tenant des propos incohérents. Ces malheureux seront récupérés par une équipe de l'Agence et finiront leurs jours en hôpital psychiatrique.

Selon le comportement des persos, leur sort peut varier :

- S'ils se sont tenus à l'écart, ils n'ont pu être que témoins de ces événements : ils auront vu les extra-terrestres et auront assisté à l'élimination des hommes de l'Agence. Inutile de dire que leur équilibre nerveux risque d'être perturbé. De plus, ils auront beau raconter ce qu'ils ont vu, personne ne les croira.
- S'ils sont intervenus et se sont rangés du côté des militaires : le risque est réel qu'ils subissent la colère des aliens gris. Se mettre sur la route de ceux-ci ou vouloir les affronter, c'est prendre le risque de subir un tir et d'être désintégré (si l'on n'est pas assez rapide pour l'esquiver).

Rencontre du troisième type

Quand les aliens arrivent pour "récupérer" le leur, il vaut mieux ne pas être dans les parages. Le vaisseau de secours chargé de récupérer l'alien.

Toute tentative de s'interposer se soldera par une riposte immédiate : le Zappeur des gris, en mode "désintégration", est sans pitié. Whitman et ses hommes subiront ce funeste sort (peut-être sous les yeux effarés des persos). Il est à souhaiter que nos jeunes héros ne soient pas là lors de l'affrontement final. Si tel est le cas, le brave Town Marshal Wesson fera tout son possible pour les sortir de ce mauvais pas. Il peut être assisté par Bernie Pullman.

Si les persos ont aidé l'alien (malgré son comportement), ils échapperont au sort funeste des militaires et ne seront l'objet que d'un rayon oubliant.

Enfin, des persos discrets, qui réussiraient à ne pas se faire repérer lors de l'exfiltration de l'alien, ont de bonnes chances de s'en sortir "intacts" : ils savent désormais que nous ne sommes pas seuls dans l'univers...mais cette vérité est terrifiante et, surtout, elle est ailleurs.

Et si les persos ne font rien ?

Sans intervention de la part des persos, les Aliens Gris venus récupérer leur pilote échoué sur Terre (ainsi que ce qui reste de son vaisseau) arriveront peu avant l'aube. Face à eux, les hommes de Whitman ne feront guère le poids et subiront les effets dévastateurs de leurs rayons désintégrateurs ou (s'ils ont de la chance) oubliants. Quelques minutes plus tard, il ne restera qu'un trou au milieu d'un champ, dont personne ne saura comment il est apparu.

Hébétés, Osmond, Whitman et les quelques hommes encore là repartiront comme ils sont venus. Il s'est passé quelque chose, mais impossible pour eux de se souvenir quoi. De leur côté, le Town Marshall Wesson et Bernie Pullman resteront perplexes.

Quant aux persos, ils auront échappé à tout danger, mais seront passés à côté d'une drôle de rencontre.

* * * * *

42^e Méridien Ouest

un donjon apéro pour Dungeon World

par Khelren

QUESTIONS

- Qui est le commanditaire de cette expédition visant à explorer une cité sous-marine ? Qu'est-ce qu'il espère y trouver ?
- On parle de sirènes peuplant cette cité mais quelle autre créature est-elle mentionnées par les superstitions de marins ?
- Nul ne se rend dans cette zone car elle est maudite. Qu'avez-vous récupéré comme protection contre cette malédiction ?
- Ton parent marin t'aurait conçu avec un des habitants de cette cité maudite. Comment s'appelle cet autre parent et comment t'a-t-il été décrit ? Souhaites-tu le retrouver ?
- Le réveil d'une créature légendaire a provoqué la destruction de la cité sous-marine. De quelle créature s'agissait-il ? Quel est son point faible, si l'on en croit les légendes ?
- Pour quelle raison hais-tu la mer et les fonds marins ?

DÉTAILS

- Des chants lointains, hypnotiques, déformés par la mer.
- Des couleurs d'une vivacité qu'on ne rencontre pas sur la terre ferme, embellies par les rais de lumière mouvants.
- Des mouvements sinueux en bordure des ténèbres des fonds marins. L'éclat d'un œil d'une créature imposante.
- Des noyés qui dérivent, morts depuis longtemps, les bras tendus vers vous comme pour vous supplier.
- Des nuées d'oiseaux volent sans but dans le ciel et viennent subitement s'écraser sur le pont du navire.
- Des statues de sirènes, semblant plus réelles que nature. Leur expression de terreur est communicative.
- Deux cités sous-marines se faisant face, aux styles architecturaux très différents.
- L'étrange épave d'un engin en forme de croix, un moteur à hélices sur le devant, rongé par la rouille.
- Un cimetière d'épaves de bateaux recouverts d'algues qui se confondent avec les récifs alentours.
- Un nuage de sang porté gracieusement par les courants.
- Une écrasante impression de solitude et de calme.

42^e méridien ouest

UN DONJON APÉRO POUR **DUNGEON WORLD**
(42^e CONCOURS DE SCÉNARIO DE [LA COUR D'OBÉRON](#))
PAR **KHELREN**

VOS OBJECTIFS

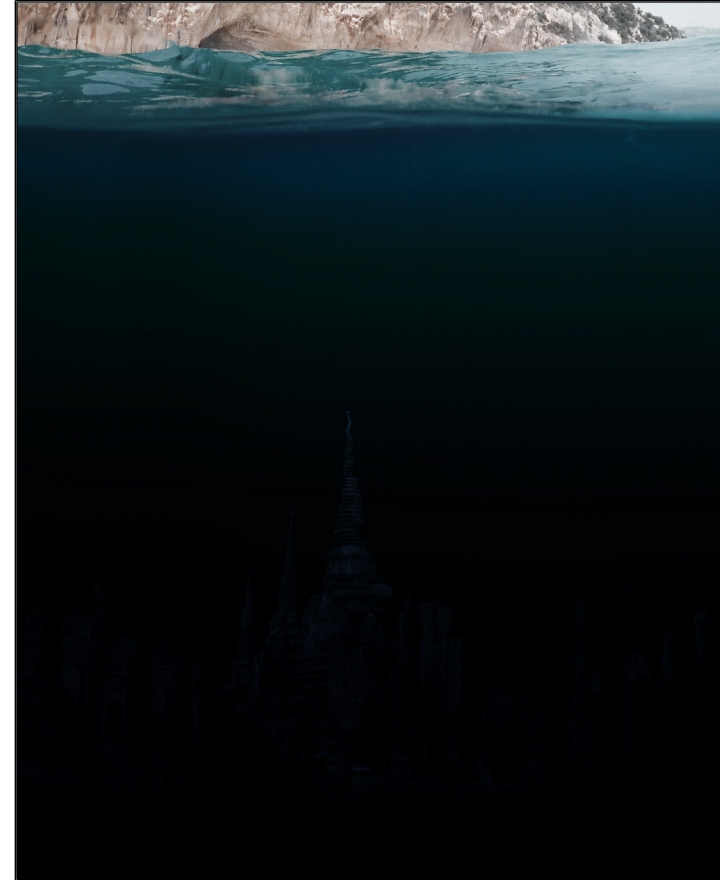
- Décrivez un monde fantastique.
- Offrez aux personnages une vie d'aventures.
- Jouez pour découvrir ce qui va se passer.

VOS PRINCIPES

- Posez des questions, utilisez les réponses.
- Agissez selon la fiction.
- Commencez et terminez avec la fiction.
- Soyez fan des personnages.
- Immergez-vous dans le fantastique.
- Dessinez des plans et des cartes, laissez des vides.
- Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs.
- Ne désignez pas vos actions par leur nom.
- Donnez vie à chaque monstre.
- Nommez chaque personne.
- Pensez « danger ».
- Pensez aussi hors-champ.

ACTIONS DE DONJON

- Changez l'environnement.
- Montrez des signes d'une menace imminente.
- Utilisez une menace propre à une faction ou à une créature.
- Faites intervenir une nouvelle faction ou un nouveau type de créature.
- Faites rebrousser chemin aux PJ.
- Révélez de coûteuses richesses.
- Offrez un défi à l'un des personnages.



ACTION D'INTRODUCTION

Vous avez plongé dans les tréfonds marins pour rejoindre la cité sous-marine, après vous être équipés des scaphandres magiques prévus à cet effet. Les scaphandres sont peu pratiques mais ils permettent de respirer sous l'eau. Lancez tous **2d6+SAG** pour voir comment vous vous en êtes sortis les uns les autres.

Sur 10 ou plus, vous êtes arrivé dans la cité sous-marine sans problème.
Sur 7-9, choisissez une option dans la liste suivante :

- ◆ Vous êtes séparé du reste du groupe et vous retrouvez en pleine situation tendue face à des créatures de la cité.
- ◆ Votre scaphandre a connu une avarie momentanée et vous avez suffoqué pendant quelques instants : perdez 1d10 PV (*ignore l'armure*).

Sur 6 ou moins, vous avez été attaqué par un monstre des profondeurs et, à cause du combat, vous avez perdu votre scaphandre. Il vous faudra trouver un autre moyen pour remonter à la surface.

Une fois dans la cité sous-marine, les scaphandres sont inutiles : bien que sous-marine, une puissante magie y est à l'œuvre car il est possible de respirer normalement et les mouvements ne sont pas ralentis.



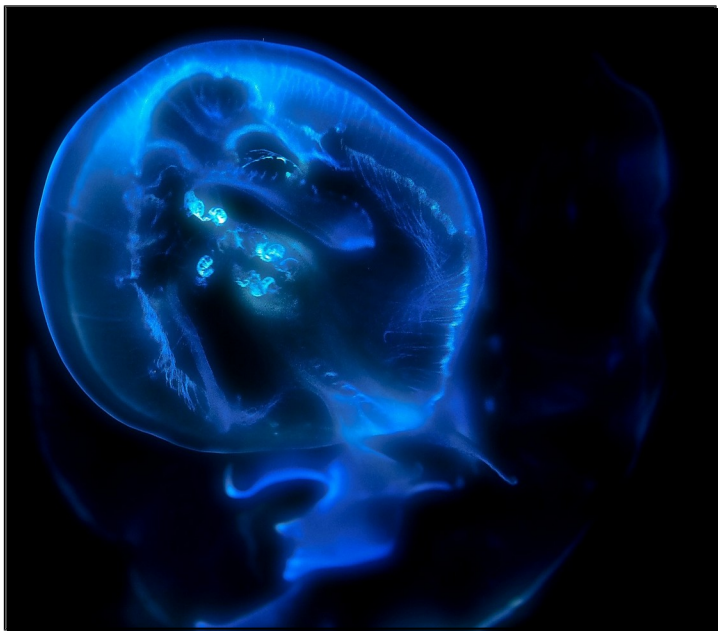
ACTIONS D'AVENTURE

Cité maudite

Tant que vous vous trouvez dans la cité sous-marine, quand vous obtenez un 10 ou plus sur vos jets de dés, le MJ gagne un jeton.

Lorsque le MJ a accumulé trois jetons, il peut les dépenser pour déclencher une catastrophe : pan d'architecture qui s'effondre, bulle de gaz qui explose, disparition inexplicable d'objet ou désorientation des PJ.

Lorsque le MJ a accumulé cinq jetons, il peut les dépenser pour déclencher un cataclysme : la cité s'effondre sur elle-même. Les PJ n'ont que quelques minutes pour quitter la cité avant qu'elle ne soit avalée dans une faille sous-marine.



Puits de savoir

L'avatar de la déesse du savoir est une méduse géante phosphorescente. Ses connaissances sont infinies et elle est disposée à répondre à ceux qui se présentent à elle.

Quand vous lui posez une question, lancez **2d6+INT**.

Sur 10 ou plus, répondez vous-même à la question.

Sur 7-9, répondez à la question et le MJ ajoutera un « mais » à votre réponse.

Sur 6 ou moins, le MJ répond à votre question et la piqûre de Médusa vous fait perdre 1d8 PV.

Si vous posez lui une question métaphysique, la réalité s'effondre : nul n'est censé connaître la réponse à de telles questions existentielles. La cité et les alentours (un triangle de plusieurs kilomètres de côté), ainsi que tout être s'y trouvant, sont déplacés vers un plan d'existence primaire voisin.

CRÉATURES

La cité sous-marine est principalement peuplée de créatures des profondeurs et notamment de sirènes. Une Méduse vit également dans cette cité dont elle proclame être la reine.

Sirènes

Groupe, Magique, Intelligent, Organisé, Thésauriseur

Lance de corail (d8 dégâts, +1 perforant), 6 PV, 1 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Aquatique.

Ces sirènes sont pacifiques dès lors qu'on suit leurs coutumes. Elles acceptent d'aider les naufragés et même les visiteurs désirant rencontrer la déesse du savoir mais cela a un coût. Il faut accepter de concevoir avec elles un enfant et qu'il soit élevé dans leur cité. C'est ainsi qu'elles parviennent à ce que leur peuple ne disparaisse pas.

Penchant : Attirer à elles ceux de la surface.

- ◆ Protéger la cité et les siens.
- ◆ Prendre de l'élan pour se propulser à grande vitesse.
- ◆ Charmer d'un chant mélodieux.
- ◆ Encercler une cible et l'attaquer de manière coordonnée.

Méduse (voir *Dungeon World*, chapitre *Habitants des Marais*)

Quoi que recherchent les PJ, la Méduse est probablement celle qui l'a en sa possession. Son palais est protégé par ses animaux de compagnie : des anguilles géantes.

Anguilles géantes

Groupe, Grand, Fourbe, Furtif

Dents aiguës (d8+1 dégâts), 10 PV, 0 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Aquatique.

Penchant : Protéger le palais de Méduse.

- ◆ Mordre vicieusement.
- ◆ Électrocuter une victime d'un simple contact.
- ◆ Se terrer subrepticement dans le moindre trou ou recoin.

Mégalothon

Solitaire, Énorme, Fourbe

Triples rangées de dents (d8+7 dégâts, +2 perforant), 20 PV, 1 Armure

Proche, Allonge, Puissant, Dévastateur

Capacité spéciale : Aquatique, Sens développés.

Le mégalothon est un requin géant vivant dans ses profondeurs.

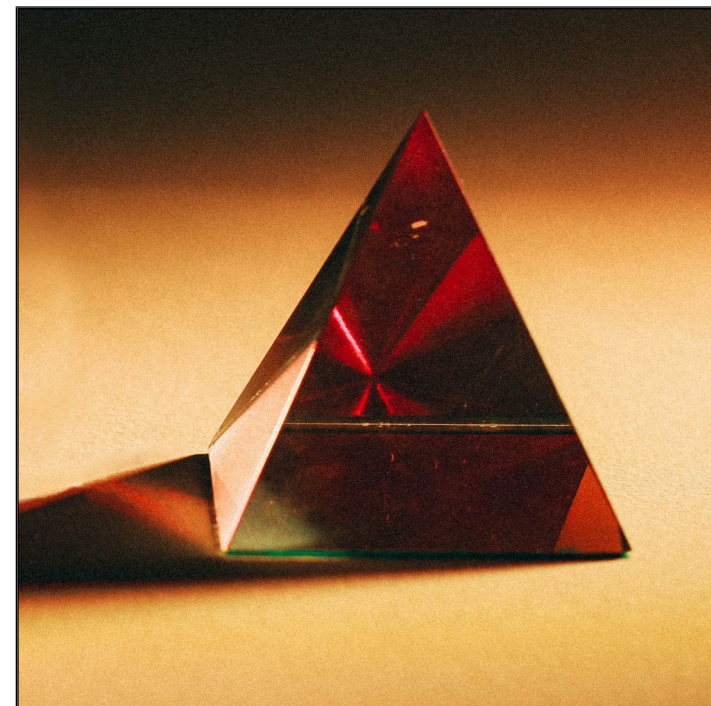
Penchant : Dévorer des proies de taille humaine.

- ◆ Emprisonner une proie dans ses mâchoires.
- ◆ Emporter une proie à l'écart.
- ◆ Sentir le sang à des kilomètres.

TRÉSORS ET ÉQUIPEMENTS

Scaphandre (porté, maladroite)

Les scaphandres représentent un équipement rare mais terriblement utile pour explorer les profondeurs aquatiques. Ils sont capables magiquement de transmuter l'eau en air afin de permettre au porteur de respirer normalement. Leur poids varie : lorsque le but est de s'enfoncer, ils pèsent 5 poids ; autrement, ils pèsent 0 poids et l'air contenu permet de remonter rapidement à la surface.



Le triangle de Sedum Reb (1 poids)

Ce triangle semi-transparent qui tient dans la paume de la main réfléchit la lumière et change fréquemment de couleur. On dit qu'il porte malheur à son possesseur ; une devise est gravée en lettres argentées sur son pourtour « ce qui ne te tue pas, te rend plus fort ». Stupide dicton.

Tant que vous êtes en possession de ce triangle, en fin de session de jeu, répondez à ces trois questions.

- ◆ Ne vous reste-t-il plus qu'un souffle de vie (il vous reste moins de 25 % de vos PV) ?
- ◆ Êtes-vous affublé d'un handicap ?
- ◆ Avez-vous poussé votre **dernier soupir** durant la session ?

Pour chaque oui, marquez 1 PX.

Quand vous êtes en possession du triangle ou en début de session, le MJ retient 2. Il peut dépenser une retenue à tout moment pour infliger un malus de -2 sur votre résultat de dés.

The Ace of Spades

Un scénario pour Trucs Trop Bizarres

par Ohtar Celebrin

"I see it in your eyes, take one look and die
The only thing you see, you know it's gonna be the Ace of Spades
The Ace of Spades

Motörhead - The Ace of Spades

Les personnages vont être confrontés à un tueur en série... mais eux seules peuvent comprendre qu'il ne s'agit pas d'un être de chair et de sang mais un esprit vengeur.

En début de partie, préparez un paquet de cartes en mettant l'as de pique de côté. Faites piocher deux cartes à chacune de vos joueuses, chaque carte représente l'un de leurs parents, chaque pique signifie que ce parent a côtoyé durant sa scolarité celui qui deviendra l'esprit vengeur et a attiré son ire.

Bien entendu vos joueuses ne sont pas affranchies de la signification de ces cartes.

Personne n'échappe à Whitby

Jerry Spades, enfant du pays né en 1942, a quitté Whitby en s'engageant dans l'armée à dix-sept ans en falsifiant l'autorisation parentale. L'an suivant il part pour le Vietnam puis rejoint les Casques-bleus. Il n'y a pas quatre chemins pour quitter Whitby et aucun d'eux n'est aisé.

Il y a quelques jours, il a trouvé la mort en sauveur lors d'une mission d'interposition.

Selon la date à laquelle vous situez l'action de votre partie, il avait plus ou moins quarante ans, peut-être quarante-deux... comme les parents d'un certain nombre de PJ...

Jerry n'aimait pas Whitby, pas du tout.

Il garde un souvenir particulièrement mauvais de sa scolarité qu'il a vécu comme un cauchemar. Malmené et moqué par ses camarades qui le nommaient l'As-de-pique, et confronté plus que de raison à quelques trucs trop bizarres pour s'en souvenir à l'âge adulte.

Le fait est que son esprit enrage d'être ramené dans sa ville natale pour l'éternité, lui dont la plus grande fierté était de s'être échappé de cette ville de fous.

L'enfant du pays, petit-fils de l'ancien maire de la ville, cousin du maire actuel, symbole du patriotisme local et du rêve d'évasion de beaucoup, Jerry est accueilli comme une héro, toute la ville se presse à ses obsèques.

Les PJ sont là elles aussi, chargées (par erreur ?) de porter les gerbes officielles.

Sur le cercueil, alors même que tombent les premières pelletées de terre recouvrant le crucifix, Elles remarquent un as de pique bien en évidence. Comment a-t-il pu arriver là ?

En réussissant un jet de sixième sens, l'une des PJ peut également apercevoir à l'écart de la cérémonie, un homme à l'aspect inquiétant. Si elle s'y intéresse de plus près, elle ne verra qu'un chat miteux s'esquiver.

Le décompte peut commencer, Jerry s'emploiera à assassiner les douze personnes qu'il tient les plus responsables de ses malheurs passés.

Le panégyrique s'éternise et les PJ doivent s'ennuyer ferme, elles ne semblent pas les seules, un homme à la mine peu avenante n'attend pas la fin de la cérémonie. Il quitte l'assemblée à grande enjambées. On entend sa voiture démarrer à vive allure. Au bout de quelques instants un grand fracas retentit.

L'esprit vengeur s'est contenté d'apparaître sur le siège arrière pour provoquer l'accident mortel, le conducteur pris de panique a sauté en route et s'est rompu le cou.

La première victime et ancien bourreau est Hector Herbert, alcoolique notoire, ex-dur-à-cuir de la cour de récré et premier à avoir surnommé Jerry « As de Pique » (Ace/Ass of Spades).

Les PJ peuvent être les premières arrivées sur les lieux et déranger un vieux chat de gouttière occupé à laper le sang de la victime. Si elles mettent plus de temps elles le verront se glisser à l'entrée d'une ruelle en direction du cimetière.

Un attroupement se forme rapidement autour du corps et on repousse les enfants mais personne ne s'intéresse encore à la voiture. Les PJ ont donc le champ libre pour l'examiner discrètement. Un autocollant sur le pare-brise arrière figure un deux de pique.

Certaines morts pourront donc passer pour accidentelles, toutes seront impressionnantes, à chaque fois un chat est présent et s'en retourne au cimetière.

A chaque fois une carte-à-jouer ou sa représentation se trouve sur les lieux.

D'abord le deux de pic, puis le trois...

Il peut s'agir d'une vraie carte-à-jouer ou d'un dessin griffonné dans le coin d'une feuille de journal, une reproduction d'un tableau de « tricheur », ou un coussin brodé.

Jerry fait feu de tout bois.

Dans un premier temps les autorités locales ne feront pas le rapprochement entre les différents morts. Sans l'aide des PJ, il leur faudra attendre la septième mort pour avoir la puce à l'oreille...

Beaucoup semblent en effet accidentelles ou naturelles et il n'est pas possible de définir facilement des similitudes dans le mode opératoire.

Sans parler qu'il sera parfois très difficile de trouver une explication rationnelle à certaines morts si l'on écarte l'accident ou le suicide.

Merry Bennet par exemple, était enfermée seule chez elle lorsqu'elle s'est, semble-t-il, endormie dans son bain. Le trop-plein étant bouché, la baignoire a débordé et a inondé tout l'appartement -obligeant son chat à se réfugier sur une armoire, pauvre bête-.

Puis l'eau s'est répandue sur les sept étages du dessous alertant ainsi les voisins.

Qui a dit que cette paisible comptable, ex-reine de beauté du temps de sa jeunesse, ne supportait pas les chats ?

La photo dans le journal montre la marque de l'eau sur le papier peint du salon, une reproduction d'un Caravage est encadrée au mur : « Les tricheurs ». Cependant la peinture n'est pas fidèle à l'originale, n'est-ce pas un cinq de pique que le filou sort de sa ceinture ?

Mais bien sûr, si les PJ apporte au chérif la preuve que tous les morts avaient le même âge (donc étaient ensemble en classe) et lui montrent la progression des cartes de pique d'une scène de crime à l'autre, il pourrait bien se rendre à l'évidence et en déduire qu'un tueur en série œuvre à Whitby.

A ce niveau de la partie, les joueuses vont inmanquablement s'interroger sur le sens de leurs cartes.

Si aucune d'entre elles n'a de pique, peu probable si vous jouez à quatre PJ, tout va bien, mais dans le cas contraire, la question sortira : « Dis-moi MJ chérie, ils ont quel âge mes parents ? » ou « Euh... elle connaît quelqu'un né en 1942 ma perso ? »

Et bien sûr le numéro de la carte les renseignera sur le temps qui leur reste pour résoudre l'affaire...

Le problème pour les PJ est que s'ils avertissent le chérif et parviennent à le convaincre qu'un tueur en série sévit, celui-ci va faire appel au FBI.

Tout ce beau monde cherchera un coupable bien vivant... probablement parmi les personnes nées en 1942 et toujours en vie.

S'ils parlent de revenant et de vengeance d'outre-tombe, on les prendra pour des folles et attireront l'attention de l'Agence ce qui ne leur plaira pas plus...

Comment résoudre l'affaire ?

L'esprit vengeur est lié au cimetière.

Il se déplace sous la forme d'un chat, animal psychopompe, se manifeste sous forme intangible pour tuer sa cible et doit revenir au cimetière après chaque forfait pour se ressourcer.

Tuer le chat fait gagner provisoirement du temps, ne résout rien et peut compliquer la tâche des PJ à terme. L'esprit ère le temps de retrouver un autre animal psychopompe qui sera peut-être un corbeau...

Capter le chat sur le chemin aller entre le cimetière et sa victime l'empêche effectivement d'agir. L'esprit peut choisir de se manifester sous forme intangible pour attaquer les PJ mais use l'énergie dont il dispose pour tuer sa cible, il devra regagner son hôte-chat rapidement et tout faire pour retourner au cimetière pour se ressourcer.

Capter le chat sur le chemin du retour entre sa victime et le cimetière l'empêche effectivement de se ressourcer. Comme il s'est déjà manifesté, il ne peut plus le faire avant de retourner au cimetière.

Si vos PJ se sentent de garder le chat prisonnier jusqu'à ce qu'il meure de vieillesse, elles tiennent une solution pour les quelques années à venir.

Le moyen le plus radicale est de déplacer le corps hors de la ville, ce n'est pas vraiment à portée des PJ.

En théorie, elles pourraient aussi convaincre les cibles de déménager...

L'issue la plus accessible serait probablement de les convaincre de faire amende honorable auprès de Jerry. Il ne s'agit pas simplement de marmonner des excuses devant la pierre tombale, mais de faire un vrai acte de contrition. Avouer ses fautes envers Jerry dans le journal locale, se tatouer un as de pique sur la main... aux PJ de trouver une compensation suffisante.

* * * * *