



## Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 12<sup>ème</sup> concours de la Cour d'Obéron

Version définitive - 24 janvier 2006

Le concours s'est déroulé du 1<sup>er</sup> décembre 2005 au 22 janvier 2006, sur les points obligatoires suivants :

\* thème : « **Une étrange disparition** »

\* élément : « **Toile** »

Ce recueil comprend les scénarios suivants, classés par ordre d'arrivée :

- **Le Duc est dans de beaux draps** (scénario pour *Te Deum pour un massacre*), par Haagen ..... 2
- **Les barbes sales** (scénario pour *Changelin, le Songe*), par Moustrap ..... 5
- **Vengeance à coups de pinceaux** (scénario générique d'enquête pour mondes contemporains), par Haagen ..... 9
- **Quand grandissent les ombres...** (scénario pour les Terres du Milieu), par FaenyX..... 12
- **Etoile passagère. Demain, en maint Et toile, passage, erre de mains en mains** (scénario pour Torg), par darkgrinder..... 15
- **L'affaire du Collier** (scénario pour les Terres du Milieu), par Cavaillon..... 19
- **Je fume, pourquoi pas vous ?** (scénario pour les Terres du Milieu), par Kazanoff..... 24
- **Ni Vieux Ni Maîtres** (scénario pour *Bad Guys*) par limule..... 27
- **En toile de fond, une centrale électrique où le fil de l'intrigue s'emmêle** (scénario multi-tables avec final en crossover pour *P'tites sorcières* et *Méta-créatures*), par Pitche..... 31
- **Cas n° 901 : L'inquiétante séparation** (scénario pour *La Méthode du Docteur Chestel*), par Eric R..... 35
- **Un tableau bien vivant** (scénario pour JDR d'ambiance japonaise « médiévale »), par Xaramis..... 36
- **La toile de mer** (scénario pour *Blue Planet*), par Cultösaurus ..... 39
- **La toile des neiges** (pour le Disque-Monde) , par Cultösaurus ..... 45
- **On s'fait une toile ?** (scénario générique pour jdr fantastique contemporain), par Selwin ..... 49

---

# Le Duc est dans de beaux draps

(scénario pour *Te Deum pour un massacre*)

par Haagen

---

Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages catholiques ; il a lieu en 1550 dans la capitale des états de Lorraine : Nancy. Il exploite une possibilité de l'histoire, aussi est-il basé sur des faits avérés et plusieurs personnages ont réellement existé.

*La sueur au front, le petit homme traversa la cour du palais ducal avec toute la vitesse que lui permettaient d'atteindre ses courtes jambes. Il pénétra par la porte principale dans le corps central du bâtiment et s'engouffra aussitôt dans l'escalier qui menait à l'étage. Son corps lourd le faisait peiner. Arrivé au premier palier, il manqua de trébucher dans sa chasuble et étouffa un juron. Enfin, il atteint la porte du cabinet de travail de la duchesse et l'ouvrit à toute volée sans plus de cérémonie. La dame, assise à son bureau, relisait des documents que lui tendait un secrétaire au crâne dégarni. L'entrée brutale de l'homme la fit sursauter :*

« - Par tous les saints Maître Billequier ! Que nous vaut l'honneur de cette rude intrusion !

- C'est terrible Madame, ...terrible ... dit-il, tout en essayant de reprendre son souffle.

- Eh bien parlez! Quelle est donc cette catastrophe?

- Le Téméraire ...il a disparu ... »

## **I. La Lorraine en 1550 : entre le Saint Empire et le Royaume de France.**

Un court rappel historique est nécessaire pour bien comprendre ce scénario.

**Le duché au milieu du siècle :** il est situé dans une position stratégique déterminante et dangereuse entre le royaume de France et le Saint Empire romain germanique. La guerre entre François Ier et Charles Quint s'est achevée depuis le traité de Crespy-en-Laonnais de 1544 sans que le duché ait été impliqué. Cependant, la situation reste tendue et la Lorraine est fortement sollicitée par les deux puissances. En 1550, elle semble tournée vers Charles sous la direction de sa nièce, Chrétienne de Danemark.

**La corégence :** lorsqu'en 1545 meurt le duc François, son fils Charles III est mineur. Une régence à deux têtes s'organise alors entre la mère du jeune duc et son oncle.

### **Chrétienne de Danemark**

Brantôme a écrit d'elle qu' « Elle estoit une dame très habile et très avisée s'il en fut onc, et de belle et grande autorité ». La veuve du Duc François est en effet rompue à l'art de la politique et domine nettement la corégence. Cette belle femme dont l'« autonne passoit bien l'esté d'aucunes » (Brantôme, Les dames galantes [Septième discours]) est la nièce de l'empereur Charles Quint et a résolument tourné son cœur vers le Saint Empire, en prenant garde toutefois de ménager la susceptibilité du roi de France Henri II. Elle n'est pas aimée en Lorraine et particulièrement à Nancy où elle a installé trop d'officiers flamands.

### **Nicolas de Vaudémont**

Le frère du duc François gouverne en bonne intelligence avec sa belle sœur. Bien que plus effacé que cette forte femme, l'empereur a toutefois jugé bon de le gagner à sa cause en le dotant secrètement d'une pension.

Nancy en 1550 : la capitale des états de Lorraine est alors en pleins travaux. En effet, les régents ont décidé de faire bastionner une partie de l'enceinte étant donné la tension internationale actuelle. Un calme certain y règne grâce à la présence de nombreux soldats et à l'interdiction faite aux nobles de se battre en duel. [Ainsi à la moindre échauffourée, les PJ risquent d'avoir à en découdre avec la garde particulièrement vigilante.] Afin de se tenir à l'écart des troubles de la réforme, l'« hérésie » y a été interdite ainsi que la vente ou l'achat

des livres « faitz ou composez par Martin Luther, ou aultres ses complices et de pareille intention ou faction de luy ». (Extrait d'une ordonnance concernant la police de l'Eglise).

## **II. Le cadavre du Téméraire.**

L'aventure commence le 3 septembre 1550. La veille les PJ auront reçu une missive les mandant au palais ducal en ce jour. Quand ils s'y seront annoncés, on les mènera dans un petit cabinet où les attendent les régents. Ceux-ci annoncent d'emblée aux PJ qu'ils les ont fait venir pour une affaire de la plus haute importance et leur exposent rapidement la situation. [*Chrétienne et Nicolas sont très tendus et se montrent plutôt expéditifs, ce qui ne manquera pas d'étonner un personnage rompu aux usages de la cour de Lorraine.*].

A la fin du mois d'août, l'empereur leur avait réclamé le corps de son bisaïeul, Charles le Téméraire, duc de Bourgogne, mort le 5 janvier 1477 à la bataille de Nancy, sous les assauts de la chevalerie Lorraine. Les régents, soucieux de plaire à Charles avaient fait ouvrir dès le lendemain la tombe du Téméraire à la collégiale Saint Georges jouxtant le Palais Ducal. Or, le corps ne s'y trouvait plus et son absence risquait d'être lourde de conséquence sur le plan diplomatique. La mission des PJ est claire, il leur faut retrouver le corps avant la venue des commissaires impériaux le 22 septembre. Avant de les laisser à leur quête les régents demandent aux PJ de faire preuve de discrétion et les assurent de leur reconnaissance éternelle en cas de succès. [*Les régents ne semblent même pas envisager le fait que les PJ refusent et il est préférable pour eux qu'ils acceptent.*]

## **III. Les voleurs**

A la collégiale Saint Georges, les PJ trouveront le tombeau du Téméraire facilement.

Celui-ci a été percé par le fond et le trou aboutit dans une galerie humide et sombre (le sous-sol de la ville est en effet un véritable labyrinthe). En dessous du trou, les PJ trouveront des gravats et non loin une torche dont le bois n'a pas eu le temps de prendre l'humidité (preuve que le vol est bien récent). Si les PJ parviennent à suivre la piste des voleurs, ils atteindront une trappe ouverte qui donne dans la cour d'un hôtel.

[*Cette partie de l'aventure peut amener les PJ à se perdre dans les galeries, à traverser des*

*couloirs envahis par les eaux, à rationner leur lumière, bref elle est difficile à suivre mais elle permet d'atteindre le plus rapidement les voleurs. En outre, les PJ sauront que ces derniers connaissaient bien ces galeries.*]

Une fois à l'air libre les PJ seront interpellés par un individu qui semble être un domestique : « Qu'est ce que vous venez encore faire ici ? ». Les PJ pourront alors comprendre que l'homme a récemment vu des gens emprunter ce passage. Il pourra leur décrire les « deux gars louches » qu'il a « pris hier soir à chaparder dans la cave avec leur grand sac ». [Dès lors, les PJ retrouveront plus facilement les voleurs pour peu qu'ils cherchent dans les quartiers mal famés de Nancy.]

En fait, ces deux personnages sont connus dans le milieu des délinquants nancéiens [*Si bien que les PJ, au prix d'une enquête un peu plus longue pourront les retrouver en cherchant dans ce milieu, sans s'aventurer dans les galeries.*]. Ces deux voleurs (Hans et Erich) sont connus pour être des pilleurs de sépultures et chasseurs de reliques notoires. Pour obtenir des renseignements, les PJ devront sûrement user de la manière forte, les deux larrons sont coriaces et ont des amis qui le sont tout autant dans leur milieu. Ceux-ci pourront leur avouer que celui qui les a engagé est un marchand flamand de drap établi à Nancy, maître Jan Rüegel, mais que celui-ci n'est qu'un intermédiaire et travaille pour quelqu'un de très haut placé qui le protège.

## **IV. Le coupable.**

A partir de ce moment, les PJ devront agir avec beaucoup de finesse pour ne pas éveiller les soupçons du marchand de drap, sans quoi ils finiront sévèrement rossés par le groupe de spadassins qui forme l'escorte du riche boutiquier et s'ils persistent, seront supprimés. [*Les spadassins semblent particulièrement nombreux pour un simple marchand ce qui ne manquera pas de mettre la puce à l'oreille des PJ.*]

En outre, quelqu'un s'évertuera à leur donner de fausses pistes par le biais de mystérieux informateurs. Un tour rapide de ces fausses pistes :

- Un certain **Willem Huyghens** tente de se rapprocher de la cour ducal depuis peu. C'est un étranger, un suisse arrivé récemment en tant que banquier à Nancy qui affecte d'étranges manières. En réalité, les PJ découvriront que l'homme est un espion au

service des princes protestants allemands. Ces derniers ont été vaincus en 1537 à Mühlberg en Saxe par Charles Quint mais reconstituent leurs forces depuis. Un incident diplomatique serait le meilleur moyen d'écarter la Lorraine du Saint Empire et de priver ainsi l'empereur d'un appui précieux. Pourtant, les PJ découvriront que l'homme n'est pour rien dans ce vol et se contente de tenir informés ses maîtres de la situation en Lorraine.

• **Guy de Bauzumont** est un noble lorrain qui se prétend descendant de celui qui « par la force de son épée » parvint à occire le grand duc d'occident en 1477. Accompagné d'un petit groupe de nobles proches de la cour ducale, il maugrée contre la « flamande » qui a décidé de rendre à son oncle ce prix de la valeur de son aïeul. Mais les PJ prendront vite conscience en le côtoyant que ce bravache est bien incapable d'avoir ourdi une telle machination.

Car entre-temps, Chrétienne a annoncé publiquement son intention de restituer la dépouille du Téméraire et cette nouvelle ne plait pas aux Nancéiens qui voient là une trahison de la régente. Il devient urgent pour les PJ de découvrir la vérité.

Ils pourront percer le mystère en enquêtant autour de Jan Rüegel. Ils découvriront alors que celui-ci a pour client Nicolas de Vaudémont qui est en réalité le mystérieux protecteur du marchand et qui tente depuis le début d'entraver les PJ dans leur enquête. [*Les PJ pourront intercepter une missive entre les deux personnages ou surprendre une entrevue discrète de Nicolas à la boutique de Rüegel.*] S'ils osent aller fouiller jusque dans les appartements du régent, ils découvriront des lettres qui expliquent toute l'affaire. Celles-ci sont signées par le roi de France lui-même. Il y propose à Nicolas de l'établir comme seul régent si ce dernier rejoint son parti. Soucieux de plaire à ce possible protecteur, Nicolas a décidé de lui offrir pour preuve de sa bonne volonté le cadavre tant convoité par l'empereur. [*Les PJ pourront également gagner les confidences d'un valet du palais qui aura vu arriver plusieurs fois, de nuit, depuis six mois, des messagers forts discrets porteurs de missives pour le régent.*]

Le problème est que les PJ disposent d'une marge de manœuvre très limitée. Ils ne peuvent dénoncer Nicolas publiquement sans se mettre personnellement en danger et ne peuvent s'en prendre directement au marchand sans risquer la confrontation avec les spadassins qui protègent désormais la demeure de ce dernier. La meilleure solution pour eux est d'aller trouver Chrétienne de Danemark qui ne sera pas longue à convaincre de la culpabilité de son beau-frère. Elle confiera aux PJ une dizaine d'hommes qui les accompagneront alors à la boutique du marchand.

Qu'ils y aillent seuls ou accompagnés le résultat est le même : quand ils arrivent à l'échoppe du flamand, les PJ la trouvent désertée.

### ***Épilogue sur la route de Paris.***

Les PJ devront comprendre rapidement que l'homme a pris la route de Paris (s'ils ne le comprennent pas seuls les voisins leur diront que Jan a pris cette route ce matin de bonne heure avec un chargement de tissus sous forte escorte). Les gardes confirmeront le passage du groupe à l'octroi. Les PJ pourront rattraper le marchand et son escorte après trois heures de chevauchée à rythme soutenu. Seul un combat pourra leur faire récupérer le cadavre du Téméraire, qu'ils reconnaîtront à son sceau, caché sous les toiles de drap. Rüegel avouera tout et ils pourront dès lors ramener le cadavre à Chrétienne de Danemark. [*Le MJ sera libre de rendre le combat plus ou moins périlleux en variant le nombre des escorteurs.*]

Au final, les PJ y gagneront la reconnaissance de Chrétienne (accompagné d'une récompense sonnante et rébuchante) mais se seront attiré la rancœur de Nicolas qui ne pourra cependant aller trop loin dans sa vengeance car les PJ sont devenus les favoris de sa belle-sœur. La cérémonie de restitution du corps pourra avoir lieu en grande pompe comme prévu, en présence des commissaires impériaux. Les PJ pourront y assister au premier rang, entourés d'une foule au mépris silencieux et sous la pluie que déverse le ciel gris de la Lorraine. [*Si les PJ ne parviennent pas à ramener le corps, celui-ci sera remplacé par un autre muni d'une copie de la bague sigillaire et restitué de la même façon.*]

---

# Les barbes sales

(scénario pour *Changelin, le Songe*)

par Moustrap

---

*L'histoire se passe le soir de Noël, en Irlande.*

*Nos PJ ont pour point d'attache un petit freehold irlandais, perdu dans la campagne du Donegal. Chez les Changelins, le Donegal appartient au royaume d'Ulster (contrairement à la géographie officielle de l'Irlande).*

C'est la belle nuit de Noël, et tout le tralala... Le Père Noël va bientôt faire la tournée des cheminées, après avoir consciencieusement fait celle des porte-monnaies.

Alors, exceptionnellement pour cette nuit de Noël, le groupe de PJ a eu l'autorisation d'aller "en ville", à Donegal, principale ville du comté éponyme, pour profiter en cette nuit de l'atmosphère de fête qui y est plus prégnante. Ils y sont emmenés par Gil, le seul Eshu du Freehold.

Mais le problème, avec les Eshus, comme chacun sait, est qu'il leur arrive souvent des aventures...

## Sur les toits

Sur les suggestions de Gil, le groupe s'est perché sur les toits de Galway dans l'espoir d'apercevoir le Père Noël accomplir sa tournée. Gil commence à leur raconter une bien belle histoire. *"Il paraît que le soir de Noël, dans chaque duché d'Hibernia (=Irlande), il y a toujours quelques flocons de neige qui tombent des nuées, quel que soit le temps, et même s'ils se peuvent compter sur les doigts d'une main, c'est lorsque l'un d'eux vient se poser sur le nez d'un enfant, ravivant son sourire, que le Père Noël commence sa tournée"*

Histoire de ne pas laisser refroidir l'auditoire, Gil enchaîne avec délice sur la légende d'Oisín et Aneirin, lorsque l'un des PJ aperçoit à travers la fenêtre d'une maison toute proche...le Père Noël lui-même !

C'est à coup sûr l'émoi dans le groupe qui contemple la scène, émerveillé : un père Noël, dans son beau manteau, offre un cadeau à un

jeune enfant couché dans son lit. C'est magnifique.

Mais soudain le père Noël, d'une main griffue, attrape l'enfant et le met dans un grand sac, et disparaît de la vue des PJ ! C'est l'effroi.

Le groupe va voir les choses de plus près. L'enfant a été remplacé par un polichinelle trafiqué par des gobelins. Plus de trace du Père Noël dans la chambre : il s'est enfui par un coffre à jouets magique que repèrent tout de suite les PJ. Quand on ouvre le coffre, celui-ci révèle un escalier magique (que seuls peuvent emprunter des êtres du Rêve) descendant dans la pénombre. En s'engouffrant dans l'escalier à la suite du Père Noël ils traversent un étroit couloir et débouchent dans une ruelle. Le père Noël est en train de s'envoler sur son traîneau. Sauf que son attelage n'est pas de rênes mais de rats géants, et que sa figure laisse apparaître des crocs jaunis. Ce n'est pas un Père Noël : c'est un Ogre Noël, qui capture les enfants pour satisfaire son appétit !

De deux choses l'une : Soit les PJ ont un moyen de le poursuivre, voire de le rattraper (voir "Course-poursuite"), soit ils sont contraints de suivre une autre piste (voir "l'industrie au service des ogres")

## Course-poursuite

L'Ogre Noël ne ménage pas son attelage, d'autant plus qu'il cherche à éviter la bagarre. Que les PJ gagnent sur lui ou non (attention, en cas de lutte, l'ogre est un adversaire redoutable), l'important est qu'ils apprennent quelle était sa destination.

En l'occurrence, sa destination est une vieille et vaste mesure non loin de la ville, en fait un repaire d'Ogres Noëls. De nombreux enfants ont été kidnappés par les Ogres Noëls sur leur traîneaux et ont été entassés dans les espaces insalubres de cette mesure. C'est là un véritable garde-manger ! On a coutume d'appeler cela un "ogrelinat".

Les gosses ne sont pas visibles de l'extérieur.

À moins que les PJ ne fassent preuve d'une regrettable imprudence (ne pas oublier de leur suggérer le danger à l'approche de la maison), ils vont assister depuis l'extérieur de l'ogrelinat à **deux scènes** qui feront plus que les inquiéter.

Tout d'abord à l'intérieur de la maison, dans une grande salle, une vingtaine d'ogres (autant dire tout ce que l'Ulster doit en compter) sont rassemblés, en "tenue de Noël", harangués qui un chef qui leur tient un discours enfiévré et galvanisant, d'où il ressort que :

- les ogres Noël, depuis le début de la nuit, ont enlevé un maximum d'enfants dans Donegal, en s'aidant de coffres magiques fabriquées par des gobelins, et vendus aux parents depuis 1 an. Pourquoi cet enlèvement massif précisément en ce soir de Noël ? Justement pour qu'aucun enfant ne puisse réceptionner le précieux flocon qui marque le début des festivités (voir l'histoire racontée par Gil). C'est là que les PJ se rappellent avoir vu peu d'enfants, une fois la soirée entamée, alors que Donegal en compte justement beaucoup. Et puis ils ont vu aussi beaucoup de gens avec des parapluies, alors que franchement il n'y avait pas une goutte de pluie (il s'agissait de gobelins prêts à protéger les enfants se promenant dans les rues du moindre flocon égaré).

- Si aucun flocon ne vient égayer un enfant, il n'y aura pas de livraisons de cadeaux, et le royaume de Noël de la région de Donegal sera à leur merci. Il n'auront plus qu'à attraper les pères Noëls (il y en aurait donc plusieurs !!!), leurs ennemis héréditaires et LEUR PRENDRE LEUR BARBES. Car c'est là leur problème principal, à ces ogres Noëls : leurs barbes sont sales et jaunies par tant d'années de goinfrerie. Ils vont semer la terreur dans Donegal, traumatiser des enfants et pire, mettre à bas le royaume Noël, tout cela dans un seul but : renouveler leur barbe, en prenant celles de Pères Noël. L'ogre n'est jamais plus monstrueux que dans ses accès de coquetterie.

Le **deuxième événement** à même d'ébranler les PJ : un groupe de Gobelins arrive en camions, avec deux boggarts. Les boggarts viennent discuter brièvement avec les Ogres Noël. Il ressort de la discussion qu'il y eu échange de bons procédés entre les Ogres et

le parti des Boggarts et gobelins. Les seconds aident les ogres à kidnapper les enfants. Les ogres récupèrent les barbes des Pères Noël et éventuellement gardent les enfants tandis que Gobelins et boggarts attendent la chute du royaume Noël, sans doute avec une idée derrière la tête.

### **L'industrie au service des ogres (optionnel)**

Si les Pj ont laissé filer l'Ogre, le seul indice qui leur reste est le coffre. Le nom du fabricant étant indiqué sur l'objet, il n'y a plus qu'à se renseigner et trouver son point d'atache. Il s'agit d'une très modeste entreprise dans Galway même. Le lieu, un vaste atelier, est désert et sans alarme. Un MJ retors saura placer dans l'atelier une machine diabolique de conception gobeline pour occuper les PJ...

Dans les bureaux, les PJ trouveront suffisamment de documents attestant du caractère magique de ces coffres et du fait qu'ils ont été vendus à travers Galway depuis un an. Un bruit de camions et des lumières fortes interrompent les PJ dans leur enquête. Une poignée de gobelins arrivent, secondés par deux Boggarts (il faut croire que tous les Thallains se sont donnés rendez-vous à Donegal). À l'évidence, les gobelins ont aidé à concevoir les coffres, et les boggarts à les commercialiser.

Ils viennent embarquer les stocks restants de coffres magiques et faire disparaître tout indice compromettant. Si les PJ ne sont pas trop malhabiles, voilà une occasion de suivre ces vils êtres jusqu'à leur repère, en se cachant dans leurs camions, ou par un autre moyen de locomotion. Les Gobelins et les Boggarts se rendent ensuite jusqu'à l'ogrelinat (voir précédemment) puis dans un parking désert qui domine la ville. Ils y demeurent patiemment, armés jusqu'aux dents.

Mais que peuvent-ils bien attendre ? C'est fort simple, ils attendent la chute du royaume Noël...

### **S'opposer au plan machiavélique**

Le fait que les Ogres, boggarts et gobelins s'en prennent au Père Noël n'a rien d'étonnant. Ce sont des Thallains, , traditionnellement proches de la redoutable Cour de l'Ombre, et annonceurs du Long Hiver de la Banalité. Il est fort probable que ce sera la première

rencontre des PJ avec ces êtres au sujet desquels, au mieux, ils auront tout juste entendu quelques sombres histoires. Rappelons que les Sidhes ne peuvent pas supporter les ogres...

Pour les PJ il est évident, d'une part, qu'ils ne peuvent affronter ces Ogres seuls, d'autre part, que le temps leur est compté. Si le bon déroulement de Noël est déjà mis à mal, chaque heure qui passe aggrave la situation, et à l'aube les dés seront jetés.

Il ne peuvent compter sur personne pour les aider. Il y a bien un freehold de changelins dans les environs, mais il est loin, il faut le trouver et, à moins de preuves ils seront peu enclins à croire les assertions des PJ.

Un perso finaud comprendra que les intérêts divergent chez les ogres : certains veulent garder tous les enfants pour les manger, d'autres veulent en manger tout de suite, d'autres encore préfèrent les garder comme monnaie d'échange auprès des pères Noëls ou des autorités au cas où ça tournerait mal. Il est donc possible, avec un peu de ruse, de semer la zizanie et de faire s'entretuer une partie de ces ogres (se rappeler cette scène de Bilbo le Hobbit où Gandalf trompe les trolls affamés). Mais il en restera encore suffisamment pour être inattaquables de manière directe

La solution la plus directe pour sauver Noël est que la dite tradition s'accomplisse : il faut qu'un enfant reçoive un des précieux flocons sur le nez, et de manière naturelle, dans une atmosphère normale, voire enchanteresse, pas un gosse qui viendra tout d'échapper aux griffes d'un ogre, si vous voyez ce que je veux dire...

### ***De la neige, par pitié. Et un renne, si vous avez***

Voilà nos changelins dans la ville, pour tenter le miracle. Comment vont-ils localiser les quelques maigres flocons susceptibles de tomber sur Donegal, et leur faire rencontrer quelques visage enfantin ? À eux de voir.

Ils trouveront sûrement sur leur route des gobelins patrouillant dans la ville, d'où de probables échauffourées.

Une chimère providentielle viendra à leur rencontre (au moment le plus opportun) : il s'agit d'un vieux renne. Le museau grisonnant, et l'haleine empestant l'alcool, il explique être un renne de Noël à la retraite, soudainement tiré de son réveillon copieusement arrosé, avec des chimères de sa connaissance, par un appel d'urgence du Pays Noël, où l'on est étonné de ne pas recevoir le signal pour commencer la livraison des cadeaux. Les Pères Noël ont un royaume dans les cieux, *qui tient sur une immense toile*. Au-dessus de chaque ville et ses environs, on trouve un de ces royaumes flottant, inaccessible sauf aux rennes de Noël. Les Pères Noël ne peuvent pas commencer leur tournée sans le rituel du flocon de neige, qu'ils s'efforcent eux-mêmes de faire tomber. S'ils ne peuvent pas faire leur tournée, c'est un désastre pour les enfants, pour la croyance en Noël, pour la Glamour, et aussi plus prosaïquement pour le royaume, lequel restera chargé à ras-bords de tous les cadeaux, et dont la toile va bientôt craquer, signant la fin du Pays Noël au dessus de Donegal. Tandis que le renne leur raconte tout ça, les PJ peuvent d'ailleurs voir dans le ciel, quelques éclats rouges, accompagnés de craquement sinistres, signe que la toile du Pays Noël montre déjà des signes de faiblesse.

Il sera bien sûr content d'en apprendre un peu plus sur ce qui se passe du côté des Thallains.

Le renne est capable d'appeler à la rescousse d'autres congénères. Ces derniers peuvent servir de monture pour les Kithains. Pour cela, il suffit de se rendre dans un appartement de Donegal. L'appartement est habité par une vieille dame. Le renne ne peut s'empêcher de raconter que la dame en question est une ancienne Kithain gagnée par la banalité. En tant qu'ancienne Sidhe, elle régnait sur tous les changelins de la région. Après une exceptionnelle longévité en tant que Kithain, elle a repris depuis 3 ans une vie ordinaire et sa vie de changelin n'est plus qu'une ombre sur son visage. Cela n'a rien d'exceptionnel par conséquent de trouver chez elle encore quelques chimères. Les rennes de renfort sont accrochés au mur, la tête seule accrochée au mur comme des trophées de chasse. Le renne les réveille par quelques mots secrets et tous émergent de leurs panneaux de bois comme s'ils sortaient du mur. Seul souci : il ne faut pas que la maîtresse des lieux, perdue pour la Glamour, assiste à la scène, de même qu'elle n'acceptera pas de recevoir qui que ce soit

dans son logement d'ailleurs (et encore moins un renne !).

Suggestion : vous pouvez faire en sorte que ce soit les PJ qui sortent le vieux renne des griffes des Gobelins et ainsi le rencontrent. On peut aussi imaginer une scène où les PJ soient poursuivis par Gobelins (ou même ogres Noëls) et se barricadent en catastrophe dans l'appartement de l'ancienne Kithain en attendant de réveiller les rennes en sommeil.

## **Dénouement**

Plusieurs fins sont possibles dès lors, heureuse ou malheureuse. Il est possible d'utiliser ces différentes options :

- les PJ arrivent à faire s'accomplir la légende de Gil (qui n'est plus une légende !) et la tournée des Pères Noëls peut commencer. Pour les remercier les rennes les emmènent faire un tour en Pays Noël. Ils découvrent un petit royaume posé sur une toile de satin, avec neige, chalets, entassement de cadeaux (des cadeaux chimériques) et une nuée de Pères Noëls en suractivité. Ils assistent aussi, médusés, à la fabrication de cadeaux dans une immense manufacture où des lutins surexcités travaillent sans relâche. On leur explique que c'est dans leur nature de fabriquer les jouets. Ils sont incapables de s'arrêter. C'est pour ça que, si les cadeaux ne finissent pas par être livrés, le Pays Noël est submergé par les cadeaux et la toile se déchire. Les secrets de fabrication des lutins sont depuis longtemps convoités par les gobelins, ce qui explique leur participation à cette machination. Les cadeaux en question sont donc chimériques, seuls les enfants (et les êtres du Songe) les voient. Ce sont ces cadeaux qui, ajoutés aux cadeaux des parents, font la magie de Noël ;

- Les Gobelins prennent le contrôle des rennes et s'infiltrèrent en Pays Noël. Aux PJ d'aider à s'en débarrasser ;

- La tournée ayant débuté tardivement, les PJ peuvent mis à profit pour distribuer les cadeaux dans les cheminées ;

- Dernière affaire à régler, et non des moindres : il s'agit du devenir des enfants kidnappés. Il est impossible de les enlever aux

griffes des ogres sans une confrontation. Il est possible d'impliquer les forces de l'ordre, mais ce n'est ni facile, ni forcément judicieux car les changelins risquent de se retrouver dans des situations compromettantes. Les pères Noëls peuvent aider à délivrer les enfants avant l'aube, mais il y aura carnage ;

- dernière option : tout se passe mal. Les PJ ne permettent pas à la tournée des Pères Noël d'être effectuée, le Pays Noël croule sous les cadeaux et la toile se déchire. Tout le pays se désagrège et tombe dans le vide. Les cadeaux s'éparpillent sur Donegal et autour. Les rennes et leurs traîneaux en vrac volent de ci de là, perdus, les pères Noël tombent comme des sacs et vont s'écraser. Même si tous ceux-là ne sont que chimères (cadeaux y compris), le spectacle est effroyable. Les Ogres Noël sur leurs traîneaux aux sinistres silhouettes viendront bientôt prélever les barbes sur les corps des Pères Noël. Les Gobelins surgiront d'un peu partout pour prélever aussi leur dû.

Peut-être que dans leur empressement les Ogres auront laissé trop peu de garde auprès des enfants et il sera possible d'en sauver un maximum, d'autant que les changelins des environs auront été alertés par l'ampleur d'un tel événement et viendront à la rescousse.

Mais la magie de Noël aura disparu des cœurs des enfants de Donegal...

## **Conseils de MJ :**

- Gil, le PNJ, peut s'avérer encombrant. Ne pas hésiter à le dissocier du groupe des PJ : il peut tout à fait partir seul sur une quête annexe, comme par exemple chercher du renfort auprès des changelins de la région.

- Vu que, dans le scénario, le temps imparti pour les PJ est limité, il peut être intéressant de jouer avec un chrono qui marque l'approche de l'aube, au-delà de laquelle Noël ne peut être sauvé.

- libre à chacun, selon sa sensibilité, d'introduire plus ou moins de noirceur dans ce scénario. On est dans le Monde des Ténèbres, rappelons-le, et *Changelin* n'est pas *Toon*. De plus les Thallains sont des adversaires effrayants pour les Changelins, aussi terribles que peuvent l'être des Dauntains.

---

# Vengeance à coups de pinceaux

(scénario générique d'enquête pour mondes contemporains)

par Haagen

---

*Ce scénario est prévu pour être joué avec n'importe quel jeu d'époque contemporaine, permettant le recours à des éléments fantastiques (Arkéos, L'appel de Cthulhu, Maléfices...). Il s'agit d'un scénario d'enquête pure qui fait référence à un certain nombre d'éléments culturels que j'ai cru bon de rappeler à la fin du texte.*

*Le front couvert de sueur, Charles se réveilla en sursaut. Un rapide coup d'œil au réveil lui apprit qu'on approchait minuit. A son côté, sa femme dormait paisiblement, il hésita à la réveiller mais ne voulut pas mettre fin à ce sommeil si tranquille. Il s'allongea dans le lit et tenta de chasser de son esprit cet horrible cauchemar. Seul demeurait en sa mémoire l'image de cette femme qui lui souriait comme si elle allait le dévorer. Demain matin, il se débarrasserait de ce maudit tableau, de cette plaisanterie stupide, mais en attendant il voulait juste se rendormir ce qu'il parvint à faire rapidement, peu avant que minuit sonne à la pendule du salon.*

*Mme Delacourt fut réveillée par un rayon de soleil qui filtrait à travers les persiennes. Quelle agréable nuit elle venait de passer. Rien n'avait troublé son sommeil pourtant si peu paisible ces derniers temps. Elle sentit le corps de Charles étendu à ses côtés. Ne devait-il pas être déjà levé à cette heure avancée ? Elle se tourna vers son mari dans le but de le réveiller et hurla quand elle fit face au vide là où aurait du se trouver la tête de l'être aimé...*

## ***I La tête du Babylonien.***

Les PJ vont être introduits dans cette aventure en tant qu'enquêteurs sur une étrange affaire de meurtre. Ils peuvent faire partie de la police ou avoir été mandatés par la famille de la victime qu'ils soient détectives privés ou amis de la famille.

La victime : **Charles Delacourt** était un critique d'art parisien célèbre qui travaillait pour une grande revue artistique de la capitale et pour différents journaux. Extrêmement bien intégré dans ce milieu, il y possédait tout un réseau de contacts et était lui-même collectionneur d'art contemporain.

Les faits : le meurtre a eu lieu durant la nuit au domicile des Delacourt. Madame a retrouvé son époux couché à ses côtés au matin, baignant dans le sang, la tête tranchée. Non seulement elle n'a rien entendu mais en outre, la tête de Charles est introuvable. Il semble qu'elle se soit volatilisée. Mme Delacourt est réellement abattue et terrorisée. Elle ne connaissait à son mari aucun ennemi.

Les indices : Il est impossible de retrouver la tête ou l'arme du crime et rien dans la maison ne peut laisser supposer une effraction. Les véritables indices sont à chercher dans la pièce où Charles exposait sa collection de peintures et qui lui servait aussi de bureau de travail. La pièce est remplie de tableaux d'artistes contemporains. Au milieu de la pièce, trône posé sur une chaise, un tableau, peint dans un style proche de celui des expressionnistes, qui représente Judith brandissant la tête d'Holopherne. La coïncidence ne pourra que troubler les PJ et en fouillant un peu, ils découvriront d'autres indices :

- Sur le secrétaire a été posé un **appareil photo** dont la pellicule vient d'être entamée (seulement de quatre poses). En développant cette pellicule, les PJ découvriront que lorsque les photos ont été prises, le tableau était inachevé et la tête d'Holopherne n'apparaissait pas. [En interrogeant Mme Delacourt, ils découvriront que son mari photographiait ainsi toutes ses nouvelles acquisitions. En revanche, Charles ne peignait pas et d'ailleurs les PJ ne trouveront pas la moindre trace d'un quelconque pinceau dans tout l'appartement.]

- Au pied du secrétaire, les PJ trouveront **les restes d'un colis ouvert** dont la taille semble correspondre à celle du tableau. Il a seulement été adressé à M. Delacourt.

- Si les PJ montrent le tableau à **Mme Delacourt**, sa réaction sera éloquent : elle

hurlera puis s'évanouira. Revenue à elle, elle dira au PJ que la tête coupée a les traits de son mari.

## **II Les flèches du martyr.**

Désormais, les PJ ont un indice pour poursuivre l'enquête, **la signature du tableau**. Il s'agit d'un simple monogramme dans le coin inférieur droit : **H K**. Si l'idée leur vient de comparer avec les tableaux présents dans la pièce, ils découvriront que cette signature sur trois autres tableaux peints dans le même style que le tableau de Judith et Holopherne [*un personnage compétent en art remarquera cependant que seul un de ces tableaux et celui qui est sur la chaise ont été peints avec un style véritablement talentueux au contraire des autres qui ont beaucoup plus ternes*]. Une recherche rapide dans le milieu de l'art contemporain leur permettra de découvrir que ce monogramme est celui du peintre **Henri Kulman**. Ils pourront aller le rencontrer à son domicile parisien ou le voir directement lors des obsèques de Delacourt. Les PJ apprendront en effet que les deux hommes sont des amis de longue date. (En creusant plus loin, ils découvriront également que cette amitié tient surtout au fait que Kulman doit son succès aux critiques dithyrambiques de Delacourt. Ce dernier travaille en fait pour le père de Henri, Georges Kulman, riche mécène, découvreur de grands peintres, à qui appartient la revue d'art où écrivait Charles.) L'interrogatoire de Kulman se révélera vain : l'homme est arrogant, vaniteux et se scandalisera si l'un des PJ ose suggérer qu'il peut être l'auteur de ce crime odieux. L'enquête va alors être relancée par un nouveau meurtre.

Le jour suivant l'interrogatoire, Henri Kulman est retrouvé assassiné dans son lit, percé de dizaine de petits trous (l'autopsie apprendra aux PJ que l'arme du crime a dû être un petit stylet). Le visage de Henri est crispé en une horrible expression de douleur.

Les indices : les PJ ne tarderont pas à retrouver dans le salon de Kulman un tableau représentant, dans le même style que celui de Judith et Holopherne, le martyr de Saint Sébastien. Un colis identique à celui trouvé chez Delacourt est présent non loin de cette œuvre et le même monogramme signe le tableau. [*Les PJ pourront cette fois comparer la toile à celles de Kulman et découvriront que ces dernières diffèrent largement dans le style mais surtout dans leur qualité*].

Les PJ ont désormais deux voies d'exploration de l'enquête : Georges Kulman, employeur de la première victime et père de la deuxième et le mystérieux peintre qui signe H K.

## **III Le foie du titan.**

Georges Kulman est un vieil homme irascible qui fera beaucoup de difficultés pour recevoir les PJ (même si ces derniers l'abordent à l'enterrement de son fils). Il se montrera au final d'une humeur détestable et ne répondra que sommairement aux réponses de PJ. Toutefois si ces derniers évoquent certains points ils feront naître en lui des réactions :

- S'ils évoquent **le monogramme H K**, il sera troublé et éludera vite la question.
- S'ils évoquent **les tableaux** et leur lien avec les meurtres, Kulman prendra peur et si les PJ insistent un peu, il leur montrera un troisième tableau. Celui-ci représente un homme nu accroché à une montagne, les yeux levés aux cieux en une attitude implorante. Style et monogramme sont identiques aux deux tableaux précédents. Le tableau a été découvert dans un colis posé sur la porte de Kulman le matin même.

Au final, Kulman dira aux PJ qu'on en veut à sa vie et qu'ils ne doivent pas le suspecter mais le protéger. Il autorisera les PJ (qu'ils l'aient demandé ou non) à demeurer chez lui cette nuit afin de neutraliser le meurtrier [*Kulman est persuadé qu'il n'y a rien de surnaturel dans ces meurtres*]. Ceux-ci peuvent être placés où ils le souhaitent dans la maison de maître de Kulman, cela ne changera rien : à minuit des cris s'élèveront de la chambre du vieil homme et ils trouveront celui-ci éventré sur son lit. Un PJ compétent en anatomie remarquera après un rapide examen que le foie a été enlevé. Sur le tableau désormais, un aigle se tient aux pieds de Prométhée, dévorant le foie qu'il vient d'arracher au flanc du titan.

## **IV Epilogue où l'on apprend la vérité.**

Le mystère peut à ce moment de l'histoire ne pas être résolu. Cependant, les PJ pourront empêcher le dernier meurtre s'ils découvrent la vérité avant. Celle-ci peut être mise à jour de différentes façons. Les PJ à force de menaces et d'intimidations peuvent faire parler Georges Kulman. Ils peuvent également découvrir l'aspect maudit des tableaux et par le biais d'une enquête dans les milieux de l'occultisme

parisien remonter jusqu'au peintre. Enfin, ils pourront découvrir dans la correspondance de Georges Kulman, (qu'ils pourront examiner clandestinement ou après la mort de ce dernier) des lettres d'un jeune artiste sollicitant sa bienveillance et lui annonçant la présentation de certaines toiles qu'il nomme explicitement. Ces lettres datent de dix ans auparavant et en comparant les noms des tableaux que cite le peintre et ceux des tableaux de Henri Kulman (en particulier celui qui se trouvait chez Charles Delacourt) les PJ découvriront qu'il s'agit en réalité des mêmes toiles. La dernière lettre du peintre est particulièrement éloquente : il a « tout découvert » et menace Kulman de « tout révéler à la presse » si il ne « récupère pas son du ». Le peintre signe **Jean Roussin**.

Les PJ apprendront cette vérité de la bouche de Georges Kulman ou la devineront. Il y a dix ans, son fils se lançait dans une carrière de peintre mais la médiocrité de sa peinture ne lui faisait pas présager une brillante carrière. Or à la même époque, M. Kulman reçut des lettres accompagnées de toiles d'un jeune peintre de province qui souhaitait obtenir sa protection. L'artiste possédait un talent réel et une idée germa aussitôt dans l'esprit du mécène : faire passer ces toiles pour celles de son fils. Pour cela, il entretenait une correspondance avec le jeune Roussin l'encourageant à lui envoyer d'autres œuvres. Il le persuada dans ces lettres de ne pas signer car il s'agissait d'une faute de goût selon lui et lui donnait à chaque fois de petits conseils et de faibles sommes d'argent, lui promettant à chaque fois une gloire prochaine. Pendant ce temps, Henri Kulman triomphait dans les galeries d'art parisiennes, épaulé par les articles élogieux de Delacourt qui était au courant de tous les détails de l'affaire. Or, au bout de deux ans, Roussin décida de se rendre à Paris et découvrit le pot aux roses à l'occasion d'une visite dans une galerie. Il menaça Kulman de tout révéler, lequel invita Roussin dans sa propriété des bords de Seine à l'extérieur de Paris pour tirer ce « malentendu » au clair. Là-bas, les trois complices empoisonnèrent le jeune peintre et jetèrent son corps à la Seine. Désormais, la renommée de Henri Kulman était suffisamment solide et il peignit ses propres toiles. Les

meurtriers ignoraient cependant que Roussin avait survécu au poison et fut secouru. Lorsqu'il émergea de son coma neufs années plus tard, il n'avait plus à l'esprit que la vengeance.

La suite, les PJ ne pourront que la deviner lorsqu'ils seront appelés pour constater un dernier meurtre identique aux précédents dans une chambre de bonne du quartier latin. L'endroit a été aménagé en un atelier de peintre. Un homme (un certain Jean Rousset d'après ses papiers) y a été retrouvé mort la gorge arrachée comme par les mâchoires d'un fauve. Dans l'atelier, outre le matériel de peinture, les PJ trouveront tout un attirail ésotérique [Le PJ compétents découvriront qu'il s'agit de tout le nécessaire pour invoquer un démon.] Au centre de la pièce un tableau représente la damnation de Faust. Ce dernier est représenté sous les traits du peintre tandis que le démon Méphistophélès affiche un sourire carnassier tout en entraînant Faust en enfer. Celle-ci est signée J R.

### ***Petit rappels culturels :***

- **Le livre de Judith**, dans l'Ancien Testament, raconte le siège de Béthulie par le général Holopherne, au service du roi de Babylone, Nabuchodonosor. Afin de sauver la ville, Judith séduisit le chef de guerre et le décapita dans son sommeil.

- **Sébastien** fut un martyr romain, chef d'une colonne prétorienne, qui aida les Chrétiens. Dénoncé, il fut percé de flèches.

- **Prométhée** est le titan qui dans la mythologie grecque déroba le feu aux dieux pour le donner aux hommes. En punition, Zeus l'attacha au sommet du Caucase où chaque jour un aigle lui dévorait le foie qui repoussait sans cesse.

- **Faust** est un héros de nombreuses œuvres littéraires allemandes depuis le XVIème siècle. Ce personnage fit alliance avec le démon Méphistophélès afin de séduire la belle Margueritte et fut finalement damné (l'histoire subit certaines variations selon les versions). Le drame de Goethe est en grande partie à l'origine de la célébrité du mythe.

---

# Quand grandissent les ombres...

(scénario pour les Terres du Milieu)

par FaenyX

---

Ce scénario pour « Tiers Age », « JRTM », « Le Seigneur des Anneaux » ou « La Terre des Héros » (sans ordre de préférence !), se déroule peu avant la Guerre de l'Anneau, dans la forêt de Mirkwood. Il sera l'occasion pour les personnages d'approcher de très près de futures légendes. Il s'agit plus d'un prologue que d'un scénario complet et il est conseillé de l'utiliser pour lancer une chronique (se déroulant pendant la Guerre de l'Anneau), dans la lancée de cette ballade sous les sombres frondaisons de Mirkwood.

« -Hélas ! Hélas ! s'écria Legolas, dont le beau visage elfique révélait une grande détresse. Il me faut maintenant révéler les nouvelles que j'ai été chargé d'apporter. Elles ne sont pas bonnes, mais je n'ai appris qu'ici à quel point elles pourront paraître mauvaises à cette assemblée. Sméagol, qui porte à présent le nom de Gollum, s'est échappé. »

*Le Seigneur des Anneaux, Livre II, Chapitre 2*

## Contexte

Notre histoire se déroule en juin 3018 du Tiers Age. Sauron est sur le point de déclencher la Guerre de l'Anneau. Il n'aspire plus qu'à une chose : retrouver le Maître Anneau. Pour cela, il veut retrouver l'un des derniers porteurs de l'Unique : Gollum. Ses espions l'ont informé que cette répugnante créature est quelque part dans Mirkwood, sans doute aux mains des Elfes de Thranduil. De fait, celui qui fut Sméagol est prisonnier des Elfes depuis l'année précédente. Qu'à cela ne tienne, le Seigneur des Ténèbres mettra tout en œuvre pour capturer Gollum et retrouver la trace de l'Anneau.

## Introduction

Les personnages se connaissent déjà depuis un certain temps. Ils ont déjà partagé maintes aventures et ont eu l'occasion à plusieurs reprises de risquer leur vie. Au début de l'aventure, ils traversent le pays béornide, entre l'Anduin et la forêt de Mirkwood. Qu'importe ce qui les a menés là : le Destin leur réserve un nouveau périple...

## Une macabre découverte

Alors qu'ils suivent leur route, les personnages tombent sur un sinistre tableau. Au détour d'une combe, ils découvrent le corps d'un elfe, percé de flèches. Le malheureux a subi l'assaut d'au moins une douzaine d'orques (à en croire les empreintes et les flèches), et en a abattu quatre avant de tomber.

L'elfe n'est pas mort, même si ses heures sont comptées. Il survivra assez longtemps aux flèches qui l'ont transpercé pour expliquer qu'il se nomme Endelmir et est envoyé par Elrond jusque chez Thranduil. Il portait un message extrêmement important (mais secret) que les orques lui ont dérobé. Endelmir s'éteindra, laissant les personnages pleins de tristesse et de mélancolie, comme chaque fois qu'un Elfe meurt...

Nul doute que les personnages, en héros qu'ils sont (ou tendent à devenir) vont prendre à cœur de conclure la mission d'Endelmir et se mettre en chasse.

## Allons chasser l'orque !

La piste des orques s'enfonce rapidement dans Mirkwood et, non sans une certaine appréhension, les personnages devront entrer sous les frondaisons de la Forêt Noire. Les légendes sont nombreuses sur cet endroit de la Terre du Milieu et elles sont rarement plaisantes.

Les quelques heures de retard qu'ont les chasseurs sur leurs proies seront lentement grignotées. Cependant, au cours des quelques jours de poursuite, alors qu'ils s'enfoncent de plus en plus dans la forêt, les personnages feront des rencontres et des découvertes,

toutes susceptibles de les ralentir (voire de leur nuire) :

-Les personnages traversent un hameau de forestiers, qui a visiblement été la cible d'un raid récemment. Avec un peu de perspicacité, il est aisé de découvrir que les attaquants étaient des orques. Au vu des traces qu'ont laissés ces infâmes créatures, on peut déduire que les assaillants, en plus de ravager et de détruire comme ils le font d'habitude, ont tout retourné dans la demi-douzaine de cabanes. Sans doute cherchaient-ils quelque chose, ou quelqu'un...

-De lugubres hurlements se font entendre, d'abord lointains, puis se rapprochant. Il s'agit de ouargues en maraude, bien décidés à goûter de la chair fraîche. Que ces maudites créatures se soient approchées à ce point du royaume des Elfes est de mauvais augure. Pour l'heure, les aventuriers vont devoir affronter ces machines à tuer, avant de se soucier des raisons de leur présence ici. Le combat doit être brutal, et montrer aux personnages que le danger est bien réel.

-Enfin, que serait Mirkwood sans ses araignées ? Au hasard d'un passage particulièrement sombre, les personnages pourraient fort bien tomber le nez dans une toile tendue là par une cousine d'Arachne. Se sortir d'un tel guêpier est malaisé, échapper à sa propriétaire l'est encore plus. D'ailleurs, les orques poursuivis par les personnages n'y ont pas survécu et font désormais office de réserve de nourriture. Une fois l'araignée vaincue, en examinant les restes répugnants de ces créatures, emmaillotés dans des cocons gluants, les aventuriers réussiront enfin à mettre la main sur le message d'Endelmir. Le rouleau de parchemin semble intact car il est toujours scellé.

### ***La disparition d'un étrange prisonnier***

A quelques lieues des frontières du royaume de Thranduil, en pleine nuit, les personnages vont être témoins d'une escarmouche. Ils commenceront par entendre des cris, les fracas des armes, puis, s'ils s'approchent, pourront comprendre ce qui se passe. Une dizaine d'Elfes est aux prises avec un fort parti d'orques. Ces derniers ont acculé les Elfes au fond d'une combe rocheuse et l'issue de la bataille ne fait guère de doute. D'ailleurs, certains des assaillants orques commencent déjà à quitter les lieux, laissant les autres massacrer les pauvres Elfes. En réalité, les

orques ayant accompli ce pourquoi ils étaient venus, ils retournent vers le Sud, où les attend leur Maître. Leur précieux fardeau, enfermé dans un sac de toile grossière, a beau se débattre et jurer, rien n'y fait.

Les personnages, s'ils usent de courage et de ruse, peuvent empêcher les Elfes de se faire massacrer. Par exemple, en réussissant à faire croire qu'ils sont plus nombreux qu'ils ne le sont vraiment, ils peuvent mettre en déroute les derniers orques. Quoi qu'il en soit, les Elfes survivants seront peu nombreux, tant la détermination des sinistres sbires de Sauron fut sanguinaire. Ils confieront à leurs sauveurs qu'ils sont au service de Thranduil et avaient la charge d'un prisonnier. L'attaque dont ils ont été victimes avait sans aucun doute pour but de libérer celui-ci. L'identité du prisonnier restera cependant un mystère pour les personnages-joueurs. Tout au plus peuvent-ils comprendre qu'il s'agissait d'une créature misérable.

*[Note : à moins que leurs personnages n'aient une bonne raison d'être au fait de l'existence de Gollum, les joueurs, qui auront tôt fait de deviner que c'est de lui qu'il s'agit, devront jouer leur rôle et feindre d'ignorer l'identité du prisonnier].*

### ***Le royaume de Thranduil***

Comme à l'accoutumée, les Elfes du Royaume de la Forêt trouveront les voyageurs avant que ceux-ci ne se rendent compte de leur présence. Sans qu'ils puissent s'en rendre réellement compte, les personnages se retrouveront entourés d'archers elfes, gardiens du royaume de Thranduil. S'ils ont sauvé un ou plusieurs Elfes du carnage, ceux-ci assureront leur sécurité. S'ils arrivent sans être accompagnés, il va leur falloir déployer des trésors d'ingéniosité et de persuasion : Thranduil est méfiant, en ces heures sombres et l'entrée de son royaume se mérite.

Les cavernes de Thranduil sont une véritable féerie, que même le plus endurci des Nains sera forcé de trouver remarquable. Conjuguant la beauté de la forêt et la puissance de la pierre, le palais du Roi des Elfes enchantera chacun des aventuriers.

Le Roi des Elfes acceptera d'entendre le récit des personnages, et réunira son Conseil, constitué de nobles Elfes et de ses proches (dont son fils, Legolas). Ce qui se passe aux alentours de son royaume l'intéresse au plus haut point et l'inquiète. L'attaque concertée dont ont été victimes ses archers, la razzia sur

le village et la mort d'Endelmir sont pour lui autant de sombres nuages s'accumulant au dessus de son royaume. Après la lecture du message porté par Endelmir et envoyé par Elrond, il prendra sa décision.

« *La Guerre est proche, les heures sont sombres. Je vais envoyer mon fils, Legolas, ici présent, apporter ces nouvelles au Seigneur Elrond de Fondcombe. En ces temps difficiles, lui qui est si sage saura que faire.* » Puis, se tournant vers les personnages, Thranduil aura quelques mots bienveillants : « *Au nom de mon peuple, soyez remerciés pour votre aide et votre bravoure.* ». Le Roi des Elfes compte envoyer une troupe d'archers sur la piste des orques, afin de leur reprendre le prisonnier. Si les personnages lui proposent leur aide, celle-ci sera la bienvenue.

### **Sur la piste des ravisseurs(\*)**

Qu'on se le dise, la traque est vaine et sera longue et haletante. Les chasseurs, au nombre d'une dizaine, auront beau courir à travers Mirkwood, ils ne pourront remettre la main sur Gollum. Pour en arriver à cette fin annoncée, le Conteur peut utiliser différents artifices :

-Les orques commenceront par tendre une embuscade à leurs poursuivants. Le combat sera âpre, et retardera d'autant plus les personnages que, dans leurs rangs, des blessés seront à déplorer.

-A l'approche du Sud de Mirkwood (c'est-à-dire de Dol Guldur), les ouargues seront de plus en plus présents, rendant difficile l'approche de l'ancien repaire du Nécromancien.

-En approchant de Dol Guldur, la peur se fera plus présente, glaçant même les cœurs les plus endurcis. La prudence dicte aux plus prudents de ne pas s'approcher.

-Enfin, si les chasseurs ont mené leur traque avec courage (voire insouciance), ils pourront

finir par rattraper les orques qui emmenèrent le prisonnier. Après un ultime affrontement, en faisant parler d'éventuels survivants, ils apprendront que le captif a fui, quelques jours auparavant, et que les orques ont perdu sa trace. Selon eux, il est parti vers l'Ouest, mais de sombres choses grouillent dans cette région de la forêt qui effraient même les orques.

La traque est donc vaine, mais les personnages auront appris moult choses de ces péripéties sylvestres. Ils auront surtout gagné l'amitié des Elfes de Thranduil et ce présent est précieux...

(\*) : la dernière partie de ce scénario peut être remplacée par une autre approche, en fonction des décors et événements que le Conteur aura choisi de faire découvrir à ses joueurs. Il est, par exemple, envisageable que les personnages accompagnent le prince Legolas sur la route de Fondcombe et puissent assister (en spectateurs) au Conseil d'Elrond. De même, ils peuvent chercher plus avant et découvrir ce qui se trame dans Mirkwood et, ainsi, découvrir que Dol Guldur, où le Mal s'est longtemps tapi, est désormais déserté...

### **La route se poursuit, sans fin...**

Après cette poursuite haletante dans Mirkwood, les personnages auront compris que des heures sombres se préparent. Bientôt se tiendra le Conseil d'Elrond, où sera constituée la Communauté de l'Anneau. A l'instar de cette compagnie, gageons que les héros incarnés par les joueurs auront leur rôle à jouer.

Et le message d'Endelmir, me demanderez-vous ? Il serait fort malvenu que les personnages aient l'outrecuidance de le consulter et l'amitié de Thranduil leur serait définitivement refusée, en pareil cas. Sachez cependant qu'il y est fait mention des inquiétudes d'un certain Mithrandir, et du fléau d'un certain Isildur...

---

# Etoile passagère. Demain, en maint Et toile, passage, erre de mains en mains

(scénario pour *Torg*)

par darkgrinder

---

## **Aide de jeu**

Pour que tout le monde puisse comprendre sans souci ce scénario.

Le background: Plusieurs réalités ont envahi la terre des années 1990 dans le but de lui voler ses possibilités. Les mondes principaux du scénario sont:

Le japon technologique: Un monde où l'argent est le centre de tout, le capitalisme poussé à l'extrême.

L'empire du nil: Un monde des pulps genre 1930 mélangeant super héros, religion égyptienne et gadgets bizarroïdes.

Possibilités: « Energie de la création, des choix ». Les chevaliers tempêtes possèdent des possibilités.

Chevaliers tempêtes: Personnes capables sous leur réalité même dans des mondes qui leurs sont étrangers à l'inverse de monsieur tout le monde. Les joueurs sont des chevaliers tempêtes.

## **Le contexte**

Le scénario se passe dans Berlin, une ville réputée pour son ouverture d'esprit, où la majorité des réalités sont présentes.

Là bas, un grand musée, le Alte Nationalgalerie, afin de préserver de la convoitise des réalités invasives et des voleurs,

met à contribution les compétences de tout un contingent de gardiens.

Les salaires pesant lourdement sur les finances du musée, le directeur Meinhardt Von Mayhauss n'a d'autre choix que de vendre une des œuvres qu'il expose (cela évidemment en accord avec le gouvernement de Berlin). Son choix s'est porté une peinture de Renoir; Sous le soleil exactement.

<http://www.linternaute.com/sortir/sorties/exposition/sous-le-soleil-exactement/diaporama/images/2.-12---Renoir12.jpg>

Afin d'engendrer un maximum de surenchères, il a averti les différentes ambassades présentes à Berlin que chacune pouvait envoyer un ou deux emissaires, pas plus par mesure de sécurité..

## **Pour la gloire de l'amérique !**

D'autre part un important organisme contacte les joueurs (le bloc Rauru, Hantu S.A.R.L ... ici mettons le conseil de Delphe ; un organisme américain créé pour gérer l'état de crise et qui a pour particularité de recenser un maximum de chevaliers tempêtes).

Arrivés au lieu de rendez-vous c'est Joshua Jackson qui s'occupera des joueurs. Joshua est un métisse très stressé (mains tremblantes, cigarette ...).

Hormis cela c'est un homme énergique et s'il a obtenu une place élevée au sein du conseil

de delphe c'est en partie parce qu'il adhère pleinement à leurs méthodes cavalières (secrets diplomatiques, meurtres etc).

Voici des extraits du genre de discours qu'il pourrait tenir aux PJS :

-L'amérique est meurtrie et nous avons besoin de vous pour sa gloire contre les envahisseurs.

-A berlin, centre de négociations avec ces terroristes venus d'ailleurs, vont s'engager des enchères. Bien sûr pas une enchère comme les autres, sera mis en vente un Renoir. Et nous avons fort à parier que cette grande œuvre renferme des pouvoirs au-delà de la simple expression artistique.

-Qu'est-ce qui nous fait penser que ce renoir est un fragment d'éternité ? Le fait que ce traître de directeur, que ce felon boshe ait contacté les envahisseurs pour son profit personnel. Jamais ceux-ci n'auraient répondu présents s'ils ne soupçonnaient pas l'importance de la toile.

-Bien évidemment notre belle nation ne peut laisser faire cela. Les états-unis d'amérique vont donc acquérir ce Renoir.

-Ce que j'attends de vous ? Que vous veniez nous protéger durant le séjour, moi et la peinture.

-Nous ne pouvons bien évidemment pas engager les services militaires habituels, ils nous faut des hommes qui ont du nez et connaissent les pouvoirs des envahisseurs ».

Enfin après discussion et la prise d'engagement des joueurs (si c'est l'argent qui les motivent le conseil a les moyens, s'ils ne sont ni altruiste ni vénals, le conseil sait mettre la pression)

### ***Enchères et surenchères***

Les joueurs débarquent donc à Berlin. Joshua les loge dans l'hôtel qui lui aura paru le plus discret.

Restera 4 jours aux joueurs avant les enchères lorsqu'ils seront installés.

A partir de là, les joueurs font ce qu'ils veulent. Le plus intéressant pourrait être d'aller quérir des renseignements au musée.

En ce cas en plus de la visite il est possible qu'ils se mettent en quête des personnes qui seront présentes aux enchères.

Par persuasion du directeur par exemple (score de volonté du directeur 15) ou plus dangeureux et plus difficile en fouillant des fichiers informatiques ou la paperasse du musée auquel cas il est fort possible que ça se termine mal pour lesjoueurs étant donné les protections accrues du musée.

Les protagonistes présents seront : Testuda Yokoama (Japon), Henrico gorim (terre pure) Jérôme Darmon : un archiprêtre français (cyberpapauté), Jackson du conseil de Delphe Mahagax Cyrbrynn : un britannique (Aysle), et Mehagan : une Irlandaise (Aysle), Lord Byron huberhood (Orrorsh).

Je conseille de révéler ces renseignements dans cet ordre croissant de difficulté.

Les joueurs remarqueront alors sans doute aussi que personne de l'empire du nil ne sera présent, ce qui est plus qu'étrange étant donné leurs ressources financières.

De plus ils noteront que le japon sera présent. Ceci étant, les chances de remporter les enchères sont alors quasiment nulles étant donné le monstre financier qu'est le japon technologique.

A partir de là les joueurs seront poussés à l'attentat sur les personnes de Testuda.

S'ils ne prennent pas l'initiative d'eux-mêmes ou s'ils ne possèdent pas le renseignement c'est Jackson qui le fera. Et ce 1 jour seulement avant le jour J (moment où lui obtiendra le renseignement).

Connaissant son nom il est possible de connaître sa localisation, Testuda est le PDG d'une chaîne d'usine spécialisée dans la fabrication d'alarmes, une filiale Kanawa. C'est d'ailleurs lui qui protège la majorité des musées berlinois.

S'ils passent par l'attentat, ils ont carte blanche.

-Sniper si ils sont vraiment très bon au fusil, en conséquence il y a peu de chance que cette option soit viable pour eux.

-Attentat à l'explosif s'ils s'y connaissent dans ce domaine

-Une attaque classique, en plein Berlin est osée mais pourquoi pas.

-Et finalement, sans doute le plus simple, provoquer un accident de voiture. Auquel cas je conseille au MJ la résolution événementielle de compétence :

A. S'approcher du véhicule ce qui avec la circulation ce n'est pas si facile que cela (véhicule terrestre 6)

B. Suivre la voiture sans en avoir l'air jusqu'au moment propice (art comédie 😊)

C. Percuter celle-ci suffisamment violemment lors du passage en voie rapide pour provoquer l'accident (véhicule terrestre 6 chaque niveau de succès inflige une blessure aux personnes présentes dans la voiture)

D. Ne pas finir arroseur arrosé (véhicule terrestre 13)

Le nombre de rounds pour réaliser la première étape n'est pas important

Si l'étape B ou C échoue s'engagera une course/poursuite ce qui compliquera évidemment les choses. Surtout que Testuda se déplace avec des 2 Yakusas grands adeptes d'uzi

Viendra ensuite le jour des enchères à la date prévue.

Durant les enchères les joueurs pourront alors converser ou non avec les gardes du corps des autres royaumes. 2 vikings, 3 archers, 2 cyberprêtres et 4 hommes qui s'avèrent être des chevaliers tempêtes. (Ceux-ci sont présent pour obtenir le tableau pour leur propre compte, ce sont des baroudeurs et ne sont sans doute pas très honnêtes).

Un passage RP qui pourrait être intéressant.

Bien que la tension soit palpable lors des enchères celles-ci se passeront bien. Les japonais les remporteront s'ils sont présents sinon c'est Jackson qui sera monté le plus haut.

### ***-Il a dichparu chichi « Garcimore »***

Comme prévu, et pour des raisons de sécurité, le tableau ne sera emporté que plus tard à un jour choisi secrètement par le gagnant.

Le lendemain Jackson est contacté par le directeur, Le tableau a disparu !!

Il convie Jackson d'urgence à le rejoindre au musée pour lui expliquer les circonstances plus qu'étranges de cette disparition, et surtout il pense pouvoir retrouver la trace du voleur.

Jackson et les joueurs se rendent donc au musée.

Ils apprennent vite que celui-ci est bouclé et qu'une fois à l'intérieur ils ne pourront pas ressortir.

Le directeur leur apprend tout en panique qu'il a été comme possédé et qu'il a remis le tableau à un agent de service. De plus sur ses paumes de mains sont marquées comme au fer rouge, ce qui semblerait être des constellations. Il est possible de les reconnaître via la compétence mathématique, religion égyptienne voire peut être astronomie.

Ces deux dessins rigoureusement identiques représentent un alignement de planètes.

Ce qui réussiront les éventuels jets comprendront qu'il s'agit d'un schéma présentant un alignement des planètes ; Isis et Nout (ce qui arrive une fois tous les 22 jours).

De plus ces marques se font de moins en moins douloureuses au fur et à mesure qu'on s'approche de la personne qui a effectué l'envoûtement.

### ***La course aux étoiles***

A peine ses esprits revenus le directeur a immédiatement ordonné l'interdiction au personnel de sortir, la toile doit donc encore être dans le musée.

Les joueurs vont donc devoir jouer au chat et à la souris avec une méchante masquée des pulps ; Etoile.

Vêtue d'un costume bleu nuit constellé d'étoiles blanches, ses capacités principales sont de pouvoir lancer des étoiles glaçantes et de pouvoir posséder une personne (10 minutes par déré de réussite ou de manière permanente si elle décide de se priver de ce pouvoir pendant 22 jours).

Mais dans le musée c'est une personne possédée de manière permanente qui tire les ficelles. Etoile n'est pas présente personnellement elle attend en dehors de pouvoir récupérer le tableau.

Les joueurs devront donc mettre au point un stratagème pour éviter qu'il puisse sortir. Notamment en veillant particulièrement sur les fermetures des portes et sur les personnes qui gardent les sorties. On peut imaginer une suite d'envoûtements, une course poursuite, un affrontement, des énigmes etc.

Le scénario se termine quand les joueurs mettront la main sur le tableau et sur

l'éventuelle promesse de vengeance d'Etoile. (l'usage de la carte ennemi personnel pourrait être amusante, notamment parce que plus le temps passe plus elle se multiplie).

La peinture quant à elle est en plus d'être une œuvre un passage qui permet au groupe porteur du pouvoir de rejoindre le lieux qui a bercé l'enfance d'un des personnages.

---

# L'affaire du collier

(scénario pour les Terres du Milieu)

par Cavillon

---

C'est la fin de l'été. Alors que les jours commencent à s'amenuiser, les dernières chaleurs persistent et c'est au pas nonchalant de leurs montures que les personnages se dirigent par le nord vers Minas Tirith. La plaine est déserte et la seule rencontre qu'ils feront sera celle d'un jeune homme (seize ans d'âge apparent) lancé au galop éperdu de son cheval. Un minimum de connaissance équestre peut permettre d'apprendre que l'animal ne pourra pas soutenir longtemps une telle allure, mais le cavalier est déjà loin. Un test de perception permettra aux personnages (ils peuvent éventuellement ne pas l'avoir noté, mais s'en rappeler plus tard) de remarquer l'étrange collier noir que porte le jeune homme...

Quelques heures plus tard, les personnages franchissent l'imposante double porte de la ville. Alors qu'ils cherchent leur chemin dans le premier cercle de la cité, ils voient un gros homme tout essoufflé courir apparemment sans but dans les rues en s'exclamant « Oh ! Mon fils ! Il a disparu ! Mon fils a disparu ! » Derrière lui, un homme visiblement furieux rétorque « Ce sacripant a volé mon cheval ! Vous avez intérêt à le retrouver, et en bonne santé ! (il parle du cheval) » Rapidement un attroupement se crée. La plupart des badauds sont étonnés « Un garçon si bien élevé, si gentil ! ». Une chose est certaine, le garçon a dû quitter la ville, car les recherches de la garde lancées dès le vol constaté n'ont rien donné. Une description du garçon et du cheval indique aux personnages qu'il s'agit du garçon qu'ils ont croisé plus tôt sur la route...

## **L'histoire en quelques mots.**

Rongordil est un bourgeois aisé de Minas Tirith. Son négoce de bijoux est florissant car son « partenariat » avec la pègre locale lui permet d'écouler les pierres et les brillants volés. Tout récemment, il a ainsi « acquis » un

étrange et grossier collier d'obsidienne dérobé à un petit groupe d'étrangers venus du Nord.

Son jeune fils, Belorn, s'est épris d'Indiel, la jeune fille d'un propriétaire terrien Rohirrim venu écouler le produit de ses terres lors de la dernière foire aux grains de Minas Tirith. Il aura obtenu en gage d'amour de sa belle le voile orné de brillants qui couvrait sa chevelure. Le jeune garçon, fougueux mais sans cesse « refoulé » par l'éducation trop stricte de ses parents, rêve d'enlèvement, et de jours brodés d'amour et d'eau fraîche loin de toute civilisation. Il a dérobé à son père le collier qui représente à ses yeux la plus belle marque d'amour qu'il pourrait offrir à sa belle.

Le collier est malheureusement un artefact profondément maléfique, sorti des forges aujourd'hui oubliées d'Angmar et conférant la capacité de se fondre et se mouvoir dans les ombres. En contrepartie, elle ronge l'âme de son porteur, l'asservit progressivement et finalement le fait devenir lui-même une ombre, dévouée aux Ténèbres. Le pouvoir du collier se manifeste en permanence, mais devient plus fort, plus obsédant, plus possesseur de son porteur aux heures sombres de la nuit. En plein jour, le porteur est presque lui-même (notamment lors de la première entrevue entre Belorn et les personnages).

Belorn n'est pas encore asservi, loin de là, mais le combat intérieur que se livrent le pouvoir du collier, et l'exaltation de son esprit le conduit peu à peu, au cours du scénario, vers la folie finale.

Le voile d'Indiel, témoignage de l'amour entre elle et Belorn sert de contrepoids au pouvoir du collier. C'est la raison pour laquelle il porte toute son attention au voile le jour, et s'en

désintéresse la nuit, lorsque le collier reprend son ascendant...

De leur côté, les étrangers propriétaires du collier, à la solde d'un seigneur de guerre du Harad, sont décidés à le retrouver, si possible sans attirer l'attention sur eux. Ils ont commencé à traquer les voleurs, coupe-jarrets, et autres brigands de la ville sans retrouver le collier. Ils ont néanmoins appris de leur dernière victime que c'est maintenant Rongordil, qui possède l'artefact.

Rongordil est inquiet : ses contacts au sein des milieux troubles disparaissent (comprendre « meurent ») peu à peu, sans que cela soit lié à une action de la garde, ni à des règlements de comptes... Il se sent menacé sans savoir par qui, ni pour quoi...

### ***I. Ramener le fugueur***

Rattraper le fugueur ne devrait pas être trop difficile pour les personnages : Belorn a stupidement épuisé son cheval et celui-ci s'est effondré peu de temps après leur rencontre. Belorn a continué à pied, mais il s'est foulé la cheville dans sa chute et n'est pas allé bien loin. Il serre dans sa main un morceau de tissu blanc qu'il porte régulièrement à son cœur. Pourtant, quand les personnages le rencontreront, il ne voudra pas écouter raison et persistera à continuer son chemin. Il faudra user de la force, ou de menaces, ce qui enlèvera toute réaction au jeune homme qui courbera la tête, comme vaincu, et se fera docile (suivant le schéma de ses confrontations avec ses parents). Cependant, les heures ont passé lors de cette poursuite, et la nuit tombe. Que les personnages forcent l'allure vers Minas Tirith ou remettent leur retour au lendemain et campent, ils observeront les mêmes phénomènes :

1/ dès que le soleil sera couché, Belorn commence à être nerveux, à serrer convulsivement le voile, à le passer de main en main, comme un morceau de glace qui brûle ; finalement, il le lâchera. Gageons qu'un personnage le récupèrera. Il est parfaitement normal au toucher. Si les personnages le rendent à Belorn, celui-ci les remerciera, sincèrement, comme heureux de retrouver un objet cher, mais quelques minutes après, il le lâchera négligemment à nouveau ;

2/ lorsque la nuit sera bien établie, les personnages auront du mal à surveiller leur jeune captif : celui-ci semble parfois disparaître dans les ombres (même involontairement), et il faut toute l'attention des personnages pour le voir. Parfois, ils ne le verront qu'au moment de lui marcher dessus. S'il n'est ni entravé, ni endormi, il tentera de reprendre sa marche vers le Rohan...

### ***II. Nuit agitée à Minas Tirith***

Arrivé aux portes de Minas Tirith, Belorn ne peut rejoindre ses parents : la garde l'arrête pour le vol du cheval. Rongordil dédommagera rapidement (et grassement) son propriétaire, mais Belorn devra néanmoins passer la nuit en prison. Rongordil et sa femme indiquent aux personnages une auberge pour la nuit et les invitent à dîner en guise de remerciement. Dans les rues, dans la salle de l'auberge, toutes les conversations tournent autour de la série de meurtres au sein de la pègre. Nombreux sont ceux qui sont heureux de ces événements, car ils débarrassent la ville de ses habitants indésirables. Bien moins nombreux sont les témoins (généralement de deuxième ou troisième source) qui parlent de silhouettes vêtues de noir...

Point important pour le M.J. : Minas Tirith est une grande ville, généralement tranquille, et il n'y a aucune raison pour que les personnages se promènent armés de pied en cap, hache de bataille dans le dos, épée à deux mains à la ceinture, et arc en bandoulière, revêtus d'armure de plates complètes avec jointures en titane renforcé. Admettez les armes légères et discrètes uniquement.

Le dîner permettra aux personnages d'apprendre que Belorn s'est « follement entiché d'une paysanne du Rohan », et que ses parents regrettent de ne pas avoir été plus stricts avec cet enfant... Écoutant les parents parler de l'éducation qu'ils ont donnée à Belorn, les personnages se rendront compte qu'il n'a vu son enfance étouffée, et n'a jamais pu être avec des enfants de son âge.

Si les personnages veulent leur remettre le voile d'Indiel, les parents le leur laisseront volontiers, préférant éviter de conserver tout lien entre leur fils et sa lubie.

S'ils évoquent la vague d'assassinats en ville, Rongordil deviendra de plus en plus fébrile, et il

cherchera désespérément à détourner la conversation.

Ce dernier devant ouvrir son échoppe très tôt le lendemain (pour son activité normale de négociant), il demandera aux personnages s'ils peuvent récupérer Belorn à sa sortie de prison le lendemain matin et le ramener chez ses parents.

Alors que le repas se termine, un personnage à l'ouïe fine pourra entendre sous le plancher des bruits (craquements de planches, chuchotements). Les anciens propriétaires du collier sont en train de fouiller la cache de Rongordil (dans laquelle ils ont accédé depuis un soupirail donnant sur la rue). Si les personnages interviennent, nul doute que la concentration de richesses impressionnantes dans la cave pourra donner lieu à de sérieuses questions sur les activités de Rongordil, et si les personnages poussent l'interrogatoire, Rongordil pourra parler de son dernier « coup » (l'affaire du collier), depuis lequel tout semble aller de travers. Rongordil a remarqué la disparition de l'objet, mais ignore que c'est son fils qui l'a volé... Les « visiteurs » s'enfuient dans l'obscurité dès qu'ils se savent repérés.

Sur le chemin du retour vers l'auberge, au passage d'une ruelle plus sombre, les personnages seront agressés par [adaptez le nombre] silhouettes vêtues de noir : les précédents propriétaires du collier. L'affrontement peut être au choix :

- un combat de rues (les agresseurs étant éventuellement armés de dagues) ;
- une embuscade, avec coups à la nuque pour étourdir et passage de la tête dans un sac de toile.

Dans les deux cas, les agresseurs ne cherchent pas à tuer les personnages. S'ils parviennent à les étourdir ou à les maîtriser (dans le premier cas), ou à les capturer (second cas), ils se contenteront d'une fouille sommaire au cou, arracheront tout collier qu'éventuellement les personnages portent (et si l'un ressemble à un collier de pierres noires ouvragées, les personnages entendront un triomphal « Je l'ai ! Le collier des Ombres, je l'ai ») puis les agresseurs s'égaillent dans les rues (cela peut donner lieu à une course-poursuite éperdue, mais les personnages ne les retrouveront pas)...

Une fois de retour dans leur chambre, les personnages ne pourront pas tout de suite se remettre de leur mésaventure, car tout a été chamboulé, mis sens dessus-dessous, matelas éventrés, sacs à dos ouverts et contenu éparpillé (si vous voulez déposséder un personnage d'un artefact trop puissant, c'est le moment)...

A ce stade de l'aventure, les personnages devraient avoir compris que le collier éveille de sérieuses convoitises...

### **III. Une étrange disparition.**

Le lendemain, à l'aube, alors que les personnages se dirigent vers le logement de la garde (qui sert également de prison temporaire, pour les petits délits), ils pourront peut-être apercevoir (conditionné par leur jet de perception) des silhouettes noires en attente, postées aux abords du bâtiment. Belorn n'est pas attendu uniquement par les personnages ! S'ils font mine de s'approcher d'une d'elles, elle disparaîtra.

Peu avant le lever du soleil (il est important que les ombres soient encore majoritaires), une soudaine agitation viendra du couloir qui mène aux cachots : le garde chargé de libérer Belorn réapparaît abasourdi : il vient de constater la disparition du prisonnier ! Si les personnages veulent aller voir les cellules, ils n'auront aucun mal à y accéder : les gardes, encore fatigués de leur nuit de veille, et trop éberlués par cette disparition, ne penseront pas à les en empêcher... Dans le couloir sombre, un personnage particulièrement vigilant (test de perception) croira voir une ombre du mur bouger devant lui. Phénomène que l'on pourra mettre aisément sur le compte d'un réveil incomplet...

Profitant du pouvoir du collier (dont il n'a pas conscience, mais qui prend l'ascendant), Belorn s'est tout simplement caché dans le recoin le plus obscur de son cachot et s'est rué dans le couloir alors que le garde ouvrait la porte. Le garde, par crainte du ridicule, n'a pas osé dire qu'il avait été « bousculé par une ombre »... La cellule n'indique aucune trace d'effraction. Si Belorn avait encore en sa possession le voile d'Indiel (si les personnages l'ont ramené de jour, ou s'ils lui ont rendu juste avant son

internement), ils le trouvent dans le coin le moins obscur de la pièce.

De retour dans la salle de garde, les personnages remarqueront une drôle d'expression sur le visage des deux gardes de faction à l'entrée. Visiblement, quelque chose les rend perplexes, mais ils n'osent pas parler. Si les personnages insistent un peu, les gardes, gênés, révéleront qu'ils ont cru tous deux voir « une ombre se détacher du mur, se jeter entre eux, et disparaître ». Le garde des cellules pourra à ce moment avouer son expérience similaire lorsqu'il a ouvert la porte du cachot de Belorn et les personnages se remémorer le passage du couloir...

Une vingtaine de minutes après, l'homme à qui Belorn avait volé sa monture la veille fait une entrée en catastrophe dans le logement de la garde, ou chez Rongordil selon l'endroit où se trouvent les personnages : « Mais c'est insensé ! Qui fait régner l'ordre ici ? Ne deviez-vous pas garder ce voyou ? A peine libre et il recommence ! Une bête hier, une autre aujourd'hui ! » Questionné par les personnages, il sera néanmoins moins catégorique quant à l'identité de son voleur... Mais cette silhouette enténébrée qui a jailli de l'ombre sur le cheval avait sa corpulence et le visage apparu un instant dans la lumière ressemblait au sien, le regard fiévreux en plus.

Les personnages devraient rapidement comprendre où est parti Belorn...

Les gardes postés à la porte de Minas Tirith, s'ils sont interrogés, pourront confirmer avoir vu sortir de la ville « il y a peu » (ou « au petit matin » selon la rapidité à réagir des personnages) un homme vêtu d'un grand manteau noir (illusion d'ombre) sur une monture correspondant à celle volée. Ils ont également vu passer une troupe de [nombre d'agresseurs de la veille] vêtus de noir semblant assez pressés, prendre la même direction, quelques minutes plus tard.

#### ***IV. Poursuite dans les plaines...***

Instruit de l'échec précédent (le jour lui ramène une partie de sa conscience), Belorn n'épuise pas sa monture (il a d'ailleurs choisi un animal plus endurant). Il file vers le Nord, vers le Rohan, vers Indiel... Sur ses talons, ou

presque, ses poursuivants, qui ménagent également leurs montures, sans faire de halte, mangeant et buvant en selle... Enfin viennent les personnages. (Inspirez-vous des écrits de Tolkien relatant les chevauchées d'Aragorn, Gandalf, Legolas et Gimli vers Edoras, et celle de Gandalf et Pippin vers le Gondor...) Le soir tombant, la folie s'empare de nouveau de Belorn, alors qu'il arrive en vue des terres de la famille d'Indiel. L'esprit embrumé, il mène sa monture sous la fenêtre de la belle et celle-ci venant à sa rencontre (pour ce qu'elle imagine un galant rendez-vous), l'emmène vers une petite combe... Féogald, son père, qui ignore tout de l'idylle de sa fille, a juste vu un homme l'enlever ! Son sang ne fait qu'un tour et il arme rapidement un petit groupe d'hommes de sa maison pour le poursuivre. Les traces sont faciles à suivre pour les hommes en noir comme pour les personnages...

#### ***V. Final***

Au fond de la petite combe, une tragédie est en train de se nouer.

- Belorn est enfiévré, et sous la domination maléfique du collier (il est très difficile à discerner, et on ne peut deviner sa présence que grâce aux amples vêtements blanc portés par Indiel). Il se sait poursuivi par le père de sa douce, et que sa liaison avec Indiel est désapprouvée par ses propres parents. Il est prêt à la tuer, et se donner la mort pour la garder à jamais avec lui. Indiel a pris conscience de la folie qui le ronge. Elle est effrayée, mais n'ose pas bouger tant qu'elle est sous son regard ;

- Féogald ne veut évidemment pas risquer la vie de sa fille, mais n'accorde que peu d'importance à celle de son ravisseur ;

- les hommes en noir, sans être remarqués des hommes de Féogald, ont pris position autour de la combe. Ils se moquent de la vie des amoureux, leur seul objectif étant le collier...

Sur ces entrefaites arrivent les personnages... Il leur faudra déployer des trésors d'éloquence et de persuasion pour : 1/ expliquer leur présence à Féogald, qui les prendra tout d'abord pour des complices du ravisseur (et pourra les prendre en otages pour échange), 2/ lui faire prendre conscience de la gravité de la situation, vis à vis des hommes en noir, le tout rapidement, avant que ces derniers ne passent à l'attaque.

Vous avez toutes les cartes en main.

- Négocier avec Belorn ne sera pas aisé, cependant, la présence d'Indiel et les réminiscences d'un véritable sentiment d'amour combattent le pouvoir obscur du collier : Belorn est totalement imprévisible, prêt à basculer d'un extrême à l'autre ; produire le voile pourra lui donner l'ultime étincelle pour vaincre l'influence du collier.

- Contrer les hommes en noir, éventuellement avec l'aide des hommes de Féogald, est une autre option, mais cela ne libérera ni Indiel, ni Belorn, tout au plus sera-ce un sursis.

Un final idéal (à mes yeux) serait la simultanéité des actions de combat d'une part, et la « négociation » en vue de désarmer Belorn et libérer Indiel d'autre part...

## **VI. Epilogue**

Une fois Indiel hors de danger, il faudra encore soustraire Belorn à l'emprise du collier. Pour cela, il faudra le lui faire retirer, ce qui ne sera pas facile : seule Indiel pourra le convaincre de le retirer, mais le voudra-t-elle ?

Une fois le collier retiré, et après une journée de repos ensoleillée, Belorn recouvrera la plénitude de ses esprits...

Quant aux personnages, ils auront sans le savoir empêché un seigneur de guerre du Harad de mettre la main sur une relique maléfique... Peut-être garderont-ils cette relique en leur possession, et qui sait si l'utilisation de son pouvoir si près du Mordor n'a pas éveillé l'attention de l'Œil sans repos ? Ce peuvent être des ouvertures sur de nouvelles aventures...

---

# Je fume, pourquoi pas vous ?

(scénario pour les Terres du Milieu)

par Kazanoff

---

*Ce petit scénario s'adresse à un groupe de jeunes hobbits « adolescents », réunis de différents endroits de la Comté, à l'occasion de l'anniversaire de l'un d'entre eux à Stock. Il les conduira dans maintes tribulations inacceptables aux yeux de respectables hobbits, afin de comprendre le mystère d'une bien étrange et problématique disparition... Le scénario est relativement dirigiste. Le supplément La Comté pour Rolemaster peut-être utile, mais sans doute moins que la (re)lecture du SdA III, 6 et 7. (Il sert d'introduction à une petite campagne relatant les événements survenus dans la Comté pendant l'année 1419 et la Guerre de l'Anneau).*

*« Il n'y a plus d'herbe à pipe maintenant, dit Hob.*

*Toutes les provisions semblent avoir disparu. »*

## **Introduction : un lendemain sans chanson**

Octobre 1418 C.C. Ce fut une grande et bonne fête pour le trente-deuxième anniversaire de l'un des hobbits du groupe. On avait invité, en plus de la famille jusqu'au cinquième degré et des voisins de Stock et du Quartier Est, un certain nombre d'amis et de connaissances de toute la Comté, et même de Bree. Les cadeaux furent nombreux, appétissants, beaux, gentils, et inutiles, comme il se doit. Les invités sont partis bien tard dans la nuit, laissant les hôtes prendre un repos bien mérité, et tout le monde s'endormit paisiblement. Tout le monde ? Non, car un groupe d'irréductibles, armé d'une bouteille d'eau de vie de prune et d'un baril de Vieux Tobie, veilla tardivement au coin du feu autour du ribadyan, en se racontant des histoires et en improvisant des chansons... Il s'agit de cousins qui font les 400 coups ensemble et sont soudés comme les doigts de la main d'un Ent : les pj.

Réveillés le lendemain par le soleil du début d'après-midi, nos hobbits souffrent d'un mal de crâne carabiné, qui se soigne, comme chacun sait, par une bonne pipe et une chopine de bière. Mais ils s'aperçoivent avec horreur qu'il ne leur reste plus une seule feuille d'herbe ! Comme les invités ont par ailleurs vidé jusqu'au dernier tonnelet, ils décident de se rendre sans plus tarder à l'auberge du Vieux Magon (de son

vrai nom, l'Auberge de la Poularde Délicieuse), pour un brunch bien mérité.

(Le scénario ne commence véritablement qu'après cette introduction, mais rien n'empêche les amateurs de roleplay de la mettre en scène avec force grignotages...)

## **L'auberge du Vieux Magon**

*« -Et si vous avez de l'herbe à pipe, nous vous bénirons.*

*- Eh bien, si vous aviez demandé n'importe quoi d'aure, j'aurais été heureux. C'est précisément une chose dont nous manquons. On n'en trouve plus dans la Comté à présent. »*

Le ventripotent et grisonnant Magon leur propose quelque chose à manger, et ne comprend guère un éventuel refus. Mais d'herbe à pipe, point. Il ne lui reste qu'une petite provision d'herbe de moindre qualité, qu'il est disposé à céder aux pj pour le prix relativement élevé de feuilles de Longoulet. Un peu gêné, il explique qu'il a dû céder jusqu'à ses réserves personnelles, et qu'il faut bien vivre. Mais il a envoyé son commis, le jeune Rob, en acheter chez Rorimac Fortecombe, qui fait commerce de denrées un peu plus au Sud...

S'ils restent un peu dans l'auberge ou qu'ils s'intéressent aux discussions, les pj peuvent entendre quelques rumeurs, auprès du forgeron Milon, du cantonnier Milon, l'éternel pilier de chez Magon, ou de Magon lui-même :

- Plusieurs familles d'agriculteurs se sont récemment installées à Stock et dans le Maresque. Ils viennent paraît-il du Quartier Sud, et on aurait vu la même chose à

Fondtombe et au Creux au Saule. C'est d'autant plus troublant que la terre est réputée meilleure sur les coteaux du côté de Longoulet...

- Un nombre important de Grandes Gens traversent le bourg ces temps-ci. Ils viennent de la route de Bree pour la plupart, et se rendent vers le Sud, avec des camions ou à pied.

- Le prix de l'herbe à pipe augmente depuis deux semaines.

### **Chez Rorimac Fortecombe**

Il dispose d'une petite épicerie au rez-de-chaussée de sa maison cossue au sud de Stock, non loin de la route. Un panneau écrit en lettres vertes l'annonce quelque peu avant d'y arriver. La maison est entourée de vergers, mais aussi d'une demi-douzaine de hobbits fort marris qui entourent Rorimac et le pauvre Rob, assis par terre. Son nez saigne et il gémit en le tenant, tout en parlant d'une voix incompréhensible. Les badauds, des paysans ou des clients, s'expliquent réciproquement ce qui s'est passé, et il est malaisé de comprendre quelque chose. En résumé, alors que Rob achetait un tonneau de Longoulet, un Homme est entré qui a sorti un sac de pièces, et qui voulait toute la réserve de feuille. Le Hobbit continuait son achat, mais l'Homme voulait absolument tout, et les deux ont commencé à s'alpaguer, jusqu'à ce que le grand donne un coup sur le nez de Rob. Puis il est parti vers Fondtombe, après avoir payé et chargé sacs et tonneaux sur une charrette. Il était accompagné de deux autres Grandes Personnes, toutes avec des yeux louches et la mine verte.

Rorimac n'est pas intervenu, terrorisé (mais un personnage perspicace pourra s'apercevoir qu'il n'est pas mécontent d'avoir écoulé à bon prix toute sa production...). On peut remarquer sur un test de perception difficile, un petit Hobbit roux à l'air torve qui aborde un rictus narquois (il s'agit de Fortimbras, que tout le monde peut décrire comme « un vilain garnement », qui intervient par la suite). Les pj peuvent se dévouer pour aller chercher un Shirriff (Gros Milon, en poste à la taverne de Stock), qui ne fera pas grand-chose sinon aller prévenir à pied son collègue de Fondtombe. Ils peuvent également décider de prendre la direction du Sud pour tenter de retrouver les Hommes, ou d'aller voir ce qui se passe par là-bas.

### **« J'aime bien aller vers le Sud... »**

De plus en plus énervés (n'oublions pas qu'ils n'ont fumé que de la mauvaise herbe ce jour), et, n'en doutons pas, intrigués, les hobbits prennent la route. Ils croisent régulièrement des passants qui peuvent les renseigner : oui, ils ont bien vu passer une charrette menée par trois Hommes, et remplie de tonneaux et de sacs. Gageons que les pj se hâteront. Mais ils ne parviendront à Soldur qu'à la tombée de la nuit, et devront s'y arrêter pour dîner et dormir.

Le lendemain, ils croisent toute une famille de Hobbits paysans, tirant un gros chariot à bras, ostensiblement en train de déménager. Ils peuvent s'arrêter quelque temps pour bavarder avec eux, et apprendre qu'ils ont du quitter leur ferme, parce que le propriétaire des terres qu'ils exploitaient avait décidé de vendre. Ils lui ont expliqué qu'ils ne savaient pas où aller, mais celui-ci, un Sacquet, n'en voulait rien savoir. Il a d'ailleurs racheté d'autres terres alentours. De plus, le climat devient malsain : on voit des gens rôder, qui viennent du Sud par la route du Gué de Sarn, et qui arpentent les coteaux de Longoulet. Et on ne trouve plus de bon vin dans les auberges...

C'est peu avant Fondtombe que les pj rattrapent la charrette et ses convoyeurs. Ceux-ci sont peu disposés à répondre à des questions, disant qu'ils ont payé honnêtement leur chargement. Ils ne veulent pas dire quelle est leur destination, ni qui finance leur commerce. La situation peut facilement s'envenimer, et les hommes sortir leur gourdin pour en découdre avec ces inopportuns. Ils ont de vilaines têtes et s'expriment avec un accent du Sud prononcé. Quelle que soit l'issue de la rencontre, les hobbits ne sont pas au bout de leurs surprises, puisque les quais de Fondtombe sont encombrés de grands sacs de toile, laissés sous la surveillance lâche de quelques Hommes. Ils ne sont pas plus disposés à informer les pj. Les toiles contiennent différentes variétés d'herbe à pipe, mais il faudra déjouer la surveillance des gardiens pour s'en assurer, comme pour s'en procurer.

### **Bonnes et fâcheuses rencontres**

Dans la Grand-Rue, les pj peuvent s'installer à l'auberge de la Route du Sud. Ils y rencontrent

Peobald Sonnecor et son frère Balbon, héritiers du Vieux Tobie et de sa production tant réputée. Les deux frères semblent en désaccord, et leur discussion est tendue. Les pj peuvent apprendre qu'ils sont ici pour livrer un chargement à Milon Blancpied, le régisseur d'un grand propriétaire du Quartier Sud. C'est en discutant individuellement avec chacun d'entre eux qu'ils comprennent les raisons de leur désaccord : là où Balbon est content de l'affaire, comme le reste de sa famille, Peobald émet des réserves et regrette de vendre d'un coup de si grandes quantités. « L'argent nous perdra, dans le Quartier Sud », dit-il.

Milon Blancpied est également installé dans l'auberge, mais supervise actuellement la construction d'un hideux baraquement à la sortie sud du bourg. Des Hobbits s'affairent, ainsi que quelques Hommes, dans un grand encombrement de charrettes et de toiles. Ils semblent monter un campement autour de l'entrepôt en construction. Milon se montrera très courtois avec les pj, déplorant « le regrettable incident survenu à Stock », et se proposant de dédommager financièrement Rob. Il explique que son maître, le respectable Lothon Sacquet-Baggins, est engagé dans l'amélioration de la productivité des coteaux de Longoulet, et qu'il compte enrichir par là l'ensemble de la Comté (à condition bien sûr que les gens travaillent dans le sens de ses intérêts). Il tente de sonder les pj, jusqu'à leur proposer du travail : acheminer les charrettes jusqu'à Fondtombe, où leur contenu est chargé sur des barques. Ils les mènent ensuite à de « riches hommes plus au Sud, qui nous payent très bien ».

Un incident éclate alors, qui oppose Peobald aux gens de Milon. Le premier a appelé Lothon « La Pustule », et Fortimbras l'a provoqué, parce que « ce n'est pas permis », entouré

d'autres Hobbits, sous le regard narquois des Grandes Gens. Peobald est bien vite dominé par le nombre, à moins que les pj interviennent ; ils tiennent alors en respect leurs adversaires, mais sont priés par les Hommes de déguerpir. Milon leur explique assez vertement que les choses sont en train de changer, et qu'on reconnaîtra bientôt ceux qui savent choisir le bon camp... Dès le départ des pj, il charge trois Hommes d'aller donner une correction à ses impudents, et les hobbits ont intérêt à être sur leur garde, sans quoi ils pourraient bien subir le même sort que Rob (il s'agit juste de leur faire peur).

## Conclusion

*« -Quoi que ce soit, dit Pippin, Lothon en est à l'origine : vous pouvez en être surs.*

*-Profondément engagé dedans, mais pas à l'origine, dit Gandalf. Vous avez oublié Saroumane. Il avait commencé à s'intéresser à la Comté avant le Mordor. »*

Les pj sont sans doute en route vers Longoulet en compagnie de Peobald, que ce soit pour faire provision d'herbe à pipe directement à la production, ou pour rencontrer Lothon. Celui-ci est actuellement à Cul-de-Sac, qu'il vient juste d'acquérir. Peobald entrera en conflit avec sa famille, et s'enfuira, poursuivi par des hommes de Lothon. Le Quartier Sud commence à fourmiller de brigands. Si les pj rentrent à Stock, leur maison aura été la cible de dégradations (plates-bandes piétinées, fenêtres cassées, portes souillées). C'est l'œuvre de Fortimbras.

Ils auront bientôt beaucoup à faire s'ils ne veulent pas se laisser mener par la baguette de Lothon, et préserver la liberté et la bonne vie de la Comté...

---

# Ni Vieux Ni Maîtres

(scénario pour *Bad Guys*)

par limule

---

*Ce scénario a été imaginé pour Bad Guys and Bastards, l'excellent jeu d'Olivier, à qui un peu de pub ne peut pas faire de mal.*

*Il n'est pas véritablement conçu pour des personnages « bon ». En fait, il prend tout son sel si les joueurs incarnent de petites frappes sans envergure.*

## Prologue

Août 2003. Il fait chaud. Les pjs partiraient bien en vacance. A la mer par exemple. Ou la campagne. N'importe où mais quitter Genevilliers !

Problème, ils n'ont plus une thune en poche. Solution: il est temps d'aller taper Mémé !!

## Mémé

Elle Habite dans un HLM sordide de Genevilliers: cité Bakounine. Enfin, habitait. Les pjs trouvent porte close.

Août 2003. Il fait chaud, très chaud. Et Mémé qui n'ouvrait jamais ses fenêtres !

Le pus simple pour voir Mémé c'est encore le funérarium improvisé sous tente réfrigérée, avenue Lénine !

Là, au milieu des corps d'une dizaine de personnes âgées décédées de trop de solitude, Mémé, impassible sous son linceul attend la visite d'un hypothétique parent...

## Ah Mémé !

Instant de recueil et de tristesse pour les personnages.

Mémé, ils la connaissent depuis toujours. C'est elle qui, dans sa cave, cachait les mobylettes volées de leur 15 ans, c'est elle qui recelait les sacs à mains que les pjs arrachaient aux vieilles à l'aide de ces même mobylettes...

« tu te souviens, elle venait toujours nous chercher au commissariat... »

« Oh oui... Et elle nous avait appris à pas se faire choper quand on piquait des bonbecs... »

« Quand on venait chez elle, elle nous engueulait toujours comme des chiens, mais elle finissait par les cracher ses 500 balles... »

« Faut dire qu'avec tout ce qu'elle nous rackettait pour pour nous couvrir, elle nous devait bien ça... »

« ah ça, elle nous à toujours dépanné, mais faut dire ce qui est, elle était dure en affaire... »

« Même qu'elle a du amasser un sacré magot »

« Ouais, même qu'elle était pas du genre à mettre ça à la banque... »

« ... »

« Vous pensez à la même chose que moi les mecs ? »

## Le Docteur Courtiot

Par exemple dans le but de se faire passer pour des amis attentionnés de Mémé, les pjs peuvent avoir envie de faire semblant de s'intéresser à ce qui lui est arrivé. Le docteur Courtiot est facile à trouver: c'est lui qui découvert le corps.

Son discours se base sur deux axes:

culpabilisant: « bien sur c'est naturel, quand on est jeune on préfère s'amuser, on oublie les aînés, je ne vous jette pas la pierre, vous n'êtes pas les premiers à vous détourner de vos responsabilités envers ceux comptent sur vous, mais... »

le conseil insistant: «Puis je vous suggérer l'incinération ? C'est très respectueux de la personne, hygiénique, économique... »

## Cambriolage

Mémé habite un HLM. Ce qui signifie que le voisin du dessous entend tout ce qui se passe. L'ex-Sergent Labrutasse sait parfaitement que Mémé est décédée et que ces bruits de pas sont anormaux. Heureusement c'est un bon

militaire, et un bon militaire est toujours vigoureusement armé.

D'autre part, la police fait des rondes en cette période de vacance pour décourager les cambrioleurs et rassurer les bourgeois.

S'ils parviennent à éviter ces petits contretemps, les pjs ne découvrent aucun magot caché.

Par contre

le portrait qu'ils ont toujours connu au dessus de la télé, entre la danseuse espagnole et les castagnettes est celui d'une certaine Louise Michel.

Un imposant recueil de coupures de presse des années 30 à 50 raconte l'histoire de Mémé:

« Née à Foirac, petit bourg de Lozère, elle se fait remarquer dès ses 16 ans par les multiples renvois des collèges de bonne soeur ou elle est sensée étudier. Très vite elle fait la une des journaux locaux grâce à quelques coups d'éclats: attentats aux bonnes moeurs en place publique (« après avoir exhibé ses parties charnues à Mme la sous-préfète... »), insultes, poursuites avec les gendarmes... elle devient bientôt membre d'un groupuscule, les Corvicides Lozerrois se réclamant de la Libre Pensée, spécialisé dans le peinturlurage d'église, le dynamitage de monuments aux morts et le lancer d'excréments sur ecclésiastique. Elle en devient la figure emblématique, le leader charismatique.

Pendant la guerre elle entre en résistance, Trois fois internée à Drancy, elle s'évade à chaque fois. A la fin de la guerre, elle décline la légion d'honneur en crachant sur l'officier ministériel.

Durant sa vie, elle subit 5 avortements, dont 3 clandestins.

A la fin des années 70, manquant de soutien sur place, décriée par une population largement influencée par l'évêché elle est contrainte de quitter la Lozère, et vient s'installer à Gennevilliers.

Elle reçoit chaque mois une pension pour ses faits de résistance, l'équivalent mensuels de 150 € placés sur un compte d'épargne, fidèlement, depuis 50 ans

Une petite enveloppe renferme un testament qui prévoit que cette somme ira à la personne qui ressuscitera les « Corvicides Lozerrois » Un certain Luis Pariego, seule personne de confiance qu'elle connaisse devant se charger des formalités et évaluer le bon vouloir des candidats.

« Alors... 150€ mis de coté chaque mois pendant 50 ans ça fait... Waooh !! »

Mémé est officiellement décédée des grandes chaleurs. Les personnages ne penseront peut être pas à fouiller les médicaments. Pourtant ils y trouveraient une boîte sans étiquette contenant 3 pilules qu'aucun pharmacien n'arrivera à identifier...

## **Luis Pariego**

Ancien membre des corvicides, tient encore une imprimerie à Foirac.

Il serait bon que les personnages lui téléphonent avant d'aller le voir. Où bien ils seront quittes pour un deuxième voyage...

Fort accent espagnol, il reconnaît bien l'esprit de Mémé dans ce testament, et dit

« Moi je suis trop vieux, mais il reste des jeunes qui se veulent héritiers de la tradition de Mémé. Seulement ils déconnet. Un bon coup de fouet leur feraient du bien. Organisons une belle veillée mortuaire et une mise au tombeau de Mémé sur ses terres, je peux vous assurer que ça fera un choc salutaire pour ces jeunes ! »

Luis n'exclut pas de donner la haute main (et les comptes) du mouvement aux pjs si ceux ci ont l'air à peu près convainquant comme militants anars.

« Y a qu'à m'amener le corps de Mémé, j m'occupe du reste ! »

## **Un transport peu ordinaire**

Yaka, en effet...

D'abord il faut récupérer le cadavre. Ce n'est pas trop dur, sauf que ça pèse lourd, c'est encombrant, et il n'est pas facile de fournir une explication satisfaisante quand on se fait choper.

Les personnages devront sans doute s'introduire de nuit dans le funérarium, retrouver Mémé en soulevant un a un tous les linceuls pour reconnaître leur cliente, ce qui, de nuit, pour des personnalités un peu fragiles pourrait s'avérer plus délicat que prévu.

Les pjs n'ont pas de véhicule. Voler un camion frigorifique est très difficile: ils appartiennent tous à des traiteurs opulents qui n'hésitent pas à les barder de protections. Bref, il est plus

probable (et infiniment plus intéressant) qu'ils soient contraints de descendre en Twingo, avec Mémé sur le toit, dans un chaleur torride.

Des tas d'anecdotes truculentes peuvent arriver pendant le voyage, qui seront ici laissées à l'appréciation du mj.

Foirac est loin des autoroutes, et même en faisant au plus vite les personnages auront plusieurs heures de route de montagne à subir avant d'y parvenir.

## **Affolement**

Depuis le début du mois, dans la petite startup de l'industrie pharmaceutique Médikill, c'est l'affolement. Il faut dire que cette jeune entreprise promise à un brillant avenir considère que les protocoles d'essai thérapeutiques nuisent à son chiffre d'affaire. Ils ont donc décidé de faire autrement, c'est à dire de pratiquer des essais en douce sur des personnes âgées sans famille, grâce à un réseau d'informateur et de médecins complices.

Or, depuis le début du mois leurs cobayes meurent comme des mouches. Seulement à Médikill, on est commerçant, pas criminel ! Les essais peuvent certes avoir des effets secondaires gênants comme la cécité, la démence ou la paralysie, mais pas la mort. Le responsable du programme à beau dire que la chaleur est au moins autant responsable que les essais clandestins dans le décès de ces personnes, les dirigeants s'affolent: 42 décès en quinze jours, mais que vont dire les actionnaires ?

Jusque là, ça ne s'est pas trop vu. Mais quand l'un des cadavre disparaît subitement, l'affolement cède le pas à la panique ! Le problème avec la panique c'est qu'elle est contagieuse.

## **Foirac**

Petit village perpétuellement à l'ombre, situé au fond d'impressionnantes gorges, au pied du mont Lozère. Ici, nous sommes en territoire catholique, a deux pas des Cévennes protestantes. Les gens du village se considèrent encore aujourd'hui garants d'une vérité religieuse, et se méfient des « autres », Protestants, communistes, hippies, gauchistes et loup-garous sont pour eux des termes synonymes...

La poste, l'école, la boucherie ont fermé, le car ne vient plus, et les 8 enfants du village bénéficient d'un petit enseignement catholique

mené par un frère grassouillet au regard vicieux et un autre frère dont le physique semblerait plus à sa place dans un uniforme de CRS.

Avant tout, la patrie du Chanoine Chaponfin. Ce brave ecclésiastique retraité connaît bien Mémé. C'est même sa bête noire. Il a fait en sorte qu'elle quitte la région mais c'est seulement quand le souvenir même de son existence aura disparu qu'il sentira que sa mission pour le seigneur est achevée. Alors quand Médikill lui a fait comprendre qu'il cherchait des cobayes âgés et sans famille, il a sauté sur l'occasion et a fourni l'adresse de Mémé... Le chanoine Chaponfin, prévenu par Médikill est paniqué: il craint d'être accusé d'assassinat !

Le docteur Courtiot le connaît. Il prend tout de suite contact avec lui et débarque à Foirac dès que la présence de Mémé est connue. Il sait parfaitement avoir administré un truc malsain, se sent coupable, panique aussi...

Médikill n'est pas tranquille. Elle dépêche trois hommes, Mr Ciboulet, cadre, qui supervise deux hommes de main recrutés à la va-vite: les frères Olsen. Dans l'affolement on a pas craint de recruter deux séides aux méthodes expéditives mais pas toujours discrètes... Ils apparaissent au moindre indice laissé par les pj sur la présence du corps de Mémé à Foirac. (Si les pjs sont particulièrement peu discrets, ils pourraient les avoir pris en chasse dès Gennevilliers)

Ces 5 personnes constituent ce qu'on peut appeler « les méchants ». leurs buts sont sensiblement les mêmes: faire disparaître le corps à tout jamais ! Ils sont paniqués et font donc des conneries: rapellons que rien n'est plus difficile que de ce débarrasser d'un cadavre.

## **Les Nouveaux Corvicides**

Luis Pariego s'occupe toujours d'une imprimerie. Il passe son temps à bougonner et engueuler tout le monde, mais il est plutôt sympathique sous une épaisse couche de cambouis. Il imprime beaucoup de documents en langue étrangère: une langue pleine de k et de z imprononçable. Si un pj savait lire le basque, il frémirait devant tant d'appel au meurtre et à la haine. Lui Pariego est un bon imprimeur mais il choisit mal ses amis. Son passé de résistant anti-franquiste l'a fait

connaître de près les mouvements autonomistes. Et comme il est fidèle en amitié... Son imprimerie sert de dépôt arrière pour l'ETA... Si les pjs fouillent, ils peuvent trouver un impressionnant arsenal: Kalashnikov, explosifs...

A noter que les terroristes basques sont assez chatouilleux en ce qui concerne leurs petites affaires. Ils pourraient se trouver par hasard sur place le lendemain d'un « emprunt » des pjs.

Luis Pariego est un anar fidèle, mais il manque de discernement. Les jeunes anars « qui déconnent » forment un groupe libertaire qui a dégénéré. Anars, pratiquant l'espéranto pour n'être compris que d'eux même, ils ont dérivé vers la délinquance. Culture et Import-export de cannabis constituent l'essentiel de leur militantisme. Depuis peu ils hébergent en outre de jeunes lituaniennes en transit pour Barcelonne, contraintes bien malgré elles de permettre aux maffias baltes de s'implanter

dans le biseness de la nuit et du charme catalan.

A noter que si les pjs venaient à libérer les filles, la maffia pourrait en prendre ombrage.

### **Dénouement**

Les pjs peuvent parfaitement réussir leur coup. Luis les aidera du mieux qu'il peut, et si les différentes tentatives de subtilisation du cadavre sont déjouées, une belle cérémonie peut avoir lieu.

Les jeunes espérantistes pourraient se trouver convertis à la cause des corvicides, surtout si le chanoine Chaponfin se révèle suffisamment haïssable. Il est aussi possible que l'arrivée des pjs provoque un bain de sang sans espoir.

Mais les pjs pourraient aussi bien choisir de se muer en justicier des causes perdues, reprenant ainsi véritablement le flambeau de leur vieille amie...

---

# Cas n° 901 : L'inquiétante séparation

(scénario pour *La Méthode du Docteur Chestel*)

par Eric R.

---

Voici mon scénario pour la MDC (merci à l'encouragement de Bertram), un peu au-delà des signes autorisés mais frappé avec la mise en page !

## **Problème**

Le patient est incapable de bouger depuis deux semaines. Si sa tonicité a disparu, son état physiologique est impeccable et son activité cérébrale normale (il répond aux questions mais ne peut pas faire la conversation). Lorsqu'on éteint la lumière ou lorsque son épouse est dans la même pièce que lui, il hurle jusqu'à essoufflement.

## **Date d'apparition des événements**

Il semble que cet état soit la séquelle d'une dispute que le patient a eue avec sa femme, il y a un peu plus de deux semaines, le 4 mars 1985. Elle a trouvé son époux dans le lit conjugal dans cet état. Elle porte des lunettes de soleil depuis, cela pourrait dissimuler des coups.

## **Nom, prénom, sexe, âge, description**

Tufir, Gilles, Masculin, 40 ans, 1m75, 70kg, yeux et cheveux noirs.

## **Profession, hobbies, anciens emplois**

Responsable des ressources humaines d'une grande entreprise (La Compagnie Généraliste de l'Eau), hobby connu pour la sculpture, ancien emploi dans la communication.

## **Adresse (Tel)**

160, rue de la Pompe-à-eau, Paris 17e, tout le 4e étage. Liste rouge.

## **Description du lieu d'habitation**

Immeuble Haussmannien avec porte à double code à l'entrée.

## **Moyens de transports**

BMW 745d

## **Situation familiale**

- parents à Saint Germain en Laye pour se rapprocher, auparavant en maison à Caen.
- marié avec Juliette Legay, consultante, 37 ans (tous deux élèves à l'IEP de Paris)
- pas d'enfants

## **Les ami-e-s (nom, nature...)**

- Relations de travail et quelques anciens collègues

## **Opinions**

- politiques : plus soucieux de cacher leurs vices privés qu'autre chose
- sociales : les gens sont là où ils veulent être, un point c'est tout
- religieuses : sans

## **Loisirs**

Lecture pour la détente, autrement sculpture (atelier dans une friche industrielle à Vincennes)

## **Que pensez-vous ?**

De l'armée et du service national : forge le caractère, anoblit l'homme

De la police : trop peu présente quand on en a besoin

De la justice : indépendante de tout pouvoir

Des journalistes : une gêne dans un métier qui demande de la confidentialité

Des fichiers informatiques : pas assez développés

Des truands et du banditisme : les ennemis de notre monde

De la violence : insidieuse

Des riches : ils ont su rester concentrés

Des pauvres : par manque de détermination

Des jeunes : il faut les cadrer pour qu'ils aillent dans le bon sens

Des vieux : l'ordre des choses

Des moyens anti-cambriolage : inutiles au-delà de l'ordinaire

De la science et des scientifiques : ils aident à faire avancer le monde dans le bon sens

Du surnaturel : au-delà de notre compréhension

De l'horoscope : des foutaises

### **A quelle époque situez-vous l'Age d'Or ?**

L'adolescence

## **Les lieux**

### **Le véritable problème du patient**

Gilles Tufir ne supporte pas l'idée d'avoir des enfants car il s'en croit incapable. Sa mère était très possessive avec lui et il a développé un instinct de survie (il lui a transféré la virilité de son père); cela s'est récemment mué en pulsion morbide quand il a appris que son épouse était enceinte : sa paternité lui fait croire que sa femme va achever de dévorer ce que sa propre mère lui a déjà pris.

### **L'arrivée des Soigneurs**

Assoupis, ils sont subitement réveillés par une présence dérangement. Séparés, soit dans un hôtel, soit assoupis dans un lieu public comme un cinéma, un restaurant, ils voient une araignée avancer vers eux alors qu'ils sont paralysés de peur. Ils ne peuvent que gémir, tenter de bouger ou pleurer. C'est une femme et uniquement une femme qui arrive avec un balai, un parapluie (ou tout objet long) pour tuer l'arachnide. La situation est doit être embarrassante pour eux, après cela : les femmes rient d'eux avec condescendance.

### **L'Intracos**

L'univers mental du patient est normal, à ceci près que les hommes sont régulièrement agressés, par des araignées ! Les femmes sont épargnées et soit elles ne les voient pas (les pré-pubères uniquement), soit elles prennent un plaisir sadique à regarder les hommes pleurer et gémir.

### **Les femmes et les hommes**

Les femmes (Chance -1) sont jeunes et inoffensives. Dès qu'elle sont enceintes, elles deviennent carnassières, cassantes, envahissantes... Si l'Intracos se dégrade plus avant, elles adoptent des postures masculines (manières de marcher, de parler...) jusqu'à développer des organes génitaux masculins ! Elles prendront alors des traits virils presque caricaturaux : refuser de faire la vaisselle, ne rouler qu'en voitures sportives, fumer des cigares, reluquer et siffler les hommes dans la rue, etc.

Les hommes (Chance +1), plus petits que dans le monde réel. Ils se plaignent souvent du froid, mangent de la nourriture douce et fade (la viande est bouillie)... Ce sont les exacts opposés des femmes. Les célibataires échappent à cette 'malédiction'.

### **Que va-t-il se passer ?**

Le Patient va être achevé par une attaque d'araignée mutante, ce qui est plus grave que ses cauchemars d'attaques d'araignées qui durent depuis des années. Depuis la dernière agression (partiellement ratée car il s'est défendu), il est pris dans une toile et enroulé dans son atelier (d'où son incapacité à se déplacer), où il attend d'être dévoré. Il y est retenu, mais l'araignée mutante l'emmènera dans le grenier de la maison familiale de son enfance pour l'y émasculer.

### **Attaques des araignées**

Plus les Soigneurs ont des Masques virils (grands, bruns, poilus, voix grave, métier socialement valorisé, scientifique plutôt que littéraire...), plus ils sont facilement isolés (jet de DEP entre Aisé et Mal Aisé) et plus les attaques d'araignées sont violentes.

- les plus effacés : de petites araignées jaunes et poilues sur le ventre tentent

de leur sauter au visage depuis le plafond de leur chambre ou de tout endroit où ils sont isolés. Ils les éloignent en jouant avec leur fil. Après un temps, l'araignée disparaît, purement et simplement.

- les plus normaux : elles tentent de s'approcher de leur visage, descendant le long d'un fil, et laissent une toile ronde, chaude et convexe près du Masque (peur du sexe féminin). Si le Masque y pose sa main, il est pris d'une peur panique d'être dévoré.
- les plus hardis : de grandes araignées munies d'un dard (sexe masculin transféré), agressives et prêtes à émasculer, les attaquent. Elles rampent vite et n'hésitent pas à prendre leur envol pour frapper au visage !

Si les Masques sont frappés par les araignées de grande taille, ils sont alors apeurés et intimidés et voient leurs attributs masculins dégénérer jusqu'à un corps pré-pubère. Cela dure entre quelques secondes et quelques semaines (voir annexes).

S'ils tentent de suivre les araignées (ce qui leur demandera un jet de FOI entre difficile et exceptionnel selon leur masculinité croissante, entre Aisé et Très facile pour les femmes selon leur puberté croissante) ils arrivent à l'atelier des sculptures de Gilles, d'où ces créatures visqueuses ont surgi.

#### **La mutation de Juliette**

Lorsqu'il a appris que Juliette était enceinte, Gilles s'est senti attaqué et s'est défendu en la ruant de coups dans l'intention inconsciente de déclencher une fausse couche.

Juliette n'est pas en reste dans l'Intracos. Le Patient croit depuis des années ne pas être « à la hauteur », aussi lui a-t-il transféré des propriétés bien maternelles. Si les Masques viennent la voir, elle est cassante et ne s'inquiète pas de la disparition de son mari, qui a du encore aller traîner... Elle caresse son ventre de manière inquiétante tout en les regardant...

La nuit elle va dans l'atelier de sculpture de Gilles pour se transformer en araignée mutante. Dans la réalité elle connaît et soutient le penchant de Gilles pour la sculpture, une faiblesse impardonnable dans l'Intracos. C'est

donc tout naturellement qu'elle y conserve Gilles, vivant mais pétrifié.

Elle a besoin d'émasculer un homme avant d'approcher Gilles de nouveau car le fait qu'il se soit défendu a affaibli la peur qu'elle provoque en lui (elle doit se régénérer).

#### **Comment conclure ?**

Le dard de Juliette n'est pas présent sur son corps humain et n'apparaît qu'à la transformation.

Si le dénouement a lieu dans la maison d'enfance de Gilles, l'araignée mutante aura presque tous les traits de sa mère : cela fera ressurgir de douloureux souvenirs d'enfance...

Si les Soigneurs échouent, Gilles se croira châtré et deviendra impuissant. L'araignée mutante ayant dévoré ses attributs masculins, effrayé, il laissera Juliette porter la culotte dans la réalité.

- S'en prendre aux parents est inutile, puisque les ponts sont coupés depuis longtemps. Le patient a intériorisé depuis longtemps la lâcheté de son père et la force vitale de sa mère. Celle-ci ne se transforme pas car il n'envisage pas les relations sexuelles entre ses parents.
- Détruire l'atelier est le moyen de couper court à la seule échappatoire de Gilles. Ne pouvant plus matérialiser ses traumatismes, il sera vite sujet à des hallucinations graves.
- Tuer Juliette-araignée revient à tuer la virilité du patient. Il développera une forte misogynie : sans se sentir mieux il deviendra cassant sans être physiquement brutal ; il ne pourra plus avoir la moindre relation affective ou sexuelle. Une perversion à rétablir dans quelques années lors d'un harcèlement moral ou d'une douloureuse instance de divorce?
- Faire tuer Juliette-araignée par le patient tuera son hétérosexualité. Comme Burroughs, Gilles développera son art sculptural et aura peut-être une autre compagne, qu'il tuera si elle tombe enceinte, tout naturellement. Sinon il aura des relations homosexuelles orageuses.

- Arracher le dard de Juliette-araignée est la meilleure chose à faire : l'araignée se résorbera lentement jusqu'à laisser le corps inconscient de Juliette. Le dard reprendra sa forme naturelle et pourra être greffée au corps du patient (investi du pouvoir qu'il avait transféré à l'araignée).

## Annexes

### **Juliette, araignée mutante à mi-temps**

#### *Caractéristiques*

CMB +2	FOR +2	FOI 0
TEC 0	MAT 0	LOI -1
SOC -1	REL 0	SMP -2
DEP +2	PER +1	ADA -1

#### *Description*

Un corps de plus de deux mètres cinquante de haut, des pattes velues, un dard, un buste féminin flasque et un visage pâle composé de ses traits et de ceux, plus indistincts, de la mère de Gilles. Elle n'émet que des cliquetis, comme si elle possédait des mandibules.

#### *Compétences*

Attaquer les hommes 9, Courir sur huit pattes de manière effrayante 8, Sauter 7, Traquer les proies dissimulées 6

#### *Armes*

Pattes gigantesques : Sonné C2 + dégâts graves B3

Dard affolant : Dououreux C1 + dégâts incapacitants B4

### **Les araignées volantes**

#### *Caractéristiques*

CMB +1	FOR -1	FOI 0
TEC 0	MAT 0	LOI 0
SOC 0	REL 0	SMP -2
DEP +1	PER +1	ADA 0

#### *Description*

Forme majeure des phobies de Gilles, elles sont monstrueuses et prennent leur envol dès que leur cible est à plus de cinq mètres.

#### *Compétences*

Provoquer la peur 9, Courir après une proie 8, Voler 7, Ne pas s'écraser contre les portes 6

#### *Armes*

Dard étréci : Sonné C2 + dégâts graves B3 (résistance sur jet de SMP)

Mandibules castratrices qui font *snkt-snkt* : Dououreux C1 + dégâts sérieux B2

---

# En toile de fond, une centrale électrique où le fil de l'intrigue s'emmêle

(scénario scénario multi-tables avec final en crossover pour *P'tites sorcières et Méta-créatures*)

par Pitche

---

*Veuillez récupérer la VERSION COMPLETE disponible  
en \*.DOC ([http://home.tiscali.be/phverheve/oberon/scn\\_12e\\_Pitche.doc](http://home.tiscali.be/phverheve/oberon/scn_12e_Pitche.doc))  
et \*.PDF ([http://home.tiscali.be/phverheve/oberon/scn\\_12e\\_Pitche.pdf](http://home.tiscali.be/phverheve/oberon/scn_12e_Pitche.pdf))*

## **Principe**

C'est aussi un véritable challenge scénaristique ! En effet, je tenterai ici le pari audacieux, improbable et impensable de rédiger un *crossover* entre *P'tites sorcières* d'Antoine Bauza et *Méta-Créatures* de Groumhillator.

Il commencera par un multi-tables où chaque groupe progressera dans son univers, son JdRa pour finir rassemblés dans le même épisode (scénario dans *Méta-Créatures*).

Les éléments d'intrigues seront similaires (et fidèles au thème et élément imposé) dans les deux JdRa pour qu'au final les deux coexistent et se juxtaposent.

Pour le final, et pour vraiment parler de *crossover*, ce seront nos *P'tites sorcières* qui se retrouveront projetées dans l'univers et dans l'épisode de *Méta-créatures*. Elles y seront transposées en *Sorcières branchées* avec la *Faiblesse/Qualité Animal de compagnie* et l'un ou l'autre *Pouvoir-Qui-Fait-Peur-A-Grand-Maman*.

## **Synopsis**

La Fée Electricité demande à nos *P'tites sorcières* de retrouver sa cousine, la Fée du logis. Celle-ci a été enlevée par ses ennemis, les Nains terférences, de méchants lutins qui la tourmentent sans cesse et troublent ses bonnes actions.

Elle est retenue prisonnière dans la toile du réseau d'une centrale électrique.

Nos Héros de MC sont confrontés à la mystérieuse disparition d'une technicienne de surface, connue pour son zèle hors du commun, celle-ci n'a plus été revue depuis quelques temps !

La dernière fois, elle travaillait pour sa société de nettoyage au cœur de la centrale électrique de la ville.

Elle y est retenue, empêtrée dans une gigantesque et gluante toile, d'une horrible et monstrueuse araignée.

Nos Héros parviendront-ils à la sauver de cette tragique faim !

Alors que nos *P'tites sorcières* se trouvent dans le centre de contrôle de la centrale, sur l'un des moniteurs est diffusé un épisode de la série *Méta-Créatures*, et à cause des Nains terférences, elles se trouvent plongées au cœur de l'action, au cœur de celui-ci !

## **Crossover**

Les *P'tites sorcières* seront donc projetées comme nous venons de le voir dans l'épisode de MC. Elles devront rester fidèles à leur idées et à l'univers de PS et ne se doutent pas un instant qu'il s'agit d'une mise en scène. Nos Héros les trouveront sûrement très étranges et très impliquées !

---

# Un tableau bien vivant

(scénario pour JDR d'ambiance japonaise « médiévale »)

par Xaramis

---

*Quand remonter la piste de l'étrange disparition d'une jeune fille amène à découvrir un seigneur aux goûts artistiques non moins étranges.*

## **L'histoire en quelques mots**

Enquêtant sur la disparition de la fille de leur daimyo local, les PJ découvrent que cette disparition n'est pas isolée, et qu'un couple de rabatteurs n'y est probablement étranger. Ce couple travaille pour le compte d'un puissant seigneur qui apprécie les tableaux vivants, ceux tatoués sur l'ensemble du corps des jeunes filles. Ce seigneur a décidé d'offrir un de ces tableaux à son suzerain, mais il veut que le cadeau soit parfois, d'où les enlèvements pour trouver la « toile » qui conviendra parfaitement.

Le « cadeau », qui part en convoi vers le château du suzerain, est-il la jeune fille que recherche les PJ ? Comment vont-ils tenter de s'en assurer ? Et comment agiront quand ils sauront qui c'est ?

## **Mademoiselle Natsuko a disparu**

La maisonnée du seigneur Hiroshudo est en émoi. Mademoiselle Natsuko, unique fille et fierté de son père, a disparu. Elle avait déjoué la surveillance de sa dame de compagnie et rien n'a été retrouvé d'autre que ses luxueux vêtements, près du lac.

Constat plus étonnant encore : dans son kimono, méticuleusement plié, a été retrouvé un bijou féminin de grande valeur, enveloppé avec grand soin dans du papier de soie.

Malheureusement, l'affluence des serviteurs affolés et leurs piétinements en tous sens ne permettent pas de déceler des traces au sol pour comprendre ce qui a pu se passer.

Le seigneur Hirushido, désespéré par la disparition de sa fille, charge certains de ses hommes-liges (les PJ), de la retrouver et de la lui ramener.

## **D'autres disparues**

Une première enquête dans les terres avoisinantes (y compris dans les villages paysans) apprend aux PJ que la disparition de Mademoiselle Natsuko n'est pas un cas unique dans la région. D'autres jeunes filles se sont, elles aussi « évaporées ».

Mais il est bien difficile de trouver des points communs entre elles, en dehors de leur jeune âge. Elles sont de physiques et de statuts sociaux très variés : des maigres et des rondes, des grandes et des petites, des riches et des pauvres, etc.

Et, de chaque fille disparue, il ne restait que ses vêtements, et un cadeau enveloppé dans du papier de soie, un cadeau de ont la valeur est à peu près fonction du niveau social des parents de la disparue.

Ceci devrait amener les PJ à se demander ce qui peut bien les relier d'autres. Des interrogatoires (plus ou moins discrets, plus ou moins délicats) font ressortir que, dans la majorité des cas, des gens se souviennent avoir vu, peut de temps avant la disparition d'une jeune fille, un couple de marchands. Le recoupement des témoignages, des souvenirs parfois flous, conduit à penser qu'il s'agit toujours du même couple.

## **Sur la trace de drôles de marchands**

Laissons les PJ quadriller quelque temps la campagne, avant de leur permettre de renifler la piste de ce couple de marchands. Une piste qu'ils peuvent suivre, de village en village, d'auberge en auberge, pour finir par découvrir qu'ils travaillent pour le seigneur Maruhishi, d'une petite ville voisine (un seigneur d'un rang un peu plus élevé que le seigneur Hiroshudo). Des rumeurs (persistantes surtout dans les quartiers populaires de la ville, mais qu'il faudra aller entendre dans des endroits peu

fréquentables, aux risques et périls des PJ) voudraient que ce couple servent en fait de « rabatteurs » pour le seigneur Maruhishi, bien connu pour son goût pour les jolies jeunes filles.

### **Un étrange esthète**

Si les goûts du seigneur Maruhishi le porte vers les jolies jeunes filles, pourquoi les « marchands » auraient-ils pris la peine (voire le risque) d'enlever ou faire enlever des jeunes filles à la beauté peu assurée ?

Pour l'apprendre, les PJ devront aller renifler du côté du château lui-même. Suborneront-ils des gardes ? Interrogeront-ils des serviteurs ? A eux de voir. De toutes façons, il y a bien des silences qui se laisseront acheter.

Et si les PJ mettent la main sur le couple de « marchands » et les interrogent [*jetons un voile pudique sur la scène de l'interrogatoire*], toutes les informations, en se recoupant, confirment ce qui a déjà été établi : le seigneur aime les jolies filles, et pourtant il a aussi « fait venir » des filles moins gracieuses.

Les « marchands » indiquent aussi que les cadeaux laissés avec les vêtements étaient une façon de dédommager la famille de l'absence de leur fille.

Mais tout le monde ignore ce que le seigneur Maruhishi mijote...

Une des seules choses qui filtre, c'est que Maruhishi va entreprendre, dès le lendemain, un voyage vers une grande ville proche, pour offrir à son suzerain un cadeau somptueux et original.

[*Peu importe le temps mis par les PJ à arriver à ce stade de l'histoire, le départ est de toute façon prévu pour « le lendemain ».*]

### **Le seigneur Maruhishi part en voyage**

Le départ du seigneur Maruhishi se fait en convoi. Souhaitant faire à tous la démonstration de sa prestance, le seigneur a revêtu sa plus belle tenue et chevauche sa plus belle monture, entouré de ses meilleurs samurai.

Le cortège comprend également un palanquin très richement orné, mais entièrement clos, entouré de gardes à l'attitude vigilante, ainsi qu'un groupe de prêtres et de novices, dont la présence et les prières doivent mettre le convoi à l'abri des malheurs.

Le secret n'a pas été totalement gardé, et il se murmure ici et là, que dans le palanquin, se trouve une jeune fille superbe, et que c'est elle le cadeau qui sera fait par Maruhishi à son suzerain.

Nul doute que les PJ voudront vérifier cela, mais il est impossible, pour l'instant, de s'approcher du palanquin. Ils devront donc suivre le cortège et attendre un moment plus propice (baisse d'attention des gardes, établissement d'un camp le soir, etc.).

### **Une occasion se présente**

Suivant les envies taquines du MJ ou l'humeur des joueurs, la période d'observation du cortège peut être plus ou moins longue. Mais elle n'est surtout pas là pour tuer l'ambiance.

Laissons-les échafauder quelques plans, puis offrons-leur une occasion, avec une aide extérieure.

Cette occasion se présente le deuxième jour du voyage. Surgissant de nulle part (ou presque) une bande hétéroclite de paysans renforcés par quelques brigands attaque le convoi.

S'ils observent l'assaut, les PJ se rendent compte que la troupe d'assaillants a deux objectifs :

- le seigneur Maruhishi et sa garde rapprochée, que les assaillants tentent, à tout le moins, de retenir loin du palanquin s'ils n'arrivent pas à les submerger sous le nombre ;
- le palanquin lui-même.

Qui sait ce que les PJ feront ? Se jetteront-ils dans la mêlée, choisissant un camp ou l'autre ? Ou resteront-ils spectateurs ?

Quoi qu'il en soit, le palanquin finit par être renversé et une partie des assaillants cherche à emporter au loin la jeune fille qui y était effectivement recluse.

Mais, dans le même temps, un des novices tente aussi de s'enfuir, poussant des cris aigus tandis que les prêtres lui courent derrière avec une étonnante célérité, tandis qu'un samurai de l'escorte hurle « Surtout en l'abîmez pas ! ».

### **Quel tableau !**

Le novice détale... en direction des PJ (où que ceux-ci soient). Si les PJ lui portent secours, ils découvrent que c'est en réalité une

jeune fille, qui leur raconte son histoire : elle a été enlevée à sa famille, amenée au château du seigneur Maruhishi, tatouée sur l'ensemble de son corps, et destinée à être offerte en guise de peinture vivante. Elle a entendu des rumeurs sur d'autres filles enlevées elles aussi, sur lesquelles des essais de tatouage ont été faits, et qui ont disparu après qu'il avait été constatée que le seigneur n'était pas satisfait de l'œuvre. Si plusieurs filles ont été enlevées, c'était pour faire des essais sur plusieurs types de peaux.

### ***Un dénouement au choix du MJ***

Selon l'humeur du MJ, le dénouement peut prendre plusieurs formes :

- le « novice » est Netsuko, la fille du seigneur Hiroshudo ;

- le « novice » n'est pas Netsuko, mais la fille du palanquin, qui servait uniquement de leurre, est bien Netsuko ;

- aucune des deux n'est Netsuko. Dans ce cas, il se peut que Netsuko soit encore au château de Maruhishi, ou qu'elle ait été éliminée.

Selon le dénouement choisi, les perspectives au-delà de ce scénario varient. Les rétorsions contre Maruhishi pourront être envisagées s'il est prouvé qu'il a porté atteinte à des filles de seigneurs. Mais si ce sont juste des filles de paysans...

---

# La toile de mer

(scénario pour *Blue Planet*)

par Cultösaurus

---

*Ce scénario (ou plutôt, cette ébauche de scénario) a pour cadre Poséidon, la planète océane du JdR Blue Planet ; mais l'action peut, moyennant quelques adaptations, être transposée vers une planète similaire dans un autre univers de SF interstellaire (Traveller, Empire Galactique, etc...).*

*Aucune caractéristique technique n'est fournie.*

Les personnages se trouvent sur Poséidon, sans doute à Haven ou dans les environs. Ils peuvent être natifs ou nouveaux arrivants, cela importe peu. Certains d'entre eux peuvent même si besoin est être des Cétacés.

Le groupe doit disposer du minimum de liberté nécessaire pour effectuer des déplacements au sein de l'archipel de Haven (*Haven Cluster*) et y mener une "enquête". Ceci sous-entend la possession d'un véhicule, du temps libre, et peut-être quelques fonds...

## **Introduction : Une étrange disparition**

Franck Warwick était un ami des PJ (et éventuellement un collègue de certains d'entre eux). Un peu excentrique peut-être, étant donné sa fixation sur les Aborigènes, mais un ami très sympathique.

"Était", car il a disparu dans des circonstances étranges il y a quelques mois : alors qu'il se rendait de Haven à Newport, en plein cœur de l'archipel de Haven, sa sauterelle (*jumpcraft*) a brusquement cessé toute communication et disparu, en pleine mer entre les îles de Paris et Liberté.

La mer était calme, la météo au beau fixe dans la zone survolée, la sauterelle de Warwick était bien entretenue et avait d'ailleurs subi sa dernière révision dix jours avant, et rien ne permet d'expliquer cette disparition.

Warwick était enseignant-chercheur à l'Institut scientifique et technologique de Haven (*HIST*), où il occupait un poste de maître de conférences en biologie marine. Passionné (le mot est faible...) par les Aborigènes, il leur consacrait une bonne partie de ses activités de recherches, et même de ses activités tout court (trop, de l'avis de sa hiérarchie ; et surtout d'Anne Durin, son ex-compagne, qui quant à

elle parlait à son sujet d'une véritable obsession malade, et qui, ne pouvant plus supporter cet état de faits, l'avait finalement quitté quelques mois avant sa disparition) ; et c'est d'ailleurs pour cette raison qu'il se rendait à Newport, où plusieurs personnes avaient récemment déclaré avoir vu ces mystérieuses créatures.

Les moyens dont disposent les forces de l'ordre sur Poséidon étant notoirement insuffisants, la disparition de Warwick n'a fait l'objet d'aucune enquête approfondie.

Les personnages quant à eux ont peut-être mené une enquête indépendante de leur côté (ceci peut éventuellement faire l'objet d'un précédent scénario, ou d'une séquence pré-générique), sans résultat : aucune trace de Warwick ou de sa sauterelle. La disparition est inexplicable, et les personnages peuvent échauffer les hypothèses les plus farfelues, allant d'un missile ayant abattu la sauterelle (mais aucune activité militaire n'a été signalée dans le secteur, la zone est calme, et aucun radar n'a détecté la signature d'une telle arme) aux thèses conspirationnistes ou fantastiques les plus fantaisistes (passage par un micro-trou de ver, enlèvement par des petits gris, attaque d'une créature cthulhienne, ce genre de délires).

## **L'île de la tente, à Sion**

*(non, en fait, pas à Sion, mais dans l'archipel de Haven ; mais ça n'aurait pas fait un bon sous-titre...)*

Mais, quelques mois après ce tragique événement, un nouvel élément vient changer la donne : un personnage (ou plusieurs, selon la composition du groupe et les activités de ses membres), qui se trouve dans une partie

encore relativement vierge d'une des îles de l'archipel de Haven (laquelle précisément importe peu), tombe tout à fait par hasard sur un campement de pêcheurs natifs (absolument pas dissimulé) au sein duquel trône la tente (*temporary shelter*, Fluid Mechanics pp 39/40) de leur ami, facilement reconnaissable par les motifs très particuliers qui l'ornent (une fresque représentant des animaux marins dans un style tenant quelque peu du cubique, peinte par Anne Durin sur la toile en bioplastique tissé). Or, Franck était certainement parti avec sa tente : les persos vont pouvoir tenter de se remettre sur la trace de leur ami...

Ces natifs ont l'habitude de fréquenter les colons de nouvelle génération, et ne sont pas hostiles aux persos, sauf si ceux-ci se comportent de façon agressive. Il s'agit d'un petit groupe de pêcheurs, venant d'un village situé sur une île proche, qui a fait halte ici après une pêche fructueuse (comme en témoignent les deux carcasses d'héliions (*sunbursts*) dépecées et leurs peaux qui sèchent au soleil). Le meneur du groupe est un grand osmoforme bronzé qui se nomme Richard Aignan.

Si on leur demande d'où provient la toile de tente, les natifs expliqueront qu'ils l'ont échangée contre de la viande et une carapace de caguama (*loggerhead*) à un marchand itinérant, Albert Rund.

Les natifs laisseront les personnages regarder la toile de tente, mais ne les laisseront pas entrer à l'intérieur et commenceront à se montrer méfiants si les PJ insistent. Ils seront disposés à l'échanger, par exemple contre une tente du même type (encouragez au besoin les joueurs à procéder à l'échange, en évoquant les indices que pourra éventuellement fournir la tente si elle est examinée de façon approfondie).

### **Albert Rund**

Rund est en quelque sorte un colporteur moderne : arrivé sur Poséidon il y a une douzaine d'années (il en a trente-sept), il gagne confortablement sa vie en circulant en sauterelle entre les villages natifs de l'archipel de Haven : il apporte aux natifs médicaments et équipement moderne, et en échange, ceux-ci lui fournissent des produits tirés de l'écosystème posidonien : nourritures exotiques qu'il revend à des restaurants huppés de Haven, produits naturels utilisés dans la

pharmacopée native, artisanat expédié vers la Terre où il s'arrache à des prix indécents, etc...

Rund se souvient très bien de la toile de tente qu'il a échangée à Aignan. Comment aurait-il pu oublier une tente ainsi décorée ? Il l'avait récupérée sur la grève de la pointe nord de l'île de Paris, parmi divers débris probablement issus d'un naufrage. Il ne se souvient pas de la date exacte de sa découverte (qu'il n'a pas jugé utile de signaler aux autorités), mais en y réfléchissant bien et par déduction, il aboutit à une fourchette d'une dizaine de jours, environ un mois après la disparition de Warwick.

Rund ne peut guère fournir d'autres éléments exploitables pour l'enquête des personnages. Les objets échoués sur la plage n'étaient pour la plupart pas récupérables (débris de caisses, etc...), seule la toile de tente présentait à ses yeux un quelconque intérêt. Il n'a pas vu le moindre corps. Il peut indiquer sur une carte de l'île l'endroit approximatif où il l'a trouvée : il s'agit d'une petite crique avec une plage de graviers, où il s'était arrêté pour s'abriter d'un grain.

### **Paris, pointe nord**

Les personnages voudront sans doute se rendre sur les lieux où a été retrouvée la tente. Il n'y a pas grand chose à voir là-bas, d'autant plus que l'endroit exact où Rund a récupéré la toile n'est pas connu.

En suivant la côte, les personnages trouveront plusieurs endroits pouvant correspondre à la description du marchand. Aucun d'entre eux ne porte la moindre trace d'un échouage : la mer et la nature sauvage les ont fait disparaître.

À noter que s'ils examinent la direction des courants, les personnages constatent qu'un échouage sur la pointe nord de Paris est cohérent avec un naufrage dans la zone où a disparu Warwick.

### **On se fait une toile ?**

La toile est l'élément clé pour la suite de l'enquête des personnages. En effet, son étude approfondie peut leur apporter nombre d'indications.

Tout d'abord, les personnages peuvent à juste titre se demander pourquoi la toile n'a pas sombré, alourdie par l'eau qui l'imbibait, mais a

flotté jusqu'à la plage. Ceci peut les amener à douter (avec raison) de la thèse du naufrage.

Ensuite, la toile ainsi imbibée d'eau et restée à l'abandon pendant environ un mois aurait en toute logique dû être attaquée par les moisissures galopantes (*fast fungus*) : or, elle est encore en bon état, et s'ils ont questionné Rund sur ce point, le marchand itinérant leur aura confirmé que la toile était à peine humide et très peu moisie.

Enfin, les personnages peuvent avoir la bonne idée de soumettre la toile de tente à des analyses scientifiques modernes ; par exemple, en étudiant les particules accumulées entre les fibres de bioplastique.

Si les traces de boues diverses, de sel et autres, ne présentent pas un grand intérêt, il n'en va pas de même des pollens qui se retrouvent prisonniers de la trame. Car si certains sont parfaitement banals, d'autres appartiennent à une espèce de carniflore qui n'a jusqu'à présent été décrite que sur une seule île de la planète, Tabor, une petite île de l'archipel de Haven, au nord de Caribou... Et la floraison de cette plante avait lieu à l'époque de la disparition de Warwick. Cela vaut peut-être le coup d'aller y faire un tour.

## **L'île Tabor**

Probablement baptisée ainsi en hommage à Jules Verne, l'île Tabor (ne la cherchez pas sur la carte de l'archipel Pacifique (*Pacifica Archipelago*), elle est trop petite pour y figurer) est inhabitée.

Prolongée du côté sous le vent par une imposante mangrove posidonienne, Tabor a été visitée par plusieurs expéditions scientifiques, ce qui explique que la flore de sa mangrove soit relativement bien connue. La dernière expédition, organisée par le HIST, remonte néanmoins à huit ans ; à l'époque, Franck Warwick n'était qu'assistant-chercheur à l'Institut, et il n'a pas participé au voyage.

Si les personnages se sont débrouillés d'une manière ou d'une autre pour mettre la main sur les notes du disparu concernant les Aborigènes (dans l'ordinateur de son bureau au HIST, ou sur une aiguille de données (*dataspikes*) à son appartement), ils peuvent en les consultant constater que le nom de l'île Tabor y revient assez souvent : il semble que, parmi la kyrielle

de témoignages rassemblés par Warwick, un certain nombre aient pour cadre les alentours de l'île. Tabor n'est pas le seul lieu à présenter cette particularité, mais au vu des éléments fournis par l'examen de la toile, cette information prend une toute autre importance.

D'après ces notes cependant, Franck ne s'est jamais rendu sur place. La présence des pollens sur sa toile de tente est donc inexplicable.

Les rapports des diverses expéditions scientifiques ne fournissent aucune information en rapport avec les Aborigènes, qui n'y sont même pas évoqués. Tous insistent par contre sur la dangerosité de l'écosystème local, en particulier dans la mangrove elle-même ; c'est d'ailleurs en raison de ces dangers que l'île n'a jamais été durablement habitée.

Les personnages vont certainement passer outre et se rendre sur les lieux.

Tabor est une île de petite taille, mesurant moins de deux kilomètres selon son grand axe, pour une largeur qui ne dépasse jamais cinq cents mètres. De forme légèrement arquée, elle est comme nous l'avons vu prolongée dans sa concavité par une immense mangrove. L'île elle-même, dont le point culminant est à une trentaine de mètres au dessus du niveau de la mer, est couverte d'une jungle épaisse et des premières incursions de la mangrove, et la démarcation entre la terre ferme et les sédiments accumulés en bordure de la mangrove elle-même n'est pas toujours facile à déceler.

Enfin, l'île Tabor ne possède aucun cours d'eau.

Le survol de l'île et de sa mangrove ne montre aucune trace de la présence éventuelle d'habitants.

En faisant le tour (en bateau ou en volant au ras des flots), on peut découvrir l'existence au sein de la mangrove de plusieurs chenaux de marée, qui permettent d'accéder assez facilement à l'intérieur de la masse végétale (enfin, assez facilement... il faut y aller avec une petite embarcation genre canot, ou à la nage).

## 'Grove, baby, 'grove

Si les personnages s'aventurent au cœur de la mangrove (de préférence pour eux en suivant l'un de ces chenaux), faites leur tout d'abord découvrir quelques particularités de la flore et de la faune locale.

Dans un premier temps, ceci doit plus avoir un aspect "touristique", pour faire ressentir aux joueurs l'exotisme de cet écosystème si particulier, qu'être des "rencontres de monstres errants". Ainsi par exemple, plutôt que de faire subir aux personnages l'attaque d'une carniflore, décrivez leur le charnier qui entoure un pied de cette plante. Le but est de bien faire ressentir aux joueurs le fait que leurs personnages s'enfoncent dans une nature dangereuse, hostile même, où le moindre faux pas peut leur être fatal, mais aussi une nature merveilleuse et pleine de beauté.

Quand vous estimerez en avoir fait assez dans la couleur locale, les personnages tomberont sur l'épave d'une sauterelle dont on peut se demander comment elle a fait pour arriver aussi profondément dans la mangrove : il s'agit de celle de Warwick, comme en témoignera la plaque d'immatriculation une fois qu'elle aura été délogée.

En fait d'épave, le véhicule, bien que fortement cabossé, n'est ni échoué, ni accidenté ; il est simplement posé à la surface de l'eau, dans un chenal de marée, amarré à un tronc proche. Mais il est visiblement laissé à l'abandon, et la végétation commence à le recouvrir, s'insinuant même par une portière mal fermée.

L'intérieur de la sauterelle est en désordre, un désordre auquel ne sont pas étrangers la végétation et les moisissures qui l'ont fortement envahie, et sans doute les singes-branchages (*stick monkeys*) dont on entend les cris discordants dans la canopée de la mangrove. Visiblement, l'intérieur de l'habitacle a été utilisé comme lieu de campement, mais il y a un certain temps que Warwick a abandonné l'appareil.

En raison des dégâts causés par l'humidité et par les moisissures, les personnages ne pourront pas récupérer grand chose d'intéressant parmi le matériel abandonné dans la sauterelle. S'ils ont perdu une pièce cruciale de leur équipement et si vous vous sentez d'humeur généreuse, vous pouvez

éventuellement leur permettre d'en trouver l'équivalent, dans un état probablement peu ragoûtant.

Par contre, s'ils fouillent attentivement le contenu de la sauterelle, ils se rendront compte que deux caisses vides et désormais couvertes de moisissures contenaient à l'origine du matériel de plongée.

Quant au matériel informatique, il est tellement endommagé par les conditions qui règnent dans l'épave que la récupération des données qu'il contient ne peut s'envisager sans le passage par un labo propre et sec, et reste quoi qu'il en soit incertaine.

Il est à noter que le réservoir de la sauterelle est presque vide et que son contenu ne permettrait pas de gagner l'île habitée la plus proche.

Arrivés à ce stade de leur enquête, les personnages ont retrouvé la trace de leur ami ; mais où ce dernier a-t-il bien pu passer ?

Les caisses vides donnent une piste : Warwick (qui n'était pas génétiquement modifié pour la plongée) est allé SOUS la mangrove.

## Le grand bleu

Si les personnages plongent à leur tour sous la mangrove, commencez par leur décrire le véritable labyrinthe constitué par les racines de la colonie végétale, forêt immergée de piliers sombres dont les lumières de leurs torches percent à grand peine la noirceur.

Car n'oubliez pas qu'il fait particulièrement sombre là-dessous, encore plus que dans la mangrove elle-même. Et profitez-en pour jouer avec les peurs de vos joueurs : un contact visqueux peut être une feuille morte tombée dans l'eau, ou le tentacule d'un prédateur dissimulé dans l'obscurité.

Toutefois, le but de cette plongée n'est pas d'amocher les personnages, et à moins que vos joueurs ne soient en manque de combats, évitez de leur faire rencontrer des prédateurs dangereux... ou tout au moins, des prédateurs se montrant dangereux à leur passage.

La mangrove est fermement enracinée sur le fond marin, à une bonne vingtaine de mètres de profondeur.

Laissez les personnages barboter aussi longtemps qu'ils le voudront, profitez-en éventuellement pour continuer la leçon de

choses commencée dans la mangrove ; de toutes façons, ils ne trouveront rien de concret pour leur enquête.

Si vous en avez marre, mais qu'ils ne semblent pas manifester de velléités particulières de retourner à la surface, indiquez leur nonchalamment qu'ils se trouvent sous un chenal dont la largeur permet probablement l'accès aux "petits blancs" (*lesser whites*), qu'il leur semble justement qu'une forme assez imposante progresse dans leur direction en venant du large, et que plusieurs bancs de petits poissons viennent de filer rapidement autour d'eux...

### **La jungle en folie**

Lorsque les plongeurs remontent à la surface, ils ne sont pas plus avancés qu'avant : Warwick a bel et bien disparu, et il est probable qu'il ait été victime de la faune (ou de la flore), que ce soit au dessus ou en dessous de la surface de l'eau. L'enquête semble devoir s'arrêter là...

Les personnages peuvent choisir de quitter immédiatement les lieux, essayer d'y poursuivre un peu plus leurs recherches, ou s'organiser pour bivouaquer dans la mangrove. Quoi qu'il en soit, ils vont très vite avoir l'impression qu'une créature les observe. Il s'agit de Warwick (ou plus exactement, de ce qu'il est devenu ; voir *Que s'est il donc passé exactement ?*), mais ils n'en savent rien.

Dans cette partie du scénario, il vous faut exploiter au mieux les "fantasmes" issus de l'imagination de vos joueurs. En particulier, s'ils connaissent le film *Predator*, vous disposez d'un véritable boulevard pour les amener à stresser un maximum.

Décrivez leur une forme vaguement humanoïde, de couleur verdâtre se confondant avec celle de la végétation environnante, qu'ils entrevoient parfois du coin de l'œil, mais qui a disparu dès qu'ils essaient de mieux la voir.

Jouez aussi sur les bruits de la mangrove... ou leur soudaine absence.

Bref, amusez vous avec les nerfs de vos joueurs...

Bien entendu, ils finiront sans doute tôt ou tard par craquer. Mais la créature qui fut Warwick n'a rien du predator du film : il ne s'agit en fait que d'un humain, légèrement modifié par les nanotechnologies des Créateurs, complètement dément, qui vit dans la mangrove comme une

sorte de singe nageur, se nourrissant de plantes et de petits animaux, et qui surveille à distance les personnages qui sont entrés sur son territoire.

Le nouveau Warwick est méconnaissable : hirsute, barbu, aux ongles noirs et longs, à la fois bouffi (conséquence des manipulations des Aborigènes) et efflanqué (à cause de son régime alimentaire), verdâtre (en raison des algues et moisissures qui poussent dans ses poils et sur sa peau, conséquence entre autres de ses fréquents bains dans les eaux de la mangrove), il ressemble un peu aux créatures du marais dans *Les eaux de colère*, le huitième tome de la série BD Jeremiah.

Malgré son apparence inquiétante, il est (relativement) inoffensif, et n'attaquera les personnages que pour se défendre, si ceux-ci l'acculent (ou tout au moins, s'il se sent acculé ou pris au piège).

Gageons toutefois que nos héros risquent plutôt de se sentir menacés, et de l'abattre comme une bête nuisible...

Dans tous les cas, pour reconnaître Warwick sous l'aspect de cette créature, il faudra l'examiner de près, sans doute après l'avoir débarbouillé et rasé. Ses traits ont été déformés par les nanites, mais on peut encore l'identifier visuellement. Par contre, un test génétique révélera de profondes modifications au sein de son ADN, inexplicables en l'état actuel des connaissances scientifiques.

Si les personnages parviennent à le capturer sans le tuer, ils pourront ramener Warwick à Haven, mais il leur faudra le maintenir attaché ou enfermé comme un animal sauvage.

Les connaissances scientifiques, médicales et psychiatriques s'avèreront insuffisantes pour le ramener à un état "normal", et il se laissera mourir de faim (après avoir été longtemps nourri par perfusions), "en captivité" dans l'aile psychiatrique du centre médical de Haven (First Colony pp 47/48 ). Après sa mort, les médecins l'autopsieront de façon très poussée, et on fera même des coupes ultramicrotomiques de plusieurs de ses organes.

Chercheur médiocre de son vivant, Warwick fera l'objet de multiples publications scientifiques après sa mort... Piètre consolation, pour celui qui était finalement un vrai spécialiste des Aborigènes...

Quant à ces derniers, les personnages ne les verront bien entendu à aucun moment du scénario.

### **Que s'est il donc passé exactement ?**

Le HIST n'appréciait pas que Warwick dépense tout son temps, son énergie, et surtout les crédits qui lui étaient alloués, à poursuivre ses idées farfelues sur les Aborigènes. Apprenant qu'on allait cesser de financer ses recherches, ou le forcer à retourner à des sujets plus "concrets", Warwick, qui avait déjà été quitté par sa compagne (elle aussi lasse de son obsession pour le mythe des Aborigènes) quelques mois plus tôt, a certes pensé au suicide.

Et puis il a cherché l'oubli dans le travail, ou plutôt dans son obsession, et en recoupant une nouvelle fois des éléments qu'il avait rassemblés au sujet des Aborigènes, il en a conclu que certains de ces derniers vivaient à proximité étroite de l'île Tabor.

Profitant d'un voyage qu'il devait faire dans le cadre universitaire, il a décidé de se rendre à cette île, située à environ 150 km de son itinéraire. Pour ne pas être repéré (et rappelé à l'ordre par sa hiérarchie), il est brusquement descendu au ras des vagues après avoir quitté l'île de Paris, et a poursuivi son voyage à très basse altitude.

À ce moment là, Warwick n'avait pour intention que de passer quelques temps sur place pour étudier les lieux et si possible les Aborigènes ; mais après avoir passé quelques semaines sur l'île Tabor, persuadé de la présence en ce lieu des objets de son obsession, et désireux de poursuivre sa vie en leur compagnie, puisque les humains s'avéraient incapables de le comprendre et ne voulaient plus de lui (il faut dire que sa fixation sur le sujet de ses recherches l'avait passablement névrosé), il péta les plombs et décida de mettre en scène son propre naufrage, en revenant semer quelques objets sur le littoral nord de l'île de Paris (et profitant

de l'occasion pour se débarrasser de sa tente, qui lui rappelait trop Anne, son ex compagne... mais qui, ironie du sort, sera l'objet qui remettra les personnages sur ses traces).

De retour à Tabor, il installa son campement dans sa sauterelle, ce qui lui permettait à la fois d'être au sec, à l'abri des prédateurs, et mobile. Plusieurs plongées le convainquirent que pour trouver les Aborigènes, il lui fallait pénétrer au cœur de la mangrove ; ce qu'il fit, pilotant en force sa sauterelle le long d'un chenal de marée.

En plongeant sous la mangrove, Warwick découvrit l'existence d'une fissure au fond de l'océan.

Pénétrant dans cette fissure, il réussit à accéder à l'intérieur d'une cache des Créateurs. Ou plus exactement, il arriva sur le seuil d'une cache des Créateurs, et les Aborigènes décidèrent de le laisser entrer.

De le laisser entrer pour étudier de plus près un spécimen humain. Et de fil en aiguille et de test en expérience, les Aborigènes et leur nanotechnologie modifièrent en profondeur (au niveau génétique) le pauvre Warwick, complètement allumé et qui ne se rendait plus compte de rien depuis qu'il avait pénétré dans la cache.

En fait, les Aborigènes avaient commencé par influencer sur le comportement de leur victime en diffusant diverses substances psychoactives dans l'eau autour de l'entrée de la cache ; ces substances contribuèrent à faire perdre la raison au malheureux Franck. D'autres substances furent alors utilisées pour l'attirer dans la fissure, où il fut capturé. Après l'avoir examiné en profondeur et pratiqué sur lui plusieurs expériences, les Aborigènes relâchèrent Warwick ; ou du moins, ce qu'il était devenu : il ressemblait désormais à une version bouffie de l'homme que connaissaient les personnages.

La créature qui fut Warwick était désormais un animal de la mangrove parmi les autres.

---

# Les toiles des neiges

(scénario pour le Disque-Monde)

par Cultösauros

---

*Ce scénario a pour cadre le Disque-Monde, de Terry Pratchett. Ce contexte a été officiellement adapté en JdR avec les règles de GURPS. Mais le système de jeu adopté pour faire jouer ce scénario importe peu ; de toutes façons, je n'ai fourni aucune caractéristique technique.*

## **Vacances studieuses**

Les personnages sont étudiants à l'Université de l'Invisible d'Ankh-Morpork. C'est la période des fêtes de fin d'année (Nuit du Porcher), et tous leurs camarades d'études sont repartis dans leurs familles respectives pour faire ripaille (ce qui, finalement, ne devrait pas beaucoup les changer de leur vie estudiantine).

Les personnages quant à eux ont préféré rester à l'Université, car le calme inhabituel qui y règne (les mages aussi sont pour la plupart partis ripailler ailleurs) est propice à l'étude, et ils comptent bien réviser au mieux pour leurs examens de début d'année.

Ils se trouvent tous à la bibliothèque de l'Université, en train de potasser en silence de vieux ouvrages sous le regard méfiant et soupçonneux du Bibliothécaire (qui n'a pas l'habitude de voir des étudiants studieux), quand la porte s'ouvre à la volée : Mustrum Ridculle, l'Archichancelier, fait irruption dans la salle de lecture, en tenue de chasseur et l'arbalète à la main.

Les personnages n'ont pas le temps de dire ouf ni la possibilité d'objecter : ils sont réquisitionnés (ainsi que le Bibliothécaire, qui quant à lui n'a pas eu le temps de dire ook) pour aller à la chasse, ce qui leur fera le plus grand bien, car ils sont particulièrement pâlots (on le serait à moins, vues les circonstances) et ont grand besoin de respirer le bon air de la montagne.

La chasse à laquelle Ridculle les emmène est la chasse au papillon des neiges (également appelé "papillon à fourrure", cet insecte rarissime aux ailes recouvertes d'une fourrure chatoyante ne se trouve que dans certaines hautes montagnes du Disque-Monde) ; lors d'un récent dîner particulièrement arrosé, l'un

des convives a eu l'outrecuidance de faire remarquer que cet animal à fourrure manquait au tableau de chasse de l'Archichancelier, et celui-ci, piqué au vif, a décidé de profiter des vacances pour combler cette lacune.

Ridculle annonce aux personnages (et au Bibliothécaire) qu'ils ont une heure pour se préparer. Les préparatifs du Bibliothécaire se limitent à se munir d'un grand sac (son sac de couchage, mais les personnages ne le savent pas encore) qu'il remplit de bananes et de plusieurs draps blancs, et à laisser la bibliothèque en ordre et bien rangée.

Les personnages quant à eux souhaiteront sans doute s'équiper pour le froid et la montagne... sans oublier de prendre des filets à papillons.

## **Pantières des neiges**

Ce dernier point est une erreur, et montre bien qu'ils sont novices en la matière : le papillon à fourrure ne se chasse pas en le poursuivant avec un filet (puisque courir dans la neige épaisse n'est pas chose aisée), mais au moyen de grandes toiles blanches tendues sur des perches et dans lesquels le vent les pousse, selon un principe proche de celui des filets que nos lecteurs basques (il y en a... 😊) connaissent sous le nom de pantières : dans un environnement saturé de blanc, le papillon ne voit pas la toile blanche, la heurte avec violence et, assommé, tombe au sol, où il n'y a plus qu'à le ramasser. Voilà pourquoi le Bibliothécaire, cultivé (conséquence logique mais pas inévitable de sa fonction), a emporté des draps...

## **Départ aux sports d'hiver**

La destination choisie par Ridculle est les montagnes de l'Outchistan, à environ deux

mille kilomètres d'Ankh-Morpork. Bien entendu, voyager l'hiver, en compagnie d'un mage de haut niveau au fort caractère et d'un orang-outan pas commode, n'est pas toujours chose facile. Le trajet amène les personnages à longer la frontière d'Omnia, et à subir un fort contraste thermique, entre ce pays chaud et l'hiver glacial d'où ils viennent... et où ils vont.

Le voyage en lui-même ne présente pas d'intérêt majeur par rapport au scénario lui-même, mais vous pouvez bien entendu le pimenter de quelques événements de votre cru.

Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez aussi faire une ellipse jusqu'à l'arrivée de la diligence dans les montagnes, tout au bout de la piste.

Là, les personnages vont devoir continuer par leurs propres moyens ; par exemple, en achetant des bêtes de somme auprès des populations locales (ce qui permet d'insérer des scènes classiques, du genre "*quand lama fâché, lui toujours faire ainsi*").

La toute dernière partie du voyage consiste en une véritable escalade : les personnages sont encordés, le Bibliothécaire, vus ses capacités naturelles, est tout naturellement premier de cordée, et tout ce monde supporte le poids de Ridculle, qui ne fait pas beaucoup d'effort pour se hisser...

Puis c'est l'établissement du campement, dans un coin abrité du vent, et des pantières, plus haut et en plein vent...

### ***Dans de beaux draps***

Les personnages sont chargés de monter les pantières (la neige, ça glisse, surtout quand on essaie d'enfoncer fermement quelque chose dedans), puis de les surveiller.

Il ne leur est bien entendu pas demandé de rester en permanence à côté des toiles, mais le papillon à fourrure étant plein de ressources, il ne reste que peu de temps étourdi par sa rencontre un peu brutale avec la pantière ; il convient donc d'être en mesure d'intervenir rapidement si l'un d'eux se faisait prendre.

Laissez les personnages inventer les dispositifs qui leur passent par la tête, pour rester au chaud dans leur tente et être avertis en cas de prise : fil relié à une clochette sonnante en cas d'impact sur la pantière (la clochette sonnera souvent sous la simple action du vent sur la toile !), etc...

Rester immobile dans le froid, dans la neige, et en plein vent (car bien entendu, pour que la chasse soit efficace, il faut monter les pantières dans un courant d'air !) n'est pas ce qu'il y a de plus confortable. Les personnages qui adoptent cette stratégie vont donc se retrouver confrontés aux risques liés à ces conditions : gelures, hypothermie, etc... Vous pouvez par exemple jouer en grandeur nature un concours de grimaces organisé entre les chasseurs pour éviter les gelures du visage.

Toutefois, l'intérêt principal de ce genre de scénarios ne réside pas dans la simulation précise des effets du froid sur l'organisme, et on peut considérer que les personnages, pour peu qu'ils soient suffisamment couverts et qu'ils acceptent d'ingurgiter une mixture nauséabonde et infecte que leur apporte le Bibliothécaire (qui sera très vexé s'ils refusent le cul sec !), ne subiront pas de conséquences graves pour avoir fait le poireau à côté des pantières.

Ridculle et le Bibliothécaire, qui partagent une tente d'où s'élèvent les fumées d'un samovar et de la pipe de l'Archichancelier, viennent de temps en temps s'assurer que les personnages sont vigilants, et voir s'ils ont fait des prises (ce qui n'est évidemment pas le cas).

Prévoyez plusieurs scènes autour des pantières, puisque les personnages vont passer un sacré bout de temps près de ces toiles... Par exemple, une bataille de boules de neige (Ridculle et le Bibliothécaire attaquent les personnages par surprise), des rencontres avec la faune locale (un troupeau de moutons dévale la pente et emporte les pantières), une tempête de neige qui force les personnages à descendre s'abriter dans leur tente (car ils en ont emmené une, n'est-ce-pas ?) et enfouit entièrement les pantières, etc...

### ***Yéti ? Yéti pas ?***

Alors que les personnages sont remontés auprès des pantières, Ridculle et le Bibliothécaire arrivent, couverts de neige ; en fait, il s'agit de deux abominables hommes des neiges qui leur ressemblent de façon saisissante ; la méprise des personnages ne sera visible qu'à très courte distance...

Les deux hommes des neiges sont acariâtres, affamés, et en plus, les personnages chassent

sur leur territoire... Il n'en faut pas plus pour transformer les chasseurs en proies.

Mettez en scène une poursuite acharnée dans la neige, faites stresser les joueurs, mais permettez à leurs personnages de semer les abominables hommes des neiges et de redescendre au campement.

### **Une étrange disparition**

*(ben ouais, ça faisait partie des critères du concours, non ? 😊)*

De retour au campement (après avoir semé les abominables hommes des neiges), les personnages le trouvent abandonné : Ridculle et le Bibliothécaire ont mystérieusement disparu, laissant à peu près tout leur matériel sur place, et en particulier le samovar. Dans un premier temps, leurs traces, qui descendent la montagne en direction de l'autre versant, sont faciles à suivre, mais le blizzard se lève à nouveau, et voici les personnages perdus en pleine tempête de neige.

Entre deux bourrasques, ils entrent deux silhouettes ayant la même démarche que Ridculle et le Bibliothécaire, à quelque distance. S'ils les hèlent, s'approchent, ou attirent leur attention d'une manière ou d'une autre, ils ont une désagréable surprise : car, comme vous vous en doutiez, il s'agit à nouveau des deux abominables hommes des neiges, qui reprennent à nouveau la poursuite.

Si besoin est, vous pouvez améliorer les conditions météorologiques pour jouer cette nouvelle scène ; la nouvelle poursuite doit être particulièrement animée ; inspirez vous au besoin des Jeux Olympiques d'Hiver, entre autres, ou de vos souvenirs de séjours au ski.

Les personnages pourraient par exemple rejouer la fameuse scène de luge sur rocher dans les Andes qu'on voit dans l'adaptation Disney des Enfants du capitaine Grant, avec une plaque de neige verglacée, qui bien entendu va finir par se fracasser sur un rocher recouvert de neige (mais les abominables hommes des neiges sont à nouveau semés).

Et le tout se finit en une apocalyptique avalanche...

### **Elle descend de la montagne en chantant...**

Émergeant de la coulée de neige qui les a emportés, les personnages voient alors en dessous d'eux une petite vallée étroite et

parfaitement déneigée, couverte d'herbe verte et visiblement habitée.

Ils sont épuisés, frigorifiés, et vont donc probablement descendre.

Au passage, ils auront la surprise de retrouver les traces de leurs deux compagnons.

La vallée est en fait la mythique Shalima, isolée du monde extérieur au cœur des montagnes de l'Outchistan, et habitée par une paisible communauté de bonzes (tous étant bien entendu d'impressionnants maîtres ès arts martiaux), quelques paysans, et des gens qui exercent les activités traditionnellement liées au tourisme (hôteliers, restaurateurs, guides de haute montagne, animateurs culturels, etc...) ; car il est bien évident que le tourisme, en particulier agatéen, n'épargne pas ce genre d'endroits (encore qu'à cette période, ce soit plutôt la morte saison).

Les personnages retrouvent Ridculle et le Bibliothécaire, tranquillement installés à la terrasse de l'Hôtel Shangri-La, dans cette vallée où la température de 25 °C surprend nos montagnards tout juste sortis de la neige (attention aux chauds et froids !).

Une petite précaution : lorsque les personnages raconteront à leurs compagnons leurs démêlés avec les abominables hommes des neiges, et aborderont en particulier le délicat point de leur air de famille avec eux, qu'ils fassent bien attention au vocabulaire employé : non, ce n'est pas au tempérament parfois sanguin de Ridculle que je pense, mais au fait que comparer le Bibliothécaire à un homme, même des neiges et même sans le qualificatif d'abominable, risque d'entraîner la même réaction que de le traiter de singe : c'est un anthropoïde, bon sang, combien de fois faudra t-il vous le répéter ? ! !

### **"Alors, vous les avez attrapés, ces papillons ?"**

C'est là que les filets à papillons que les personnages prévoyants auront emmenés vont s'avérer utiles : car les papillons des neiges ne sont pas fous : en plein hiver, ils descendent se mettre au chaud dans les prés fleuris de Shalima !

Une fois les papillons capturés et remis à Ridculle, l'expédition peut songer au retour vers Ankh-Morpork...

## ***I Can Never Go Home Anymore***

*(pour ceux qui n'auraient pas saisi la subtilité de cet intertitre, il s'agit du titre d'un single des Shangri-Las... C'est bien la peine que je chiade mes intertitres, tiens ! 😊)*

Les habitants de la vallée tenteront d'empêcher les personnages de quitter Shalima. En effet, sa localisation doit rester secrète ; déjà qu'avec tous ces touristes agatéens, on n'est plus chez soi...

Ce peut être l'occasion d'organiser une splendide chorégraphie, avec tous ces bonzes adeptes des arts martiaux. Pour s'en sortir, les personnages peuvent imaginer les plans les plus loufoques ; faute d'idée géniale de leur part, vous avez deux solutions pour les sortir de cette cage dorée :

- soit ils profitent du chaos causé par un raid opportun de Cohen le Barbare et de sa Horde d'Argent sur la vallée ;

- soit vous vous lancez dans une splendide démonstration de kung-fu, au cours de laquelle le Bibliothécaire aura l'occasion de démontrer sa maîtrise de la Voie de l'orang-outan : impressionnés, les bonzes feront cercle autour de lui et l'affronteront un par un en combat singulier, ce qui permettra au reste de l'expédition de déguerpir...

## **C'est la rentrée...**

Comme pour l'aller, le retour, une fois la montagne escaladée et le camp levé, ne présente pas d'intérêt majeur pour le scénario ; vous pouvez aussi bien le détailler que le survoler d'une phrase.

Les personnages reviennent juste à temps pour la reprise des cours... aussi fatigués que leurs condisciples, mais pas pour les mêmes raisons !

(oui, je sais que ça fait de loongues vacances, mais vous croyez franchement qu'après les excès qu'ils ont fait pendant les fêtes, les mages de l'Université de l'Invisible sont en état de reprendre leurs missions d'enseignement avant quelques semaines de récupération ?)

## **Développements possibles**

Si vous avez suffisamment de temps pour jouer ce scénario, vous pouvez, outre le voyage, développer deux aspects typiques des montagnes de l'Outchistan, sur lesquels je ne me suis pas étendu ici, faute de temps : d'une part, le monastère de Malamute, véritable nid d'aigle servant de forteresse à la secte des havanin, de redoutables tueurs ; d'autre part, La Fondation (en outchistanais alka-ida), une secte de philosophes pacifistes et non-violents dirigée par un certain Ben Lasimov, qui s'est réfugiée dans ces montagnes inaccessibles pour échapper à la cruauté du monde.

# **ON S'FAIT UNE TOILE ?**

*Un scénario pour jeu de rôles contemporain fantastique, par Selwin*



*12<sup>ème</sup> concours de scénarios de la Cour d'Obéron*

Illustration : *Le Cri*, Edvard Munch (1893)

# ON S'FAIT UNE TOILE ?

(Un scénario pour jdr contemporain fantastique)

## LE SCENARIO EN BREF

### PREAMBULE

Ce scénario a été conçu dans le cadre du Douzième concours de scénarios de la Cour d'Obéron, en décembre 2005.

Le thème du concours était : « une étrange disparition », avec pour élément : « une toile ».

Le cinéma d'une petite ville du nord-est des Etats-Unis est au cœur d'un étrange mystère. Lors d'une projection d'un vieux film des années 40, l'ensemble des spectateurs présents dans la salle a disparu sans explication. Les PJs seront amenés à enquêter sur cette étrange disparition et découvriront (certainement) que des faits similaires se sont déjà produits à trois reprises dans la ville.

A partir de l'élément commun à ces trois affaires, la toile sur laquelle est projeté le film, ils devraient remonter jusqu'à l'explication des disparitions et une bien étonnante entité surnaturelle et... cinéophile : un être qui a pris le contrôle de l'ensemble de la ville, depuis plus de 300 ans...

*Ce scénario contemporain se veut générique, même s'il sera particulièrement bien adapté à l'Appel de Chtulhu.*

### DISPARITIONS A RED ROCK JUNCTION (MAINE, U.S.A.)

Red Rock Junction est une petite ville, de la côte est des Etats-Unis. On y vit la vie tranquille des villes de province américaines, entre soirées au bar, au bowling, au cinéma ou tout simplement en famille.

Mais c'est dans le cinéma municipal que notre histoire débutera, un soir de novembre 2005.

A la séance de 22h00, lors de la projection du fameux Casablanca de Michael Curtis, l'ensemble des personnes présentes dans la salle s'est évaporé. Avec le projectionniste.

Ce n'est qu'à la fin de la projection, vers 23h45, que l'ouvreuse, Concepción Maria Avila, s'étonnant de ne voir personne sortir de la salle, a découvert cette bien étrange disparition.

La police est bien vite venue sur les lieux de l'affaire. Ne trouvant rien d'autre que les effets personnels des spectateurs et du projectionniste,

abandonnés sans aucune explication. L'issue de secours ne semble pas avoir été utilisée, il n'y aucune traces de sang ou de lutte... Rien. Et personne n'a vu quiconque entrer dans la salle après le début du film.

Au total, ce sont 20 personnes qui manquent officiellement à l'appel (en réalité 19, comme nous verrons plus loin).

La salle, tout comme le cinéma, ont été mis sous scellés judiciaires. L'enquête se poursuit, mais le shérif local, Joe Brady, reste perplexe et prévoit déjà de classer l'affaire au rayon des « *foutus mystères inexpliqués, que seul not'bon dieu d'Eternel en sait que'qu'chose* »

De témoin, on n'en connaît aucun. Il y en a pourtant bel et bien un. Billy Void, un marginal un peu attardé, qui s'est éclipsé aux toilettes juste avant la disparition des autres personnes, vers 22h30. Découvrant, à son retour, que la salle était vide et que le film projeté était... bien particulier, il fut pris d'une intense panique et courut se réfugier à nouveau aux toilettes, pour prier pour le salut de son âme. Il ne quittera les toilettes qu'au moment où l'ouvreuse appellera la police, passant inaperçu.

### INTRODUCTION DES PERSONNAGES-JOUEURS

Les PJs pourront être amenés à enquêter sur cette affaire pour un grand nombre de raisons :

- ✓ un ou plusieurs de leurs parent(s) / ami(s) / proche(s) ont disparu dans le cinéma ;
- ✓ détectives privés ou « Investigateurs du paranormal renommés », ils ont été engagés par le maire de la ville, dépité devant l'incompétence du Shérif ou par toute autre personne susceptible d'avoir perdu un de ses proches dans le cinéma ;
- ✓ ils peuvent enquêter sur une affaire parallèle et découvrir dans le journal ou sur Internet « l'affaire du cinéma de Derry », dont les caractéristiques surnaturelles devraient leur sauter aux yeux ;
- ✓ ils peuvent appartenir au FBI qui les aura chargé de retrouver ces citoyens américains perdus (le FBI pouvant d'ailleurs avoir d'autres intérêts derrière tout cela... Par exemple, découvrir un moyen de faire s'évaporer des gens en un clin d'oeil ?)

Ainsi de suite. Chaque PJ peut même enquêter en parallèle des autres, avec des objectifs différents mais se recoupant, puisqu'au final, chacun cherchera à connaître le pourquoi du comment.

En tout état de cause, il est nécessaire que les PJs ne soient pas originaires de la ville et qu'ils y mettent les pieds pour la première fois de leur vie.

## **CE QUI S'EST PASSE**

Red Rock Junction est une ville hantée par un esprit dément, installé à l'intérieur du gigantesque rocher rouge qui a donné le nom à la petite bourgade.

Cet esprit inhumain n'était originellement pas malfaisant ; il a perdu la raison avec la mort d'une jeune femme pour qui il éprouvait beaucoup d'affection. Sarah O'Reilly, brûlée après avoir été convaincue de sorcellerie, avait donné goût malgré elle à la littérature, au théâtre et à la mise en scène à cet esprit étranger de la Terre.

A compter de la mort de Sarah, l'esprit du rocher a décidé qu'il ferait souffrir les hommes vivant à Red Rock Junction.

Il se manifeste dans leurs rêves et son emprise sur la ville est énorme, au point que la grande majorité des habitants de Red Rock obéissent inconsciemment à la volonté de l'esprit du rocher rouge.

Celui-ci se manifeste généralement tous les 20 ans (à chaque génération, donc) en réalisant des sacrifices violents et spectaculaires. Meurtres en série ; explosion inexpiquée de l'usine, flambant neuve, d'automobiles ; etc... Le passé de Red Rock Junction est marqué par ce genre d'événements sinistres. Entre deux, l'emprise de l'esprit reste forte par le biais des cauchemars imposés aux habitants de la ville.

Lorsque l'esprit s'est éveillé une nouvelle fois en 1945, c'est pour découvrir l'extraordinaire essor du cinéma. Et cela a revigoré le goût de notre esprit pour la mise en scène, les histoires dramatiques et l'art de conter en général. Sauf que le cinéma lui permettait d'aborder les choses sous un angle nouveau.

Pour honorer la mémoire de sa chère Sarah, l'esprit du rocher a donc décidé que ses sacrifices se feraient donc désormais par l'intermédiaire du 7<sup>ème</sup> art, le cinéma.

Il a investi de son pouvoir la toile sur laquelle étaient projetés les films dans le cinéma municipal. Et un soir de novembre, le même mois où fut brûlée Sarah O'Reilly, l'esprit absorba 20 personnes (une par année de sommeil) dans la toile maudite.

Puis, chaque nuit, pendant 20 jours (une lunaison), l'esprit met en scène nos 20 prisonniers, dans un film de son cru, inspiré des productions cinématographiques terrestres. Acteurs malgré eux, nos 20 malheureux se retrouvent plongé dans des

intrigues glauques et terribles, qui terminent toujours par la mort de l'un d'entre eux.

Satisfait de sa production, l'esprit se rendort ensuite à peu près, ressassant ses « films » et jouissant de l'horreur vécue par les 20 personnes enlevées. A noter que cette production sert aussi à alimenter les cauchemars que l'être du rocher inspire aux habitants de Red Rock Junction...

En novembre 2005, l'esprit du rocher va frapper à nouveau. Mais cette fois, l'affaire ne risque-t-elle pas d'être révélée ?

Jusqu'alors, en effet, l'esprit était parvenu à contrôler la diffusion de l'information (via son emprise sur les gens de Red Rock). Mais aujourd'hui, à l'ère de l'information, l'esprit pourrait bien voir débarquer quelques investigateurs curieux, attirés par l'étrangeté de cette disparition.

## **L'AVENTURE EN QUELQUES MOTS**

Les PJs seront amenés à dénouer l'histoire en suivant diverses pistes, présentées de façon non linéaires, en particulier :

- ✓ l'observation de la salle de cinéma (où ont lieu des projections clandestines, déclenchées par et pour le plaisir de l'esprit du rocher),
- ✓ les témoignages de quelques personnes échappant à la domination de l'esprit (un journaliste, un prêtre, le maire de la ville, une « web reporter » amatrice et adepte de la théorie du complot, le seul rescapé de l'enlèvement...),
- ✓ l'observation de la ville à proprement parler et sa propension à se dresser contre tout fouineur mal venu,
- ✓ la prise de contact avec l'esprit du rocher rouge qui pourra se faire par le biais des rêves des PJs, mais ne pourra vraisemblablement n'être imaginée par les PJs qu'après avoir rassemblé un maximum d'indices.

Pour résoudre le problème de Red Rock Junction, les PJs devront rentrer en contact avec l'esprit du rocher. De deux choses l'une, ou le MJ décide que l'esprit est inflexible, ou il choisit de donner une issue positive à l'affaire.

- ✓ Dans le premier cas, c'est pas gagné... L'esprit en question est virtuellement indestructible. Selon sa nature (qui dépendra de l'univers de jeu retenu par le MJ), il existe certainement des moyens surnaturels de faire fuir l'esprit. Un exorcisme dirigé par un prêtre ou encore un combat onirique contre l'esprit incarné dans les rêves des PJs, par exemple.
- ✓ Dans le second cas, il faudra négocier. La promesse de publier de façon posthume l'œuvre de Sarah O'Reilly peut être une excellente idée pour apaiser notre être surnaturel. Mais d'autres idées peuvent être

imaginées (réaliser des vrais films avec l'aide de l'esprit ?)

A noter que la destruction de la toile maudite est un moyen pour éviter que l'esprit ne recommence ses enlèvements au cinéma, mais que cela ne règlera pas toute l'affaire. En outre, détruire cette toile ne sera pas aisé.

Quoi qu'il en soit, il sera impossible de sauver les prisonniers de la toile. Ceux là sont définitivement perdus.

## REMONTER LA PISTE DE L'ESPRIT DU ROCHER

L'enquête des PJs devrait les conduire jusqu'à la toile sur laquelle est projeté le film. C'est en effet par son biais que nos malheureux spectateurs se sont évaporés.

Puis, logiquement, ils devraient remonter jusqu'à l'affaire des sorcières ou pour le moins finir par comprendre que le rocher est derrière ces enlèvements perpétrés dans les salles obscures.

Suivent ci-après les différents éléments de l'enquête, que les PJs pourront découvrir dans n'importe quel ordre.

### TROIS AFFAIRES SIMILAIRES

Il existe deux cinémas à Red Rock Junction : celui utilisé actuellement et le vieux cinéma municipal, aujourd'hui désaffecté.

Le vieux cinéma de Red Rock Junction a été le cadre d'affaires de disparitions mystérieuses similaires à celle qui vient de se produire.

#### Novembre 1945 : essai !

En novembre 1945, 20 personnes se sont évaporées brusquement, à la séance de 21h30. Il n'y eut ce soir là que deux rescapés : le projectionniste, retrouvé prostré, n'a jamais ouvert la bouche depuis lors et jusqu'à sa mort, 10 ans plus tard ; le jeune Johnny Mulligan, 10 ans à l'époque, a sombré dans un état proche de l'autisme et n'a jamais daigné dire un mot au sujet de la disparition de ses parents et des 18 autres spectateurs. Johnny Mulligan a aujourd'hui près de 70 ans ; physiquement, il est en pleine forme : « un cœur d'athlète » affirme le médecin de l'asile où il est interné. Parce que le problème de Mr Mulligan, c'est qu'il ne parle jamais et semble rester enfermé dans un univers imaginaire et intime. Les murs de sa chambre, à l'asile, sont couverts de dessins, croquis, peintures représentant tous les visages de personnes terrifiées, hurlant de désespoir (une bonne illustration de son « art » serait le *Cri*, d'Edvard Munch, toutes proportions gardées, bien sûr : Mulligan n'est pas aussi talentueux).

#### Novembre 1965 : essai transformé !

En novembre 1965, 20 personnes disparaissent à nouveau. Cette fois-là, une demi-douzaine de personnes sont témoins du drame. Aucune n'a jamais voulu en parler. Et il ne faut pas compter obtenir un témoignage aujourd'hui : l'ensemble des survivants de la disparition de 1965 sont morts (tous se sont suicidés).

#### Novembre 1985 : fermeture du premier cinéma de Red Rock Junction

En novembre 1985, 20 personnes qui manquent à l'appel à la fin d'une séance. Leur disparition aurait

eu lieu entre 21h55 et 22h05. Cette fois là, il s'agit des 19 spectateurs et d'un agent d'entretien, qui s'était attardé pour voir un bout du film projeté. Le projectionniste, qui s'était absenté une dizaine de minutes pour aller aux toilettes, découvrira la salle vidée de son auditoire.

A la suite de cette troisième affaire, le cinéma municipal sera fermé (janvier 1986), son mobilier vendu aux enchères jusqu'à la toile de projection (en février 1986) et laissé à l'abandon. Le vieux cinéma de Red Rock Junction est d'ailleurs aujourd'hui encore debout (du moins, à peu près : il menace de s'effondrer). Plus personne ne s'y rend, exceptés quelques gamins en mal de frissons. On murmure en effet qu'il serait hanté et qu'un vieil esprit indien revanchard y enlèverait les descendants des « envahisseurs ». En réalité, s'il est hanté, c'est par les rats ou les chats...

### Un mutisme agaçant

A Red Rock Junction, nul ne souhaite parler de ces deux vieilles histoires. Si les PJs, qui seront certainement intrigués par le vieux bâtiment abandonné, questionnent les habitants de la ville, ils seront confrontés à un mutisme farouche, voire hostile (avec des arguments aussi pertinents que « on ne parle pas des vieilles histoires ! », « chaque communauté a son lot de cadavres dans les placards et leurs portes doivent rester fermées ! » ou encore « si vous étiez de Red Rock, vous n'auriez pas besoin de poser la question ! »), ou bien on leur répondra que le cinéma a été fermé pour « insalubrité », ou encore on leur servira l'histoire de l'esprit indien hantant le vieux cinéma (qui est peut-être la plus proche de la vérité...)

Les seules mentions des affaires de 1945, 1965 et de 1985 sont disponibles aux archives du journal local, ou par le biais d'Internet. Le doyen de la ville peut s'avérer bavard, si on lui présente des arguments percutants (et alcoolisés).

Voir plus loin à propos de ces pistes.

### UNE TOILE DE PROJECTION EN TROP BON ETAT

Lorsque le mobilier du vieux cinéma municipal de Red Rock Junction fut mis aux enchères, il fut intégralement acquis par une entreprise de BTP, « Lloyds & Sons », dont le patron, Arthur Lloyds, était un féru de cinéma.

Il en profita ainsi pour décorer son bureau et le hall d'accueil de son entreprise avec les divers objets acquis : caméra de projection, bobines de films, caisses de l'ouvreuse, etc...

Arthur Lloyds avait même racheté la toile sur laquelle étaient projetés les films. Elle fut oubliée pendant près de 10 ans, dans l'entrepôt.

Ce n'est qu'en 1997, soit 11 ans après son achat par Arthur Lloyds, que son fils George, nouveau patron de « Lloyds & Sons », revendit la toile à la mairie de Red Rock Junction.

Le nouveau maire, Franck H. Milton, venait en effet de prendre la décision d'ouvrir un nouveau cinéma municipal à Red Rock. Comme il s'en était ouvert à G. Lloyds, au cours d'une réception, l'entrepreneur y vit l'opportunité de se débarrasser de cette toile dont il n'avait que faire. Le maire Milton fut d'abord surpris par la proposition de Lloyds, mais découvrant qu'il s'agissait d'une véritable toile de projection, en parfait état, il finit par conclure l'affaire avec son ami George.

Et c'est ainsi que, en 1998, la vieille toile de l'ancien cinéma municipal de Red Rock Junction reprenait du service dans une salle de projection flambant neuve.

Les détails de la vente aux enchères sont disponibles auprès du notaire de la ville, Kevin Green, dont le père, Donald Green, avait géré la cession des biens du cinéma.

Une mention de la vente aux enchères est disponible aux archives du Red Rock Daily News (voir plus loin).

Le maire, Franck H. Milton, pourra éventuellement dire aux PJs, au détour d'une conversation, qu'il a acquis la toile auprès des Lloyds.

George Lloyds confirmera les faits, s'il est questionné (toutefois, les PJs devront le harceler pour pouvoir le rencontrer). Il expliquera que cette toile et tout un fatras d'objets du vieux cinéma ont encombré ses entrepôts pendant des années. Ce n'est qu'en 1994, avec le décès de son père et sa succession à la tête de l'entreprise familiale, que George a pu commencer à revendre tous ces objets « inutiles » que son père s'entêtait à conserver, par « plaisir maniaque » de collectionneur.

### **LES DELIRES DE BILLY VOID**

Billy Void est, parmi les personnes présentes dans la salle, le seul rescapé de « l'enlèvement » de novembre 2005. Et pour cause, au moment des faits, il s'était éclipsé aux toilettes. A son retour, il découvrit la salle vidée de ses occupants... et, précisera-t-il : « coincés sur la toile ! Ils hurlaient, hurlaient, suppliaient pour qu'on les délivre ! Ca a duré quelques minutes, puis le film s'est remis à tourner normalement ! »

Billy s'enfuit par l'issue de secours aussitôt cette découverte faite.

Il rejoindra sa maison où il restera cloîtré jusqu'à ce que les PJs le découvrent errant dans la rue, hagard et à moitié affamé (son frigo est vide, il ne se nourrit plus que de chocolat et des rares sucreries qui lui restent). Eventuellement, si les PJs décident de visiter les domiciles des disparus « officiels », ils pourront tomber sur Void dans l'état décrit plus haut.

Presque personne ne s'inquiétera de l'absence de Billy. Le jeune homme est en effet un marginal, considéré comme « l'idiot du village » par ses concitoyens. Son hobby favori, presque une obsession, était le cinéma. Il passait la quasi-totalité de sa pension d'Etat dans la location de vidéos ou l'achat de places de cinéma.

Son nom ne sera mentionné que par l'ouvreuse Concepción Avila, le prêtre Father Tom et le journaliste George Ferguson, dans son premier article relatant l'affaire.

Voir plus loin pour ces informations.

Billy Void est en proie à des délires puissants. Il prétend « qu'il m'appelle », « qu'il veut que je retourne voir le film », « qu'il a un rôle à m'offrir dans ses films ». Mais Billy affirme ne pas vouloir « être un acteur » et qu'il refuse d'aller au cinéma.

Si les PJs questionnent Billy sur l'identité de celui qui l'appelle, le jeune homme tombera à genoux, pleurant, suppliant qu'on le laisse en paix.

Cinq jours après la première disparition dans le cinéma, Billy Void s'introduira subrepticement dans le cinéma, une demi-heure avant minuit. A minuit il sera happé par la toile.

Voir aussi « Des projections clandestines ».

### **DES PROJECTIONS CLANDESTINES**

Dès le lendemain de la disparition, un phénomène étrange se produit à minuit, dans la salle de projection du cinéma.

Le cinéma est placé sous scellés judiciaires, le temps de l'enquête. Personne n'est donc autorisé à y entrer, sauf avec une dérogation exceptionnelle (du shérif ou d'une autorité supérieure, le cas échéant). En particulier, la nuit, le cinéma est désert.

Pourtant, toutes les nuits, à minuit précise, le projecteur de la salle se déclenche et un film débute sur la toile. Un film bien peu commun, puisque ses protagonistes principaux sont les 19 personnes enlevées.

Celles-ci sont complètement désespérées, affolées, à la limite de la folie (ou réellement démentes pour certaines). Elles sont plongées pendant deux heures dans un film d'horreur, un

thriller, un film catastrophe, un film policier... Peu importe, du moment que le film en question soit meurtrier. En effet, à la fin de chacune de ces séances, l'un de ces acteurs malgré lui trouvera la mort.

A noter que les 19 disparus ne sont pas nécessairement « utilisés » dans chaque film de notre mystérieux et sadique metteur en scène. Celui-ci puisera dans son pool d'acteurs, à l'envie, pouvant faire « jouer » tout ou partie des malheureux.

Au MJ de décrire une scène quelconque issue de sa filmographie personnelle. Par exemple : « trois des disparus sont dans une forêt, complètement perdus. Ils doivent être déboussolés, tant ils se comportent bizarrement pour essayer de se tirer d'affaire. Une nuit, l'un d'entre eux est enlevé... Ses deux compagnons finissent par retrouver sa trace... Et le découvrent debout, dans un coin de la pièce principale d'une vieille bicoque, au milieu de la forêt. Tremblant de peur, incapable de prendre la fuite, il paraît être un mouton attendant la mort dans un abattoir... Fondu enchaîné... Les trois malheureux sont chacun à un coin de la pièce, tous dans la même position, pleurant, geignant, demandant miséricorde... Une main noire s'éleva soudain... Elle tient un long couteau de boucher... Qui s'abat sur un des trois acteurs, dans une débauche d'hémoglobine... »

Ces sacrifices se renouvelleront chaque nuit, pendant 20 nuits, à hauteur d'un mort par « séance ».

Notes :

- ✓ nul dans la salle ne peut se faire entendre des acteurs présents sur la toile ;
- ✓ « les rôles secondaires » sont tenus par une partie des habitants de Red Rock Junction, mais eux ne sont pas vraiment piégés dans la toile (voir « des cauchemars bien réels à ce sujet ») ; d'ailleurs, si un des PJs n'assiste pas à l'une de ces projections, préférant dormir tandis que ses compagnons se sont rendus à la séance nocturne, ceux-ci découvriront leur ami dans le film ;
- ✓ il manque une personne au pool d'acteurs retenus par notre metteur en scène surnaturel : en l'occurrence, il s'agit de Billy Void ; choisi lors du « casting initial », il finira par être attiré jusqu'au cinéma pour être happé par la toile ; si les PJs sont présents, ils verront Billy être entouré par un halo prismatique, hurlant de terreur : il s'évaporerait alors sous leurs yeux... pour se retrouver sur la toile, en compagnie d'autres « acteurs » du film qui débute alors ; assister à un tel événement provoquera un choc psychologique terrible, cela va sans dire ;

- ✓ les projections dureront donc 20 jours ; l'enlèvement a eu lieu une nuit de pleine lune, comme tous les enlèvements précédents. Sarah O'Reilly fut aussi assassinée un jour de pleine lune, comme les PJs pourront le découvrir avec quelques calculs.

### **DES CAUCHEMARS BIEN REELS**

Les habitants de Red Rock Junction sont habitués aux cauchemars. Ils en font presque chaque nuit, un désagrément que les PJs connaîtront dès leur première nuit de sommeil.

Ces cauchemars sont toujours très scénarisés : le rêveur se trouve ainsi coincé dans une intrigue haletante, stressante, tournant systématiquement au glauque et au morbide. Chaque cauchemar finit en effet sur la mort d'une personne.

Les histoires mises en scène dans ces cauchemars sont très diverses. Films d'horreur, thrillers, films catastrophes, histoires sordides de maffieux, affaires de sorcellerie au 17<sup>ème</sup> siècle, massacres d'Européens par des Indiens...

Le metteur en scène de ces cauchemars puise en effet dans toutes les affaires terribles qui ont marqué Red Rock Junction depuis sa fondation, en 1675. Le cinéma est désormais pour lui une source d'inspiration gigantesque et lui a permis de renouveler radicalement son répertoire. Voir aussi les paragraphes qui sont consacrés à l'entité en question : « un metteur en scène diabolique ».

A noter que ces cauchemars ne sont absolument pas dangereux pour ceux qui les font. Ils les plongent seulement dans un important état de stress pour la journée qui suivra. Chaque PJ en proie au cauchemar verra en conséquence ses capacités réduites le jour suivant (malus à tout ou partie de ses compétences).

Le MJ veillera à distiller ces cauchemars tout au long de la partie. La première nuit, au moins la moitié des PJs cauchemardera. La deuxième nuit, le reste du groupe y sera soumis. Ensuite, un PJ par nuit fera des cauchemars jusqu'à la résolution (éventuelle) de l'affaire.

Notes :

- ✓ les cauchemars se produisent toujours aux environs de minuit ; à leur issue, les « rêveurs » sont réveillés en sursaut, en proie à une angoisse intense qui ne s'amenuisera qu'au petit matin et disparaîtra à la tombée de la nuit suivante ;
- ✓ chaque cauchemar est le même pour tous ceux qui le font ; s'ils comparent leurs rêves, les PJs pourront s'en apercevoir ;
- ✓ les habitants de Red Rock Junction refuseront pour la plupart de parler de ces rêves ; les seuls susceptibles de s'en ouvrir (avec réticence)

sont Franck Milton, le maire, George Ferguson, le journaliste, Thomas O'Neil, le prêtre, Samuel Monaghan, le doyen de la ville et Kay Connelly, la propriétaire du site Internet [www.redrock-mysteries.net](http://www.redrock-mysteries.net) ;

## **UNE VIEILLE AFFAIRE DE SORCELLERIE**

### **L'origine du Mal**

Red Rock Junction a été fondée au début de l'année 1674 par une petite communauté d'immigrants catholiques irlandais.

Rapidement, le gouverneur anglais de Boston y envoya une poignée de notables et quelques colons puritains, pour contrôler cette population suspecte (comme l'étaient nécessairement des irlandais aux yeux d'anglais de l'époque).

Les autorités anglaises imposèrent des règles strictes ; le pasteur se montrait virulent à l'égard de la communauté irlandaise qu'il accusait de se livrer à des rites païens (liés à la culture celte et à la sorcellerie).

En novembre 1675, trois jeunes femmes catholiques furent ainsi condamnées au bûcher, après avoir été convaincues de sorcellerie, au terme d'un procès éclair.

Sarah O'Reilly, Ann et Mary Galaway n'étaient pourtant que trois jeunes femmes paisibles, peut-être un peu trop éprises de littérature et de théâtre.

Elles s'étaient mises en tête de monter une petite troupe de théâtre et avaient convaincus une poignée de jeunes gens de Red Rock de les suivre dans cette aventure.

Sarah était l'inspiratrice et le leader de la troupe. En quelques mois, elle était parvenue à écrire une bonne dizaine de pièces de théâtres géniales.

Et pour cause...

Peu de temps après son arrivée à Red Rock Junction, Sarah a commencé à faire des rêves. Et ceux-ci mettaient en scène un jeune homme, d'une beauté époustouflante, qui, systématiquement, nuit après nuit, lui racontait des histoires parfaitement bien orchestrées, dotées de lignes dramatiques géniales et fascinantes... Bref, petit à petit, cette muse masculine offrait à Sarah des pièces de théâtre dignes des œuvres de Shakespeare.

Qui était cet homme ? Le fruit de l'imaginaire surdéveloppé de la jeune fille ? Lucifer en personne ? Une autre entité surnaturelle ?

Sarah n'en a jamais rien su. Mais il s'agissait bel et bien de l'être qui hante le rocher rouge, au centre de la ville. Voir plus loin à ce sujet.

L'entité du rocher, entrant en contact avec l'esprit de Sarah, a effectivement découvert le théâtre, la littérature et toutes ces oeuvres qui flattent

l'imaginaire et mettent en scène des histoires parfois palpitantes.

Et cette entité mystérieuse s'est éprise de cet art, le théâtre. La mort de Sarah qui a ouvert « l'entité » au plaisir du Conte fut un choc pour notre être humain. Ce dernier fut saisi dans une rage terrible qui l'a pongé, progressivement dans une folie totale. Folie qui a décidé « l'entité » à faire souffrir tous ceux qui vivent à Red Rock Junction. L'arrivée du cinéma fut une opportunité pour notre esprit dément de conjuguer son plaisir (la mise en scène et la narration d'histoires) avec son désir de vengeance.

### **Comment découvrir cette histoire de sorcellerie ?**

Les PJs peuvent obtenir les informations relatives à cette affaire par au moins deux sources.

**Dans le cimetière catholique de la ville**, trois très vieilles tombes sont anonymes ; il s'agit des sépultures de nos trois sorcières. Les trois jeunes filles n'auraient pas dû avoir de sépulture : d'une part, elles furent brûlées, d'autre part, le jugement de sorcellerie leur interdisait de reposer dans une terre consacrée. Toutefois, la communauté catholique, choquée par cette affaire, qu'elle considérait comme un complot ourdi par les autorités anglaises, finit par requérir (et obtenir) que soient élevées trois tombes pour les malheureuses. Cédant sous la pression, les autorités acceptèrent à condition que le nom des sorcières ne soit pas inscrit sur leur tombe. Father Tom, prêtre catholique de Red Rock, pourra expliquer aux PJs que ces tombes sont celles de « sorcières », des malheureuses prises au milieu des luttes entre communautés. Le prêtre pourra même raconter l'ensemble de cette affaire de sorcellerie (hormis la source d'inspiration de Sarah, qu'il qualifiera d'extraordinaire, tout simplement).

**La bibliothèque municipale** conserve les manuscrits de Sarah O'Reilly. Ils sont conservés dans une pièce non accessible au public, préservés par la communauté catholique à travers les siècles (c'est un des jeunes acteurs de la troupe de Sarah qui parvint à extraire les manuscrits au fanatisme des juges des jeunes femmes). Pour les obtenir, il faudra gagner la confiance du bibliothécaire. Et ces documents pourraient bien rester inutiles aux PJs s'ils n'ont jamais entendus parler de Sarah O'Reilly. Toutefois, un PJ intrigué, pourrait les lire et découvrir des pièces majeures pour la littérature occidentale. Réellement bouleversantes, ces pièces auraient méritées d'être reconnues comme le fut l'œuvre de Shakespeare (que le MJ pourra comparer à celle de Sarah). L'auteur des manuscrits précise son nom, au début de l'un d'eux, et affirme vivre à Red Rock Junction et tout devoir à une muse mystérieuse, bien supérieure à « Melpomène » (i.e. la muse grecque de la tragédie).

## **LE BLOG DE "THE ONE WHO KNOWS" ET [WWW.REDROCK-MYSTERIES.NET](http://WWW.REDROCK-MYSTERIES.NET)**

C'est peut-être Internet qui aura conduit les PJs jusqu'à Red Rock Junction.

En effet, une jeune femme de la ville possède et alimente régulièrement un site Internet et un blog, tous deux consacrés aux mystères de Red Rock Junction.

On y parle d'apparitions « lumineuses », la nuit au sommet du château d'eau ; on y lit que Red Rock fut un haut lieu de la sorcellerie, au 17<sup>ème</sup> siècle ; on y affirme que les habitants de la ville sont soumis au contrôle d'un être diabolique et malfaisant... Bref, le blog autant que le site web fourmillent d'anecdotes étranges et surnaturelles (le MJ pourra en rajouter à sa guise et en fonction de son imagination). Ils parlent même d'une « affaire de disparition dans le cinéma municipal ». Affaire « étouffée par le shérif Brady » et qui ne serait « pas la première du genre » ! Le site web, en particulier, revient sur les disparitions de 1945, 1965 et 1985. Il donne, dans les grandes lignes, toute la vérité sur l'affaire, mais comporte aussi quelques délires propres à un fana des thèses conspirationnistes. Ainsi, ces disparitions pourraient être, selon l'auteur du site Internet, une partie d'un grand complot gouvernemental, visant à utiliser de malheureux citoyens américains à d'obscures expériences génétiques, inspirées par des extra-terrestres cyniques... N'hésitez pas à en rajouter dans le genre, de manière à briser la crédibilité de certaines informations contenues dans le site web et le blog.

Il est possible de prendre contact avec l'auteur du site et du blog, en envoyant un e-mail. Le MJ est libre de la suite à donner à cette prise de contact, selon les actions des PJs.

Se montrent-ils convaincant dans leur e-mail ? Parviennent-ils à montrer qu'ils sont sincèrement intéressés par le contenu du site et du blog ? Etc... L'auteur est en effet très méfiant et craint l'action de ses co-administrés et la moquerie des sceptiques.

Une bonne idée peut être de poster des commentaires intéressants dans le blog ou de proposer à l'auteur des anecdotes mystérieuses, concernant Red Rock ou non, mais permettant d'étayer les informations du site.

Le site Internet comme le blog sont signés « The One Who Knows ». Ils sont alimentés par Kay Connelly, une jeune marginale de 17 ans, habitant Red Rock depuis toujours et fille d'un alcoolique notoire, Harry Connelly (qui affirme entre autres avoir été enlevé par des extra-terrestres).

Kay vit seule avec son père. Elle est scolarisée par correspondance et ne fréquente ni les jeunes de Red Rock, ni le lycée municipal.

Elle partage sa vie entre son ordinateur, ses cours et son hobby : révéler au monde « ce qu'elle sait ».

On peut la voir en ville, faisant ses courses (beaucoup de bière pour son père), arpentant les rues la nuit, un appareil photo numérique à portée de main, pour récupérer le moindre scoop fracassant qui constituera la preuve irréfutable de ce qu'elle avance principalement. A savoir que la ville est hantée par un esprit extra-terrestre, caché dans les égouts de Red Rock Junction.

### **LA RESERVE DE LA BIBLIOTHEQUE MUNICIPALE**

La bibliothèque municipale de Red Rock Junction est tenue par Earl O'Reilly, un catholique d'une trentaine d'années.

Le bibliothécaire a la particularité d'appartenir à la famille de la « sorcière », Sarah, qui fut brûlée en 1675.

Après la condamnation des trois sorcières, les manuscrits de Sarah ont été conservés par les membres de la petite troupe de théâtre qui ont été épargnés par les autorités anglaises.

Ces documents se sont transmis de main en main au fil du temps.

Lorsque la bibliothèque municipale fut fondée, les manuscrits y furent entreposés en secret par le nouveau bibliothécaire, un descendant des amis comédiens de Sarah.

Il réserva une petite pièce dans sa bibliothèque, consacrée aux manuscrits et à divers documents occultes.

Le bibliothécaire désigna son successeur et le chargea de la garde des manuscrits, fondant au passage une tradition encore en cours en 2005 : les bibliothécaires de Red Rock Junction considèrent comme un sacerdoce la préservation des manuscrits de Sarah O'Reilly. En outre, ils ont des connaissances poussées en occultisme et autres domaines sortant de l'ordinaire.

Tous les actes des bibliothécaires de Red Rock Junction ont été jusqu'ici inspirés par l'esprit du rocher rouge.

Leur lien avec cette entité inhumaine est bien plus important que chez tout autre habitant de Red Rock. L'esprit du rocher considère en effet ces bibliothécaires comme les dépositaires de la mémoire de Sarah et, en somme, comme les gardiens de l'amitié improbable qui est née entre Sarah et l'esprit du rocher.

L'actuel bibliothécaire, Earl O'Reilly, diffère quelque peu de ses prédécesseurs. S'il est lui aussi soumis

au contrôle de l'esprit du rocher, Earl dispose d'une relative autonomie.

Il sera tout disposé à dévoiler l'existence des manuscrits aux PJs, si ceux-ci se montrent sincèrement intéressés et prêt à faire éditer l'œuvre de Sarah à titre posthume.

Earl O'Reilly ne peut pas faire éditer les manuscrits de lui-même : le contrôle de l'esprit du rocher l'en empêche. Mais il est capable de requérir l'aide d'intermédiaires.

Outre les manuscrits de Sarah O'Reilly, on peut trouver dans la réserve de la bibliothèque :

- ✓ des ouvrages ésotériques divers (à déterminer par le MJ, éventuellement),
- ✓ les exemplaires des éditions du Red Rock Daily News relatifs aux disparitions de 1945, 1965 et 1985, manquants aux archives du journal (voir plus loin).

Les PJs peuvent être amenés à découvrir la réserve de la bibliothèque sans passer par Earl O'Reilly. Mais pour ce faire, ils devront entrer par effraction et parvenir à ouvrir la porte blindée de ladite réserve.

Il va sans dire que le bibliothécaire sera furieux de cette intrusion et portera plainte, voire agira par lui-même en requérant l'aide de la bande de voyous de la ville, les « Bad Guys » (voir plus loin). Cette action sera dictée à O'Reilly par l'esprit du rocher, le bibliothécaire n'ayant normalement aucun contact particulier avec les « Bad Guys ». Ceux-ci accepteront sans rechigner et sans même tenter de détrousser Earl.

### **LES ARCHIVES DU RED ROCK DAILY NEWS**

Les PJs risquent de vouloir accéder aux archives du journal local, s'ils entendent parler des affaires similaires d'enlèvements en salles obscures.

Sans contact au Red Rock Daily News, les PJs devraient avoir des difficultés quasi insurmontables pour pouvoir consulter les archives. Nul n'est disposé à les aider, excepté une personne, George Ferguson, dit « Stinky », pigiste zélé du journal. Stinky est tellement obsédé par sa quête du « scoop étourdissant » et de la révélation de l'information en toute transparence, qu'il en a échappé au contrôle de l'esprit du rocher.

Le journaliste a bien l'intention de révéler ce qui se trame dans la ville, mais comme les PJs il est en proie à l'hostilité des habitants de Red Rock.

George Ferguson a pour objectif d'écrire un article qu'il transmettra au Boston Herald.

Pour l'instant, tout ce qu'il sait, c'est que :

- ✓ la police de Red Rock Junction n'a pas l'intention de poursuivre son enquête sur les disparitions de novembre dernier ;
- ✓ des affaires similaires d'enlèvements au cinéma auraient eu lieu à trois reprises, mais nul dans la ville n'accepte de lui en parler ;
- ✓ le doyen de la ville, Old Sam, n'a pas sa langue dans sa poche et pourrait oser transgresser la loi du silence locale ;
- ✓ la personne qui alimente le site web redrock-mysteries pourrait bien être Kay Connelly ;
- ✓ Billy Void était présent à la séance où ont eu lieu les disparitions (Ferguson l'a appris par l'ouvreuse du cinéma) ; Stinky vient d'apercevoir une silhouette à travers une des fenêtres de la maison de Void.

Le patron de Stinky cherchera à mettre des bâtons dans les roues à son journaliste, si ce dernier tente d'envoyer quoique ce soit au Boston Herald. Il ira jusqu'à contacter les « Bad Guys », comme le bibliothécaire.

De même, si George Ferguson établit des liens trop grands avec les PJs, il signera son arrêt de mort et sera tué par les « Bad Guys ».

Ferguson cherchera à rencontrer les PJs, si ceux-ci ne sont pas allés le voir en premier. C'est en effet Ferguson qui a écrit l'article relatif aux enlèvements mystérieux de novembre 2005, faisant allusion à trois affaires similaires depuis 1945.

Malheureusement, il n'en sait pas beaucoup plus et c'est d'ailleurs pour cela qu'il n'a toujours rien envoyé au Boston Herald : Ferguson veut écrire un article « béton » en accumulant des preuves irréfutables.

Notons que Ferguson a du mal à admettre qu'il y a quelque chose de surnaturel dans l'affaire : il croit plutôt que ces enlèvements ont été faits par quelque personne malfaisante de la ville et couverte par les autorités. Cette certitude doit être bien développée par le MJ, si les PJs se mettent à parler de surnaturel au journaliste.

Stinky réussira à introduire discrètement les PJs aux archives. Ce que l'on peut y découvrir :

- ✓ il n'y a aucun exemplaire des éditions du jour des enlèvements précédents (1945, 1965 et 1985) ; elles demeurent introuvables (et pour cause, elles ont été détruites) ; ce sont les seuls exemplaires manquants aux archives ;
- ✓ les éditions du jour suivant les enlèvements comportent des rubriques nécrologiques particulièrement fournies (avec une bonne vingtaine de morts annoncés : les personnes

enlevées, plus les morts « naturelles »); pour chacun des disparus du cinéma, la même phrase revient systématiquement : « nous regrettons la disparition brutale de notre cher [nom du disparu] » et rien d'autre ;

- ✓ la fermeture du premier cinéma municipal de Red Rock est annoncée fin 1985, pour raisons d'insalubrité ; il est précisé que le mobilier du cinéma sera mis aux enchères ;
- ✓ les enchères sont évoquées quelques temps après (1986), avec les détails de la transaction et le nom du responsable judiciaire de la vente.

Notons que les exemplaires retirés des archives sont à peu près introuvables dans toute la ville et jusque dans les archives de l'Etat du Maine (elles furent éliminées par des gens de Red Rock). Seul le doyen de Red Rock possède encore les éditions manquantes.

## **LES BAD GUYS**

Une quinzaine de jeunes gars, entre 17 et 24 ans environ, jouent les durs à Red Rock Junction. Ils boivent de la bière, fument de la marijuana, tabassent quelques afro-américains, vident des canettes de bière, cassent quelques voitures, font tourner les moteurs de leurs motos ou de leurs voitures, avalent des litres de bière et, surtout, sont totalement inféodés à l'esprit du rocher.

En manque d'inspiration, ces délinquants se sont surnommés les « Bad Guys ». Ils sont dirigés par un grand crétin, Derrek Nelson, au cerveau aussi peu développé que ses biceps sont énormes.

Derrek est l'ancien capitaine de l'équipe de football US du lycée de Red Rock (les « Red Rock Bullets »). Excellent joueur, ses résultats scolaires lamentables ne lui ont pas permis d'intégrer une équipe plus prestigieuse.

Déjà aigri par la vie, à 24 ans, il est chômeur, sans ambition, alcoolique et hyper-violent.

Derrek est doublement manipulé : par l'esprit mais, surtout, plus directement, par le véritable chef de la bande, James H. Milton, le fils du maire.

James Milton est un jeune homme doté d'un esprit vif, en apparence irréprochable. Les PJs pourront même le rencontrer chez le maire et découvriront un jeune homme de 18 ans, impeccable, courtois et serviable. Il sera d'ailleurs très intéressé par les PJs et leur enquête (d'autant plus si les PJs ont été convoqués par le maire). En fait, il les surveille de près et attend la moindre occasion pour demander aux Bad Guys de « casser le dos à ces fichus fouineurs d'étrangers ».

Ainsi, dès que les PJs commenceront à en savoir trop sur ce qu'il se passe à Red Rock, les Bad Guys commenceront à leur chercher des problèmes.

Le shérif Brady protège James Milton et ne fera rien contre les Bad Guys, tant que ceux-ci ne s'attaquent qu'aux PJs ou aux « électrons libres » de Red Rock (Ferguson, le journaliste, Kay Connelly, la « web reporter », essentiellement).

Les Bad Guys iront d'ailleurs même jusqu'à essayer de tuer Ferguson et Kay Connelly, à moins que les PJs ne parviennent à s'interposer.

## **LE ROCHER ROUGE ET SON ESPRIT**

Le rocher rouge donne donc son nom à la petite ville.

On le trouve au milieu du Red Rock Square, qui lui-même se situe au croisement des deux grandes artères de la ville : Main Street (l'axe nord-sud) et Providence Avenue (axe ouest-est).

Depuis des temps immémoriaux, un esprit est captif de ce rocher.

La nature même de cet esprit est laissée à l'appréciation du MJ, selon l'univers de jeu dans lequel il insérera ce scénario :

- ✓ esprit indien quelconque,
- ✓ âme en peine,
- ✓ démon lié au Diable chrétien,
- ✓ créature extra-terrestre liée à Shubnigurrat ou autre Azatoth lovecraftien...

A l'origine, cet esprit n'était pas particulièrement malfaisant. Il « était », point.

De vieilles légendes indiennes, d'avant l'arrivée des européens, notaient son existence. On prêtait au rocher des pouvoirs magiques divers, que l'on pouvait utiliser en bien ou en mal (favoriser une naissance difficile, attirer la malédiction sur une tribu rivale...) Pour cela, il fallait passer une lune (donc 20 jours) à méditer et dormir auprès du rocher, en orientant ses rêves et ses méditations vers l'objet de ses désirs.

Toutefois, les Amérindiens ne s'en remettaient que très rarement aux pouvoirs du rocher, par respect pour les forces de la Nature (qu'il convient de ne pas déranger toutes les 5 minutes pour ceci ou pour cela).

Lorsque les Occidentaux ont fondé Red Rock Junction, l'esprit du rocher fut très curieux de cette petite communauté à la culture si différente de celle des hommes qu'il connaissait jusque là.

Il sonda les esprits des nouveaux venus, s'insérant dans leurs rêves, mais sans chercher à faire de mal.

Et il apprit à aimer l'esprit créatif de Sarah O'Reilly. A un point tel qu'il se décida à inspirer la jeune femme dans son œuvre littéraire.

L'esprit et Sarah créèrent une œuvre dramatique d'exception et l'histoire de cette relation improbable fut frappée par un événement tragique : la mort par crémation de Sarah O'Reilly.

A compter de ce jour, l'esprit du rocher décida de se venger contre les hommes, en particulier les hommes Blancs.

L'esprit du rocher contrôle quasiment tous les habitants de la ville, en plaçant en eux, durant leurs rêves, des compulsions irrépessibles, pour les amener à agir de telle ou telle manière.

Régulièrement, tous les 20 ans, l'esprit oriente les actions des gens de Red Rock pour favoriser la venue d'événements tragiques (explosion d'une usine, écroulement du château d'eau : le MJ trouvera les exemples qu'il souhaite, du moment que tous soient à l'origine de nombreuses morts).

L'esprit a retenu un cycle de 20 ans pour que chaque génération de Red Rock soit marquée par un drame affreux et que se transmettent une psychose et un mal vivre collectif au fil du temps.

L'esprit agira toujours en novembre, pendant une lune complète. Les statistiques locales montrent d'ailleurs que novembre est un mois haut risque, quelle que soit l'année : il y a plus de morts, plus d'accidents, plus de crimes. Les habitants de Red Rock Junction ont en effet intégré dans leur subconscient que novembre devait être un mois néfaste et agissent en adéquation avec cette logique.

Le développement du cinéma a renouvelé l'action de l'esprit du rocher.

Depuis 1945, il enlève 20 spectateurs dans la salle de cinéma et emprisonne leur âme/esprit dans la toile de projection, qu'il a investi d'une partie de ses pouvoirs.

Les projections clandestines qu'il donne pendant 20 nuits après l'enlèvement sont l'occasion du sacrifice des prisonniers. Un par un, ils sont exécutés au terme de films « réalisés » par l'esprit du rocher.

Celui-ci a ainsi l'impression d'honorer la mémoire de Sarah O'Reilly en créant ces fictions.

La venue des PJs va inquiéter l'esprit du rocher qui, progressivement, va multiplier les actions contre eux.

D'abord, il rendra les gens hostiles et méfiants à l'égard des étrangers.

Puis, il favorisera deux ou trois accidents (une voiture qui coupe la route à celle des PJs, un échafaudage qui s'effondre, etc...)

En outre, il fera en sorte que le shérif Brady mette des bâtons dans les roues des PJs.

Enfin, il fera agir les Bad Guys contre les PJs.

Pour mettre un terme aux méfaits du Rocher Rouge, les PJs ont de nombreuses possibilités. Là encore, la conclusion du scénario dépend aussi de l'univers de jeu retenu :

- ✓ un affrontement onirique entre les PJs et le rocher rouge est imaginable ; lorsque les PJs auront compris l'importance des rêves dans la ville, peut-être décideront-ils d'orienter leurs rêves pour traquer le responsable des maux de la ville ; au MJ de trouver une méthode d'approche, en fonction des idées des PJs (passer par un médium, ...)
- ✓ le prêtre Father Tom peut réaliser un exorcisme. On peut imaginer une séance d'exorcisme, de nuit, face au rocher rouge, avec les Bad Guys et la police locale susceptibles d'intervenir.
- ✓ les PJs peuvent aussi négocier avec l'esprit : pourquoi pas lui demander de mettre un terme à sa vengeance en l'échange de la publication posthume des œuvres de Sarah O'Reilly ?

Au MJ de choisir la solution qui lui convient ou d'en inventer une autre, en fonction des idées des joueurs et/ou des éléments contenus dans le présent scénario.

Une semi-réussite du scénario peut être obtenue en détruisant la toile de projection où sont captifs les spectateurs récemment enlevés.

L'esprit du rocher a mis une partie de lui-même dans cette toile et si les PJs la détruisent, l'esprit sera alors sérieusement touché. On pourra considérer que son emprise sur Red Rock disparaîtra brusquement et ne se rétablira, progressivement, qu'après deux ou trois ans de « convalescence ».

Toutefois, il est probable (même certain) que notre esprit reprendra son activité malfaisante et que, en 2025, il inventera une nouvelle forme de sacrifice.

Quoi qu'il en soit, les personnes enlevées en novembre 2005 sont bel et bien perdues. Rien ni personne ne pourra les libérer.

## LES PRINCIPAUX PERSONNAGES NON JOUEURS

Tous ces personnages sont volontairement caricaturaux, pour faciliter leur prise en main par le MJ. Pour leur donner plus de profondeur, il ne faut pas hésiter à gommer certains traits ou à en accentuer d'autres.

L'idée globale du scénario est de s'inspirer des films de série B « made in USA » et des romans de Stephen King. C'est aussi à travers eux que tous les PNJs suivants ont été imaginés.

### **BILLY VOID, L'IDIOT DU VILLAGE**

Billy Void a une vingtaine d'années. Rouquin, le visage rongé par l'acné, affublé de lunettes énormes, Billy n'est pas gâté par la nature, d'autant plus qu'il souffre d'une forme avancée d'autisme.

Billy Void est l'idiot du village. Tout le monde l'aime bien, mais globalement, personne ne s'inquiète pour lui.

Il vit seul, dans une petite maison en périphérie du centre ville. Ses revenus proviennent en très grande partie de sa pension d'handicapé et sont majoritairement dépensés en tickets de cinéma, location de films, etc...

En effet, Billy Void est un grand cinéphile. Sa connaissance en la matière est très impressionnante.

Billy Void vit un calvaire depuis qu'il a échappé à l'enlèvement du cinéma. Ses cauchemars sont de plus en plus forts et oppressants et l'enjoignent à rejoindre le cinéma pour « participer au film ».

Billy ne tiendra pas longtemps avant de céder.

### **JOE BRADY, SHERIF DE RED ROCK JUNCTION ET AMATEUR DE BOURBON**

Joe Brady porte un Stetson, un Colt, des santiags, conduit un pick-up Chevrolet et boit du bourbon Four Roses.

Les habitants de Red Rock l'ont élu et réélu shérif de la ville depuis plus de vingt ans.

Il est corrompu, alcoolique, violent, méchant, pas très malin et totalement incompétent.

On ne lui demande de toute façon pas grand-chose.

Il fera tout pour étouffer l'affaire et empêcher les PJs de fouiner n'importe où.

### **FRANCK H. MILTON, MAIRE ZELE DE RED ROCK JUNCTION**

Franck Harold Milton appartient à une famille aisée de la côte est américaine.

Il est maire de Red Rock Junction depuis une quinzaine d'années.

Etonnement, c'est un des rares habitants de la ville à avoir autant de responsabilités, sans subir l'influence de l'esprit du rocher (ou si peu).

Son opiniâtreté en affaires, son intelligence politique et son grand charisme lui ont en effet permis d'obtenir le mandat de maire, mais au prix de beaucoup d'effort et de longues années de lobbying...

Franck Milton a la cinquantaine, mais en paraît au moins soixante, tant il a dû s'investir pour devenir maire.

Il veut régler cette affaire de disparitions, qui l'inquiète terriblement. Conscient de la force d'inertie de la ville et de l'incompétence du shérif, il n'hésitera pas à demander de l'aide à des personnes extérieures à Red Rock.

### **CONCEPCION MARIA AVILA, OUVREUSE DU CINEMA MUNICIPAL**

Membre de la communauté hispanique de la ville, Concepción est une petite femme de quarante ans, mère de cinq gamins et dotée d'un mari inconséquent qui passe sa vie au Red Moose, le bar à danseuses de Red Rock.

Concepción pourra témoigner de ce qu'elle sait, c'est-à-dire pas grand-chose. Elle pourra identifier (au moins à partir de photos) toutes les personnes qui ont disparu dans le cinéma et se souvient même de la présence de Billy Void (qu'elle croit disparu, lui aussi).

Si les PJs vont la voir à plusieurs reprises pour la questionner, les Bad Guys défonceront sa vieille voiture et, à compter de ce moment là, elle refusera de répondre à quiconque.

### **GEORGE « STINKY » FERGUSON, PIGISTE AU « RED ROCK DAILY NEWS »**

Petit homme de quarante ans, bedonnant et l'oeil vif.

George Ferguson est un pigiste plutôt minable, qui n'a jamais produit d'article extraordinaire.

Toutefois, il sait que « quelque chose ne tourne pas rond dans cette foutue ville ».

George habite Red Rock depuis 1996 et s'est bien vite aperçu du comportement étrange et hostile des habitants du coin.

Petit à petit, il a appris que la ville avait souvent été frappée par des événements tragiques, depuis sa fondation.

Les aléas de la vie ont obligé George à rester vivre à Red Rock, mais son rêve serait de s'enfuir loin, très loin.

Pour cela, il a besoin d'argent : pour éponger ses dettes et pour payer le voyage.

Cet argent, il espère l'obtenir en vendant un article fantastique au Boston Herald : un article dévoilant les dessous de l'affaire des disparitions du cinéma municipal.

### **WALTER BRADY, FRERE DU SHERIF ET PROPRIETAIRE DU « RED MOOSE » ET DU « BRADY'S »**

Walter Brady est le frère aîné du shérif. Le crâne dégarni, le regard torve, l'haleine chargée par l'alcool et l'odeur du cigare, Walter est aussi un des hommes les plus riches et influents de Red Rock Junction.

Il est en effet le propriétaire de deux des principaux hauts lieux de la ville. En l'occurrence, il s'agit de deux bars : le « Brady's », où se retrouvent les jeunes du coin (en particulier les Bad Guys) et le « Red Moose », bar à danseuses nues typiques des petites villes de province américaines.

L'action de Walter Brady se fera plutôt par le biais de sa capacité à soudoyer les uns et les autres et par la forte influence qu'il a sur son frère, le shérif.

A noter que le « Brady's » est doté de chambres à l'étage. C'est même le seul hôtel en centre ville (les autres sont en périphérie). Walter refusera de louer des chambres aux PJs, sous des prétextes fallacieux (« toutes les chambres sont louées », « mes chambres sont en travaux », etc...)

### **THOMAS O'NEIL, OU FATHER TOM, PRETRE CATHOLIQUE**

Prêtre de la communauté catholique de Red Rock, Father Tom est quelqu'un de souriant, aimable, bonhomme, curieux... extrêmement humain.

Il est conscient qu'une entité surnaturelle contrôle la ville, il connaît l'histoire des trois sorcières et a remarqué que la ville était frappée par des événements tragiques tous les 20 ans en novembre.

Il ne connaît pas le fin mot de l'histoire, évidemment, et ne sait d'ailleurs pas que l'entité est tapie au cœur du rocher (quoi qu'il s'en doute).

Il sera toutefois disposé à aider les PJs dans la mesure de ses moyens.

S'il se montre trop lié aux PJs, les Bad Guys pourraient lui chercher des problèmes. Cependant, la moitié de ces voyous appartient à la communauté catholique et seront réticents à agir contre Father Tom, que tous respectent profondément.

C'est une faille que les PJs pourront peut-être exploiter contre les Bad Guys ?

### **SAMUEL MONAGHAN, OU OLD SAM, DOYEN DE RED ROCK JUNCTION**

Samuel Monaghan est un ancien émigré irlandais, désormais centenaire.

Il vit à Red Rock depuis 1919 et est la mémoire de la ville.

Il est doté d'un caractère exécrationnel, mais c'est un brave type et l'esprit du rocher n'a aucune emprise sur lui.

Il est sourd comme un pot et une discussion avec Old Sam est toujours un calvaire...

Il possède des exemplaires de tous les numéros du Red Rock Daily News depuis 1940. Ils sont entassés dans des cartons, dans sa cave. Bien entendu, il n'y a pas précisément de registres ou de systèmes de classements. Les journaux sont simplement rangés à peu près chronologiquement.

On pourra retrouver les exemplaires manquants aux archives du journal, qui annoncent les disparitions dans le cinéma municipal et donnent les noms des disparus.

Old Sam pourra d'ailleurs parler de ces histoires (c'est le seul en ville qui pourra ou acceptera de le faire) et même parler des survivants (voir précédemment).

Il est aussi capable de parler de la vieille légende indienne concernant le rocher.

Enfin, il affirmera que « cette ville est vivante et se nourrit de ses propres cauchemars ».

Les Bad Guys n'oseront jamais agir contre Old Sam, sauf leur véritable chef, James Milton, qui tuera le doyen de Red Rock en cas de besoin. Et sera de toute façon couvert par le shérif.

### **KAY CONNELLY, ALIAS THE ONE WHO KNOWS, WEB REPORTER**

Jeune femme à peine sortie de l'adolescence, Kay est une marginale un peu timbrée et marquée par les délires paranoïaques de son père.

Elle s'échine à prouver au monde que Red Rock Junction est un des points clés des grands complots mondiaux, l'un des endroits où sont expérimentés des méthodes de coercition et d'enlèvements massifs.

Gagner la confiance de Kay ne sera pas évident, mais les PJs peuvent jouer la carte du donnant-donnant avec elle.

Elle sera ainsi susceptible de les orienter sur certaines pistes ou de corroborer certaines choses. Il conviendra par contre de trier le bon grain de l'ivraie : Kay mélange de nombreuses thèses conspirationnistes aux faits réels.

Les Bad Guys n'hésiteront pas à employer les moyens forts contre Kay Connelly, en commençant par son père, qu'on retrouvera mort dans un caniveau dès que Kay aura parlé avec les PJs. L'enquête bâclée du shérif conclura que Harry Connelly est mort d'hypothermie, après s'être effondré ivre mort dans la rue. Si le taux d'alcool dans le sang d'Harry confirmera bien son état d'ivresse, les marques de strangulation peuvent laisser planer quelques doutes quant à l'intégrité des enquêteurs chargés de l'affaire.

Paradoxalement, la mort de son père sera un stimulant pour Kay Connelly qui, dès ce moment, sera prête à les aider en tout.

### **JAMES H. MILTON, FILS A PAPA ET DELINQUANT**

En apparence fils de bonne famille, James Harold Milton est en réalité un jeune criminel.

Beau gosse, élégant, utilisant un langage châtié, il est pourtant cruel, violent et prêt à tout pour s'amuser, se faire de l'argent facilement et surtout, imposer sa loi sur Red Rock.

En réalité, c'est surtout la loi de l'esprit du rocher que James impose, mais en est-il conscient ?

Si les PJs le rencontrent chez son père, James Milton se montrera courtois et serviable, allant jusqu'à proposer ses services pour aider les PJs. Il affirmera qu'il connaît « la méfiance malade des gens de la ville face aux étrangers » ; lui-même se dira outré par ce genre de façons.

Sous couvert d'aider les PJs, James Milton cherchera à les surveiller pour mieux orienter l'action des Bad Guys.

Si les PJs rencontrent James parmi les Bad Guys, il sera affublé d'un casque de moto pour cacher ses traits. En outre, il ne donnera pas ouvertement ses ordres à ses compagnons, préférant laisser croire que Derrek Nelson est le chef des voyous.

James H. Milton est prêt à toutes les extrémités pour empêcher les PJs à parvenir à leurs fins.

### **RED ROCK JUNCTION, VILLE SOUS CONTRÔLE**

Red Rock doit être considérée comme un PNJ à part entière. L'emprise que l'esprit du rocher a sur la ville fait que tous les habitants –ou presque– se comporteront de la même manière devant les PJs : mutisme, hostilité latente, mauvaise volonté... Tout est bon pour empêcher ces « fouineurs étrangers » de continuer leur enquête.

La ville traitera ses brebis égarées (les personnes qui échappent au contrôle de l'esprit) comme des traîtres passibles de la pire des sanctions : la mort.

Red Rock Junction s'organise autour du croisement de deux grandes routes : celle qui de Boston à la frontière canadienne (Main Street, axe nord-sud) et celle qui rejoint la côte atlantique (Providence Avenue, axe est-ouest).

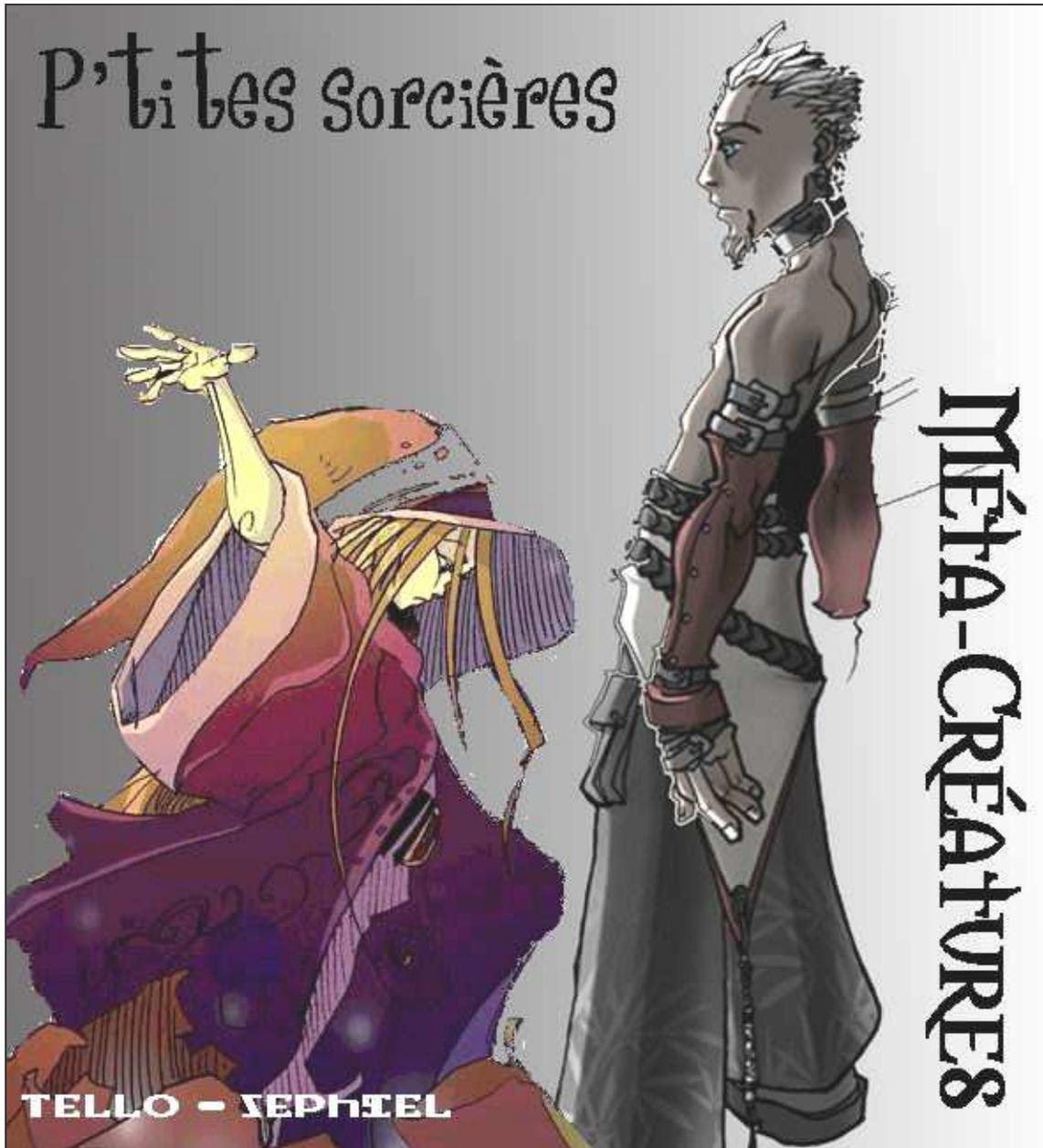
Au centre du croisement, se trouve le square du rocher rouge, avec le rocher lui-même et son esprit dément.

Tout autour, c'est donc le centre ville avec ses bâtiments principaux : la bibliothèque, la mairie, le poste de police et le Brady's. Le vieux cinéma municipal est quelques rues plus loin. Le nouveau cinéma est encore plus éloigné, non loin du lycée.

Les seuls motels où les PJs pourront louer des chambres se trouvent en périphérie.

Red Rock est une petite ville d'environ 10.000 âmes, le taux de chômage est élevé (entre 20 et 30%) ; la ville n'est pas riche (ou plutôt les inégalités sont flagrantes).

En toile de fond, une centrale électrique  
où le fil de l'intrigue s'emmêle



**Un scénario multi-tables & *crossover* au final  
par Pitche pour**

**P'tites sorcières & Méta-Créatures**

## Avant-propos

Ce scénario a été écrit dans le cadre du **12<sup>ème</sup> Concours de scénarios du forum de la Cour d'Obéron**. Il se devait de comporter l'élément imposé suivant : « toile » et d'avoir pour thème « une mystérieuse disparition ».

Par « mystérieuse disparition » on entend celle d'une personne et par « toile » on parle de la toile du réseau électrique et de la toile d'une monstrueuse araignée.

## Principe

C'est aussi un véritable challenge scénaristique ! En effet, je tenterai ici le pari audacieux, improbable et impensable de rédiger un *crossover* entre P'tites sorcières d'Antoine Bauza et Méta-Créatures de Groumphilator.

Il commencera par un **multi-tables** où chaque groupe progressera dans son univers, son JdRa pour finir rassemblés dans le même épisode (scénario dans Méta-Créatures).

Les éléments d'intrigues seront similaires (et fidèles au thème et élément imposé) dans les deux JdRa pour qu'au final les deux coexistent et se juxtaposent.

Pour le final, et pour vraiment parler de **crossover** (page 13), ce seront nos P'tites sorcières qui se retrouveront projetées dans l'univers et dans l'épisode de Méta-créatures. Elles y seront transposées en Sorcières branchées avec la Faiblesse/Qualité Animal de compagnie et l'un ou l'autre Pouvoir-Qui-Fait-Peur-A-Grand-Maman.

## Conventionnellement

Nous parlerons des **P'tites sorcières**, pour parler des **joueurs** de P'tites sorcières et des **Héros** pour parler des joueurs de Méta-créatures.

Le **maître de jeu** dans P'tites sorcières se nomme **Meneur** et dans Méta-Créatures, **Réalisateur**. Nos P'tites sorcières seront plongées dans l'univers parodique et caricatural de Méta-Créatures sans avertissement !

On utilisera l'abréviation **PS** pour **P'tites sorcières** et **MC** pour **Méta-Créatures**. Les parties consacrées à PS (page 6) utiliseront cette police de caractère comme titre alors que celle de MC (page 9) utilisera celle-ci.

## Déroulement

Les deux parties au départ se déroulent séparément pour finir réunies. J'invite les deux meneurs à préparer la conversion (page 4) à l'avance des **P'tites sorcières** en **Sorcières branchées**.

## Crédits

**P'tites sorcières** d'Antoine Bauza

[http://www.sden.org/jdr/petites\\_sorcières](http://www.sden.org/jdr/petites_sorcières)

**Méta-Créatures** par Groumphilator

<http://membres.lycos.fr/metacreatures/>

## Illustration de la couverture

Composition originale (et modeste) à l'aide d'une illustration de :

**P'tites sorcières** de TELLO

**Méta-Créatures** de SEPHIEL

<http://www.sephiel.com>

## **Synopsis**

La Fée Electricité demande à nos P'tites sorcières de retrouver sa cousine, la Fée du logis. Celle-ci a été enlevée par ses ennemis, les Nains terférences, de méchants lutins qui la tourmentent sans cesse et troublent ses bonnes actions.

Elle est retenue prisonnière dans la toile du réseau d'une centrale électrique.

Nos Héros de MC sont confrontés à la mystérieuse disparition d'une technicienne de surface, connue pour son zèle hors du commun, celle-ci n'a plus été revue depuis quelques temps ! La dernière fois, elle travaillait pour sa société de nettoyage au cœur de la centrale électrique de la ville.

Elle y est retenue, empêtrée dans une gigantesque et gluante toile, d'une horrible et monstrueuse araignée.

Nos Héros parviendront-ils à la sauver de cette tragique *faim* !

Alors que nos P'tites sorcières se trouvent dans le centre de contrôle de la centrale, sur l'un des moniteurs est diffusé un épisode de la série Méta-Créatures, et à cause des Nains terférences, elles se trouvent plongées au cœur de l'action, au cœur de celui-ci !

## **Crossover**

Les P'tites sorcières seront donc projetées comme nous venons de le voir dans l'épisode de MC. Elles devront rester fidèles à leur idées et à l'univers de PS et ne se doutent pas un instant qu'il s'agit d'une mise en scène. Nos Héros les trouveront sûrement très étranges et très impliquées !

## Conversion

J'aborde ici une façon de faire pour transposer un personnage PS en un Héros de MC. Tout un programme, tout un défi.

Pour ce faire, je me servirai du **Profil** existant de la **Sorcière branchée** auquel j'ajouterai l'un ou l'autre Pouvoir ou Faiblesse et Qualité existantes ou originales.

Une P'tite sorcière se définit par :

- Ses Attributs,
- Son Familier,
- Ses compétences de sorcellerie,
- ses compétences générales.

Il faut ainsi transposer ces éléments, les fondre, les intégrer dans la fiche d'un Héros de MC.

**En tout premier**, je propose de se servir du **Profil** de base suivant : **Sorcière branchée**.

### La Sorcière Branchée :

La sorcière (ou sorcier) branchée a passé toute sa vie à étudier la magie, enfin elle aimerait bien. Ce n'est pas cette rude éducation qui a eu raison du reste de sa vie puisqu'elle collectionne les mecs, a un très bon boulot et une grande baraque. Le seul défaut que cette étude lui à laisser c'est un prénom ridicule, limite simplet. Elle ne peut utiliser qu'un pouvoir, mais cela ne l'empêche pas de la ramener à tout bout de champs Mais soyons réalistes, la sorcière branchée et son homologue masculin préfère les boites de nuit et les soirées bien arrosées à l'étude des grimoires poussiéreux. Comme elle se sent quand même utile au niveau de la chasse, elle intégrera n'importe quel type d'équipe. Elle sera même présentée aux Elus par l'Intello qui la ramène.

Modifiez le PJ comme il suit :

+1 en ADA, +2 en MEN, +2 en CHA, - 2 en FOR, -1 en DEX, -5 en Combat à mains nues, -3 en endurance, +2 en Séduction, + 2 en Baratin.

La Sorcière Branchée à également droit à un Pouvoir qui fait peur à Grand-Maman (Voir plus loin).

Faiblesses déconseillées : Alcoolique – Sanguinaire

Qualités conseillées : Gai Luron.

Surnoms pratiques : Pim, Pam, Poum, Plouf. (Obligatoirement stupide)

Citation : " Ouais, c'est méga fun ! "

Ensuite, pour ce qui est des **Attributs**, je vous propose cette transposition.

Physique → FORCE  
Mental → MENTAL  
Social → CHARISME  
Adaptabilité → ADAPTABILITE  
Réalisation → DEXTERITE

Lors de l'attribution des 32 points à répartir, j'invite les meneurs à veiller à ce que les niveaux (EXCellent, BON, MOYen, FAIble et MAUvais) s'y reflètent, n'oubliez pas 1 étant le minimum et 11 presque surhumain.

Pensez à ceci :

1-2	Maladif	MAUvais
3-4	Très faible	FAIble
5	Faible	FAIble
6-7	Moyen	MOYen
8	Fort	BON
9-10	Humain très entraîné	EXCellent
11-12	Niveau exceptionnel	<i>non disponible</i>

N'oubliez pas le bonus des femmes, +1 en ADA !

Je propose de rajouter l'une ou l'autre **Faiblesse** ou **Qualité** adéquate et pertinente, proche de l'univers de PS, parmi cette liste :

- Ballistophobie
- Hématophobie
- Faire pitié
- Sixième sens

- Charismatique en diable
- Caviar
- Gai luron
- etc.

Au Réalisateur de favoriser leurs scores respectifs.

Mais oublions celles-ci :

- Alcoolique
- Sanguinaire
- Arsenal de folie
- Porter des trucs lourds
- Ambidextre de folie
- Sportif
- En cloque
- Traître
- Méga impulsif
- Bourrin manqué
- Peureux
- Bête de sexe
- etc.

N'oubliez pas de calculer la **VIT** et les **PV**.

Pour le **Balotage** des P'tites sorcières, je propose de retrouver cela dans la **Compétence Conduite** liée à la DEX au Réalisateur de voir pour la difficulté.

Au même titre, pour ce qui est de la Compétence de sorcellerie **Divination**, je propose de permettre au Héros d'avoir la **Qualité Sixième sens**.

Dans la même veine, **Traditions**, compétence de sorcellerie, se retrouve à merveille dans la **Compétence Histoires occultes**. Au joueur de booster celle-ci.

Pour ce qui est de l'**Alchimie** et de l'**Enchantement**, je propose que la Héros Sorcières branchée choisisse un **Pouvoir-Qui-Fait-Peur-A-Grand-Maman** parmi ceux-ci :

- Guérison
- Télékinésie
- Hollow man
- Chite pause
- Persuasion
- Empathie animale

**Enfin**, pour la **Familier**, je vous propose de vous servir de la toute nouvelle et originale **Faiblesse / Qualité** que je vous présente : **Animal de Compagnie**.

C'est un animal de compagnie de l'un des Héros. Il peut aussi être la mascotte du Groupe et dans ce cas, il obéit à tous. Mais il reste toujours néanmoins, en dernier mot sous les ordres du Réalisateur qui décide de ses tours ou actions, s'il faille les discuter ou les trancher.

Il est aidé d'un dompteur (s'il s'agit d'un animal vivant) ou d'un technicien (s'il s'agit d'un robot).

Le Public l'aime et ne voudrait pas qu'il lui arrive malheur ou qu'on lui fasse mal, tant qu'il est sur pattes, le groupe bénéficie d'une COTE DE POPULARITE de +1.

#### **Faiblesse (gain de 3 pts)**

Quel animal empoté et indiscipliné. Que ce soit par maladresse ou gourmandise, il n'en rate pas une. La catastrophe et les ennuis le suivent. Il est affublé de sa Faiblesse Poisseux.

Surnom pratique : Scoubidou, Rantanplan, Plutot, etc.

#### **Qualité (perte de 5 pts)**

C'est un véritable Héros à lui tout seul, il est valeureux, courageux, serviable, etc. Il aidera grandement le Groupe avec sa Qualité innée de Caviar.

Surnom pratique : Rintintin, Rex, etc.

Le Meneur jugera si le familier est un atout ou un boulet.

Pour les **Compétences générales**, je vous invite à augmenter et favoriser certaines Compétences proches ou adéquates.

Tout ceci nécessite du bon sens et une juste pondération.

# Partie P'tites sorcières

## Prologue

Ce scénario entraînera nos P'tites sorcières dans une folle enquête au dénouement des plus inattendus, les jetant dans un monde inconnu !

Vous pourrez lire une description et présentation de deux nouveaux PNJ, Elektra, la Fée Electricité et les Nains terférences.

Le final de l'intrigue se déroulera en *crossover* au sein de l'épisode de MC à la table voisine qui surprendra et jettera nos P'tites sorcières dans l'univers parodique et délirant de MC.

Acet effet, le meneur est invité à prévoir la conversion des feuilles de personnages de ses joueurs.

## Inspiration

Sur base de l'élément et du thème imposés pour ce 12<sup>ème</sup> Concours de scénarios du Forum de la Cour d'Obéron. Les éléments principaux de la trame trouveront également un certain écho dans l'épisode de MC.

## Introduction

Les P'tites sorcières alors qu'elles vaquent à quelques occupations ménagères ou magiques (dans leur laboratoire d'Alchimie ou répètent l'un ou l'autre Enchantement) sont surprises par la sonnette de leur maisonnée.

Sur le pas de la porte : rien à vue de nez, mais une p'tite voie se fait entendre d'en dessous, on peut voir une p'tite fée tout excitée qui vient voler sous leur nez !

Le Meneur se servira de la description d'Elektra pour la présenter, car c'est d'elle qu'il s'agit.

Elle a besoin de s'entretenir avec eux urgemment et demande si elle peut rentrer.

**Scénario Multi-tables ~ Crossover  
P'tites sorcières & Méta-Créatures**

## Une histoire de torchons, raclettes...

Elektra se présente aux P'tites sorcières et explique sa venue.

Voici déjà quelques temps, qu'elle n'a plus revu sa cousine la Fée du logis, l'ordre ménager s'en trouve bousculé et cela commence à se faire ressentir, les p'tits lutins ne savent pas trop quoi faire, ni par où commencer.

En effet, il est vrai que les ordures s'entassent, la poussière s'accumule, etc.

Elle leur demande s'ils ne peuvent tenter de la retrouver ? Elle peut leur indiquer le dernier endroit où elle a été « entraperçue ».

## A l'ouvrage !

Nos P'tites sorcières se rendent à l'adresse indiquée par la Fée Electricité. Sur place, une immense et immonde bâtisse : sale, dégoûtante, crasseuse... Un défi, une nécessité que la Fée du Logis aidées de ses acolytes passent par là.

En interrogeant les p'tits lutins, on apprend qu'elle était d'abord venue sur place, seule pour repérer les lieux et estimer l'étendue des tâches (ménagères) à accomplir. C'est dans son habitude.

Une vieille porte vermoulue, déglinguée de son chambranle barre l'accès dans l'esprit, car un simple coup de pied et elle s'effondre, laissant le passage libre. Un nuage de poussière s'élève dans les airs. Gare aux éternuements ou aux allergies !

Un p'tite sorcière au Physique / Corps FAible, ratant son test de **niveau Moyen de 7** en Attribut Physique / Corps n'arrêtera plus d'éternuer durant toute la progression dans la maison. Pour être discret, c'est plutôt râpé.

Un test d'Attribut Intelligence / Méninges **Moyen de niveau 7** permet de remarquer de toutes petites traces de pas, l'empreinte étant marquée sur le sol poussiéreux.

Il s'agit des Nains terférences venus enlever la Fée du logis. Il ne peut s'agir des p'tits lutins, ils n'étaient pas encore passés et la Fée du logis volette et ne se déplace pas à pieds.

Les traces sont si nombreuses et vont dans tous les sens. Les Nains terférences se déplacent en groupe en tourbillonnant, gravitant de partout autour de leur chef. Il est impossible de suivre une piste.

## Y'a de l'électricité dans l'air...

Sur une petite tablette dans le salon, on trouve une petite liste de tâches ménagères rédigées sur un p'tit bloc-note dans une écriture type « patte de mouche ». Elle listait tout ce qu'il aurait fallu faire ici. La liste est interminable... mais soudain,

Elle doit avoir été distrait. La phrase ne se termine pas... et le stylo est déposé sur la tablette décapuchonnée.

En effet, à ce moment là, les Nains terférences ont court-circuité le compteur et ont plongé la maison dans l'obscurité. N'étant pas assez rapides pour lui bondir dessus et s'en saisir, ils lui ont tendu un piège dans la salle du compteur, à la cave.

On remarque avec un peu d'attention, **test de niveau Difficile d'Adaptabilité** que l'un des bougeoirs sur la grande table de la salle-à-manger manque. On a dû s'en servir pour se guider dans le noir...

En se rendant à la cave, pour rétablir le compteur, on se rend que celui-ci a été saccagé et a fondu. Des fils ont été arrachés, ils ont servi de liens pour la ligoter. Tout autour des traces de lutte, et il y a encore de l'électricité dans l'air... on retrouve un effet de la Fée du logis par terre.

## Panne de secteur

Les p'tites sorcières doivent avoir compris que la Fée du logis a été enlevée.

Leurs soupçons doivent probablement porter sur les Nains terférences.

Un test de **compétence de sorcellerie** de **Traditions** permettrait d'en savoir plus sur ceux-ci. Voire même à comprendre qu'ils sont là-dessous, détestant sa cousine la Fée Electricité, ils l'ont kidnappée pour faire pressions sur celle-ci. Ignoble !

D'ailleurs, en évoquant les Nains terférences auprès d'Elektra, celle-ci parie à coup sûr qu'ils sont responsables.

Il leur faut encore savoir où elle a bien pu être emmenée ?

Les Nains terférences occasionnant des troubles électriques, on peut les repérer en localisant quelques incidents intervenus sur le réseau électrique. Ce conseil peut être deviné par les joueurs, amené par la connaissance des Nains terférences ou par le tuyau donné par Elektra.

On a signalé une panne de secteur, celui-ci de la maison abandonnée. Plusieurs utilisateurs ont contacté les services de la ville... Un transformateur semblait hors d'usage, une équipe motorisée avait été envoyée sur place, ils doivent probablement procéder aux réparations.

Sur place, pas de camionnettes et le transformateur semblent avoir fondu, des fumerolles et des grésillements s'échappent encore du bâtiment. Rien ne bouge...

A l'intérieur, les deux techniciens bâillonnés et ligotés avec du fil de terre.

Une fois délivrés, ils peuvent vous indiquer qu'en un éclair, des p'tits bonhommes les ont maîtrisés et se sont enfuis avec leur véhicule. A ce souvenir, ils transportait un p'tit baluchon qui semblait se débattre...

Bizarrement, la disparition du véhicule n'a pas été signalée et pour cause : il est garée devant la centrale électrique comme à son habitude. Les Nains terférences se sont rendus là-bas car c'est au cœur du réseau, du réacteur et des turbines que se trouve leur repaire.

## Avant d'entrer sur la plateau

Cette section explique comment les P'tites sorcières vont être projetées au cœur de l'épisode de Méta-Créatures. Réalisateur, prévoyez de places supplémentaires autour de votre table !

Les P'tites sorcière sur les traces de la Fée du logis parcourent le dédale des couloirs, escaliers et halls de la centrale électrique. La nuit est orageuse et l'atmosphère électrique (!).

Il n'est pas rare de croiser le faisceau lumineux de l'un des veilleurs de nuit. Si nos P'tites sorcières se font discrètes et prudentes, elles ne se feront pas remarquées. Sinon nos P'tites Sorcières peuvent se dissimuler derrière les tuyaux, citernes et vannes, **Test ADA (se cacher) à 9** pour échapper au guetteur de nuit. Une surveillance accrue et une activité industrielle dans un environnement somme toute assez restreint engendrent une telle difficulté. Celui-ci après une fouille méthodique pensera avoir eu affaire à un rat...

Elles arrivent alors dans la salle de contrôle de la centrale. Là, seul devant une multitudes de moniteurs, de lueurs clignotantes dignes d'un sapin de Noël et d'une forêt de boutons poussoirs, manettes, etc. un gars est captivé par l'un des postes qui ne quitte pas des yeux. Il n'est pas possible de voir de quoi il s'agit, il est assis juste en face.

Il faudrait attendre un bon moment avant que le préposé à la surveillance du bon fonctionnement des turbines et autres machineries ne se lève de son fauteuil. Voilà pourquoi nos P'tites sorcières ont tout intérêt à mettre au point un stratagème afin de détourner son attention et l'obliger de quitter son poste ! Le Meneur jugera des moyens employés, la magie est fortement conseillée ici, pour arriver à détacher son regard de son poste comme s'il était rivé à son écran.

Il faut dire que c'est bien passionnant. Il s'agit de la fin de l'épisode de Méta-Créatures, la tension est à son comble, le dénouement tout proche ! Juste au moment où le groupe de Héros allaient agir.

Eventuellement, une **Page de Pub (décidée et interprétée par nos Héros)** fera bondir notre gars qui en profitera en triple

vitesse, pour aller soulager sa vessie et laissera le passage libre !

Mais au moment où les P'tites sorcières traversent quatre-à-quatre la pièce, les compteurs s'affolent, les aiguilles tremblotent, l'air se charge d'électricité statique et d'ozone, la lueur verdâtre de l'éclairage de secours s'enclenche, des éclairs et des étincelles surgissent des pupitres, jaillissant de toute part, zébrant l'air dangereusement !

Elles doivent bien se demander ce qu'il arrive, quelle bêtise elles auraient commise ?

En fait, les **Nains terférences** piratent le système électrique pour leur jouer un sale tour et les freiner dans leur progression... un **Test ADA (attention) à 7** leur permet de discerner l'un des maudits lutins !

C'est alors qu'elles se retrouvent entourées de parasites, d'éclairs, de fumées ocre, de grésillements, elles semblent être aspirées et projetées à toute vitesse, perdant tout sens de la réalité !

## PNJ spécifiques

**Elektra, la Fée électricité.** Les cheveux tous hirsutes et hérissés, habillée d'une tunique et une jupette bleu électrique, elle ne mesure pas plus de 10 centimètres. P'tite cousine de la Fée du logis, elle est toujours survoltée et virevolte dans les tous sens à l'aide de ses p'tites paires d'ailes d'un joli bleu irisé. C'est elle qui insuffle le courant et la tension électrique à travers les kilomètres de câbles, de bobines et de transformateurs.

**Les Nains terférences.** Véritables parasites, esprits malins des temps modernes, apparus quelques temps après la Fée Electricité, ils court-circuitent tous appareils et réseaux électriques. Récemment, ils ont pris possession de la centrale électrique et ont kidnappés la Fée du logis.

Ils sont minuscules et voyagent toujours en groupe, virevoltant « virevoltages » autour de du chef de la bande.

On les remarque difficilement tant ils sont toujours en mouvement. Ils portent une salopette bleue, un t-shirt vert et une pince coupante dans la poche à outils de leurs bleus de travail. Un casque orangé leur coiffe la tête. Et comme tous nains qui se respectent, ils portent barbes et barbichettes.

# Partie Méta-créatures

**Inspirations :** les principales inspirations sont le thème et l'élément imposés du 12<sup>ème</sup> concours de scénarios du forum de la Cour d'Obéron et le challenge de rédiger un multi-tables se terminant par une crossover MC-PS où le dénouement de l'intrigue gagnera un certain effet miroir pour chacun des groupes de Héros et de P'tites sorcières.

**Type de groupe :** Le groupe des gars décidés. Ils ont monté une affaire de détectives privés enquêtant sur le paranormal à la Ghostbusters....

Le groupe qui bosse en secret. A force d'avoir des micros planqués partout, de se farcir la moindre feuille de chou, de trouver le sens caché des faits les plus clairs et évidents, ils ont eu vent de cette mystérieuse disparition de cette femme de ménage... *incroyable !! mais vrai !!*

Et surtout le groupe de l'Elue mis à mal... ;-)  
comme nous verrons...

**Utile(s) :** Bidouilleur qui permettra d'éviter à la dernière minute que tout n'explose, débloquera la situation et cette satanée porte blindée, Leader D'équipe pour ordonner tout ce beau monde, L'intello qui la ramène avec ses connaissances techniques et tout et tout, l'enquêteur secret qui sait pour les enquêtes *ipso facto*. L'Ethniquement minoritaire pour donner une touche de couleur et d'humour à cet univers si morne et Le Barbare Hi-Tech pour dompter ces technologies qui tuent...

Pas de place pour la violence gratuite et sanguinolente de bouchers du Bourrin et du Monsieur-Moi-Je-Sais-Tout, j'ai nommé le Gars k'a fait ça toute sa vie, peuh une araignée, mais moi, monsieur, j'ai joué dans « Arachnophobie » et blabla... et je suis sponsorisé par Bégon et de toute façon blabla...

Je déconseille fortement au Réalisateur de s'adjoindre la prestation d'une Sorcière

**Scénario Multi-tables ~ Crossover  
P'tites sorcières & Méta-Créatures**

branchée ou d'un Mutant qui se la pète car il verra surgir sur son plateau l'arrivée tout à fait inopportune d'un groupe de Sorcières branchées !

Notons aussi qu'un Démon repentant risque de se faire attaquer à vue par nos P'tites sorcières, une fois arrivées au cœur de la scène ! *Héhéhé, ça promet !*

Tiens, ça pourrait être marrant un Héros affublé de la Phobie des araignées ?!

**Type de série :**

Série 2 (Intrigues et bonne humeur). En effet, on va y jeter nos naïves et innocentes P'tites sorcières, il s'agit de ne pas les traumatiser avec une série

Ici le Méchant est méchant méchant, il convient sans se poser de question de lui foutre une bonne raclée, non mais !

Une grosse araignée velue et monstrueuse qui choppe des pauvres agents d'entretien dans ses filets qui tentent de mettre un peu de propreté dans un monde pourri, ça doit cesser... de vivre !

Mais tout cela reste correct, on ne jette pas l'hémoglobine ou le slim par hectolitres, ça tâche bon sang et on ne tire pas une tonne de cartouches, une vision tout droit sortie d'un Bourrin au bandeau rouge et aux yeux méchants tenant à bout de bras une sulfateuse.

**Introduction :**

Comme offerte en sacrifice rituel sur un immonde autel, Eléonore est là, crucifiée sur une gigantesque toile d'araignée, dressée tel un échafaud. Non loin, un horrible bruit de mandibule et de mastication se fait entendre, les fils de la toile vibrent, on s'approche à pas d'araignée... Gros plan sur le regard dégoûté et horrifié d'Eléonore (arachnophobe faut-il savoir).

### Générique :

La bibliothèque de l'Intello qui se la pète, fidèle mentor de l'Elue s'empoussière de plus en plus, bientôt, les livres récents ressembleront à de vénérables ouvrages ensevelis sous une tonne poussière ancestrale.

Catastrophe en perspective, mettant en péril le frêle équilibre du combat que se livrent les forces du Mal et du Bien, comment reconnaîtra-t-on les anciens grimoires d'alchimie et de prophétie avec les autres annuaires ou bottin recouverts d'autant de poussière ?

Normalement, Eléonore, la femme de ménage portugaise s'occupe de cela, bichonne et astique toute la bibliothèque, ses moindre planches, étagères, etc.

Mais voilà, plusieurs jours, qu'elle n'est pas passée faire son office sacerdotal de chasse à la poussière !

L'Intello qui se la pète décide de réunir son groupe afin de la retrouver au plus vite ! On pourrait bien prendre une autre femme de ménage mais non, les amies, on les jette pas à la poubelle comme une vulgaire lingette *Swiffer*™ !

### Chapitre 1 : Mais où... travaille Eléonore ?

#### Au fait...

Tous savent qu'Eléonore travaille pour une société de nettoyage. Il serait intéressant de savoir laquelle pour aller les questionner sur son emploi du temps et faire état du non nettoyage de la bibliothèque.

Un **test de Filature avec un FDT de 18** ou un **test de Chercher l'info avec un FDT de 25** permettra aux Héros de trouver l'information.

Sur les paillasons, on trouver une vignette aux couleurs et coordonnées de la société qui veille de temps à les reprendre pour les dépoussiérer d'une manière industrielle.

Au bureau de l'économat en farfouillant quelque peu ou en happant l'attention d'une secrétaire, on peut trouver l'une des factures de celle-ci. L'adresse y figure bien évidemment.

Il s'agit de la société Nétwatu implantée au cœur de la ville.

### Chapitre 2 : Une journée de travail comme les autres...

Sur place, dans les bureaux de la société Nétwatu, les Héros peuvent tenter d'en savoir plus...

- Évoquer une réclamation concernant le non nettoyage d'un endroit prévu est prise avec la plus haute considération et attention ! Un simple **test de Persuasion au FDT de 18** permet ce prodige.
- Le Bidouilleur de l'équipe peut toujours tenter de pirater le système à l'aide d'un **test d'Informatique de FDT 23**.
- Charmer la standardiste est une autre possibilité. Celle-ci étant du type Pouffe idiote, c'est très facile : un **test de Séduction au FDT de 25** réussi et c'est dans la poche !

Directement, la standardiste s'exécute et s'attache à résoudre tout cela au mieux et au plus vite.

Elle demande aux Héros de quel endroit il s'agit (disposer d'une copie de facture rend les choses plus facile). Elle introduit ça à l'ordinateur et indique qu'il s'agit d'Eléonore ... qui devait s'en charger mais elle a été dévolue à une autre tâche et l'information n'a pas été répercutée...

Là, nos Héros aimeraient sûrement savoir où elle a été soudainement dépêchée ?

En **baratinant** un truc ou l'autre ou en jetant un regard **discret** par-dessus son épaule sur son écran, nos Héros récupéreront

l'information. Un **test au FDT de 23** réussi permet cela.

Si la standardiste est charmée, volubile et enjouée, elle lâchera directement le morceau, etc.

C'est une pollution causée par des déchets toxiques à la centrale nucléaire de la ville.

### **Chapitre 3 : Pollution accidentelle...**

La société Nétwatu s'occupe vraiment de tout et intervient pour toute pollution, dégradation, saletés, entretien, nettoyage, entretien, etc.

En effet, aux informations télévisuelles, on évoque l'incident technique à la centrale. Cet incident a entraîné une certaine pollution qui sera vite résorbée et canalisée par des spécialistes. Sur le petit écran, on reconnaît alors une camionnette aux couleurs de Nétwatu.

Si nos Héros n'avaient pas réussi à obtenir l'info précédemment, ils tombent sur ce *flash* info et peuvent alors faire le lien en reconnaissant le logo à l'aide d'un **test de Chercher au FDT de 18**.

Notes au Réalisateur : il est évident que c'est à cause de ces déchets et matières toxiques, radioactives, etc. qu'une minuscule araignée s'est agrandie pour devenir gigantesque et a développé un goût certain pour la chair humaine. En effet, les moucherons et autres insectes n'étant plus de taille à la rassasier alors qu'un être humain ça nourrit son homme finalement !

### **Chapitre 4 : Perdu le fil (conducteur) ?**

Sur place, à ce moment, on a perdu tout contact avec la technicienne de surface en charge de l'affaire ! Eléonore bien évidemment.

Un **test de Persuasion/Baratin au FDT de 28** est requis pour convaincre les gardes qui ceinturent le périmètre, écartant les curieux, à pouvoir pénétrer au cœur de l'enceinte.

Lorsqu'ils peuvent pénétrer, on leur indique l'endroit où s'était produit l'accident.

Notes au Réalisateur : à partir de là, le Réalisateur pour amener la scène finale décrit alors plusieurs choses étonnantes.

D'abord, il y a des fils soyeux, un peu partout, tissés en tous sens, il est parfois difficile de s'y frayer un chemin. Un coup de chalumeau et ça s'enflamme très vite.

Tout est étrangement calme... Il n'y a personne, c'est tout. C'est pour mettre l'ambiance ;-) )

Par contre dans leur progression, nos Héros seront attaqués et assaillis par une myriade d'araignées « normales » mais très agressives ! Celle-ci se comporte comme une nuée aux caractéristiques similaires à celle de la grosse araignée.

## **Chapitre 5 : En salle de contrôles**

Le groupe parvient à atteindre la salle de contrôles : personne aux manettes, pas de fauteuil pivotant avec un Méchant Récurrent dedans caressant un chat de race, c'est déjà ça !

Au beau milieu de la pièce - sans effets spéciaux, script ? - ont atterri un groupe de Sorcières branchées

Après la stupéfaction et quelques présentations, chaque groupe se rend vite compte que l'autre est également à la recherche de quelqu'un en ces lieux. Les Sorcières branchées vont probablement indiquer vouloir se rendre au cœur de la centrale, là où se terrent les Nains terférences retenant captive, la Fée du logis « - le scénariste est-il sous LSD ? » doivent se demander nos Héros (le groupe initial de MC) ?

Notes pour le Réalisateur : pour le groupe des Sorcières branchées, tout semble réel et l'enjeu est de la plus haute importance, il y va de la vie de la Fée du logis. Par la suite, le Réalisateur trouvera la suite des événements repris dans une dernière partie nommée *Crossover*.

Les Sorcières branchées entraîneront sans réflexion, le groupe de Héros à les suivre. Attention, elles semblent disposer de vrais Pouvoirs-qui-font-peur-à-grand-maman ?! Ce qui est encore plus terrifiant !

Au fur et à mesure du trajet, ils pourront remarquer que leur destination semble commune !

# Crossover

Hop! Nous retrouvons ici nos P'tites sorcières projetées au cœur de l'épisode MC.

## Au préalable

Leurs personnages PS ont été passés sous la forme d'un Héros MC. La fin de partie sera commune pour les deux groupes et se jouera avec les règles de MC.

Les deux meneurs terminent chacun s'il le faut leur partie avant de réunir le groupe pour le final de ce scénario. Je conseille fortement à ceux-ci d'essayer de coordonner leur progression afin de maintenir le suspense et ne pas laisser de temps mort !

N'oublions pas que les P'tites sorcières vivent cet épisode sans se douter qu'il s'agit d'une mise en scène, tout leur semble sérieux et devront s'impliquer dans les scènes d'une façon réelle et convaincante.

## Chapitre 1 : Suivre le fil d'Ariane ?

Le groupe guidé par les sécrétions et fils de l'horrible araignée (trace abjecte sa souillure évoquant son passage) parcourt les méandres interminables des couloirs s'enfonçant de plus en plus profondément au cœur de celui-ci. Au fur et à mesure que les portes blindées se referment derrière eux (le groupe de Héros possède soit la technique (Bidouillage) ou une accréditation) et qu'ils s'engouffrent au plus profond de celui-ci par de multiples volées d'escaliers.

Elle est là, tapie au cœur, au plus loin, dans son repaire impénétrable et perdu dans un amas inextricable de câbles électriques et de fils d'araignée...

Une pâle lueur verdâtre prodiguée par des lampes - secours éclaire d'une manière glauque leur lente et pénible progression.

## Chapitre 2 : Un combat qui n'est pas sans danger !

Notes au Réalisateur: durant le combat contre cette Méta-créature originale et inédite, le Réalisateur est invité à faire endurer, suivant la situation et sa volonté, aux Héros les pires difficultés. A eux de les surmonter et de s'en tirer au mieux !

Voici une liste non exhaustive, avec quelques commentaires et précisions quant aux règles, de tuiles qui peuvent s'abattre sur la tête de nos Héros.

- **Choc électrique.** Ceux-ci sont donnés par les Nains terférences qui doivent réussir une attaque de **Combat à mains nues**. Ils peuvent aussi provenir de fils sectionnés qui débitent alors du courant à qui s'y frotte ! un choc électrique cause 3 PV qu'importe l'armure ou la réussite de l'attaque.
- **Coincé, empêtré ou englué.** En se déplaçant sur la toile, chaque Héros devra réussir un **test d'Esquive au FDT Pas évident de 23** pour éviter de se retrouver coincé. Il est alors bloqué à la prochaine action et se trouve être une cible facile !
- **Trébucher.** Si le test précédent est vraiment raté, le Héros s'étale de tout son long, il devra réussir un nouveau **test d'Esquive au FDT de Difficile de 28** pour se remettre sur pied. Il pourrait se faire attaquer à vue par n'importe quel adversaire !

## Chapitre 3 : Combat sans merci

Sur place, la monstrueuse bête a tissé sa gigantesque toile visqueuse. Véritable piège pour quiconque ose s'y aventurer !

Elle trône là au beau milieu près de sa proie qu'elle retient au cœur de celle-ci. Eléonore la femme d'ouvrage est ligotée et embaumée de sécrétions filandreuses.

A ce stade, et vu la situation, seul un assaut massif et décisif est encore possible. De toute façon, l'horrible araignée mutante entame les hostilités en crachant sur le groupe un jet d'acide corrosif.

Notes au Réalisateur : celui traite ce jet d'acide comme le nuage brûlant d'un lance-flamme, arme à cibles multiples.

La toile d'araignée pourrait s'enflammer mais risque fort de transformer la captive et ceux qui s'y trouvent en merguez... Tout autour se trouve des câbles et des tuyaux.

Éventuellement un Héros peut se hisser sur une plate-forme non loin à partir d'une échelle. A votre gré, vous pouvez y placer un palan actionnable à partir d'un pupitre de commande situé en hauteur.

Pour les Sorcières branchées (ex P'tites sorcières) tout est bien différent et étonnant ! Elles font comme abstraction de la monstrueuse araignée et d'Eléonore. A la place, elles voient la Fée du logis et les Nains terférences !

Notes au Réalisateur : les Sorcières branchées, au beau milieu de la toile, voient la Fée du logis entourée des Nains terférences narquois qui dansent autour d'elle en sarabande !

Il faudra leur botter le derrière ! Non mais ! Le Réalisateur détermine le nombre de Nains terférences en présence. Il se sert des caractéristiques des *Critters farceurs*.

Les Héros ne perçoivent pas la Fée du logis. Ils voient Eléonore ! Ils ne voient pas les Nains terférences. Ceux-ci ressentent un choc électrique lorsqu'ils sont touchés par ceux-ci. Ils penseront à une décharge. De plus, ne les percevant pas, il est facile de les toucher : le niveau de **FDT est Automatique à 15** !

Les Sorcières branchées comprennent cela et devront se rendre compte qu'il est impératif et vital de vite les neutraliser.

Attention, nos Sorcières branchées ne voient pas l'Araignée ! Gare s'ils se font attaquer par elle (niveau de **FDT est Automatique à 15**) !

Sur ce, cher Réalisateur, bonne prise pour cette scène. Votre scripte vous sera sûrement d'un grand secours pour vous y retrouver...

Notes au Réalisateur : les Héros peuvent se soigner à l'aide des troussees de secours disponibles dans tout le complexe en cas d'accident ! Espérons qu'ils fassent le plein.

#### Chapitre 4 : Fin de l'épisode

Les P'tites sorcières alors qu'elles retirent *in extremis* la Fée du logis prisonnière de sa toile, dans un grand fracas, tout commence à s'effondrer suite aux déflagrations et impacts d'armes diverses.

Des flammes et des éclairs jaillissent de partout, des arcs électriques zèbrent la pièce en tout sens, attention les secousses ! Les bobines des transformateurs se renversent, se brisent ou fondent. Tout commence à vaciller, comme pris de secousses. Des tressaillements d'électricité statique ambiante hérissent les poils et les cheveux.

Les P'tites sorcières s'évanouissent dans ce cataclysme de Fin... d'épisode ;-) A leur réveil, elles sont dans la salle de commandes, avec la Fée du logis, le garde va bientôt revenir...

Nul ne peut expliquer ce qu'il s'est passé ?! Mais quelle aventure !

## Seconds rôles

### Monstrueuse Araignée Velue :

FOR : 8 - DEX : 8 - ADA : 4 - MEN : 3 - CHA : 2 - VIT : 12 - PV : 23

Combat à mains nues , (griffes et mandibules) + 9 , Résistance/Endurance + 3 , Athlétisme + 2 , Esquive + 3 , Lancer (son jet d'acide corrosif à traiter comme une brûlure. 1 jet par combat) + 2, Filature (non il ne s'agit pas de l'action de tisser du fil...) , Discrétion +2 , Pister +2 , Se cacher +2

Notes pour le Réalisateur : des dégâts de 6 PV par round (l'armure n'aidant en rien). Un **jet de Premiers Soins** réussi, allié à un bon matériel, permet de récupérer :

- Si le nombre de PV est plus petit que la FOR : les PV reviennent à la FOR (fin de l'état grave) et le PJ regagne 1 PV, il faudra le faire rentrer en clinique ou à l'hôpital.
- Si le nombre de PV est plus grand ou égal à la FOR : le PJ regagne 4 PV.

La récupération est de 1 PV par semaine en général, de 1 PV tous les deux jours en clinique.

### Nains terférences (très nombreux et très véloces) :

Cfr. caractéristiques des *Critters farceurs*.

## **Conclusion et épilogue**

Nos P'tites sorcières regagnent la partie Pile du Pièce-Monde en ayant réussi à délivrer, saine et sauve, la Fée du logis à la grande joie de sa cousine, la Fée électricité.

Lors de la scène finale, dans une explosion cataclysmique, une perturbation de la toile du réseau électrique les a renvoyées dans leur univers aussi vite et subitement qu'elles y avaient été arrachées.

Nos Héros ont décimé l'horrible monstre arachnéen et ont libéré de son emprise sa pauvre victime. C'est une **Conclusion classique** pour eux, mais nul doute que cette fin de tournage leur laissera des souvenirs !

Chacun a pu être aidé par l'autre groupe en présence, renfort inattendu.

## **Mot de la FIN, mot de l'auteur**

Voilà, j'espère que cela vous a plu et qu'au passage, vous avez peut-être eu l'occasion de découvrir P'tites sorcières et Méta-Créatures. Ceci vous incitera peut-être à y jouer ?

Enfin, j'ajouterai encore que **P'tites sorcières** et **Méta-Créatures** sont mes deux coups de cœurs en matière de JdRa

;-)

Pitche, [phverheve@tiscali.be](mailto:phverheve@tiscali.be)

Janvier 2006

*Pour le 12<sup>ème</sup> Concours de scénarios  
du Forum de la Cour d'Obéron*