



## Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 24<sup>ème</sup> concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 26 juin au 2 novembre 2009, sur les points obligatoires suivants :

\* Thème : **la fin d'un monde**

\* Élément imposé : **un objet très fragile**

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- Déclin des Pascuans, pour Terra Incognita par Pitche.....1
- L'arbre, pour Gothlied par cccp.....8
- La vierge radieuse, pour univers cyberpunk ou post-apocalyptique par Jibe.....11
- Le parfum de la Dame en Rouge, pour Harry Potter par Olivier.....17
- L'odyssée des hommes-ours, pour Würm par Yodram.....23
- L'œuf de Virgile, pour Ombres et lumière par Narbeuh.....29
- Atlantis fugit, pour univers pulp-uchronico-allumé par Léo.....39
- La grande faucheuse, pour Mouse Guard par Xaramis.....45
- Quand revient la lumière..., pour Exaltés par Moona.....48

---

# Déclin des pascuans

*Un scénario pour Terra Incognita*

*par Pitche*

---

1726, Louis XIV, bien avant Louis XVI qui envoya La Pérouse effectuer sa circumnavigation vers 1786, décide d'envoyer des explorateurs aux quatre coins du globe afin de découvrir ces Terra Incognita et en rapporter si possible de nouvelles substances afin de lui préparer son Elixir dont il a un besoin vital.

Pour ce faire, à l'aide de l'Académie des Sciences, il affrète plusieurs navires dont celui des Voyageurs pour aller en savoir plus sur la terre légendaire d'Hiva !

On rapporte que les pascuans (habitants de l'île de Pâques) descendraient des habitants d'Hiva, une terre légendaire.

Mais les Voyageurs seront surtout les témoins de la fin d'un peuple et peineront à en savoir plus sur Hiva. Il leur faudra surtout penser à sauver leur bateau qui pourrait être pris d'assaut par des pascuans désespérés.

Surtout qu'un agent lunaire tout particulier s'est infiltré au sein des membres de l'expédition. Il s'agit d'un marin, Mathias, métamorphe, loup garou, à la pleine lune.

URL (PDF) : <http://home.base.be/vt6208506/oberon/24.pdf>

# Déclin des pascuans

## un scénario pour *Terra Incognita*

<http://www.paysdenullepart.fr/>

### Adressé au Maistre

Ce scénario a été rédigé dans le cadre du XXIV<sup>e</sup> Concours de scénarios de la Cour d'Obéron ayant pour thème la *fin d'un monde* avec un élément étant un *objet très fragile*.

Occupé à rechercher la *Terra Australis Incognita*, le navigateur néerlandais Jakob Roggeveen, en 1722 découvrit l'île de Pâques.

### Résumé de l'intrigue

1726, Louis XIV, bien avant Louis XVI qui envoya La Pérouse effectuer sa circumnavigation vers 1786, décide d'envoyer des explorateurs aux quatre coins du globe afin de découvrir ces Terra Incognita et en rapporter si possible de nouvelles substances afin de lui préparer son Elixir dont il a un besoin vital.

Pour ce faire, à l'aide de l'Académie des Sciences, il affrète plusieurs navires dont celui des Voyageurs pour aller en savoir plus sur la terre légendaire d'Hiva !

On rapporte que les pascuans (habitants de l'île de Pâques) descendraient des habitants d'Hiva, une terre légendaire.

Mais les Voyageurs seront surtout les témoins de la fin d'un peuple et peineront à en savoir plus sur Hiva. Il leur faudra surtout penser à sauver leur bateau qui pourrait être pris d'assaut par des pascuans désespérés.

Surtout qu'un agent lunaire tout particulier s'est infiltré au sein des membres de l'expédition. Il s'agit d'un marin, Mathias, métamorphe, loup garou, à la pleine lune.

### Les Voyageurs

Ils peuvent être de plusieurs sortes.

Tout d'abord, ils peuvent être liés à la coterie de l'Académie des Sciences qui les envoie en mission, voire à celle de la Couleuvre (Colbert) proche de celle de l'Académie des Sciences.

Ensuite, pour une telle mission, ils peuvent être des Explorateur, Officiers, Alchimiste ou Machiniste.

### Acte I

#### Scène 1 : En pleine mer

##### Décor :

Les Voyageurs ont embarqués dans un navire à partir de la France. Ça fait de très longues semaines qu'ils naviguent. L'île de Pâques suivant l'officier cartographe n'est plus très éloignée. L'officier du Roy les invite dans sa cabine afin de refixer les objectifs.

##### Actions :

Installé dans la cabine de l'officier, assez spartiate mais disposant de quelques commodités, on rappelle aux Voyageurs le fait qu'ils doivent découvrir de nouvelle Substance (pour ce faire, ils doivent prendre grand soin d'un matériel *très fragile* : du nécessaire d'alchimie) en la terre légendaire d'Hiva.

##### Conclusions :

A ce stade, les Voyageurs connaissent les buts de leur périple, à eux de le mener à bien !

## Scène 2 : Problèmes à bord

### Décor :

Sur le navire, avant d'atteindre l'île de Pâques, quelques événements viennent troubler la relative quiétude de la traversée.

### Actions :

Mathias décide qu'avant d'atteindre l'île, il serait bon de clairsemer quelque peu les forces en présence.

A la faveur de la nuit, pendant que les sentinelles patrouillent plus loin ou sont distraites, il va saboter quelques canots.

Si les Voyageurs sont méfiants et ont quelques appréhensions, permettez-leur un jet de Verve + Filouterie de Difficulté Ardue (9) pour se rendre compte du drôle de manège sur le pont et empêcher le sabotage du navire.

Il va aussi empoisonner à l'aide d'une poudre nocive la dernière tambouille préparée par le cuisinier pour « déranger » quelque peu les entrailles de bon nombre de soldats et matelots.

Un jet de Raison + Soins à une Difficulté Ardue (9) sera nécessaire pour se rendre compte de l'état de coliques dont souffre le personnel à bord et incriminer la nourriture.

Peut-être que certains Voyageurs pourraient être atteint s'ils échouent un jet de Vigueur de Difficulté Malaisée (7). Ils vont alors être incommodés et la Difficulté augmente d'un cran pour eux.

Tous les matelots et soldats ne seront pas atteints. Difficile alors de repérer le coupable...

### Conclusions :

Lorsqu'il faudra partir, on se rendra compte que les canots prennent l'eau. Un jet de Raison + Matelotage de Difficulté Ardue (9) permettra de se rendre compte que les planches ont été distendues ou que des trous ont été forés.

C'est un faible contingent qui pourra accoster sur l'île. Seulement 2 barques. A leur bord, les

Voyageurs, une poignée de soldats et quelques matelots pour souquer ferme dont Mathias !

Les voyageurs pourront à partir de ce moment se douter qu'ils se trament quelque chose et être sur leur garde.

## Scène 3 : En vue de l'île de Pâques

### Décor :

l'île se dresse au loin, sur la ligne d'horizon. A la longue vue, ce qui frappe, c'est la quasi-absence de végétations (arbres ou palmiers) en bordure des rivages. Par contre, plusieurs moais se dressent à fièrement. D'autres, par contre, sont déjà renversés, couchés sur le flanc. Les plages pour accoster sont peu nombreuses.



### Actions :

Les canots sont mis à la mer, l'équipage qui descendra au sol est formé. L'arrivée du navire a attiré l'attention de guetteurs (tour en pierre sèche – tupa - où l'on observait l'arrivée de tortue, animal envoyée par les dieux, met royal très prisé).

### Conclusions :

Les Voyageurs atteignent enfin la fameuse île de Pâques, première étape de leur périple.



## Acte II

### Scène 1 : Te pito o te henua

#### Décor :

« Le nombril du monde » telle est le nom donné par les pascuans à leur île.

Les Voyageurs arrivent par la plage d'Anakena (cf. illustration supra). C'est sur cette plage que le *ahu* (plate-forme cérémonielle) *Akivi* « ceux qui regardent vers l'océan » sur laquelle se trouvent représentées les 7 jeunes explorateurs (cf. infra).

Il y a près de neuf clans (*vai'hu*) sur l'île lesquels sont agitées par de violentes guerres tribales. Les Voyageurs vont être accueillis par l'un d'entre-eux.

#### Actions :

Le Maistre verra comment les Voyageurs réagiront et aborderont les indigènes, mais ceux-ci n'ont rien de belliqueux à leur égard, que du contraire.

Un jet réussi de Raison + Colonies Fort Difficile (11) leur indiquera qu'ils ont réussi à établir un contact pour les échanges futurs.

Les Voyageurs et leurs compagnons sont accueillis avec bienveillance et sympathie.

Les indigènes présentaient des branches de palmiers comme offrandes de paix. Leurs maisons bâties sur pilotis étaient barbouillées de sève et recouvertes de feuilles de palmier.

#### Conclusions :

Ils vont être invités dans la hutte du chef qui les invitera à se restaurer et les amateurs d'art seront appréciés la beauté des sculptures et autres œuvres artisanales.

Durant la veillée, ils narreront la légende qui fonde la découverte et la fondation de l'île.

Le conseiller du roi Hotu Matua d'Hiva eut un présage. Il a vu par delà les océans, une terre appelée « Te pito o te kainga » (des yeux regardant le soleil/ciel/lune ?).

Il envoya 7 jeunes explorateurs. Ils découvrirent l'île et revinrent l'annoncer à leur roi. Lequel, quelques années plus tard, fut déchu de son trône et dut s'exiler et fonda l'île qui changea de nom.

Demain matin, ils le feront visiter quelque peu l'île et leur rassasieront leur curiosité.

Mathias se tient à l'écoute, aux aguets du moment propice pour agir.

## Scène 2 : Te pito o te fenva

Décor :



« Le centre du monde ». Les Voyageurs vont traverser l'île pour en rejoindre son centre et voir cette pierre angulaire qui se trouve au centre des territoires des neuf clans.

Les Voyageurs vont pouvoir se rendre compte de l'état de déforestation de l'île et le fleurissement de moais. Il a fallu énormément de bois pour transporter et charrier ces énormes blocs de pierre.

L'agriculture souffre également d'une érosion très importante, les arbres ayant été abattus.

Les moias sont d'énormes statuts de pierre volcanique, au regard énigmatique (pupille constituée de coraux blancs et iris rouge provenant d'un turf volcanique), aux longues oreilles. Ils sont coiffés d'un bonnet d'obsidienne.

Actions :

Les Voyageurs accompagnés de quelques guerriers traversent l'île. Ils passent à proximité des carrières de pierre. Mais y n'ont travaillent plus beaucoup.

Les guerriers sont sur le pied de guerre. Tous armés. Les luttes tribales secouent l'île et ses habitants. Une sécheresse important a fait périr les récoltes à venir. Les clans sont affamés et certains se livrent à des exactions et autres pillages.

Un groupe de pascuans rivaux tentent de prendre en embuscade le groupe. Il y a fort à

parier que les armes à feu et l'adresse des escrimeurs viennent à bout de ces belligérants.

Conclusions :

Les Voyageurs ont repoussés l'attaque et ils ont grandement impressionnés leurs hôtes. Ceux-ci les invitent à une seconde soirée de veille où ils révéleront plus de légendes et secrets.

## Scène 3 : Hiva

Décor :

Dans la case du chef du village, lors du deuxième soir.

Actions :

Ils expliquent que les 7 statuts érigés sur le ahu ont le regard fixé vers leurs terres d'origine, les mystérieuses terres d'Hiva.

Conclusions :

Les Voyageurs savent maintenant où se diriger pour trouver les terres légendaires d'Hiva.

## Acte III

### Scène 1 : Meurtres infâmes

Décor :

Le village où sont accueillis les Voyageurs. Mathias décide d'agir et tentera à la faveur de la pleine lune de retourner la situation et d'être l'heureux survivant d'un coup du sort qui ferait périr le reste du groupe !

Actions :

C'est l'émoi dans le village au lendemain matin. Des sentinelles ont été retrouvées égorgées et des sabres de certains soldats sont retrouvés à leurs côtés.

La situation se tend. Les Voyageurs sont accusés d'avoir perpétré ces infâmes crimes.

Il leur faudra beaucoup d'argumentations pour s'en tirer. Un jet de Contenance + Cour Fort difficile (11).

### Conclusions :

Les Voyageurs vont devoir prouver leur innocence en démasquant le coupable.

Mathias agit de biais pour ne pas se révéler au grand jour.

C'en est presque une bête du gévaudan avant l'heure. Dans les années 1760. On parlait d'un loup-garou qui sévissait dans la région.

Le Maistre avec un tel personnage (Mathias) pourrait bien revoir cette épisode historique sous un autre angle.

## Scène 2 : Débusquer le coupable

### Décor :

La nuit suivante (3<sup>ème</sup>). Les Voyageurs vont tenter de piéger et découvrir qui a commis ces meurtres précédents.

Mathias va cette fois déforcer les guerriers pour qu'ils soient des proies plus faciles pour les clans rivaux. Il a été quelque peu absent la journée pour aller quérir et prévenir de la situation le groupe rival.

### Actions :

Les Voyageurs doivent faire preuve de discrétion et d'attention pour repérer quelque chose de suspect. Un jet de Raison + Filouterie avec une difficulté Ardue (9) est requis.

Si Mathias leur échappe, il leur faudra réussir un jet de Raison + Coureur des bois avec avec une difficulté Ardue (11) pour le pister. S'il est déjà blessé, la difficulté baisse d'un cran.

Une fois Mathias découvert, il les attaquera féroceement et n'hésitera pas s'il le faut à montrer sa vraie nature, surtout s'il est acculé et dans un endroit plus ou moins discret où ils pourraient bien venir à bout de tous les témoins.

### Conclusions :

Les Voyageurs auront compris qu'un agent rival sellénistes était sur leur trace. Décidemment, les Etats et Empires de la Lune ne restent pas de marbre contre les Etats et Empire du Soleil et ses alliés français. Le conflit prendrait-il pied à Terre ?

## Scène 3 : Repousser l'attaque des pascuans adverses

### Décor :

Dans le village, au cœur de la mêlée.

### Actions :

Mathias a réussi à faire venir des pascuans ennemis qui ont réussi à contourner les positions du village par le mer pour les attaquer dans le dos et semer la panique et la confusion. Tandis qu'une seconde vague attaquera de front, là où les sentinelles ont été neutralisées.

Les Voyageurs vont devoir chèrement sauver leur peau dans un combat des plus âpres.

A la fin du combat, ils seront remerciés pour avoir sauvé le village et devront s'en aller pour la suite de leur circumnavigation ayant fait le plein de provisions et d'eau potables et de précieuses indications sur une certaine route à suivre.

Un jet de Savoir + Office de marine de difficulté Malaisée (7) sera nécessaire pour prendre l'azimut de la direction à suivre.

### Conclusions :

Ces guerres et luttes incessantes finiront par défaire une grande partie de la population qui n'aura plus l'occasion de faire perpétrer sa civilisation et le taillage de ces géants de pierre. Les luttes fratricides vont les fragiliser grandement, en plus des épidémies et les déportations apportées par les occidentaux.

## Epilogue

Les Voyageurs n'ont pu constater le déclin, la fin d'un monde déchiré entre guerre de clans et écocide.

*Ils ont une vague idée de la direction à prendre pour atteindre les terres légendaires d'Hiva qui pourraient être l'une des îles qui se trouvent en Polynésie (forme de triangle entre Hawaii, la Nouvelle-Zélande et l'île de Pâques).  
Que vont-ils y découvrir ? Au Maître de le décider lors d'une nouvelle Aventure !*

Les Voyageurs dans le cadre de ce circumnavigation commandée par le Roi-Soleil afin de découvrir des terres légendaires où dénicher certaines nouvelles substances pourrait les emmener à découvrir la légendaire Atlantide et son mystérieux Orichalque, une formidable et prodigieuse Substance, à n'en pas douter !

Mais ceci est une autre aventure qui pourrait suivre ou précéder celle-ci pour former une sorte de mini-campagne où les Voyageurs tentent de percer les secrets et mystères de plusieurs Terra Incognita.

## Crédits

<http://commons.wikimedia.org/> (illustrations)  
<http://fr.wikipedia.org/> (île de Pâques)  
<http://www.tahiti-fenua.com> (légendes d'Hiva)  
<http://www.jeanhervedaude.com/> (moko et tupa)

## Annexes

### Galerie des personnages

#### Pascuans

Ce sont les habitants de l'île. De type polynésien, ils ne peuvent se faire comprendre que par des gestes. Ils sont tous guerriers et liés à l'un des neuf clans de l'île, en proie à la guerre civile.

**Niveau** : D6

**Facultés** : Autochtone [X], Embuscade [U], Téméraire [1]

**Équipement** : hache primitive (hache de lancée), casse-tête (moko)

#### Moko (massue)

Le Moko ou Homme-lézard.

Le visage anthropomorphe du Moko est surmonté de deux grandes arcades sourcilières portant des sourcils en chevrons. Ses yeux circulaires sont constitués d'os et d'obsidiennes.

Le nez a une forme humaine. La bouche est large et les oreilles sont seulement schématisées.



Les grands Moko étaient placés à l'entrée des maisons. Ils pouvaient possiblement aussi servir de massue.

#### Mathias

C'est un agent lunaire, de la pire et plus dangereuse espèce. Il s'agit d'un loup-garou, cet homme qui peut se transformer en terrible monstre à la pleine lune. C'est un marin du navire sur lequel ont embarqué les Voyageurs. Véritable colosse aux mains immenses pouvant broyer n'importe qui tel un fétu de paille. Il n'hésitera pas à mettre des bâtons dans leurs roues et à s'emparer de tout élément déterminant et stratégique. Il possède une autre série de Facultés sous sa forme de loup-garou. Le Maître suivant le besoin du récit et de la tension à lui donner détermine à lui seul quand apparaît la pleine lune dans le ciel étoilé.

**Niveau** : D8

**Faculté** : Etouffement [X]

**Équipement** : casse-tête

**Niveau de loup-garou** : D10

**Facultés de loup-garou** : Gigantisme [U], Téméraire [X], Terreur [X], Etouffement [X]

Pitche, Août 2009,  
pitche\_AT\_base.be

---

# L'arbre

*Scénario pour Gothlied*

*par CCCP*

---

## Introduction

### Cheminement

Un vieux charbonnier bossu, contrefait, le visage couvert de suie dont le bec de lièvre découvre une dent unique d'un ivoire éclatant. Cette dent est sculptée et représente un masque grimaçant.

L'homme indique que pour trouver ce qu'ils cherchent les personnages devront passer sous l'arbre mort puis arrivé à la source prendre à l'est, toujours à l'est.

Suivant la direction conseillée, les personnages trouvent un chêne, noir, sans feuille énorme, 20 hommes se donnant la main ne pourrait pas faire le tour de son tronc. Ses racines, ses branches empêchent le passage sauf à gauche, un ruisseau à creusé un chemin sous une racine. Le passage est suffisamment grand pour laisser passer un cheval.

Le ruisseau part d'une source un peu plus haut, à côté de laquelle, une femme repose, à l'ombre d'un tilleul. L'arrivée des personnages la réveille et elle court cacher sa nudité derrière l'arbre. D'elle n'est visible que sa petite tête ronde et joufflue, son abondante crinière rousse, ses petits yeux verts rieurs, sa grande bouche et ses petites mains blanches constellées de tâches de rousseurs aux ongles démesurés. Elle parle d'une voie cristalline et après avoir écouté la requête des personnages, elle leur signale qu'ils trouveront ce qu'ils cherchent au pied de l'arbre qu'ils verront à l'est sitôt sorti de la forêt. Mais avant d'y arriver, ils devront affronter les mouches, traverser les deux fleuves.

En sortant de la forêt les personnages se trouvent dans une vaste plaine déserte, si ce n'est un arbre dans le lointain. Il semble à la fois très loin, mais immense. En continuant toujours à l'est, l'arbre, un pommier se rapproche lentement. Le soir après une journée dans cette plaine déserte, l'arbre ne semble pas plus proche.

### Second jour

Le second jour la plaine n'est plus qu'un désert de sable chaud. L'horizon n'est qu'une succession de dunes et au loin, toujours cet arbre droit, au feuillage fourni d'un vert d'émeraude éclatant, qui va jusqu'au soleil. Entre la paix et la quiétude du désert et la beauté et la majesté de ce pommier qui vous recouvre de son ombre salvatrice, la douce chaleur du sable, ce voyage est agréable et paisible jusqu'à midi. L'ombre de l'arbre n'est plus sur les personnages et le levant (vent lourd et humide de l'est) se lève et apporte une odeur âcre, nauséabonde, qui donne des hauts-le-cœur. Cette odeur prend à la gorge et coupe l'appétit à quiconque. Heureusement avec la nuit, le vent se calme, l'odeur n'est plus présente, à moins que l'on s'y soit habitué. L'odeur a fait place à un vague bourdonnement.

### Troisième jour

Le matin les personnages sont réveillés par un vrombissement dans les oreilles : une mouche en quête de nourriture. D'autres sont présentes, de nombreuses autres, elles sont déjà sur les yeux des chevaux à chercher quelques larmes. Dans leurs narines. Sur leur croupe, elles montent sur les visages des hommes pour se délecter de leur sueur.

Impossible d'ouvrir la bouche sans en avaler trois. Peu farouches, si on les chasse, elles ne tardent pas à revenir.

Le Levant se lève vers 10 heures. Son odeur âcre est accueilli avec joie puisqu'elle emporte avec lui les insectes. Les mouches chassées, le vrombissement ne baisse pas bien au contraire, il augmente encore et encore pour devenir plus fort que les cloches d'un clocher quand leur source se montre : un essaim de mouches énormes, une trentaine, de la taille d'un renard. Entre leurs mandibules, jailli tel un poignard un rostre d'acier pourvu de petites lames, dents, et crochets. Sur leurs abdomens vert mordoré, les personnages ont l'impression devoir un frère laissé dans la détresse, un adversaire haï, une amie abandonné, un banquet fait le vendredi saint ...

Elles attaquent.

Vaincues, le silence est le bienvenu, mais le bourdonnement n'ai pas total. Il est encore très présent. Il provient plus à l'est d'un immense essaim de mouche. sur une bande de 20 mètres de large, qui va du nord au sud. Le sable a fait place à de l'herbe jaunie, mais l'odeur est revenue, plus forte que jamais. Pour ne pas à avoir à la respirer, les personnages essaient de retenir leur respiration. Ils avancent, parmi ce tapis de mouches, certaines, la plupart, ne s'écartent même pas et sont écrasé sous les pas des personnages. Le sol en est recouvert de vermine, au bout de trois pas, il n'est plus visible. Les personnages continuent leur progression sur ce sol de chitine vivant. Mais encore quelques pas et ils s'effondrent dans un liquide écœurante gris-blanc jaunâtre. C'est de ce liquide que provient l'odeur.

arrivé de l'autre coté, ils marchent quelques heures recouvert d'un liquide poisseux et nauséabond dont se délectent les mouches.

## Quatrième jour

Un des personnages, le plus mystique. rêve d'un grande femme en blanc à la peau d'albâtre, très blonde, aux yeux céruléens. D'une voie très douce elle l'avertit que demain il irais au devant d'un grand danger, qu'il doit faire preuve d'humilité et qu'il sache s'arrêter.

Le réveil est plus agréables, les personnages ont séché, plus de mouches. La sol est jonché de rosiers, portant quelques fleurs blanches, rares et petites. Une odeur capiteuse rend la progressions parmi les ronces un peu lentes, et les personnages ne se rendent compte du second bandeau de vermine. Quand les personnages rentrent dedans le liquide est collant, épais, sucré. C'est un vrai supplice d'en sortir, les mouches s'en délectent et ne veulent pas le lâcher, elles pénètre partout dans les oreilles, les narines, les yeux, les vêtements, les vêtements. Les personnages sortent alourdis : 20 kilos de suc et 20 kg de vermine bourdonnant et gesticulant.

La chaleur n'est pas oppressante, depuis ce matin, ils sont à l'ombre de l'arbre. Ils ont la tête vide, ils n'ont pas d'appétit depuis trois jours, ont peu bu. Le vrombissement n'a pas cessé, Mais ils voient les raines de l'arbre. Et entouré autour de cet arbre un serpent qui rongent ses racines. Dans un creux au pied de l'arbre une pomme de cristal est cassée.

Les mouches ont maintenant la taille de chevaux. Un présente sur son abdomen des croix enflammées, celle-ci présente une bourse de trente deniers, celle-là un veau d'or, celle là un chaudron dans lequel cuisent des enfants.

Celle-là : une scène qui répond à la question que se pose les personnages.

Et plus grosse que tout un mouche montre sur son abdomen un pomme mangé, Celle-ci est au sol et a une lance plantée dans le thorax. Cette lance se termine par une croix.

**Fin**

## Décryptage

Ce scénario est symbolique. Pour ceux qui n'auront pas compris, le lieu où les personnages pénètrent après avoir croisée la fée, puisque la rouquine naturaliste est une fée) est le jardin d'Eden laissé à l'abandon après le pécher originel. Au centre de ce jardin, trône l'arbre de la connaissance qui reprend des éléments d'Yggdrasil. Le Serpent est celui de la Bible mais c'est aussi Nídhögg, le serpent qui dévore les racines d'Yggdrasil l'arbre-monde. Ce serpent est Belzébuth : le seigneur des mouches. Les mouches étant les péchers des hommes qui ont souillé les fleuves de lait et de miel que traversent les personnages.

## Adaptation

Certains passages sont laissés dans l'ombre, entre autre l'objet de leur quête. Cet objet est laissé libre au meneur. C'est la réponse à une question, qui peut-être "pourquoi cette guerre ?", "qui a volé / trahit / assassiné / trompé tel autre ?". Un pécher est à l'origine de cette question, à ce pécher correspond une mouche que les personnages verront au pied de l'arbre de la connaissance.

Ce scénario est très linéaire, pour que les joueurs ne s'ennuient pas il faut leur poser quelques problèmes : la traversé des fleuves, se débarrasser des mouches et affronter les mouches de la taille de renards, vous pouvez les faire attaquer plusieurs fois. Un autre épreuve consiste à laisser comprendre la symbolique de ce scénario.

---

# La vierge radieuse

*Scénario pour univers post-apo ou cyberpunk*

*par jibe*

---

Scénario qui n'est pas fait pour un jeu précis, mais qui s'adresse à un univers post-apo ou cyberpunk, dans un monde qui admet des zones de richesse et de consommation débridées, au milieu de zones de pauvreté extrêmes.

## 1 : Décantation

Les PJ sont mandatés par quelque Corpo, pour remettre la main sur le résultat du Projet « Lumière du Monde », un ancien programme de recherche en ingénierie nucléaire qui a mal tourné. Mené il y a 130 ans par une Corpo (celle des PJ ou une autre), les résultats fort prometteurs du programme furent volés. Il s'agissait d'un combustible nucléaire d'un nouveau type, et qui aurait permis de résoudre bien des problèmes énergétiques (la question environnementales mise à part). On envoya de nombreux mercenaires à sa recherche, qui s'entretuèrent, et le combustible, toujours à l'état de prototype disparut... Il s'agit d'une espèce de caillou d'environ 200 g, gros comme un œuf de pigeon, très luminescent. La technologie mise en œuvre, aujourd'hui encore, est novatrice.

Récemment, l'employeur des PJ a eu vent d'un pèlerinage nouveau, dit de la « Vierge Radieuse » quelque part en Asie centrale. Les rares pèlerins s'engagent dans un périple aventureux, dont, en général, ils ne reviennent pas... La rumeur autour des propriétés miraculeuse de cette vierge enfle peu à peu, même si elle reste pour l'instant anecdotique. La seule description dit « une vierge de cristal d'environ 50cm, contenant un cœur d'or radieux : cela correspond à notre composé radioactif.

Le lieu du pèlerinage reste mystérieux, on ne possède pas d'information à ce sujet. Il semble qu'il y ait une ligne de train, pas de route, pas de liaisons aériennes, et les cartes sont bizarrement défaillantes sur ce secteur (complot de corpos diverses, y compris fabricants de données géographiques : toutes les Corpo sont coupables de ce qui se passe là-bas, personne ne veut voir ça en face !)

La mission des PJ : trouver la Vierge, en ramener le Cœur, et tant pis pour les fidèles ! Il ne devrait pas y avoir de concurrence dans la mesure où le Projet « Lumière du Monde » est quelque peu tombé dans l'oubli.

## 2 : Compostage

Le trajet vers Moscou ne pose pas de problèmes (enfin, pas plus que ce qui est prévu dans le jeu que vous utilisez...)

Ensuite, il faut aller vers Samara, d'où partent les pèlerins.

La rien n'est prévu, organisé pour eux. Les PJ vont devoir enquêter. Ils découvriront assez vite que ça se passe autour de la gare ferroviaire de la ville, que certains très gros trains de marchandises en provenance de l'Europe entière y transitent, que les passagers y sont strictement interdits, mais que le chef de gare est très corrompu, et très facile à acheter... Ce qui permet aux pèlerins d'embarquer à bords de longs convois blindés, qui partent en direction d'une zone, au sud, normalement interdite...

Le chef de Gare : Iouri Korrinov, fonctionnaire impassible, dirigeant sa gare avec autorité et sérieux, mais également amateur de luxe, filles et belles voitures. Gère la

corruption généralisée de sa gare de marchandise comme une entreprise, utilise chantages, menaces etc. aussi bien sur son personnel que sur les propriétaires des chargements qui transitent chez lui, vole à l'occasion le contenu de wagons entiers qu'il envoi sur le marché noir chinois, mais garde toujours une apparence impeccable de fonctionnaire besogneux dans le plus pur style soviétique.

Les PJ pourront, après quelques bakchichs, embarquer sur un long, long, train de marchandises, composé de dizaines de wagons d'aciers, aveugles. A l'avant, une petit espace accueille le personnel ou peuvent loger les PJ. Crasse, poussières et odeurs d'huile rance formeront le quotidien des PJ pour les prochains jours.

Le train avance très lentement à travers une steppe sans fin. Les conducteurs ne parlent que le kazakh et sont ivres la plupart du temps. Soudards se disputant et se bagarrant sans cesse, semblant totalement incompetents et dangereux, ils sont en fait capables de réparer n'importe quelle panne mécanique avec une astuce et un professionnalisme qui laisse pantois. Le train arrive toujours à bon port malgré les nombreuses avaries mécaniques...

Le temps paraît long... Les PJ qui décideraient de découvrir le chargement, après quelques péripéties pour pénétrer les wagons fermés, trouveraient des déchets, des tonnes et des tonnes d'ordures de toutes sortes, dans chaque wagon, et il y en a des dizaines...

### **3 : Triage**

Le train finit par arriver, devant une sorte de poste frontière. Un haut grillage de barbelés court à travers la steppe, seulement interrompu par un petit poste de douane ferroviaire. Les douaniers, armés, s'occupent des formalités sans entrain, puis le train repart. Les PJ auront pu remarquer que les barbelés sont constellés de vieux sacs plastiques emportés par le vent.

Quelques heures plus tard, le train arrive enfin quelque part. C'est le premier arrêt, les PJ vont au terminus.

Odeur repoussante, acide, organique. De la boue partout. Des masures de tôle et de vieilles briques. Et partout des porcs, dans des enclos, dans la rue... Des hommes et des femmes qui affichent une grande misère : maigres, en haillons... On décroche quelques wagons. Des queues se forment, des liasses de billets s'échangent : on achète le contenu des wagons : des tonnes de déchets à l'odeur insoutenable. Ceux ci sont déversés dans les enclos. Les porcs mangent. Une foule aux yeux éteints d'enfants crasseux regarde les porcs manger... Puis un homme ouvre la porte de l'enclos et les enfants, un a un, pénètrent et récupèrent pour eux les légumes avariés dont les porcs n'ont pas voulu...

### **4 : Incinération.**

Puis le train reprend sa route. Peu à peu, on entrevoit des collines à l'horizon de cette steppe désespérément plate... Collines ? Non. Montagnes de déchets déversés anarchiquement. A l'infini.

L'air est saturé de particules diverses, de morceaux de sacs emportés par le vent...

Enfin le train s'arrête... surgissent alors des milliers de silhouettes difformes, presque nues, dévalant les pentes de déchets, parfois rampant, des milliers d'êtres tous affublés des difformités les plus étranges... Tous arrivent vers le train, et s'emparent de son contenu... Des rixes ont lieu... Les conducteurs s'enferment dans leurs cabines, on baisse des rideaux blindés, et on attend que ça passe...

Cependant, il n'y a pas grand chose à risquer si l'on sort : les hommes d'ici ont une crainte irrationnelle et respectueuse pour les valides.

De part en part, au milieu des montagnes de déchets, il y a de petits pavillons de meulière, avec marquises et jardinets. Le seul détail troublant, ce sont les torchères qui brûlent en continu devant chaque fenêtre, formant un rideau de flammes orangées.

Les PJ peuvent être accueillis dans une de ces maisons. Ce sont les gestionnaires du site, les maîtres de cet étrange pays qui y vivent. Leur seul but est de trouver un moyen de quitter cet enfer, mais les Corpo veillent à ce que personne ne parte, jamais.

Ils vivent en famille, la plus part du temps reclus dans leur pavillon. Eux ne sont ni difformes, ni malades. La maison est bien tenue, propre. On sert le thé dans des petites tasses en porcelaine et il y a des bibelots sur les meubles. Le service est assuré par des serviteurs en costume, choisis pour leur docilité (mais qui sont faibles d'esprit).

Les PJ peuvent apprendre comment fonctionne ce monde : Toutes les corpos payent pour y dégueuler les tonnes de déchets produits par le monde moderne. Ici vivent trois populations :

- Les entrepreneurs, dans les pavillons de meulière, qui s'enrichissent mais cherchent à fuir,

- Les parias, horriblement empoisonnés, vivant au sein même des déchets dans un état de dénuement total

- et les paysans, éleveurs de porcs, qui constituent « la classe moyenne » de cet enfer, puisqu'ils arrivent à générer un peu de revenu avec leur commerce.

Les torchères sont là pour empêcher les parias d'entrer. Ils pourraient piller la maison ou violer les filles.

## 5 : Enfouissage

Les PJ ont tout le temps de prendre la mesure du monde qui les entoure. Ils sont accueillis dans la famille Mycobski, qui les hébergera, le temps qu'il faudra.

Mme Mycobski est d'une politesse forcée odieuse d'hypocrisie, Mr Mycobski est un gestionnaire avisé et pleutre, jamais à court d'une mise en garde. La fille aînée, Ludmilla cherchera à séduire un PJ dans le seul but de partir, et Dimitri, le fils cadet est visiblement un peu arriéré.

Reste Igor et Maria, les deux serviteurs issus des parias, tous deux trisomiques, Igor est en outre bossu et boiteux, et Maria a tout d'Elephant man... Il saute aux yeux que tous deux sont quotidiennement maltraités... Pour eux c'est toujours mieux que dehors...

Chambres, salon, salle à manger sont couverts de bibelots, meubles sombres croulant sous les couverts en porcelaine protégés par des napperons, des assiettes décorées et des reproductions de tableaux célèbres sont accrochés aux murs recouverts de papiers peints à bande rouge et or, le tout formant l'intérieur idéal des années 50.

L'atmosphère lourde sombre, tendue à l'extrême, rendue encore plus étouffante par les torchères qui diffusent une lueur orangée sur les visages... Ici on dîne en silence en comptant les tics tacs de l'horloge, et en écoutant le ronflement des torchères.

Bien sûr, dehors, c'est pire.

A perte de vue ce ne sont que montagnes de déchets... A l'infini dans les autres directions. Putréfactions diverses, morceaux de métal rouillés, composants électroniques dont les éléments violemment toxiques coulent peu à peu, plastiques divers emportés par le vent constant, odeurs violentes, miasmes divers et les rats, partout.

C'est le cadre de vie des parias. Ceux-ci, horriblement déformés par empoisonnements, irradiations successives, génération après génération forment un peuple de fantômes difformes, atteints des pires malformations possibles, mais également porteurs de toutes les infections imaginables. Ils vivent dans des conditions épouvantables, dans de petits abris de fortune formés de déchets récupérés, plaques de bois ou d'isolant, ou, pour les plus chanceux, dans la carcasse rouillée d'un navire ou d'un camion hors d'âge à moitié enfoui sous les déchets.

Si les PJ explorent un tant soit peu, ils découvriront que les montagnes de déchets sont creusées, par une population encore plus démunie, et qui ne sort jamais à l'air libre... Ceux-ci ont perdu l'usage de leurs jambes, ils rampent dans de sombres galeries à la

recherche de brimborions comestibles, et meurent oubliés de tous au fond d'un boyau putride.

Parfois on trouve un nouveau né, épouvantablement difforme comme abandonné dans le coffre de ce qui fut une voiture de luxe il y a des décennies... Ou un homme crachant du sang, seul, entre trois futs rouillés d'ou suinte un liquide sombre...

Les PJ inspirent une crainte respectueuse. On fuit à leur approche, mais on les observe de loin. Si ils ont des gestes d'amitié, tentent de soigner, ou donnent quelque chose, ils s'attireront une curiosité qui pourra vite devenir étouffante ! Mais attention : s'ils prennent quoi que ce soit parmi les déchets, ce sera considéré comme du vol : la réaction peut être extrêmement violente ; les parias considèrent que les tas sont à eux et eux seul !!!

## **6 : Stockage**

La Vierge Radieuse est un culte vivace est fortement ancré, aussi bien parmi les parias que chez les paysans. Les entrepreneurs l'ignorent.

Issu du christianisme, c'est l'adoration d'une « vierge guérisseuse », pour laquelle un temple fut construit il y longtemps sur une île. La mer, désormais trop polluée empêche désormais le voyage jusqu'à l'île. Le culte s'est adapté, a survécu dans le souvenir de cette Vierge, désormais inaccessible et donc considérée comme « hors du monde ». Aller auprès de la Vierge est considéré comme un voyage sans retour, vers une sorte de Félicité, l'île devenant une image du Paradis. L'arrivée récente de pèlerins à quelque peu changé la donne, les Parias considèrent désormais que revenir de l'île en ayant vu la Vierge fait du pèlerin un être hors du commun, un prophète. Revenir avec la Vierge elle même signe alors le retour du Paradis sur Terre, et sonne la naissance du Royaume des Parias.

Laissons les PJ prendre le temps de découvrir cet univers, de bien s'en imprégner... Peut être auront ils l'ambition de révéler au monde cet enfer ignoré de tous, peut être voudront ils soigner, aider et secourir... Pas de problème du moment que ça ne se voit pas à l'extérieur... Dans le cas contraire, c'est toute la gangrène du monde qui risque d'être révélée : aucune corpo, aucun dirigeant de ce monde ne l'acceptera ; les PJ auront donc à subir le feu soutenu des corpos et des nations dirigé contre eux. Ca peut être passionnant à jouer... ou bref.

Mais l'hypothèse de ce scénario est que les PJ, d'une manière ou d'une autre, cherchent à remplir leur mission : retrouver et rapporter la Vierge Radieuse.

Pour cela une rapide enquête est nécessaire, obtenir des infos n'est pas difficile, il n'y a rien de secret. Par contre, les infos diffèrent selon a qui on s'adresse

Les entrepreneurs ne savent pas grand chose, ils ne cherchent qu'à protéger leur existence, et éventuellement trouver un moyen de quitter la zone.

Les paysans chercheront avant tout à profiter de ces visiteurs venus de nulle part. Mais ils ne peuvent se permettre de voir les Parias, qui sont cent fois plus nombreux qu'eux se doter d'un leader. Si la Vierge revient parmi les parias, le risque qu'ils se fédèrent, s'organise et que leur foi les renforce est grand. Ils ne peuvent prendre ce risque. C'est pourquoi ils acceptent volontiers d'aider les joueurs à se rendre sur l'île, mais feront tout pour qu'ils n'en reviennent pas. Ils cherchent à profiter des éventuels visiteurs-pèlerins en les guidant, leur fournissant un peu de matériel, mais sans rien dire des dangers qui les attendent, voire en supprimant discrètement ceux qui parviendraient à revenir du sanctuaire.

Les parias sont très superstitieux. Pour eux, la vierge est dans un sanctuaire inaccessible et ils croient que celui qui la posera ses yeux sur sa « Lumière » deviendra l'« Élu ». Celui qui les sauvera tous. Ils seront donc curieux du destin des joueurs si ceux leurs parlent de leurs intentions.

Par contre, les parias ne toléreraient pas que la Vierge soit soustraite de son sanctuaire sans qu'ils en soient les bénéficiaires. Si cela advenait, leur réaction serait violente.

Les infos disponibles pour les joueurs seront donc :

- il existe un lac / Océan
  - Au milieu de celui ci il y a une île sanctuaire, ou se trouve la vierge
  - le voyage est long, mais il est possible de se faire guider un bout (paysans)
  - Personne n'en est jamais revenu car personne n'a été digne de la Lumière sacrée (Parias)
  - La Vierge choisi ceux qui ont le droit de poser le regard sur elle (Parias)
  - Il y a trois jours de voyage jusqu'à la Vierge (Entrepreneurs/ paysans)
  - Il faut éviter de se fier aux paysans (entrepreneurs)
  - Il faut éviter de se fier aux Parias (paysans)
  - Le voyage se fait à marée basse, lorsque l'île est accessible à pied
  - voyager en barque n'est pas conseillé...
  - Seuls les élus de Dieu, des êtres hors du commun par leur noblesse et leur grandeur d'âme peuvent atteindre l'île (Parias)
- Les aides disponibles sont
- contre de l'argent, il se trouvera toujours un paysans-guide pour aider les PJ,
  - contre plus d'argent il se trouvera un paysan pour équiper le joueur : barque de fortune, bouées, nourriture...
  - contre beaucoup d'argent, il se trouvera un paysan avec des airs de conspirateur, pour chuchoter aux joueurs de se faire discrets s'ils reviennent de l'île.

## 7 : Effluents

Le voyage s'avère une épreuve quasi inhumaine. Contrairement aux pèlerins habituels, les PJ bénéficient peut-être de protections spécifiques, ce qui leur donne une petite chance...

D'abord les PJ passent deux jours à divaguer parmi la montagne d'ordures, accompagnés par les hordes de plus en plus nombreuses de parias attirés par la curiosité.

Enfin ils arrivent au bord de ce qui fut une mer, il y longtemps. Aujourd'hui ce n'est plus qu'une immensité boueuse ou il semble que se déversent tous les égouts de l'univers. L'atmosphère est surchargée de vapeurs toxiques et acides, à la limite du respirable. Vent, soleil de plomb, une houle soutenue qui projette des paquets de boues aux effets violemment nocifs, dégazages imprévisibles et explosifs, épaves diverses pointues et rouillées... Naviguer sur cette « océan » est aussi suicidaire que surfer sur de la lave en fusion...

Par contre, à marée basse, on peut tenter...

Lorsque l'océan se retire, au-delà de l'horizon, l'atmosphère est légèrement moins irrespirable. Il faut alors marcher dans une vase lourde et collante saturée de métaux lourds et dégageant à chaque pas des vapeurs toxiques. Si l'on parvient à marcher suffisamment vite, sans se perdre (c'est plat, sans aucun repère), si l'on évite les sables mouvants, si l'on est pas asthmatique, et si l'on n'est pas victimes d'hallucinations dues au mélange soleil-chimie lourde, alors, on parvient peut être à atteindre l'île avant le retour de la marée. Un éventuel guide, paralysée de peur par la perspective de la prochaine marée montante abandonnera les PJ au milieu de la traversée, leur donnant juste quelques indications pour atteindre l'île.

Lorsqu'ils atteignent enfin cette dernière ils découvrent un sanctuaire, magnifique cathédrale de cristaux et de marbres, ouvragée sculptée, ornée magnifiquement. Visiblement elle a été bâtie sur les bases d'une ancienne basilique ou peut-être une mosquée, et rehaussée de matériaux magnifiques mais qui semblent avoir été récupérés

dans les ordures. Les PJ seront soufflés par l'artisanat développé ici, à partir de tous les rebuts de la planète.

Au centre, la vierge radieuse, sculpture de cristal d'une rare fragilité, trône sur son autel. Elle porte à la place du cœur une pierre ronde de la taille d'un œuf de pigeon qui irradie d'une lumière magnifique, pour qui ne soucierait pas de radioactivité.

Rien n'empêche de s'en emparer, ça pique un peu mais sans plus. Les effets des brûlures radioactives ne se font sentir qu'après deux jours, et il faut trois mois pour détecter les lésions graves, les sujets meurent en général en moins de six mois.

## 8 : Recyclage

Imaginons que les PJ parviennent à revenir vivants. Qu'ils échappent aux guets-apens tendus par les paysans. Alors ils découvriront qu'ils sont attendus par les parias. Ceux ci ont leur(s) Élu(s). Le prophète qu'ils attendaient depuis toujours...

Une grande fête religieuse sera organisée autour des PJ. Ceux ci deviennent le centre de toutes les attentions parias. On leur sert les meilleurs mets disponibles, puis, sans rien dire, on les emmène pour la suite des cérémonies... Il y a des milliers de personnes, formant une cour des Miracles hallucinante, les PJ sont les messies de ce monde en fin de vie, et ils doivent maintenant le prouver...

Et chacun sait qu'un messie, ça ne devient vraiment un messie qu'après sa crucifixion, lors de sa résurrection...

La scène de la crucifixion des PJ doit être un moment hollywoodien à grand spectacle, dans une ambiance d'apocalypse, les PJ prenant subitement conscience que cette province oubliée et sans nom où ils vont mourir est en fait l'hypercentre de leur monde en train de s'asphyxier inexorablement dans ses propres excréments.

La mort des PJ doit être une agonie longue, sans répit, sans miracle.

..  
..  
..  
..  
..  
..  
..  
..

Bien sur il est possible que les PJ se fassent suffisamment discrets à leur retour, ou qu'ils parviennent à profiter de leur nouveau statut d'Élu pour soulever les parias et les faire déferler sur le reste du monde. C'est une autre histoire qui commence alors, qui pourra s'intituler « *Comment les PJ ne Parvinrent pas à Résister à la Colère Conjointe de toutes les Corps Réunies* »

---

# Le parfum de la Dame en Rouge

Scénario pour Harry Potter RPG

*par Olivier*

---

Ce scénario est dédié à Hécate

"Severius Rogue te caresse longuement les cheveux, ses yeux brillant comme de astres. L'odeur rance de ses cheveux gras embaume délicieusement. Puis vous échangez un long baiser passionné. C'est alors que la grosse dame, figure emblématique du tableau défendant habituellement votre réfectoire se glisse sous vos draps pour se joindre à vos ébats"

Hurlement. Réveil en sursaut.

## **Introduction :**

Cette année, d'étranges et épouvants cauchemars frappent élèves et personnel de Poudlard, et notamment nos Pjs. Nul ne semble pouvoir en discerner la cause.

Autre occasion d'épouvante, la maison Serpentar, consciente de son épouvantable image, va se lancer dans une campagne de relation publique, aux conséquences inattendues

Dernier détail étrange, le tableau de la grosse dame est vide. On ne trouve trace de la gardienne du réfectoire Gryffondor nulle part.

## **Premier semestre :**

Après avoir commencé par un premier cauchemar (cf. scène de départ), l'ambiance reste étrange dans le Poudlard Express.

Une certaine tension semble émaner des compartiments à majorité Serpentar.

Des PJ jouant aux espions seront rapidement défiés voire agressés par leurs Nemesis habituels, avant que - chose rare- des Préfets Serpentar viennent corriger leurs propres troupes en s'excusant patement de leur comportement ( !)

Quelque chose ne tourne pas rond...

L'accueil à Poudlard sera plus étrange encore... Après le traditionnel discours du Directeur, le responsable de la maison Serpentar prendra la parole pour annoncer que la maison du Serpent, fidèle à sa mission de grandeur, a décidé de s'engager dans la lutte pour l'« ouverture », la « transparence » et « contre toute discrimination ».

A ce titre, trois nouveaux élèves boursiers seront directement intégrés en année supérieure. Et de nombreux événements ouverts à tous seront organisés.

Stupéfaction de l'assistance, applaudissements nourris des rangs Serpentar.

Le premier « événement » aura lieu le soir même, dans une aile de Poudlard spécialement aménagée en style « World culture » (portraits d'enfants qui sourient, photos de sorciers de différentes origines ethniques se serrant la main...)

L'ambiance y est correcte mais guindée. Certains Serpentars font un peu la gueule, la majorité affiche une politesse à toute épreuve...

L'occasion sera cependant bonne pour faire la connaissance des 3 nouveaux venus.

- **Ariel Krumm** est un élève de Durmstrang. C'est une brute d'un mètre 90 assez imbue de sa personne. C'est une étoile prometteuse du Quidditch. Assez joli garçon dans le genre ténébreux.

- **Lilas Jolirose** est une élève « handicapée » de Beaubaton. Cette blonde éthérée à l'air rêveur est en effet incapable d'utiliser toute magie active. Par contre, elle excelle en potions et surtout...en divination.

- **Koron Karkariass** est un demi-géant. Son père lui a appris les bases de la magie, en toute illégalité. Repéré par le ministère, il aurait été condamné sans l'intervention d'amis de la cause Serpentar. Il effectue son séjour à l'école comme une peine de substitution, et est assez dubitatif quand aux motivations politiques qui l'ont amené là.

Il se tait et « joue le jeu ». Son véritable talent est le dessin et la peinture. Il griffonne sans arrêt pour se calmer puis, mécontent, chiffonne et jette la page.

Le déroulement du premier semestre :

- Les cours vont se dérouler normalement. Cependant, la notation Serpentar va littéralement exploser en raison de l'exceptionnelle compétence de la nouvelle élève Jolirose en matière de Potion et en particulier de Divination.

- Les « événements Serpentar » vont se poursuivre (Soirée en faveur des déshérités de la Guerre, Soirée « Touche pas à mon Elfe » à laquelle la SALE sera l'invité d'honneur, aide aux devoirs, travaux d'intérêts généraux...). Le tout dans une ambiance de conspiration... il n'y a en fait RIEN à découvrir, à part une grande hypocrisie. C'est une pure opération de politique politicienne commanditée en haut lieu. Rita Skeeter en fera des articles élogieux.

- Aucune nouvelle de la grosse dame. Les portraits qui la remplacent n'ont aucune idée de ce qu'elle est devenue. Les rares livres qui pourraient traiter de sa vie a disparu de la bibliothèque.

- La saison de Quidditch va tourner à la faveur de Serpentar en raison de la brutale efficacité du nouvel élève Ariel Krumm, bientôt surnommé « l'équarisseur des Carpattes ».

- Il règne parfois un étrange parfum indéfinissable dans les couloirs, odeur qui semble intriguer les personnages des tableaux.

- Le phénomène des cauchemars va s'étendre, sans toutefois devenir alarmant. Il n'est pas rare de rencontrer un élève ou un professeur blême de n'avoir pu refermer l'œil jusqu'au matin

Bizarrement, la grosse dame semble apparaître en arrière-plan dans la plupart des cauchemars.

Intrigue secondaire :

- Lilas Jolirose va devenir la « binôme » d'un PJ à gros QI (on attend de lui qu'il l'aide à rattraper son retard dans les matières « courantes »). Elle est nulle, mais adorable. Son talent l'aide à deviner les réponses, mais pas à progresser. La divination semble avoir réponse à tout ce qui est accessoire, mais jamais à ce qui est important...Par contre, sa présence va énormément augmenter la « cote » du PJ, qui va devenir l'intermédiaire d'une foule de monde désirant les faveurs de la belle Lilas... y compris Ariel Krumm,

- Hagrid semble inquiet. On le voit parfois le soir rôder dans les couloirs à la recherche d'on ne sait quoi. Peut être est-ce lié à ces nouveaux fantômes que certains prétendent avoir aperçu dans les combles.

Explication :

Hagrid est à la recherche de son *Mwékélélé* (une sorte d'épouvantard africain), qu'il avait mis à couver dans le noir et l'air sec des combles. Hélas, ce dernier a prématurément éclos au contact d'un visiteur inattendu (un moldu dont nous reparlerons plus tard). Ce dernier se cache depuis des semaines, traqué par la créature qui le prend pour sa maman. Le moldu est devenu complètement fou, et ne sort plus que pour boire

dans les fuites du toit ou voler un peu de nourriture. Il est très furtif et prend la fuite dès qu'on l'entraperçoit, parfois suivis de près par une créature bruissante mais invisible.

Quelques recherches (ou convaincre Hagrid de tout raconter) mèneront les joueurs à une solution assez simple pour capturer la bête. Et le Moldu. Malheureusement, si le Mwékélélé est réputé pour donner des cauchemars, cette réputation est en fait usurpée : il n'est en rien responsable des rêves funestes qui hantent Poudlard.

Ledit Moldu, totalement incohérent, sera envoyé séance tenante à Sainte-Mangouste pour être soigné et sa mémoire effacée. Ses papiers seront retrouvés plus tard dans les combles le présente comme un marchand d'art, Sir Alfred Montaigu.

## Épilogue du premier semestre :

La période de Noël sera exceptionnellement blanche et festive. Serpentar se dépassera pour organiser des festivités spectaculaires ("*Noël Ensemble*"). Plus de mauvais rêves depuis la découverte du Mwékélélé. Jusqu'à ce que l'un des PJ fasse le pire cauchemar de son existence, cauchemar où interviendront Korion Karkariass et la Grosse Dame.

Joyeux Noël !

Le lendemain, la nouvelle parcourra l'école : Korion a disparu. Sur les dizaines de brouillons qu'il a laissés derrière lui, on peut voir son unique objet de préoccupation : des dessins de la Grosse Dame.

## Second semestre :

Après une recherche exhaustive du demi géant disparu, on conclut à la fugue. Une soirée pour l'enfance en danger sera organisée ou chacun « battra sa coulpe » jusqu'à rendre gorge. Puis la traque sera confiée aux responsables de l'enfance du ministère de la magie, et on en parlera plus.

La plupart des élèves Serpentar se montrent en effet ouvertement soulagés de la disparition de cet encombrant camarade...

Les cauchemars commenceront à devenir plus fréquents. Lilas Jolirose en sera particulièrement affectée, et passera de plus en plus de temps à l'infirmerie pour se remettre de ses insomnies matinales de somnambulisme. Krumm, amoureux éconduit, en sera très déprimé. Leurs notes à tous deux baisseront, provoquant une sérieuse dégringolade des résultats Serpentar. De héros, ils passeront vite à boucs émissaires...

Ce faisant, une opposition commencera à se manifester sourdement au sein de la maison Serpentar. Ce seront d'abord des graffitis, puis de petits sabotages... Un groupe de serpentars masqués se faisant appeler les « *TrueBloods* » va entrer en opposition de plus en plus féroce avec les représentants de la nouvelle politique.

Les PJ ne vont pas nécessairement s'en apercevoir tout de suite, mais certains portraits vont également disparaître. L'odeur du mystérieux parfum va également se faire plus fréquente.

(Note : vous pouvez l'utiliser comme « marqueur » quand vos PJ s'approchent d'un indice important)

Indices importants : peut être grâce à leurs recherches, ou encore grâce aux pouvoirs enfin utile de Jolirose, nos amis vont mettre la main sur les quelques livres traitants des tableaux de Poudlard. Tous avaient été dérobés Korion !

L'un d'entre eux a cependant la particularité d'être assez récent : il a été écrit par un Moldu dénommé... Alfred Montaigu.

"*Les tableaux occultes à travers l'histoire* consacre un court chapitre au "Mystère de la dame en rouge", dont une gravure du 17<sup>e</sup> siècle montre une parfaite ressemblance avec le tableau de la grosse dame (qui porte une robe rouge pâle dans le tableau d'elle que connaissent les PJ)

"L'un des plus mystérieux tableaux existant est celui de la célèbre Dame en Rouge. Son existence, attesté par de nombreux écrits anciens parlent d'un « tableau extrêmement vivant ». On ne sait rien de son auteur, mais un récit persistant prétend que le sujet fut peint sur une autre scène représentant le jeune fils de la dame en rouge, mort prématurément. Et dont le portrait se serait effacé de lui même... La légende veut que la Dame en Rouge se soit fait peindre sur la même toile afin d'apporter une sorte de réconfort post mortem à sa progéniture disparue"

Le livre précise également que des copies « imparfaites » du tableau existent, qui posséderaient certaines des manifestations occultes liées à l'original : apparition d'odeur mystérieuses, rêves étranges...L'auteur réaffirme son désir d'entrer un jour en possession d'une de ses fameuses copies.

Note : si l'on s'intéresse à la numérotation de l'ouvrage, on s'apercevra qu'il n'est pas classé comme d'origine moldue... Une recherche en bibliothèque révélera que certains sorciers échappent parfois à la vigilance du ministère de la magie, surtout si leur famille n'a montré jusque là aucune prédisposition pour la magie ('SangdeBourbe') et qu'ils ont passé leur enfance à l'étranger. S'ils sont découverts une fois adulte, leurs pouvoirs ont beaucoup décliné faute d'un entraînement correct. On ne leur propose pas en général de rejoindre le monde des sorciers. Ils restent dans l'ignorance de leur vraie nature, et font l'objet d'une vague surveillance du ministère de la Magie...

=> Hélas pour nos PJ, les choses vont se précipiter parallèlement. Lilas Jolirose va à son tour disparaître. Ainsi que le cadre et la toile de la grosse dame. Certains témoins prétendent qu'elle l'a arraché lors d'une crise de somnambulisme...

Et là, les choses vont se précipiter.

- Krumm va publiquement accuser les « True Bloods » d'être à l'origine des disparitions de Korion et de Lilas. Et les autorités Serpentars auront tendance à le croire

- Les cauchemars des PJ vont se faire plus violents, et se manifester de façon diurne. Gare à l'assoupissement en cour...

- D'autres élèves vont disparaître. Y compris parmi les « True Bloods ». Ces derniers vont se persuader qu'il s'agit d'une conspiration à leur encontre pour les affaiblir, les faire accuser et ainsi discréditer les vieilles familles Serpentar au profit de celles qui soutiennent la nouvelle politique. Le conflit entre les deux factions va devenir violent (agressions, représailles...). Gare aux dommages collatéraux...

- Les deux factions vont faire pression pour que les autorités ne soient pas au courant n'interviennent pas, afin que l'affaire soit gérée « en interne ». Mais l'affaire en question va doucement tourner à la guerre civile dans un verre d'eau.

- Les deux partis vont chercher des alliés parmi les autres maisons, et vont y parvenir. Alors que Gryffondor reste plutôt neutre, Serdaigle va prêter main forte aux « réformateurs » Serpentar, alors que PoufSouffle vont paradoxalement croire et soutenir les « True Bloods » (!)

## **Le fond de l'histoire :**

Après le décès de son épouse, Sir Alfred Montaigu a développé une passion dévorante pour la légende du tableau de la Dame en Rouge. Grâce à l'héritage, il se procure une des dernières copies moldues du tableau et l'étudie avec telle passion que ses pouvoirs latents de sorciers se réveillent. Une nuit, il est aspiré par ses cauchemars et se retrouve dans une chambre d'enfant médiévale où erre un petit garçon - ni mort ni vivant- qui a oublié jusqu'à son nom... Terrorisé, Alfred lui raconte ce qu'il sait de l'histoire, et ce dernier décide de retrouver sa Maman.

L'Enfant finit par localiser le portrait de la Grosse Dame à Poudlard et "l'aspire" dans sa réalité. Sir Alfred profite de l'ouverture momentanée pour s'enfuir. Il sort du cadre vide de la Grosse dame et erre terrorisé dans Poudlard. Il se réfugie dans les combles, tombe sur le Mwékelele et sombre définitivement dans la démence...

L'enfant a enfin retrouvé sa maman, hélas, un tableau -même animé- n'a pas grand chose à lui dire ou lui donner. Pas même son vrai nom. Aussi l'enfant révère l'image de sa mère, mais estime qu'elle n'est pas encore elle-même et refuse d'écouter ses protestations, et à vrai dire de l'écouter tout court...

Mais dorénavant, l'Enfant à un plan. Il va rendre vie au portrait de sa mère en le nourrissant de l'énergie vitale de ceux qu'il va réussir à attirer à lui. Il capture Korion en raison de sa passion pour la peinture, puis Jolirose - très sensible par nature. Ainsi que quelques personnages de tableaux pour l'aider dans sa tâche. Il devient de plus en plus puissant au fur et à mesure qu'il capture de nouvelles victimes. Bientôt, plus rien ne pourra l'arrêter.

Mais que faire ?

- Les PJ peuvent bien sûr découvrir le fin mot de l'histoire en se laissant « emporter » par un cauchemar, mais leur capacité d'action une fois de l'autre côté serait alors limitée, quoique non nulle.

- La grosse dame/ dame en rouge fera de son mieux pour les aider. Apparition d'odeur, courte intervention dans les cauchemars... ses pouvoirs sont très limités, mais peuvent conduire les PJ à la cachette du tableau.

- La cachette du tableau ne sera pas très dure à découvrir (les dons de JoliRose l'ont aidé à remarquer l'un des passages secrets de Poudlard. Elle y a enfermé le tableau dans le fol espoir d'annuler son action maléfique...avant d'y succomber). Hélas, la cachette se trouve en pleine « zone de guerre », et des PJ malchanceux ont toutes les chances d'être pourchassés par l'une ou l'autre des factions présente.

=> Une fois le tableau redécouvert, il suffit de vouloir pénétrer en lui pour s'y glisser comme à travers la surface d'un lac...

...Et se retrouver instantanément en Enfer. Ou dans une bonne imitation. L'intérieur du tableau ressemble dorénavant à un croisement entre une œuvre d'Esher et une scène de Jérôme Bosch. Des créatures de cauchemar (les portraits disparus, maintenant en 3 dimensions) viendront alors se saisir d'eux pour les fixer au mur où ils deviendront peu à peu des portraits animés en deux dimensions comme ceux qui ornent les murs de Poudlard. La succion lente de leur flux vital viendra renforcer le pouvoir de l'Enfant... et la présence de sa mère.

L'Enfant et la Grosse Dame viendront d'ailleurs les visiter. L'un pour expliquer son « plan génial », l'autre pour s'excuser !

Quelques solutions :

- Parvenir à fuir/alerter les adultes.

=> Ce ne sera pas facile, mais c'est possible. Si les PJ parviennent à localiser la « sortie » que constitue le tableau de la Grosse Dame dans le fouillis de l'univers de *l'autre côté*, ils pourront traverser et seront de nouveau en sécurité. S'ils sont mis au courant, les adultes détruiront le tableau « réel » séance tenante, coupant là le lien ténu entre les mondes. Les cauchemars cesseront, le ministère de la magie mettra fin à la guéguerre des Serpentar, et on ne retrouvera jamais ceux qui sont restés de l'autre côté... Une triste fin.

- Vaincre l'Enfant :

=> Très difficile. Les PJ ont intérêt à être passé volontairement de l'autre côté pour y arriver, car dans ce cas ils ont conservé baguette et pouvoirs (ils n'ont aucun pouvoir si ils ont été enlevés).

Outre ses portraits-serviteurs, l'Enfant à la maîtrise absolue de son univers, mais la mise en branle de ses capacités est un peu lente.

Il ressentira les coups, mais toutes ses blessures seront transférées sur le tableau originel (le représentant dans sa chambre d'enfant). Les PJ devront détruire le tableau pour le mettre hors d'état de nuire. Le monde du tableau s'auto détruira en réponse, les expulsant avant de disparaître.

La Grosse dame ne les aidera pas à faire cela ! Par contre, s'ils obtiennent sa confiance, elle leur proposera de lacérer SON image à elle, conservée dans un coin. Le résultat sera presque le même. L'Enfant ne mourra pas, mais il hurlera vengeance alors que tout le monde sera expulsé vers le réel...

- Rétablir la communication :

Fondamentalement, l'Enfant est en crise d'adolescence. Si les PJ parviennent à l'écouter, à le calmer (par exemple en lui inventant un Nom), ils peuvent parvenir à le convaincre que sa maman n'a jamais voulu tout cela. Ce que la Dame en Rouge confirmera.

=> La plus pacifique et satisfaisante des solutions serait de le convaincre de figurer dorénavant en compagnie de sa mère sur le tableau originel. Ainsi ils seront ensemble pour l'éternité sans être prisonnier de sa chambre d'enfant. Korion s'en chargerait bien volontiers en redessinant la Dame et son Fils sur la toile vierge. L'autre « côté » cesserait doucement d'exister en alimentant le processus.

Chacun retrouverait les siens, et Korion étant « techniquement » un Serpentar, c'est la maison du serpent qui recevra la coupe des Quatre Maisons cette année !

**Conclusion**, si tout finit (presque) bien : Poudlard retrouvera sa sérénité, l'expérience du « nouveau » Serpentar sera mis au rencart avec soulagement. Krumm et Jolirose connaîtront une fulgurante histoire d'amour, avant que cette dernière ne prenne un peu mal le fait que Krumm ait mis enceinte une élève PouffSouffle lors du premier semestre. Sic transit gloria Mundi.

## Épilogue :

Dans le train du Poudlard express, leurs ennemis d'hier viendront les féliciter, leur présenter leurs plus plates excuses, en leur expliquant bien que l'année prochaine, ils leur feront une « tête au carré » comme jamais.

Tout rentre enfin dans l'ordre.

The end

---

# L'odyssée des hommes-ours

Scénario pour Würm

par Yodram

---

Scénario à télécharger [par ce lien-là](#).

Propos liminaire : scénario pour Würm, à la nuance près qu'il se situe durant la période de disparition de l'homme de Néandertal. Cette disparition s'est étalée sur plusieurs milliers d'années, s'achevant au plus tard vers -24000 dans l'actuel Portugal où avaient reflué les dernières communautés, au fur et à mesure de l'avancée des hommes modernes.

Cette histoire portera donc le sceau de la nostalgie et de la tristesse. Le MJ devra veiller à transmettre aux personnages le sentiment de leur inéluctable disparition tandis qu'émerge progressivement le temps des "hommes-longs".

Les images essentiels qui ont alimenté mon imaginaire sont ponctuellement tirées de la rencontre narrée dans la "Guerre du feu" entre des hommes de néandertal et une femme moderne qui leur fait prendre conscience du décalage qui existe entre eux (avec toutes les réserves à apporter aux grossières approximations de l'histoire). Une scène similaire, touchante d'émotion, est contée dans le superbe film "l'Odyssée de l'espèce" auquel d'ailleurs le scénario emprunte pour partie son titre.

\*\*\*\*\*

## Acte 1 : les derniers temps du clan

*Du temps des ancêtres de nos ancêtres, les hommes-ours parcouraient toutes les terres. Des montagnes de glace à la grande-eau, nous trouvions toujours de quoi nous nourrir, un clan ami où nous pouvions échanger biens précieux ou femmes pour nos meilleurs chasseurs. Ourzo-Houkan, le Grand Ours Rouge accueillait les valeureux à l'issue de leur vie dans le cœur de la terre, veillant toujours à nous donner en échange de beaux enfants, symboles de notre renouvellement à l'image de l'alternance des saisons d'Aô et de Mordagg.*

*Puis vint le temps des hommes-longs. Nos sages nous défièrent d'eux. Pourtant certains esprits téméraires purent de temps à autre troquer avec eux qui n'étaient pas toujours hostiles. Mais ils vinrent nombreux, plus nombreux que nous, accompagnés d'esprits puissants qui inlassablement luttaient dans le monde invisible contre les esprits protecteurs de nos clans. L'un après l'autre, les clans que nous connaissions ont dépéri ; puis ils ont disparu ou pris comme le nôtre le chemin de l'exil. Nous fûmes obligés d'abandonner l'ombre de l'Arbre ThaXö, notre esprit protecteur.*

*Aujourd'hui, nous sommes arrivés au bout du monde. La grande-eau nous empêche de continuer à fuir, tandis que nos esprits protecteurs disparaissent lentement et que même Ourzo-Houkan ne parvient plus à protéger ses enfants.*

*Il ne nous a laissé que la belle Akienka, comme espoir d'entendre à nouveau les rires bruyants des enfants résonner sous notre abri. Veillez sur elle, comme sur le plus précieux des bijoux et n'omettez jamais d'honorer Ourzo-Houkan, jusqu'à votre dernier souffle - il restera à vos côtés comme un père bienveillant, même s'il ne peut plus nous assurer la prospérité d'antan.*

Ainsi a parlé Magwé lorsque la jeune Akienka a mis au monde son dernier enfant, mort-né comme les précédents.

- *Ce passage peut être lu comme introduction au scénario (avec une musique d'ambiance adéquate) ou ses informations peuvent être distillées dans les premiers temps du scénario.*

Le clan d'hommes-ours des PJs n'est plus que l'ombre de lui-même. Il comporte le vieux chamane Magwé, la frêle Akienka, si fragile qu'elle ne vit encore que grâce à la protection d'Ourzo-Houkan et à la puissante médecine que lui donne régulièrement Magwé, et les PJs.

- *NB : si les joueurs désirent incarner des personnages de sexe différents, le puissant tabou de l'inceste qui prévaut dans le clan les empêche de procréer. Le seul espoir de renouvellement du clan repose bien sur Akienka, seule femme née dans un autre clan.*

Scène 1 : Le clan est chichement installé dans un minuscule abri sous roche, à quelques pas de la falaise qui domine la grande-eau, la "fin du monde". la saison de Mordagg (froide) a été très rude. Akienka a perdu son dernier enfant. Elle se remet lentement en cueillant sur la grève, à marée basse, quelques coquillages. Magwé chauffe ses vieux os au soleil printanier tout en préparant une décoction dont il a le secret. Les PJs vaquent à leurs occupations à proximité du camp.

Soudain des cris. En un instant, chacun peut jauger le drame qui se prépare. Acculée entre la falaise et les flots, Akienka ne peut plus reculer. Face à elle, un vieux lion des cavernes, mâle certainement chassé par de plus jeunes est venu se perdre au bord de l'eau. Malgré sa résignation à mourir, il veut repousser l'inévitable échéance et la faim le pousse vers Akienka, une proie si facile.

Quelque soit la vitesse d'action des PJs, le lion a déjà attaqué lorsqu'ils arrivent sur place. Lui même acculé sur place par la topographie des lieux, il se battra dignement jusqu'à la mort (*caractéristiques p.39 des règles.*)

Scène 2 : L'évidence est là. Malgré tous les soins que lui prodigue Magwé, Akienka s'apprête à rejoindre le Monde-d'en-bas où Ourzo-Houkan va l'accueillir. C'est un drame pour le reste du clan puisqu'avec elle disparaît le dernier espoir de revoir des enfants un jour auprès d'eux.

Terrassée par l'hémorragie, son faible état ne lui permet pas de résister plus de quelques heures.

Selon la tradition du clan, sa dépouille doit être décarnée, la chair exposée aux charognards en offrande au cycle de la vie, tandis que ses ossements seront pillés et enterrés au lieu que désignera Ourzo-Houkan au chamane, le vieux Magwé.

Les PJs peuvent aider Magwé qui va diriger la cérémonie, par exemple en l'aidant à entrer en transe au son du tambour ou en exécutant des danses propitiatoires.

Pénétrant au cœur de la grotte dans les zones sombres où habituellement ils ne se rendent pas, les membres du clan mènent Akienka vers sa dernière demeure. Magwé invoque l'esprit du bièvre qui a guidé la défunte au cours de sa vie... Après avoir longuement erré en transe, en tâtonnant la paroi, il le voit apparaître dans un recoin qu'il marque aussitôt avec l'empreinte de sa main trempée dans un mélange graisseux et noir. Ici seront enterrés les restes de Akienka, d'ici elle rejoindra le monde d'en dessous.

Magwé se lamente et supplie Ourzo-Houkan de lui montrer où se trouvent les derniers de ses enfants afin que le petit groupe puisse les rejoindre.

Si un des PJs est apte à entrer en *transe* et à *contacter les esprits* (tous seront aidés par Magwé), il pourra accéder à une étrange vision, dont l'interprétation relève du savoir secret *contact des esprits / Clairvoyance (SD9)*.

*Un ciel sombre couvre la Grande-Eau et les collines qui s'enfoncent à l'intérieur des terres. Puis les nuages s'écartent un instant, laissant la voute étoilée et la lune éclairer la lande. Au milieu se trouve un vieil arbre mort dont les branches élancées évoquent la silhouette d'un vieillard adressant une prière tournée vers le ciel et son infini. Il est trop tard ; l'arbre est depuis trop longtemps assailli par les éléments, il est voué à la poussière. Survient un énorme mammouth qui foule, presque par inadvertance le vieux tronc qui ploie et casse.*

*Mais, blottis dans un maigre abri à l'orée d'une grande forêt battue par les vents furieux provenant de la Grande-Eau, un petit groupe d'hommes-ours s'agite autour d'une étrange silhouette tapie dans l'obscurité. Ce pourrait être une femme, cependant son apparence chétive et sa face curieuse la rendent laide ; elle paraît aussi grande qu'un homme-ours, mais aussi frêle qu'un grand enfant.*

Interprétation (directement donné aux PJs ou par l'entremise de Magwé selon leur éventuel échec ou succès) :

- L'avenir des hommes-ours est sombre (ciel noir). Dans l'immensité du temps et de l'espace (voute étoilée), ils ont déjà commencé à disparaître (le vieil arbre représente l'Arbre ThaXö, ancien esprit protecteur du clan qu'ils ont laissé derrière eux depuis bien des années) et leur fin est proche, tandis qu'adviennent le règne et la suprématie des hommes-longs (Montharoumone le grand mammouth, l'esprit le plus puissant de tous, créateur des hommes-longs).
- Pourtant certains hommes-ours subsistent encore. Ils vivent au bord de la grande-eau, à l'endroit où elle est bordée d'une grande forêt. Les chasseurs du groupe pensent qu'il s'agit d'un lieu qu'ils connaissent à trois jours de marche vers les feux d'Aô (feux du soleil, le sud). A bien y regarder la deuxième partie de la vision informe que ce groupe ne semble plus avoir de femme, si ce n'est cette étrange femelle d'homme-long (mais les PJs n'en ont jamais vu, si ce n'est entendu parler.)

## **Acte 2 : à la rencontre de l'homme-ours**

Le clan n'a plus d'avenir s'il attend sur place. Un conseil se réunit toutefois pour en débattre (c'est à dire les PJs et Magwé en tout et pour tout !). laissez l'occasion aux joueurs d'exprimer le point de vue de leur personnage : révolte, pessimisme, esprit de vengeance vis-à-vis des hommes-longs, etc. Quoiqu'il en soit, une fois les visions expliquées et commentées, ils devraient avoir la curiosité de vouloir retrouver cette poignée d'hommes-ours et leur étrange femme.

### Scène 1 :

Le groupe quitte définitivement l'abri précaire qui lui a permis de survivre aux rigueurs de Mordagg, reprenant le chemin d'un exil de plus en plus amer. Chacun doit se préparer au voyage, en pensant à ce qu'il amène, comment il le porte, ce qui lui permettra de chasser se défendre ou assurer son quotidien. Magwé rappelle que quelques cadeaux et valeurs d'échange seront certainement utiles s'ils trouvent leurs congénères.

A défaut d'une initiative similaire émanant d'un joueur, Magwé ne quitte pas les lieux sans remercier Ourzo-Houkan pour les bienfaits qu'il leur a prodigués durant la saison de Mordagg, et les méfaits qu'il a écartés. Il supplie ThaXö de puiser dans ses dernières forces pour protéger leur périlleux voyage dans l'inconnu, laissant sur place quelque offrande propitiatoire (par exemple, arroser le sol d'une infusion particulière de plantes rares, sensée rendre sa fertilité à ThaXö).

- *Pensez à la gestion de la manne du clan, éventuellement accrue par ce rituel (SD6, lié à l'éloignement de l'arbre ThaXö).*

A moins que vous ne souhaitiez émailler le voyage de rencontres particulières, les quelques jours à venir sont pour l'essentiel une longue marche silencieuse, sous un ciel gris et un vent vif, au sein de paysages de steppes. Utilisez les règles *d'orientation, fatigue, faim et froid* pour faire ressentir aux joueurs que ce périple n'est pas anodin.

Un jet de pistage (SD9) pourra indiquer au groupe que des hommes longs (une vingtaine) ont sillonné ces lieux récemment, puis sont partis vers l'est, laissant derrière eux des traces évidentes de chasse au cerf et au cheval.

les réserves de nourriture étant très maigres suite à l'hiver, il pourrait être utile de chasser aussi, au moins du petit gibier pour assurer le minimum.

### Scène 2 :

Suivant les indications de leur vision, ils arrivent après quelques jours en vue de la forêt où vivent les hommes-ours. Au fond d'une ravine surplombée par les arbres se niche une minuscule grotte.

5 Hommes-ours y vivent :

- Aktra, visiblement le meneur de chasse. Agé d'une trentaine d'années déjà, il paraît particulièrement puissant, le visage portant une longue cicatrice hideuse correspondant à une blessure qui lui a même emporté une partie de la mâchoire inférieure.
  - Boaloï "jambes de pierre", l'oeil fou, le regard mauvais et principal tortionnaire de la pauvre femme comme va le montrer la suite.
  - Saddük, vieil homme affaibli par des rhumatismes déformants qui survit misérablement sans guère d'égards de la part de ses cadets.
  - Mah-Go, peu bavard, l'air assez bête, mais qui se réveille dès qu'il s'agit d'utiliser sa puissante massue en os.
  - Orolak, frère de Aktra, son faire-valoir, son valet, son nervi, son esclave, se déplaçant toujours à quelques pas derrière Aktra.
- *Utiliser les caractéristiques de l'homme-ours chasseur p.39 si besoin, agrémentées des modifications suggérées par la description de chacun.*

Une femme longue, couverte d'immondices et de traces de contusions gît dans un coin. Simplement désignée comme étant Vo, "la femme".

L'accueil est glacial ! Le groupe est visiblement mécontent de l'intrusion des PJs et de Magwé dans leur univers. Ils acceptent à reculons quelques offrandes pour partager leur repas et leur feu... l'hospitalité est une valeur qu'ils ont oubliée.

Si une femme est présente parmi les PJs, elle attirera de suite énormément de convoitise et Aktra essaiera par tout moyen d'obtenir rapidement ses faveurs (cadeaux, intimidation, démonstration de sa force en molestant son frère ou Vo).

Saddük se voit donner quelques restes de ripailles qu'il part partager avec Vo dans le fond de la grotte, tandis que Boaloï extrait du feu un gros morceau de viande cuite... qui apparaît bien vite à tous comme étant une cuisse humaine (SD3 en vigilance, sous peine de transgresser un puissant tabou du clan).

Quelque soit l'attitude des joueurs, leur refus sera interprété comme une insulte par Aktra, qui avec dédain se moquera d'eux.

Bref, l'ambiance est très tendue, et chacun s'apprête à passer la nuit dans ces conditions.

Avec tact, diplomatie et discrétion, les PJs peuvent apprendre :

- que ce clan n'a plus de femmes depuis l'hiver, un enfant de 5 ans est mort il y a peu.
- que ses membres se sont mis à violer leur propre tabou de l'anthropophagie en mangeant des hommes-longs (mais sont-ce des hommes ?) depuis que ceux-ci ont convoité leur territoire de chasse, il y a de cela 3 saisons. Depuis ils harcèlent régulièrement les hommes-longs en se livrant à de la rapine, des enlèvements (comme celui de Vo), voire des meurtres (comme l'homme de Vo et leur enfant un nouveau-né qu'allaitait encore Vo lorsqu'ils l'ont jeté sur une pierre plate pour lui fracasser le crâne)
- que les maigres possessions des PJs brillent aux yeux de ce clan comme autant d'objets de convoitise ! et qu'ils craignent qu'ils ne s'enfuient en apportant leur captive.

Si tout ceci n'est pas suffisant pour éveiller l'antipathie des PJs, il suffira d'ajouter quelques scènes de tourments tels qu'un groupe d'hommes sans foi ni loi peut infliger à une femme captive.

- Option 1 : les PJs écoeurés ou effrayés préfèrent s'éloigner de ce groupe, laissant Vo à son triste sort. leur lâcheté sera chère payée lorsqu'ils croiseront une dizaine d'hommes-longs venus en découdre définitivement avec ces hommes-ours cannibales. Il ne sera plus temps d'expliquer quoi que ce soit. (*homme-long chasseur typique p.39*).
- Option 2 : affronter Aktra et les siens. Laissez les joueurs convenir des modalités d'exécution de leur plan, sachant que s'ils tardent trop, dans la journée du lendemain ce sont eux qui lanceront les hostilités, par surprise et sans intention de laisser le moindre survivant ! A l'issue de l'affrontement (qui interviendra même s'ils fuient avec Vo, puisque Aktra les poursuivra)... il leur faudra décider du sort de Vo et de Saddük qui ne s'est pas battu.

leur situation n'est finalement guère meilleure, voire pire, puisqu'ils ont perdu tout espoir de trouver des congénères avec qui échanger et tout simplement partager des moments d'humanité.

Le scénario peut s'arrêter là, avec un profond sentiment d'échec et la certitude désormais de leur prochaine extinction définitive.

Mais cette fin du monde inexorable pour les hommes-ours pourrait aussi advenir dans une ambiance plus poétique (quoique triste), s'ils ont suffisamment de courage et de bonté pour ramener Vo parmi les siens.

### **Acte 3 : à la rencontre de l'homme-long**

#### Scène 1 :

Vo est intrigante à plus d'un égard. Certes elle est laide (quoique, avec un regard neuf...) et d'apparence fragile, mais elle fait preuve de multiples talents et d'une ingéniosité qui surprend sans cesse les PJs. Elle leur fait découvrir comment tirer des sons mélodieux d'un fragment d'os de cerf taillé, elle teint ses vêtements de couleurs inconnues, elle tresse sa longues chevelure en l'entrelaçant de fleurs... (ne pas hésiter à

en rajouter pour éveiller leur curiosité et les attendrir). En un rien de temps, Vo la femme battue et humiliée doit devenir Hisoni (son nom) la belle !

Elle sait se rendre vite indispensable auprès de chacun en rendant de menus services. Bien que ne se comprenant pas mutuellement, il apparaît aux PJs que Hisoni porte en elle le chagrin de la mort de son enfant et de son homme. De plus les siens lui manquent, comme en témoignent ses larmes lorsque le groupe tombe sur des traces d'hommes longs venant chasser alentour.

S'ils ne prennent pas l'initiative de la ramener auprès des siens, un groupe de 10 hommes-longs finira par les rattraper. Ils ne pourront éviter un affrontement tout en haine et envie de tuer que grâce à l'intercession *in extremis* de Hisoni.

### Scène 2 (épilogue) :

De leur propre initiative ou contraints pas les hommes-longs, les PJs atteignent le campement étrange, fait de grandes huttes couvertes de peau, trônant fièrement au sommet d'un plateau abrité au nord et exposé au soleil. Là vivent presque une trentaine d'hommes-longs de tout âge, semblant prospères parmi les étals de viandes et de poissons séchés, les cadres où les femmes tannent les peaux, les rires des enfants et le son harmonieux d'une flûte accompagnée de tambourins.

Autant de choses dont les PJs ne soupçonnaient même pas l'existence et qu'ils savent maintenant ne plus pouvoir partager avec les leurs... L'humanité a trouvé une nouvelle race comme porte-étendard.

Passée la méfiance initiale, les PJs seront particulièrement bien accueillis par le clan (*structure à détailler en fonction des envies du MJ, si une suite est envisagée*), rencontrant en particulier un franc succès auprès des enfants. De même, leurs talents et savoirs secrets pourraient rapidement éveiller l'attention des plus grands, tandis qu'ils apprendront en retour énormément.

Peut-être de belles histoires pourront-elles naître de cette rencontre rare ? Peut-être quelques enfants-longs emporteront-ils dans leur mémoire, puis dans celle de leurs enfants, la sagesse des hommes-ours qui peu à peu disparaissent ? Peut-être même des enfants métis pourront-ils naître d'une belle union entre un homme-ours et une femme-longue ?

Toujours est-il que chacun aura bien conscience que le monde qu'il a connu autrefois est révolu.

---

# L'œuf de Virgile

Scénario pour Ombres & Lumières

par Narbeuh

---

## Résumé

Les personnages sont envoyés à Naples au service d'un riche patricien vénitien. Celui-ci a réservé par courrier un lot d'antiques fraîchement sortis des ruines d'une villa romaine recouverte 17 siècles plus tôt par la fureur du Vésuve. Ils sont chargés de se rendre sur place pour finaliser la transaction et s'assurer de la sauvegarde des intérêts de l'acquéreur. Hélas pour eux, à Naples, rien ne va se passer comme prévu. D'une part, le volcan est à nouveau entré en phase active et menace toute la baie. De plus, d'illustres Anglais amateurs intéressés d'antiques vont s'avérer être de redoutables concurrents. Les personnages vont devoir gérer ces imprévus et s'employer à sauver les intérêts de leur commanditaire... et peut-être ceux de la Sérénissime !

## Conseils préalables

Ce scénario pour *Ombres & Lumières* ne constitue pas véritablement la suite des deux premiers essais que j'ai commis pour le jeu de Xaramis dans le cadre du présent concours. De plus, il prend quelques libertés avec le contexte désormais habituel du jeu, la Venise du *Settecento*. Bien que ce scénario se déroule en effet en Italie en 1779, son cadre est la région de Naples et non le domaine de la Sérénissime. Afin de conserver une cohérence avec les scénarios précédents et de manière à pouvoir envisager de reconduire la même équipe de PJ, on fera tout de même en sorte que l'intrigue soit taillée pour des personnages étrangers au Royaume des Deux-Siciles, par exemple des Vénitiens ! Toutefois, il me revient que, dans ses premières déclarations sur le jeu, Xaramis ambitionnait de donner pour cadre à O&L, après les intrigues de Venise, celles occupant les agents du Secret du Roi fondé par Louis XV. Bien entendu, en 1779, nous nous trouvons au début du règne de son successeur mai, somme toute, ce scénario conviendrait très bien à des diplomates ou agents plus ou moins troubles de la mouvance française. Il faudrait alors adapter les enjeux diplomatiques exposés à la fin du scénario.

Si, comme on le voit, l'identité des PJ est laissée à l'inspiration du MJ, il n'en sera pas de même, cette fois-ci, de la date. Pour des raisons tout à la fois politiques (changements de gouvernance aussi bien à Venise qu'à Naples) et géologiques (éruption du Vésuve), il ne sera pas possible de changer la chronologie de ce scénario. Notons qu'il se déroule seulement quelques temps (3 ans si les conseils ont été respectés) après le scénario précédent (Les principes délétères) et peut donc, sans doute, être joué avec les mêmes PJ si on le désire.

Enfin, rappelons que ce scénario a été conçu pour correspondre au cadre et à l'esprit du jeu de Xaramis, *Ombres & Lumières*. Toutefois, en raison de l'indisponibilité momentanée de ce jeu 😊, ce scénario pourra être joué avec n'importe quel système light mais réaliste et quelques sources de renseignements sur l'Italie à la fin du 18ème siècle.

## Avertissement

Jeu historique oblige, l'essentiel des éléments de l'intrigue ci-dessous sont authentiques : Hamilton, Acton, l'éruption de 1779, la légende de l'œuf et les enjeux diplomatiques décrits correspondent, en l'état de mes connaissances, à la réalité historique. Toutefois, il est évident que la machination qui implique les deux Anglais est issue de ma seule imagination dans un but ludique et non pour dénigrer les personnages réels auxquels ces intentions sont prêtées.

## Ouverture

Pour que le présent scénario puisse démarrer, il faut que les PJ soient missionnés par un important patricien de Venise qui ait de bonnes raisons de leur faire confiance. Si l'extraction sociale des PJ le permet, ce peut être un ami. Si les PJ ont joué les scénarios précédents de cette trilogie O&L et qu'ils y ont suffisamment cyniquement manœuvré pour se retrouver dans le camp de la famille Loredan, ce peut être d'elle dont vient la mission. A défaut, le MJ improvisera un contact plausible. Cela n'est d'ailleurs pas si important : l'aventure ne se déroule guère à Venise et le commanditaire n'y aura qu'un rôle diffus.

Finalement, ce fameux patricien prend contact avec les PJ et, en fonction des circonstances, demande à les rencontrer soit en son *palazzo*, soit en sa villa sur le canal de la Brenta. Là, il leur confie pour mission d'être ses hommes de confiance à Naples. Il doit en effet y parachever une affaire à laquelle il tient particulièrement et qu'il ne saurait confier à ses habituels capitaines de navires marchands ; il ne veut, en effet, pas les mêler à une affaire privée qui ne concerne pas les activités commerciales de la famille mais bel et bien ses propres préoccupations. Que ce soit par amitié, clientélisme ou appâtés par la récompense promise, les PJ doivent bien entendu accepter pour que cette aventure ait lieu.

Une fois obtenu l'assentiment des PJ, le patricien se livre un peu plus. Il se dit fort amateur d'antiques et cherche à accroître sa collection. Il est donc en contact avec Zaccardo, un « antiquaire » de Naples qui fouille en ce moment même une villa d'époque impériale ayant déjà livré de beaux fruits. Il est d'ailleurs furieux car des collectionneurs installés dans la place ont déjà raflé les plus belles pièces mais, faute de mieux, il a préempté le reste du résultat des fouilles. A cette occasion, il se rend compte de la faiblesse de sa position d'acheteur lointain : il est servi en dernier, au prix fort et sans garantie sur la qualité de ce qu'on lui livre. D'où la mission des PJ : ils doivent se rendre séance tenante à Naples et y finaliser la vente en s'assurant que les intérêts de l'acheteur soient sauvegardés puis ramener les pièces à Venise. Pour ce faire, il leur confie le courrier contenant la promesse de vente de ce Zaccardo ainsi qu'une lettre de change permettant de se faire remettre à Naples la somme nécessaire à la finalisation de la transaction. Enfin, un navire marchand devant justement se rendre à Naples pour affaires leur permettra de faire la route.

Le MJ adaptera le profil de la mission en fonction de l'identité exacte des PJ : des marchands seront chargés de négocier, des érudits de contrôler l'authenticité des pièces, des combattants d'en protéger l'intégrité, etc.

En fonction du niveau social des PJ, des paroles qu'ils pourraient tenir ou encore de l'éventuel lien de longue date qui existe entre le patricien et eux, le MJ pourrait souhaiter livrer aux joueurs tout ou partie de ce qu'on lira au paragraphe suivant.

## Avant le départ

Des PJ prudents voudront peut-être profiter de leurs dernières heures à Venise pour amasser quelques renseignements pouvant les aider à y voir plus clair dans leur mission.

• **à propos de Naples** : il s'agit de la plus vaste et peuplée cité de toute l'Italie. On dit qu'elle compte au bas mot 500 000 habitants. Elle est désormais la capitale du Royaume des Deux-Siciles. La ville est réputée pour son paysage : elle est posée en équilibre entre le rivage d'une splendide baie et la masse fumante et menaçante du Vésuve, volcan en activité continuelle. Ces dernières années, le volcan s'est révélé particulièrement actif avec plusieurs éruptions mortelles. On dit qu'aujourd'hui encore il fume abondamment et gronde de façon inquiétante. Toutefois, il est vrai que la présence de ce volcan est aussi cause de la plus grande gloire de la région qui s'enorgueillit depuis quelques années des découvertes archéologiques stupéfiantes que l'on y fait très régulièrement : Pompéi, Herculaneum ainsi que de nombreuses villas romaines isolées dont les riches décors ont été enfouis et préservés par les boues ou les cendres déversés il y a 17 siècles par la furie du Vésuve. Le trafic d'antiquités est devenu une des activités économiques les plus lucratives de Naples.

· **à propos des relations entre Naples et Venise** : l'une au sud, l'autre au nord, les deux cités devraient avoir finalement peu de raisons d'entretenir des relations étroites ou tendues. D'ailleurs, les échanges commerciaux, s'ils ne sont pas nuls comme le prouve le navire armé par le commanditaire des personnages (chargé de lingots de fer et de pièces de toiles diverses), ne sont guère intenses. Ceci dit, tout ce qui touche de près à la navigation en Méditerranée concerne la Sérénissime. Or, depuis peu, le Royaume des Deux-Siciles s'est lancé dans un vaste programme d'armement naval qui ne manque pas d'inquiéter jusqu'au Palais des Doges où on aimerait fort en apprendre plus long sur ces ambitions nouvelles. On dit que celles-ci ne sont pas sans rapport, assurément, avec la faveur toute neuve de l'Anglais Acton, devenu depuis quelques mois seulement, le premier ministre du faible souverain napolitain, Ferdinand IV. Il serait mal à propos que les Anglais profitent de cette faveur pour étendre encore un peu plus leur domination navale sur la Méditerranée. Ils se sont déjà installés à Gibraltar et ont dit qu'ils lorgnent aussi l'île de Malte.

· **à propos de leur commanditaire** : ce patricien a vu la fortune lui sourire depuis une dizaine d'années ; comprenant que le grand commerce ne serait plus jamais l'apanage des Vénitiens, il a réorienté ses propres échanges avec d'autres ports italiens, privilégiant aux armements au long cours un cabotage modeste peu risqué, aux rendements sûrs et réguliers. Il tire aujourd'hui les fruits de cette stratégie commerciale. Il a pu faire rénover son *palazzo* urbain tout comme sa villa palladienne. Dans cette dernière, il souhaite sacrifier à la mode des antiques en peuplant son vaste jardin à l'italienne de bustes authentiques et en ouvrant à ses visiteurs les plus prestigieux un cabinet regorgeant de médailles et autres vestiges gréco-romains. Pour le moment, tout cela n'est guère qu'à l'état de projet et il est possible de trouver quelques témoins se gaussant de la médiocrité de la collection du nouveau riche. Les mêmes prétendent méchamment que l'armateur achète tout et n'importe quoi dans l'espoir de combler son retard. Il est alors inévitable, disent-ils toujours, qu'il se fasse refiler quelques pièces médiocres à prix d'or voire quelques faux grossiers...

Si les PJ ne prennent pas le temps de le faire avant le départ, il serait bon pour l'intérêt du scénario qu'ils puissent malgré tout se renseigner sur tous ces sujets. On fera ainsi de Luigi Vitale, le capitaine du navire marchand qu'ils empruntent, un fin connaisseur de Naples et de son propre patron.

## Arrivée en baie de Naples

Le long voyage jusqu'à Naples n'est en lui-même guère le principal atout de ce scénario. Un MJ tenant absolument à tous les clichés liés à une transition maritime pourra mettre en scène une tempête ou une attaque de pirates des Pouilles ou de Barbarie mais ce serait perdre beaucoup de temps pour peu de choses. Seules, à la rigueur, les discussions avec le capitaine peuvent être, comme on l'a vu, fructueuses.

L'arrivée nocturne dans la baie de Naples est une toute autre affaire ! A des milles à la ronde, les PJ sont tirés de leur sommeil par les clameurs de l'équipage. Lorsqu'ils montent sur le pont, ils sont estomaqués par l'étonnante lueur rouge qui éclaire le ciel, plutôt inhabituelle à cette heure. De fait, le ciel nocturne est rouge des rejets incandescents d'un Vésuve encore une fois passé en phase d'éruption active. Le cratère n'a fort heureusement pas explosé mais rejette de temps en temps des gerbes d'étincelles et de morceaux de roches en fusion. Parfois, de timides coulées de lave menacent de descendre le long des pentes du volcan mais s'arrêtent bien vite, heureusement avant d'atteindre les zones habitées. Vue de la baie, sous la pâle clarté de la lune, la scène est vraiment impressionnante pour des personnages qui, vraisemblablement, n'ont jamais vu un volcan actif de leur vie.

L'arrivée au port est particulièrement confuse. La peur de la colère du Vésuve a vraisemblablement saisi une partie des habitants et plus personne ne semble capable de faire régner l'ordre dans les bassins et sur les quais. De petites embarcations chargées de passagers coupent plusieurs fois la route du vaisseau marchand avant que celui-ci ne finisse par s'attribuer lui-même un espace du quai pour accoster. A peine les amarres sont-elles fixées que des individus viennent demander quand le bateau compte repartir et s'il prend des passager.

Dans ces conditions, les PJ ne s'étonneront guère que la personne que Zaccardo devait leur envoyer pour les accueillir et les conduire jusqu'à sa demeure ne se trouve pas là. Ils vont devoir se débrouiller seuls...

## Découverte de Naples

Il est évident qu'il est délicat dans les limites de ce concours de décrire entièrement la ville de Naples au 18ème siècle. En sus de ce que le MJ pourra trouver dans une bibliothèque ou sur Internet, voici quelques éléments d'ambiance sur lesquels on devra insister :

- des PJ vénitiens sont habitués à vivre dans **une ville surpeuplée** mais, à Naples, c'est encore autre chose. Il s'agit ni plus ni moins que de la plus grande ville d'Europe et, coincée entre mer et volcan en furie, ses innombrables habitants n'ont guère d'autre choix que de s'entasser dans des immeubles collectifs (ou *bassi*). A cela s'ajoute la barrière de la langue : difficile de se faire comprendre d'un Napolitain en vénitien et vice-versa. Les PJ pourraient ainsi légitimement se sentir un peu perdus.

- les Vénitiens sont tout autant habitués au **cosmopolitisme** mais, ici, il existe une nuance importante : alors qu'à Venise, les Vénitiens sont ceux qui voyagent au loin, en reviennent, font venir chez eux des marchands ou des ambassadeurs de l'étranger, à Naples, les gens du cru voient passer depuis des siècles des étrangers qui établissent leur loi, pillent les richesses de la Campanie et s'en vont comme ils sont venus, chassés par de nouveaux ambitieux. Ainsi, Grecs, Romains, barbares, Byzantins, Angevins, Espagnols et finalement Autrichiens, voire Anglais, se succèdent en ces lieux depuis des siècles sous le regard las et fataliste des Napolitains.

- alors qu'à Venise le pouvoir se trouve au cœur de la ville et vice-versa, que derrière chaque habitant ou presque se cache un possible agent de la Sérénissime, que les sinistres *bocca* laissent supposer que tout le peuple se trouve sous étroite surveillance mutuelle, rien de tel à Naples. Le pouvoir vient d'ailleurs et, se méfiant de la populace, passe la majeure partie de son temps isolé dans ses palais. Très significativement, depuis quelques années, la cour s'est retirée à Caserte, à une trentaine de kilomètres de Naples où le pouvoir ne compte que sur des relais lointains et surtout fidèles à leurs propres intérêts. Les PJ pourront ainsi trouver que Naples est **une cité bien permissive, voire dangereuse**... Ils y rencontreront peut-être des membres d'une communauté alors en pleine ascension : la *Ca'morra*. Cette « maison de jeu » (la *morra* est un jeu populaire à Naples) informelle, bien différente des *casini* auxquels les PJ vénitiens sont habitués, voit ses activités illégales tolérées par le pouvoir qui y recrute volontiers ses agents de renseignement ou ses hommes de main.

- bien entendu, en ces temps d'éruption du Vésuve, la cité, déjà **franchement chaotique**, est au bord de l'implosion. Le pouvoir semble vacant, les gens du peuple ont les nerfs à vif, altercations et émeutes sont monnaie courante.

## Premiers indices

Bien qu'il n'y ait pas encore vraiment d'intrigue à ce stade du scénario, le MJ devra veiller à distiller dans ses descriptions de Naples un certain nombre d'éléments qui seront indispensables à sa mise en place future :

- **Naples est en train de prendre l'accent anglais** : que ce soit par l'attitude courtisane de personnes de la bonne société locale ou par les récriminations xénophobes de la populace, les PJ devront remarquer que l'influence anglaise ne cesse de se renforcer. Le nouvel homme fort du Royaume est le ministre Joseph Acton, lui-même lord anglais et favori de la Reine Marie-Caroline. Celle-ci, qui serait le véritable « homme fort » du Royaume, serait décidée à jouer la carte du rapprochement diplomatique avec l'Angleterre. D'où son choix. Si les PJ poussent leurs investigations dans ce sens, ils apprendront également que Sir Hamilton, l'ambassadeur d'Angleterre est également un homme influent. De même, ils découvriront que cette faveur est loin de faire l'unanimité et qu'une grande partie du peuple et quelques nobles locaux sont fort remontés contre la présence anglaise et espèrent pouvoir la faire cesser bientôt.

· Une véritable **panique superstitieuse** s'empare d'une grande partie de la population napolitaine à propos du Vésuve. Certes, depuis le début des années 1760, le volcan a repris une activité significative et n'en est pas à sa première poussée de fièvre mais, songez un peu, nous sommes en 1779 ! Or, tout le monde sait désormais qu'en 79 de notre ère, une éruption sans précédent a fait exploser le cratère et a détruit toute la baie, recouvrant pour l'éternité les villes d'alors : Pompéi, Herculaneum... Et si, exactement 1700 ans plus tard, c'était au tour de Naples l'orgueilleuse ? Tout cela ne semble d'ailleurs pas si farfelu. Des nouvelles alarmantes viennent en effet des contreforts du Vésuve : on dit que la nuit dernière une petite éruption a frappé un hameau dont les bâtiments ont entièrement brûlé. Plusieurs habitants, surpris, auraient été tués dans leur sommeil. Le MJ devra d'ailleurs multiplier les incidents de ce genre pour alimenter la psychose.

· Dans la même veine que précédemment, les PJ ne manqueront pas de se faire conter par quelque napolitain apeuré **la légende de l'œuf de Virgile**. Le fameux poète romain qui, en effet, résida dans la région de Naples, aurait enfermé un « œuf magique » dans une cage qui elle-même serait cachée dans la ville. Depuis des siècles, cet œuf assurerait une protection sans faille à la ville, notamment contre la fureur du Vésuve. Mais Virgile a aussi mis en garde contre le risque que l'œuf soit un jour brisé. Si cela devait advenir, Naples serait irrémédiablement détruite. Le peuple semble croire très fort à cette légende. On dit ainsi qu'au 14<sup>ème</sup> siècle, à l'époque de la domination angevine, les souverains durent exhiber la cage et l'œuf –intact bien sûr – afin de rassurer le peuple qui s'émouvait d'une possible destruction du fragile objet.

· Beaucoup de napolitains pensent que la cage et l'œuf se trouvent dans les tréfonds du fort aragonais qui surveille le port. Cette forteresse, aujourd'hui bien mal en point, est d'ailleurs surnommée **castel dell'ovo** (château de l'œuf). Si les PJ vont y faire un tour, ils constateront que la forteresse est actuellement en travaux. Renseignement pris, c'est le ministre Acton qui les a ordonnés. Ce fut même une de ses premières décisions en tant que nouvel homme fort du royaume. Si les PJ poussent leurs investigations un peu plus loin, ils pourront apprendre que celui-ci fait financer les travaux sur sa cassette personnelle, ce qui n'est guère courant pour des dépenses militaires. D'autre part, le chantier semble vraiment tourner au ralenti : peut-être à cause de l'éruption ?

## Chez Zaccardo

Qu'ils se débrouillent par leurs propres moyens ou que le MJ décide que l'errance des personnages a assez duré et fasse ainsi resurgir l'homme de confiance de Zaccardo, les PJ vont bien finir par arriver chez le contact de leur commanditaire. Celui-ci habite une sorte de ferme, mal entretenue, à Torre del Greco, à l'est de Naples, donc à une proximité assez inquiétante du Vésuve.

La cour de la ferme de Zaccardo ne respire pas le bon entretien et le travail soigné : des charriots dételés, des outils abandonnés, des vestiges archéologiques divers s'entassent sans ordre, parcourus de temps à autre pour une poule ou un chien errant. Si les PJ sont issus d'un milieu aisé, ils auront du mal à s'y faire... Fort heureusement, l'intérieur du corps de ferme est bien plus cossu et meublé bourgeoisement. Visiblement, Zaccardo ne maque de rien mais a simplement laissé tomber le travail agricole. L'ancien fermier s'est fait d'abord *cicerone* (guide pour visiter les vestiges antiques) avant de se décider à fouiller lui-même des vestiges discrètement découverts par quelque ami fermier de la région. Il utilise sa connaissance des techniques de fouille et du marché des antiquités pour prospérer à l'abri des regards de la loi. Le statut de ses prestigieux acheteurs le préserve, en général, des tracasseries.

L'« antiquaire » est un très petit homme d'une quarantaine d'années, tout sec et le visage marqué. Son visage est affable mais parcouru de tics nerveux quelque peu crispants à la longue. Sa mise est sobre à l'exception d'un petit bonnet de velours rouge qui lui donne l'air vaguement ridicule. Il parle un très mauvais toscan largement teinté de napolitain ; il est toutefois possible de le comprendre dans les grandes lignes.

Zaccardo leur fait bon accueil. Il s'excuse du désordre dans l'organisation, le mettant sur le compte du Vésuve que, en effet, on entend gronder non loin. Il peut offrir le gîte aux PJ s'ils le souhaitent mais il les met en garde contre la proximité du volcan.

Si les PJ préfèrent ne pas s'attarder et conclure la transaction rapidement, ils vont être déçus. Oui, l'antiquaire a bel et bien mis de côté la collection d'artefacts divers commandée par le commanditaire vénitien mais, pour ne pas attirer l'attention, il l'a laissée, comme à son habitude, à l'intérieur de la villa fouillée, sous la garde de quelques paysans de ses amis. Or, la villa se trouve très près du Vésuve, ce qui explique d'ailleurs pourquoi elle a été recouverte très vite par la même éruption que celle qui a submergé Pompéi. Actuellement, Zaccardo estime qu'il est tout simplement impossible de prendre le risque de faire la route, de sortir le matériel archéologique puis de repartir. Au risque de retombée volcanique fatale s'ajoute d'ailleurs la présence sur les routes de troupes du Roi qui veillent à l'évacuation de quelques hameaux de la région. Bref, il faut attendre...

## **Sir Hamilton**

Cette scène peut aussi bien intervenir dans la foulée de la précédente ou le soir ou le lendemain en fonction des décisions des PJ et du rythme que le MJ voudra instaurer. Toutefois, mieux vaudra ne pas tarder à la faire jouer : c'est elle qui lance véritablement les interactions des personnages sur l'intrigue.

Les PJ auront ainsi la surprise de voir arriver dans la basse-cour de Zaccardo un riche attelage dont la présence en ces lieux apparaît pour le moins incongrue. En descendent un élégant aristocrate et sa suite composée de deux commis et d'une demi-douzaine d'hommes d'armes sans uniforme distinctif. Zaccardo fait immédiatement un accueil des plus emphatiques à un homme qu'il connaît visiblement très bien malgré leur flagrante différence de statut social. A un moment ou un autre, il lui présentera les PJ.

L'homme s'avère être Sir William Douglas Hamilton, ambassadeur d'Angleterre à Naples. Comme les PJ le savent peut-être déjà, c'est un des hommes les plus influents de la place. Outre son rôle de diplomate, l'homme se révèle être visiblement un passionné et grand connaisseur d'antiquités. Curieux de toutes choses, bien dans l'esprit éclairé de son temps, Hamilton est aussi un érudit en matière de vulcanologie, discipline dans laquelle il publie même des monographies. Il en prépare d'ailleurs déjà une sur l'éruption en cours, qu'il juge particulièrement intéressante. Il est tout à fait possible que des PJ cultivés connaissent l'ambassadeur de réputation.

L'homme, âgé d'une bonne quarantaine d'années, est d'une éducation raffinée et d'une exquise politesse. Il adaptera bien sûr son attitude en fonction du rang des PJ mais se montrera toujours respectueux d'eux. Un PJ observateur pourra toutefois remarquer que Hamilton fait preuve d'une certaine impatience, fort contenue certes, mais qui se révèle tout de même lorsqu'on le contredit ou lui fait perdre son temps. L'ambassadeur semble sous pression.

L'objet de sa visite va rapidement surprendre les PJ : il souhaite acheter le lot d'antiquités réservé par leur commanditaire ! Hamilton est un client très fidèle de Zaccardo. C'est lui qui, tout simplement, lui a acheté l'intégralité de la statuaire retirée des fouilles de la villa. Ayant déjà une collection à faire pâlir d'envie un roi, il n'avait pas cru bon se porter acquéreur du tout venant : tessons de poteries, objets de la vie quotidienne, brisures de statues... choses trop courantes en cette région pour présenter un véritable intérêt. Il semble qu'il ait changé d'avis. Zaccardo est très gêné. Il ne souhaite en aucun cas déplaire à l'ambassadeur pour les beaux yeux d'un lointain et anonyme vénitien. En même temps, les PJ détiennent un contrat en bonne et due forme et ne se laisseront sans doute pas faire. Dans l'immédiat, le cicerone répète jusqu'à plus soif, dans l'espoir évident de jouer la montre, qu'il est impossible de se rendre sur place et que la discussion ne pourra donc pas être tranchée tout de suite.

Contre toute attente, Hamilton décide de rester sur place et d'attendre. Il est fin connaisseur du volcan et, à la moindre accalmie de l'éruption, il se fera transporter sur les lieux des fouilles. Il doit être clair pour les PJ qu'il leur faut eux aussi rester sur place s'ils veulent contrecarrer les plans de l'ambassadeur. Le contrat qu'ils détiennent n'a

qu'une valeur très relative face aux soutiens politiques locaux de Hamilton. Il leur faut négocier ou convaincre ou doubler Hamilton d'une façon ou d'une autre.

L'Anglais reste des plus courtois et prendra plaisir à discuter avec les PJ qu'ils considèrent visiblement, au pire, comme un léger contretemps mais pas comme de véritables obstacles, encore moins des adversaires. Le MJ doit donner tout le sel de cette conversation qui présente bien des caractères pittoresques : les PJ sont en effet dans une cour de ferme malpropre en train de déguster un petit verre de *grappa*, attablés avec un des plus éminents personnages de la région avec lequel ils discutent courtoisement, le tout sous les grondements et les projections rougeoyantes du Vésuve. Derniers instants de civilisation avant la fin du monde ?

Voici quelques éléments qui peuvent rejaillir d'une discussion avec l'ambassadeur :

- ***L'éruption du Vésuve est en effet dangereuse*** ; comme les récents événements en témoignent, des retombées incandescentes, une coulée de boue ou de lave peuvent frapper à tout moment dans un large périmètre autour du cratère. Le site de la villa peut être touché, les chemins qui y mènent aussi. Hamilton ajoute avec un sourire entendu que même cette ferme pourrait être frappée...

- ***Hamilton ne cesse de dénigrer la valeur artistique et historique de la collection réservée par le Vénitien*** ; selon lui, elle n'est constituée que de pièces médiocres que Zaccardo n'a pas réussi à vendre à Naples. L'argent du commanditaire des PJ pourrait, selon lui, être bien mieux utilisé. D'ailleurs, lui-même possède sûrement des pièces de choix dont il serait prêt à se séparer pour faire un peu de place dans son hôtel. Si on lui fait remarquer l'incohérence de son propos, il rappelle qu'il est un érudit, qu'il publie des ouvrages scientifiques et que lui cherche à compléter un témoignage archéologique et non à décorer un quelconque bosquet...

- ***Hamilton sera plus évasif sur les raisons de son revirement*** ; il explique qu'il n'avait pas les fonds pour acheter le tout il y a 6 mois mais que sa situation a changé. N'importe quel observateur un peu attentif verra bien qu'il s'agit d'un gros mensonge...

## La cabale anglaise

En vérité, Hamilton est tout sauf dans le besoin et, il y a six mois, il aurait pu très facilement acheter tout le lot à Zaccardo. Seulement, son hôtel particulier sur Chiaia débordant déjà d'antiques de premier plan, il avait négligé ce lot peu prometteur, se contentant d'emporter une liste réalisée par le *cicerone* auquel il promit « d'y réfléchir ». Le lot qu'il avait acquis lui suffisait en fait largement : un ensemble de très belles sculptures du début de la période impériale dont la pièce maîtresse est incontestablement un buste de Virgile, sans doute réalisé du vivant du poète et portant une inscription à son nom. On est même en droit de penser que cette villa a été celle habitée quelques temps par le grand homme.

Sir Hamilton mit en valeur cette nouvelle acquisition dans sa salle à manger et la fit voir à ses amis et hôtes de prestige. Parmi eux vint, bien entendu, le nouveau ministre, son compatriote Joseph Acton. Celui-ci fut tout de suite fasciné par le buste. Il était en train de découvrir la ville, ses coutumes... et aussi ses légendes et la découverte de la villa faisait délicieusement écho, dans son esprit éminemment politique, à la fameuse légende de l'œuf. Ce qui n'était qu'une curiosité intellectuelle se transforma vite en obsession quand son ami lui fit passer la liste des lots encore disponibles auprès de Zaccardo. La mention d'un objet le fit sursauter : une cage en métal ! Instantanément, la possibilité d'un plan audacieux se fit jour dans son esprit. S'il possédait un buste de Virgile considéré comme authentique, une cage que tous les antiquaires assureront être en effet du début de l'époque impériale... il avait l'essentiel pour utiliser à son profit la superstition napolitaine ! Sa faveur à la cour était toute nouvelle et, si la situation venait à se détériorer, il saurait utiliser la cage comme moyen de pression ou comme béquille. S'il avait besoin de calmer la populace, il lui suffirait de faire fabriquer un œuf en or et d'exhiber le tout. S'il avait besoin de s'assurer du soutien du Roi, il lui suffirait de menacer d'exhiber la cage vide. Une véritable assurance politique...

Acton convainc aussitôt Hamilton de lui céder le buste de Virgile et de se faire son agent dans la poursuite du plan. Le ministre, de son côté, allait financer sur ses propres deniers la réfection du château où, fort opportunément, l'œuf pourrait être découvert en cas de besoin. Il ne pourrait, en plus, se porter acquéreur du reste de la collection de Zaccardo sous peine de susciter bien des interrogations. Il chargea donc Hamilton, fidèle client du *cicerone*, de le faire pour lui en toute discrétion.

Pour présenter la suite du scénario, nous allons aborder successivement trois attitudes que peuvent décider d'adopter les PJ face au défi lancé par Hamilton. Le MJ adaptera son récit en prenant des éléments dans ces trois sections si les PJ hésitent ou tentent de jouer sur plusieurs tableaux.

## **S'arranger avec Hamilton**

C'est l'issue la plus décevante car la moins flamboyante. C'est aussi quelque part la plus logique. Il est impossible de demander son accord au commanditaire (il faudrait des jours et des jours d'attente) mais les PJ peuvent prendre sur eux d'utiliser l'argent de la lettre de change pour acheter d'autres antiques, par exemple des bustes que propose Hamilton (il en a plein ses réserves...).

Hamilton met toutefois une condition impérative à son accord. En fait, il a besoin des PJ pour exécuter son plan. Il exige ainsi d'eux de pouvoir d'abord mettre la main sur la collection qu'il convoite et, pour cela, il demande leur aide personnelle et celle de personne d'autre. Il sera inflexible sur ce point. En effet, ces anonymes Vénitiens qui s'apprêtent à repartir incessamment dans leur lointaine cité semblent à Hamilton être les complices parfaits : ils ne viendront pas raconter partout que la cage de l'œuf de Virgile a été trouvée dans une villa et non au château aragonais. Cela devrait mettre la puce à l'oreille des PJ et les inciter à étudier d'autres solutions.

Si les PJ acceptent, Hamilton, Zaccardo et eux partiront en équipage léger (des mules mais ni carrosse, ni escorte armée) vers les contreforts du Vésuve. L'ambassadeur est la personne parfaite pour organiser cette expédition. D'une part, grâce à sa science de la vulcanologie, il peut choisir un moment où l'activité du Vésuve semble un peu plus réduite et donc un peu moins dangereuse. D'autre part, en cas de rencontre avec des soldats du Roi, il pourra servir de passe-droit. Comme on l'imagine, il préfère toutefois n'en venir à de telles extrémités qu'en tout dernier recours : ces soldats pourraient devenir des témoins gênants.

Hamilton est par contre moins à l'aise quand le moment vient de se glisser dans le puits creusé par Zaccardo et pour ramper dans une poussière accumulée pendant 17 siècles. C'est là où les personnages sont censés intervenir et suivre le *cicerone* (seul autre témoin toléré par Hamilton qui sait pouvoir acheter son silence) pour ressortir les objets de leur cachette souterraine. Selon ses envies, le MJ doit parer cette scène de tous les atours possibles : éboulement dramatique, serpent venimeux, rats agressifs, tracasserie sismique venue de la colère du Vésuve, intervention de soldats du Roi trop consciencieux ou même de pillards profitant de l'éruption pour faire main basse sur tout ce qui peut avoir de la valeur.

Toutes ces péripéties devront être dosées en fonction des mérites des personnages et de l'envie du MJ. Il faut cependant que celui-ci en mette en scène un nombre suffisant pour bien faire comprendre le caractère dantesque de l'épisode : les PJ sont tout de même en train de ramper dans une villa romaine enfouie depuis 17 siècles au moment même où le Vésuve menace de l'ensevelir une seconde fois ! Toutefois, la seule chose incontournable doit être l'intégration discrète dans la description de la collection remontée à la surface de la cage à oiseau. Le MJ la glissera entre des éclats de statues, des poteries et quelques outils de métal moins bien identifiés. Là encore, cela pourrait finir par mettre la puce à l'oreille des PJ...

Si ce n'est pas le cas, Hamilton embarque sa cargaison et, revenu chez Zaccardo, la confie à son escorte qui l'y attendait. Il invite ensuite les PJ dans son hôtel particulier où il les laissera choisir quelques bustes, les fera emballer et charger sur le navire des PJ auxquels il conseille, comme de bien entendu, de prendre le large sans tarder de peur d'être rattrapés par la colère du Vésuve.

## **Doubler Hamilton**

Il doit être clair que vouloir tenir tête à Hamilton simplement en se drapant dans son bon droit et en brandissant la lettre signée de la main de Zaccardo qui promet à leur commanditaire la primeur du lot d'antiques est voué à l'échec. Toutes les personnes auprès desquelles ils se renseigneront, Hamilton compris, leur assureront que les tribunaux napolitains qu'ils pourraient saisir refuseront de se positionner contre un homme si bien en cour. Il reste alors deux possibilités : la force ou la ruse.

L'usage de la force ne manque pas de panache. Il s'agirait ici de quitter nuitamment la ferme de Zaccardo, d'arriver sans encombre à la villa, d'y prendre la collection qui leur revient de droit puis de revenir, toujours sans encombre, au port de Naples pour y embarquer pour Venise. C'est évidemment presque irréalisable. Cela l'est même tout à fait sans l'aide de Zaccardo qui est le seul à pouvoir retrouver l'emplacement du puits de fouille. Le *cicerone* refusera d'aider les PJ, même contre de l'argent, car il craint les repréailles de Hamilton et d'Acton, dont il pressent la main derrière cette affaire. Par contre, le canon d'un pistolet pressé sur sa tempe pourrait aisément l'amener à collaborer...

Il faudra encore quitter la ferme sans éveiller les soupçons de l'escorte de Hamilton, aller sur des chemins où soldats du Roi et pillards abondent, éviter les retombées mortelles de l'éruption... Si le MJ estime que cela est possible, l'accès au puits de fouille ne sera pas un problème car les paysans payés par Zaccardo pour le surveiller ont fui le Vésuve depuis plusieurs jours.

Le retour sera toutefois quasiment impossible. L'absence de Zaccardo et des PJ ne pourra plus passer inaperçue au petit matin. Hamilton envoie alors ses commis prévenir les hommes de Acton de faire surveiller le port et, particulièrement, les navires vénitiens qui pourraient s'y trouver. Pendant ce temps, il part avec ses six hommes d'escorte vers la position de la villa, qu'il connaît approximativement : insuffisamment pour trouver seul le puits mais suffisamment pour surprendre des hommes chargés d'antiques sur les chemins. Là, il va vraiment falloir ruser...

La ruse est en effet une option un peu moins risquée. On peut imaginer que, plutôt que le plan ci-dessus, les PJ fassent exactement comme s'ils avaient passé un accord avec Hamilton. Ainsi, tout ou presque se déroulerait comme dans la section précédente. Au moment du départ du lieu de fouille, les mules de Zaccardo chargées d'antiques, il ne serait pas très dur de maîtriser Hamilton et le *cicerone*, de les ligoter et de les abandonner sur place. L'alerte ne serait ainsi pas donnée tout de suite et les PJ auraient plus de chance de s'enfuir. Toutefois, là aussi, il serait vain de penser qu'ils pourraient appareiller sans que les hommes d'Acton n'aient eu le temps d'intervenir.

La ruse doit donc être sollicitée une seconde fois pour quitter la région par un autre moyen que celui que leurs adversaires attendent. Il est difficile d'imaginer quel pourrait être le plan des PJ mais on peut penser qu'utiliser le flot des réfugiés qui fuient la fureur du Vésuve serait sans doute une bonne idée.

## **Démasquer les Anglais**

C'est le plan le plus subtil et le plus patriotique en même temps. En fait, il s'agit d'oublier l'importance de la mission confiée par le patricien pour s'occuper de sauvegarder les intérêts de la Sérénissime en empêchant que les deux Anglais ne deviennent incontournables à la cour du Roi de Naples.

Pour cela, il faut d'abord comprendre le plan d'Acton. Sans doute, les PJ ont-ils déjà saisi que Hamilton ment et possède une raison cachée pour s'intéresser au lot d'antiques. Il faut trouver laquelle.

Zaccardo se montrera peu coopératif : il a peur de dire une bêtise que Hamilton pourrait lui faire regretter. Ceci dit, ne connaissant pas le plan, le *cicerone* peut lâcher quelques informations sur la composition du lot d'antiques, sur la valeur de celui acheté par Hamilton, sur le buste de Virgile... Les commis ou secrétaires de Hamilton ne sont pas au courant du plan et, s'ils se méfient un peu des PJ, ils, pourraient parler aussi sur les relations entre Hamilton et Acton, sur l'état des finances de l'ambassadeur, sur la vente

du buste de Virgile... Ni l'un, ni les autres ne voudront toutefois montrer la liste exacte du lot d'antiques restant. Hamilton en possède une dans ses papiers, Zaccardo une autre dans son registre : il faudra les consulter par ruse ou par force. Là, la présence d'une cage à oiseaux pourrait ouvrir les yeux des PJ.

Certains autres renseignements utiles comme le financement privé des travaux du château de l'œuf, le fait que ceux-ci n'avancent pas vraiment, l'existence du buste de Virgile, la faveur fragile d'Acton à la cour... peuvent plutôt être acquis à Naples. Cela recoupe de toute façon une autre obligation pour les PJ : que faire du secret s'ils l'éventent ? Là aussi, aller à Naples semble indispensable. Pour cela, il faudra trouver une excuse crédible. Hamilton sera méfiant devant un revirement trop grossier et fera suivre les PJ par des hommes de son escorte.


Si les PJ découvrent le plan des Anglais, ils devront s'employer à le faire savoir. Il sera délicat d'en parler à la cour : celle-ci est lointaine et les soutiens de la Reine et du parti anglais y sont bien installés. Le Roi est lui peu sensible aux questions diplomatiques et s'en décharge sur sa femme et ses ministres... Alerter les soldats qui patrouillent au pied du Vésuve pourra être plus embarrassant pour Hamilton qui devra alors composer avec des témoins gênants mais qu'il devrait finalement réussir à faire taire.

A la rigueur, diffuser l'hypothèse de la manigance des Anglais au sein du peuple sera plus efficace à terme. Même s'ils reçoivent une écoute attentive, la rumeur n'est d'abord prise que pour ce qu'elle semble être : une médisance anti-anglaise de plus. De fait, l'absence de réaction concrète pourra décevoir les PJ. Mais la rumeur circule et Acton en sera finalement informé par ses mouches de la Ca'morra : il préférera alors ajourner son plan.

## Conclusions et conséquences

Si les PJ, après un accord avec Hamilton, reviennent avec une collection de bustes antiques de qualité, leur commanditaire sera d'abord surpris puis ravi ! Il doublera la récompense promise aux PJ. Par contre, le MJ devra faire parvenir aux oreilles des personnages que la Sérénissime est fort mécontente d'une rumeur diplomatique qui laisse entendre qu'un parti de Vénitiens aurait donné un précieux coup de main à une cabale menée par Acton et qui lui aurait permis, on ne sait trop comment, d'asseoir définitivement sa faveur à Naples. De fait, Acton restera en poste jusqu'en... 1806 ! Et aura œuvré sans cesse au rapprochement avec l'Angleterre et au développement de la flotte napolitaine en Méditerranée centrale.

Si les PJ reviennent avec la cargaison prévue, le commanditaire sera finalement fort déçu. Il estime que celle-ci ne vaut pas la somme qu'il a payée et en tiendra rigueur aux personnages : ne devaient-ils pas s'assurer que ses intérêts seraient sauvegardés ? Ce sera encore pire s'ils reviennent avec rien du tout... Si, en plus, ils ont laissé son navire marchand à quai sans transmettre d'ordres au capitaine Vitale, il leur tiendra également rigueur de plusieurs marchés qui n'ont pas pu être honorés du fait de cette immobilisation. Comme, en plus, leur contribution au rayonnement de la Sérénissime en Méditerranée, restera probablement occulte, les PJ risquent de garder un bien amer souvenir de leur voyage à Naples !

PS : euh, pour les caractéristiques des PNJ, envoyez donc – encore ! - un MP à Xaramis... 

---

# Atlantis fugit

*Scénario multivers*

*par Léo*

---

[Voici ma petite contribution pour ce concours. Et [ça se passe aussi par ici.](#)]

## Synopsis

Les PJ, pour une raison ou une autre, se retrouvent dans une dimension parallèle, peuplée d'autres exilés involontaires de notre bonne vieille Terre et de leurs descendants – sans compter les rescapés d'une mystérieuse civilisation disparue.

Par leurs actions, celle-ci va peut-être bien disparaître pour de bon...

## Personnages

Les PJ peuvent être issus de beaucoup d'endroits et d'époques différentes, au grès du MJ... dans la suite du scénario, nous supposerons toutefois qu'ils sont postérieurs à la fin du XIXe siècle.

L'option la plus commode est que les PJ soient sur un navire, comme membres de l'équipage et/ou comme passagers.

## Voyage vers l'Au-delà

Cette dimension parallèle a été créée par la magie des Atlantes juste avant la chute de l'Atlantide, dans une tentative désespérée pour échapper à la destruction. Ce faisant, ils ont ouvert différents "passages" vers notre monde, et de malheureux égarés continuent d'y parvenir...

On entre dans cette contrée de bien des manières, mais voici les plus classiques :

- Au cours d'une traversée maritime. Cela représente le gros des arrivants (notamment via des endroits comme le fameux triangle des Bermudes).

- En passant à travers un cercle de Fées, en visitant des ruines mystérieuses, des contrées maudites, etc.

- On raconte que, grâce à des rituels et autres pratiques magiques, certains seraient capables de voyager d'un monde à l'autre, volontairement ou pas. C'est probablement hors de portée des PJ, mais ils peuvent en être des victimes (ou des cobayes)...

Les PJ arrivent-ils seuls ou accompagnés ? Posez-vous la question, car ça peut tout changer !

Les PJ découvrent une île inconnue. Cela fait longtemps que le joug atlante n'est plus absolu : dans le quartier du Port, notamment, nombreux sont ceux qui contestent leur autorité, et ils ne les rencontreront donc pas forcément en premier.

Dans le port, ils ont de grande chance de voir leur embarcation être minutieusement mise à sac et dépiautée par la curée des curieux et des recycleurs professionnels. Eux-mêmes ne sont pas hors de danger, notamment s'ils essayent de défendre leur bien, et beaucoup de nouveaux arrivants sont tués ou réduits en esclavage dès leur arrivée. Ce monde est dur pour les faibles, et ils ne tarderont pas à le comprendre.

Dans la foule bigarrée, une nuée de rabatteurs s'abattra également sur eux, les interpellant dans toutes les langues de la Terre, notamment pour les inciter à rejoindre un refuge « où ils pourront rencontrer des gens qui parlent la même langue qu'eux ». S'ils ont de la chance, ils se retrouveront donc embauchés de force dans une confrérie de moines/une fraternité guerrière/un groupe mafieux/une secte/une milice survivaliste... S'ils jouent de malchance, ce n'est qu'un guet-apens pour finir de les dépouiller, et il va falloir en découdre ou tenter de s'enfuir. Mais vers où ?

## Un « Nouveau » Monde ?

Les PJ découvrent un monde hétéroclite au possible, à commencer par l'architecture locale : un patchwork de styles issus d'époques diverses, à commencer par les taudis faits de morceaux d'épaves, qui constituent la plupart des habitations autour du port, mais sont présents dans l'ensemble de la cité. Au centre de ce fouillis architectural se dresse la masse imposante de l'Acropole, la vieille ville atlante, et notamment le Palais et le Temple de Poséidon.

Au début, faites ressentir aux joueurs combien ce monde est chamarré, voire même comme il serait facile pour leurs personnages de sombrer dans la folie. Les quartiers du Port et celui tout proche de l'Emporium s'y prêtent particulièrement bien : il est très difficile de s'orienter dans ce labyrinthe où se mêlent les cabanes construites avec le bois des navires disparus, les tentes et les yourtes, les huttes de terre cuite, de bouse séchée ou de torchis, et ça et là quelques bâtiments plus robustes, mais qui forment rarement des ensembles harmonieux : maisons en pisé ou à colombages, pagodes, isbas, insulae, encorbellements improbables, d'où émergent quelques structures qui pourraient être de sinistres usines crachant une fumée noire.

Dans les rues de cette ville, on peut entendre parler toutes les langues du monde, ainsi que quelques autres : l'Atlantéen, guère entendu en-dehors de l'Acropole, et son dérivé parlé par les descendants des esclaves et des Exilés : l'Atlantordu. L'Atlantordu a subi les influences des autres langues parlées par les premières générations d'Exilés, et continue à évoluer rapidement.

## Captivité

Alors qu'ils découvrent la ville, tentent d'échapper à des poursuivants ou de trouver un abri, nos héros vont avoir la désagréable surprise d'être pris dans une rafle atlante : soudain, la rue où ils se trouvent est bouclée par des soldats aux armures brillantes, armés de lances et de glaives, et aussi de quelques mousquets. S'ils sont sur leurs gardes, profitez d'un moment de relâchement ou d'une diversion.

Vous pouvez faire durer un peu cette scène, par un bref affrontement (les Atlantes sont en nombre, et des renforts peuvent arriver s'ils sont mis en difficulté) ou en laissant les PJ s'échapper : hélas, alors qu'ils croient être à l'abri, un mouchard les dénonce aux Atlantes.

Les PJ peuvent aussi avoir été fait prisonniers dès leur arrivée, mais il est sans doute plus intéressant (et plus amusant) de les laisser mijoter un peu en découvrant le monde qui les attend.

A vous de décider combien de temps les PJ vont rester esclaves des Atlantes, comment se déroulera cette période, et les tâches qui vont leur être confiées. S'ils ont de la chance, ils seront employés sur l'Acropole (comme manouvriers, jardiniers, portefaix, etc.), autrement, où s'ils tentent de se révolter, ils sont affectés aux mines ou à d'autres travaux pénibles.

Ce sera l'occasion pour eux de découvrir la vie rude des esclaves, et le joug atlante.

Pendant leur captivité, les PJ auront l'occasion d'entendre les rumeurs suivantes, surtout s'ils se montrent un peu curieux :

- Les Atlantes vénèrent un *objet très fragile*, source de leur pouvoir (vrai, selon l'interprétation qu'on en fait).

- Les Atlantes seraient en train de se fournir en armes récentes (partiellement vrai : les Atlantes ont récupéré quelques armements modernes, mais en quantité limitée).

- Les Atlantes sont cannibales (faux).

- « Cette île est un Purgatoire ! Embrassez la Foi tant que vous le pouvez encore ! » (ce n'est pas une rumeur, c'est un point de vue religieux).

## Liberté

Avec une vingtaine d'autres esclaves, les PJ ont été rassemblés par les Atlantes, pour une tâche de routine. Si cela se déroule près des mines, les esclaves et leurs gardes peuvent être chargés d'aller couper quelques arbres, s'ils viennent de l'Acropole ils ont pour mission d'aller ravitailler la garnison d'un bastion. Les esclaves ont les pieds entravés par des chaînes, et sont liés entre eux par grappes de dix. Une quinzaine de soldats atlantes les accompagnent.

Soudains, des coups de feu surprennent le petit groupe !

Quelques soldats s'effondrent immédiatement, tandis que des hommes encagoulés se jettent sur les autres, armés de casse-têtes, de sabres de marine et d'épieux. Les esclaves peuvent se joindre à la cohue, en tentant de renverser des Atlantes, ou de les piétiner. L'affrontement ne devrait être très long, les Atlantes ne font pas le poids face aux assaillants.

Leur meneur est attentif à récupérer le chargement de provision des esclaves, ainsi que les armes et tout ce qui peut être utile. Les insurgés exhortent les esclaves à les suivre. Les PJ sont toujours entravés avec les autres esclaves, et ce devrait sembler une option raisonnable dans l'immédiat.

A travers un dédale de ruelles de plus en plus labyrinthiques, on les conduit dans une grande cour, surveillée par d'autres hommes en armes. Un type pourvu d'un marteau se dépêche de briser les chaînes des prisonniers, tandis que le chef de la bande fait son rapport à un gaillard charismatique et couvert de maille.

Par chance, un membre de la bande parle ou baragouine la langue des PJ, et pourra leur expliquer ce qui se passe, et servir d'interprète.

L'homme en cotte de maille s'appelle Hector et il dirige la Confrérie, qui a pour ambition de renverser le pouvoir atlante et de libérer tous les esclaves.

Il rend leur liberté aux prisonniers, mais leur propose de rejoindre la Confrérie. Certains acceptent, d'autres non : les PJ sont libres de choisir.

Selon votre bon plaisir et les enjeux que vous voulez introduire, une autre faction, aux visées différentes, peut libérer les esclaves et leur proposer de les rallier (plus ou moins volontairement).

S'ils font maintenant partie de la Confrérie (ou d'une autre organisation) peut-être que leur chef ne leur fait pas encore complètement confiance, et souhaite leur confier quelques tâches mineures afin de les tester (typiquement, il peut s'agir de récolter un « impôt révolutionnaire », d'aller espionner une réunion, d'intimider/passé à tabac un importun, etc.). Cela peut être l'occasion pour les PJ d'approfondir leur découverte de la ville, du groupe dont ils font partie, et des autres aussi.

Les gazettes sont un autre bon moyen de mieux comprendre l'île. Toutes sortes de journaux et de libelles sont imprimées ou rédigées à la main, donnant des points de vue très différents sur les événements. *La Revue des Deux Mondes* publie des chroniques sur l'actualité de l'île tout en s'efforçant de se tenir à la pointe de l'information concernant la Terre. Qui sait, peut-être les PJ seront-ils interviewés...

Les PJ constituent des nouveaux venus, et donc des recrues de choix pour plusieurs factions !

Les PJ découvrent que dernièrement, différents partis ont décidé de réagir face aux raffles atlantes, et de faire front commun. Certains parlent même d'éliminer définitivement les Atlantes. Des crieurs publics annoncent la nouvelle, des débats agitent les comptoirs

des tavernes, les gazettes enflent la rumeur, relayée par les commères et les colporteurs, et c'est toute la rue qui gronde contre l'Acropole.

Cependant, faites clairement comprendre aux PJ que si l'union contre les Atlantes semble bien réelle, les dissensions semblent encore plus importantes, et que tout ça risque fort bien de finir en guerre civile. S'ils veulent éviter cela, il va leur falloir jouer serré, trouver des compromis, désamorcer certains conflits, et rencontrer les dirigeants de factions adverses. Mais ils peuvent aussi se faire les auxiliaires zélés du clan qu'ils auront rejoint.

Outre la Confrérie, les différents groupes présents sur l'île sont notamment :

*Le Califat* : le puissant sorcier Al-Hakim, calife fatimide disparu peu après l'an 1000 que certains disent complètement fou, dirige ce groupe partisan d'un islam aux méthodes très hétérodoxes, à commencer par l'alchimie et la magie rituelle.

*La Coquille* : fondée par le mystérieux François Villon, les truands de la Coquille semblent bien décidés à en découdre avec les Atlantes (ou à piller leurs demeures pendant la curée ?)

*L'Evêché* : représentants de Dieu dans ce monde perdu, ils entendent ramener les brebis égarées dans le giron du Seigneur.

*L'Internationale Rouge* : le mouvement politique le plus récent sur l'île, mais aussi un des plus remuants. Cherche à renverser les Atlantes pour établir la dictature du prolétariat.

*Les Libertaliens* : flibustiers et pirates de tout poil, récemment rejoints par quelques anarchistes.

Ces groupes ne sont évidemment que des suggestions, créez les vôtres !

Les PJ sont un peu perdus dans ce panier de crabes ? Tant mieux ! Ils doivent comprendre qu'ils ne sont pas seuls sur cette île, et que de grands bouleversements vont se produire, avec ou sans eux. Mais ils sont dors et déjà considérés comme des personnages importants, peut-être les derniers Exilés en date, et assurément les héros de votre histoire : faites leur bien comprendre que leurs choix risquent d'avoir une influence profonde sur le cours que prendra l'histoire de ce monde.

Si besoin est, vous pouvez les rappeler à l'ordre avec une ficelle éculée : tout d'un coup, un vieux bonhomme les désigne en s'adressant à eux d'une voix grave, avant de prophétiser à qui mieux-mieux, « Vous êtes les Élus ! », ou tout autre baratin messianique qui vous paraîtra approprié.

## **La Fin d'un monde**

Les cultes millénaristes et les sectes apocalyptiques prospèrent, et des prophètes de la fin des temps parcourent les rues, exhortant les badauds à s'amender tant qu'il n'est pas trop tard. L'île toute entière semble gonflée d'espoirs et d'angoisses eschatologiques.

Au cours des discussions, les PJ vont pouvoir découvrir (si ce n'est pas déjà fait) quelques-uns des dangers qui menacent ce monde.

En fait, il serait préférable que ces thèmes aient déjà été illustrés auparavant, sans nécessairement avoir été explicités, mais de façon à ce que leur énoncé au cours des débats paraisse plus crédible pour les joueurs.

## **La Pierre de voûte**

Les Atlantes affirment que c'est une relique de l'Atlantide originelle, mais qu'est-ce que la pierre de voûte ? Un objet magique ? Un ordinateur extraterrestre ?

Certains affirment que c'est grâce à elle que ce monde existe, qu'a été créée la malédiction qui attire des gens ici, ou que fonctionne la magie des Atlantes. Certains disent même que sa destruction permettrait aux Exilés de retourner chez eux ! D'autres pensent que c'est juste un symbole, mais que le détruire porterait un coup terrible au moral des Atlantes.

## ***La bombe démographique***

Depuis plusieurs décennies, les Atlantes sont sur une pente oliganthropique, et ce phénomène ne fait que s'amplifier : malgré une politique nataliste vigoureuse, leur politique de stricte séparation avec les Exilés les a mis en minorité, face aux descendants des esclaves, et des nouveaux arrivants de plus en plus nombreux. Et s'ils sont encore capables de faire appel à la magie, ils sont maintenant clairement en infériorité technologique...

Un autre péril menace l'Atlantide-en-Exil : l'épuisement de ses ressources, face à cette population grandissante. On ne se dispute pas uniquement les objets rares et précieux issus de la Terre, les bijoux technologiques ou artistiques, mais aussi le métal, le bois, la nourriture. L'espace même vient à manquer, exacerbant les conflits entre les communautés. Tout cela accroît les tensions, et rend la vie encore plus brève et brutale.

Certains, dans l'Emporium, s'inquiètent eux aussi de l'accroissement de la population, et des risques de troubles sociaux, surtout s'ils sont alimentés par des Exilés dotés d'une technologie supérieure. Ils entendent contrôler les arrivées et confisquer rapidement toute forme de technologie nouvelle ou dangereuse. Pour eux, la première étape est de mettre au pas « la racaille du port », et de lui substituer une autorité efficace et centralisée.

## ***Bouleversements idéologiques***

Les paradigmes traditionnels sont bouleversés, du fait de l'esprit des Lumières, de la Révolution Industrielle, et de l'arrivée grandissante d'Exilés aux idées radicalement nouvelles, dans un mouvement qui semble s'accélérer. En décennies, en même temps qu'un progrès général des sciences et des techniques, des théories révolutionnaires (et parfois des ouvrages eux-mêmes) sont apparues : citons notamment Marx, Darwin, Nietzsche, Freud ou Einstein. Tous sont loin d'être touchés par ces récents remuements d'idées, mais tout le monde se rend compte que quelque chose est en train de changer.

Des groupes comme la Grande Loge ou l'Internationale Rouge secouent les équilibres anciens, agitant des revendications nouvelles et recrutant toujours plus d'adeptes parmi les Exilés récents.

Si vos PJ sont issus de l'époque contemporaine :

« Nous arriverons bientôt à un point de rupture. Nos ressources sont insuffisantes, tout le monde le sait, et l'espace disponible s'amenuise. En plus, les nouvelles de l'Autre Côté ne sont pas très bonnes. Quand ils auront finis de s'entretuer et de détruire la planète, quand nous aurons accueillis les derniers réfugiés climatiques, et que plus personne n'échouera par ici, ça voudra dire que la Terre est devenue une planète morte. Et il n'y aura plus aucune aide à en espérer. »

La question est tragique, car beaucoup ont conservé l'espoir secret de retourner de l'Autre Côté.

## ***La pierre de voûte***

Ce mystérieux objet devrait rapidement devenir l'objet de toutes les convoitises, et de tous les complots : Al-Hakim et sa clique de magiciens souhaitent s'en emparer pour ses pouvoirs supposés, la Coquille veut le vendre au plus offrant, et beaucoup veulent tout simplement le détruire ! Que vont faire les PJ dans tout ça ? Il est probable qu'eux aussi finissent par chercher à mettre la main dessus, de leur propre initiative ou sur commande...

## ***- La méthode musclée***

Personne ne dira que c'est facile, mais il est bien sûr possible de parvenir jusqu'à la Pierre « à la force des bras ». Cela implique de triompher de la Garde Royale et d'échapper à des pièges mortels, ce qui peut constituer un affrontement épique de grande envergure. S'ils souhaitent s'engager dans cette voie, les PJ seraient bien inspirés ne pas y aller seuls : s'ils ont eu la chance de se faire des copains, c'est peut-

être le bon moment pour les appeler à la rescousse... Les y convaincre peut d'ailleurs être un objectif particulièrement intéressant, surtout s'il s'agit de faire travailler ensemble des individus ou des factions qui ne s'aiment pas spécialement, voire se détestent.

### **- La ruse ou l'infiltration**

Il sera très difficile d'arriver jusqu'à la Pierre sans se faire remarquer, mais les PJ sont libres d'essayer. Des complicités à l'intérieur du Palais seraient un atout de poids, tout comme des manœuvres de diversion pour détourner l'attention de la Garde.

### **- La diplomatie. (recoupe en partie le point précédent)**

Atlas et sa cour ne sont guère disposés à laisser qui que ce soit approcher de la Pierre, mais ce n'est pas le cas de tous les Atlantes, et s'ils cherchent dans cette voie les PJ pourraient réussir à se faire de précieux alliés... Et si ce n'est à l'intérieur, ils auront de toute façon besoin d'appuis hors de la citadelle.

### **- La supériorité technologique**

Outre l'avantage évident que pourront procurer des armes modernes aux PJ, ceux-ci peuvent aussi utiliser un ballon pour arriver au sommet de l'Acropole et franchir ses murailles, utiliser des explosifs pour créer une brèche, etc....

Quoiqu'il en soit, que cela prenne quelques heures ou des mois, gageons que le plus avisé est sans doute un savant mélange de tout cela. Mais que vont-ils faire de la Pierre ? Cela dépend du camp qu'ils ont choisi, et de son rôle réel...

En définitive, arriver jusqu'à la Pierre, et éventuellement renverser le pouvoir atlante ne devrait pas constituer des tâches insurmontables. Le plus dangereux, c'est ce qui risque de se dérouler après...

Des tyrans sont tombés, l'ennemi commun a été neutralisé : maintenant, plus rien n'empêche les différentes factions de s'entredéchirer. Ou de construire un monde meilleur.

## **Autres époques :**

Ce scénario est prévu pour se dérouler à l'aube de notre XXe siècle, mais on peut imaginer d'autres aventures à d'autres époques. Quelques exemples, impliquant des disparus célèbres :

Tandis que les premières révoltes des esclaves commencent à faire trembler le pouvoir atlante, les Pélagiens s'opposent aux fidèles de l'Église de Rome, dirigés par Paulus Orose !

Peu après l'an 1000, l'arrivée d'Al-Hakim sème le trouble parmi les musulmans, et son alliance avec Apollonius de Tyane marque le début de la Guerre des Magiciens !

To be continued...

---

# La grande faucheuse

Scénario pour Mouse Guard

par Xaramis

---

## L'histoire en quelques mots

Alors que les PJ, souris membres de la Garde, sont envoyées à Dawnrock pour y régler un différend à propos de la perception de taxes liées à une foire, elles se retrouvent confrontées au fait qu'une épidémie de peste balaie cette région.

Les autorités locales ont essayé d'empêcher les villageois de quitter la zone contaminée, mais certains ont toutefois pu passer au travers des mailles du filet et fuient en direction de Thistledown. Les PJ vont devoir convaincre les autorités de Thistledown de fermer leurs portes aux souris venues d'ailleurs (y compris elles-mêmes), pour empêcher que la peste ne contamine le bourg tout entier.

## Quels PJ ?

Le scénario est pensé pour un petit groupe de PJ (3 à 4), tous membres de la Garde. Le scénario mêlant des types d'actions variées, il peut être utile d'incarner des souris aux compétences complémentaires les unes des autres. Les PJ étant confrontés, dans le cadre de cette aventure, à divers cas de conscience, incluant leur éventuel sacrifice, construire un groupe avec des souris aux caractères bien différents permettrait d'ajouter aux péripéties extérieures des péripéties internes au groupe.

## La peste soit des taxes

Automne 1152

Des représentants de la communauté côtière de Dawnrock (voir [la carte](#)) sont venus demander audience à Gwendolyn, la matriarche de la Garde : ils sollicitent l'envoi de souris de la Garde pour arbitrer, sur place, une querelle entre les autorités de la ville et les délégués des marchands, ces derniers refusant l'augmentation, à l'occasion de la foire d'automne, de taxes levées par le conseil de ville pour financer les aménagements du port et de certaines routes.

Gwendolyn, convaincue qu'il vaut mieux éteindre ces dissensions avant qu'elles ne tournent à quelque chose de plus grave, décide d'envoyer les PJ à Dawnrock et entendre les arguments des représentants des deux parties et d'y faire office de médiateurs [voir *Mediating disputes*, page 21 du livre des règles].

Avant de quitter Lockhaven, quartier général de la Garde, pour entreprendre leur mission, les PJ sont invités par Gwendolyn à rencontrer les représentants du conseil de ville pour se faire une première idée directe de cette affaire.

Bien évidemment, ces représentants présentent la situation tout à leur avantage, soulignant les lourdes dépenses que font peser sur leur communauté l'entretien du port et de la voirie, et le peu d'empressement que montrent les marchands à mettre la main à la poche pour participer à ces dépenses qui, pourtant, leur profitent grandement. Dans la discussion, les PJ pourront deviner que derrière cette histoire de taxes se profilent des rancœurs personnelles, des enjeux de pouvoir local, etc.

## Cap au Nord !

Les PJ se lancent à l'aventure vers Dawnrock, par la voie la plus directe, vers le Nord, via Thistledown. Pour le trajet, ils sont accompagnés des envoyés de Dawnrock, qui rentrent chez eux après leur audience et auxquels ils servent d'escorte.

Le voyage peut ne pas être de tout repos, si le MJ fait jouer les conflits de caractères entre PJ et PNJ :

- un bourgeois bougon qui se plaint tout le temps des mauvaises conditions de voyage ;
- un autre qui tente de rallier les PJ à la cause du conseil de ville de Dawnrock avant même que les souris de la Garde n'aient pu juger de l'ensemble de la situation. Cette tentative de faire pression sur les futurs médiateurs se fait de manière douceuse, par la flatterie plutôt que par la menace (le corrupteur n'est pas fou au point de menacer des souris de la Garde). En offrant, par exemple, un cadeau de prix, sous la forme d'une exquise statuette en cristal, aussi fragile que délicieusement soufflée.

Les autres obstacles habituels [obstacles « Weather », « Wilderness » ou « Animal », par exemple, dans la nomenclature de *Mouse Guard*] peuvent être utilisés par le MJ (rivière en crue, petit prédateur en maraude), mais sans pour autant mettre en péril le groupe dans cette partie préliminaire de l'aventure.

## Chaos dans le Nord

Lors de leur halte à Thistledown, les PJ entendent courir la rumeur que les affaires se sont envenimées du côté de Dawnrock ; certains parlent même d'affrontements violents, de morts, etc.

Les PJ peuvent choisir de continuer leur route en compagnie des envoyés de Dawnrock, au risque que ceux-ci les ralentissent, ou, au contraire, de privilégier la vitesse en fonçant, juste entre souris de la Garde, vers Dawnrock.

Leur choix surtout sur le temps qu'ils mettront à poursuivre vers le Nord, et donc sur l'étendue géographique du mal qui frappe déjà Dawnrock et dont ils vont découvrir l'existence de manière de plus en plus marquée au fur et à mesure de leur progression.

Les premiers indices que trouvent les PJ sont ceux de souris tuées sur des pistes ou dans des bois. Elles n'ont manifestement pas été tuées par des prédateurs (pas de marques de morsures, de venin, etc.) mais par d'autres souris (marques d'armes tranchantes ou contondantes). Or, une grande partie de ces souris sont des souris âgées ou, au contraire très jeunes, et des « femmes ».

Plusieurs de ces victimes portent des marques moins évidentes à interpréter [en termes de jeu, il faut disposer de la compétence *Healer* ou *Scientist*], pour y déceler les signes d'une maladie.

Les PJ peuvent aussi être confrontés à des souris en fuite éperdue, poursuivies par d'autres souris cherchant manifestement à les faire passer impitoyablement de vie à trépas.

Si les PJ cherchent à protéger les fuyards, le combat avec leurs poursuivants est quasiment inévitable. Il apparaît néanmoins que ces poursuivants ne sont pas tous, loin s'en faut, des combattants aguerris : il s'agit plutôt de villageois mus par un mélange de fureur et de peur, ce qui les rend d'autant plus dangereux à affronter, car leur manque d'expérience du combat est compensé, en partie, par leurs pulsions irrationnelles.

En interrogeant les survivants (fuyards ou poursuivants), les PJ peuvent apprendre ce qui suit :

- depuis quelques jours, la peste frappe Dawnrock et ses environs. Certains pensent que la peste est venue par un bateau de commerce, d'autres que l'épidémie est arrivée par la terre, avec une cargaison de draps ;
- toujours est-il que l'éruption de la maladie a renforcé les tensions entre les habitants de Dawnrock et les commerçants « étrangers », qui s'étaient déjà attiré les foudres de certains du fait de leur refus de payer les nouvelles taxes ;

- les autorités de Dawnrock ont essayé d'empêcher les villageois de quitter la zone contaminée, en fermant les portes du bourg et en organisant des patrouilles dans les environs, mais certains ont toutefois pu passer au travers des mailles du filet.

## **Fermez les portes !**

Les PJ peuvent tenter de pousser jusqu'aux environs de Dawnrock pour en apprendre plus. Mais ce qu'ils y découvrirait ne ferait que confirmer ce qu'ils ont déjà appris. Le bourg est en pleine ébullition, entre l'épidémie qui fait des ravages, ceux qui essaient de fuir par tous les moyens, et ceux qui essaient de les retenir de force. Une atmosphère de mort, de violence et de désespoir enveloppe la ville, chacun étant persuadé que le choix de « l'autre camp » (fermer la ville / fuir la ville) signera la fin de leur monde.

Compte tenu des circonstances, il serait particulièrement difficile aux PJ de se faire admettre dans Dawnrock, même en se prévalant de leur statut de membres de la Garde. Et, s'ils arrivaient à y entrer, ils ne seraient pas autorisés à en sortir.

S'ils ont déjà de l'expérience de ce genre de crises, ou s'ils font marcher leur jugeote, les PJ en viendront très probablement à conclure qu'ils ne pourront pas lutter contre l'épidémie. Ce qui signifie que les PJ se condamnent, dans le même temps, à devoir rester dans cette « zone interdite », pour ne pas contribuer à propager la maladie s'ils en sont eux-mêmes porteurs.

Cela rendra d'autant plus difficile la mise en œuvre de la « meilleure » solution à envisager : prévenir les communautés voisines (notamment Calogero, Whitepine et Thistledown) de l'épidémie et les convaincre de fermer leurs portes aux souris venues d'ailleurs, pour empêcher que la peste ne contamine les autres bourgs. En effet, ils devront trouver un moyen de prévenir ces gens sans les exposer au mal dont ils sont peut-être porteurs.

Les PJ pourront néanmoins tenter de prendre des mesures. En particulier :

- convaincre les fuyards de ne pas essayer d'entrer dans un bourg, et de rester « dans la nature » : s'ils sont porteurs de la maladie, ils ne pourront pas contribuer à la répandre, et s'ils n'en sont pas porteurs, cela leur évitera de s'exposer aux défenseurs des bourgs qui doivent être sur les dents ;
- convaincre les patrouilles venues de Dawnrock de ne pas massacrer tous les fuyards, les errants ou ceux qui ont le malheur de passer à leur portée ;
- éventuellement, transmettre un message (mais comment ?) jusqu'au quartier général de la Garde à Lockhaven pour les informer de la situation et les enjoindre de prendre des mesures.

Cette aventure met les PJ devant une situation qu'ils ne pourront pas redresser : la peste balayera Dawnrock et ses environs. Mais ils peuvent contribuer à éviter que l'épidémie ne se répande dans le reste des contrées, quitte à se sacrifier eux-mêmes, et c'est là le plein sens de leur vie au service de la Garde.

Bien entendu, si des PJ étaient tentés de fuir la zone en catimini, il pourrait leur être rappelé que ceci serait en totale contradiction avec les principes auxquels doit adhérer tout membre de la Garde.

\* \* \* \* \*

---

# Quand revient la lumière...

*Scénario pour Exaltés (1ed)*

*par Moona*

---

Synopsis : Les PJ sont de jeunes exaltés qui ont rejoint la Faction Or pour diverses raisons (mais principalement pour le soutien et la protection qu'elle offre face à la Chasse Sauvage et l'Ordre Immaculé). Sabana, une sidérale de la faction Or, leur a fait part de l'exaltation d'un ou d'une Solaire du côté de Fort Lointain. Cette nouvelle "naissance" aura des répercussions sur les terres de l'Est. Mais il faudra faire vite et éviter que la Chasse Sauvage intervienne. Cependant ces terres regorgent de mille dangers. Les luttes intestines des 10 tribus s'intensifient, et la Cicatrice Rouge semble prendre le pas sur les autres tribus.

"Avec le fin du Cycle de la Nuit arrive la lumière du Cycle du Jour. Les Élus reviennent. Les Enfants du Soleil, de la Lune et des Vierges retrouveront leur place et le Royaume redeviendra ce qu'il devrait être." (Livre de Base - Exaltés)

## **Introduction :**

Les PJ se retrouvent dans les Terres Charognards après quelques aventures. Les PJ sont des exaltés célestes (majoritairement des Solaires) qui ont subi l'exaltation il y a plusieurs semaines. Sabana leur a donné rendez-vous chez un marchand de bois au port de la cité Great Forks. Ce marchand achemine du bois de Nechara à Great Forks ou à Nexus. Mais il est l'un des rares marchands à proposer du Bois de Fer, bois particulier qui permet de réaliser des armes et des boucliers en bois aussi solides que des armes et boucliers faits en métal. Ces armes et protections faites en Bois de Fer sont alors plus légères. Le Bois de Fer est très recherché dans la région Est des Terres Charognards car il y a beaucoup de brigands et de barbares qui font des raids et pillent les villages et villes de la région.

Bien sur le fait que les PJ accompagnent le seigneur Bradek (seigneur marchand) est une couverture. Leur mission est en fait de récupérer un futur exalté solaire. Cependant ils n'auront pas plus d'informations de la part de Sabana. Sa vision a été très floue. L'exalté serait de la caste de l'Aube.

=> Bradek est un marchand assez honnête, cependant ce n'est pas forcément le cas pour son équipage. A la discrétion du MJ, l'un des matelots, le capitaine ou le second du navire marchand est en relation avec l'Ordre Immaculé. En effet l'Ordre a eu connaissance dernièrement des agissements de la Cicatrice Rouge et tout particulièrement la présence au sein de cette tribu d'une créature aux pouvoirs extraordinaires (MJ : c'est un exalté Lunaire) qui en est le chef.

=> Bradek fait passer les PJ pour des mercenaires dont leur mission est de protéger le(s) prochain(s) convoi(s) de marchandise de Bois de Fer (ou d'armes en Bois de Fer). Et ceci par précaution suite aux derniers événements qui se sont déroulés à proximité de Fort Lointain.

## **Voyage :**

Celui-ci se passe bien. La Rivière Ocre et la rivière Maruto sont assez calmes et bien protégées au moins jusqu'à Nechara.

Par delà le port de Nechara, le navire marchand pénètre une zone un peu plus sauvage. (le pôle élémentaire du Bois est proche ; les esprits et autres créatures

fantastiques rodent dans les parages en plus des barbares et bandits qui pourraient traîner aux alentours)

=> Il peut se passer une attaque de bandits/barbares ; l'embarcation peut également rencontrer un esprit ou un élémentaire de l'eau où il faudra sûrement négocier avec pour pouvoir continuer le voyage.

=> A Nechara, les PJ pourront apprendre (en discutant avec des habitants de Nechara ou bien avec d'autres mercenaires) l'existence du chef de la tribu de la Cicatrice Rouge et en fonction des informations qu'ils auront déniché (jet de Savoir-vivre - quantité d'informations dépendra du nombre de réussites : 2= se transforme en animal/ 3= c'est un homme-bête/ 4= son corps est tatoué/ 5= tatouage argenté). Les PJ apprendront également que depuis quelques semaines la région et particulièrement le Fort Lointain recrute des mercenaires pour protéger les différents campements de bûcherons. (A la discrétion du MJ, dans le lot de mercenaires, des agents de la Chasse Sauvage peuvent s'être infiltrés ; ou la Guilde ont fait appel à des Sang-Dragon et/ou moines de l'Ordre pour surveiller puis prendre le contrôle de la région car en effet avec les agissements de la Cicatrice Rouge la valeur marchande du Bois de Fer a augmenté et risque d'augmenter un peu plus... et au passage s'ils peuvent récupérer quelques artefacts de l'anathème qui commande la tribu ; bizarrement la Guilde en sait un peu plus sur ce fameux chef !).

=> Les PJ pourront également apprendre (toujours avec un jet de Savoir-vivre) que Fort Lointain et ses alentours sont sous la protection d'un esprit (à ce que l'on dit !). Il semble se nommer Ancien Chêne et c'est lui qui dicte l'abattage des arbres de Bois de Fer. (MJ : c'est un esprit protecteur du type esprit Grand-père Arbre ; pour les caractéristiques de cet esprit s'inspirer des Pères-Mères des cités et/ou des esprits Arbre de Vie présentés dans le supplément le Guide)

## **Fort Lointain :**

Environ 8000 habitants, principalement des bûcherons. Il y a quelques herboristes/chamans maîtres des rituels du durcissement du Bois de Fer. (MJ : la magie utilisée est différente de celle que peuvent utiliser les exaltés ; en effet les simples mortels peuvent la pratiquer !).

Présence de mercenaires (environ une trentaine/ Chiffre à modifier selon l'envie du MJ).

Bradek fera appel à l'équipe de bûcherons guider/gérer par Devos. A ce que l'on dit, c'est l'homme le plus fort de Fort Lointain. C'est même le meilleur bûcheron de la région. Devos a à peine 20 ans. C'est un bel homme à la peau bronzé, les yeux d'un vert profond et les cheveux noirs. Devos est accompagné de Berk, de Celar, de Vans et de Daruk, tous bûcherons également. Les PJ feront office d'escorte et de protection pendant l'abatage des arbres. Mais avant tout il faut aller voir

Ancien Chêne...

=> Étant restés un ou deux jours à Fort Lointain avant de partir en forêt, les PJ pourront voir ou se rendre compte que les arbres semblent être malades. Certains sont tordus. Des habitants diront que cela est dû à Ancien Chêne ("il est en colère ! nous sommes maudits ! Qu'allons nous devenir !") / Les herbes pour réaliser le rituel de durcissement se font très rares, ce qui pose problème. Dans quelques jours si la situation ne s'améliore pas ou si les herboristes ne trouvent pas de nouvelles herbes, le Bois de Fer ne pourra plus être durci (ce qui fera perdre de la valeur au bois).

## **Disparition :**

Ancien Chêne n'est pas trouvable. Devos est inquiet. Plusieurs possibilités s'offrent aux PJ :

- retrouver Ancien Chêne
- retourner à Fort Lointain et voir Bradek pour lui expliquer la situation

- prendre la décision d'abattre des arbres de Bois de Fer sans l'accord d'Ancien Chêne (ce choix sera fortement rejeté par Devos et ses compagnons ; un jet de Savoir-vivre - sous Charisme ou Manipulation contre Volonté ou Astuce+Quintessence / MJ : Devos est un mortel héroïque !)

### **Confrontation(s) :**

Quoiqu'il arrive les PJ et le groupe de bûcheron vont se faire attaquer par des membres de la Cicatrice Rouge et leur chef. Ces derniers sont aidés d'homme-bête.

=> le groupe est surpris (les PJ ne peuvent pas agir, pas d'initiative ; ils peuvent juste esquiver ou parer avec un +2 sur le niveau de réussite) et tous les bûcherons sont tués sauf Devos. Ce dernier s'exalte à la vue de ses compagnons morts et quelques secondes avant qu'il ne se fasse attaquer par Agarar le chef de la tribu (qui est en mode mi-homme mi-bête). C'est ainsi que Devos parvient à bloquer l'attaque d'Agarar.

Un combat épique s'en suit. Les PJ sont désavantagés par le surnombre de leurs adversaires. Agarar se bat contre Devos qui semble être un adversaire à sa hauteur. (MJ : Devos a la marque de la Caste de l'Aube sur son front ; il dégage également une forte aura rouge-orangé légèrement dorée, couleurs rappelant le levé de Soleil)

=> Après quelques tours de combat, un groupe de Sang-Dragon (environ 4-5 dont au moins un SD du Feu - pour pimenter !) rejoint la bataille ; Ce groupe aide à combattre les homme-bête, cependant à un moment donné, ils attaqueront les PJ et Agarar. Apparemment ce groupe est la Chasse Sauvage ! La situation se complique pour les PJ (normalement blessés et avec une réserve de Quintessence entamée, leur anima se voit !)

- Si un des PJ est un Lunaire, Agarar décidera de battre en retraite offrant une chance à tout ce petit monde d'échapper en partie à la Chasse Sauvage (ou du moins de l'affronter sans avoir un deuxième front à gérer) ;

- sinon, il faudra essayer de convaincre Agarar ; ou bien encore de le battre rapidement ! (MJ : si Devos se montre plus fort physiquement -ce qui est loin d'être le cas - que Agarar, ce dernier battra en retraite également / De même Agarar tentera de s'enfuir si la situation lui est désavantageuse et qu'il sent qu'il peut perdre ; il profitera que les PJ soient occupés par les SD, pour se retirer).

### **Changement(s) :**

La Chasse Sauvage a été neutralisée, cependant d'autres SD viendront et en plus grand nombre. Les PJ n'ont donc pas beaucoup de temps surtout si l'Ordre a encore des agents d'infiltration dans la région ou à Fort Lointain. Les PJ ne pourront pas descendre la rivière. Il va leur falloir rester dans la forêt des Bois de Fer et essayer de récupérer un peu de force et de Quintessence. Devos est inconscient, épuisé par son exaltation.

Agarar profitera de ce moment pour les capturer et les emmener à son camp qui se situe dans d'anciennes ruines (ancien domaine/manoir qui a été détruit et qui n'est plus réutilisable).

=> Les PJ trouveront alors Ancien Chêne fort mal en point. Effectivement il est très affaibli. Il n'a même plus la force de parler. Ses écorces sont blanchies, ses feuilles flétries. Agarar explique qu'il semblerait qu'Ancien Chêne ait été empoisonné ou bien ait subi un sort puissant qui malheureusement va lui être fatal. Agarar a pris donc la décision de devenir le nouveau protecteur des Bois de Fer. (MJ : Ancien Chêne est sous le coup d'une malédiction ; en effet son enlèvement et les agressions des bûcherons par Agarar et la Cicatrice Rouge ont provoqué cet état ! Le fragile équilibre qui était établi par Ancien Chêne avait été rompu. Ceci pourra être révélé si Agarar est battu en duel singulier. Cela arrivera rapidement ; le duel est à faire soit par l'un des PJ soit par Devos ; cela dépendra de l'état de chacun / de même, les PJ peuvent déduire cette information en faisant un jet d'Occultisme d'un seuil de réussite de 2 ou 3).

=> Agarar est vaincu par l'un des PJ ; les autres membres de la tribu considéreront le PJ comme leur nouveau chef (+1 en Suivants, voire +2 si l'influence d'Agarar au sein des 10 tribus était forte)

Ou, Agarar est vaincu par Devos (c'est lui qui récupère la charge de chef de la tribu de la Cicatrice Rouge).

=> Il reste peu de temps à Ancien Chêne pour désigner un nouveau protecteur des Bois de Fer. Il désignera automatique Devos car il le connaît bien et trouvait que c'était un bon bûcheron très respectueux de la forêt. (de plus il ne connaît pas les PJ). Cependant l'un des PJ peut tenter de revendiquer cette charge mais il faudra convaincre Ancien Chêne (RP + jet de Charisme/Savoir-vivre avec un bonus ou un malus en fonction du RP)

## **Épilogue :**

Pour Devos une nouvelle vie s'offre à lui. Les PJ pourront l'aider (ou non) pour gérer la Cicatrice Rouge voire même les autres tribus ! Ils devront l'aider, lui expliquer et le former à sa condition d'exalté Solaire. Et puis il a aussi reçu la bénédiction d'Ancien Chêne. Devos est le nouveau protecteur des Bois de Fer. Il devra gérer cette forêt, faire avec les créatures qui habitent la forêt et il devra se présenter au Roi des Bois de Fer (son suzerain). Il devra apprendre à côtoyer les esprits et leur(s) monde(s). Les PJ pourront l'accompagner (ou pas), sachant que sa position de protecteur des Bois de Fer peut les aider à disparaître un petit moment, le temps de se faire oublier de la Chasse Sauvage et de l'Ordre.

=> A l'emplacement où se trouvait Ancien Chêne, une jeune pousse de chêne est apparue... Le cycle de la Vie continue, mais pour combien de temps !