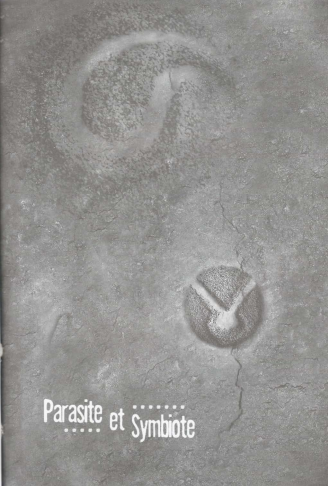


V
E
R
M
i
N
E

Parasite et
..... et Symbiote



Parasite et Symbiote

Crédits

Univers et concepts originaux
Direction éditoriale
Julien Blondel

Parasite et Symboliste
Wayland Dussanont

Scénarios

- « L'effet papillon » : Florent Castel
- « Die Amöben » : Antoine Besseli
- « Chasseur blanc, cœur noir » : Jules Blondel
- « Exodes » : Thomas Robert
- « L'hiver du cœur » : Sandrine Barbarin
- « Mascarades » : Benoît Attiasot
- « Un rêve au goût amer » : Gauthier Lion
- « Les mangroves de Kats » : Rémi Barbarin
- « Le paradis perdu » : Anthony Combreselle
- « Swamp meat » : Philippe Fesset et Cédric Fermann

Relecture et corrections
Julien Blondel et Noéa

Couverture
Anne Rouvin

Illustrations Intérieures
Aurélien Palca, Anne Rouvin,
Christophe Seval et Damien Venzi

Maquette
Florent

Vermine, un jeu de Julien Blondel édité par le 7ème Cercle.

Novembre 2009

« La menace de grippe aviaire en Europe se confirme. Tout comme la radioactivité, les réseaux terroristes ou les OGM, le virus de la grippe aviaire est insaisissable et furtif et met en difficulté les observatoires sanitaires occidentaux. Le risque postindustriel est aussi organique et instant. Il s'adapte rapidement par réorganisation et recombinaison. Le risque de pandémie prend précisément sa source dans une possible mutation virale qui déconcerte, quel qu'il arrive, nos dispositifs médicaux. Contrairement au syndrome respiratoire aigu sévère (SRAS), qui réduisait les risques de propagation des virus par le transport aérien, l'inquiétude se fixe, pour la grippe aviaire, sur le flux annuel des oiseaux migrateurs, contre lesquels nos moyens traditionnels de protection aux frontières sont impuissants. »

—Source Le Monde, Thierry Libaert et
Christophe Roux-Darfort.

Vermine, le site officiel :
<http://www.vermine.fr>

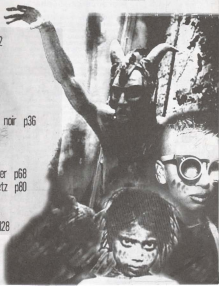
Discussions, conseils techniques, inspirations
et idées de scénarios :
<http://fr.groups.yahoo.com/group/vermine>

Forums, news et rubrique officielle Vermine :
<http://www.7emecercle.com>

sommaire

Parasite et Symbiote

- Crédits et Sommaire p2
- Introduction p4
- Le Parasite p6
- Le Symbiote p14
- L'effet papillon p22
- Die Ameisen p28
- Chasseur blanc, cœur noir p36
- Exodus p42
- L'hiver du cœur p50
- Mascarades p58
- Un rêve au goût amer p68
- Les mensonges de Metz p80
- Le paradis perdu p94
- Swamp meat p108
- Carte de l'Europe p128



«Ce que l'Homme prend, la Nature rend...»
—Aurore, disciple de Chaman

Parasite, Symbiote : deux frères ennemis, deux facettes, deux conceptions d'un même principe fondamental présent depuis l'apparition de la vie sur la Terre. Où l'un s'efforce de donner autant qu'il reçoit, l'autre profite et abuse, sans se soucier de la moindre notion d'équilibre. Présents chez les insectes autant que chez les animaux, les humains ou les végétaux, ces deux Totems allument des comportements nobles ou vicieux, bénéfiques ou ravageurs, durables ou mortels, et se retrouvent ici au cœur d'une dizaine d'aventures teintées de corruption, d'envoûtement, d'infestation, d'empoisonnement ou d'hybridation forcée. Qui, de l'homme ou de la vermine, profite le plus de l'autre ?

A propos des scénarios

Ce supplément propose dix nouveaux scénarios, tous basés — comme dans Poélateur et Charognard — sur une intrigue, un personnage ou une communauté en rapport avec les Totems très répandus du Parasite et du Symbiote. Là où le premier supplément exploitait davantage les relations entre communautés humaines, ces nouvelles aventures ont toutes un parfum plus visqueux, plus horrifique, généralement lié à la présence d'insectes et de vermine. Fourmis géantes de « *Die Ameisen* », Lochéteuses monstrueuses de « *Un rêve au goût amer...* », Blattes intelligentes de « *L'isser du cœur* » ou rats symbiotiques de « *Exodus* », la vermine est omniprésente, accompagnée de communautés et d'individus aux motivations troubles. Pour vous aider à lire les aventures sans avoir à redoubler d'effort, la plupart de ces scénarios trouvent un écho direct dans ce supplément — une aventure géographiquement proche, qui vous permettra de mettre en scène deux scénarios dans une même région sans avoir à improviser de longs voyages. Les Niveaux de mise en scène des personnalités sont globalement moins élevés que dans le premier supplément, pour permettre à des meneurs de jeu débutants d'utiliser la plupart des aventures sans modification, mais aussi pour laisser une marge de manœuvre à ceux qui souhaitent y ajouter leurs propres intervenants, héros et communautés majeures décrites dans les différents suppléments de la gamme l'Herminette.

L'effet papillon

Scénario court, conçu pour servir d'intermède entre deux aventures ou de base de campagne sur le thème du chamanisme.

L'intrigue repose sur l'infestation d'un des personnages du groupe par une larve de papillon, et les troubles motivations d'un chaman infecté lui aussi. Attention, ce scénario place le personnage infecté dans une position centrale et impose de veiller à ce que les autres membres du groupe y trouvent également leur intérêt.

Thème : Parasite et Symbiote

Localisation : Troyes, dans le nord est de la France

Niveau de mise en scène : 1

Nombre de parties : 1 à 2

Die Ameisen

Scénario moyen, orienté action et horreur, conçu pour emmener les personnages à l'exploration d'un complexe souterrain infesté par une colonie de fourmis. Particulièrement dangereux et rythmé, ce scénario peut convenir à une équipe physique et lourdement armée, ou forcer les personnages à chercher du renfort pour orchestrer une campagne de nettoyage. Attention, le complexe abrite des créatures géantes, dont des soldats et une reine fourmi de Taille 3.

Thème : Parasite

Localisation : Zwieselhof, dans les pré-Alpes Suisses.

Niveau de mise en scène : 1

Nombre de parties : 1 à 3

Chasseur blanc, cœur noir

Scénario moyen, relativement ouvert, conçu pour exposer les personnages aux premières d'une guerre entre une communauté d'adaptés primitifs et les habitants d'un village humaniste. Près de l'ancien port de la Palmyre, l'arrivée d'un chasseur va attiser la haine des deux communautés, entre lesquelles les personnages vont devoir jouer les négociateurs. Attention, ce scénario met en scène un chaman, une tribu d'adaptés dotés d'armes empoisonnées et toute une variété de créatures sauvages.

Thème : Symbiote et Poélateur

Localisation : Saintes, en Charentes Maritimes

Niveau de mise en scène : 1

Nombre de parties : 1 à 2

Exodus

Scénario moyen, conçu pour un meneur de jeu et des personnages débutants, et rythmé par une trame linéaire suivant le voyage d'un mystérieux enfant de Lyon vers la capitale. Au cœur d'un complot de grande envergure impliquant Gabriel Chase et sa communauté

de fidèles, les personnages vont protéger un enfant poursuivi par des micro-mètres et doté d'une singulière empathie avec les rats. Ce scénario peut servir de suite à l'aventure « La raffinerie » présentée dans le supplément *Prédateur* et *Charognard*.

Thème : Charognard
Localisation : entre Lyon et Paris
Niveau de mise en scène : 1
Nombre de parties : 1 à 2

L'hiver du cœur

Scénario moyen, conçu pour des personnages autonomes et plutôt non adaptés, construit autour d'une communauté vivant en symbiose avec les enfants. Perdue dans une tempête de montagne, les personnages vont être recueillis par une communauté en pleine discorde et découvrir la présence d'un aidé de enfants monstrueux. Attention, la deuxième phase de ce scénario expose les personnages à des situations extrêmement périlleuses.

Thème : Parasite et Symbiote
Localisation : près de Grenoble
Niveau de mise en scène : 1
Nombre de parties : 1 à 3

Mascarades

Scénario moyen, sans trame linéaire, impliquant les personnages dans une fuite en avant sans fin d'embûches en plein cœur de la Forêt Noire. Protecteurs malgré eux d'une étrange prisonnière en proie à des visions charismatiques, les personnages vont être poursuivis par une troupe de mascarades en quête d'un trésor mythique. Attention, ce scénario est profondément teinté de fantastique et met en scène des mutations et des capacités surnaturelles.

Thème : Symbiote
Localisation : la Forêt Noire
Niveau de mise en scène : 1
Nombre de parties : 1 à 4

Un rêve au goût amer...

Scénario moyen, conçu pour des personnages humanistes ou survivants, ainsi qu'un meneur de jeu de Niveau 3 minimum. Candidats à la citoyenneté de Brisel, les personnages vont franchir la Digne et se retrouver impliqués dans un complot mêlant les Derniers Hommes, un garçon mutant, un scientifique dément et des monstres hybrides. Attention, ce scénario demande beaucoup d'autonomie de la part des personnages et les expose à des situations extrêmement périlleuses.

Thème : Parasite
Localisation : le Plat Pays, région de Brisel
Niveau de mise en scène : 3
Nombre de parties : 1 à 3

Les mensonges de Retz

Scénario moyen, conçu pour des personnages relativement expérimentés et un meneur de jeu de Niveau 5 dans l'idéal. Manipulés par un chaman particulièrement vicieux, les personnages vont jouer les convoyeurs jusqu'à l'ancien port de Saint Nazaire, qui servira de cadre à un conflit d'intérêts mêlant insectes géants et hommes de mains d'Elam. Attention, ce scénario expose les personnages à des situations extrêmement périlleuses.

Thème : Parasite
Localisation : Saint Nazaire
Niveau de mise en scène : 4
Nombre de parties : 1 à 3

Le paradis perdu

Scénario long, conçu pour des personnages expérimentés et un meneur de jeu de Niveau 3 à 5 dans l'idéal. Télescopés par une jeune fille perdue, les personnages vont se retrouver impliqués dans une chasse au trésor dont l'enjeu semble être un mystérieux Eden mythique, sur fond de manipulation, de chirurgie contre-nature et de colonies terribles. Attention, ce scénario met en scène des mutations et des créatures géantes.

Thème : Charognard
Localisation : Jura et Suisse
Niveau de mise en scène : 3 à 5
Nombre de parties : 1 à 4

Swamp nest

Scénario long, premier d'une campagne en trois volets conçue pour des personnages expérimentés et un meneur de jeu de Niveau 3 minimum, 5 dans l'idéal. Attirés dans le Nord de l'Europe par le grand masseblement ancestral d'Erps Kverps, les personnages vont être impliqués dans une lutte de pouvoir sans merci entre traditionalistes et révolutionnaires, sur fond de mysticisme et d'épidémie. Attention, ce personnage utilise le personnage de Gabriel Clime, assorti d'un Niveau de mise en scène de 5, et demande un travail de préparation de la part du meneur de jeu.

Thème : Parasite et Symbiote
Localisation : Erps Kverps, Zone Libre de Brisel
Niveau de mise en scène : 5
Nombre de parties : 1 à 5

Transitions géographiques

Pour permettre une exploitation plus pensée des régions traversées par les personnages, les scénarios de ce supplément sont pensés pour être jouables les uns à la suite des autres par séries de deux ou trois aventures. Ainsi, « *Dir Jeratem* » et « *Le paradis perdu* » se déroulent en Suisse, « *Swamp nest* » et « *Un rêve au goût amer...* » dans la région de Brisel – non loin de « *L'effet papillon* » ainsi que le nord est de la France – et la majorité des autres scénarios utilisent des régions à l'ouest dans *Prédateur* et *Charognard*, « *Essais* » diffuse à Lyon et s'étend à Paris, « *Chasseur blanc, cœur noir* » revient en Charentes Maritimes, où se déroule « *Les dieux du pouvoir* » du précédent supplément, etc.



« Ton corps, ma terre nourricière. »

—Ophélie.

Là où le prédateur traque sa proie pour la tuer, le parasite s'insinue pour affaiblir son hôte. Symboles de l'exploitation, de la perfidie, de la mort à petit feu et de l'opportunisme, les parasites existent sous une incroyable diversité de formes et de comportements. Des endoparasites se développent dans la chair vivante de leurs victimes, sa lierre étouffant sa plante-hôte, en passant par le champignon pathogène ou le moustique sucer de sang, on retrouve des espèces parasites dans toutes les classes du règne animal et végétal. L'homme adopte lui aussi des comportements inspirés de ce Totem. Survivalistes opportunistes et voleurs, humanistes charlatans usent de la crédulité de leurs pairs, adaptés vénérant une espèce de parasite particulière : les exemples ne manquent pas. Privilégiant la discrétion, l'intrusion et le vol, ce Totem partage des valeurs communes avec le Charognard, tandis que par d'autres facettes, telles que l'esclavagisme et l'extorsion, il s'apparente plus aux Totems du Prédateur et de la Horde. Dans tous les cas, le Parasite, qui repose sur les notions d'exploiter et de profiter, s'oppose totalement au Symblote dont les principes sont basés sur le partage et l'harmonie.

Symbole d'égoïsme, de dépendance, de profit immédiat et de courtisiererie, le Parasite est l'un des Totems les plus négatifs qui soit. Il est de plus considéré par de nombreux adaptés comme le détestable symbole de l'Homme du vingtième siècle. Pourtant, tout chaman sensible aux énergies de Gaïa est conscient de l'importance du rôle du Parasite dans l'équilibre des forces terrestres et la régulation d'espèces qui, sinon, deviendraient trop prospères... et incontrôlables.

Quelques moteurs de scénarios

La variété des comportements et des valeurs liées au Totem du Parasite se retrouvent dans la diversité des intrigues dans lesquelles il peut être impliqué. Présent chez des espèces animales comme un cœur de communauté humaine, le Para-

Le parasite

site est partout, même s'il n'est pas forcément visible. Voici quelques idées de plots, de scènes et d'arcs de intrigues, conçus pour exploiter au mieux les possibilités offertes par cet inquiétant Totem.

Contamination

Cas de figure très classique et porteur d'un potentiel horrifique de premier ordre : un ou plusieurs personnages se sont fait contaminer par un parasite et doivent faire face aux conséquences, sûrement néfastes, de la présence de ce corps étranger. Rappelez-vous que si les parasites dangereux s'attaquent à l'homme sont plutôt rares dans la réalité, en 2037, nombre d'espèces ont évolué pour faire de l'homme leur hôte de prédilection. Ce genre de scénario peut se jouer comme une course contre la mort désespérée à la recherche d'un hypothétique remède, l'incertitude étant ici la meilleure des armes pour susciter l'angoisse chez les joueurs. Ai-je vraiment été infecté ? Le parasite est-il mortel ? Combien de temps me reste-t-il à vivre ? Telles doivent être les interrogations des personnages. Une dégradation progressive de l'état physique et moral des victimes, à la recherche d'une solution, peut générer une intensité dramatique insubliable autour de la table. Et quand bien même une solution pourrait être trouvée, son prix sera certainement très élevé : que va demander cet inquiétant chaman en échange de ses soins ? Ces médecins ont-ils vraiment le savoir chirurgical qu'ils prétendent ?

Si elles ne concernent pas les personnages, les contaminations peuvent s'intégrer à l'aventure par le biais de scènes horribles — étranger dont le ventre explose sous la pression de milliers de petits vers blancs et gras, découverte de cadavres humains intérieurement rongés par un champignon inconnu... Les possibilités sont multiples, et forcément répugnantes.

Quarantaine

Lorsque le parasite n'est pas un insecte mais un pathogène, et que la contamination n'est pas confinée à quelques individus, mais transformée en une véritable épidémie, les enjeux scénaristiques changent du tout au tout. La peur de la maladie est une crainte partagée par toutes les communautés, quelle que soient leurs tendances. Si les personnages ont été épargnés par le pathogène, la priorité absolue sera d'éviter la contagion. Ils peuvent essayer de s'échapper indemnes de la zone affectée au prix d'une course haletante, ou

bien se tenir en un refuge présumé en attendant que l'orage passe, à plus forte raison si ledit refuge est une communauté fortifiée ayant fermé ses portes et dans laquelle il faudra d'introduire à tout prix.

Si les personnages ont été infectés, ils pourront devenir les proies d'une chasse à l'homme visant à éliminer les vecteurs de la maladie, ou bien tenter désespérément de s'échapper d'une prison dans laquelle toutes les victimes de l'épidémie auraient été mises en quarantaine.

Les pathogènes sont des parasites particulièrement insidieux et discrets, et la peur de la contagion constitue une puissante source d'angoisse. État de siège, recherche d'un remède, survie en milieu contaminé : il existe toute une palette de possibilités pour exploiter cet aspect du Totem Parasite.

Profiteurs

Loin des menaces de mort que font peser les insectes endoparasites et les pathogènes agresseurs sur le destin des personnages, il existe de nombreux parasites plus bénins capables d'exploiter l'homme ou les ressources qu'il produit. Bien que non létaux, ces parasites d'un ordre pas moins maléfiques. On rangera dans cette catégorie les ravageurs des cultures, mais également les tiques, puces et autres moustiques hématophages. Les rats, les mouches à viande et les cafards, sans cesse en quête de nourriture à grappiller aux humains, entrent également dans cette catégorie d'opportunistes, bien que leur comportement les rapproche tout autant du Charognard.

Tous ces petits profiteurs animaux sont en général effrayers au rendement des cultures, à l'hygiène et aux stocks de nourriture. Insistez de petits détails concernant ces parasites dans le quotidien des personnages permettra de faire ressentir aux joueurs la présence permanente de la vermine et l'importance du Totem du Parasite. En plus de constituer un agent d'ambiance efficace, ils peuvent également amorcer des scénarios de type « gestion de ressources ». Comment stopper la prolifération des thrips, ces minuscules insectes qui détruisent les récoltes ? Peut-on consommer les aliments de ce site dans lequel des rats ont été aperçus ? Comment empêcher les mouches de polluer toute source de nourriture exposée à l'air libre ?

Dans un autre registre, les profiteurs ne sont pas l'appartenance du règne animal. Voleurs habiles, hormenteurs ou escrocs

sans scrupules, nombreux sont ceux qui mènent une vie de parasite au sein même des communautés humaines. Certains petites communautés se vivent même que par le vol. Elles se distinguent alors des pillards associés au Totem du Prédateur par la discrétion de leurs actions et le fait qu'elles exploitent leurs cibles sur un long terme, et non en un unique assaut mortel.

Oppression

Les agents du Parasite s'affaiblissent généralement dans l'ombre et la discrétion, mais certains ont des manières plus brutales et directes. L'esclavagisme en est l'exemple le plus commun. En 2037, la loi du plus fort s'applique plus que jamais, et les communautés ayant adopté ce mode de parasitisme pour survivre ne sont pas rares. Les intrigues liées à l'esclavagisme permettent des mises en situation intéressantes pour les personnages. S'ils ont été capturés et réduits en esclavage, leur évader pourra faire l'objet d'une aventure complexe et palpitante. À l'inverse, s'ils ont été engagés pour mettre fin aux agissements d'esclavagistes, ils devront certainement faire preuve de beaucoup d'astuce pour vaincre ces individus habitués à la violence. L'esclavagisme est un thème dramatique en soi, et sa mise en scène peut donner lieu à des scènes d'une grande intensité si elle est effectuée avec précaution.

Il existe d'autres moyens d'exprimer le parasitisme « brutal ». Alors, certaines bandes armées ont délaissé le mercariat pour s'adonner à une activité plus lucrative : le racket. En lieu et place de louer leurs services, ces individus exigent une contribution de la part d'autres communautés en échange de leur « protection ». De telles bandes peuvent apparaître dans l'environnement des personnages, les plaçant dans une position de victimes ou de témoins. Faut-il accepter un pareil chantage ? La force est-elle une option à considérer ? La fuite ou la négociation sont-elles possibles ?

Quelques créatures

Profitiformes et imprévisibles, les forces du Parasite sont présentes dans tous les environnements. De minuscule virus au pou désagréable, voici quelques créatures à intégrer dans vos prochaines aventures.

Les endoparasites

Symboles de l'horreur et du dégoût, absents dans le monde animal, les endoparasites – parasites se développant à l'intérieur du corps de leurs victimes – sont devenus pour l'homme de 2037 une menace aussi sournoise que furtive. C'est généralement la larve du parasite qui se développe dans le corps de l'hôte. À l'issue de son développement, la larve se métamorphose en adulte et émerge du corps de la victime, à la recherche d'un partenaire d'accouplement et de nouveaux hôtes à infecter. Le développement de la larve est souvent mortel pour la victime. Cette forme de parasitisme est la spécialité de nombreux vers plats, embranchement des Plathelminthes, ainsi que de quelques familles de guêpes – Ichneumonidae, Braconidae, Aphididae – et de mouches – Tachinidae. Le mode de vie du parasite et les symptômes de l'infection varient d'une espèce à l'autre. Certains sont capables de se multiplier à l'intérieur du corps de l'hôte jusqu'à atteindre des densités de milliers d'individus – vers nématodes, parasites polyembryonnaires – tandis que d'autres paralysent leur hôte de façon permanente, pour que les larves puissent développer dans une chair immobile mais toujours fraîche. Pour exploiter au maximum les ressources de l'hôte, les parasites s'ingénient à garder leurs victimes en vie le plus longtemps possible, épargnant les organes vitaux pour ne les consommer

qu'en dernier lieu. Les endoparasites sont en général très spécifiques et ne s'attaquent qu'à un nombre limité d'espèces. La nature étant bien faite, il existe naturellement des parasites qui s'attaquent à d'autres parasites : on les nomme « hyperparasites », ou « parasites secondaires ». Ces hyperparasites sont utiles, car ils réduisent les populations de parasites néfastes. Dans tous les cas, l'infection se fait généralement par ingestion d'aliments contaminés avec les œufs ou les larves du parasite, ou directement par inoculation des œufs après piqûre de l'hôte.

Gérer une contamination parasitaire

Les contaminations par des parasites sont soumises aux mêmes règles que les maladies et infections décrites page 170 du Livre du Meneur, à quelques différences près concernant notamment le traitement d'une infection parasitaire. Premièrement, la médecine est en général impuissante face aux assauts des endoparasites. Ces derniers étant souvent le fruit d'une évolution récente, et les moyens de la recherche ayant fortement baissé en 2037, très peu d'antiparasitaires spécifiques et efficaces ont été mis au point. Cependant, des méthodes de soins plus archaïques peuvent être appliquées : aigües si le parasite circule dans le réseau sanguin, ou utilisation de purgatif pour purifier l'organisme. Ces méthodes potentiellement dangereuses ont un taux d'efficacité variable, mais elles ont le



mériter d'exister. De plus, le système immunitaire de la victime peut parfois suffire à éradiquer le parasite.

Enfin, tous les parasites ne sont pas mortels, et la majorité d'entre eux aura des effets bénins ou seulement désagréables pour l'organisme. L'exemple le plus courant est le ténia, parasite intestinal qui affaiblit et amaigrit la victime, mais qui ne la tue pas, à moins de complications dramatiques – tel qu'un enkystement des cysticercos dans la région cérébrale. Les symptômes et la difficulté des éventuels jets de Santé à effectuer par la victime sont différents selon la gravité de la contamination :

Parasite mineur

Pas ou très peu de risques de mort ou de conséquences permanentes.

Symptômes de la contamination : un ou plusieurs des symptômes suivants : troubles digestifs divers, nausées, vertiges, sensation de faim, perte de poids, fatigue chronique, courbatures, douleurs sporadiques, diarrhées, crises de migraine, vomissements, poissés de fièvre, pertes de conscience.

Difficulté du Jet de Santé : de 10 à 15, un seul jet est généralement nécessaire.

Parasite majeur

Risques potentiels de décès ou de conséquences permanentes sur l'organisme.

Symptômes de la contamination : tous les symptômes provoqués par les parasites mineurs peuvent apparaître, plus certains des symptômes suivants : problèmes d'équilibre, perte de sensibilité, crises de tremblements, convulsions, épilepsie, pics de douleurs, vomissements de sang, perte de mémoire, dégradation du système immunitaire, dégradation du système respiratoire, anomalies cardiaques, hémorragie interne.

Difficulté du Jet de Santé : de 15 à 25, deux jets ou plus sont souvent nécessaires.

Un endoparasite : la mouche guillotine

La mouche guillotine est une mouche parasite d'attaquant uniquement à l'homme. L'adulte, qui ne dépasse pas les 15 millimètres, pond ses minuscules œufs sous la peau des victimes. La piqûre est discrète et peu douloureuse. La larve éclos après une semaine de maturation et passe

dans le réseau sanguin, où elle se développe pendant une période de deux à quatre semaines. À l'issue de cette période, toutes les larves présentes dans le corps de la victime migrent vers le cerveau, où elles provoquent la mort rapide de leur hôte par hémorragie cérébrale. C'est alors que l'innsecte adopte le comportement qui lui vaut son nom : immédiatement après la mort de la victime, les larves dévalent la chair du cou avec voracité, provoquant la séparation de la tête du reste du corps. Elles migrent alors vers le cerveau de la victime, où elles se changent en pupe et commencent une métamorphose d'une durée de dix jours, avant que les nouveaux adultes n'émergent du crâne de leur hôte.

Cette sinistre habitude qu'ont les mouches guillottes de décapiter leurs victimes, a été expliquée comme une volonté d'échapper aux charognards. En effet, si le cadavre de la victime est dévoré par des charognards, les larves peuvent être détruites lors de la curée. En s'isolant dans la zone cérébrale, il semblerait que les parasites maximisent leurs chances de survie. Les têtes coupées exsudent d'ailleurs un parfum assez désagréable, que l'on pense secreté par les larves et ayant un effet répulsif sur les éventuels charognards.

Dans la réalité, les mouches guillottes existent bel et bien, et sont connues sous le nom de décapitateur flies. Mais heureusement pour l'humanité, elles ne s'attaquent qu'aux fourmis, et sont d'ailleurs présentes comme un moyen potentiel de lutte biologique contre les fourmis de feu qui font des ravages en Amérique du Nord.

Remèdes

Il arrive que le système immunitaire de l'hôte parvienne à éradiquer les œufs et les jeunes larves du parasite. Pour cela, la victime doit réussir trois jets de Santé contre une Difficulté de 15. Le premier jet doit être effectué juste après l'incubation, le second une semaine plus tard, et le troisième 10 jours plus tard. Si un seul jet est raté, on considère que seule la moitié des parasites a été détruite. Si deux jets ou plus ont été ratés, le système immunitaire a été totalement inefficace.

D'autre part, on a observé que ce parasite ne dépassait pas le stade larvaire si un nombre minimal de larves n'est pas présent dans l'organisme. En dessous de ce nombre minimal – équivalent à 50 larves pour un homme adulte, et à 20 pour un enfant – les larves ne migrent pas vers le

Parasites et pathogènes

On désigne sous le nom de « pathogènes » des parasites microscopiques tels que bactéries, virus, champignons et nématodes. Les pathogènes peuvent être endoparasites ou ectoparasites, agissant à l'intérieur ou à l'extérieur de leur victime. Néanmoins certains, mortels pour d'autres, nous ne sont pas nuisibles : et beaucoup provoquent des maladies et différentes formes d'infection, d'autres entraînant une forme de symbiose avec les organismes parasités. À l'usage des bactéries de la flore intestinale par exemple.

cerveau à l'issue de leur développement, pour une raison inconnue. Elles se contentent de végéter dans le système sanguin pendant quelques semaines avant de dépérir. L'hôte voit alors son état de santé s'améliorer graduellement.

Chaque femelle pond en moyenne une dizaine d'œufs par piqûre. On estime donc qu'un nombre de cinq piqûres est potentiellement mortel pour un humain normalement constitué, tandis que deux suffisent pour un enfant.

Les ectoparasites

Comme leur nom l'indique, les ectoparasites se développent à l'extérieur de leurs hôtes. On trouve dans cette catégorie de nombreux acariens se nourrissant de déchets cutanés ou de sécrétions corporelles, mais aussi et surtout les hématophages – qui se nourrissent de sang. Parmi ceux-ci, l'inévitable moustique, ainsi que les poux, puces, tiques, sangsues et certaines punaises.

Les acariens peuvent être dangereux pour l'homme de deux façons : en créant des allergies chez les personnes sensibles, et en creusant des galeries à la fois sur et sous la peau humaine, causant des lésions cutanées aboutissant au mieux à des démangeaisons insupportables, au pire à une grave dégradation de l'épiderme.

Chez les hématophages, le danger principal ne pas vient du potèlement de sang en lui-même – sauf en cas d'une attaque massive ou de symptômes de telle monstruosité – mais bien des maladies qui peuvent être transmises lors la prise de sang. Certains insectes, tels que l'anophèle ou la moustache tsé-tsé, sont ainsi les vecteurs de graves maladies : la malaria et la maladie du sommeil. Les ectoparasites peuvent donc poser de graves problèmes de santé au sein des communautés humaines. Devant l'inefficacité patentée des insecticides, les hommes doivent se résoudre à des moyens de défense plus rudimentaires, mais également plus naturels – moustiquaires, port de vêtements couvrants ou application d'une mince couche de boue sur l'épiderme notamment. Ces précautions peuvent suffire à éviter la plupart des insectes volants piqueurs. Le cas des puces et poux est plus problématique du fait de leur petite taille, leur résistance et leur caractère contagieux. Le moyen le plus efficace de les déloger est de raser soigneusement toute pilosité corporelle, et de garder une hygiène corporelle soignée.

En 2037, des espèces hématophages ont évolué pour devenir plus redoutables encore. À l'image des anophèles décrits pages 111 et 112 du Livre de Mémor, on parle désormais d'acariens disproportionnés, de morses presque à la soléilité de leurs victimes, de sangsues attaquant en groupe et capables de rendre un cheval esclave en moins de dix minutes... En quelques années de mutations, les hématophages d'Europe sont passés du statut de nuisibles occasionnels à celui de menace sanitaire majeure...

Quelques personnalités

De la bande d'esclavagistes organisés, écumant l'Europe à la recherche de proies, au solitaire opportuniste profitant des infrastructures d'une communauté prospère, en passant par le chelatan proposant sa supposée science aux naïfs, les exemples de survivors du Totem du Parasite ne manquent pas. Voici trois personnalités destinées à pimenter les rencontres des joueurs ou à servir d'indices à des intrigues originales.

Sphinx

Nul ne connaît le passé, le vrai nom ni l'origine de l'obsession de cet homme solitaire, qui se prend pour la réincarnation du sphinx de la mythologie grecque. Errant là où son instinct le guide, il ne manque jamais de poser aux voyageurs qu'il croise, des énigmes de son cru allant de la devinette absurde au casse-tête insoluble. Et comme son illustre ancêtre, Sphinx se croit le devoir de châtier de crasse façon ceux qui sont incapables de répondre. Porteur des spores d'un champignon pathogène transmissible par simple contact, il s'arrange toujours pour contaminer discrètement les perdants de son jeu macabre, avant de repartir comme il était venu. Le champignon est un parasite cutané qui provoque de graves mycoses sur la peau des victimes. Ces mycoses entraînent d'insupportables démangeaisons affaiblissant la victime et rendant tout sommeil quasiment impossible. Dans les cas les plus graves, l'infection peut entraîner la folie et la mort. Sphinx est un dément cruel, qui prend plaisir à rester dans les parages de ses méfaits pour se délecter des souffrances de ses victimes. Il est lui-même totalement résistant au parasite dont il est

le vecteur, et pense que le champignon est en fait une arme offerte par les dieux pour l'aider à remplir sa mission sur terre...

Conseils de mise en scène

Rencontre fortuite au détour d'un chemin ou d'une veillée nocturne, Sphinx peut apparaître à tout moment dans la vie des personnages. Agé d'une quarantaine d'années, plus pitoyable que dangereux à première vue, Sphinx est d'un aspect particulièrement crasseux car il ne se lave jamais, de peur de perdre son pouvoir. Il ne manifeste aucune hostilité au premier contact, demandant innocemment si les personnages sont prêts à répondre son énigme. En cas de refus ou de mauvaise réponse, il s'arrangera pour toucher l'un des personnages, le matériel du groupe, ou laisser traîner un objet lui appartenant avant de repartir. Si la méfiance des personnages lui interdit tout contact, il restera dans les parages, attendant le moment propice pour une confrontation.

Il arrive fréquemment que Sphinx s'approprie une fois que le groupe est suffisamment affaibli, richement nourrit ou noué en échange d'un remède contre le champignon qu'il prétend détruire. Une fois satisfait, il abandonne le groupe à son triste sort et part à la recherche de nouvelles victimes. Si l'un répond correctement à son énigme, Sphinx se montre enthousiaste et amusé. Il demandera certainement aux personnages s'ils connaissent eux-mêmes des énigmes qu'il pourrait consigner dans le carnet qu'il porte en permanence, et qui constitue son « trésor ».

Niveau de mise en scène : 2

Réputation : 12

Profil : pour d'énigmes

Pondant : cruel

Caractéristiques : toutes les caractéristiques à 2D, sauf Santé 2D, Agilité 1D, Connaissance 2D, Volonté 2D et Persuasion 4D

Spécialités : Baratin (Expert), Marchandage (Confirmé), Bricolage de fortune (Débutant), Mythologie grecque (Débutant), Race et Armes transhumanes (Débutant)

Protection : 1D/1D contre foudres, chaires, contoux (protection de cuir)

Souffle de blessure : 7/9/10

Matériel : cotons de survis (1D/1D), carnet et stylo, objets crasseux, quelques trésors provenant de ses précédentes victimes.

Cynips

Cynips est le nom de l'homme, biologiste de vocation, qui est parvenu à percer les secrets des galles et à reproduire quelques-unes des substances utilisées par les insectes pour provoquer ces excroissances. Il a également découvert qu'en injectant de grandes quantités de ces substances dans le tronc d'un arbre, celui-ci se met à croître de façon chaotique et incontrôlée, des monceaux de chair verte s'écoulant d'une écorce craquelée pour former une grossière aberration végétale de taille prodigieuse... et extrêmement nutritive ! Un seul arbre de grande taille ainsi traité suffisait à nourrir une famille pendant plusieurs semaines. Cynips a fondé une communauté vivant sur ce principe d'agriculture révolutionnaire. La communauté a prospéré et Cynips a perfectionné son art : les gigantesques galles qu'il est désormais capable de produire directement à l'extérieur et garantissent un abri sûr, pendant que l'intérieur est exploité et consommé.

Cynips et les siens se comportent comme de véritables parasites, exploitant les ressources des arbres jusqu'à la mort de ceux-ci. Il mésestime l'existence de nomades, dévastant les forêts qui se trouvent sur leur chemin. Il leur fait des arbres, toujours plus d'arbres pour nourrir la communauté...

Conseils de mise en scène

Cynips et les siens peuvent être mis en scène de plusieurs façons. Une rencontre directe offrira l'opportunité d'explorer le mode de vie de cette singulière communauté, qui n'est pas fondamentalement hostile et s'avère prête à accueillir de nouveaux venus. Cynips est considéré comme un dieu au sein de la communauté - et protégé comme tel. C'est un homme intelligent mais égocentrique, persuadé qu'il a découvert le secret qui permettra à l'humanité de progresser à nouveau. Les personnages peuvent également être confrontés aux conséquences d'un passage de la communauté, et au stupéfiant spectacle des carcasses de monstrueuses végétales étonnées. Enfin, si vous voulez faire frissonner vos joueurs, confrontez-les à la dernière innovation de Cynips, conçue pour imiter son modèle insecte : l'implantation de nouveaux-nés humains à l'intérieur de galles fraîchement produites. Le plan de Cynips est de laisser les nourrissons se développer pendant des années à l'abri de ces galles, avant de revenir

Qu'est-ce qu'une galle ?

La galle est une excroissance anormale d'une plante provoquée par un organisme vivant, généralement un insecte. L'accroissance provoquée sert à la fois d'abri et de source de nourriture pour la larve qui se développe à l'intérieur. Les insectes producteurs de galles sont donc des parasites vivants qui dépendent de leur plante-hôte.

les libérer quand ils auront atteint un âge leur permettant d'être utiles à la communauté. Imaginez l'horreur d'apprendre des personnages découvrant au détour d'un chemin, une gigantesque difformité végétale dont les parois translucides laissent transparaître les fillosettes recroquevillées de bébés humains...

Niveau de mise en scène : 4

Réputation : 18

Profil : biologiste

Penchant : illuminé

Caractéristiques : toutes les caractéristiques à 2D, sauf Santé 3D, Réflexes 3D, Conscience 3D, Perception 3D, Volonté 4D, Empathie 3D, Persuasion 4D et Psychologie 3D.

Spécialités : Biologie (Expert), Connaissance des galls (Expert), Commandement (Expert), Chimie (Expert), Premiers soins (Débutant), Géographie (Confirmé) et Cartographie (Débutant)

Protection : aucune.

Seuils de blessure :

5/7/9

Matériel : variété de produits chimiques et d'extraits végétaux rares, matériel de distillation et d'extraction chimique, livres de chimie, biologie et géographie, nécessaires de premiers soins, matériel de chirurgie et cartes routières de France.



Ophèle

Ophèle et ses « sœurs », sept adorables jeunes femmes, pratiquent une activité dont une apocalypse n'aura pas suffi à ébranler la pérennité : le plus vieux métier du monde. Se rendant de communauté en communauté en vendant leurs charmes aux plus offrants, les huit jeunes femmes sont sous la protection de deux sœurs dévouées. La petite entreprise « familiale » marcherait pour le mieux et resterait somme toute très classique, si Ophèle ne vivait pas une fascination morbide pour le moustique – un énorme tatouage au motif d'anophèle orne d'ailleurs son dos – et surtout son mode de vie hématothage. Chaque fois que les sœurs s'installent dans une communauté, Ophèle joue les qualités des mères du cru selon ses propres critères, et si elle juge que l'un d'eux correspond à ses attentes, elle use alors de tous ses charmes pour le faire céder et finalement tomber enceinte. C'est alors que la folie d'Ophèle prend toute son horrible ampleur. Persuadée qu'il lui faut du sang pour nourrir la vie qu'elle abrite, elle tue le père et boit son sang jusqu'à ce qu'elle s'estime repue. Une fois l'acte accompli, Ophèle donne le signal du départ et les sœurs quittent la communauté avant que les ennuis ne commencent.

Conseils de mise en scène

La route d'Ophèle et de ses sœurs peut croiser celle des personnages au sein d'une communauté assez importante, mais ces derniers peuvent également être chargés d'enquêter sur les agissements de cette bande à la réputation assez trouble. Ophèle est une jeune femme à la personnalité complexe. Séductrice étant épisodiquement à des pulsions meurtrières particulièrement sanglantes, elle n'est en temps normal qu'une jeune personne sensible et fragile, donnant des ordres protecteurs à la plupart des mères qu'elle rencontre. Le sentiment maternel d'Ophèle est également paradoxal : si elle cède à la folie pour nourrir la vie déposée en elle, elle se désintéresse de sa progéniture après la naissance, et se débarrasse le plus tôt possible du ou des nourrissons en la confiant à une famille assez généreuse pour accepter.

Au sein de la petite troupe, les deux sœurs connaissent les secrets d'Ophèle mais lui sont bien trop dévouées pour penser seulement à la trahir. Quant aux autres filles, certaines soupçonnent la folie de leur

conscier et ont déjà entendu les bruits horribles émanant de ses exactions, mais elles se gardent bien d'en parler à quiconque, terrifiées du sort qui pourrait les attendre au cas où elles seraient surprises.

Niveau de mise en scène : 3

Réputation : 20

Profil : séductrice

Penchant : sanguinaire

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Rapidité 3D, Volonté 3D, Agilité 4D, Empathie 3D, Persuasion 3D et Psychologie 4D

Spécialités : Séduction (Expert), Baratin (Confirmé), Esquive (Débutant), Armes tranchantes (Confirmé) et Trame (Débutant / Rare).

Protection : aucune

Seuil de détresse : 5/7/9

Matériel : nécessaire de maquillage, habits de bonne qualité, flacons de parfum, poignard sacré (1D/1E) et minibus, conduit par les eusupans.

Quelques événements

Pour compléter le matériel de jeu lié au Totem du Parasite, voici deux événements à soumettre au vote des joueurs ou à utiliser comme base de scénarios.

Substance

Dans le centre de la France, aux abords du Massif Central, une petite communauté commence à faire parler d'elle par sa croissance effrénée et son apparente prospérité. Sa population serait triplée en l'espace de quelques années, et beaucoup s'interrogent sur les raisons de ce succès. Si certains affirment que la communauté – supposément dirigée par un individu mystérieux connu sous le nom de « Commandeur » – prospère grâce à une organisation sans faille et à la mise en place d'un système politique de l'ancien temps, d'autres avancent une théorie beaucoup plus inquiétante : le commandeur et les siens auraient trouvé le moyen de rendre dépendants les dirigeants des principales communautés de la région, et useraient de cette dépendance pour leur imposer des trocs extrêmement déavantageux en échange de la mystérieuse « substance ». Rumeurs d'une société nouvelle ou

vampires s'enrichissant sur le dos de leurs semblables, qui sont vraiment les membres de la prospère communauté ?

Les joueurs votent pour :

La communauté doit sa prospérité à son organisation et sa politique novatrices.

La communauté vampirise d'autres communautés grâce à une mystérieuse substance.

-La communauté est organisée : Roche +2, Solitaire -1

-La communauté utilise une drogue : Parasite +1, Roche -1

Le pathogène

Au sud de l'Auvergne, le rumeur se répand comme une traînée de poudre : un pathogène particulièrement contagieux aurait fait son apparition dans les environs, pathogène jusqu'alors inconnu dont les symptômes se manifestent surtout au niveau buccal. Dégradation progressive de l'état des dents et des gencives provoquant caries, lésions buccales aggravées de gingivite et déchaussements : quand on connaît la gravité des possibles conséquences d'une simple carie, entre infection généralisée et septicémie, il y a de quoi s'inquiéter... En attendant qu'un remède efficace soit trouvé, le seul moyen de se prémunir de l'infection consisterait à entretenir une parfaite hygiène buccale. Facile à dire, difficile à appliquer, car en 2027, dentifrices et brosses à dents ne courent plus les rues, et l'alarmisme gagne les populations locales...

La situation n'est peut être pas aussi grave qu'il n'y paraît, car on imagine également que le pathogène ne serait qu'une sornette propagée par une famille ayant mis la main sur tout un stock de matériel d'hygiène dentaire datant de l'ancien temps et ayant malicieusement décidé de répandre la rumeur du pathogène pour écouler à prix d'or ce matériel fortuellement acquis.

Les joueurs votent pour :

Le pathogène existe et une épidémie couve.

Le pathogène n'est qu'une faïse inventée par des opportunistes à des fins commerciales.

-Le pathogène existe : Parasite +1,

Symbiote -1

A l'unanimité : Vermine +1, Humanité -1

-Le pathogène n'existe pas : Charognard +1, Rémueur -1



« De l'homme, le partage est l'espoir, la communion le salut. »

—Le Maître d'écailles.

Conflit de définition ?

La « symbiose » est ici définie comme une association à avantage réciproque entre deux organismes, à l'opposé du parasitisme, qui est une association entre deux organismes au bénéfice de l'un et au détriment de l'autre. Dans certains écrits, on peut voir la symbiose décrite comme « toute association entre deux organismes vivants », qu'elle soit positive ou négative, et les associations à « avantage réciproque » sont alors considérées comme « mutualistes ».

Considéré comme le plus ancien et le plus respecté des Totems, le Symbiote préne l'entraide et le partage là où le Parasite ignore le profit et l'abus. De l'association entre le poisson-clown et l'anémone de mer à celle entre les fourmis et l'acacia, en passant par le lien unissant légumineuses et bactéries fixatrices d'azote, le Symbiote est omniprésent et participe en toutes circonstances à l'équilibre des forces naturelles. Son action peut passer inaperçue, moins brutale que celle du Prédateur ou de la Horde, et moins évidente que celle du Récupérateur ou de la Ruche, mais elle n'échappe pas aux chamanes. Ceux-ci reconnaissent dans les vertus du Symbiote la voie royale pour accéder à l'éveil. Au même titre que de nombreux adaptés, il est normal que la plupart d'entre eux se proclament du Symbiote, qui inspire également humanistes et survivalistes. Dès lors que les notions d'entraide, de communion ou de partage sont présentes, que ce soit dans la nature ou au sein des communautés humaines, on peut reconnaître la marque du symbiote. Une marque synonyme d'espoir.

Quelques moteurs de scénarios

Le Symbiote étant le Totem le plus intimement lié au chamanisme, ne serait-ce que d'un point de vue historique, la mise en situation des valeurs qu'il préne peut donner lieu à des scénarios d'ambiance, où l'entraide et l'explication prédomineraient vraisemblablement sur l'action. Voici quelques pistes pour exploiter les différentes facettes du Symbiote au cours de vos prochaines aventures.

Harmonie

Les nombreux chamanes qui s'inspirent sur la voie du symbiote respectent et foment l'harmonie entre les espèces et l'équilibre des forces naturelles. Il est donc fréquent qu'ils s'installent dans des milieux naturels stables et écologiquement équilibrés. Que se passerait-il si cet équilibre

Le symbiote

était rompu ? Si l'élément perturbateur est un phénomène naturel, tel qu'un feu de forêt ou une colonne de fumée en guerre, le chaman y verra certainement un signe de fin de cycle et de renouvellement prochain. Par contre, si l'homme est la cause du désordre, il y a fort à parier que le chaman en sera contrarié. Des personnages qui seraient « volontairement ou non » causés un déséquilibre écologique notable, pourraient ainsi s'attirer les foudres d'un chaman ou d'une communauté d'adaptés vivant dans les environs. Ils deviendraient alors les cibles d'une « vendetta » chamannique, à moins de servir de base à un scénario hâletant. Il est également possible que les personnages se soient pris la cible directe de la vengeance, mais aient une communauté qui en serait victime.

Les savants des symbiotes sont en règle générale pacifistes, aussi répugnants à l'assaut frontal. Par contre, l'analyse psychologique et le harcèlement peuvent faire partie de leurs tactiques. Un chaman puissant pourra user de tout son pouvoir pour faire payer aux joueurs le prix de leur acte : sentiment d'hostilité indicible, sommeil perturbé, violents inquiétudes, voire comportement agressif de la vermine à leur égard, les outils susceptibles d'inquiéter les personnages sont nombreux. Les personnages auront de nombreuses questions à résoudre afin de retrouver le repos. Quel acte est à l'origine de la vendetta ? Existe-t-il un moyen de réparer les dégâts causés ? Des négociations avec les agresseurs sont-elles possibles ?

Lutte biologique

Il y a bien longtemps que l'homme a perdu la guerre chimique contre la vermine. Insecticides, herbicides et fongicides devenus inefficaces depuis des décennies, aussi a-t-il fallu trouver des alternatives efficaces. La lutte biologique est l'une de celles-ci. Son principe est simple : utiliser la vermine pour lutter contre la vermine. Chaque espèce animale a ses ennemis naturels, ses prédateurs ou ses parasites. Il suffit de trouver ces antagonistes et de les aider à se multiplier pour se protéger d'une vermine problématique. Ainsi, l'utilisation de associations pour lutter contre les infestations de poux est un exemple classique de lutte biologique. Confrontés à un problème de vermine particulier, le recours à la lutte biologique peut fournir des pistes d'intrigues intéressantes. Quels sont les ennemis naturels du malin en question ? Où en trouver ? Comment les transporter,

les multiplier, les appliquer ? Et surtout, comment être sûr de leur efficacité ? Autant de questions qui peuvent trouver réponse lors de scénarios d'exploration et d'enquête. Si la venimeuse problématique constitue une menace imminente pour les personnages, une communauté ou la région, la nécessité d'avoir des résultats positifs rapides pourra faire peser une pression supplémentaire sur les épaules des personnages.

Diplomatie

Les notions de partage, d'équilibre et de communion sont les pierres angulaires du Symbiote. Aussi, toutes les missions diplomatiques visant par exemple à trouver un compromis entre deux parties, à établir un consensus viable ou à résoudre un conflit sans recourir à la violence, sont en parfaite adéquation avec ce Toteu. Impliquer les personnages dans de telles missions peut donner lieu à des intrigues complexes où le tact et la finesse s'avèreront de meilleures armes que la force brute. Des conflits d'intérêts entre communautés aux tendances drastiquement opposées sont, hélas, très communs. Humanistes arrogants contre adaptés tribaux se disputant l'accès à un point d'eau, mercenaires survivalistes réclamant le droit de chasse dans une forêt protégée par deux chamans : une mine de situations potentielles peut être exploitée en tant que moteur de scénarios ou simples événements à soumettre au jugement des joueurs. La lucidité et la compréhension sont souvent cruciales pour les médiateurs de telles situations. Quels sont les véritables centres d'intérêt des opposants ? Existe-t-il un risque d'en venir aux armes ? Quels arrangements seraient trop favorables à l'une ou l'autre des parties ? Les conflits les moins manichéens sont bien souvent les plus délicats, mais également les plus intéressants à résoudre.

Initiation

Si un ou plusieurs personnages veulent s'engager sur la voie du chamanisme, il est possible qu'un mentor accepte de tenter de les initier à l'éveil. Les modalités d'une initiation varient d'un chaman à l'autre, certains mettant l'accent sur la compréhension des relations concrètes entre espèces animales, là où d'autres privilégient le lien spirituel qui doit exister entre l'apprenti chaman et Gaïa. Le chemin initiatique menant à l'éveil peut être en lui-

même le moteur d'une campagne de longues heures, mais il peut aussi ne servir que d'épisodes dans la vie des personnages, distillés au sein d'une campagne centrée sur d'autres enjeux.

Le mentor peut imposer à ses élèves des épreuves variées à accomplir au fur et à mesure de l'apprentissage : reconnaître certaines espèces de plantes, pour être capable d'en extraire les sucs bénéfiques, comprendre les relations unissant différentes espèces, plonger dans un état de transe... Ici encore, la nature des épreuves et leur nombre dépendront avant tout des aspirations du mentor. A noter que si les chamans du Symbiote sont les plus nombreux, et inculquent à coup sûr les notions de partage et d'échange au cours de leur enseignement, des chamans appartenant à d'autres Toteus peuvent spécialiser leurs élèves à de toutes autres valeurs.

Une initiation chamanique n'est pas forcément sans danger, et un rite mal peut provoquer un accident grave, voire mortel. Un meneur de jeu désireux d'intégrer un chemin initiatique à son décor de campagne devra réfléchir aux questions suivantes : quels sont les penchants et aspirations du mentor ? Quelle est la durée de l'enseignement ? Quelles sont les épreuves à réussir ? Quels sont les dangers liés à ces épreuves ?

Percevoir le secret

Au même titre que le Parasite, le Symbiote est caméléon. De nombreux organismes sont liés entre eux par des liens symbiotiques souvent si discrets qu'ils peuvent passer inaperçus aux yeux des non initiés. Parfois, parvenir à percevoir le secret d'une espèce animale ou végétale peut suffire pour ouvrir la porte d'une possible symbiose avec cette espèce. Ainsi, une communauté ayant compris quels sont les besoins agronomiques d'une espèce de plante carnivore, pourra traiter le sol afin de la faire prospérer autour de son territoire, dans le but de réduire les populations d'insectes nuisibles des environs.

Vouloir percevoir les mystères d'une espèce ou d'une communauté est un thème riche en possibilités de jeu. Les personnages agissent-ils de manière altruiste ou ont-ils un commanditaire à qui remettre le fruit de leurs recherches ? Quelle peut être l'ampleur des conséquences de la découverte ? Et quel est le meilleur usage qui puisse en être fait ?

Quelques créatures

Si les fourmis peuvent être considérées comme les championnes de la symbiose du monde animal, au regard de l'élevage de pucerons, de la culture de champignons ou des associations qu'elles entretiennent avec diverses plantes, bien d'autres animaux – dont l'Homme – ont su créer des liens symbiotiques avec d'autres espèces. Vous trouverez ici les principales raisons qui peuvent pousser les êtres humains à s'associer avec d'autres organismes, ainsi que quelques exemples de symbioses naturelles.

Les nourriciers

La raison la plus évidente qui puisse pousser l'homme à vouloir s'associer à un autre organisme, c'est l'alimentation. On pense immédiatement à l'apiculture : en échange d'offrir le gîte aux abeilles,

l'homme peut récolter les produits de la ruche, principalement le miel et la cire, mais également le pollen et la gelée royale. D'autres

associations plus originales ont vu le jour en 2037, et à l'instar des fourmis, certaines communautés récoltent à présent le miellet produit par des espèces de pucerons particulièrement volumineuses, tandis que d'autres

tirent parti de l'activité des fourmis coupeuses de feuilles – voir plus loin. Dans un autre registre, les chiens de chasse forment de précieux alliés pour traquer et tuer le gibier. La fauconnerie, ou art de la chasse à l'aide de rapaces dressés, a également pris un nouvel essor en 2037, et il n'est pas rare de rencontrer une communauté pratiquant cette forme de chasse ou proposant de traquer à prix d'or des rapaces déjà dressés.

L'élevage est également une association avec l'animal à but alimentaire. Symbiose ou non ? Quoi qu'il en soit, force est de constater que cette pratique n'a pas disparu au 21^e siècle. Le bétail classique est devenu fort rare, mais l'homme a su se recycler dans l'élevage d'insectes. On trouve désormais des chaînes entières infestées de chenilles récoltées par l'homme, ou des champs de maïs où prolifèrent les vers blancs, larves de hannetons grasses et juteuses. L'élevage d'insectes se focalise généralement sur les larves, plus tendres et moins mobiles que les adultes. Enfin, l'élevage de vers à soie, ou sériciculture, entre dans cette catégorie de symbioses « alimentaires ». Le ver à soie n'est pas consommé par l'homme, mais les textiles qu'il produit peuvent être traqués et influencer positivement les revenus d'une communauté.

Un exemple de nourricières : les fourmis coupeuses de feuilles

Les fourmis des genres *Atta* et *Acromyrmex* ont inventé l'agriculture il y a quelques 50 millions d'années, bien avant que l'homme ne découvre que la vache produit du lait. Ces fourmis prodigieuses, longtemps confinées en Amérique du sud mais aujourd'hui présentes sur tous les continents, coupent et récoltent les feuilles de différents végétaux qu'elles emmagasinent dans leurs nids et sur lesquelles elles font croître des champignons dont elles se nourrissent. C'est bien une symbiose qui lie les deux organismes, car ces champignons, filaments blancs au rythme de croissance phénoménal, ne peuvent se développer et se propager sans leurs associés hyménoptères.

En 2037, quelques communautés ont réussi à utiliser les fourmis coupeuses de feuilles pour se nourrir des champignons produits. Comme dans le cas de l'apiculture, le rôle de l'homme est de proposer aux fourmis des nids artificiels confortables et spacieux, et comme pour le miel les champignons sont récoltés par le biais de pousseurs qui s'insèrent dans le nid.

artificiel. La récolte nécessite une combinaison recouvrant l'épiderme, car les fourmis n'apprécient pas toujours qu'on les prive du fruit de leur labeur. Il est évident que seuls des fourmis de Taille 1 peuvent être ainsi « domestiquées ». Des fourmis coupeuses de feuilles de Taille 2 ou 3 poseraient certainement de graves problèmes écologiques en ravageant les végétaux de leur environnement, en plus des dangers directement liés à leur taille...

On murmure qu'il existerait également des termites champignonnières ayant développé des relations symbiotiques similaires avec l'homme, mais il semble que l'on n'en trouve qu'en Afrique et en Asie de l'Est.

Les protecteurs

Un deuxième thème, crucial dans l'Europe ravagée de 2027, a poussé l'homme à la symbiose : la protection. Les liens symbiotiques tissés dans ce but sont très diversifiés. Le plus ancien exemple historique remonte à l'Égypte antienne, avec l'utilisation des chats pour protéger les cultures et les silos. Les chiens de garde ont également fait leur apparition très tôt au sein des communautés humaines, et les concours à la lutte biologique pour protéger les cultures des ravageurs se sont banalisés au cours du 20^e siècle.

Aujourd'hui, de nombreuses communautés – le plus souvent d'adaptés – ont poussé plus loin la notion de symbiose protectrice. Il existe ainsi des communautés cultivant des plantes carnivores pour réduire les populations d'insectes sur leur territoire, tandis que d'autres, dans le même but, favorisent les populations d'oiseaux insectivores. On a également vu la symbiose envahir le domaine médical. L'application d'asticots – larves de diptères – pour purifier les plaies microscopiques de toutes sortes s'est ainsi développée, de même que l'utilisation de poissons d'argent, ces petits insectes aptes très rapides, principalement détritivores, que l'on porte sur la peau afin de la débarrasser de squames, de déchets et de possibles germes. Dans un autre registre, la culture de plantes médicinales et la pratique de l'arboriculture se sont généralisées. Enfin, cas de symbiose protectrice unique en son genre, on raconte que certaines communautés auraient percé le secret des toiles d'araignées, et qu'elles les produisaient pour protéger leurs habitations et capturer le gibier...

Symbioses nocives

Les symbioses ne sont pas l'exclusive propriété des humains. Inévitables sont les symbioses décrites ou spectaculaires qui existent dans la nature. Si beaucoup d'entre elles ne concernent absolument pas l'homme, certaines organismes associatifs ont fait de l'humain une proie délectable. En voici quelques exemples :

• **Le paludisme.** Cette maladie redoutable, également appelée malaria, résulte en fait de l'association entre un agent pathogène – le *Plasmodium falciparum* – et un moustique : l'anophèle. Le moustique sert de vecteur au parasite, qu'il injecte dans le corps de ses hôtes lors de ses repas de sang. Sans moustique, le pathogène ne pourrait se répandre d'hôte en hôte.

• **Les nématodes.** Certains espèces de ce vers plats microscopiques – genres *Steinernema* et *Meterorchatidius* – servent de vecteurs à des bactéries nocives. Lorsque le nématode infecte un nouvel hôte par pénétration à travers l'épiderme ou par ingestion par l'hôte, il libère les bactéries dans l'organisme, bactéries pouvant être nocives, voire mortelles pour l'homme.

• **Les arbres piéges.** Certains arbres feuillus présents dans les forêts européennes présentent sous leur écorce des galeries naturelles percées de petits trous, galeries investies par une espèce de fourmi du genre *Afformera*. Ces fourmis sont les reines de l'embauscade. Sans qu'un insecte se pose sur l'écorce, les fourmis à l'affût dans leurs galeries se jettent sur l'infortuné proie. L'arbre est ainsi libéré d'une grande partie de ses ennemis grâce aux fourmis, et celles-ci trouvent gîte et couvert grâce aux galeries de l'écorce. Des rumeurs effrayantes ont fait récemment état de fourmis *Afformeras* de taille vingt fois supérieure à la moyenne, capables de s'attaquer aux oiseaux, aux petits mammifères et à l'homme, qu'elles arrivaient à submerger sous le nombre en quelques instants. En 2027, s'appuyer nonchalamment contre le tronc d'un arbre est devenu une activité bien dangereuse...

L'élevage, une symbiose ?

En considérant que les animaux d'élevage ont plus de chances de pérenniser leur espèce que s'ils étaient restés à la vie sauvage, certains avancent que l'élevage peut être considéré à une relation symbiotique entre l'homme et l'animal. Avec ce même raisonnement, on peut considérer que l'agriculture est une symbiose entre l'homme et la plante cultivée. Cette façon de voir n'est pas approuvée par tous, certains jugeant l'homme trop dominant pour que ces relations soient qualifiées de symbiotiques. Il est vrai qu'en voyant les dérivés de l'agriculture moderne, tels que l'élevage en batterie, on peut se demander si les relations finissent vraiment avantage de ce genre de symbiose...

Quelques personnalités

Il serait injuste de réduire les suivants du Symbiote aux seuls chamanes et adaptés férus de communion avec la nature. On trouve aussi parmi les survivalistes et les humanistes, des êtres ayant dévot le partage et l'entraide au rang de valeurs majeures, comme par exemple des médecins offrant leurs services ou d'anciens professeurs dispensant leur enseignement. Voici trois personnalités associées au Symbiote, détaillées pour être prêtées à intégrer dans un scénario ou un événement.

Maria Diaz

Ceux-qui-marchent-droit... Tel est le nom de cette tribu d'adaptés qui a élu domicile dans une région hostile et riche en vermine du sud de la France. Apparemment primitifs, car vivant en communion avec la nature et en rupture avec la plupart des technologies du début du siècle, ces adaptés font leurs services aux plus offrants. Leur spécialité ? Explorer les régions les plus hostiles, connues pour abriter des parasites et des maladies. En des endroits où chaque centimètre carré de peau est une anabase pour des myriades d'insectes piqueurs, où chaque bouffée d'oxygène est chargée de bactéries, où même les mieux équipés des mercenaires refusent de s'aventurer, Ceux-qui-marchent-droit vont et viennent sans encombre. Leur secret ? Maria Diaz, ancienne entomologiste de renom, qui a percé le secret d'un insecte parasite infectant l'homme, apparenté aux guêpes. Chaque œuf pondu par ce parasite se divise dans le corps humain, tant et si bien qu'à la fin du processus, ce sont des milliers de larves minuscules qui parcourent le réseau sanguin de l'hôte. Le parasite se nourrit des nutriments présents dans le sang, et achève son développement quand les larves se fraient un chemin vers l'air libre à travers la peau pour nymphoser, émerger et tuer

l'hôte à coup sûr. Phénomène intéressant, les larves du parasite ne concluent pas leur développement tant que l'hôte n'a pas achevé sa croissance. De plus, les larves minuscules agissent comme un second système immunitaire pour l'hôte, attaquant infailliblement tout autre parasite ou microbe qui tenterait de l'infecter. Forts de ces connaissances, Maria a décidé d'inoculer le parasite aux jeunes enfants mâles de la tribu. Mesure cruelle, car ce faisant, elle les condamne à une vie qui s'achèvera après une vingtaine d'années, une fois leur croissance achevée. En contrepartie, les parasites bénéficient dans l'intervalle de la protection offerte par les parasites, les rendant invincibles à toute forme d'infection, et par conséquent en mesure d'assurer – sans le moindre équipement – les missions dangereuses qui font la renommée de la tribu. Une étrange association symbiotique entre des hommes et un parasite mortel, devenue malgré lui le garant de la pérennité de toute une communauté...

Conseils de mise en scène

Le secret de Ceux-qui-marchent-droit fait nombre d'ennemis parmi les compagnies de mercenaires et d'explorateurs. Les personnages peuvent fort bien être recrutés pour percer ce secret, ou se retrouver en concurrence avec les adaptés lors d'une mission d'exploration. Ils peuvent également interagir directement la tribu, par le biais d'une rencontre ou la volonté de leur leurs services.

La tribu comprend une centaine d'individus, essentiellement des femmes. Il n'y a évidemment aucun adulte mâle dans le village, mais on retrouve la mixité des sexes chez les enfants. Maria veille sur sa tribu avec la dévotion d'une mère. C'est une femme d'une soixantaine d'années au physique encore robuste. Pleine de sagesse et de raison, elle sait se montrer inflexible et autoritaire quand la situation l'exige. Elle se montre amicale au premier contact, mais changera très vite d'attitude si elle pense que ses interlocuteurs cherchent à la duper. Si les personnages veulent bénéficier des services de la tribu, ils devront s'attendre à un marchandage en règle. La plupart des technologies n'intéressent pas Ceux-qui-marchent-droit, et leurs demandes se focalisent plutôt sur la nourriture, les médicaments et le matériel de soins. Les cultures du parasite inoculé aux jeunes

enfants mâles sont entretenus avec soin dans des bocaux confinés, à l'abri des regards.

Niveau de mise en scène : 3

Réputation : 20

Profil : mère de famille

Penchant : Ruche

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, toutes les caractéristiques de Mental et de Social à 3D, sauf Conscience 4D, Psychologie 4D et Empathie 4D

Spécialités : Entomologie (Expert), Premiers secours (Débutant), Esquive (Débutant), Commandement (Débutant) et Herboristerie (Débutant).

Protection : aucune

Seuils de blessure : 3/7/9

Matériel : lance tréfile (2D/2E), lunettes de vue, matériel de premiers secours, médicaments et nécessaire d'entomologie - bocaux, microscopiques, microscopie, pinces et outils de dissection.

Le Maître d'écaillés

Nombre de chamanes ont choisi la voie du Symbiote, mais le chemin qu'emprunte le Maître d'écaillés est unique. Cet individu discret et contemplatif est parvenu à former un lien symbiotique avec les cochenilles - voir « Les cochenilles » dans la marge. Au lieu de se développer accrochés à une plante-hôte, les insectes se fixent à la peau même du chaman, se nourrissant de sang et de lymphes en lieu et place de sève. Autant dire qu'avec sa peau recouverte d'insectes qui sont autant de cloques de colorations variables, l'homme est assez effrayant d'aspect. Se couvrir d'insectes parasites n'est pas une partie de plaisir, et l'action combinée des arthropodes provoque de déplaisantes démangeaisons et une douleur faible mais persistante. En contrepartie, ce surprenant acte de communion qui constitue l'habergement des cochenilles, a permis au chaman de développer une maîtrise de soi exceptionnelle, et d'ouvrir son esprit à l'Éveil à la conscience des forces primordiales de Gaïa.

Conseils de mise en scène

Nomade et solitaire, le Maître d'écaillés n'aime pas intervenir dans les affaires humaines et préfère garder une position d'observateur neutre. Cependant, il ne refuse jamais son aide à des person-

nages venus le trouver, pour peu que leur requête lui semble raisonnable. Emblème du chaman « classique », le Maître d'écaillés parle peu, et son langage est truffé d'allégories et de références aux forces totémiques. Après des années de symbiose avec les cochenilles, il a développé une empathie avec la nature qui fait de lui un homme puissant, capable d'accomplir à la perfection la plupart des rites chamaniques. Les personnages peuvent être à sa recherche pour son pouvoir ou ses connaissances, mais ils peuvent également avoir été chargés de le capturer, par des commanditaires pensant que le Maître est une sorte d'hybride homme insecte.

Niveau de mise en scène : 4

Réputation : 18

Profil : chaman

Penchant : Symbiote

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques de Physique et Mental à 2D, sauf Santé 4D, et toutes les Caractéristiques de Mental et Social à 3D, sauf Perception 3D, Volonté 3D, Empathie 3D et Persuasion 4D

Spécialités : Connaissances des totems (Expert), Empathie avec la vermine (Expert), Connaissance des rituels (Expert), Divination (Confirmé), Entomologie (Confirmé) et Survie (Confirmé)

Protection : 2D/ 1D armes tranchantes (écaillés, équivalent d'une cuirasse de chitine)

Seuils de blessure : 6/8/10

Matériel : divers symboles totémiques, poignard (2D/1E), poisons et extraits végétaux variés, ainsi que tous les composants nécessaires aux rituels.

Les disciples du Maître

Le Maître d'écaillés a initié quelques disciples aux secrets de la symbiose entre homme et cochenille. Deux d'entre eux sont devenus les fondateurs de communautés d'adeptes aux styles bien différents.

Le premier disciple a opté pour le camouflage. Utilisant les espèces de cochenilles dont la coloration offre à son porteur un certain degré de mimétisme avec son environnement, il a fondé sa communauté sur ces deux axes : discrétion et art de la chasse. La communauté de ce disciple est de taille modeste, pacifique, et mène une vie nomade sur un territoire restreint. En termes techniques, les adeptes bénéficient des Spécialités Discrétion et Chasse au niveau Expert, et d'un score de Perception de 3D.

Réputation : 24

Les cochenilles

Appelés *scutes* pour « écaillés » en anglais, les cochenilles regroupent plusieurs familles d'insectes suceurs de sève vivant à la surface des plantes ou des troncs d'arbres. Si certains sont d'appartenance cireux, d'autres arborent une carapace renforcée et vivent une existence immobile accrochés à la surface de leur hôte. Ce sont des parasites au pouvoir de reproduction phénoménal, capable de sérieusement perturber la croissance d'arbustes et de plantes diverses.



Le second disciple a opté pour les variétés de cochenilles les plus résistantes. L'implantation de cette cochenille sur peau humaine est beaucoup plus pénible et douloureuse que celle d'autres espèces, mais une fois que l'insecte s'est installé et reproduit suffisamment pour couvrir tout l'épiderme, l'hôte est linéairement recouvert d'une armure d'écailles intégrale, assez légère pour permettre la course et le saut, mais assez résistante pour réduire la plupart des coups. Fort de cette protection naturelle et d'une volonté belliqueuse, ce disciple a fondé une communauté de féroces guerriers nomades, pillards emplit de haine envers les humanistes et survivalistes. Suite au succès de leurs premières razzias, les guerriers ont pu aggrandir leur tribu, et leur force de frappe s'est accrue d'année en année. Aujourd'hui, la réputation des guerriers d'écailles a dépassé les frontières, et le mystère qui entoure leur nature inspire autant de crainte que leurs actes eux-mêmes. En termes techniques, les adeptes bénéficient des Spécialités Endurance et Résistance à la douleur au niveau Expert, ainsi que d'une protection de 2D/1D contre les armes tranchantes.

Réputation : 18

Les rêveurs mécaniques

Une caravane, qui sillonne les routes de Bretagne et projette d'explorer le reste de l'Europe. A son bord, le fondateur Gaël, dit « Le Gaël ». Mécanicien de formation, âgé aujourd'hui d'une cinquantaine d'années, il a depuis ce qu'il appelle « l'apocalypse » une vocation de symbiote, parcourant les routes afin de proposer ses services et troquer des pièces de rechange. Au fil du temps, la caravane s'est agrandie pour compter désormais une douzaine de membres et autant de véhicules motorisés. Ils vivent de troc et échangent fréquemment de la nourriture avec des communautés de chasseurs, mais leur vocation première est bien l'acquisition et la revente de pièces mécaniques. En ces temps troublés, la caravane du Gaël s'est bâtie une solide réputation, autant pour la qualité de ses pièces que pour l'honnêteté de ses services.

Conseils de mise en scène

Les rêveurs mécaniques seraient une caravane de mécaniciens comme il en existe bien d'autres en Europe, si un détail ne les rendait pas uniques : le paiement des services des membres de la caravane comporte toujours un échange de récit. Ainsi, Gaël le mécanicien demande à ses clients le récit d'un de leurs rêves, tandis qu'Eana la pilote louera ses connaissances contre un souvenir d'enfance et Rond-Devant, le carrossier sculpteur, vous réclamera une histoire drôle. Pas d'exception, pas de passe-droit : tous ceux qui bénéficient des services des rêveurs doivent participer aux récits. Cette coutume originale a été instaurée par le Gaël, qui est un excellent conteur. D'un naturel rêveur et idéaliste, il aime à penser qu'il amène des richesses insoupçonnées dans le cœur des hommes. Rencontrer ce groupe au début d'une aventure constitue une bouffée d'oxygène, pour des personnages habitués à la méfiance et à la roublardise. C'est également une belle occasion d'observer quelques rituels humanistes devenus fort rares, tels que la tradition de la joute aux contours lors d'une veillée nocturne. Le Gaël est le chef officiel de la caravane, mais l'ambiance qui règne en son sein est chaleureuse et fraternelle.

Niveau de mise en scène : 2

Réputation : 17

Profil : mécanicien

Penchant : utopiste

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques de Physique à 3D, toutes les Caractéristiques de Mental à 4D et toutes les autres Caractéristiques à 2D sauf Connaissances 3D, Perception 3D et Empathie 4D.

Spécialités : Mécanique (Expert), Bricolage (Expert), Marchandage (Confirmé), Art du contour (Expert) et Cartographie (Débutant).

Protection : aucune

Seuils de blessure : 5/7/9

Matériel : livres de contes et de légendes, cartes routières de France, trousse à outils très bien fournis, accès à tous types de pièces mécaniques et de véhicules, réserves d'essence assez conséquentes.

Événements

Bases de scénarios originaux ou événements simplement destinés au vote des joueurs, voici deux synopses illustrant le matériel de jeu associé au Totem du Symbiote.

Le cri de la soie

Une petite communauté dans l'est de la France a trouvé un moyen original de commercer : l'élevage de vers à soie, l'une des plus anciennes associations entre l'homme et l'insecte. Malheureusement, après quelques années difficiles et quelques autres de prospérité relative, une vague de mortalité a frappé les élevages de Lépidoptères. Un pathogène, virus inoffensif pour l'homme mais mortel pour cet insecte, est responsable de ce phénomène. Si les membres de la communauté parviennent à s'en rendre compte à temps et à prendre les mesures nécessaires, ils parviendront peut-être à sauver leurs colonies pour poursuivre leur entreprise symbiotique. Dans le cas contraire, il y a fort à parier que la communauté ne survivra pas à cette crise.

Les joueurs votent pour :

La mortalité des larves est freinée, la communauté survit.
L'épidémie décime les vers à soie, la communauté dépérit.

-La communauté survit : Symbiote +1, Horde -1

-Les colonies sont déclinées : Symbiote -1, Horde +1

Paradis alguaire

Dans la région du poitou, un très vaste marais est recouvert par une espèce d'algue particulièrement invasive. Empêchant la lumière de filtrer à travers l'amas végétal, les eaux du marais ne sont plus qu'un bourbier posant dépourvu de vie. Les pêcheurs et autres habitants ont déserté la zone, n'y trouvant aucun intérêt économique ou pratique... Du moins est ce que l'on pensait, jusqu'à ce qu'une rumeur malsaine fasse état d'une communauté vivant sur une île au beau milieu du marais. Ces gens seraient trouvé le moyen de lutter contre la prolifération de l'algue en utilisant des insectes herbivores, et aurait ainsi pu se construire un petit territoire libre de l'invasion des algues, territoire qui serait donc resté poissonneux et fertile. La présence des algues en bordure de leur territoire serait un avantage pour les membres de cette communauté, car elle dissuade les curieux d'approcher et leur permet de vivre dans une tranquille autarcie.

Les joueurs votent pour :

L'île enchantée existe et abrite une petite communauté de symbiotes.

Le marais est entièrement recouvert par les algues, nul ne peut y survivre.

-Les symbiotes sont une réalité : Symbiote +1, Charognard -1

-La vie est impossible dans le marais : Horde +1, Charognard +1



Pour vous aider à situer les nombreux scénarios proposés dans les différents livres de la gamme Vermine, vous trouverez en page 128 une carte de la France précisant la localisation des aventures, indiquée zone par zone, ainsi que les suppléments dans lesquels ces scénarios ont été publiés. Il vous sera ainsi plus facile de faire progresser votre groupe et d'enchaîner les aventures situées non loin les unes des autres.

L'effet papillon

« Le chaman rêva qu'il était papillon, et qu'il était papillon, il ignorait qu'il était un chaman. Lorsqu'il se réveilla, il ne savait plus s'il était un chaman rêvant d'être un papillon, ou un papillon rêvant d'être un chaman... »

—Meskal

Ce scénario court, sans point de départ fixe, est prévu pour s'achever dans la forêt d'Orient – un ancien parc naturel situé près de Troyes – ou dans toute autre forêt dont les personnages peuvent être à quelques jours de route. Le seul impératif est que le groupe soit passé par une zone de bois ou de marécages au cours d'une de leurs précédentes aventures, justifiant qu'une larve de papillon parasite ait pu s'introduire dans le corps de l'un des personnages, qui va devenir le cocon vivant d'une lente métamorphose... Au cours du scénario, un chaman va s'intéresser au personnage parasite et lui proposer son aide, pour le guider dans sa métamorphose et lui ouvrir la voie vers le Totem du Symbole. Si le groupe comporte un personnage désireux de devenir chaman, ce scénario est donc idéal pour gérer son initiation.

La première vision

Au cours d'un précédent scénario, le groupe a traversé une zone infestée par des insectes punaises : les papillons à psychocye. Ces papillons ont besoin d'un hôte pour vivre et se développer. Ils pénètrent à l'intérieur de l'organisme cible et accomplissent leur métamorphose dans ce corps qui joue le rôle de chrysalide vivante. L'un des personnages va donc être la victime de ce papillon, mais lequel ? Dans l'idéal, un joueur ayant évoqué son envie de jouer un chaman ou jouant déjà un personnage de chaman accompli, mais vous pouvez également confier cette expérience à un joueur expérimenté, prêt à incarner un personnage saisi de visions étranges et perdant progressivement une part de son humanité.

La première vision va avoir lieu entre J-15 et le jour J, de préférence la nuit. Par exemple, le groupe installe son camp dans un lieu sûr, et une fois tout le monde endormi, les hurlements du personnage parasite réveillent ses compagnons, qui le découvrent en train, agité de violentes convulsions et les yeux révulsés. Une fois réveillé, le personnage pourra raconter son

étrange rêve, dans lequel il se voyait à l'intérieur d'un cocon opaque rempli d'un liquide noirâtre. Bouillant, il essayait en vain de s'extirper de cette prison de chair. Le supplice lui a paru durer des heures, jusqu'à ce qu'il déchire la membrane et parvienne à se libérer. Aux joueurs de deviner que cette vision n'est pas qu'un simple rêve, et d'aider leur compagnon à comprendre – et à empêcher – sa terrible destinée.

Introduction

Suite aux premières visions, le groupe va sans doute décider d'ausculter le personnage « malade ». En inspectant son corps et en réalisant un jet de Perception contre une Difficulté de 15, il sera possible d'apercevoir à la base du cou, une petite cicatrice de moins d'un centimètre. Elle n'est pas encore complètement cicatrisée, et du sang coagulé est visible aux extrémités.

Si les personnages s'auscultent les uns les autres, ils pourront remarquer qu'un autre membre du groupe porte la même blessure, mais son aspect est différent. Elle est propre, mais une petite boussole suppose qu'un corps étranger s'y trouve, et une petite incision permettra d'extraire une larve d'insecte mort. Il n'y a pas lieu de s'inquiéter quant à une éventuelle infection : cette chenille est morte avant d'avoir pu pénétrer dans son hôte. Une fois extrait, l'insecte mort pourra être identifié comme étant une chenille en cours de métamorphose, grâce aux Spécialités Zoologie ou Biologie. Un bon jet de Connaissance contre une Difficulté de 20 permettra de déterminer l'espèce exacte : c'est un papillon à psychocye, insecte parasite sécrétant une substance hallucinogène qui provoque des troubles du comportement chez son hôte. Mais de ce qu'en savent les personnages éventuellement fiers d'ontologie, l'homme n'a jamais été un hôte de cet insecte...

L'extraction de l'insecte vivant est envisageable, mais elle nécessite du matériel que le groupe n'a sans doute pas en sa possession. En effet, il faudrait tout d'abord localiser l'insecte – situé dans le cerveau, au niveau du thalamus – par radiographie, avant de l'extraire en posant le crâne, opération nécessitant d'énormes moyens techniques et autant de précautions d'hygiène. La conclusion s'imposera vite, cette solution n'est pas réalisable.

Chronologie

J-15 : les personnages passent dans une région infestée par des papillons à psychocye, et l'un d'eux est infecté.

J-15 à J-0 : le personnage parasite est assailli par des hallucinations causées par la chenille.

J-9 : Meskal ressent l'appel de la chenille et part à sa recherche.

J-0 : le groupe comprend qu'un personnage a été infecté par un insecte parasite.

J-1 : Meskal repère les personnages et les suit lors de leur voyage.

J-7 : s'il n'est pas encore repéré, Meskal prend contact avec le groupe et propose son aide.

J-10 : si aucune solution n'est trouvée, la chenille accomplit sa métamorphose et sort de son hôte qui meurt dans d'horribles souffrances. Ce terme de J-10 peut facilement être raccourci de quelques jours, si vous préférez densifier l'action ou éviter tout sentiment de flottement dans l'aventure.

Le papillon et ses effets

Le papillon à psychocybe est un insecte mutant qui a besoin d'un hôte animal pour se développer et atteindre son état parfait. Très présent dans les forêts du nord de la France, il s'est établi principalement dans la forêt d'Orient, un grand parc naturel où vit une colonie de plusieurs millions de spécimens. Une fois transformé en chenille, l'insecte doit trouver un hôte afin de survivre et de terminer sa métamorphose. Cet hôte peut être un rongeur, un canidé, plus rarement un oiseau, mais jusqu'à ce jour, l'homme n'a que très rarement été la cible de cet insecte. Grâce à leurs petites pinces, les papillons pénètrent à l'intérieur de l'organisme et viennent se loger à la base du cerveau. Après quelques jours, la chenille libère une substance qui lui a donné son nom : la psychocybine.

Cette substance hallucinogène, également présente chez une cinquantaine d'espèces de champignons, provoque des distorsions de la perception visuelle, spatiale et temporelle. Chez l'homme, elle peut occasionner des crises de panique, angoisse, paranoïa et autres troubles psychiatriques, de manière plus ou moins durable. Toutes les hallucinations que le personnage parasite va subir sont dues à cette substance. Assailli par des visions métaphoriques qui l'aideront à comprendre la présence d'un corps étranger en lui, il pourra se voir comme un insecte, sortant d'un cocon, rampant sur le sol ou volant dans le ciel tel un papillon. Ses visions vont également lui évoquer des images du site de la colonie la plus proche, installée dans la forêt d'Orient. La chenille parasite souhaite en effet migrer jusqu'à ce site afin de se libérer de son hôte et de se reproduire avec l'un de ses congénères.

Pour rendre vivant ce passage et motiver les autres joueurs à trouver une solution à son problème, l'un des membres du groupe pourra être chargé de retranscrire les différentes visions racontées par le « malade ». Il pourra même dessiner sur un carnet de voyage les symboles que celui-ci trace sur le sol avec ses doigts au cours de ses trances. Ces dessins représentent le Totem du Parasite qui, sans apparaître clairement, se distingue dans des formes ou des symboles plus complexes. La plupart des personnages n'y verront qu'un assemblage de symboles vaguement ésotériques, mais un chaman percevra la présence du Totem en réussissant un jet de Perception contre une Difficulté de 15.

Seules les visions pourront aider les personnages à trouver une solution, pour peu qu'ils parviennent à les interpréter. Proposez-leur des pistes et des rencontres pour les inciter à chercher de l'aide auprès de communautés présentes dans la région, et notamment auprès d'un chaman. Les communautés qu'ils pourront rencontrer – ou qu'ils connaissent déjà – les accueillent sans trop de réticence entre jusqu'à J+3. En revanche, après cette date, la métamorphose du personnage sera bien avancée et les hommes refuseront d'offrir leur hospitalité. Si vous voulez mettre en scène ce changement de façon plus évidente, les personnages pourront se faire chasser d'une communauté où ils avaient été accueillis la veille au soir, par un petit groupe d'hommes armés qui ordonnera leur départ immédiat, au point du doigt l'homme devenu indésirable. Pour éviter de se faire lyncher, il sera alors plus judicieux de reprendre la route. Il sera bien sûr possible d'essayer de cacher l'état du personnage atteint, moyennant un jet de Psychologie ou de Persuasion contre une Difficulté de 15 – qui passera à 20 après J+3.

Tôt ou tard, de leur propre initiative ou suite aux réactions des communautés rencontrées, les personnages finiront par envisager de trouver un chaman, afin qu'il les aide à interpréter les visions. Mais aucun ne sera à même de comprendre le sens véritable. La seule chose qu'un chaman pourra éventuellement expliquer aux personnages, c'est que ces visions ne sont pas d'origine humaine, qu'il ne s'agit pas d'hallucinations mais plutôt de prémonitions, et qu'un grand malheur est à prévoir sous peu. Seul Mosko, qui connaît bien la chenille, sera en mesure d'interpréter les rêves avec précision.

La mutation du personnage

Au cours du scénario, le personnage parasite va voir son physique et son comportement évoluer au rythme de la métamorphose du papillon. Physiquement, sa peau va subir une décoloration progres-



sive, allant de la choir à l'orange, puis au jaune de plus en plus vif, et muer par endroits en se détachant par lambeaux. La teinte lui confère un air visiblement malade et provoquera la suspicion des communautés survivalistes ou humanistes, qui refuseront d'accorder leur aide à ce personnage de peur de contracter sa maladie. Au niveau sensoriel, grâce aux phéromones, le personnage se verra doté d'une perception accrue, et notamment d'un odorat surdéveloppé. En termes techniques, il gagne un fluxus de +1D à tous ses jets de Perception, +2D lorsque le sens impliqué est l'odorat, ce vous gagnerez à gérer vous-même sans en avertir le joueur, de façon à garder le mystère autour de la métamorphose.

Au niveau de son comportement, le personnage va voir son régime alimentaire se modifier, pour ne plus tolérer que des plantes et des fleurs. De plus, le personnage va adopter un comportement instable, à l'image du papillon, et il ne tiendra jamais en place, voulant toujours aller de l'avant et poussant les autres membres du groupe à bouger pour reprendre la route. Son caractère lunatique et ses sautes d'humeurs énerveront rapidement les autres personnages, vis-à-vis desquels il pourra se montrer très proche puis soudain très distant, comme s'il avait des difficultés à le comprendre. Vers J+5, il ne restera plus avec le groupe que par nécessité, sachant qu'il risquerait une mort certaine s'il se retrouvait seul. Le Totem du Parasite prendra alors le dessus sur sa personnalité, faisant de lui plus un poids qu'un véritable compagnon de route. Un groupe peu scrupuleux pourrait tout à fait songer à l'abandonner à son triste sort, et ce scénario peut permettre de renforcer les liens du groupe et de tester leur cohésion. Vous pourrez donc accorder au Point d'Expérience supplémentaire au groupe si les joueurs ont réussi à rester soudés.

Pour aider le joueur à gérer cette transformation profonde de son être et de son comportement, voici quelques idées de scènes et d'attitudes que vous pourrez lui proposer de jouer, ou bien lui imposer par le biais d'une mise en scène. Pour éviter de frustrer le joueur, il peut être possible de l'autoriser à lutter contre ses troubles, en réussissant un jet de Volonté contre une difficulté de 15 jusqu'à J+5, de 20 ensuite, puis de 25 une fois le groupe dans la forêt – la chenille sentant la présence de la colonie toute proche, elle renforcera son influence.

- Un matin, le personnage ne reconnaît aucun de ses compagnons. Il a oublié son nom, la raison de sa présence en ce lieu et même le fait qu'il soit « malade ». Ce n'est qu'au bout de quelques heures qu'il retrouvera lentement la mémoire.
- Au cours d'un repas, le personnage refuse soudain de manger de la viande et se lève pour aller cueillir des fleurs, qu'il avale goulument sous les yeux ébahis de ses compagnons.
- Au cours d'une discussion, le personnage s'emporte et agresse verbalement les autres, sans raison apparente, puis ferme les yeux un long moment et sourit quand il les rouvre, complètement détendu.
- Le groupe a décidé de s'arrêter pour la nuit, mais le personnage les incite à continuer le voyage. Il est très insistant et réitérera tous les arguments qui lui seront opposés, y compris les plus matériels et évidents.

Rencontre avec Meskal

La métamorphose du personnage va attirer l'attention de Meskal, un chaman qui fut également parasité par cette espèce de chenille quelques années plus tôt, et cher qui cette expérience a développé une incroyable symbiose avec l'insecte qu'il porte encore en lui. Dans un premier temps, Meskal se contentera de suivre le groupe, obéissant à l'impulsion de son symbiote. Les personnages vont se sentir épiés, et de bons jets de Perception pourront leur permettre de repérer le chaman, voire de le capturer. Dans le cas contraire, après quelques jours de filature et d'observation, c'est lui qui ira à leur rencontre. Meskal est « prêt à les aider », car il sait « ce que vit le personnage » et leur expliquera qu'il « connaît un moyen de guérir, en tout du moins de ralentir le phénomène ». Si les personnages lui demandent des explications sur l'origine

de ses connaissances, Meskal leur avouera qu'il est charman, qu'il suit la voie du Symbiote et que de récentes visions ont laissé augurer d'un grand danger planant sur le groupe. Il s'est donc laissé guider par ses sensations et a suivi la trace des personnages, qu'il semble profondément désireux d'aider. Meskal se dote en mesure de faire deux choses pour eux : valentir les effets de la psilocybine et aider les personnages à interpréter les visions du porteur. Pour lutter contre le développement du papillon, il est indispensable de trouver rapidement une plante, la rose datura, qui contient une substance capable de paralyser la larve et de bloquer son évolution. L'inhalation d'une décoction à base de cette plante stoppera rapidement les effets de la psilocybine, mais il faudra poursuivre le traitement sans interruption, sous peine de relancer le développement de la chenille. Pour interpréter les visions du personnage, Meskal utilisera un étrange jeu de tarot, qu'il appelle Oracle de Gafa et avec lequel il entretient un rapport véritablement mystique – voir l'encadré « L'Oracle de Gafa ». Enfin, Meskal est surtout en mesure de les guider vers la forêt d'Orient, site naturel où pousse la rose datura... et où vivent les papillons. Ses réelles motivations, qui doivent rester secrètes le plus longtemps possible, ne sont pas simplement d'aider les personnages mais de forger une communauté d'adaptés, qui auraient comme lui réussi à créer un lien avec la chenille. Le groupe des personnages ferait une base toute trouvée pour sa communauté, et il va les mener non pas vers la plante salvatrice, mais vers ses papillons chéris.

La migration

La chenille force le personnage parasite à trouver un partenaire afin de se reproduire. Les phénomènes lui permettent de ressentir et de localiser les papillons de son espèce. La colonie la plus proche est celle située au cœur de la forêt d'Orient, dans le sud de la Champagne, et les hallucinations – une fois interprétées et décryptées grâce à Meskal et son tarot – vont progressivement guider les personnages vers ce site. Voici les trois principales indications qui vont ressortir des visions divinatoires et des interprétations discuses :

- Le personnage se voit voler au dessus de deux grands plans d'eau, dont l'un est composé de deux bassins entourés de forêts. Un jet de Connaissance réussi contre une Difficulté de 20 – de 15 si l'un des personnages peut justifier d'une connaissance plus précise de la région nord-est – permettra de supposer que ce sont peut-être le Lac-Réservoir Seine situé près de Troyes, également appelé Lac d'Orient, et le Lac-Réservoir Aube situé près de Brienne-le-Château. Ce second bassin est constitué de deux lacs, le lac du Temple et le lac d'Amance.

- Dans une autre vision, l'hôte se voit suspendu à un arbre, en train d'observer paisiblement une forêt de chênes et de charmes. Ces deux espèces sont très présentes en Champagne – jet de Connaissance contre une Difficulté de 15 – et plus particulièrement dans la forêt d'Orient – Difficulté de 20.

- Lors d'un rêve particulièrement violent, le personnage se voit mangé par un animal, sorte de lézard dodu à la peau brillante et tachetée de noir et jaune. C'est bien sûr une salamandre, reconnaissable grâce à un jet de Connaissance contre une Difficulté de 10. Cet animal est très présent dans la forêt d'Orient, où il existe un ancien sentier pédestre portant le nom de Chemin de la Salamandre. Pour cette dernière information, une carte de la région sera nécessaire, à moins que les personnages ne rencontrent un autochtone qui accepte de les renseigner.

La forêt d'Orient

Une fois arrivés à l'orée de la forêt d'Orient, guidés par le charman ou la lecture des visions, les personnages découvriront que le plus dur reste à faire. La forêt est en effet peuplée d'une multitude d'animaux, insectes, plantes, vermines et dangers qui guettent le groupe à chaque instant. Les arbres immenses de la forêt accueillent des insectes phytophages, certains atteignant des tailles phénoménales, et loups et renards rodent dans les sous-bois à la recherche de nouvelles proies. Vous pouvez donc prévoir une ou deux attaques au cours du voyage dans la forêt, qui devrait durer de un à trois jours.

Lors de la traversée de la forêt, demandez aux joueurs d'effectuer un jet de Perception toutes les deux ou trois heures.

L'Oracle de Gafa

Ce jeu de cartes ressemble à un jeu de tarot classique, *tel qu'on le jouait au XIX^e siècle, d'où parle qu'il y a un mélange de cartes et que leurs visuels ont bien changé. Le jeu est composé de 20 arceaux – les huit Toisons, plus l'Humani et la Verme – et de quarante huit cartes réparties en quatre couleurs : printemps, été, automne et hiver. La légende prétend que cette version du jeu aurait été inventée par Charlemagne lui-même, pour permettre à d'autres charmans de lire les secrets de la nature et de comprendre la volonté de Gafa. Les personnages peuvent en avoir entendu parler avant cette aventure, surtout si le groupe emporte un charman. L'exemplaire de Meskal est manifestement un objet rare et précieux, et le charman fera preuve d'une attention quasi religieuse chaque fois qu'il l'utilisera. Bien sûr, les « pouvoirs » du tarot sont faibles à notre échelle discursive, et considérant qu'il s'agit toujours d'un jeu de tarot, il y a une certaine limite à ce que Meskal y croit.*

• Une réussite contre une Difficulté de 15 permettra d'insister à une étrange scène : un loup se faisant attaquer et tuer par ses congénères. L'animal a été parasité par la chenille, et son comportement à former un meute à s'en débarrasser. Si les personnages décident d'examiner puis de disséquer l'animal, ils trouveront une plate cicatrice sur sa nuque, puis une chenille nichée près de son crâne.

• Une réussite contre une Difficulté de 20 permettra de découvrir le cadavre d'un oiseau, mort depuis quelques jours, visiblement des suites d'une blessure située à la base de son cou. Un Jet de Connaissance contre une Difficulté de 15 permettra de supposer qu'une créature est sortie de son corps, causant la mort de l'oiseau. Cette scène doit faire monter la tension d'un cran autour de la table, et d'un cran supplémentaire lorsque les personnages, arrivés suffisamment près de la colonie, découvriront le corps d'un homme dont la nuque a été déshiquetée, suivant le même processus.

• Une réussite contre une Difficulté de 25 - de 20 pour un personnage possédant une Spécialité de type Herboristerie - permettra de découvrir un plan de rose datura. Le chaman le cueillera et commencera à la préparer afin que le personnage puisse l'inhaler ou la boire. Sous l'influence de la chenille, ce dernier refusera de toucher à la potion que lui tend le chaman. La peur le rendra nerveux, il deviendra agité, violent, et ses compagnons devront soit le maîtriser, soit réussir un Jet d'opposition de Psychologie contre la Volonté du personnage.

• Bien sûr, Meskal n'ayant aucun intérêt à ce que les personnages trouvent la rose datura trop tôt, il fera tout pour les aider à se rapprocher rapidement de la colonie, tout en cachant la découverte éventuelle de la plante. Cependant, pour éviter d'ennuyer les sceptiques du groupe, il ne leur mentira pas au sujet de la plante et leur en fera une description exacte et précise, permettant aux personnages de la reconnaître s'ils la trouvent. L'idéal serait donc que les personnages trouvent la plante par eux-mêmes, la veille de leur arrivée dans la clairière, pour que Meskal accepte de concevoir le rituel. Arrivés si près, il prendra le risque de soigner le personnage infecté, sûr que le reste du groupe se fera parasiter sous peu.

La colonie

Au terme d'une traversée ponctuée de comportements nocturnes et de rencontres mouvementées, les personnages finiront par découvrir, au milieu d'une clairière, une petite église abandonnée envahie par les ronces. Si la plante a été trouvée et que le personnage infecté est soigné, un orage soudain ou la menace d'animaux affarés pourra inciter le groupe à gagner la protection de l'église sur les conseils de Meskal, plutôt qu'à faire demi-tour. Une fois dans la clairière, les voici au cœur de la colonie. Dans un premier temps, ils ne verront que les arbres bougeant au gré du vent, mais ils comprendront vite que ces mouvements sont dus à la présence de millions de chenilles accrochées aux branches et aux feuilles. Ils n'auront alors que très peu de temps pour fuir ou trouver un moyen d'éviter l'assaut des papillons. Cette dernière scène doit être apocalyptique : des papillons s'envolent de partout, sentant la présence de la chenille, et viennent se frotter au personnage parasité ainsi qu'à ses compagnons. Dans le même temps, des milliers de chenilles se laissent tomber des branches et des hauteurs de l'église, à la recherche d'un hôte. Si ce n'est pas déjà fait, les joueurs risquent alors de comprendre la trahison de Meskal, qui n'a pu que chercher à les piéger en les menant jusqu'ici. Le chaman ne désire pas se battre, mais il défendra sa vie s'il est attaqué, et les papillons le protégeront en se plaçant autour de lui, créant un bouclier vivant qui affligera tous les jets d'attaque contre le chaman d'un Malus de -10. Meskal essaiera tout de même d'expliquer ses motivations au groupe et leur parlera de sa volonté de fonder une nouvelle communauté. Mais comme il y a peu de chance que les joueurs acceptent son offre, la fin de Meskal se fait sans doute...

La métamorphose

A J+20, deux possibilités qui s'offrent au personnage parasité par la chenille : la voie du Parasite ou la voie du Symbiote.

Le Parasite

Si le personnage joueur refuse la solution de la rose datura ou que le groupe n'arrive pas à trouver la plante à temps, la chenille finira par sortir de sa chrysalide

Meskal

Son visage tout en longueur, recouvert d'une barbe tressée, est illuminé par deux grands yeux verts. Il est habillé d'une tunique usée et sale par le temps, qui lui tombe au niveau des mollets, et porte un sac à dos dans lequel il range ses plantes médicinales. Pour s'aider à marcher, il s'appuie sur un grand bâton de pèlerin qu'il a l'habitude pas à utiliser comme arme quand le danger se fait sentir.

Profil : chaman

Penchant : Symbiote

Scuils de blessures : 2/7/9

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Réflexe 3D, Santé 3D, Connaissance 3D, Perception 4D et Empathie 4D.

Spécialités : Discretion (Confirmé), Herboristerie (Expert), Perception accrue (Expert), Totem Symbiote (Confirmé) et Tarot divinateur (Confirmé).

Protection : aucune

Matériel : plantes médicinales, bâton de marche (2D/1B) et un exemplaire de l'Oracle de Gaïa.

sous la forme d'un papillon. Cette éclipse entraînera de graves blessures au cerveau, et le personnage mourra dans d'horribles souffrances en quelques minutes. Cette scène doit être décrite avec soin. Une probabilité se met à palpiter à la base du cou, puis la chenille commence à déchirer la peau pour se libérer, et un papillon d'une dizaine de centimètres s'écarte difficilement pour prendre son envol et rejoindre ses congénères. Sous cette forme, le papillon n'a plus que quelques jours à vivre, mais son hôte est déjà mort.

Le Symbiote

Si le personnage décide d'accepter la chenille, il lui sera possible de développer avec elle un lien symbiotique. Ce lien sera long à créer, mais il permettra au final une véritable symbiose où l'insecte et l'homme s'apporteront mutuellement une aide précieuse. L'insecte développera la perception de son hôte, augmentant sa Perception de 1D de façon définitive, tandis que l'hôte la rendra et la protégera de la mort rapide à laquelle l'éclipse la destine. Cette voie est celle de l'harmonie avec Gaïa, et si le personnage l'accepte, il verra s'ouvrir devant lui les voies d'un chamanisme sincère et profond, dont vous pourrez développer les applications avec le joueur.

Meskal

Ce chaman est un homme qui a perdu une grande part de son humanité suite à une expérience similaire à celle vécue par le personnage parasite. Membre d'une communauté survivaliste nomade, il

tenait le rôle de docteur, spécialiste des plantes et des champignons, et travaillait toujours une potion « magique » à donner à ses patients. Au cours d'une excursion dans la forêt, à la recherche de plantes médicinales, il fut contaminé par le papillon parasite. Après quelques jours, son humeur s'est dégradée et son comportement a évolué les occupants, puis inspiré la peur chez les autres membres de sa communauté. Trois semaines plus tard, le chef de clan décidait de le humer et Meskal, rejeté par ses frères, fut contraint d'affronter seul sa terrible transformation. Ses connaissances en herboristerie lui permirent de trouver une plante qui stoppa le développement de la chenille et l'empêcha de se libérer. Elle vit toujours en lui, et leur lien symbiotique est plus fort que jamais.

Cette expérience a métamorphosé Meskal, qui n'est véritablement devenu chaman qu'après sa découverte de la voie datura. La symbiose lui a offert nouvelle vision du monde, et il délaissa les anciennes valeurs pour celles des Totems et de Gaïa. Après quelques années de solitude et d'errance, il décida de fonder une communauté d'adeptes, mais ne trouva personne, pas même d'autres chamanes, pour le comprendre et le suivre dans son aventure. Il décida alors de chercher des hommes qui comme lui, avaient été parasités par le papillon. Le personnage sera le premier. Son plan est simple : se faire accepter par le groupe en lui aidant à trouver une solution aux maux du personnage parasite, puis guider les voyageurs vers la forêt d'Orient, où vit la colonie de papillons. Une fois sur place, il espère que les autres personnages se feront parasiter à leur tour, de gré ou de force, et formeront la base de sa nouvelle communauté.

Les papillons

Taille : 1

Caractéristiques :

Rapidité 2D.

Réflexes 2D.

Scuils de blessures :

Tout (8) 0/0/0

Attaque : les papillons sont inoffensifs, mais les chenilles sont agressives et cherchent un hôte à tout prix. Une fois sur sa proie, la chenille utilise ses pinces pour tenter de parer la peau, provoquant au jet d'attaque d'1D, dommages 1D/1B, et pénétrant sous les chairs dès qu'elle a réglé une blessure de type blessé. L'attaque et les dommages sont augmentés de 1D supplémentaire chaque fois que le personnage s'est échappé à son jet d'Agilité, qu'il doit effectuer au début de chaque tour contre une Difficulté de 10 au premier tour, de 15 au deuxième, de 20 au troisième, etc.

« Sind lang in Schnee glatz, müd und
bruche und am Schluss hinf's aber mit
Ameise chöne rede. »

—Frère Bernhardt

Introduction

Ce scénario se déroule dans les pré-Alpes Suisses, dans l'Oberland Bernois, et met les personnages aux prises avec une colonie de fourmis géantes — « die Ameisen » en langue locale — qui menacent d'inonder une région encore relativement exempte de verrines. Une fois n'est pas coutume, ce scénario est concentré sur l'action et propose une chasse au monstre avec des personnages armés jusqu'aux dents, sans trame narrative préalable, ainsi qu'une occasion de mettre la main sur du matériel et des connaissances qui pourront se monnayer dans d'autres aventures. Bien que très libre, le scénario tel qu'il est écrit ne laisse pratiquement aucune chance aux personnages de s'en tirer. Pour améliorer leurs chances de survie, vous gagnerez à bien doser l'adversité et à disperser du matériel militaire et des ressources utiles dans les étages de l'hôpital où se situe l'action.

Le pèlerinage de Zwiebelhof

Le lieu où se déroule l'histoire, le village de Zwiebelhof, est un endroit particulièrement reculé dont l'histoire remonte loin dans le passé. Ancien lieu de pèlerinage, le monastère de Zwiebelhof a vu la bourgeoisie qui l'entoure passer du stade de village de paysan à celui de petite ville touristique, pour finalement revenir à ses origines rurales, le tout en à peine plus d'un millénaire. Malgré tout, Zwiebelhof reste un endroit vers lequel de nombreux errants convergent, parce qu'il est facile d'y obtenir des soins, des médicaments et des conseils en matière d'agriculture. Les pensionnaires du monastère continuent de prêcher la bonne parole, d'une façon adaptée à l'époque, et de cultiver légumes et herbes médicinales. Les médicaments « modernes » viennent

d'une autre communauté — décrite un peu plus loin, Zwiebelhof est une ville ancienne, bâtie en cercles concentriques autour du monastère, un peu à la façon d'un signal. La vieille ville est close par deux portes moyennageuses et une muraille de béton construite en 2010. La ville moderne est à l'abandon, à l'exception d'une auberge fortifiée non loin de la porte principale, dans laquelle résident actuellement trois individus. Il est impossible d'entrer dans la ville. Une épidémie s'y étant déclarée récemment, on refuse tout simplement de les mettre en danger — voir encadré « L'épidémie ». Zwiebelhof est une communauté humaniste pieuse et compatissante. Une rareté.

Les fourmis

Ce chapitre traite uniquement des fourmis géantes mises en scène dans ce scénario. Pour plus d'informations, des généralités sur les fourmis figurent page 40 du Livre du Monstre. Comme toutes les fourmis, les Ameisen géantes sont hautement spécialisées. La reine pond, les soldats défendent la colonie, et les ouvrières s'occupent du reste. En temps normal, il n'y a pas de mâles, seulement des femelles, stériles pour les ouvrières, les soldats et les éclaireuses, ou fécondées pour la reine et les éventuelles courtisanes. La spécialisation des individus est obtenue par la façon dont sont traités les œufs. Une ouvrière ne nécessite pas de soins particuliers, mais élever une nouvelle reine ou un mâle nécessite un œuf pondu dans un corps humain, si possible vivant... La colonie s'organise automatiquement, autour des comportements innés de chaque caste de fourmi. La reine n'est qu'un royaume de la subtile mécanique sociale de sa fourmilière, et n'en dirige pas l'activité. En conséquence, elle est remplaçable : si la reine meurt, les ouvrières en élèvent une nouvelle. Tuer la reine ne résoudra donc pas la menace de prolifération pesant sur la région, et il faudra s'attaquer aux pupes.

Les éclaireuses (Taillen)

Ce sont ces fourmis-là qui envahissent le bourg de Zwiebelhof. Contrairement aux autres castes de fourmis, elles sont de petite taille : quatre à cinq millimètres de long, à peine plus grandes que

Le langage

Si aucun des personnages n'a de notion d'allemand, la communication avec les autochtones sera difficile. Lors de la chute, la région déjà passablement rapide sur elle-même est revenue à un patois de suisse-allemand complètement opaque aux oreilles non averties. Quelques personnes daignent bien tenter de communiquer en faisant des gestes dans la main, mais pour le reste, on observe de loin et on se tait.

des fourmis normales. Bien que physiquement inoffensives, elles sont particulièrement agressives et véhiculent des germes dangereux pour l'homme, à l'origine de l'épidémie qui s'acharne sur la population humaine de la région. Tout contact direct avec les éclaircieuses expose à un Jet de Santé contre une Difficulté de 5 pour un spécimen seul, de 10 contre dix créatures, de 15 contre cent créatures, de 20 contre mille créatures, etc. Si le jet est raté, le personnage est infecté – voir l'encadré « L'épidémie » plus loin.

Pour cent fourmis :

Seuils : 00 (3), 00 (6), 0 (6)

Jet d'attaque à 2D, dommages 2D/18

Pour mille fourmis :

Seuils : 0000 (4), 000 (6), 00 (8)

Jet d'attaque à 3D, dommages 4D/28

Les ouvrières (Taille 1)

Les ouvrières font en moyenne quinze à vingt centimètres de long, et sont de loin les plus nombreuses de la colonie. Inoffensives lorsque prises individuellement, les ouvrières sont parfaitement capables d'entraîner une proie sans le nombre, et même de déplacer ladite proie sans attendre son poids.

Pour dix fourmis :

Seuils : 00 (2), 00 (4), 0 (6)

Jet d'attaque à 2D, dommages 2D/18

Pour cent fourmis :

Seuils : 000 (3), 00 (6), 0 (7)

Jet d'attaque à 3D, dommages 3D/28

Pour mille fourmis :

Seuils : 000 (4), 000 (6), 00 (8)

Jet d'attaque à 3D, dommages 4D/28

Les soldats (Taille 2)

Ce qui différencie les soldats des ouvrières, c'est principalement leurs mandibules hypertrophiées, et le comportement nettement agressif vis à vis d'étrangers à la colonie. Longues de vingt à cinquante centimètres, elles sont considérées comme étant de Taille 2 et peuvent infliger des blessures de type Blessé. Leurs mandibules sont de type « perforant » et l'acide qu'elles crachent porte jusqu'à quatre à cinq mètres – jet d'attaque à 2D, dommages 3D/18, protection réduite de 1D. Les soldats bénéficient d'une protection de 1D. Heureusement

pour les personnages, la taille de ces monstres les empêche naturellement d'attaquer la même cible à plus de cent créatures.

Pour une fourmi :

Seuils : 00 (1), 00 (5), 0 (7)

Jet d'attaque à 2D, dommages 2D/18

Pour dix fourmis :

Seuils : 000 (5), 00 (7), 0 (9)

Jet d'attaque à 4D, dommages 4D/28

Pour cent fourmis :

Seuils : 0000 (6), 00 (8), 0 (10)

Jet d'attaque à 6D, dommages 5D/38

Les courtisanes (Taille 2)

Arrivées par le souterrain avec la reine des lieux, les courtisanes sont de jeunes reines fécondées, prêtes à prendre leur envol pour conquérir de nouveaux territoires. Pour l'instant, le froid les a retenues dans l'hôpital, mais dès que le temps sera devenu plus clément... Incapables de se battre de façon organisée, les courtisanes doivent vraisemblablement pour gagner l'abri le plus proche. Attaquées, elles ripostent à l'aide de leurs mandibules ou de jets d'acide sans grand danger – jet d'attaque à 2D, dommages 1D/18, les courtisanes n'ont pas de protection et meurent sur une blessure à 5 ou plus.

La reine (Taille 2/3)

Arrivée dans le complexe hospitalier il y a à peine quinze jours, la reine est déjà immense. Son corps boursouflé est agité de spasmes, et des ouvrières s'agitent en permanence autour d'elle. Trop lourde pour sa propre force, elle ne représente aucun danger pour qui reste à une dizaine de mètres, mais la reine est capable de projeter un jet d'acide formique dévastateur – jet d'attaque à 3D, dommages 3D/28, protection réduite de 1D – et de se débattre à l'aide de ses mandibules – jet d'attaque à 3D, dommages 4D/28, type perforant.

Seuils : 000 (5), 00 (7), 00 (9)

Les pucerons (Taille 1)

Pour finir ce tableau bucolique, ces fourmis sont esclavagistes et élèvent d'autres insectes en guise de bétail, ou en tant qu'armes de défense. Pour l'instant, il y a un cheptel de seulement quelques

Combattre les fourmis

Les créatures de

Taille 1 ne peuvent infliger

que des Blessures de type

Faible, capables de leur

par-accumulation mais pas

par blessure mortelle

directe. Inoffensives individuellement, elles peuvent

être tuées sans jet de dés et le combat ne devient

alors que face à un ennemi.

La première chose à faire

est de déterminer le

nombre de créatures : 20,

100 ou 1000, et d'attribuer les

Seuils de Blessure et les

capacités d'attaque four-

nies pour chaque espèce.

On considère que c'est l'ensem-

ble qui attaque et subit des

blessures. Bien sûr, si le

personnage est entièrement

protégé, il ne risque

absolument rien, mais

s'il a le moindre endroit

dénué, on considère

que les fourmis peuvent

attaquer jusqu'à

simultanément – mille

est habillé de multiples vêtements, qu'il

soit torse nu ou qu'il

soit recouvert par la

colonie. Pour plus de

précision, voir l'acte de

fourmi dans *Prédateur*

et *Charognard*.

Mais comment se nourrissent-elles ?

Actuellement, les fourmis vivent au ralenti, sur les réserves qui leur parviennent par le souterrain. Une fois que le temps sera plus clément, elles se lanceront à la conquête de la région et consumeront des ravages dans la faune et la flore locale. Lorsque les personnages s'introduisent dans l'hôpital, les fourmis seront lentes, maladroites et très faciles à tuer. La tâche se compliquera au fur et à mesure que la colonie se rendra compte de la présence d'intrus, jusqu'au point où les fourmis affaiblies n'auront plus qu'un seul but, détruire cette nouvelle structure menaçante : les personnages. Pour les besoins du scénario, considérons que les fourmis des deux premiers étages sont des proies faciles, et augmentons la rapidité des soldats au gré de l'arrivée des personnages.

individus et des oeufs prêts à éclore. Les fourmis attendent le printemps, où elles lâcheront leurs troupeaux de pucerons géants sur les cultures environnantes. Des ennemis en perspective pour les communautés humaines de la région. Les pucerons ont les mêmes caractéristiques techniques que les éclaireuses, sans capacité de contamination.

Chronologie des événements

Avant l'arrivée des personnages, une série d'événements les aura précédés :

J-30 : des fourmis éclaireuses pénètrent dans l'hôpital par le souterrain. Elles attaquent et contaminent la quinzaine de personnes y résidant en permanence.

J-25 : un des infirmiers descend à Zwibelhof pour y vendre les préparations de l'hôpital. Ne se sachant pas contagieux, il emporte également quelques éclaireuses, qui contamineront d'autres personnes.

J-20 : le docteur Baumgartner, directeur de l'hôpital de campagne de Zwibelhof, accueille l'un de ses soldats, à moitié paralysé. Il en déduit qu'une nouvelle maladie est apparue. Le même jour, les ouvrières et les soldats sortent du souterrain, et les premiers cas de paralysie apparaissent à Zwibelhof.

J-15 : un technicien de l'hôpital découvre les fourmis géantes dans le cinquième sous-sol. Il se fait attaquer, mais parvient de justesse à remonter dans l'hôpital et à fermer la porte derrière lui. Baumgartner regarde ses blessures et, devant les traces de mandibules, décide de fabriquer un stock de DDT.

J-18 : les fourmis soumettent les occupants de l'hôpital à une attaque en règle. Les éclaireuses ont à ce moment contaminé tout le personnel, sauf le docteur Baumgartner. Chaque fois que quelqu'un est complètement paralysé, et que personne n'est là pour le protéger, les ouvrières le kidnappent et l'entreposent dans le réservoir vide.

J-16 : la contagion des habitants de Zwibelhof leur fait craindre le pire. Ils décident de fermer la ville aux voyageurs, tant pour se protéger que pour contenir l'infection.

J-15 : la première courtisane sortant du tunnel devient la reine de la colonie. Sa première action est de pondre des oeufs dans les corps paralysés du personnel de l'hôpital, excepté le docteur Baumgartner qui est toujours enfermé dans son laboratoire.

J-10 : la déshydratation provoque la mort progressive des membres du personnel et le dernier infirmier meurt de soif, les entailles rongées par les oeufs pondus par la reine.

J-9 : Baumgartner meurt à son tour, empoisonné par les vapeurs de l'insecticide qu'il essaya de synthétiser. Son cadavre restera intouché jusqu'à l'arrivée des personnages.

J-4 : Frère Bernhard revient à Zwibelhof, pour découvrir une ville cloîtrée et fermée à l'extérieur. Il s'installe dans l'auberge abandonnée à l'entrée de la ville.

Jour J : les personnages arrivent à Zwibelhof.

J+5 : la totalité de la population de Zwibelhof est frappée par la maladie. Les deux tiers mourront s'ils ne sont pas soignés correctement.

J+10 : si rien n'est fait, les courtisanes prennent leur essor et volent vers les plaines fertiles du Plateau suisse.

L'arrivée des personnages

C'est l'hiver, et il neige. Après des heures à pénétrer dans la grotte, les personnages arrivent dans la ville de Zwibelhof. L'essentiel des bâtiments est ébranlé, aux fenêtres aveugles dans lesquelles souffle un vent glacial. A un moment, la progression des personnages est interrompue par la porte de la muraille. Un religieux, frère Bernhard est en train de discuter avec une autre personne à travers un guichet. Non loin de là, une auberge leur permet de se réchauffer. Techniquement, l'auberge est

L'épidémie

La maladie transmise par les échaireuses est une variante du tétanos décrit page 172 du Livre du Meneur, mais aux effets plus nuancés.

Fréquence : rare – les Ameisen sont son unique vecteur.

Inoculation : lorsqu'une fourmi pique un individu, la région touchée est engourdie, puis le phénomène passe pour revenir de plus belle à la fin de l'incubation.

Incubation : dans un premier temps, le porteur ressent des douleurs articulaires et des étourdissements, similaires aux effets de la grippe. C'est également la phase durant laquelle la contagion est possible. L'incubation est rapide et dure entre 2 et 3 heures. Si la contamination a eu lieu par inoculation, la piqûre prend une teinte noirâtre, et devient complètement insensible.

Développement : en fonction de la résistance du malade, les fonctions motrices sont réduites plus ou moins rapidement, jusqu'à une paralysie inéluctable. Dès que l'incubation est terminée, la tonicité musculaire commence à baisser et la victime subit un Malus de -1D à toutes ses actions physiques, qui doit ensuite effectuer un jet de Santé pour déterminer la durée de la phase de développement : trois jours si le jet est réussi contre une Difficulté de 25, une semaine contre 20, dix jours contre 15 et quinze jours contre 10.

Stade final : le stade final est une paralysie accompagnée de pointes de fièvre fréquentes et élevées, pouvant atteindre 42°C. Si le malade survit, la paralysie s'estompe lentement et le malade recouvre ses facultés au bout de cinq à huit semaines. A condition, bien entendu, de ne pas être mort de soif ou d'un arrêt cardiaque avant.

Effets : l'incubation ne cause aucun Malus particulier, si ce n'est une vague gêne. Au stade de développement, la maladie inflige un Malus de -1D à toute action physique du personnage tous les cinq jours, cumulable avec d'autres Malus éventuels. De plus, le maximum des Réserves de la victime est réduit de 2D par jour. Au stade final de la maladie, une fois le personnage complètement paralysé, la lente récupération des facultés motrices annule les effets techniques à raison de 1D de Malus et de 3D de Réserve regagnés par tranche de trois jours de convalescence. Un arrêt cardiaque peut survenir à n'importe quelle phase de la maladie, si le personnage échoue à un jet de Santé contre une Difficulté de 15. Ces jets peuvent être demandés deux fois par jour, suite à une perte de Réserve d'Effort ou de Sang-froid – un choc physique ou psychologique pouvant gravement affecter la victime.

Remèdes : une hydratation de la victime réduit les risques de décès, et si par chance les personnages mettent la main sur de la pénicilline, la durée du stade final se compte en jours et non plus en semaines. Administré durant l'incubation, l'antibiotique divise par deux les effets du développement. Pour finir, la parenté du tétanos avec cette maladie fait qu'une personne précédemment contaminée par le tétanos ne ressent pas la perte de motricité et ne subit au maximum qu'un Malus de -1D qui survient au début du développement. Par contre, les pertes de Réserve et les risques d'arrêt cardiaque restent inchangés.

un garage automobile recyclé, avec de lourds vantaux de fer qui claudquent les ouvertures, et une salle commune placée dans l'atelier. Un comptoir soigneux fait de tisserand et de planches et des bancs, un brasero dans lequel brûle un feu à la fumée goudronneuse, et trois personnes, sales, mais pas hostiles : l'aubergiste et deux clients.

La communauté de Zwickelhof s'est bâtie autour du manastère millénaire qui en occupe le centre. Lors de la chute, elle s'est frileusement recroque-

vilée sur elle-même, devant sa survie à son Aiguillage et à son indépendance vis à vis du monde moderne. Malheureusement, une contamination remet tout ça en jeu, les enfants sont mourants et ne passeront pas l'hiver si aucune solution n'est trouvée. Frère Bernhard voit la main de Dieu dans la présence des personnages, et les déclare volontaires pour entrer dans la base militaire et trouver de l'aide. Les autres résidents de l'auberge participeront à l'aventure, plus pour se sentir utiles que par réelle conviction.



Personnalités locales

Frère Bernhard

Frère Bernhard est le seul habitant de la cité à avoir échappé à coup sûr à l'infection, parce qu'au moment de la contamination, il était dans les Hautes Alpes, en train de cueillir des herbes médicinales et de parler à des interlocuteurs que lui seul voit. Lorsque les personnages arriveront en ville, il sera en train de discuter à travers le portail avec le père prieur du monastère. De taille moyenne et à l'embonpoint prononcé, frère Bernhard cache derrière sa barbe fleurie un esprit moins dérangé qu'il n'y paraît, et de nombreuses connaissances en matière de survie... Ses interlocuteurs invisibles, sont le souvenir de ses anciens compagnons d'aventure, aujourd'hui tous morts.

Albrecht

Albrecht est l'ainé. Le garage appartenait à son grand-père, et sa famille a toujours refusé de se cacher derrière les murailles de la ville.

Meinrad

Le trappeur alcoolique de la communauté. Il passe l'été à chasser, et l'hiver à boire. Actuellement il est dangereusement soûlé et risque de céder à une tentation fatale au pire moment. Albrecht refuse de lui servir à boire tant qu'il ne paie pas son ardoise.

Friedgott

Friedgott est un voyageur, au même titre que les personnages. Il est venu à Zwickelhof pour échanger des herbes et des teintures médicinales contre des outils chimiques et de l'huile minérale. Il élude les questions quant à sa provenance, et refuse de parler de sa communauté d'origine.

Le trésor de l'hôpital

En ces temps troublés, le matériel médical est devenu trop rare, et souvent, les années passant, impropre à tout usage thérapeutique. L'équipement d'un hôpital militaire, du moins dans la région qui portait un temps le nom de « Suisse », est par contre conçu pour durer – et durer très longtemps. Du scalpel aux seringues démontables et recyclables en passant par les champs opératoires, les fameux draps verts, tout le matériel chirurgical est comme neuf après plus de vingt ans de mise en conserve. Par contre, le contenu de la pharmacie est de fabrication récente. On y trouvera de la pénicilline, des antalgiques, différents désinfectants, etc.

L'hôpital militaire

Durant des décennies, la politique militaire suisse prîma la construction de forteresses clandestines partout sur le territoire. Les éléments les plus importants de cette infrastructure étaient cachés dans les Alpes, et divers services – tels que les hôpitaux – étaient dissimulés sur le territoire, remplis de conserves et d'équipement médical. Lorsque la venimeuse commença à aggraver du terrain, les autorités couvrirent les hôpitaux cachés les moins exposés, et en transformèrent certains en centres de recherches. L'hôpital de ce scénario n'a pas été transformé, mais il est connecté par les souterrains à l'un de ces centres, qui n'a jamais été utilisé pour autre chose que la fabrication de médicaments et leur mise à disposition du public. Aujourd'hui, l'hôpital n'est plus habité que par une vingtaine d'idéalistes, qui continuent à fabriquer des médicaments de base et à les entreposer pour en faire le commerce.

La solution à l'épidémie consiste à prendre contact ou à s'introduire dans l'ancien hôpital militaire, et à en sortir des antibiotiques et autres médicaments produits par les humanistes. Albrecht pourra donner aux personnages un plan vague de l'hôpital, ainsi que les indications nécessaires pour parvenir au bâtiment secret. Le chemin jusqu'à l'hôpital caché prend une bonne demi-heure, à suivre une ancienne route rongée par la végétation et les intempéries. Au fond d'un valon, un portique de balcon fermé par une porte d'acier. D'un point de vue architectural, l'hôpital militaire de Zwißelhof est un bâtiment de six étages, pouvant accueillir jusqu'à trois

mille patients, entassés les uns sur les autres, et cinq cent soignants et aides. L'entrée consiste en un grand sas servant également de garage pour une dizaine d'épaves de véhicules automobiles.

Le sas d'entrée

Une fois le sas d'entrée franchi, une motteur inattendue accueille les personnages. La température est élevée, dans la trentaine de degrés, et une odeur acide et doucâtre frôle les narines sensibles. Pour l'instant, les fourmis sont encore engourdies.

Rex-de-chaussée et premier sous-sol

Ces étages étaient à l'origine destinés à trier les malades et à soigner les cas simples. L'hôpital dispose de l'électricité, et lorsque les personnages franchiront le sas d'entrée, ils verront à intervalle régulier une lumière orange scintiller au coin d'un mur : des interrupteurs. À partir de là, des couloirs peints en orange pastel, des conduits d'aération, les quartiers d'habitation du personnel, et des bureaux abandonnés. Ces étages ne sont fréquentés que par quelques fourmis à moitié endormies. À noter que lorsque la fourmière sera pleinement éveillée, ils seront peuplés d'ouvrières agressives.

Deuxième et troisième sous-sols

Les salles de soins et de chirurgie. Les fourmis commencent à s'agiter et les soldats font leurs premières apparitions.

Quatrième sous-sol

Les laboratoires et les ateliers techniques. Dans les premiers, on trouve tout un attirail clinique, ainsi que le



cadavre intact de l'ex-directeur de l'hôpital, le docteur Baumgartner. Sur son bureau, on peut trouver un livre de bord entièrement manuscrit, et divers livres sur la médecine militaire. Le plus intéressant est probablement le contenu de la bassine sur laquelle travaillait Baumgartner au moment de sa mort : un araldage grisâtre, fortement toxique, qui pourrait très bien être utile contre la fourmière.

Cinquième sous-sol

Pandémonium... Le cinquième sous-sol est entièrement colonisé par la fourmière. Un immense bassin, destiné à l'origine au stockage de l'eau potable, est devenu la nurserie de la colonie, remplis de pupes, de cocons, et des cadavres de presque tout le personnel de l'hôpital. C'est un peu plus loin que siège la reine, masse gréillante de chairs molles et blafardes, penchant d'un côté et dévorant de l'autre. La

reine est entourée d'ouvrières qui font circuler l'air en battant des ailes. Dans une atmosphère méphitique, les ouvrières font littéralement la chaise entre la queue de la reine affaiblie et un couloir qui semble s'enfoncer dans la montagne : le souterrain.

Le réseau

La provenance exacte des fourmis peut rester un mystère. Si les personnages fouillent un peu le bâtiment ou sont intrigués par les pièces « Sas » et « Gare » du cinquième sous-sol, indiquées sur le plan de l'hôpital, il leur sera possible de comprendre que l'infestation est venue par des souterrains. L'hôpital est en effet relié au réseau de souterrains courant entre la plupart des forteresses alpines - du moins

Electricité

La ventilation est le premier indice que l'hôpital possède l'électricité. Lorsqu'on entre dans le sas, une bourrasque s'en échappe et un courant d'air violent se forme : le bâtiment est en surpression. Les lampes néons clignotent et grésillent, et un grondement sourd provient des canaux de ventilation. D'où vient l'électricité ? Comme beaucoup d'autres choses ici, elle provient du souterrain mystérieux, par l'intermédiaire de gros câbles blindés.

celles situées sur le même versant des Alpes. Le tunnel vers le réseau est la source d'approvisionnement des fourmis, et spécialement de la reine. Si les joueurs pénètrent dans ce couloir, il versent, au bout de vingt mètres, une salle avec en son centre quelque chose qui ressemble furieusement à une ruche de métro, et plus loin un tunnel plus important s'enfonçant dans la montagne, le tout grouillant de fourmis chargées de présents pour la reine et la colonie.

Et ensuite ?

Le décor a été posé, voyons quelles sont les options qui s'ouvrent aux personnages – et tout d'abord, que vont-ils faire ?

Seront-ils tentés par le contenu de l'hôpital ? A priori, s'ils sont venus à Zwiebelhof, c'est principalement pour obtenir du matériel médical, et cet hôpital est une mine de bienfaits de toutes sortes. La seule qualité du matériel qui y est entreposé peut motiver une expédition de chasseurs de trésors, sans parler de la documentation médicale parfaitement conservée qui s'y trouve. Seul bémol : cette documentation est rédigée en allemand, puisqu'elle devait s'adresser à de simples soldats dépourvus de connaissances médicales.

Seront-ils concernés par le sort des habitants de Zwiebelhof ? Après tout, la ville a gardé ses portes hermétiquement closes à leur arrivée, non ? C'est à décider, mais s'ils se font des alliés de cette commu-

nauté, encore un peu abrutie par les fièvres, il y a des chances pour qu'un jour ils puissent en profiter.

Quel est le lien entre l'épidémie et les fourmis ? Tôt ou tard, un personnage se fera piquer par une fourmi, et aura donc la chance insignie de témoigner en direct des sensations nouvelles que lui procurera cette nouvelle contamination.

Comment comprendre le danger que représentent les fourmis ? S'il a survécu, Frère Bernhard en connaît assez sur la question pour en faire une affaire personnelle. Les fourmis sont le mal incarné, et doivent périr, si possible par le feu. Si ses observations ne suffisent pas, il revient à un discours plus raisonnable, expliquant ce que sont les fourmis albes, les courtisanes, et à quoi il faut s'attendre prochainement. Dans ce cas, une deuxième expédition, avec le support des gens de Zwiebelhof est à prévoir.

D'où viennent les fourmis ? Aucune réponse pour le moment. Elles viennent du souterrain, certes, mais au-delà de ça, impossible pour le moment d'avoir une réponse à moins d'y pénétrer et de le suivre jusqu'au bout. Excepté les fourmis, le problème principal étant que si tout le monde connaît l'existence des souterrains, plus personne ne connaît leur tracé exact. Y'a-t-il une fourmière géante qui colonise les Alpes ? Ou n'est-ce qu'une tentative de fuite, un réflexe animal des fourmis face au plus grand danger ? Avec un peu de préparation, le déroulement du scénario pourra être proposé aux joueurs sous la forme d'un événement, de façon à conclure l'épisode aussi bien qu'à ouvrir sur une vaste campagne d'exploration du réseau souterrain.

Chasseur blanc, coeur noir

« Un seul de nos deux cœurs peut continuer de battre. »

—Sour.

Conçu pour des joueurs de jeu de tout niveau, ce scénario s'adresse à un groupe déjà soudé et à des personnages mobiles, si possible dotés d'une certaine sensibilité au chamanisme et à l'écologie. L'action se déroule en Charente-Maritime, non loin de l'ancien port de la Palmyre, et met en scène deux communautés, jusqu'alors pacifiques, que l'arrivée d'un chasseur va faire entrer en guerre.

Jouer dans la région

Si vous possédez l'ouvrage du nom de jeu et son recueil de scénarios, il peut être intéressant de mettre cette aventure en scène dans la contrée du scénario « Les élgs du pouvoir », dont l'action se déroule à moins d'une cinquantaine de kilomètres à l'ouest, dans la région d'Oléron et de Maremma. Quelques pièces gisoles lors des dernières parties, sous forme de rumeurs ou de conversations, suffiront à assurer la transition entre les deux aventures. Les joueurs auront ainsi la sensation de vivre une véritable campagne, plutôt qu'une succession de scénarios situés aux quatre coins de l'Europe.

Dans les grandes lignes

L'idée du scénario est d'impliquer les personnages dans le conflit qui va opposer deux communautés, l'une de survivants humanistes installés dans les restes de la ville de Saintes, à mi-chemin entre Rochefort et Cognac, et l'autre d'adaptés vivant en symbiose avec la nature, dans la zone redoutable sauvage de l'ancien zoo de la Palmyre. D'un côté, un millier de survivants pacifiques, heureux d'avoir trouvé un cadre de vie propice à la reconstruction et menés par un couple de médecins, soucieux d'éviter tout risque d'incident, tant avec l'extérieur qu'au sein même de la communauté. De l'autre, une tribu d'adaptés sensiblement moins nombreux, mais vivant sur un territoire presque dix fois plus vaste, qui rejettent toute forme de technologie et renouent avec des traditions primitives comparables à celles des pygmées. Bien que voisines et dotées de mœurs radicalement différentes, les deux communautés vivaient en bonne intelligence, chacun respectant tacitement le territoire de l'autre et se satisfaisant du sien, jusqu'à ce qu'un chasseur jette son dévolu sur la région et attise la colère des adaptés.

Selon l'angle d'approche que vous aurez choisi, les personnages se retrouveront plus ou moins directement impliqués dans le conflit qui va opposer les habitants de Saintes à la tribu. Ils pourront tenter de jouer les médiateurs, prendre parti pour l'une ou l'autre des communautés, voire rallier la cause du chasseur et l'accompagner dans son safari.

La communauté de Saintes

La ville abrite près d'un millier d'habitants, dont un tiers de femmes et une centaine d'enfants âgés de moins de quinze ans. Les conditions de vie sont bonnes, les bâtiments du centre ville relativement bien conservés et les nombreux soins gratuits, dont l'antenne Aso, assurent le passage régulier de normades disposés à échanger matériel et informations contre un peu des ressources produites par les locaux. La communauté est gérée par deux anciens médecins, Pierre et Léa, qui font partie des rares à n'avoir jamais quitté leur ville natale, même au plus fort des troubles. Frappée par plusieurs vagues violentes, dont les terribles grèves de l'année 2012, la région fut cependant épargnée par la vermine, beaucoup plus présente à l'intérieur des terres et le long des côtes. Certes, la présence du fleuve accroît la prolifération des moustiques au moment des chaleurs estivales, et les épidémies sauvages qui envahissent la ville regorgent de rongeurs, de fourmis et de serpents, mais le béton du centre ville et les édifices de pierre assurent une zone saine, résistante et facile à nettoyer, où s'est installée la majorité des habitants.

Un accueil prudent

Pour éviter un flux incontrôlable, le centre et le quartier des ports sont isolés par des barrières qui forcent les véhicules à stationner au nord-ouest et au sud-ouest, au niveau des principaux échangeurs routiers. Les voyageurs sont accueillis dans le centre pour peu qu'ils viennent à pied, alerte leur en bonne santé et ne manifestent aucun signe de trouble ou d'agressivité. Un examen médical est pratiqué sur les lieux du stationnement et le cas échéant, maladie et blessés peuvent être soignés sur place ou emmenés vers l'hôpital à bord de bord remorques attachées aux nombreux voies de la communauté. L'hôpital est un ancien cabinet médical entièrement équipé, réhabilité par les efforts conjugués de Pierre et de Léa, qui fait désormais office de dispensaire et de maternité. La plupart des adultes travaillent à la reconstruction et à l'assainissement des bâtiments habités, tandis que les plus jeunes et les plus anciens se chargent d'entretenir les filtres installés sous les deux ports du centre ville, servant à la fois pour la pêche et le filtrage des eaux de la Charente, qui charrie son lot de plastique et de métal ramifié. Sous le pont sud, une petite ancre en bois est enfoncée

Le parc de la Palmyre

Fondé en 1967 sur l'initiative d'un passionné de nature, le parc de la Palmyre était devenu l'une des plus grandes réserves animalières de France au début du siècle. Accueillant près de deux mille spécimens, de l'éléphant à la panthère des neiges, en passant par toutes sortes de fauves, singes et espèces protégées, le zoo constituait une enclave où les animaux vivaient et se reproduisaient dans des conditions privilégiées. Lorsque vint l'époque des troubles, la région fut relativement épargnée par la violence, mais le phénomène de retour à l'état naturel y fut particulièrement flagrant. Le rythme de reproduction des animaux s'accéléra, la végétation se fit plus luxuriante encore, et à mesure que les villages environnants se dépeuplaient, vidés par les exils massifs et les épidémies, la région se transforma en un vaste territoire sauvage peuplé de gibier, de prédateurs, d'oiseaux, de reptiles et d'une abondance d'espèces parfaitement acclimatées.

de culture du riz, et une dérivation irrigue les terres installées dans le parc blénié France, situés sur la rive est. Toute la partie sud de la ville est abandonnée, rendue dangereuse par la présence de débris métalliques recouverts par la végétation, mais la conservation ne désespère pas de récupérer du terrain et d'assainir le reste de la ville. Au final, les habitants de Sainte-Marie ont leur bien, sont suffisamment nombreux pour dissuader les petites bandes de pillards, et ont assez de trucs pour défendre leurs biens. Ils feront bon accueil aux personnages, tant que ceux-ci respecteront leurs règles de vie.

La tribu de la Palmyre

Stitch hors de la ville, la nature reprend ses droits avec d'autant plus de force que l'on se dirige vers l'ouest, en direction de l'océan et de l'ancien parc de la Palmyre, dont la superficie a pratiquement décuplé en l'espace de vingt ans. Le zoo du début du siècle est devenu le cœur d'une vaste région sauvage où l'Homme, bien qu'encore présent, a dû s'adapter à des conditions de vie dictées par une végétation dévorante et une faune dominée par les descendants des pensionnaires du parc. Si quelques espèces ont bien disparu, emportées par l'absence de soins et l'appât des prédateurs, la plupart des animaux représentés à l'époque le sont encore et beaucoup se sont reproduits, donnant naissance à de nouvelles générations encore mieux adaptées au climat local.

Dans cette zone sauvage mêlée de jungle et d'une plaine aux allures de savane sèche, une tribu d'environ deux cents adultes survit de chasse et de cueillette, en

parfaite harmonie avec la nature. Guidés par un très vieux chaman, qui passe pour être l'un des anciens soigneurs du parc, les adaptés ont abandonné toute technologie au profit d'arts taillés dans le bois, de sarbacanes en roseau et d'habitations rudimentaires. Les conditions de vie étant précaires et la mortalité très forte, la tribu compte seulement quelques dizaines d'adultes et d'enfants pour plus d'une moitié de jeunes, tous nés après l'indépendance et beaucoup plus habitués aux animaux sauvages qu'aux étrangers de passage. Rien d'étonnant à ce qu'ils réservent aux personnages un accueil bien moins cordial que les habitants de Sainte-Marie.

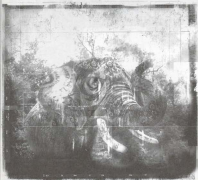
Déclaration de guerre

Au cours des dix dernières années, hormis le décès de deux jeunes chasseurs imprudents survenus trois ans plus tôt, les habitants de Sainte-Marie n'ont eu à déplorer que quelques incidents de chasse sans conséquence — principalement lorsqu'une bande de chasseurs partis trop loin, eurent la désagréable surprise de découvrir un tigre là où ils se seraient contentés d'un lièvre. Convinus que le chaman de la tribu n'est autre que Louis Stévenin, ancien vétérinaire du parc, Pierre et Léo ont parvenus à rassurer les leurs quant aux intentions pacifiques de la communauté primitive. Tant qu'aucun des deux n'attaque l'autre ou ne s'aventure trop loin sur son territoire, personne n'a rien à envier, et cet équilibre s'est avéré solide jusqu'à l'arrivée dans la région de Yann Scar.

Chasseur et collectionneur de trophées, Yann est un véritable prédateur qui sillonne l'Europe depuis plus de vingt ans, en quête de proies et de combats de plus en plus exaltants. Les cicatrices qui couvrent

La présence des Tolems

Ce scénario peut être perçu comme un combat entre le Totem du Symbiote et celui du Prédateur, le premier étant incarné par le régime — modèle d'harmonie de vie entre l'homme, l'animal et la nature — et le second par le personnage de Yann Scar, le chasseur. Si le groupe comporte un chaman, celui-ci sera immédiatement frappé par la présence du Symbiote, reconnaissable à la diversité des espèces vivantes et interdépendantes, et percevra l'arrivée du chasseur comme une intrusion du Prédateur sur le territoire.



son visage et ses bras forment un tableau de chasse orné d'ours, de loups et de rapaces, dont il a gardé quelques dents ou griffes en souvenir, fière d'avoir un endroit où accrocher fièrement les têtes de ses proies. Au cours de ses voyages, Yann a pris l'habitude de se laisser porter par les récits des rencontres d'un jour et de partir, parfois en échange d'un peu d'essence ou de matériel, en chasse des prédateurs aperçus dans les parages de communautés inquiètes et souvent désarmées. C'est ainsi, lors d'un ravitaillement dans le nord de la France, qu'il a entendu parler de la Palmyre et de ses habitants sauvages – un terrain de chasse insoufflé et des perles à la mesure d'un homme qui sent, chaque jour davantage, ses dernières heures approcher.

L'ombre du Prédateur

L'arrivée de Yann Scur dans la région va bouleverser l'équilibre et mettre les adaptés en alerte pour s'approvisionner. Scur installe son campement à quelques kilomètres au nord-ouest de la ville, sur une petite hauteur propice à l'observation. Très vite excité par ses premières découvertes, il se met immédiatement en chasse, repère un petit lac où s'abreuvent deux magnifiques tigres et abat l'un des félins. Malheureusement pour lui, l'arrivée d'une poignée d'adaptés l'empêche d'aller piller son trophée sur la bête et le force à regagner son

campement, déjà impatient de revenir sur les lieux dès le lendemain. Lorsque les adaptés découvrent la dépouille du tigre, leur colère est immédiate. Le zone étant située à l'est, à quelques kilomètres à peine de Saintes, dans cette portion de savane où les deux chasseurs avaient été tués quelques années plus tôt, les adaptés associent vite ce meurtre gratuit – le fait que personne ne soit venu chercher le corps constitue une preuve accablante à leurs yeux – à une vengeance des habitants de la ville. Ils se mettent immédiatement en route, les nerfs à vif, et après seulement quelques kilomètres de marche, le groupe tombe sur trois chasseurs de Saintes, fusil en main, auxquels ils s'en prennent sans réfléchir. L'affrontement sera d'autant plus bref que les chasseurs, médusés par l'attaque, rechigneront à user de leurs armes sur les primitifs. Un adapté sera touché d'une balle dans la cuisse, mais du groupe de chasseurs, seul le jeune Mattéo parviendra à échapper aux flèches empoisonnées et à regagner la ville, sous le choc. Bien sûr, l'incident a lieu le jour où les personnages arrivent à Saintes.

Les personnages

Le scénario débute avec l'arrivée des personnages dans la région, le jour du combat entre les adaptés et le groupe de chasseurs, mais quelques heures avant le retour de Mattéo à la communauté – qui constitue le premier événement. Si vous souhaitez prendre le temps de développer davantage la ville et les relations avec les habitants, vous pouvez décider de faire arriver les personnages en fin d'après-midi, d'utiliser la soirée et la nuit pour leur connaissance, et de déclencher le premier événement en fin de matinée le lendemain. Pour justifier l'arrivée des personnages, plusieurs pistes sont possibles.

- S'ils viennent de vivre les aventures du scénario « Les clés du pouvoir » de l'écran, ils peuvent tout simplement avoir repris la route vers le sud ou l'est, ce qui les mènera en direction de Saintes où ils pourront décider de faire halte le temps de s'approvisionner en carburant, d'échanger un peu du matériel récupéré lors du précédent scénario ou tout simplement de se reposer, loin des événements de leur dernière aventure. Une ramure glissée au sujet du parc de la Palmyre ou de la communauté de Saintes, qui dispose d'un hôpital et de soeurs à légères, peut également leur don-

ner envie de s'intéresser à la région.

• Pour peu qu'ils soient actuellement à moins de trois cents kilomètres de Saintes, les personnages peuvent avoir dans l'idée de gagner la côte Atlantique – ce qui constitue une excellente introduction pour le scénario « Dix petits matelots » du supplément Prédateur et Charognard – en de longer l'océan pour descendre vers le sud-ouest par exemple. La position de Saintes, desservie par l'autoroute A10 et traversée par la Charente, peut faire de la ville un point de passage incontournable.

• Si le groupe emporte un chamman, ce dernier peut avoir fait un rêve étrange chargé de symboles, dans lequel le Totem du Prédateur entrain de plain-pied sur un territoire dédié au Symbole. La description du rêve ou de la vision – qui peut survenir pendant le sommeil du chamman aussi bien qu'en pleine journée, lorsqu'il remarque un panneau indiquant « Saintes » ou « La Palmyre » sur la route – est laissée à votre entière appréciation, mais il est possible d'y intégrer des scènes à venir dans le scénario. Un chasseur sans visage, un éléphant couvert de peintures tribales, des yeux brillant dans une jungle épaisse, un pont sous lequel coule une rivière de sang, etc. Dès qu'il reconnaîtra l'un des éléments, le chamman aura sûrement à cœur de motiver son groupe à s'intéresser à la région et aux événements. Cette option peut être combinée avec n'importe quelle autre piste d'introduction.

• Les personnages peuvent également intercepter un appel radio ou des grésillements en provenance de Saintes, où les habitants sont en train de remettre en état l'ancienne station de radio locale, et leur véhicule peut manquer d'essence, crever ou glisser vers le fossé suite à une manœuvre réflexe du conducteur, surpris par la traversée d'un animal – faune ou animal tropical, histoire d'intéresser les personnages à l'ancienne réserve de la Palmyre.

L'échiquier sauvage

Laissez les personnages arriver à Saintes, où ils seront accueillis par une poignée d'hommes qui leur demanderont de garer leur véhicule et de poursuivre à pied, puis prenez le temps de leur faire découvrir brièvement le centre ville et les habitants, histoire qu'ils se sentent en confiance avant le retour fracassant de Mattéo. Le

jeune garçon arrive en titubant, livide et maculé de boue. Un atterrissement se forme très vite autour de lui et le confondra chez Pierre et Léa pour qu'il y soit soigné. Une fois que l'adoucissement aura raconté son histoire, la surprise laissera place à la consternation, puis à la colère, et les personnages verront très vite des plans se former. Certains craignent que « les primitifs préparent une nouvelle attaque », d'autres bouillonnent d'envie d'empoigner leur fusil pour aller « leur faire payer ça », et il faudra l'intervention de Léa pour calmer les esprits. Les personnages seront invités à partager un repas plus triste qu'à l'accoutumée, mais peut-être le récit de leurs récentes aventures rendra-t-il un peu la sueur aux habitants. Au cours de cette première journée et surtout de la veille du soir, les personnages pourront en apprendre un peu plus long sur le pays, son histoire, le myriadeux chamman et la tribu des adaptés, qui seront décrits comme des « primitifs à demi nus, armés de sarbacanes et vivant dans les arbres ». Sous le choc causé par l'annonce de la mort des deux chasseurs, aucun des habitants ne fera le lien entre l'événement et le récent passage du chasseur. Si les personnages posent des questions et cherchent à savoir si un récent événement serait en mesure de provoquer le réveil d'une communauté décrite comme pacifique, un jeune garçon se rappellera subitement du « vieux homme avec les clostres ». Plusieurs villageois seront en mesure de faire une description de Scar et d'affirmer qu'il est parti dans la forêt « par la route ouest ».

Des coups de feu dans la nuit

Dans la nuit qui va suivre, si les personnages sont attentifs et réussissent des jets de Perception, ils pourront entendre deux coups de feu (Difficulté 15) de gros calibre (Difficulté 20) suivis d'un lointain bruit de moteur (Difficulté 25). Scar vient de tuer deux adaptés qui l'ont surpris alors qu'il posait des pièges à lapin, destinés à servir d'appât, avant de lever le camp en jeep pour s'installer plus au sud. Les personnages ne devraient pas tenter une sortie de nuit, mais si c'est le cas, ils seront quittes pour une bonne frousse, un accident lié au terrain et une rencontre allant du surprenant à très agressive, selon qu'il s'agit d'un singe, d'un fauve solitaire ou d'une meute. La plupart des prédateurs chassent la nuit, et la présence de Scar excite la faune de la réserve.

La faune et la vermine

En plus des fauves et des animaux sauvages susceptibles de servir d'adversaires aux personnages, n'oubliez pas d'ajouter leur parcouru de rencontres incongrues. Il reste toute une communauté de flamants roses, de nombreux singes, des tortues et des tortues, sans compter les trois éléphants d'Asie. La vermine reste présente, principalement sous la forme de monstres, de colonies forestières de termites et de fourmis, ainsi que serpents et de quelques araignées de bonne taille. Aucun spécimen géant ne parcourt à priori la région, mais les personnages peuvent fort bien découvrir des traces troublantes, laissées par un animal tout à fait normal – ou un insecte tout à fait monstrueux.



Chronologie

Quel que soit l'angle d'approche choisi, le groupe arrive à Saintes le jour J. Yann Scar est arrivé trois jours plus tôt. Il a passé la nuit à Saintes, s'est installé au nord-ouest de la ville deux jours plus tôt, est parti en repérage la veille et a abattu le tigre ce jour, en début de matinée. Les adaptés ont entendu le coup de feu, trouvé le tigre et pris la direction de Saintes, pour tomber sur le groupe des trois chasseurs en fin de matinée. Mathéo se souviendra qu'en fin d'après-midi - terrifié - il restera caché pendant quelques heures avant de retrouver la force de courir pour rejoindre la ville.

À partir du matin, la situation sera très claire : un groupe d'habitants en colère parle sérieusement de prendre la direction de l'ouest pour une expédition punitive. Pierre et Léa ne pourront les en empêcher très longtemps. Chez les adaptés, tout le monde est également sur le pied de guerre. La présence du chasseur les perturbe, ils sentent leur territoire menacé et craignent de subir de nouvelles pertes. Dès lors, tout

étranger armé aperçu dans les bois risque d'être considéré comme un prédateur, et attaqué comme tel. Scar sait qu'il doit composer avec la présence de la tribu, mais son équipement lui assure une telle supériorité sur les primitifs qu'il entend bien mener la chasse encore quelques jours, quitte à éliminer quelques êtres humains. Il vient de découvrir des traces d'éléphant, et rien ne pourra le faire partir tant qu'il n'aura pas donné la chasse au mastodonte.

Partie de chasse

Comment vont se positionner les personnages, lorsqu'ils sentiront que les habitants de Saintes se préparent à partir en guerre, que chaque camp risque d'essayer de lourdes pertes dans cette guérilla et qu'un chasseur solitaire rode dans les parages ? Qu'ils décident d'aller à la rencontre des primitifs pour jouer les conciliateurs - Pierre et Léa ne tarderont pas à solliciter leur aide - ou de localiser le chasseur solitaire, qui est déjà en train de commencer véritable carnage, tout les mènera vers la réserve où les animaux sont, eux aussi, sur le pied de guerre. Voici, en substance, les différentes pistes qu'ils peuvent suivre.

Sûr qu'ils s'éloignent de Saintes de plus de cinq kilomètres vers l'ouest, les personnages sont sur le territoire des adaptés. Dès lors, ils pourront commencer par rencontrer des créatures sauvages - et essayer un premier combat si tous le souhaitent - ou sentir la présence des adaptés, qui resteront cachés pour jouer sur la menace de leur nombre, le temps de jauger le comportement des intrus. Si les personnages se montrent pacifiques, la possible confrontation peut aboutir à une rencontre sous bonne escorte avec Stévenia, dans les locaux de l'ancien zoo, mais le moindre faux pas se transformera en bain de sang.

S'ils expliquent la situation au chaman, celui-ci leur décrira - en des termes tellement symboliques qu'ils pourraient en devenir brahmes - que les troubles sont venus avec l'arrivée du chasseur et ne cesseront qu'avec son départ, ou sa mort.

L'irréductible

Pour localiser Yann Scar, les personnages devront réussir successivement trois jets de Perception contre une Difficulté de 20. S'ils ont rencontré les adaptés, les informations que ces derniers auront pu leur fournir - ou même, la présence d'adaptés leur servant de guides - leur conféreront un Bonus de +10 à tous leurs jets pour pister le chasseur. Si deux jets consécutifs sont ratés, Scar repèrera les personnages et se tiendra sur ses gardes, augmentant alors de 5 la Difficulté pour le localiser. En cas de confrontation, il ne laissera son arme à aucun moment et restera sourd aux arguments des personnages. Il ne fait que chasser et ne se sent aucunement responsable de l'agressivité des uns ou des autres. Si les personnages se montrent agressifs, il fera mine de céder, s'élèvera en jupon et profitera d'une zone ouverte pour manœuvrer son véhicule et lancer une nouvelle chasse, dont les personnages seront cette fois les proies.

La seule façon d'éviter le bain de sang sera de convaincre à la fois le chaman de retirer les dièux, en lui promettant d'éliminer la menace représentée par le chasseur et d'empêcher les villageois de plonger l'arme au poing sur leur territoire, et de faire de même avec les habitants de Saintes, en les retournant à la fois d'aller se faire justice et de chercher à mettre la main sur le chasseur. Yann Scar ne quittera la région qu'après avoir tué l'éléphant. Si l'animal - qui fait partie des Stiches de la tribu - vient à mourir, les adaptés fondront sur la ville au plus fort de la nuit et commètront un véritable carnage. Si les personnages n'ont apporté aucune preuve convaincante au matin du troisième jour, les habitants de Saintes partiront en direction du parc, armés de fusils. S'ils n'ont pas convaincu ou éliminé Scar avant ce matin fatidique, le chasseur devra puis trouvera l'éléphant, puis reprendra la route, laissant les deux communautés s'entretenir dans l'incompréhension totale et condamner, à très court terme, tout espoir d'implantation humaine dans la région.

Le poison des sarbacanes

Les fléchettes des sarbacanes sont enduites d'un poison confectionné grâce à un du venin de serpent. Certaines sont mortelles, d'autres paralysantes. Tout personnage touché devra réussir un jet de Santé contre une Difficulté de 35 ou subir les effets suivants :

Fléchettes paralysantes : si le jet est réussi, la victime perd deux dés de Réserve d'Effort, puis un dé supplémentaire par tour pendant un nombre de tours égal à 5 - son score de Santé. Si le jet est raté, elle perd deux dés de Réserve d'Effort puis deux dés supplémentaires par tour pendant cinq tours, et subit un Malus de -1D à toutes ses actions physiques - cumulable avec d'autres Malus - pendant un nombre de tours égal à 5 - son score de Santé.

Fléchettes mortelles : si le jet est réussi, la victime coche un cercle de Blessure Touché et perd deux dés de Réserve d'Effort, puis un dé supplémentaire par tour pendant un nombre de tours égal à 5 - son score de Santé. Si le jet est raté, elle perd deux dés de Réserve d'Effort, coche deux cercles de Blessure Touché puis un cercle supplémentaire par tour, en commençant par les Touchés, pendant un nombre de tours égal à 5 - son score de Santé.

Les personnages : Louis Stévenin

Yann Scar

Agé d'une cinquantaine d'années, Yann Scar compense les affres du vieillissement par une compulsion impérieuse et des perceptions accrues par des années passées à chasser et à veiller ses arrières. Toujours en mouvement, il ne quitte sa précieuse Jeep que pour passer des pièges, installer son campement ou partir sur les traces d'une nouvelle proie. Bien qu'équipé de matériel rare et doté de spécialités très développées, Yann n'est jamais qu'un chasseur ordinaire et n'est donc asserti d'aucun Niveau de mise en scène. Mais rien ne vous empêche de retarder son apparition pour faire croire à vos joueurs qu'il s'agit d'un personnage majeur...

Réputation : 24

Profil : Chasseur

Penchant : Prédateur

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 1D sauf Santé 3D, Perception 3D, Réflexes 3D et Volonté 3D.
Spécialités : Chasse (Expert), Fusil (Expert), pièges (Confirmé), Conduit (Confirmé) et Zoologie (Confirmé).

Protection : 1D/1D armés à feu (gilet pare-balles)

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : H&K G3 SG9 7.62/39, 300/300/1200, Beretta modèle 12 (3D/2R, 30/60/100), couteau de survie (1D/1R), cartes routières, jumelles, jeep et matériel de survie.

Agé de près de soixante-dix ans, l'ancien séigneur est devenu chaman le plus naturellement du monde. À force de côtoyer les animaux du parc, qu'il a protégés de son mieux lors des épidémies et sauvés pour certains, une fois le 300 livré à lui-même, Louis a développé une empathie très forte et une conscience partagée de la région et de ses habitants. Il est notamment capable de communiquer avec les animaux, d'approcher même les plus féroces d'entre eux sans être inquiété et d'être considéré comme l'un des leurs, bénéficiant ainsi d'une protection en cas d'agression. Si vous optez pour une approche plus réaliste de Vermina, Louis Stévenin n'aura d'autres « pouvoirs » que ceux d'un vétérinaire habilité aux animaux depuis sa plus tendre enfance. Si vous préférez une approche fantastique, il sera un chaman idéal, capable de lire les pensées des animaux, de les appeler à lui, de les apaiser, etc.

Profil : Chaman

Penchant : Symbole

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 1D sauf Santé 4D, Perception 4D, Conscience 4D et Empathie 3D.

Spécialités : Médecine vétérinaire (Expert), Empathie animale (Expert), Empathie avec la nature (Confirmé), Connaissance des plantes (Confirmé) et Pharmacologie (Confirmé).

Seuils de Blessure : 4/6/10

Matériel : un bâton noueux, une paire de jumelles et une sarbacane (5/7/12, fléchettes tranquillisantes, effets de type paralysant).

Les adaptés

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Perception 3D, Agilité 3D, Réflexes 3D et Empathie 3D.

Spécialités : Chasse (Confirmé) et Sarbacane (Confirmé).

Protection : aucune

Seuils de Blessure : 4/6/8

Matériel : sarbacane (5/7/12, fléchettes empoisonnées) et couteau (1D/1R).

« Plus que jamais, l'union fait la force, sans distinction de race ni d'espèce. »

— Gabriel Cime.

Ce scénario volontairement linéaire est parfaitement adapté pour un metteur inexpérimenté et des joueurs débutants. Tandis qu'ils escortent un étrange enfant de Lyon à Paris, les personnages vont sans le savoir entrer dans une lutte qui les dépasse. Un terrible combat se déroule actuellement dans les rues et les souterrains de l'ancienne capitale, qui oppose Gabriel Cime et ses alliés à tous ceux qui ne souhaitent pas voir la vie des survivants parisiens s'annuler. Et à leur grande surprise, les personnages trouveront une aide inattendue de la part de la vermine...

Les rats lyonnais subissent le même sort que leurs homologues parisiens : les espèces plus grosses ont pris les meilleurs territoires et les humains luttent pied à pied dans les autres galeries, lorsqu'il ne s'agit pas d'autres espèces de vermine. La venue de l'enfant et la perspective de s'allier avec sa communauté sont donc les bienvenues. Comme une traînée de poudre, la rumeur se répand au sein de la horde dans les galeries lyonnaises. Et lorsque les personnages repartiront vers le nord en compagnie de l'enfant, ils seront suivis à distance et sans le savoir par plusieurs dizaines de milliers de rongeurs...

Tous les chemins mènent à Rome

Même si ce scénario est écrit comme une suite possible de « La Raffinerie » — scénario proposé dans *Prédateur et Charnogard* — et comme un moyen d'excuser le groupe de personnages dans la capitale, il est aussi abîmé de l'adoption à d'autres zones de France ou d'Europe. D'autre part, les événements qui émaillent le trajet tout au long du scénario sont autant d'idées de scènes qui peuvent être insérées facilement dans d'autres contextes, comme de petits événements « prêts à jouer » pour les joueurs de jeu en posture d'adaptation.

L'enfant-rat

Gabriel Cime est inquiet. Entre les attaques des pillards et des membres de la Horde de Noma, sans compter ses ruses alliés qui tombent sous les coups de la vermine, le bon père ne sait plus à quel saint se vouer. Mais l'espoir persiste, et l'une des communautés alliées au prophète parisien, installée dans les galeries de métro non loin de l'ancienne place d'Italie, vient de mettre sur pied un plan visant à redonner l'avantage aux leurs. Ce groupe étrange, surnommé « les ratiers », vit en symbiose avec les espèces les plus petites de rats qui peuplent les anciennes galeries de métro et les égouts. Ces rats, mis à mal par l'apparition d'espèces plus imposantes et plus redoutables, dépendent des déchets humains, qui en retour utilisent les talents de discrétion et la connaissance des galeries des rongeurs. Certains enfants de la communauté ont même développé une capacité de communication qui leur comprendra les rats et de se faire comprendre en retour.

C'est l'un de ces enfants que la communauté a envoyé sous escorte à Lyon. Son rôle est de ramener le plus grand nombre de rats possible dans la capitale, afin de redonner l'avantage aux siens. Malheureusement, les membres de l'escorte, se rendant compte de la véritable nature de leur mission, ont perdu leur sang-froid et décidé de tuer leur protégé, lorsqu'ils le découvrirent en train de communiquer avec les rats de l'ancienne station de métro de Vaiss. Appelés à l'aide par l'enfant, les rats fondront sur les humains pour protéger leur nouveau guide et... C'est à ce moment que les personnages vont entrer en scène.

Mise en place

Les personnages sont en train de quitter Lyon vers le nord et sont sur le point d'atteindre l'autoroute de l'autre côté de l'ancien tunnel de Fourvière. Que Lyon soit simplement une étape sur leur chemin, ou qu'ils quittent la ville suite aux événements du scénario « La Raffinerie » du supplément *Prédateur et Charnogard*, ce scénario sera bien plus simple s'ils doivent effectivement partir dans cette direction, quel qu'en soit le motif. Ils accepteront alors vraisemblablement la compagnie de l'enfant sans faire d'histoire, car si le fait d'escorter l'enfant risque de leur faire faire un trop grand détour, il y a toutes les chances pour qu'ils l'abandonnent à son sort. Soit aux événements de « La Raffinerie », ils peuvent par exemple avoir à rebrousser chemin vers une station service située sur l'A63 afin de se procurer du carburant — station qui sera d'ailleurs une des étapes de leur voyage. Prenant l'enfant sous leur protection, ils découvriront alors bien assez tôt qu'il ne leur est plus possible de faire demi-tour.

Introduction

Le scénario débute alors que les personnages passent non loin de ce qui reste de la gare de Vaiss. Parmi les carcasses carbonisées de bus et d'autres véhicules, un coup de feu. Un jet de fragmentation de contre une difficulté de 25 permettra d'en décoder l'origine : dans les souterrains, sous les bâtiments de l'ancien métro.

Tue-le !

Les cinq hommes se tenaient au bord de l'ancienne voie ferrée, depuis longtemps rangée par la ruelle, ou pire encore. Derrière eux, la carcasse orange d'une ancienne mine éventrée, glissant sur le côté, renvoie la lumière de leurs lampes torche en donnant une apparence surréaliste à la scène. L'enfant est toujours allongé au beau milieu de la voie, la jambe en sang après la balle qu'il vient de recevoir. Le bruit provenant du tunnel se fait plus fort et plus inquiétant à chaque instant.

-Tue-le, je te dis ! Tue-le et barrons-nous !

-Mais Paul, le gamin...

Paul, un grand brun large d'épaules, arrache le canon soit des mains de son comparse et le pointe dans la direction de la galerie. L'enfant est au beau milieu de sa ligne de mire, immobile, impossible de le manquer.

C'est à ce moment que le son dans la galerie se transforme en un tourbillon d'odeur et de fureur : des milliers de rongeurs déboulent de l'ancien tunnel de mine. Tandis que l'enfant pousse un cri paniqué en cachant son visage entre ses mains, Paul se surprend à douter. Et s'ils se trompaient ? S'il n'était pas leur ennemi ? Ce moment de doute suffit à la horde pour franchir la courte distance qui les sépare du groupe d'humains. Submergés, en un instant. Cette fois, le désastre ! Paul n'a pas le temps de tirer un seul coup de feu, et avant que son comparse n'ait pu porter la main à sa ceinture, c'en est déjà fini de leurs chances de survie...

Si au moins un des personnages réussit et que le groupe se déplace immédiatement vers l'endroit, ils disposeraient de plus de temps pour réagir, et débiteraient certainement quelques indices supplémentaires quant à l'identité de l'enfant. S'ils ne débiteraient pas tout de suite l'origine du coup de feu ou tergiversent, ils arriveront trop tard et ne pourront que constater les dégâts.

S'ils ont réagi immédiatement, les personnages assistent vont assister la scène décrite dans l'encadré «Tue-le !». En leur débattant cette scène, veillez toutefois à laisser planer le doute sur les intentions du groupe de mercenaires, ainsi que sur l'attitude de l'enfant. Les personnages arriveront de toute manière trop tard pour faire quoi que ce soit pour sauver les cinq humains : la horde débitera et attaquera comme un seul homme. Le temps pour les personnages d'arriver au niveau des quais, l'un des hommes aura réussi à se saisir d'une grenade et la fera exploser. La déflagration tuera de nombreux rats - et pourrait bien blesser des personnages trop entreprenants, s'ils échouent à un jet de Réflexes contre une Difficulté allant de 15 à 25 - mais ne changera rien à l'issue du combat : la horde se dispersera dans les galeries, laissant cinq hommes morts et un enfant grièvement blessé.

Reprendre son souffle

Dans un premier temps, les personnages pourront penser que tout le monde a été tué. Il n'en est rien : sous un tas de cadavres de rat, l'enfant respire encore. En fait, allongé et couvert par les rongeurs, il n'a pas été touché par la déflagration. Ce que les personnages ne savent pas encore, c'est que les rats se sont volontairement sacrifiés pour le protéger. Par contre, il a été blessé à la jambe par une arme de petit calibre. Un jet de Perception contre une Difficulté de 20 - 15 si le personnage dispose d'une Spécialité médicale - permettra de remarquer que la balle a traversé la jambe de l'enfant de part en part, faisant un minimum de dégâts. Il suffira simplement d'arrêter l'hémorragie pour le sauver, et de désinfecter la plaie pour éviter une éventuelle gangrène. L'arme qui l'a blessé est un pistolet semi-automatique que tenait l'un des cinq hommes - les personnages pourront le récupérer, ainsi que quelques munitions dont le type et le nombre sont laissés à votre appréciation.

En dehors de cette blessure et de quelques monnaies, l'enfant est seulement incriminé, mais on ne peut en dire autant des cinq membres de son escorte... Outre le cadavre éparpillé de celui à la grenade, les quatre autres ont eu la gorge tranchée par les rats et

portent les stigmates d'un nombre de mesures et de griffures impressionnant. D'autre part, hormis les mutations et quelques ratons, leur matériel et leurs vêtements sont indiscernables, mis en pièce par les rongeurs. Il sera impossible de les identifier, et leur seul signe distinctif est un tatouage tribal situé au niveau de ce qu'il leur reste de bras. Sur la main de l'un d'eux, un jet de l'exception réussi contre une difficulté de se permettre de décrire non pas un véritable tatouage, mais une inscription faite à l'aide d'une aiguille et d'une d'aune provisoire : « Cinq Place Italie ». S'ils ont déjà eu affaire à Gabriel Cinq ou qu'ils le connaissent de réputation, les personnages feront rapidement le lien. Pour plus d'informations sur cette importante personnalité, reportez-vous pages 15 et 16 du *Livre de l'Écran*, ainsi qu'au scénario « Swamp Meat » de ce présent recueil.

Quelques minutes après leur arrivée, l'enfant reprendra connaissance, paniqué, et se mettra à hurler des mots incohérents : « vers le nord... rejoindre le groupe... l'autoroute... vers le nord... besoin d'aide... ». En fait, son esprit est assailli de messages envoyés par les rats, inaudibles pour l'oreille humaine, mais les personnages doivent penser qu'il a été enlevé et capturé par les cinq hommes, et que son « groupe » se trouve plus au nord sur la route. Tant qu'ils n'auront pas quitté la ville, l'enfant ne se calmera pas, alternant des phrases conscientes et agitées avec des phases de délire comateux. Il lui faudra plusieurs jours et des soins avant de se remettre.

Rejoindre l'autoroute

Lorsque les personnages finissent par ressortir à l'air libre, des coups de feu éclatent autour de la station de métro et de l'ancienne gare. Plusieurs bandes ont entendu la déflagration et convergent vers l'endroit, une querelle a éclaté et les personnages se retrouvent au beau milieu d'une fusillade. Le viaduc autoroutier, en partie détruit, se trouve à quelques centaines de mètres vers le nord-est. Moyennant quelques jets de *Riflesses* pour se mettre à couvert ou de l'exception pour rester le plus discret possible, les personnages devront se frayer un chemin au milieu des combats de rue, jusqu'à une grande rampe qui était autrefois un pan d'autoroute. Une fois celle-ci atteinte, ils seront hors de danger et pourront entamer leur périple le long de l'ancienne A6.

Le long de la route

Les événements qui suivent n'ont aucun caractère obligatoire, mais ils permettront d'amener les personnages à une découverte progressive de la vérité. Tout d'abord : ils sont suivis par la horde et ne peuvent faire demi-tour. Ensuite : l'enfant attire les rats, et les cinq hommes qui l'accompagnaient n'étaient pas des inconnus pour lui. Et enfin : les rats ne leur veulent pas de mal, bien au contraire. Ils devront alors faire un choix : aider l'enfant ou s'y opposer, voire tenter de l'éliminer, comme leurs prédécesseurs.

À pied, il faudra une quinzaine de jours pour rallier Paris depuis Lyon. Cette durée peut varier selon les actions des personnages, mais la chronologie des événements est basée sur cette durée approximative. Libre à vous d'ajouter d'autres événements et d'autres rencontres en chemin.

Jour 2 : les cantonniers

Après deux jours de marche, les personnages auront dépassé Mâcon et seront en train de longer la vallée de la Saône. A moins qu'il n'ait bénéficié de soins intensifs, l'enfant n'aura pu encore repris ses esprits et devra être porté. Il se sentira mieux par moments, mais refusera toujours de répondre aux questions des personnages, violemment terrorisé et tremblant comme une feuille lorsqu'on le touche. Pourtant, il s'assurera ni de s'enfuir, ni de leur trahir, se contentant de se raccroquer sur lui-même en cas de danger à ses yeux. À l'aube, les personnages pourront l'apercevoir en train d'ouvrir et de fermer la bouche, comme s'il tentait d'articuler vainement quelques paroles – c'est sa façon de communiquer par ultrasons avec les rats qui, chaque nuit, suivent de près la progression des personnages.

À la nuit du deuxième jour, les personnages approcheront du campement d'un groupe de Compagnons du Réveil – voir page 67 du *Livre du Meneur*. Ceux-ci ont monté un camp de fortune sur une ancienne aire d'autoroute et se sont réunis autour d'un feu. Une fois le premier contact – empreint de méfiance – passé, ils se montreront amicaux et inviteront les personnages à les rejoindre. Ils échangeront

Et si...

Que faire si les personnages s'ennuient pas l'enfant avec eux ? S'ils ne mordent pas à l'hémorragie ? Vous pouvez leur faire percevoir la menace de la horde de rongeurs, toujours présente dans les galeries. L'enfant porte sur lui un petit porte-clés doré portant l'insigne bien reconnaissable de la station service. Lui et son escorte sont passés dans la station service de l'aller, et l'enfant a dérobé le porte-clés. Mais si les personnages pensent qu'il s'agit d'un des membres de la communauté vivant près de la station, et s'ils doivent s'y approprier, il pourrait bien leur être très utile. Jouez sur la compassion ou l'avidité des personnages.



des nouvelles et se montrèrent avides d'informations à propos de Lyon, où ils devaient se rendre à vélo pour établir le contact avec les communautés sur place, et éventuellement y installer un camp permanent au niveau du l'ancien péage de Villefranche. Au besoin, ils trouvaient du matériel avec les personnages et leur fourniraient le nécessaire pour soigner efficacement l'enfant. L'un des compagnons a d'ailleurs déjà aperçu celui-ci, quelques jours plus tôt, dans l'ancienne station essence. Par contre, il sera incapable d'affirmer si l'enfant était avec le groupe de voyageurs qui étaient présents sur les lieux ou s'il faisait partie de la communauté de la station.

À l'aube, les personnages et les compagnons se séparent, mais en fin de journée, alors que le groupe sera sur le point monter le campement, l'un des camionniers fera un retour surprenant sur son vélo. Visiblement épuisé et gravement blessé, il a été mordu à de nombreuses reprises, de la même manière que les cinq hommes dans la station de même. Il a également reçu un carreau d'arbalète dans l'épaule, certainement tiré par l'un de ses compagnons, qui portaient ce type d'armes. Il ne passera pas la nuit, et au milieu, les personnages ne pourront qu'atténuer ses souffrances lors de ses dernières instants... Cependant, ils auront eu le temps de lui extirper des détails sur les circonstances qui l'ont mis dans cet état. Il leur racontera que les camionniers ont levé le camp un matin, comme les personnages, et ont fait route vers le sud pendant quelques kilomètres avant de tomber sur

un groupe de plusieurs milliers de rats. Ils n'en avaient jamais vu autant, surtout en plein jour. Les rats avaient l'air endormis, mais l'un des camionniers, pris de panique, a malheureusement foncé dedans en tentant de forcer le passage. Les rats se sont alors réveillés et ont fondu sur le groupe. Leur défense était inutile, et c'est au cours du bref combat que le survivant a été blessé par inadvertance par l'un de ses compagnons. Il s'est alors enfui sans demander son reste, pédalant toute la journée, entre deux évènements, de peur d'être rattrapé par les rats.

Après ces événements, deux choses vont certainement se produire : tout d'abord, les personnages vont être aux aguets, notamment pendant la nuit. Et effectivement, chaque nuit, avant l'aube, il leur semblera percevoir un bruit étrange provenant du sud, comme des grattements sur le bitume. S'ils font demi-tour, ils tomberont eux aussi sur les rats. Ensuite, ils interrogeront certainement de plus belle l'enfant, qui commence à se remettre. Celui-ci a entendu les personnages et les camionniers discuter la soirée précédente, et déclarera qu'il appartient effectivement à la communauté de la station service. Il affirmera ne pas savoir pourquoi les rats le suivaient, et niera connaître les cinq hommes qui ont tenté de le tuer à Lyon. Ceux-ci, leur dit-il, l'ont simplement élevé à la station service, et lui ont tiré dessus alors qu'il tentait de s'enfuir. Enfin, il ne connaît personne qui s'appelle Cime – et il dit la vérité : il n'a jamais rencontré Gabriel Cime.

Instaurer la confiance

Dans un premier temps, les personnages devraient avoir confiance dans l'enfant. Au besoin, le camionnier des Compagnons du Réseau – rencontré au deuxième jour – affirmera que l'enfant faisait partie de la communauté de la station. De toute manière, comment un enfant aussi jeune pourrait voyager en compagnie de mercenaires expérimentés comme étaient les cinq hommes qui se rassemblaient à la station ce jour-là ? Si les personnages croient tout d'abord que la horde de rongeurs en veut à l'enfant, un réflexe naturel sera sans doute de le protéger, ce qui rendra d'autant plus choquante la découverte de sa véritable mission.



Avant l'aube suivante, l'enfant prétendra les rats, qui envahiront un groupe pour débarrasser la station service de ses occupants. Pendant ce temps, l'enfant se montrera plus aimable, recouvrant peu à peu ses forces et sentant ses compagnons arriver. Il aidera les personnages de son mieux, malgré sa jambe encore douloureuse. Si un personnage se montre particulièrement amical à son égard, l'enfant le prendra en affection et fera tout son possible pour passer le maximum de temps avec lui.

Jour 6 : la station

Située pratiquement à mi-chemin entre Paris et Lyon, l'ancienne station service servait de point de relais. Une petite communauté s'y était installée, aidée par les Compagnons du Réseau fréquemment de passage dans la zone, mais quelques heures avant l'arrivée des personnages, des milliers de rats ont fondu sur l'endroit et les quelques familles qui vivaient là ont été massacrées. L'endroit est complètement dévasté. Sans le savoir, les rats ont saccagé l'endroit à la manière de pillards, mais sans rien emporter. Après quelques heures froides, les personnages vont avoir l'occasion de découvrir les auteurs du forfait. L'exploration de ce qui reste de la station n'expose les personnages à aucune menace réelle : les rares rats encore présents ne comptent pas attaquer la nouvelle escorte de l'enfant. Mais lorsque le groupe parviendra sur les lieux à la nuit

tombante, les personnages devront ressentir une réelle peur à mesure devant l'étendue du massacre. N'hésitez pas à rendre menaçantes les choses les plus anodines pour appuyer le côté glaçant et sordide de la scène.

Les personnages peuvent découvrir plusieurs indices :

- Il n'y a aucune trace de cadavres. Les rats ont intégralement mangé les corps de leurs victimes et des rats tués au cours de l'affrontement. Pourtant, il subsiste des traces d'affrontements : cartouches vides, plombs et balles dans les murs. Étrangement, toutes les cartouches et les munitions utilisées correspondent à des armes qui se trouvent encore sur place, même si elles ont été mises en pièces. Un jet de Perception réussi contre une difficulté 20 permettrait de repérer une similitude entre l'état de ces armes et de celles des cinq hommes du début du scénario.

- Même si l'endroit a été saccagé, il ne semble rien manquer. Des réserves de nourriture ont par exemple été répandues par terre et pétries au lieu d'être déboulées. Les citernes de carburant ont été percées et se sont écoulées sur le sol, mais on n'a même pas pris la peine d'ouvrir les robinets d'écoulement pour en voler une partie. Si l'endroit a été attaqué par des pillards, ceux-ci sont particulièrement incohérents. Même de la vermine en quantité ne se comporterait pas de la sorte. Un jet de Connaissance contre une difficulté de 20 permettrait de reconnaître des traces sur les murs et le sol de la station, manifestement causées par de petits rongeurs.

• Enfin, pendant leur exploration, les personnages tomberont sur un petit nombre de rats qui s'enfuiront à leur approche.

L'enfant sera visiblement bouleversé par ce qu'il voit. Il ne feindra aucunement sa réaction : il avait croyé les rats en avant pour disperser les occupants, pas pour les massacrer. A la fin de l'exploration, il s'écartera du groupe pour venir ses entrailles en pleurant à chaudes larmes. Suite à cette découverte, les personnages devront décider de la route à prendre. Vont-ils chercher à remonter la piste jusqu'à Chine et la Plaine d'Italie, ou interroger l'enfant jusqu'à ce qu'il raconte sa véritable histoire ? Les rats ne leur laisseront de toute manière plus aucun choix : ils entoureront la zone où se trouvent les personnages et ne les laisseront progresser que vers Paris. L'enfant, si on lui laisse le temps d'encalasser le choc initial de la découverte de la station, affirmera qu'il ne sait rien et qu'il veut juste rentrer chez lui.

Jours 8 à 11 : Tonnerre

Le départ des personnages de la station servira de fin sous un ciel chargé de nuages menaçants. Peu avant la mi-journée, une pluie fine se mettra à tomber, accompagnée d'un vent glacial, et souff précipitations adaptées et particulièrement efficaces, tous les personnages seront bientôt trempés jusqu'aux os. Pour chaque jour et chaque nuit qu'ils passeront sous la pluie, tous les personnages devront résoudre un jet de Santé contre une Difficulté de 20 - 15 s'ils sont bien équipés - ou être atteints des premiers symptômes de la grippe. N'oubliez pas à affaiblir leurs Réserves au fil de leur voyage ou de leurs nuits moins reposantes qu'à l'ordinaire.

Au neuvième jour de leur périple, le groupe arrivera en vue des ruines d'une petite ville nommée Tonnerre. La pluie redoublant d'ardeur, le ciel s'obscurcira jusqu'à devenir noir et des éclairs pourpres zébreront le ciel, annonçant un violent orage. Affaibli par la pluie et le froid, les personnages devront rapidement se trouver un abri, et un jet de Perception réussit contre une Difficulté de 15 leur permettra de découvrir une ancienne grotte délabrée surplombant l'autoroute. Ce qui reste du toit ne suffira pas à chasser l'humidité, et il sera impossible d'allumer un feu, mais les

mers protégeront le groupe du vent et permettront de récupérer un peu. Moyennant quelques jets de Connaissance aidés de Spécialités médicales, il sera possible de soigner légèrement les personnages les plus affaiblis, mais la nuit s'annonce rude... jusqu'à l'arrivée des rats.

Au beau milieu de la nuit, la horde se mettra en position autour de la grotte, et les sentinelles du groupe réaliseront rapidement que les rongeurs ne leur ont laissé aucune issue. Implacable, la meute se rapprochera lentement du bâtiment, continuant d'avancer sans tenir compte des pertes, et les personnages décideront d'ouvrir le feu, et les rats pénétreront quoiqu'il arrive dans la grotte, entourant les personnages et les recouvrant de leur fourrure chaude. Un jet d'Empathie réussi contre une Difficulté de 15 permettra de comprendre que les rats ne sont pas venus tuer les personnages, mais les protéger du froid. Se serrant contre les plus affaiblis, les rats protégeront leur chaleur et feront de leur corps un abri contre la pluie. Seront par les créatures, les personnages devraient rapidement s'endormir, pour ne se réveiller qu'en fin d'après-midi le lendemain, après une nuit de repos qui sera permise à tous de regagner l'intégralité de leurs Réserves. A leur réveil, la pluie aura cessé et les rats repartiront comme ils sont venus.

L'enfant acceptera alors de parler. Après avoir révélé sa véritable identité, il défendra sa cause auprès des personnages. Les hommes de son escorte allaient le tuer. Il a appelé les rats à l'aide, mais il ne voulait pas d'un tel carnage, pas plus qu'il ne souhaitait le massacre de la station service. Les membres de sa communauté ont besoin de l'aide des rats à Paris, il se contente de les guider. Ce moment est un des plus délicats à gérer : les personnages, même s'ils sentent le menace des rats, devront être confrontés à un choix, ainsi qu'à l'acceptation de pactiser avec la vermine. S'ils refusent ou menacent l'enfant, les rats passeront immédiatement à l'attaque. Le message tenace de les protéger de son meurtre, et il pourra repousser pour un temps l'assaut des rongeurs, notamment si les personnages se sont montrés particulièrement amicaux. Depuis les événements de la station service, il comprend leur dégoût et sera même prêt à les laisser partir s'ils ne lui font pas de mal - après tout, les rongeurs constituent une escorte largement suffisante, et il n'a pas besoin d'eux.

Emotions contradictoires

Le groupe découvre en même temps son pouvoir et sa responsabilité, et cette découverte le bouleversera profondément. Moyennant quelques jets d'Empathie contre une Difficulté de 15 à 20 selon son état émotionnel, un personnage dont l'enfant se sent proche pourrait le faire parler et tenter de révéler la véritable nature de sa mission. Si les personnages le laissent tranquille quelques heures ou tentent de le reconforter en pensant que son émotion est normale - puisque après tout, il vient de perdre sa famille -, il reprendra ses esprits, mais il ne s'agira alors déjà plus d'un enfant.

Jour 15 : l'arrivée sur Paris

Si les personnages choisissent de poursuivre leur chemin en compagnie de l'enfant, malgré leurs doutes éventuels, celui-ci les guidera via les souterrains et les anciens tunnels de métro jusqu'aux galeries situées entre les stations de Denfert et de Place d'Italie. Là, un groupe de ratsiers viendra à leur rencontre, mais ils ont malheureusement été suivis par des gowillants qui attaqueront peu après la rencontre avec les personnages. L'enfant appellera la horde des rats à la rescousse, et la meute envahira rapidement les galeries où se déroule l'affrontement. Les rats se ruent sur les humains qu'ils massacreront sans pitié, tuant même certains ratsiers désespérés et surpris. Une fois encore, l'enfant aura toutes les peines du monde à contrôler ses suivants... Les personnages pourront tenter de secourir certains humains, voire d'affronter la horde de rats à leurs côtés. S'ils taent l'enfant, la horde vengeresse s'abattra sur eux mais perdra toute cohésion, ce qui leur donnera une chance - important de bons jets et l'utilisation d'armes lourdes ou de zone - de couler suffisamment de parties pour disperser la meute. Ils devront choisir leur camp, et ils devront le faire rapidement, sous peine de voir la situation échapper à tout contrôle. Il s'agit de la scène finale, qui doit baigner dans le chaos et la confusion, mais veillez à laisser le temps aux joueurs de saisir toute l'importance de leur décision.

Épilogue

Qu'ils aient quitté l'enfant avant leur arrivée à Paris ou qu'ils aient participé à la confrontation finale, il appartient maintenant aux joueurs de voter quant au dénouement final de la situation. Leurs actions au cours de la dernière scène auront sans doute partiellement orienté leur décision, mais attendez la fin de l'éventuel combat pour procéder au vote. La suite des événements est laissée à votre appréciation, ainsi qu'à celle de vos joueurs, mais à présent qu'ils se trouvent à Paris, les pièces ne devraient pas manquer pour ouvrir sur de nouvelles aventures...

Les joueurs votent pour :

La horde et l'enfant survivent, et se joignent à Gabriel Cline et ses alliés, à qui ils confieront un avantage non négligeable dans le combat qui les oppose actuellement aux autres communautés parisiennes. L'enfant est tué, ou il ne parvient pas à contrôler la horde, qui devient une menace supplémentaire pour les habitants des souterrains parisiens.

- Les rats s'allient à Gabriel Cline : Symboles +1, Horde -1

- Les rats échappent à tout contrôle : Symboles -1, Horde +1

L'enfant-rat

Ce jeune garçon d'une dizaine d'années a passé le plus clair de son enfance en compagnie des rats, à tel point qu'il a adopté nombre de leurs comportements. Au sein de sa communauté, il fut l'un des premiers à développer une empathie particulière avec les rongeurs, jusqu'à pouvoir communiquer avec eux, notamment par le biais des ultrasons qu'ils sont normalement les seuls à pouvoir percevoir. Malheureusement, ce don est aussi une malédiction : en présence d'un grand nombre de rats, l'esprit de l'enfant est exposé à une overflow de signaux parfois contradictoires, qui peut aboutir à une sorte de catatonie qui lui sert de protection.

Les membres de sa communauté l'ont appelé Alexandre, en référence au rat-tus ratos alexandrinus, l'une des premières espèces avec qui il a pu dialoguer. Mais ce nom, l'enfant l'a pratiquement oublié, car les rongeurs se désignent rarement de manière individuelle. Ses cheveux blonds sont coupés extrêmement courts, et ses grands yeux noirs, francs et froids, méritent nombre d'adultes mal à l'aise. L'enfant baisse rarement les yeux et observe ce qui l'entoure avec une grande attention.

Réputation : +6

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Rappahie 3D, Volonté 4D, Santé 3D et Perception 5D.

Spécialités : Mensonge (Débutant), Discrétion (Confirmé) et Esquive (Débutant)

Protection : aucune.

Seuils de Blessure : 15/7/9

Matériel : un porte-clés de la station service.

Rats et puces

Les rats sont des vecteurs courants de maladies, notamment par les puces qu'ils transportent et qui contaminent aisément l'homme ou les autres animaux. Soit à l'épisode de la grange, les personnages ont très bien pu contracter des maladies bien pires que la grippe, comme la rage. Les rats leur ont sauvé la vie, mais fibre à vous de décider de la suite. Par exemple, si le groupe accepte de continuer à aider l'enfant jusqu'à Paris, les personnages peuvent se pas être atteints, mais s'ils regagnent, s'habiter pas à leur faire sentir des démangeaisons et à déclencher les premiers symptômes de maladies...

Les rats

Fris individuellement, les rats - tous de Taille : - ne représentent qu'une piètre menace, mais la horde qui accompagne l'enfant mise sur le nombre pour venir à bout de ses ennemis, et si les personnages en viennent à se battre, ils devront faire face à plusieurs milliers de créatures. Les Caractéristiques qui suivent permettront de gérer le combat contre la meute, chaque groupe de rats étant considéré comme un seul adversaire, attaquant les personnages et subissant les attaques de ces derniers. Les armes classiques ne peuvent toucher qu'un rat par attaque, les armes de main et les règles jusqu'à dix rats, les explosions et les armes à grande aire d'effet jusqu'à cent. En fonction de la situation, il suffira de déterminer combien de rats les personnages affrontent simultanément, sachant que cent rats occupent environ le même espace qu'un groupe de cinq hommes. Si les rats n'ont la place d'attaquer qu'à dix ou à cent, les personnages ont une chance, mais s'ils peuvent fondre à mille, ils ne se priveront pas. Pour plus d'informations sur les règles de combat contre les hordes, une aide de jeu est fournie page 141 du supplément Prédateur et Charognard.

Un rat :	Seuils de Blessure : 0 (2), 0 (3), 0 (4) Jet d'attaque à 1D, dommages 1D/18
Dix rats :	Seuils de Blessure : 00 (3), 00 (5), 0 (7) Jet d'attaque à 3D, dommages 3D/18
Cent rats :	Seuils de Blessure : 000 (4), 000 (6), 00 (8) Jet d'attaque à 4D, dommages 4D/28
Mille rats :	Seuils de Blessure : 0000 (8), 0000 (8), 000 (10) Jet d'attaque à 5D, dommages 5D/38

Les Compagnons du Réseau

Succédant certainement « canotiers », ce groupe s'est mis en tête d'autoroute et de couvrir les voies de communication, à commencer par l'autoroute qui reliait autrefois Paris à Lyon. Nullement découragé par l'angleur de leur tâche, les groupes de compagnons arpentent incessamment l'axe autoroutier, tiennent des liens qui pourraient bien, à l'avenir, poser les bases d'un nouveau réseau de communication. En plus de contrôler l'état de l'autoroute en elle-même, ils passent aussi une grande partie de leur temps à explorer ce qui reste des villes et villages qui bordaient autrefois les voies de bitume.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Agilité 3D, Santé 3D, Connaissance 3D et Perception 3D.
Spécialités : Arbalète (Confirmé), Ragueur (Confirmé), Armes à feu (Débutant) et Escrime (Débutant)
Protection : 1D/1D armes perforantes (armure matelassée)
Seuils de Blessure : 5/5/5
Matériel : arbalète (3D/18, 10/18/30), faulx de chasse pour certains (2D/28, 10/25/50), vélo, accessoires de survie et pouce de rechange.

Les « grouillants » et les « ratiers »

Il s'agit des deux communautés en lutte permanente dans le secteur de la Place d'Italie. Les ratiers, alliés de Gabriel Ciras, ont établi le contact avec les rats et en ont fait des alliés, allant jusqu'à vivre en symbiose avec eux. Les grouillants, dont on dit qu'ils pourraient être alliés de l'Archéologue ou manipulés par elle, sont leurs pures ennemis, les attaquant à la moindre occasion et éliminant les rats à chaque fois qu'ils le peuvent.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Précision 3D, Force 3D, Santé 3D et Réflexes 3D.
Spécialités : Discrétion, Ragueur, Connaissance de Paris et Armes Blanches, allant de Débutant à Confirmé selon les individus, et quelques Spécialités plus rares pour distinguer d'éventuels lieutenants ou personnalités majeures.
Protection : 1D/1D armes perforantes (armure matelassée)
Seuils de Blessure : 5/5/5
Matériel : extrêmement variable, à raison d'une arme de poing ou de distance relativement courante par individu, et d'une arme plus rare pour d'éventuels lieutenants.

L'hiver du coeur

« Vous pouvez refuser toute aide, les arctiens ne valent que brisés. »

—Alexia.

Cette aventure deux volets s'adresse à un groupe de personnages débutants et non adaptés. Stress, peur et douleur dans un premier temps, les personnages vont être confrontés à une série d'événements dont la gravité ira crescendo, avant de savourer un moment de repos vite brisé par une effrayante découverte. Au terme d'un second volet plutôt orienté vers la récupération d'informations et les interactions entre les personnages, le final confrontera le groupe à l'insurmontable. Plus que jamais, le rôle du meneur de jeu sera primordial pour rendre les moments forts de cette aventure aussi intenses, effrayants et stressants qu'ils doivent l'être.

Mise en route

Remontant depuis Gap par la Route Napoléon, les personnages vont traverser le pays mathéysin en direction de Grenoble. Si d'autres itinéraires restent bien entendu possibles, notamment la route nationale 75, ils représentent un choix trop dangereux et de récentes rumeurs auront vite dissuadé les personnages. La N75 a pour réputation d'être arpentée par des bandes de pillards, qui la considèrent comme leur terrain de chasse, tandis que la nationale 85 passe pour être relativement sûre, et ce pour une raison très simple : le climat très rigoureux en hiver sur le plateau, par ailleurs secouru de séismes réguliers mais de faible amplitude, aurait apparemment dissuadé la vermine de s'y installer durablement.

Si les personnages se renseignent sur la traversée du plateau, voici les informations qu'ils pourront obtenir en réussissant un jet de Persuasion contre les Difficultés suivantes :

- **Difficulté 5** : la route est sûre mais cahoteuse. Aucune communauté n'y vit et la vermine y est quasi absente.
- **Difficulté 15** : il existe dans cette zone une communauté pacifiste appelée les Havre Blanc.
- **Difficulté 20** : il ne faut pas prendre ce chemin pendant l'hiver, en raison du froid qui y règne.

• **Difficulté 25** : des blattes auraient élu domicile sur le plateau, mais elles ne seraient guère dangereuses.

• **Difficulté 30** : une autre communauté vivrait dans des galeries souterraines, dont les membres sont considérés comme des « dégénérés ».

L'aventure commence fin novembre, alors que les personnages profitent d'un bel automne clément qui semble ne pas vouloir finir. Arrivés en fin de journée dans les ruines de ce qui fut le Mure, ils pourront faire une halte tranquille sans être dérangés le moins du monde. D'après leur carte ou les informations qu'ils ont pu obtenir sur le coin, il leur reste le plateau à traverser en direction du Nord pour atteindre Laffrey, soit une quinzaine de kilomètres, puis une vingtaine encore pour atteindre Grenoble. Il leur faudra donc entre trois et cinq heures pour atteindre leur première étape – selon leur charge s'ils sont à pied – ou bien, s'ils sont véhiculés, une bonne heure en prenant soin de contourner les obstacles qui jonchent la route. La nuit tombée, ils profiteront d'un magnifique ciel étoilé qui ne laisse rien deviner de ce qu'il se prépare pour la nuit...

Des visiteurs nocturnes

À la faveur d'une nuit sans lune, des blattes vont s'infiltrer dans le campement du groupe pour attaquer les réserves de nourriture, ainsi qu'à tout ce qu'elles jugeront comestible –personnages compris. Une centaine de blattes de Taille 1, menées par une dizaine de créatures de Taille 2 particulièrement bruyantes, longues d'une cinquantaine de centimètres. Si un tour de garde a lieu, un jet de Perception réussi contre une Difficulté de 20 permettra au personnage de donner l'alerte et d'empêcher le pillage, avant que les blattes ne débient sur eux. Si personne ne veille ou que le jet est raté, les blattes envahiront le campement et les créatures de Taille 2 s'attaqueront directement aux personnages, suivies par quelques blattes plus petites qui gronderont autour d'eux et leur grimperont dessus. Une fois les blattes gênées mortes, les plus petites s'éparilleront d'elles-mêmes, affolées.

Après la bataille, les personnages devront sans doute passer une bonne partie de la nuit à ranger et à récupérer ce qui peut l'être, mais autant dire que dans le

La Matheysine

Située au beau milieu des Alpes, à une quarantaine de kilomètres au sud de Grenoble, la Matheysine est un plateau naturel établi à 950 mètres d'altitude, allant de Ponsonas jusqu'à Laffrey, et délimité à l'ouest et au sud par le Drac. On y accède par la RN 85, la fameuse Route Napoléon. C'est un plateau hostile, recouvert de nombreux lacs et de terribles marécages, qui est en outre bordé de plusieurs massifs tels que le Vercors. Ce qui fit la gloire et la richesse du pays matheysin, c'est le charbon qui fut exploité dès la fin du 19^e siècle jusqu'à la fermeture des mines, en 1907. Des engins de destruction furent chargés de ne laisser que le puits de descente dans les galeries, comme symbole pour le futur, mais le travail s'arrêta dès 2007 en raison de la présence nuisible de blattes. Il reste encore une petite partie des galeries.

noir, on sera loin d'être simple et reposant. Ils découvriront l'étendu du désastre le lendemain matin, affligés d'une récupération de Réserve réduite de 2D d'Effort et de 3D de Sang-froid.

Rien ne va plus !

Si aucun des personnages n'a interrompu les Blattes à temps pendant leur pillage, il faudra une bonne heure pour réparer les dégâts, récupérer ce qui peut l'être et ranger les affaires éparpillées avant de pouvoir repartir, très certainement le ventre vide. S'ils possèdent un véhicule, ce dernier cessera de fonctionner : les blattes doivent lui avoir causé des dommages irréparables en grignotant les fils électriques et les câbles plastiques, tuyaux d'alimentation, filtres et pompes en tous genres, mais aussi en perforant des pièces métalliques. Les plus grosses créatures sont en effet de taille à endommager le réservoir de carburant, et lorsqu'on sait ce que de vulgaires blattes de notre époque moderne sont capables d'infliger à des éléments ou des installations, on imagine sans mal ce que les horreurs de Taille 2 auront pu faire au véhicule du groupe... Les personnages se retrouveront donc avec un véhicule en ruine, nécessitant au mieux deux ou trois journées de réparation, et l'attaque de la veille devant les faire hésiter à pousser le risque de passer une nuit de plus sur place.

Petit à petit, un vent faible va se lever et rafraîchir la température, une information sans importance a priori qui, si elle ne doit pas alerter les personnages, prendra toute sa dimension sans tarder. Préoccupés par leurs déboires nocturnes, les personnages auront bien d'autres chats à fouetter, mais au loin, quelques ruelles bas et noirs commenceront à s'accrocher à la crête du Vercors. A l'aurore, les massifs qui culminent presque à 2000 mètres cachant la montagne et les empêchant d'apercevoir l'orage qui s'approche. Seul un jet de Perception réussi contre une Difficulté de 30 permettra de sentir le danger assez tôt.

L'orage

Après deux heures de marche, les personnages entendront l'orage gronder au loin. Le ciel s'assombrit au dessus de leur tête et la température va cesser de fraî-

chir. Un orage en montagne est beaucoup plus soudain et impressionnant qu'ailleurs : le tonnerre se répète et résonne, la lumière décroît à grande vitesse, et les personnages auront toutes les raisons d'être effrayés, sentant l'urgence de trouver un refuge avant que l'orage ne soit sur eux. Il ne leur restera qu'une quinzaine de minutes.

Pour trouver un refuge accessible, demandez un jet de Perception au groupe, en laissant par exemple les joueurs désigner l'un d'eux. En fonction de la réussite, ils pourront trouver :

- 10 et moins : aucun abri en vue, les personnages subiront de plein fouet les effets de l'orage.
- 15 à 20 : une petite maison de pierre délabrée, dont il manque la moitié du toit, mais qui divise les effets de l'orage de moitié.
- 25 : une ancienne ferme, qui laisse entrer le froid et la pluie par certains endroits, mais qui permettra au groupe de ne pas subir doublement l'orage.
- 30 : une ancienne station à essence, protégée de l'eau et du vent, qui permettra même aux personnages de se reposer.

Selon leur réussite pour trouver un refuge, les personnages subiront plus ou moins lourdement ce qui s'avérera être une véritable tempête. En un quart d'heure, l'orage sera là, et un ribbon de pluie s'abattra sur eux, les trempant jusqu'aux os s'ils n'ont pas trouvé la ferme ou la station services. S'ajoute à cela un vent particulièrement violent, qui aura tôt fait de mettre à mal le toit de la maison de pierre, qu'ils finiront par trouver s'ils n'ont rien de mieux, après une heure de marche sous la pluie battante. Pour chaque quart d'heure passé sous l'orage, chaque personnage va perdre 2D de Réserve d'Effort et 1D de Sang-froid. La fréquence de ces pertes passera ensuite à 1D dans chaque Réserve toutes les deux heures, une fois dans la maison de pierre - aucune perte s'ils se trouvent dans la ferme ou la station. Au cas où un personnage s'aviserait de sortir, les pertes initiales de 2D et 1D s'appliqueront de nouveau tous les quarts d'heure.

Après trois heures d'un orage constant, sans la moindre accalmie en vue, une pluie de grêlons gros comme des balles de tennis remplacera la pluie. Elle durera une quinzaine de minutes, le temps d'achever la maison en pierres, de créer d'énormes trous dans le toit de l'ancienne ferme et d'attaquer l'échafaudage de la station à essence. Considérez que chaque abri

Les blattes

Taille : 2

Caractéristiques : 2D partout sauf Rapidité 3D, Agilité 3D et Réflexes 4D

Attaques :

morsure (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1D, type perforant). Les blattes de Taille 2 peuvent également se servir des épines présentes sur leurs pattes comme de poignards (jet d'attaque à 3D, dommages 1D/1D, type tranchant)

Protection : 1D

Seuils de blessure :

Touche OO (3), Blessé OO (3), Tôt O (5)

Particularités :

ces blattes géantes peuvent attaquer simultanément jusqu'à quatre sur une même cible, transformant leurs attaques respectives en une seule attaque à 3D, dommages 4D/1D, type perforant. Pour plus de précisions sur les blattes, reportez-vous pages 101 et 102 du Livre du Monstre.

ne protège plus que comme celui de qualité directement inférieure. Si les personnages étaient dans la maison en pierres, ils n'ont d'autres choix que de la quitter et de se réfugier, après une bonne demi-heure, dans l'un ou l'autre des deux abris. Tremblés, éreintés, frigorifiés par une température qui a encore chuté, il ne leur restera plus qu'à attendre la fin de la tempête, sans rien qui leur permette de faire du feu ou de se réchauffer. Tous les abris ont été soigneusement pillés, et il ne reste rien d'intéressant à récupérer. La nuit finira par arriver et les personnages par s'endormir, littéralement épuisés, après avoir épuisé leurs dernières provisions.

se livra à la tombée de la nuit. Leur état n'est à très peu de chance de s'améliorer, sans nourriture ni chauffage. S'ils décident tout de même de rester là, deux jours passeront sans que le temps ne s'améliore, faisant comprendre à tous que l'espoir est vain et les chances de survie quasi nulles. Un nouveau jet de Sânti s'imposera chaque matin, contre une difficulté augmentée de 5 chaque jour.

Perdus dans le froid

S'ils décident au contraire de quitter leur refuge, ils avanceront à grande peine dans la neige et en seront quittes pour une progression plus ou moins pénible, en fonction de leur état de santé et de l'équipement qu'ils possèdent. Ils n'iront pas très loin, de toutes façons. La nuit tombera sans qu'ils aient pu trouver un autre refuge, et la neige recommencera à tomber, veillant d'un usage sombre tout espoir de survie. Nouveaux jets de Sânti, Malus de déplacement, épuisement des Réserves : le groupe devra se terrer dans un abri de fortune, tout courbé à la limite dans la neige, en finira par s'écraser sous les assauts des vents, jusqu'à l'inconscience...

Sauvés !

Quelle que soit leur situation, les personnages seront trouvés deux jours plus tard par un habitant du Havre Blanc : François, dit le Chasseur. Le plus résistant du groupe – par exemple celui dont le score de Santé est le plus élevé – parviendra à ouvrir les yeux pour distinguer un colosse barbu, camouflé dans des vêtements de neige, en train de se pencher sur pour lui donner une rasade d'un liquide chaud. Puis, un à un, l'homme prendra les membres du groupe sur son épaule et les installera dans une torpore chargée de couvertures. Le personnage éveillé entendra la seule plus qu'il ne verra, avant de perdre de nouveau connaissance, bercé par la chaleur des couvertures et les chants de la route. Transportés par le Chasseur à bord de sa cariope tirée par deux vaches, aux côtés du gibier fraîchement tué, les personnages découvriront qu'ils n'étaient qu'à quelques centaines de mètres du Havre Blanc, mais dans l'obscurité, aveuglé par des bourrasques enneigées, ils n'auraient pu distinguer les contours du village proche...

Modifications climatiques

Suite au réchauffement climatique, les prédictions des scientifiques formelles au début du millénaire se réalisent, et dans les grandes largeurs. L'Isère voit ses températures grimper en flèche lété, avec une moyenne de 40°, pour même dégringoler vers une moyenne de -20° en hiver. De par son altitude, la Montagne bénéficie de températures plus clémentes en été, mais souffre d'un froid plus rigoureux en hiver, où les -30° ne sont pas rares. Espérons que les personnages sont bien équipés...

Quand la neige devient linceul

La nuit se passera sans surprise, mais le premier réveil découvrira qu'un épais manteau de neige a recouvert tout le paysage, le rendant méconnaissable. Le ciel est très bas et se confond désormais avec le sol, et les sommets des massifs voisins sont désormais invisibles, tout comme la route. Les personnages auront donc beaucoup de mal à retrouver leurs repères, et la difficulté des jets de Perception pour se situer ou visualiser leur parcours sera de 25.

La température est désormais de -2°, et tout le groupe devra effectuer un jet de Santé contre une Difficulté de 20, augmentée de 5 pour tous ceux dont l'équipement sera jugé vraiment inadéquat, et réduite de 5, au contraire, pour ceux s'offriront bien protégés du froid ou auront pris des mesures pour passer la nuit dans de bonnes conditions. Si le jet est raté, c'est le coup de froid : début de frissons, tête lourde, muscles douloureux, et Malus de -10 à toutes les Caractéristiques pendant le reste de la journée. Tous les personnages comprendront que la manque de nourriture et le froid auront vite raison d'eux. Deux choix s'offrent alors à eux.

Seuls au monde

S'ils choisissent d'attendre dans leur abri, la faim et le froid finiront par les contraindre à sortir pour rechercher du secours. Si leur état de santé ne le leur permet pas, ils resteront là à attendre, la neige continuera de tomber par intermittence, les heures passeront, et une nouvelle tempête

Les communautés ennemies

Il y a vingt ans, la vie pour les habitants du Havre Blanc était presque paisible et heureuse. La communauté comptait alors deux cent âmes et vivait des cultures et élevages pratiqués sur le plateau mathéysien, renouant ainsi avec les traditions des ancêtres du pays. À l'époque, deux fortes personnalités avaient pris la gestion de la communauté sans que quiconque y trouve à redire : Roland et Blandine.

Les germes de la discorde

Blandine, mariée jeune à un agriculteur du pays, femme très pieuse, a perdu ses deux premiers enfants suite à une épidémie de rage qui a sévi dans la région en 2007. Son troisième enfant, François, est né en 2011 et elle l'a accueilli comme un don du ciel, le chérissant et le bémolant comme s'il était l'envoyé de Dieu sur Terre. Roland était quant à lui un jeune chirurgien de renom dans un grand hôpital lyonnais avant de trouver refuge vers les Alpes en 2015, où il n'a eu aucun mal à se faire accepter grâce à ses compétences médicales. Il s'est attaché à veiller à la bonne santé de la communauté, tandis que Blandine tenait de la séduire après la mort de son époux. Sourd à ses avances, il épousa un an plus tard Sarah, nouvelle arrivée au Havre Blanc, et attendait très impatiemment leur premier enfant. Mais aidé de Blandine, le docteur mit un terme à leur bonheur. Les premières douleurs prirent Sarah six semaines avant le terme de sa grossesse alors que Roland travaillait aux champs, et Blandine, qui jouait depuis plusieurs années le rôle de sage-femme, prit soin que ce dernier ne soit pas averti à temps. Seule avec Sarah, elle veilla à ce qu'elle succombe pendant l'accouchement. La petite fille survécut, mais sa naissance prématurée la rendit aveugle et de santé fragile. Roland ne fut pas dupe et confronta Blandine qui se défendit violemment, mais en l'absence de preuves, il n'eut d'autres choix que de se taire. L'épisode permit à Blandine d'accroître son ascen-

dant sur la communauté, restaurant la prière et faisant de la bible la référence à suivre, et Roland décida de partir avec une soixantaine d'hommes et de femmes opposés au nouveau régime. Craignant les foudres de Blandine, les dissidents partirent comme des voleurs, avec quelques bêtes et des provisions, et trouvèrent refuge une dizaine de kilomètres plus loin, dans les bâtiments extérieurs des anciennes mines au nord de La Mère.

Le Havre Blanc

Éloigné dans le creux d'une vallée ignorée par la météo, le Havre Blanc offre une relative tranquillité pendant les trois quarts de l'année contre d'éventuelles agressions extérieures. Ses habitants ont pu vivre et croire en toute quiétude depuis leur installation, une vingtaine d'années plus tôt, s'accommodant comme leurs lointains ancêtres du froid et des longs mois d'hiver. La communauté s'est construite sur un emplacement vierge de tout autre édifice. Les habitants ont bâti une quarantaine de solides maisons de pierres et de bois, et exploité les terrains les plus proches pour leurs cultures et leurs élevages. Avec les bêtes ayant survécu aux épidémies, les habitants ont réussi à reproduire suffisamment de vaches, chèvres, lapins et poules, et la Reinezone qui passe à une trentaine de mètres leur fournit l'eau dont ils ont besoin. Les habitants vivent au rythme du travail et de la prière, deux pratiques que l'on retrouve dans leur tenue, faite tantôt de vêtements pratiques et solides, tantôt de noir et de blanc strict et austère.

Le Havre Blanc est entouré d'une haute palissade en bois avec quatre tours de guet. Sous la houlette de François, des gardes sont assurés par les mêmes hommes qui se relaient toutes les huit heures.

Principales personnalités

Blandine Fouchon, dite « La Mère »

Le guide spirituel de la communauté du Havre Blanc est âgée d'une cinquantaine d'années, mais en paraît déjà soixante. Petite, menue, les cheveux gris et relevés en un chignon austère, elle détecte par son autorité et son inépuisable énergie. Sa rancœur, sa haine, son éternelle envie

Trop de réalisme ?

Si tous acteurs que cette scène risque de frustrer vos joueurs, réfléchissez à sembler dans l'inconscience et à n'avoir aucune prise sur les événements, il est tout à fait envisageable que le Chasseur les trouve légèrement plus tôt, alors qu'ils sont encore actifs et en train de marcher dans la neige, épais et malades pour certains. Rien que l'approche décrite offre davantage de réalisme et d'intensité, il n'est pas indispensable de tous les faire sembler si vous pensez que les joueurs n'apprécieront que magiquement la scène. L'essentiel est qu'ils ressentent les effets et les dangers implacables de la montagne, et que leurs personnages arrivent au Havre Blanc techniquement épuisés, avec des blessures affaiblissantes et des stocks de malade.

de vengeance en ont fait une femme aigrie et intransigeante qui hèle par moment la folie. Depuis le départ de Roland, elle a petit à petit assis son pouvoir au sein de la communauté et réussi à instaurer un mode de vie fondée sur la religion. Mais vis-à-vis des personnages, elle saura se montrer aimable et convaincante afin de les persuader de l'aider. Son unique but depuis deux ans est de détruire les habitants de la mine et de retrouver Marie, qu'elle croit être leur prisonnière.

Réputation : 3/4

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Force 1D, Rapidité 1D, Agilité 3D, Volonté 4D, Connaissance 4D et Persuasion 4D

Spécialités : Agriculture (Débutant), Commandement (Confirmé), Cuisine (Confirmé), Mensonge (Confirmé), Rumeurs (Confirmé) et Premiers Soins (Confirmé).

Protection : 1D (salopette usée en jean et bottes avec un épais manteau d'hiver pour le travail).

Seuils de Blessure : 15/7/5

Matériel : une bible, une trousse de soins (usée et incomplète), des lunettes de lecture, une robe usière et un couteau (1D/1B).

François Pouchon dit « Le Chasseur »

Fils unique de Blandine, il a été élevé depuis son plus jeune âge dans la foi et la crainte de Dieu. Son père est mort jeune. Entièrement acquis à la cause et aux idéaux de sa mère, il suit ses préceptes à la lettre et obéit aux moindres de ses ordres. C'est un homme d'une trentaine d'années, aux cheveux blonds et bouclés. Sa ressemblance physique avec Blandine est frappante, exception faite de son imposante stature. Il est le bras armé de sa mère et veille scrupuleusement à ce que les ordres de celle-ci soient respectés. C'est aussi le meilleur chasseur de la communauté, qui sait reconnaître en lui un homme indispensable à sa survie. Fier de Marie, ainsi que Blandine l'a décidé depuis leur plus jeune âge, il nourrit une haine démesurée aux habitants de la mine qu'il croit coupables de l'enlèvement de sa promise.

Réputation : 2/3

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 4D, Force 3D, Rapidité 3D, Persuasion 4D, Réflexes 3D, Agilité 3D, Connaissance 1D et Psychologie 1D

Spécialités : Sens de l'Orientation (Confirmé), Arc (Débutant), Discrétion (Débutant), Pistier (Débutant) et Fusil (Confirmé).

Protection : 1D Tête (veste de chasseur renforcée) et 1D/1D chaos et armes contondantes au hiver (un épais manteau de neige avec pantalons et bottes anti-coupures de bûcheron).

Seuils de Blessure : 4/8/10

Matériel : un arc et 5 flèches, fusil de chasse calibre .22 (2D/2B, 10/25/50) et 7 munitions, un couteau (1D/1B) et un épais manteau d'hiver.

Le réveil

Les personnages se réveilleront à tour de rôle dans une grande salle qui ressemble à une infirmerie. Propres, casés, soignés et bandés si nécessaires, ils ne sont pas attachés mais deux hommes armés gardent la porte de la salle. Dès que l'un des personnages se manifestera, un des gardes ira chercher La Mère. Pendant leur inconscience, c'est elle qui les a soignés et vérifié qu'aucun ne présentait de signe d'infection. Elle a également pris soin de les feuilleter et de mettre leurs armes de côté. Une fois auprès d'eux, Blandine leur expliquera - souriante et bienveillante à leur égard, sachant déjà qu'elle va avoir besoin d'eux plus tard - comment ils arrivés là, ce qu'on leur a fait et pourquoi leurs armes leur ont été retirées. D'autres personnes viendront ensuite prendre soin d'eux jusqu'à ce qu'ils puissent sortir de l'infirmerie. Leur premier repas sera un vrai festin : œufs brouillés, pommes de terre, pain et beurre.

Quand Noël approche

Les personnages apprendront très rapidement qu'ils sont coincés sur le plateau pendant quelques semaines, jusqu'à la fin des neiges. Blandine et François feront tout ce qu'ils peuvent pour les dissuader de partir. Noël est dans trois semaines, avec les promesses d'une vraie fête et d'un véritable festin, qui participent sans doute à convaincre les personnages de rester. En outre, Blandine veillera à leur bien-être, prenant soin de satisfaire presque toutes leurs envies pourvu que celles-ci n'aillent pas à l'encontre de ses inébranlables principes moraux. Pour éviter que les personnages se sentent piégés ou prisonniers, il peut être intéressant de gérer de façon récurrente leur rétablissement

et leur participation aux travaux de la communauté, séances de chasse avec François, réparation de matériel, transmission de savoirs et de compétences, etc.

Durant leur séjour, s'ils tentent l'ovelle ou se montrent curieux, ils pourront néanmoins découvrir les éléments suivants :

- Des cris dans la nuit. De temps en temps, Maudine s'éloigne discrètement de la communauté pendant la nuit et traite des harlements de terreur. François l'accompagne toujours et la console.
- La rumeur. Les personnages entendront parler de « jeunes filles enlevées par les habitants de la mine pour assouvir leurs pervers », ainsi que de « relations forcées avec des blattes, ces immondes insectes que ces dégénérés vénèrent ».
- Les pleurs d'une mère. La mère de Marie est devenue à moitié folle depuis le départ de sa fille, et les personnages pourront la voir pleurer sans relâche. Cette femme a tout pour leur inspirer de la compassion.



Jeunes filles en détresse

Trois semaines vont ainsi s'écouler, au cours desquelles les personnages auront sûrement l'occasion de juger la fanatisme de Maudine. Des jets de Psychologie ou d'Empathie leur permettront de soupçonner puis d'être conscients des motivations de la Mère. Sous ses allures de communauté fondatrice à penchant humaniste, le Hiver Blanc a tout de la communauté de fanatiques et ressemble clairement à une secte. Mais ce qui pourra perturber les personnages, c'est toute une série de petits événements, judicieusement mis en place par Maudine, afin de les amener à faire ce qu'elle veut : réaliser sa vengeance contre Roland et ses « dégénérés ».

En fait d'enlèvement, une jeune fille a disparu il y a une dizaine d'années, englobée dans des mensûres sans que personne ne le sache. Puis vint le tour de Marie, il y a deux ans, mais cette fois-ci, il s'agit d'une fugue. Les habitants du Hiver Blanc, sous la direction de Maudine, affirment sans sourciller que cinq jeunes filles ont déjà disparu et que leurs cris les obéissent. Ils affirment également qu'une tentative de récupération a déjà eu lieu, mais en vain. En bref, les personnages sont leur unique espoir pour aller récupérer les filles qui sont captives dans la mine. Ils découvriront tout ce que les personnages estimèrent nécessaire au bon déroulement de la mission, dans la mesure où la commu-

nauté est susceptible de le posséder. François les accompagnera : Marie est sa fiancée, il est un excellent tireur et il connaît le plateau comme sa poche. Outre ses armes habituelles, il s'équipera de quelques bâtons de dynamite artisanale qu'il conservait pour l'occasion, sans en prévenir les personnages. Dès qu'il aura récupéré Marie, il fera tout pour faire sentir la mine et ses habitants.

La Mine

Quand Roland et les autres s'installèrent dans les bâtiments extérieurs, ils comprirent rapidement que les blattes avaient déjà pris possession des lieux. Certain qu'un long trajet achèverait sa fille, Roland décida tout de même de tenter sa chance, et pour une raison inconnue, les blattes l'acceptèrent et une cohabitation réussie commença entre les deux espèces. Les habitants de la mine ont donc eux aussi survécu depuis une vingtaine d'années, mais plus difficilement. Petit à petit, ils ont pris possession des galeries les plus solides pour en faire leur habitat, qu'ils partagent avec les blattes. Depuis la mort de Roland, suite à une mauvaise fièvre il y a cinq ans, le mode de vie est devenu plus qu'anarchique. C'est sa fille, Alexis, qui a repris la tête de la communauté – mais selon ses propres règles.

Les habitants des mines dénotent par leur teint blafard voire cireux, leurs ongles longs et sales. Leurs tenues sont dépareillées, rapiécées, et ils affichent des coiffures pris sur des cahiers de blattes. Certains se sont même taillés les dents en pointes. Mais autant ils inspirent la peur, autant ils sont pacifiques avec les autres communautés et les humains en général. Ce choix d'apparence fut décidé à une époque où il fallait se mettre à l'abri des autres : mieux vaut inspirer la crainte que le respect.

Principales personnalités

Alexia

Agée d'une vingtaine d'années, c'est une jeune fille à la santé fragile depuis sa naissance prématurée. Ses cheveux longs et noirs lui couvrent une partie du visage et lui donnent un air d'enfant sauvage. Petite, très mince, aux formes quasi inexistantes, elle attire pourtant le regard par son incalculable présence et ses immenses yeux noirs et

inextinguibles. Ces yeux, son père lui a greffés pour ses cinq ans, lors d'une opération que les habitants des mines ont alors qualifié de miraculeuse. Depuis lors, les relations entre humains et blattes forment une symbiose malsaine où la sexualité a fini par jouer un rôle prédominant.

Marie

C'est une magnifique jeune fille d'une vingtaine d'années, aux cheveux longs et blonds, aux yeux bleus, qui arbore ses charmes sans complexe depuis toujours. Le catholicisme religieux et les tâches ménagères imposées par la vie au Havre Blanc ont en vite fait de laisser Marie, qui rêvait de liberté. Quant à François, il ne représente guère à ses yeux le digne fiancé qu'elle imagine dans ses rêves. C'est pour ces différentes raisons que vers ses seize ans, l'adolescente décida de fuir le Havre Blanc, sa prison et ses deux corbeïles, pour se réintégrer auprès des gens de la Mine, en dépit des recommandations de Blandine.

Le sauvetage

François mènera les personnages au nord de la Mine, à l'entrée de l'ascenseur qui permet de descendre dans les galeries. Des blattes grouillent ici et là, mais François leur explique qu'elles ne les attaqueront pas s'ils les laissent tranquilles. Et effectivement, ils prendront l'ascenseur sans qu'aucune présence insecte ou humaine ne les arrête. La vieille cabine grince et le noir est complet dans cette longue descente. Après une éternité, les personnages débouchent dans une galerie assez large, déserte, où un jet de Perception révèle contre une difficulté de 15 leur permettre d'entendre des cris de femmes pas très loin, sur la droite. Sans prévenir, François partira en courant dans cette direction. L'arme au poing. Que les personnages le suivent de près ou de loin, ils découvriront comme lui une scène ahurissante : dans un recoin agrandi de la galerie, à une cinquantaine de mètres, des hommes et des femmes copulent avec des blattes de taille monstrueuse, dans une orgie surréaliste. Lorsque François hurlera la prison de Marie, les personnages découvriront alors la terrible réalité : personne n'est forcé, les rapports sont consentants... Dans un cri de rage, François tirera sur Marie et la tuera, semant le désordre et emplissant le tunnel de cris humains et monstrueux. Les personnages auront alors très peu de temps pour s'enfuir avant que la horde de blattes ne déballe sur



aux. Leur seule issue de secours est l'ascenseur, mais pour l'atteindre, ils devront réussir chacun un jet de Rapidité contre celui des blattes. La horde possède 2D de Rapidité au premier tour, 3D au deuxième et 4D au troisième. Chaque jet réussit expose le personnage à un nombre d'attaques qui dépend également du tour : une attaque au premier, deux au deuxième et trois au troisième. L'unique route possible, mais uniquement avec la Caractéristique Réflexe, et avec un Malus de «4D». Si un personnage s'arrête pour se défendre normalement, avec Agilité et sans Malus, il se retrouve submergé dès le tour suivant et n'a logiquement aucune chance de s'en sortir vivant...

Mieux que le grand huit !

Au début du quatrième tour, s'ils parviennent à atteindre l'ascenseur sans avoir été submergés par les blattes, les personnages seront en sécurité : les créatures sont juste derrière eux, mais elles hésiteront à monter et ne pourront dépasser les personnages à cause de l'étrécissement du conduit. Une fois au haut, François jettera deux bâtons de dynamite derrière eux – s'il est toujours en vie – et l'explosion provoquera un éboulement qui sera raison de leurs posthumes. Les blattes du bâtiment extérieur, toujours en vie, ne s'élèveront pas tout de suite. François guidera les personnages à l'intérieur, en direction d'une vieille locomotive, tandis que le grouillement de milliers de blattes commencera à se faire entendre. Un jet de Connaissance contre une Difficulté de 15, aidé d'une Spécialité de type Mécanique, sera nécessaire pour faire démarrer l'engin dans l'urgence.

Dans la minute qui suit le démarrage, les blattes seront sur eux, et elles ne les lâcheront pas avant la fin d'une traversée mouvementée. Sur près de trente kilomètres, les personnages vont alternativement franchir une douzaine de viaducs vertigineux et traverser plus de quinze tunnels obscurs. Les blattes les poursuivront et s'accrocheront aux montants du véhicule, innant à vive allure le long d'un péripète qui creusera un vide impressionnant sur leur gauche durant la majeure partie du voyage. Il fait nuit noire, les cris des blattes résonnent, la vitesse arrache des grincements à la vieille loco : les personnages ne sentent pas près d'oublier ce voyage qui doit les mener jusqu'à Saint-Georges de Corrèze. Il leur faudra ensuite parcourir une vingtaine de kilomètres pour rentrer, soit pratiquement toute la journée du lendemain.

Quelques péripéties possibles

Pour faire accélérer la locomotive, un jet de Connaissance suivi de deux jets de Précision consécutifs devront être réussis contre une Difficulté de 15. La progression des blattes gagnera à être gérée en souplesse, sans forcément tenir compte de la technique, de façon à mettre en scène un combat, une situation tendue ou un bref instant de répit, en fonction des actions du groupe à bord. Quelques blattes de Taille 2 peuvent réussir à s'accrocher aux wagons pour fondre sur les personnages, la locomotive peut avoir des ratés nécessitant un jet de Force collectif contre une Difficulté de 30 – chaque personnage supplémentaire conférant un bonus de +3 au jet du personnage central. Autre option possible : François peut jeter ses derniers bâtons de dynamite sur les rails, mais l'un d'entre eux est soufflé par le vent et tombe sur le sol de la locomotive, où il se met à rouler dans tous les sens. La longueur de la mêlée peut être évaluée comme une Difficulté de 15 à 20, pour demander un jet de Réflexe aux personnages.

Epilogue

Bloqués dans les galeries, la grande majorité des habitants de la mine mourant au bout de quelques jours. A l'extérieur, Alexis et une dizaine de survivants multiplieront leur vengeance tandis que des milliers de blattes atrocières sortent de leur abri pour inonder le plateau.

Alors qu'ils sont sur le chemin du retour, François et les personnages verront plusieurs feux au loin. Arrivés au Harre Blanc, ils découvriront des maisons détruites et des cadavres rangés jusqu'à l'os : les habitants ont été massacrés. Hommes, femmes et enfants, rien ni personne n'a été épargné. Tout d'abord terrassé, François reprendra le dessus pour enterrier les morts. Aux personnages de décider de leur comportement, vis-à-vis des cadavres, de François et de la nouvelle situation dans son ensemble. S'ils faillent, ils trouveront ici et là quelques provisions, des skis et des raquettes, ainsi qu'un véhicule chargé d'essence, mais à moins d'attendre la fin de l'hiver, autant dire que sans François, ils n'ont pas bien loin...

Convaincre les personnages ?

Si la reconnaissance qu'ils devraient avoir pour ce que Blaudine, François et le reste de la communauté ont fait pour eux, n'est pas suffisante pour les décider d'abandonner spontanément le village, n'hésitez pas à leur proposer ce que Blaudine n'hésitera pas à leur proposer : un véhicule chargé d'essence pour repartir aux beaux jours, des provisions fraîches pour leur voyage ou tout autre objet que la communauté est susceptible de posséder.

« L'hiverne est une mariionnette incapable de voir ses propres fils. »

—Hara.

Au cours de ce scénario orienté action et survie, les personnages vont faire connaissance avec Hara, une réveuse inspirée qui, aux yeux de beaucoup, passe pour être une sorcière aux étranges pouvoirs. Guidée par ses visions, elle leur fera découvrir deux petits coins de paradis... qui s'avèreront de véritables enfers. L'important sera de bien faire ressortir le côté sordide, abject et effrayant de ces îlets de « civilisation », qu'une série d'événements et de descriptions à l'ambiance lourde transformeront rapidement en vaste cauchemar.

La nuit des masques

Cette histoire commence en Forêt Noire, par une chaude nuit d'été. Après avoir souffert pendant toute la journée, les personnages n'arrivent toujours pas à se reposer, et les étoiles promettent un lendemain encore plus ensablé. Mais que font nos héros dans cette partie de l'ancienne Europe ? A vous de voir. La Forêt Noire, relativement centrale, peut être un passage obligé pour des voyageurs. Pour ce que les personnages en ont vu, la partie nord ouest de la forêt — la plus étroite — a été de nouveau ravagée par des pluies acides et des incendies. Elle est particulièrement inhospitalière, d'autant que des compagnies de pillards patrouillent dans la région, offrant leurs services de mercenaires ou massacrant les convois qui les croisent. Les bruits qui courent à propos de ces bandes armées sont terrifiants : viols, mutilation, destruction, meurtres, tortures, cannibalisme, etc. Cette partie de la forêt noire respire le danger et pas la douceur autant que la malade, sans parler de cette sordide histoire d'Élu — décrite page 200 du Livre du Merveil.

C'est sans doute pour cette raison que les personnages l'ont évitée pour descendre plus vers le sud. Après avoir contourné les ruines d'Elmendingen, ils se sont enfoncé dans les forêts pour trouver un peu de fraîcheur. Là où ils sont, la végétation est essentiellement constituée de chênes et de hêtres. La taille des arbres est impressionnante, d'autant qu'ils ne sont plus exploités depuis plus de quinze ans et

que la forêt n'est plus entretenue. Rancres, arbustes, arbres abattus par la foudre ou la tempête, le cœur de la fameuse Forêt Noire est bien protégé à présent. Même si l'évolution n'y est pas agréable, les routes d'accès n'étant plus à présent que des sentiers, les personnages minimisent au moins les risques de rencontrer une compagnie de pillards. De plus, fait rare, quelques rivières produisent encore une eau presque potable. La vermine semble relativement peu active dans la région. Quelques moustiques peuvent se montrer voraces, mais rien de bien méchant.

La nuit se passera plutôt calmement, si ce n'est que vers minuit, des lumières vont apparaître à deux points en contrebas du camp des personnages. Les nouveaux venus semblent nombreux et ne cherchant pas particulièrement à être discrets. Les deux campements communiquent — il y a des passages de l'un à l'autre — et doivent être placés sous le même commandement, celui de droite. Si un personnage explore un peu plus la région, il se rendra compte qu'il y a en fait quatre campements, d'une cinquantaine de personnes chacun. Il y a deux tiers de « combattants » pour un tiers d'intendance — cuisiniers, médecins, prostituées, armuriers et esclaves principalement. Apparemment, les campements sont bâtis pour durer un moment, et si l'un des personnages a quelque expérience de ce genre de bandes, il comprendra que ces gens sont organisés pour traquer ou chercher quelque chose. Le fait qu'ils ne soient pas discrets signifie sans doute que la cible n'est pas vivante — un lieu ? — ou incapable de leur échapper. Le problème, c'est que sans le savoir, la bande de pillards a accordé le refuge de nos voyageurs. L'approche et l'observation des camps devront être un grand moment de stress pour les personnages. En effet, à la moindre alerte, ce n'est pas moins de cent cinquante mercenaires qui se mettront en route pour traquer les étrangers, et les têtes fichées sur leurs véhicules montrent bien qu'ils ne sont pas tendres avec leurs adversaires... Les hommes boient en polonais et en tchèque. Le plus gros camp, celui qui semble abriter le commandement, est le seul qui soit doté d'un camion blindé. S'approcher serait trop imprudent, mais avec une longue-vue, une paire de jumelles ou un bon jet de Perception réussi contre une Difficulté de 20, il sera possible de remarquer qu'à côté de la camionnette qui sert de cuisine, il y a une cage. Et à l'intérieur, quelqu'un. Impossible d'en apprendre plus sans risquer de donner

Talente, mais il ne semble pas y avoir d'autre prisonnier. Les personnages seraient mal avisés de tenter de libérer les esclaves, puisqu'ils sont retenus par la menace de voir leurs familles tuées s'ils s'échappent. Au moindre contact, ils démasqueraient Talente.

Le groupe n'aura donc d'autre choix que de s'enfoncer un peu plus dans les hauteurs de la forêt noire, en espérant que leur chemin ne croise pas celui des pillards. Ce repli n'a rien de particulièrement dangereux – les personnages ne sont pas poursuivis pour le moment – mais la randonnée hors piste dans une région boisée et montagneuse, de nuit, est plus que hasardeuse. Heureusement, la nuit est claire et les pièges de la montagne seront moins difficiles à éviter. N'hésitez pas à mettre la précision en décrivant des bruits suspects, des voix lointaines ou des silhouettes étranges. Vos joueurs ne doivent jamais vraiment savoir s'ils sont observés, s'ils ou tout simplement en train de tourner en rond. Jetez les dés derrière votre paravent en prenant des brèves notes, abusez des jets mettant en jeu les sens des personnages – y compris le toucher et l'odorat, particulièrement développés la nuit – indiquez-leur régulièrement qu'ils entendent des voix au loin. Et lorsque la tension sera vraiment à son comble...

La forêt piège

...tâtes apparaître la silhouette d'un colosse haut de trois mètres, qui avance dans la forêt et se dirige pesamment vers les personnages. Nullement gêné par l'obscurité, le géant est armé d'une grande hache, mais le danger ne vient pas de lui. Les personnages vont probablement chercher à s'échapper de son chemin, et c'est précisément ce qu'il ne faut pas faire : des pièges vont se déclencher partout autour d'eux, les obligeant à résoudre des jets de Réflexes contre une Difficulté de 20 pour ne pas être pris dans les filets, cages et autres chausse-trappes dont est truffé le zone. Si les pièges ne sont pas destinés à blesser ou tuer, ils sont d'une complexité déconcertante et cliquent dans tous les sens, bruyant les personnages soit sous terre, soit entre les arbres, grâce à un système très perfectionné de poulies, leviers et rails crénelés. Au final, tous ceux qui se seront fait piéger – c'est-à-dire, ceux qui auront raté deux jets consécutifs de Réflexes – vont se retrouver dans la même cage suspendue, juste au dessus d'une fosse béante de puits et autres lames

tournautes. L'odeur et les restes de cadavres indiquent bien qu'il y a un risque de tomber en course dans la brousse... Les autres s'apercevront que le géant qu'ils craignaient n'est qu'une immense silhouette en bois, toute plate. L'illusion est parfaite. Les rouages qui actionnent la marionnette sont dissimulés, mais ils peuvent être vus. Rien entendu, il faudra éviter d'autres pièges, plus vicieux, mais toujours sans danger – jets de Réflexes contre une Difficulté de 25 cette fois, mais qui peut être réduite de 5 ou transformée en jet d'Agilité contre une Difficulté de 20, si les personnages sur leurs gardes avec une source lumineuse. Le principe est toujours le même : une surprise qui pousse la cible à commettre une erreur. Dans tous les cas, il s'agit d'une machinerie particulièrement complexe, en bois et en métal. Après une demi-heure de marche, les plus agiles pourront arriver aux portes d'un petit village typique, de maisons blanches à porches apparents, caché dans un recroix de la forêt. Un vieux panneau indique le nom d'Elbach, mais ce nom est faux : c'est l'unique habitant qui a planté ce panneau. En fait, le bourg d'Elbach, dans lequel il vivait, est situé légèrement plus au nord. Il l'a simplement recréé dans un hameau plus petit et plus isolé.

En cage

Les prisonniers pris au piège vont attendre dans leur cage pendant une bonne heure. Pour créer la tension, et empêcher les personnages qui auront réussi leurs jets de Réflexes de délivrer leur compagnon, vous pouvez faire surgir des animaux des bois qui, parqués, créent la confusion et dissuadent le groupe, empêchant les personnages libres de retrouver les prisonniers. Ces derniers pourront tenter de forcer leur cage, qui est particulièrement faite de bois, mais une observation minutieuse de ses éléments – jet de Connaissance contre une Difficulté de 15 – permettra de se rendre compte qu'il n'y a aucune attache. Si l'un des marionnettes porteur est retiré, la cage se dissolue et les prisonniers tomberont dans les puits. Voilà qui devrait également dissuader les personnages libres de rester dans les parages, mais si l'un d'eux insiste, il reste possible de lui faire rater un jet de Réflexes et de le happer à son tour dans la cage. Une fois les deux groupes bien divisés, ou une fois tout le groupe fait prisonnier, un nouveau personnage se fera entendre et une cage se remplira d'une prisonnière, à quelques mètres de la cage des personnages.

L'effet papillon

Dans le dernier volet de ce scénario, les personnages seront confrontés à une colonie de papillons au pollen redoutable. Si vous avez déjà choisi de faire vivre le scénario « L'effet papillon » aux personnages, vous pouvez tout à fait remplacer les papillons de cette aventure par des mouches-roses, des moustiques, des insectes volants ou pourquoi pas des chèvres-souris, afin d'éviter un sentiment de déjà-vu. Les caractéristiques techniques ne changeront pas, seuls les effets du pollen important, et vous pourrez à surprise les joueurs en leur proposant une nouvelle espèce.

Il s'agit d'une jeune femme, habillée en truifle, légèrement blessée et dont les marques aux poignets indiquent qu'elle a porté des liens un certain temps. Elle n'a rien sur elle, ni arme ni objet de valeur, et sa blessure à la hanche est due à une branche qu'elle a dû percuter en tombant ou en fuyant. Ce n'est qu'une éraflure, et elle en a d'autres sur les mains et le visage, sans gravité. Cette arrivée assez brutale, sera suivie de celle de l'hôte des personnages. C'est un homme portant un masque de bois, une longue robe rouge et des gants, qui avance lentement. Il parle tantôt en allemand tantôt d'un accent autrichien, tantôt un impeccable français, et il demandera aux prisonniers les raisons de leur visite à Elzach – ainsi qu'une bonne raison pour le faire renvoyer à les bacher menu, comme tous les intrus et autres pillards. La mauvaise réponse serait de le menacer ou de lui tirer dessus depuis la cage. En effet, l'homme n'est qu'une marionnette et leur véritable interlocuteur est caché un peu plus loin, prêt à ouvrir la cage – pour les libérer ou les faire tomber. Ouvrir le dialogue serait plus raisonnable, et il faudra convaincre l'homme que les personnages ne sont ni des pillards, ni des mercenaires, mais simplement des voyageurs cherchant à échapper à un danger. S'ils sont menaçants, ils termineront leur vie dans la bryenne, sans la moindre pitié. S'ils sont convainçants, leur hôte les libérera immédiatement et sortira de son abri.

Hans

Le « vieux Hans » est un feu, passionné par le travail du bois et de la mécanique. Ancien allergologue de renom dans une grande ville d'Europe, il s'est rapidement réfugié à la montagne voyant que ses combats contre les infections et la pollution étaient vains. Sa ville d'adoption, Elzach, fut touchée par une maladie foudroyante, dont les rares survivants furent isolés et massacrés par les autorités, qui craignaient une contagion. Devant l'horreur, il s'enfuit pour recréer la ville, seul au milieu des bois. C'est un homme âgé, habillé comme un artisan des anciens temps d'un tablier de cuir et de petites lunettes rondes, dont le chevron et la moustache blanche le font ressembler au Gépette des vieux récits. Chez lui, il a toujours son matériel de rabêchage, ses sirènes et ses diplômes aux murs. Il s'écartera en premier lieu à soigner les blessures et à révéler l'histoire. Se faisant, il montrera qu'il est médecin et précisera même sa spécialité. La

jeune femme, commotionnée par une chute, a eu « la chance » de finir ses roulades dans l'un des pièges de Hans. Lorsqu'elle se réveillera, elle prendra pour et se mettra à parler très vite, en anglais mêlé d'un peu de français et d'un assez bon allemand. Elle s'appelle Elara, et a réussi à s'enfuir du camp de mercenaires où elle était retenue prisonnière – elle confirmera être la personne aperçue dans la cage. Pour distraire le riche qu'elle fera aux personnages, raparaissez-vous à sa description fournie un peu plus loin.

Elara pense que Slavick va chercher à la récupérer par tous les moyens. En effet, elle se rendait dans le « jardin des couleurs volantes » lorsqu'elle a été capturée. Pour elle, c'est un verger dont les arbres ont des feuilles de toutes les couleurs, et dont les énormes fruits sont autant de rubis couleur pourpre. Slavick a cru qu'il n'y avait pas de femme sans lui, et que les métaphores de l'illuminé auguraient d'une zone vraisemblablement riche. Soumis à la contrainte, Elara les a conduits jusque là, avant de réussir à leur fuir ses compagnons, au moment où le bras droit de Slavick l'emmenait dans un coin du camp pour la violer – il est actuellement très motivé pour la retrouver, car son chef lui a promis une mort longue et pénible s'il ne la ramenait pas rapidement. Elle sait que la nuit a couvert une partie de sa fuite, mais que tôt ou tard, Gorg, le lieutenant de Slavick, finira par remonter sa trace. Hans sera terrifié à l'idée de perdre son petit village. Au petit matin, il proposera aux personnages de sortir de la cave et de visiter les lieux pour voir s'ils pensent pouvoir faire quelque chose. Si ce n'est pas le cas, il leur indiquera le meilleur moyen de fuir.

Le marionnettiste

Une fois sortis de la prison du vieux docteur, les personnages se retrouveront dans un petit chalet typique, aux murs couverts de mécanismes mécaniques et d'engrenages en parfait état. Le bruit est infernal, mais Hans précisera qu'il a bloqué la sortie du concours toutes les demi-heures pour éviter de devenir sourd. Toute sa maison est truffée de petits systèmes à base d'engrenages, décorés de motifs allant de l'oiseau à la tête de cerfs, en passant par des clochettes, etc. Au petit matin, la visite du village risque de jeter un froid dans les relations entre le groupe et le maître des lieux. En effet, la réplique du village d'Elzach est fidèle au point que l'homme a tenu à ce que tous les habitants y soient repré-

Elara, la faiseuse de rêves

Cette jeune femme d'une vingtaine d'années est une sorte de rêveuse inspirée. Bien que très matérielle dans sa façon d'agir et capable de survivre en milieu hostile aussi bien que n'importe quel voyageur, elle ne voit pas l'univers qu'elle traverse tel qu'il est réellement. Là où d'autres verraient des ruines, elle voit des paysages féeriques, des trésors ou des constructions paradisiaques. Par empathie, par esprit de déduction ou simplement par chance, elle « reconstruit » ce qui a été détruit et peut dire ce qu'il y avait auparavant, là où il ne reste plus qu'un pan de mur en ruine. Elara se trompe rarement, ce qui fait d'elle un détecteur de trésors hors du commun. De plus, elle est attirée vers les petits coins de paradis protégés, et bien que nul ne sache comment, elle se dirige toujours vers des vestiges de civilisation ou des zones épargnées par la vermine. Slavick, le chef des mercenaires qui déciment la région, a rapidement compris ce qu'il pouvait faire de cette prisonnière trouvée par hasard sur une route de Saxe. Elle l'a déjà mené à trois villages qui se croyaient à l'abri, et dont il ne reste aujourd'hui que des ruines, ainsi qu'à la cave d'un magasin d'armes dont rien ne subsistait en surface.

Elara est persuadée de chercher un royaume dont elle fut un jour la princesse. Elle l'imagine et en parle tellement bien qu'elle arrive à lui donner vie et à le rendre crédible. Ceux qui l'écoutent pensent que ce royaume fabuleux existe vraiment. Elle prétend qu'il s'appelle le « Norskgrad », qu'il est situé dans « les hauteurs du monde » et que sa capitale est baptisée « Ville Blanche ». Géographiquement, elle place Ville Blanche « au bord d'un lac de glace » et « au croisement de deux empires déchus ». Ce royaume existe-t-il, ou a-t-il réellement existé ? Impossible de le savoir, et c'est ce qui fait tout le mystère de ce personnage. Bien qu'elle semble vivre dans un autre monde, Elara garde les pieds sur terre. Maltraitée par les mercenaires, blessée à la fois dans son âme et dans son corps, c'est un personnage étonnant, triste et mélancolique, dont les intuitions peuvent sauver la vie.

Les mercenaires de Slavick, superstitieux plus que croyants, pensent qu'Elara est une sorcière. Leur chef, qui n'ignore pas qu'Elara est le nom d'un satellite de Jupiter, la voit plus comme une sorte d'astrologue chanceuse, d'autant qu'Elara parle souvent de ses sœurs perdues : Leda, Himalia et Lysithea, que vous pourrez créer à l'identique si vous le désirez. Au terme de ce scénario, Elara va disparaître, mais ce n'est sûrement pas la dernière fois que les personnages croiseront cette curieuse illuminée.

scellés. Pressant émerveiller ses visiteurs, il actionnait ses mécanismes et animait tous les pantins du village. Boulangier, bourgmestre, artisan, fermière, berger, les bonnettes s'ouvraient sur des ménages articulés en train d'échanger leur linge, un gamin passait en jouant dans la rue : le village prenait vie, sans qu'il y ait rien qui vive. Malgré les masques de bois peinturlurés et souriants, impossible de ne pas se rendre compte que les corps en mouvement n'ont rien de mécanique - ils sont fait de véritables corps, de cadavres plus ou moins récents, auxquels Hans a greffé des

mécanismes pour les faire s'animer... La magie du fabricant de poupées risqua de retomber d'un coup. Le vieux Hans expliqua en toute innocence qu'il a voulu être au plus proche de la réalité, et que les véritables corps étaient plus souples que de simples pantins de bois, et il ajouta qu'il se sert souvent sur les restes des voyageurs qui ont le malheur de mal lui parler lorsqu'il les capture, ou qui cherchent à lui voler ses machines. Il préférait travailler sur de la matière vivante, parce que lorsqu'il pose les premières articulations, elle est toujours plus simple à manipuler... Laissez

aux joueurs le soin de réagir comme ils l'entendent. Cet homme est un aimable psychopathe, mais il ne s'en prend qu'aux intrus, et il peut leur indiquer un moyen de filer en évitant les troupes de Slavick qui vont se rapprocher.

Si le tuent, l'homme tombera, surpris, avec un masque d'incompréhension sur le visage. Les personnages s'en mordront les doigts plus tard, et ils devront faire face à deux problèmes : sortir d'un village truffé de pièges et fuir les troupes de Slavick. S'ils décident de rester diplomates, Hans leur montrera son système de défense rapproché. Les pièges qui entourent Elara ne sont pas suffisants pour arrêter plus d'une dizaine d'hommes à la fois, mais les deux accès principaux sont protégés par des fosses hérissées de pieux, qu'il montrera aux personnages. Les maisons étant plus des débris que de véritables habitations, la majorité des portes du village ne donnent sur rien, mais sont elles aussi piégées. Rien n'est électrique : tout fonctionne à l'aide de poulies, poids et autres engrenages. Une brève inspection de l'installation de Hans permettra d'estimer qu'une quinzaine d'hommes imprudents pourraient s'y laisser prendre, mais face à une équipe organisée, optant pour l'incen-

die du village à distance par exemple, ses pièges ne seront d'aucun secours. Hans s'y refusera, mais la seule option valable reste la fuite. Incapable ne serait-ce que d'analyser de partir, le docteur finira par admettre la destruction annoncée de son village et dans un dernier geste, il sifflera les personnages à fuir et révélera à Elara où se trouve la clef de sa vision des arbres colorés.

Réagir, fuir et survivre

Le seul moyen de vraiment échapper à la masse des mercenaires, c'est de s'enfoncer encore plus au sud, encore plus au cœur de la forêt noire, là où même les bêtes évitent d'aller. Hans tracer rapidement une sorte de carte sur un morceau de papier, indiquant un goullet entre deux pics, qui permet de filer vers l'est en remontant un ruisseau. Ensuite, il se tournera vers Elara et lui expliquera que sur la gauche du ruisseau, se trouve un complexe de grottes naturelles permettant d'accéder à une minuscule vallée impossible à atteindre autrement. Des gens vivent là et protègent les arbres multicolores : des arbres à papillons. Les insectes sont arrivés il y a quelques années déjà et d'après ce

qu'il en sait, ils sont vraiment de toutes les couleurs. Les gens habitant là-haut ne sont pas vraiment agressifs, et moyennant quelques victuailles, ils aideront tout le monde à passer de l'autre côté de la forêt. Il sera alors impossible aux hommes de Slavick de les suivre, à moins de contourner tout le massif montagneux et perdre au moins trois jours. Il avouera ne pas avoir vu ces gens depuis bientôt deux ans, mais il se souvient que leur chef s'appelle Jack, qu'il est alpiniste et d'origine canadienne. Hans a fait quelques petits travaux pour eux il y a quelques années.

Ne laissez pas trop de temps aux joueurs pour réfléchir à la situation. Une clochette au coin de la rue, un bruit de mécanisme et des harlements de douleurs souterrains indiquent que des mercenaires viennent de tomber dans la brousse. Leurs appels à l'aide continueront un long moment avant de se transformer en gargouillis immenses. Au loin, des coups de feu et d'autres cris achèveront de donner l'alerte. Il faudra fuir par le chemin indiqué par le vieux Hans. Si

Elara

Réputation : 125

Profil :

Illuminée/symbiotique

Penchant :

réserve éveillée

Seuils de Mesure :

5/8/10

Caractéristiques :

toutes les Caractéristiques à 1D sauf Force

3D, Santé 4D, Conscience

4D, Perception

1D, Agilité 3D, Reflexes

1D et Empathie 5D.

Spécialités :

Bleues (Confirmé).

Chasse (Confirmé) et

Psychométrie (Expert).

Matériel :

nécessaire de voyage.



et dernier est mort, ce fameux chemin sera vraiment le seul à prendre, mais il faudra par contre éviter tous les pièges – deux ou trois jets de Réflexes contre une Difficulté de 15, à présent que les personnages sont sur leurs gardes et connaissent le mécanisme des pièges de Hara.

Les poursuivants – une trentaine de pillards furieux – prendront les personnages en chasse en passant par le village. Beaucoup tomberont dans les fosses et les pièges du village, et ils ne seront plus qu'une dizaine à reprendre la route, après avoir incendié l'endroit. Au loin, les personnages pourront entendre des coups de feu, puis des bruits de moteurs, et verront finalement voir une fumée noire s'élever derrière eux. Les sons résonneront dans la petite vallée, les hurlements des mercenaires seront complétés par les cris de Hara, capturé et torturé – s'il était toujours vivant au moment du départ. Laissez planer le doute quant au fait que le vieil homme puisse parler ou tenir sa langue, mais n'en laissez planer aucun quant au départ des mercenaires sur les traces des personnages. Gorg est furieux d'avoir perdu une trentaine d'hommes. Il sait qu'après un tel fiasco, il a peu de chances d'échapper à la mort, et il ne lâchera pas les personnages.

La scène qui va suivre doit donc être dans la grande tradition des films de survie. Les personnages avancent, couvrant leurs traces et plaçant éventuellement quelques pièges ou barrières derrière eux. À ce moment de l'histoire, ils seront dans la vraie Forêt Noire, celle des sapins très sombres dont les branches les plus basses – cassées, bien horizontales et droites – sont idéales pour s'étrangler ou même s'empaler. Hara n'avait pas menti, la petite rivière monte effectivement en serpentant, mais s'il a existé un chemin dans le temps, ce dernier est complètement couvert par une végétation touffue et agressive. N'hésitez pas à insister sur la chaleur, le savoir qui pique les yeux, les blessures éventuelles qui s'ouvrent, les bruits des poursuivants et les moustiques qui attaquent le moindre morceau de peau. La blessure d'Elara peut se mettre à saigner de nouveau, mais elle ne doit rien et semblera ne pas s'en rendre compte, comme si elle était plongée dans ses pensées. Plus étrange, elle pourrait connaître le chemin et anticiper certaines difficultés, au point que le groupe pourra rapidement soupçonner que soit elle est déjà venue, soit elle possède une sorte de sixième sens, une capacité à entrer en symbiose avec ce qui l'entoure. Rien entendu, laissez planer le doute au moins le temps de la fuite, qui devrait durer toute la matinée et une partie

de l'après-midi. Les mercenaires sont rapides, entraînés, mais ils courent après Elara depuis le début de la nuit et leur moral est au plus bas. Quant aux personnages, à moins qu'ils connaissent d'énormes boucles, ils devraient rapidement arriver à la fameuse parcelle trouée par des grottes naturelles. C'est effectivement un cul-de-sac, et un problème va rapidement se poser : quelle est la bonne grotte ?

Poussière d'ange

Face au dilemme, Elara restera étrangement silencieuse. Pour la première fois, elle n'évoquera aucune vision, aucun appel mystérieux, et restera comme le groupe : perplexe, devant des trous dans la roche. Ses visions ne la guident plus, et cette absence d'inspiration devrait inquiéter ses frères, qui feraient bien de se demander pourquoi son sens du merveilleux est subitement en panne, mais surtout de devoir choisir vite et de faire appel à la réalité pour se diriger. Une inspection minutieuse de la topographie permettra de continuer à monter en quittant le cours du ruisseau, qui s'achève par une cascade. En utilisant les sens ou des capacités de piégeage, un jet contre une Difficulté de 20 permettra de trouver un minuscule sentier pédestre datant du siècle dernier, un ancien itinéraire de promenade escarpé, glissant et recouvert par la végétation. Malheureusement, Gorg et sa petite dizaine d'hommes vont eux aussi le trouver aussi. Obligeant ses mercenaires à escalader la falaise plutôt que de suivre le sentier, Gorg va réussir à couper la route des personnages, mais dans la manœuvre, il perdra trois hommes qui chuteront en hurlant. Si un combat déchaîne entre les personnages et les six pillards – Gorg compris – encore vivants, tous les protagonistes subiront un Malus de -10 en raison du précipice proche : au moindre faux pas, c'est la chute, et les personnages devront en avoir conscience... Gorg doit avoir une fin dramatique. Il tentera d'emporter Elara dans sa chute, mais un jet de Réflexes ou d'Agilité permettra aux personnages d'éviter le pire – Elara ne doit pas mourir, mais donner aux personnages l'impression qu'ils l'ont sauvée.

Une fois ce problème réglé, le groupe pourra continuer à suivre le chemin jusqu'à un échaudement de terrain. En prenant un peu de temps, à présent qu'ils ne sont plus poursuivis, les personnages pourront remarquer qu'un peu plus haut, une grotte est légèrement plus massive que les

Et lavermine ?

Ne vous réprenez pas : elle est bel et bien présente. Même si le danger immédiat est humanitaire, les nombreux profonds de la rivière pour tester les personnages et s'habituer pas à s'attaquer à tout ce qui a le sang chaud. Vous pouvez donc faire fondre un mélange d'arcanes sans hésitation, aussi bien sur le groupe que sur les mercenaires, ou opter pour l'une des nombreuses espèces de fourmis, termites et autres coléoptes qui infestent la Forêt Noire. Dans tous les cas, la meilleure solution sera soit de diriger, soit de plonger dans la rivière au fur et à mesure des nombreux basses naturels, ce qui valendra la progression des personnages et/ou de leurs poursuivants, tout en accentuant le sentiment de danger qui entoure la poursuite.

Gorg et les pillards

Profil : Pillards
Penchant : Horde
Seuil de blessure :
4/6/8

Caractéristiques :
toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Santé 3D, Perception 3D, Agilité 3D, Précision 3D, Réflexes 3D et Volonté 1D (démoralisés).

Spécialités :
Fait d'assaut (Confirmé) et Corps à Corps (Confirmé).

Matériel :
faulx d'assaut type FAMAS, couteau de survie, quelques vivres et une flasque de schnaps.

Note : Les Caractéristiques relativement faibles des mercenaires intègrent la fatigue et les diverses blessures. Pour faciliter la gestion du combat, considérez qu'ils ont tous déjà coché deux Cercles Touchés, que Gorg possède 1D de plus dans chaque Caractéristique et que ses Cercles de Blessure sont intacts.

autres. En escaladant, ils arrivèrent devant un boyau étroit, par lequel passa de l'air et - signe qui ne trompe pas - dans lequel se trouvaient des papillons de nuit accrochés aux parois. Hybrides, à mi-chemin entre la chauve-souris et le papillon, ces créatures sont inoffensives mais d'une taille impressionnante : certains spécimens mesurent jusqu'à une quinzaine de centimètres de long. Ils n'attaquent pas, mais il leur arrive de piquer et c'est là, indirectement, qu'ils s'avèrent dangereux. Comme la plupart des papillons que les personnages pourraient rencontrer, leurs ailes sont couvertes d'un pollen toxique, et dès qu'un spécimen se sent en danger, les autres s'effondrent et se mettent à voler dans tous les sens, libérant dans les airs le pollen fixé sur les ailes - voir « Les fleurs du mal ».

Paradis perdu

Les personnages doivent se retrouver bloqués dans le boyau, sans pouvoir faire marche arrière, et être contraints d'avancer pour découvrir la grotte à ciel ouvert dans laquelle se déroule le dernier acte de ce scénario. Pour cela, plusieurs options sont possibles, dont l'utilisation d'Elara, d'une configuration déconcertante du tunnel ou d'un doublement. Par exemple, après la découverte des « papillons » et la contamination probable de quelques personnages par les spores, le groupe pourra être confronté à une fuite en avant d'Elara - qui sentira subitement « quelque chose au bout du tunnel » - puis à un éboulement leur bloquant toute retraite. Elara peut également avancer, tomber et se retrouver dans une galerie en contrebas, bisectée, forçant les personnages à l'abandonner ou à descendre la chercher. Une fois risqués à aller de l'avant pour trouver une nouvelle issue, les personnages devront progresser rapidement, en s'occupant des membres malades ou affaiblis par les spores. Quelques jets de Force et de Volonté pourront ajouter à une ambiance déjà tendue par l'existence possible d'une torche, des bruits d'insectes ou des papillons frôlant les personnages dans le noir, ainsi qu'à l'épouvante progressif des Réserves, notamment pour ceux qui portent leurs canaux.

Après une heure de marche difficile, un point de lumière se dessine au loin dans le tunnel, et les personnages finiront par déboucher dans une incroyable grotte à ciel ouvert, creusée à l'intérieur de la montagne. Vaguement circulaire, large

de près de six cents mètres, la grotte est relativement plane et abrite un lac intérieur, duquel émergent les racines d'arbres gigantesques qui grimpent le long des parois, comme du lierre. La trouée de ciel qui se découpe près de deux cents mètres plus haut, rendrait la perspective d'une escalade extrêmement périlleuse, bien que toujours enviable, s'il n'y avait pas les papillons. Des milliers d'insectes dorment, fixés sur les parois et dans les branches des arbres, et la lumière qui joue sur leurs ailes multicolores transforme la grotte en une sorte de germe aux multiples facettes - les fameux rubis d'Elara, les voici... Commande de lumière, les papillons restent à bonne hauteur toute la journée et ne constituent un danger qu'à la tombée de la nuit, au moment où ils se réveilleront et se laisseront attirer par le lac et le sol frais de la grotte. Lorsque les personnages découvriront la grotte, il ne leur restera que deux heures avant que le jour ne décline. Outre le lac et les papillons, ils découvriront assez rapidement qu'à l'autre extrémité de la grotte, les énormes racines d'un arbre ont été creusées, sculptées et aménagées pour constituer une improbable charnière, dont l'habitant ne tardera pas à se faire connaître.

Jack, l'homme aux mille couleurs

Le maître de ce petit paradis caché est un homme d'une cinquantaine d'années, à la barbe grisonnante et qui parle six langues. Alpiniste de formation, il est solidement bâti et ne possède qu'un bâton de marche pour se défendre - mais il faut dire que les agresseurs potentiels sont rares... Souriant, Jack accueillera ses visiteurs à bras ouverts, mais avant que les personnages aient eu le temps de faire connaissance, des bruits vont résonner et trois personnes feront leur entrée : Shrek et deux mercenaires. Apparemment, eux aussi ont été piégés par les tunnels et affaiblis par les papillons. Shrek était entouré d'une dizaine de fidèles, mais les papillons de nuit ont affaibli sa petite troupe et beaucoup de ses hommes se sont précipités vers la sortie, en se poussant les uns les autres dans le vide. Son bat initial était de piller la zone, de récupérer Elara et de filer vers une autre cible, mais lorsqu'il arriva dans la grotte, il se sent fragilisé par les spores, avec deux acolytes mal en point, et mis à part leurs contenus de survie, il ne lui restera plus qu'un revolver

Les fleurs du mal

Les « papillons » en eux-mêmes ne sont ni dangereux, ni agressifs, mais leur pollen expose à des risques d'intoxication. Un spécimen seul ne présente aucun danger, mais à partir d'une vingtaine de papillons, le pollen libéré dans les airs expose à un jet de Santé qui doit être effectué au début de chaque tour pour éviter l'intoxication. La Difficulté du jet est de 15, augmentée de 5 tous les deux tours. Il est très facile de tuer les papillons, qui sont lents et dénués d'intelligence, mais cela ne sert à rien : une fois le pollen libéré, il faut juste s'éloigner. Toute personne ayant raté un jet souffre de difficultés respiratoires et d'un engourdissement des muscles, qui provoque un Malus de -1D à toutes les Caractéristiques Physiques et Manuelles pendant une heure. Si deux jets consécutifs sont ratés, la victime doit réussir un jet de Volonté contre la Difficulté de son dernier jet de Santé raté ou sombrer dans l'inconscience pendant une heure. A son réveil, elle sera tremblante, frigorifiée, et sa Réserve d'Effort sera réduite à son score de Santé.

muri de trois balles. Avant que la situation ne dégénère, Jack fera signe à tout le monde de se taire et livrera un regard explicite vers les papillons : le moindre bruit inhabituel risque de les réveiller plus tôt que prévu, et tous les protagonistes sont désormais conscients des risques. Dès qu'il aura l'attention des personnages, il proposera à ses invités de s'asseoir à l'écart et de leur imposer calmement la situation.

Une dizaine d'années plus tôt, Jack est arrivé ici avec sa famille et une trentaine de personnes. Alpiniste, connaissant parfaitement la forêt noire, il a fait venir tout le monde dans ce petit gîte, isolé aussi bien des gens que de la vermine et du climat rigoureux. Certes, les hivers sont rudes, mais l'encaissement est tel que les températures ne descendent pas aussi bas que dans le reste de la montagne et que le vent ne s'engouffre quasiment pas sauf pour changer l'air. Bref, un petit coin de paradis. Les premières sont arrivés il y a quatre ans, lorsque les premiers papillons sont apparus. Plus grands que la normale, ils avaient raté et leurs ailes étaient chargées d'un pollen susceptible de provoquer des mutations physiologiques chez les humains : une sorte de réaction très violente et souvent mortelle, comparable à une rage inferna. Beaucoup de ses compagnons sont morts des suites de la contamination, et ceux qui ont choisi de s'enfuir ont vraisemblablement trouvé la mort des suites du serenge trop violent : la dépendance au

pollen est plus forte encore que son potentiel mutagène, et la survie de Jack est un vivant exemple d'adaptation. Devenus dépendants au pollen, qui a provoqué en eux de lourdes mutations, Jack et les siens savent qu'ils ne pourraient survivre loin des papillons. L'ancien alpiniste livra sa chemise, révélant des excroissances, des croûtes et des points noirs, et termina en précisant qu'il se sent plus fort et plus agile que jamais auparavant. Ce qu'il reste de sa famille, une femme déformée et un adolescent aux membres atrophiés, sortirent alors de l'ombre pour présenter un visage horrible, privé de larmes et de nourriture saine. Jack présenta sa femme et son fils au groupe, à qui il proposa presque naïvement de rejoindre leur communauté, suggérant que le groupe apporterait un peu de sang neuf dans son « paradis ». Slavik réagit très violemment et saisit un morceau de bois pour s'en prendre aux mutants. Jack s'interposa, et tous eurent alors une démonstration de sa force herculéenne. Sans cesser de sourire, il brisa le poignet de Slavik et menaça de lui rompre le cou s'il ne se calmait pas...

Les personnages et le groupe de Slavik se trouveront alors face à un choix très simple, mais délicat à appliquer. Tous devraient logiquement être convaincus de la nécessité de quitter la grotte, mais il est probable que les personnages sous-estiment la dépendance au pollen dont parlait Jack. Laissez-les s'organiser pour fouiller la grotte



à la recherche d'une issue, sachant que Jack les regardera faire sans les en empêcher - il est confiant et sait qu'ils reviendront, affaiblis par la dépendance au pollen. Après quelques jets de Perception réunis et une inspection méticuleuse de la grotte, le groupe pourra découvrir une issue vers l'extérieur. S'ils sont, les personnages concernés ressentiront rapidement les effets du pollen, et se mettront à perdre g dls de Réserve d'Effort toutes les trente minutes. Pris de tremblements, de convulsions, ils devraient réaliser qu'ils courent à leur mort s'ils persistent, et accepter le besoin de regagner la grotte pour établir un plan d'évasion. Slack - ou l'un de ses hommes, s'il est mort - leur fera alors une proposition.

Le pacte

Bien entendu, la solution la plus évidente se trouve dans ce faux village en ruine situé en contrebas, dans la vallée. Pour vous qui lisez le scénario d'une traite, le docteur Hans semble naturellement le seul moyen qu'ont les personnages de s'en sortir. C'est un allergologue, il connaît les pollens par cœur, et à plus forte raison ceux que l'on trouve dans la région, mais pour vos joueurs qui auront trîné des jours durant afin de survivre, il faudra sans doute un certain temps avant d'en arriver à cette conclusion. Ils vont alors prier pour que les hommes de Slack

n'aient pas torturé à mort le vieux fou, et prier encore pour qu'il soit réellement en mesure de les aider...

Le premier problème, c'est qu'ils ne peuvent pas sortir de la vallée. Jack ne va pas les en empêcher, mais au bout de dix minutes au grand air, ils seront pris de vertiges. Il faudra qu'ils retournent dans une zone où volent les papillons, sous peine de mourir comme des poissons hors de l'eau. Slavik, avec sa radio, pourra communiquer avec le reste de sa troupe – encore conséquent malgré les pertes – et faire venir le docteur à l'entrée de la grotte, avec son matériel. S'il ne donne pas les ordres lui-même, ils n'obéiront pas. Il aura donc un avantage sur les personnages et leur proposera le pacte suivant : il fait venir Hans, le docteur essaye de soigner tout le monde, mais en échange, ils lui laissent les trésors de la vallée et Elara. Cette dernière ne voudra pas revenir avec le chef des mascarades, elle a trop souffert entre ses mains, mais le fait est que le temps presse et que Slavik dira ne rien avoir à perdre. Il peut s'en sortir en appelant ses hommes, libre aux personnages de refuser son marché.

Laissez vos joueurs prendre la décision : sauver leur vie, mais trahir Elara, ou rester ici toute leur vie. Ils peuvent tenter le coup de force, mais effectivement, les hommes de Slavik n'obéiront pas à des étrangers qui ne parlent pas polonais ou tchèque comme lui. S'ils choisissent de rester, le chef de guerre fera comme il a dit et partira avec ses hommes. Après avoir été soigné, il reviendra avec des masques à gaz et des lances flamme, et les personnages auront tout perdu – à moins qu'ils ne parviennent à lier Jack contre les hommes et réussissent un coup d'éclat dans la grotte, malgré la menace des papillons. Si cette option est évoquée, Jack peut éventuellement se doter d'une dimension chamanique et parvenir à communiquer avec les papillons, pour les convaincre de ne pas s'attaquer aux personnages par exemple. Il peut également être possible de trouver de la boue dans la grotte et de confectionner un enduit protecteur qui, assorti de masques ou de protections de visage, donnerait un avantage de quelques minutes aux personnages lors d'un combat final contre Slavik et ses hommes.

S'ils acceptent le marché, Slavik n'aura qu'une parole et fera venir le docteur pour qu'il soigne tout le monde. Si les personnages n'ont rien négocié avec

lui, c'est Jack qui tentera d'empêcher la fuite de ses invités. Il faudra le mettre hors d'état de nuire, ce qui ne sera pas simple. Le docteur tentera divers rituels sur les personnages et leur donnera un traitement de cheval, sans garantie de succès. Lorsqu'ils sortiront de la grotte... ils pourront respirer à nouveau – mais faites durer le suspense et accentuez la pression par des jets de Santé fictifs, si vous le désirez. Slavik, convaincu d'être guéri, logera une balle dans la tête du vieux Hans et fera emmener Elara. Il n'a jamais promis que le docteur aurait la vie sauve... Il retournera dans la vallée cachée avec des masques à gaz et laissera les personnages dans la forêt, sans arme, sans vivres et avec un sérieux doute : combien de temps le traitement miracle du docteur les protégera-t-il réellement ? Sont-ils exposés à des mutations, même légères ? A vous de répondre – ou de ne pas répondre – à cette question.

Les personnages

Jack

Profil : Adapté

Penchant : Rache

Seuil de blessure : 7/9/30

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 5D, Rapidité 4D, Santé 4D, Connaissance 3D, Perception 3D, Agilité 3D, Réflexes 3D et Empathie 3D.

Spécialité : Bâton (Confirmé).

Matériel : un bâton de marche (2D/1D).

Slavik

Profil : Pillard

Penchant : Honte

Réputation : 3/8

Seuil de blessure : 6/8/30

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 4D, Rapidité 3D, Santé 4D, Connaissance 3D, Perception 3D, Volonté 4D, Agilité 3D, et Réflexes 4D.

Spécialité : Fusil d'assaut (Confirmé),

Sabre (Confirmé) et Bagarre (Confirmé).

Matériel : une radio.

Un rêve au goût amer

« Je ne te parle pas d'extermination, je te parle d'avenir. »

— Mengle

Ce scénario s'adresse à un groupe de personnages soudés, à sensibilité humaniste ou survivante, ainsi qu'à un meneur de jeu de Niveau 3 minimum. Il se déroule dans le Plat Pays, plus particulièrement dans la région de Brussel, où les personnages vont se retrouver candidats à la citoyenneté et en apprendre davantage sur les Derniers Hommes, qui exploitent les habitants de la Digue. Sur fond d'expérience visant à détruire la vermine et de complot visant la chute potentielle de Brussel, l'approche de ce scénario est résolument fantastique, mais des adaptations sont proposées en cas de préférence pour une approche plus réaliste.

Les grandes lignes

La première partie, orientée enquête, va faire découvrir aux personnages la présence de terroristes parmi les Candidats avant de s'achever par une révolte sanglante. La seconde partie, qui devrait s'accroître fortement sur l'angoisse, décrit un voyage fluvial suivi d'une attaque d'une nuée de monstres obligeant les personnages à se réfugier dans une fourmilière avec une communauté d'adaptés. Pressés au fond, ils vont tomber sur une étrange communauté qui vit dans un orphelinat reculé. La dernière partie, très ouverte, est le dénouement de toutes les intrigues.

Quelques pistes d'introduction

Poursuivis par la vermine, des pillards ou une violente tempête, les personnages se réfugient au pied de la Digue où des Candidats viennent leur pêter main forte. Une fois entrés, au terme d'une manœuvre périlleuse ayant coûté la vie à plusieurs hommes, des officiers viendront leur demander de se mettre au

service de la Cité des Derniers Hommes pour une durée d'un mois, en échange du prix humain payé pour les sauver.

Lors d'une aventure dans le nord de la France, le groupe peut également rencontrer un voyageur connaissant bien la région, qui les aidera à progresser et pourra les guider vers un fief humaniste réputé être « un rempart contre la vermine ». Selon vos besoins, le voyageur pourra mourir en route ou aux pieds de la Digue, ou bien rester auprès des personnages pour le reste de l'aventure.

Si le groupe des personnages est plutôt humaniste, votre tâche sera facilitée, car le rayonnement et les rumeurs qui courent sur la région de Brussel devraient suffire à les attirer, que ce soit par simple curiosité ou par réelle conviction. Le principe de candidature à la citoyenneté peut motiver une simple escale ou une vraie volonté de s'établir dans la région, tout comme il peut servir de prétexte à un envoi des personnages en qualité d'espions, mandats par un riche interlocuteur ou une communauté rencontrée précédemment. Pour plus de précisions sur la région et les communautés notables, voir pages 55 et 56 du Livre du Meneur.

Acte 1

Béton, poussière et ennui

Les nouveaux arrivants sont accueillis avec une méfiance qui confine parfois à l'hostilité. Tout d'abord isolés dans un campement de fortune qui sert de zone de quarantaine, ils sont ensuite soumis à des interrogatoires interminables et épuisants orchestrés par des maitres noirs. Au bout de deux à trois semaines, les personnages vont être intégrés à la vie des habitants de la Digue : on leur alloue une chambre déjà surpeuplée dans un des Baraquements de béton qui entourent la Digue, ainsi qu'un numéro de Candidature. Les gardes, les travaux d'entretien, les patrouilles aux alentours, les corvées destinées à récupérer de la nourriture et les assauts de la

La gestion des Réserves

L'ambiance de ce scénario tire fortement vers l'horreur, l'angoisse et le désespoir, tant dans les scènes d'action que dans les instants d'apaisement des personnages. Qu'il s'agisse de scènes d'horreur, comme la découverte d'une famille morte de faim, ou tout simplement déprimantes, comme l'exploitation des Candidats par les Derniers Hommes — peut-être plus hallucinante que la vermine d'un certain point de vue —, tout ce que les personnages vont voir devra être ressenti comme quelque chose de véritablement traumatisant. À chacune de ces occasions, n'oubliez pas de leur demander un jet de Volonté pour leur éviter de perdre de 1 à 4D de leur Réserve de Sang-froid, selon la gravité du choc. La Difficulté de départ sera de 10, mais elle va croître d'augmenter au fur et à mesure de l'accumulation des tragédies.

vermine vont désormais constituer l'essentiel de leurs journées et de leurs nuits. Le baraquement où sont parqués les personnages est semblable à tous les autres : issu des ruines des anciens bâtiments, il se résème à des nœuds de béton avec peu d'aménagements. Les gens dorment sur des paillasses qu'ils doivent changer régulièrement, sous peine d'allonger encore leur service. Les repas sont préparés en commun et sont l'occasion de se changer les idées : discussions, échanges d'histoires et de rumeurs, parties de cartes ou de dés, musique, etc. En dehors des repas, les distractions sont rares pour les habitants de la Digue.

Les Candidats

Les Candidats se divisent globalement en trois camps. Le premier rassemble ceux qui sont heureux de leur sort et pour qui Brasil est encore un rêve. Les « monstres », comme les désignent affectueusement les autres, sont majoritairement constitués de nouveaux arrivants, pour qui les rumeurs qui courent sur Brasil confluent à la religion. Le second camp est celui des « désabusés » – qui préfèrent se qualifier d'« avertis » – et qui ont depuis longtemps compris la tyrannie que les Derniers Hommes exercent sur eux et le peu de chances qu'ils avaient d'en faire partie. Beaucoup de ces désabusés s'adonnent à l'alcool ou la drogue. Le troisième, le camp des « rebelles », est mené par un jeune illuminé du nom d'Anthony et constitué de tous ceux qui se révoltent contre l'exploitation que les Derniers Hommes exercent sur les Candidats. Ils soutiennent que les Candidats ont moins besoin des Derniers Hommes que la contrainte, et que les baraquements devraient être aménagés pour créer une nouvelle ville. Ils ont d'ailleurs déjà commencé à créer une autre Digue et à renforcer les abords des baraquements contre la vermine. Monstres et rebelles sont farouchement opposés et les affrontements verbaux et physiques ne sont pas rares, entretenant le climat de malaise qui règne sur et sous la Digue.

Le PolitBurö et les manteaux noirs

La seule instance politique stable de l'enclave des Derniers Hommes est

celle qui a en charge de juger la valeur des Candidats. Ils sont également garants du respect des lois aux abords de la Digue et peuvent allonger indéfiniment la durée du service de celui qui les bafoue. Leur jugement se fonde sur l'observation, l'espionnage et la dénonciation. Ses agents sont à la fois visibles en uniforme au grand jour – leurs longs manteaux de cuir leur ont valu le surnom de « manteaux noirs » – et infiltrés parmi les Candidats. En effet, la motivation des premiers jours s'érode progressivement, à mesure qu'ils se voient infliger des semaines de travail supplémentaire, que les peches meurent ou sont bannis et que les attaques de vermine ou de pillards se succèdent avec la régularité de la pluie. Autant dire que les manteaux noirs sont haïs cordialement par l'ensemble des Candidats : tous ont déjà eu un proche exécuté ou banni injustement de la Digue par leur faute. Lors des interventions sérieuses aux abords de la Digue, ils se déplacent par unités d'une dizaine d'hommes. Un groupe de trois commande invariablement les patrouilles à l'extérieur.

Lors d'une garde, glissent une conversation entre les personnages et trois Candidats critiques vis-à-vis du PolitBurö. Le lendemain, tout le monde sera réveillé par leurs cris et les déclamations des manteaux noirs, qui lisent la raison de leur condamnation à mort : ils ont été « jugés dangereux au vu de leurs velléités de rébellion ». Lors d'une patrouille, les personnages vont ensuite tomber sur un petit groupe d'adaptés qui s'enfuient, couvant sur une course poursuivie qui s'arrêtera net sous l'ordre des manteaux noirs, car les adaptés viennent d'entrer en « zone interdite » – il s'agit des environs de l'Orphelinat. Sur un jet de Perception élevé contre une difficulté de 20, les personnages pourront apercevoir les contours du bâtiment – voir la description plus loin. Ils peuvent également tomber nez à nez avec un groupe de mutants, qui se rendra sans combattre, et que les manteaux noirs éparqueront brutalement, en insistant pour les ramener à proximité de la Digue. Ils les amèneront « quelque part » – dans la zone interdite – officiellement pour « les écouter ». Soignez bien leurs descriptions, car les personnages les retrouveront plus tard...

Les manteaux noirs

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques de Physique et de Mental à 2D, toutes les Caractéristiques de Manuel et de Social à 3D.

Spécialités : Armes à feu (Débâtant), Armes blanches (Débâtant), Haratin (Confirmé), Discrétion (Confirmé) et Interrogatoire (Confirmé).

Matériel : uniforme en cuir, sifflet, matraque (1D/4E), machette (2D/4E) et un SIGW 19 avec 8 balles.

Le Colonel est un manteau noir éminemment antipathique, au visage courbé de tristesse. Il fait peur aux enfants et est craint des adultes. C'est lui qui accueille les personnages et sans chargé de leur surveillance « visible ».

Ceux par qui le mal arrive

Un groupe arrive mal en point quelques semaines plus tôt va sortir de quarantaine. Les personnages sont chargés de les installer dans leur baraquement. Ils ont vraiment l'air de vouloir devenir Citoyens, mais ce sont en fait des membres du Projet Crépuscule - voir l'encadré « Le Projet Crépuscule ». Ils sont cinq : Blacky, un grand noir sec comme un coup de trique, qui se déplace toujours torse nu et dont le visage est ravagé par les tics. Tat, un facies patibulaire, au crâne rasé et au physique trapu, littéralement couvert de tatouages tribaux. Un colosse spécialiste du saïbo, baptisé « 3 Doigts » à cause de sa main gauche, où manquent le pouce et l'index que le tumeur vent avoir été dévorée par un insecte gros comme un chien. Greta, grande et fine, d'origine allemande, et « Big Ben », un tireur d'élite anglais momentanément obèse. Ils connaissent déjà d'autres Candidats - comme Anthony, avec lequel ils vont discuter dans l'heure - et s'expriment très sympathiques, mis à part 3 Doigts, taciturne, et Big Ben, franchement désagréable.

À la suite du scénario, glissent quelques détails dérangeants au sujet du groupe au fur et à mesure des gardes et des discussions, pour aiguiller vos personnages sur les intentions réelles des terroristes :

- Prétextant un compagnon à retrouver pour le guider jusqu'à Brasel, les cinq posent beaucoup de questions au sujet des environs et d'un « grand bâtiment » qui s'y trouvait. Ils cherchent en fait des informations sur l'orphelinat.
- Lors des gardes, sur un jet de Perception réussi en opposition contre un jet de Discrétion (Agilité) de l'un des terroristes, les personnages pourront remarquer que les terroristes s'intéressent de manière discrète à certaines zones de la ville - zones de cultures notamment.
- Leurs corps sont couverts de piqûres de moustiques assez vieilles. Si on les questionne, ils répliqueront qu'ils ont bûlé au combat lors de l'attaque d'une route, quelques mois plus tôt. Ils cachent une partie de la vérité : certaines piqûres ont l'air plus récentes.

• Chaque membre du groupe a au moins un tatouage avec un élément récurrent canalisé au milieu d'un motif important : un soleil noir en train de se coucher. Une fois qu'ils auront vu ce détail, les personnages pourront s'apercevoir que certains rebelles portent le même symbole. Un jet de Perception contre une Difficulté de 20 devrait leur permettre de remarquer le tatouage, mais ne leur donner pas cet indice trop tôt.

• Lors des fouilles des camions de ravitaillement, il arrive que les cinq prennent de petits paquets. Ils contiennent les spores qu'ils feront passer à l'intérieur de la ville par un sympathisant lors de la révolte.

• Un jour où les personnages rentrent plus tôt que prévu, une odeur chimique empuantit leur baraquement. Les terroristes ont préparé des explosifs. Ils prétendent avoir fabriqué de l'alcool artisanal, mais l'odeur est étrange - jet de Connaissance alé de Chimie contre une Difficulté de 20.

• Les cinq tiennent parfois des réunions avec des inconnus, à qui ils donnent alors des paquets volumineux qu'ils manipulent avec précaution - les explosifs. Les personnages peuvent surprendre des discussions échauffées s'ils se montrent discrets.

• Si les personnages sympathisent avec eux, vous pouvez les mettre dans la confidence. S'ils adhèrent vraiment à ce qu'ils prêchent, à savoir la fin de l'oppression des Candidats par les Derniers Hommes, les manifestes noirs les arrêteront et leur feront comprendre leur intérêt lors d'un interrogatoire particulièrement violent.

• Un matin, on découvre un cadavre non loin d'un des lieux où ils tiennent réunion. Il s'agit d'un manifeste noir qui s'intéressait à leur cas. Inutile de dire que l'enquête va être musclée...

Révolution !

La révolte grande depuis longtemps chez les rebelles, sous l'égide d'Anthony, un jeune musicien charismatique dont les œuvres déchiraient les prisons, et dont la popularité dissuade les autorités de tenter la moindre action directe. Anthony fait partie du Projet Crépuscule et tente de déclencher une

Les terroristes

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 3D sauf Agilité 4D (Greta), Précision 4D (Big Ben), Force 4D (Tat), Perception 4D (Blacky) et Reflexes 4D (3 Doigts).

Spécialités :
Armes : Manches (Confirmé, 3 Doigts), Armes à feu (Confirmé, Big Ben), Bombe (Confirmé, Tat), Séduction (Confirmé, Greta) et Pistage (Confirmé, Blacky). Connaissance du Manifeste (Débutant), Survie (Confirmé) et Discrétion (Débutant) pour tous.

Seuls de Blessure : 5/7/9

Les Disciples du Crépuscule

Bien que moins puissants que l'Autre, les Disciples représentent tout de même une menace non négligeable. Entourés d'une nuée de taille réduite, ils disposent d'une certaine forme de contrôle sur les mouvements des insectes. Grands et élancés, ils sont vêtus et évoluent habillés d'une combinaison intégrale de protection en cuir blanc.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 3D sauf Perception 2D, Psychologie 2D, Connaissance 1D et Empathie à 4D.

Spécialités : Armes de lancer (Débutant), Connaissance des Insectes (Confirmé), Contrôle des moustiques (Débutant), Esquive (Débutant) et Armes blanches (Confirmé).
Adaptations : Epiderme renforcé (protection de 1D contre les armes tranchantes) et Résistance aux venins (+2D aux jets de Santé contre l'empoisonnement).

Seuils de Blessure : Touché (3) OO, Blessé (5) OO, Tué (7) O

Équipement : tenue de cuir teinte en blanc, lunettes d'aviateur, sabre (2D/1B) et stylet (1D/1B, type perforant).

Les Moustiques

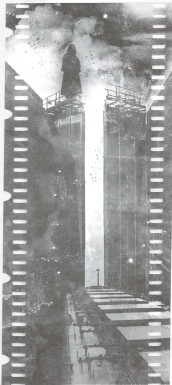
Attirés par la chaleur, les couleurs sombres et l'acide lactique contenu notamment dans la sueur, les moustiques sont utilisés comme des armes par l'Autre et ses Disciples. La nuée limite la visibilité et augmente de 10 la Difficulté des tirs, des lancers et des jets de Perception de tout individu pris dans l'essaim. On considère que chaque Disciple est accompagné d'une nuée capable de grouiller autour de deux individus adultes. Durant chaque tour, les moustiques peuvent soit gêner deux personnages, soit se concentrer sur un seul pour l'attaquer et lui infliger 2 cercles « Touché » s'il ne possède d'aucune protection, 1 cercle s'il bénéficie d'une protection partielle et aucun s'il possède un équipement anti-moustique complet. Les moustiques sont sensibles à l'eau – chaque attaque les disperse pendant un tour, réduisant de 5 l'augmentation de Difficulté et de 1 le nombre de Cercles de Blessure qu'ils infligent en cas d'attaque – et au feu qui leur inflige des Blessures.

Seuils de Blessure : Touché (2) OO, Blessé (4) O, Tué O (8) pour chaque nuée. Chaque Disciple se déplace avec une nuée pouvant affecter deux cibles ou en attaque une.

Note : si vous jouez de manière réaliste, le contrôle de l'Autre et de ses Disciples sur les moustiques se fera grâce à un mélange d'acide lactique, de sang et de peinture bleue, utilisé sous forme de projectiles pour attirer et orienter les moustiques. Si vous intégrez une dimension fantastique, les moustiques suivront purement et simplement les mouvements et les ordres des Disciples adaptés, en raison d'une mystérieuse empathie.

guerre civile. Au moment que vous déciderez opportun – par exemple, lorsque les personnages estimeront avoir assez de preuves pour inquiéter les terroristes –, des chants aux accents guerriers se feront entendre au milieu des baraquements, sur fond de percussions et de guitares électriques. Anthony hurle à la foule, qui reprend ses paroles en hurlant : « Mort aux Derniers Hommes ! ». La porte principale de la ville explose alors et les rebelles se précipitent à l'assaut des gardes de la Digue. Les moustons et

ceux qui ne se rangent pas de leur côté sont impitoyablement massacrés. Le chaos ambiant empêche de distinguer un visage à plus de vingt mètres – les tirs voient Difficulté augmentés de 5 – et il est difficile de se frayer un chemin entre les gens qui s'interposent et ceux qui se battent. Alors que le conflit sera à son paroxysme, les personnages vont apercevoir Blacky et ses compagnons parler avec Anthony, en plein milieu des milices qui commencent à opposer Candidato et manteaux noirs, puis s'éloigner en por-



tant un petit paquet – les spores – en direction d'une porte annexe où les combats semblent plus calmes. Après avoir transmis leur ordre à un garde qui a l'air de méchante, ils s'enfuient vers le port où une horde de moines – ceux du Disciple présent dans les environs – rendue folle par l'odeur de sang qui commence à planer sur la cité, se joindra à la confusion générale. A vous de voir si les personnages parviennent à empêcher le paquet de pénétrer et s'ils affrontent ou non le Disciple, mais arrangez-vous pour que quelques terroristes survivent et s'enfuient.

Si les personnages ont pris position et affrontent les rebelles lors de l'éméute, ils peuvent également se voir confier la tâche de poursuivre le groupe de terroristes par le Colonel lui-même, qui leur dira avoir vu le groupe s'enfuir vers le port. Un bateau noir les accompagnera jusqu'à une barge dont l'équipage sera placé sous leurs ordres. A l'inverse, s'ils se désintéressent du destin de la ville et tentent de s'enfuir, ils trouveront quelques navires sans équipage et devront chercher dans la panique générale, avant de trouver un bateau qu'ils sont capables de manier seuls. Qu'ils soient à la poursuite des terroristes, à bord avec eux ou en train de fuir pour leur propre compte, l'important est que les personnages se retrouvent sur l'eau, seule issue pour quitter la cité en plein chaos.

Acte 2

Au fil de l'eau

Les deux premières journées seront très angoissantes. L'eau est assez claire et permet d'observer la faune aquatique : serpents, tortues, larves, moineaux, sangues, grenouilles, dytiques et poissons, qui ont grandi autant que les larves dont ils se nourrissent. Les rives sont infestées par endroits de toiles d'araignées tendues entre les arbres, de punaises, de chenilles, de ragondins et de rats musqués, et l'air est envahi d'insectes volants tels que papillons, guêpes, mouches et libell-

L'Autre

Le gourou du *Projet Crépuscule* poursuit une véritable croisade contre l'humanité. Il est animé par son ressentiment contre son père et les Derniers Humains, qui l'ont laissé poursuivre ses expériences démentes. Il fait croire à ses Disciples qu'il est lui par une forte haine de l'humanité alors que son but est de détruire Brasil et de retrouver l'Orphelinat pour sauver sa sœur. Il a acquis une certaine forme de contrôle sur la météo qui l'entoure en permanence. Son contrôle est subordonné au fait que les moustiques puissent se nourrir de manière sanglante de temps à autre. Il porte une combinaison intégrale de cuir blanc et des lunettes d'aviateur à verres miroirs.

Niveau de mise en scène : 3

Réputation : 25

Profil : Humain

Penchant : Parasite

Age : 30 ans (jeune)

Caractéristiques : tout à 3D sauf Précision à 4D, Force, Perception et Persuasion à 2D, Connaissance, Empathie et Psychologie à 1D.

Spécialités : Armes blanches et Connaissance des Insectes en Débutant, Armes de lancer, contrôle des moustiques et Eloquence en Confirmé.

Adaptations : Epidémie renforcé et Résistance aux venins Confirmé.

Équipement : moustiquaire, tenue de cuir tannée en blanc, lunettes d'aviateur, sabre, froids et bobs.

lules. Suivent la taille de leur embarcation ou de leur groupe, la vermine pest ne pas leur prêter attention, venir titiller leur barque et faire dangereusement tanguer leur navire, ou même les attaquer directement. Les personnages peuvent également essayer une attaque de pillards, croiser la route de naufrageurs cannibales attirant les navires vers les hauts fonds, être embarqués, avoir une voie d'eau, croiser un bateau endommagé dont l'équipage a été massacré par la vermine ou apercevoir sur les bords une maison abandonnée, criblée d'impacts de balles...

La brume sera omniprésente autour du fleuve dans cette partie. Servez-vous-en pour faire perdre des dés de Sang Froid. La brume habille toutes les perceptions des personnages de faux-semblants : les silhouettes sont floues à quelques mètres, les mouvements atténués, les odeurs camouflées, les sons affaiblis et lointains. N'hésitez pas à faire peur à vos durs à cuire : des bruits dans l'eau, une silhouette longiligne et écaillée à peine perceptible, un tronc dans la brume qui laisse voir une silhouette de libellule tapie dans les hautes herbes – une cravie, carapace résida de la mer.

L'écluse

Au coucher du soleil le deuxième jour, le fleuve est barré par une écluse. Tandis que les personnages font halte, une horde de moustiques surgit d'un des bords du fleuve, contenant des spécimens de taille impressionnante – y compris quelques créatures de Taille 2. Au sein de la nuée, ils peuvent apercevoir la silhouette d'un Disciple du Crépuscule et des survivants du groupe de terroristes. Ceux-ci apparaîtront bien différents aux yeux des personnages : acrobates sous l'effet des piqûres incessantes des moustiques, ils ne sentent plus la douleur. En termes de jeu, considérez qu'ils ne prennent plus en compte les Malus de Mesure. Ils auront l'air d'avoir une résistance surhumaine. Il n'en est rien : ils s'écrouleront juste plus tard, mais la vision de leur fanatisme peut faire perdre des dés de Réserve de Sang-Froid. Les insectes s'abatissent sur tout être vivant se trouvant sur le pont et vont heurter la vitre du poste de pilotage si l'embarcation en comporte un. Si quelqu'un tente de remettre en mouvement le navire, il va s'échouer violemment, projetant les personnages sur le pont directement dans l'eau en s'immobilisant à une dizaine de mètres du rivage, exposant les armes à feu à l'eau et obligeant les personnages à continuer à pied, à

Le Projet Crépuscule

Le *Projet Crépuscule* a pour objectif d'introduire des parasites dans les foyers humanistes, précipitant leurs occupants sur la voie de l'adaptation ou la mort. Son créateur, « L'Autre » comme il se fait appeler, contrôle une nuée de moustiques. Avec l'aide de ses trois Disciples charnels, il a fomenté la chute de la cité, infiltrant des adeptes – dont Anthony – qui ont attisé la rage des conflits en proie au doute. Les terroristes sont là pour trouver l'explication de l'orphelinat où son père a tourmenté l'Autre avant la phase finale : l'explosion de violence qui permettra de franchir la surveillance en un point de la Digue où il sera possible d'introduire des sports pour détruire les cultures. Un des Disciples de l'Autre est présent pour observer la situation avant de faire son rapport à l'Autre avec les Terroristes.

La Loméchuse (Taille 2)

La Loméchuse est un insecte parasite, de l'ordre des coléoptères. Le corps est divisé entre : tête, abdomen et thorax. Le thorax et les pattes sont plus roussi que chez une fourmi ; La tête est plus petite et les antennes sont amincies et plus longues. Les mandibules courtes et robustes sont faites pour brayer. L'extrémité du thorax ressemble à la tête d'une fourmi, agrémentée de soies assez longues. Ces trichomes sécrètent un liquide qui attire rapidement les fourmis. Il s'agit d'une arde dragée pour eux. La Loméchuse s'introduit dans une fourmilière et se sert de ses trichomes pour intriquer rapidement les trachéoles de la fourmilière et les transformer en escaliers. Les œufs des créches sont éjectés soigneusement des larves de loméchuse, les soignent et les laissent mûrir-développer celles de la fourmilière ! Les adultes se font nourrir par les fourmis noires, lorsque ces dernières deviennent trop faibles pour aller chercher de la nourriture, se nourrissent directement sur les fourmis, les larves et la reine. Une fois que les fourmis sont trop faibles, les loméchuses se déplacent pour trouver une autre fourmilière.

priori sur l'autre bord, poursuivis par la nuée de moustiques et leurs acolytes. L'autre est déjà parti vers l'Orphelinat avec son dernier Disciple.

Rencontre avec des Adaptés

Voyant les personnages fuir la nuée, une petite communauté d'Adaptés leur fait signe de venir se réfugier sur les flancs de la colline où ils campent. Une fois arrivés, les adaptés froteront immédiatement les personnages avec des morceaux disproportionnés de carapaces de fourmis rouges avant de les contraindre rapidement dans les tunnels creusés dans la colline, au moment où arrivent les premières moustiques. Juste avant de s'engouffrer sous terre, ils auront l'occasion d'apercevoir d'énormes fourmis de Taille 2, qui se mettent à cracher des jets d'acide sur les moustiques depuis le sommet de la fourmilière. Les Adaptés sont pacifiques et sincèrement prêts à aider les personnages. Ils profitent du secret entourant la zone pour vivre en accord avec les fourmis, inconscients de la création de la fourmilière par Mengole. Depuis l'arrivée du camion du Projet Reconquête – voir plus loin –, les Adaptés se voient refuser l'accès à certaines salles et assistent impuissants au déclin de la fourmilière.

Dans les entrailles de la fourmilière

Une fois à l'intérieur, tout le monde se ras vers un des tunnels qui mène à la sortie. Quand il devient clair que les fourmis se battent là aussi contre les moustiques, c'est la panique. Tout le monde se ras vers les profondeurs. Un peu plus loin dans les tunnels d'entrée, la silhouette sombre d'un van noir orné de rouille et au-dessus de lui, une brèche énorme, rebouchée à l'aide d'un matériau étrange – sécrétion des fourmis, mélange de saie stérile par les larves et de bois digéré. Il n'y a pas de cadavres, les fourmis les ayant éliminés dans le garde-manger, mais un container défoncé, capable d'abriter une créature de la taille d'un gros chien, portant l'inscription : « Spécimen.02 ». Le camion contenait la Loméchuse envoyée par Grandier – voir plus loin. Il est inutilisable : un examen rapide montre que les moteurs sont brisés et le moteur semble très endommagé. Les

réparations nécessiteraient un temps et un matériel difficile à réunir dans une fourmilière avec une nuée de moustiques aux trousses!

Dès lors, un des adaptés va rester avec les personnages, intrigué par leur mode de vie si différent. Il leur apprendra que des créatures humanoïdes à peau de cuir ont été aperçues dans la Fourmilière – Mengole, accompagné de gardes et d'un ogre en combinaison protectrice de cuir noir, venus en quête de phénomènes et étudier l'évolution de la Loméchuse – et que les fourmis ont commencé à décliner depuis que ces créatures sont apparues. Il pourra aussi leur expliquer à quoi correspondent les salles qu'ils traversent.

À l'intérieur, les parois laissent apparaître de la terre, des racines et de la roche. Les tunnels d'entrée convergent vers une grande salle avec un trou énorme en son centre : l'embouchure du tunnel principal, qui serait une masse de fourmis rouges, très lentes et qui n'accrochent que peu d'attention au passage des humains. La drogue de la Loméchuse les a déjà bien affaiblis. D'autres tunnels circulaires partent dans tous les sens, rarement en ligne droite. Le tunnel principal est rempli de fourmis et leur progression y est bien plus rapide. La pente est forte et peut nécessiter des jets d'Escalade et d'Agilité contre une Difficulté de 20 à 25, sous peine d'une chute de quelques mètres dans les tunnels annexes – et de beaucoup plus dans le tunnel principal.

Les greniers sont de gigantesques salles remplies de nourriture : celui destiné à la viande contient des cadavres d'escalades humains fourmis par Mengole, car insuffisamment productifs dans la mine, de vermine, d'une chenille de taille impressionnante et des membres du Projet Reconquête morts dans le camion. Le grenier à graines est rempli de germes gigantesques commençant à se décomposer. Le couloir est rempli d'œufs éclos. Les larves sont mortes de faim autour, flûte de soies. La crèche est remplie de nœuds de larves et de nymphes de fourmis et de cocons déchirés. Des larves d'une autre étrange espèce d'insecte finissent de se repaître des survivants. Les parois

de la salle d'hibernation sont littéralement couvertes de fourmis, pour la plupart mortes de faim. La différence n'est invisible que pour un entomologiste, qui sera étonné par leur posture. Les salles de fermentation servent comme source de chauffage : des champignons y naissent en dégageant une forte odeur – ammoniac ou méthane sur un jet de Connaissances réussi contre une Difficulté de 20. La chaleur est étouffante et inutile de dire que l'utilisation d'armes à feu, ou même d'une simple torche sera très dangereuse ici.

La chambre royale

A quelques mètres de l'entrée de la chambre de la reine, le groupe va tomber sur un moribond en uniforme de maître noir : Mika, un des gardes de Mengole qui a tenté de tuer la Loméchuse mais a été mortellement blessé par les fourmis, trop faibles pour l'achever. Il va leur demander de sauver une certaine Julia avant de mourir. Une fois qu'il a rendu l'âme, un grondement se fait entendre. Les fourmis qui servaient de défense anti-aérienne se sont faites tuer et les moustiques arrivent très vite, poussant le groupe jusqu'à la chambre de la reine. A l'intérieur, le sol est recouvert d'œuvres qui se meuvent avec difficulté vers un coin de la salle où un insecte inconnu – à moins de réussir un jet d'Entomologie contre une Difficulté de 20 – est en train de dévorer l'énorme reine pendant que cette dernière lèche l'extrémité de sa queue, qui ressemble bizarrement à une tête de fourmi. L'abdomen de la reine est entouré d'un anas d'œufs, que les œuvrières alentours n'ont pas pris le soin d'emmener dans la couveuse. Lorsque les moustiques débouchent dans la pièce, les fourmis vont recouvrir la Loméchuse et la reine de leurs corps pour les protéger, et un groupe de trois personnes en combinaison de cuir – les fumeuses – créatures à peau de cuir – va arriver par un tunnel annexe. Ils feront signe aux personnages de les rejoindre et prendront la fuite avec eux jusqu'à une porte blindée taillée dans la paroi du tunnel. S'il reste des adaptés, il les abattront pour retarder les moustiques et refuseront catégoriquement d'en laisser entrer dans leur refuge.

Acte 3

Arrivée en fanfare

La lourde porte blindée à peine reformée, le groupe se retrouve dans une petite pièce aux murs de pierre, avec une table et des chaises dans un coin, et trois autres gardes qui les tiennent en joue. Ils portent les insignes du PolitBüro. Le Capitaine Jensen les interroge sèchement : « Qui êtes vous ? Que faites vous en Zone Interdite ? ». Les gardes sont lourdement armés et portent des gilets pare-balles. Après quelques explications, Mengole entre dans la pièce, accompagné de ses trois ogres. Il traitera les personnages comme des hôtes de marque et leur donnera des appartements spacieux, ainsi que des serviteurs – des enfants terrifiés. Mengole s'excuse des gamineries de son fils – L'Astre – et assure qu'il va s'occuper de son cas – de manière définitive –.

Pour faciliter la vie à votre groupe, Jensen prendra l'un d'entre eux pour l'ambassadeur de Brüssel venu comme chaque mois. Dans ce cas, Mengole entretiendra les personnages pendant la visite de l'avancement de la destruction de la fourmillière par la Loméchuse. S'ils posent la question, Mika télesat partie de la garde et a récemment pété les plombs en voyant les horreurs perpétrées par Mengole. Il a tenté de faire s'échapper les enfants mais a été découvert par les Ogres qui l'ont battu quasiment à mort. Il s'est ensuite enfoncé dans la Fourmillière avec la ferme intention de tuer la Loméchuse chérie de Mengole.

La salle de garde est située entre la fourmillière et les souterrains et les caves de l'orphelinat. Les souterrains sont remplis d'œuvres et de mutants qui creusent des galeries pour extraire de la bouille, qui sert aux besoins de la maison. Les caves comportent le cellier, bourré de nourriture, d'eau et d'alcool, et les salles d'expérience, que Mengole prétendra condamner. Le rez-de-chaussée comporte les salles communes et utilitaires. L'étage se compose des chambres de Mengole, des ogres et des gardes, ainsi que du dortoir des enfants.

La rencontre avec les adaptés

L'irruption providentielle des adaptés doit prendre les personnages de court, les obligeant à se battre et à courir au bout de se poser pour réfléchir et poser des questions. Si le groupe préfère cependant fuir, nous pouvons leur faire atterrir dans un tunnel où le reste les obligera à s'arrêter pour lui échapper, mais si vous estimez cette option trop dérivée, laissez les moustiques massacrer quelques adaptés sous leurs yeux, des jeunes et des anciens trop lents à s'enfuir par exemple. Muni de sa mine dans la nature, le groupe affrontera quelques moustiques rencontrés et finira par tomber sur l'Orphelinat. Démarrez alors directement l'Acte 4, en prévoyant que le fait finale pourra se faire à travers la fourmillière.

Le fin mot de l'histoire

Mengole est un scientifique dément de Brussel. Il n'a bien sûr pas toujours porté ce nom. Auparavant, il était un scientifique excentrique mais respecté pour ses connaissances sur les insectes et la vermine. Mais ces connaissances se doublèrent d'une forte fascination pour eux, cristallisée sur les parasites. Des expériences incommensurables perpétrées sur des mutants furent un jour découvertes en plein Brussel, au sein d'un laboratoire du docteur. L'affaire fut étouffée et le professeur exilé à quelques kilomètres dans un ancien orphelinat, où il vit reclus depuis. Le secret est maintenu et la zone même où il officia a été déclarée interdite par les hautes instances du moment. Il continue à travailler pour le compte des Derniers Hommes, très intéressés par ses liens avec le Projet Reconquête et l'expérimentation Loméchasse qui pourrait bien être un espoir de victoire sur la vermine. Il n'est pas laissé sans surveillance : le capitaine des gardes est encore sûr et un émissaire est envoyé chaque mois pour étudier les avancées des recherches de Mengole. L'homme croit qu'il a pour l'instant réussi à garder certaines de ses expériences les plus dérangeantes invisibles aux yeux des émissaires de Brussel.

Le Projet Reconquête

Le Projet Reconquête est un groupement d'humanistes, basé dans la faculté des sciences de Paris et qui se consacre à l'étude des parasites de la vermine. Le chef du Projet, Michel Grandier, était un grand entomologiste avant l'avènement de la vermine, qu'il avait prôné dans la plus grande indifférence. Il faut dire que l'homme présentait sa théorie enrobée d'un vernis impénétrable de racisme et de religion. Il a réussi à garder certains des spécialistes de la faculté sous sa coupe. Mengole et Grandier ont fait connaissance à Paris avant l'avènement de la vermine, lors d'un colloque rassemblant des spécialistes internationaux. Les deux hommes ont continué à correspondre et, lorsque Grandier créa le Projet Reconquête, les recherches de Mengole prenaient le tour étrange qui lui valut d'être exilé. Grandier lui a révélé, il y a quelques mois, que des enquêteurs du Projet avaient réussi à s'introduire dans une

fourmière et à en ramener des larves de loméchasse. Le Projet Reconquête avait trouvé un instrument contre la vermine : l'Orphelinat devenait le premier lieu d'expérience grandeur réelle.

A côté de ce noble but, l'Orphelinat abrite des choses moins avouables : Mengole est devenu irrémédiablement fou à la mort de sa femme, qui n'a pas supporté le climat et l'humidité de l'Orphelinat. Les salles du sous-sol abritent ses autres expériences qui portent sur des mutants, des esclaves et des enfants, y compris les siens. Sa fille, Julia, a développé une empathie avec la vermine à force d'enfermement dans un cocon rempli de diverses espèces, mais au prix d'une bonne partie de son équilibre mental. Maximilien a été aussi rendu fou par les pigrotes incessantes auxquelles il était soumis mais a finalement réussi à s'enfuir, emportant avec lui une nuée de moustiques qui le suit imperturbablement depuis. Il a oublié l'emplacement de l'Orphelinat et fondé le Projet Crépuscule pour se venger de son père et de Brussel toute entière. Son père a fait le lien entre les rumeurs de maisons dévastées par des moustiques et son fils : depuis, l'Orphelinat empoise la citronnelle.

Malaise

Une fois au nez-de-chaussée, les gardes vont sortir des pistolets de paintball et commencer à canarder l'Autre, ses Disciples et les terroristes depuis des meurtrières taillées dans les fenêtres condamnées. Un filet est tendu en travers pour empêcher les moustiques d'entrer et gêner le tir — Mais de -3. Si les personnages veulent se joindre à eux, on leur fournit des armes et ils pourront constater qu'il s'agit bien de filles de peinture bleue. Une fois qu'ils touchent un adversaire, celui-ci est agressé par un nuage compact de moustiques. L'Autre et ses Disciples portent une tenue qui devrait suffire à les protéger, les terroristes non mais lui n'arriveront que pour l'attaque finale.

Commence alors une longue attente : la nuée est toujours là, mais ses maîtres se cachent en attendant le Disciple et les terroristes. C'est le moment de faire angloiser vos joueurs, mais vous n'aurez que l'embarras du choix : le vrombissement des moustiques est assourdissant au point de presque empêcher le sommeil. Les

enfants sont de véritables esclaves, ils sont sous-alimentés, très pauvrement vêtus et tyrannisés par les ogres, Mengéle et certains des gardes. Pour eux, les adultes s'appellent tous Monsieur ou Madame, Mengéle est « le méchant monsieur » et ses mutants sont les « ogres ». Les enfants craignent Baba Jaga encore plus que ses frères. A un moment où il peut leur parler seul, Jensen, le capitaine des gardes de Mengéle, viendra discuter avec les personnages. Il leur décrira avec dégoût le fonctionnement réel de l'orphelinat, l'histoire du scientifique dément et ses expériences mais ne sait presque rien sur l'Astre. Il est toujours acquis à Brussil et est révolté par les horreurs cachées dans la bâtisse. Il fait croire à Mengéle et ses hommes qu'il adhère en bloc à leurs idées mais il n'attend qu'une occasion de pouvoir le faire trahir devant la justice des Derniers Hommes. Il les amènera voir la salle d'expériences de Mengéle avant de leur demander leur aide : il compte profiter de la situation pour mettre fin aux agissements de Mengéle mais n'a plus que deux hommes acquis à sa cause.

Et maintenant ?

Une fois que le Disciple et les terroristes rejoindront la surface, la route va s'intensifier autour de l'orphelinat jusqu'à boucher toute ligne de vue. L'attaque finale sera d'une violence rare : une porte vole en éclats, un nuage de moustiques s'infiltre à travers les débris et commence à massacrer les gardes et les enfants. Les ogres semblent insensibles aux piqûres des individus de Taille 1. Mengéle va s'enfuir avec Julia vers le garage. Il compte se servir du pouvoir de sa fille pour faciliter leur fuite à bord d'un véhicule, qu'elle le veuille ou non. Il lâchera également les enfants au dehors pour qu'ils occupent les moustiques et son fils pendant qu'il s'enfuit.

Le final peut suivre les options suivantes :

• **Putsch** : Jensen et ses deux hommes maîtriseront assez rapidement leurs comparses. Reste le problème des ogres, dont les colliers de surveillance vont bien évidemment tomber en panne.

• **Intrusion** : un Disciple s'infiltre dans l'orphelinat en passant par le toit pour prendre le groupe à revers. Peu de moustiques l'ont suivi à cause de la citronnelle : les Malus au tir sont de -5 et -10 seulement.

• **La fuite** : vos personnages peuvent dérober un camion. La porte est fermée et les clés sont introuvables – elles sont à la ceinture du capitaine ou de Mengéle.

Epilogues

Sévere guale de bois

Le retour à Brussil se passera sans embûches. La révolte a été traitée dans le sang. Anthony est mort, son esclave crucifié est exposé à tous les regards sur le digue. Sa mort a sonné le glas des espoirs des rebelles. La seule solution reste la servitude. L'ambiance est encore plus morose que d'habitude. De nombreuses connaissances des personnages ont disparu.

Dessais de l'Affaire

Les personnages sont accueillis par des manteaux noirs avant d'avoir pu relater le récit de leurs aventures. Ils auront droit à un interrogatoire musclé avant de pouvoir constater la toute puissance du système : ils sont pris de se taire et les questions du Projet Reconquête et de l'expérience Loméchuse sont étouffées. S'ils parlent, ils devront échapper à des tentatives d'assassinat perpétrées par des manteaux noirs.

Le grand nettoyage

La disparition des loméchuses ne guérira pas les fourmis survivantes de leur dépendance. Elles vont errer seules dans la nature à la recherche de leur drogue. N'en trouvant pas, elles vont rester suspendues aux extrémités des herbes ou sur les arbres jusqu'à mourir. Les Derniers Hommes vont envoyer des équipes de nettoyage, mais tout sera fait pour que personne n'apprenne l'existence de la fourmilière et le « suicide » collectif.

En suspens

A vous de déterminer le devenir du Projet Crépuscule, de l'orphelinat, de Mengéle et de ses enfants. Si un Disciple survit, le Projet Crépuscule continuera à exister. Si Mengéle est toujours vivant, on pourra proposer aux personnages de devenir les émissaires mensuels de la cité. S'il est mort, une expédition se formera pour aller chercher les notes du scientifique, du matériel, de la Loméchuse et ses larves. Si l'Astre et Julia sont toujours vivants, Maximilien abandonnera ses armes de destruction et fondera avec sa sœur une communauté Adapté orientée sur le Symbiote.



Événement :
« Spécimen 01 »

Un van semblable à celui qu'ils ont aperçu dans les tunnels d'entrée de la Fourmière s'éloigne en direction de l'est. Une pancarte indique la direction du Pila. Un matin, le soleil levant révèle une fourmière gigantesque. Sur les arbres, des adaptés semblent vivre en bonne intelligence avec les fourmis. Le conducteur avertit, se dirigeant violemment vers une des entrées de la fourmière.

Les joueurs votent pour :

- La Loméchase atteint son but et permet la destruction d'une des plus grandes rassemblements de fourmis en Europe
- L'expérience capote, conduisant le Projet Reconquête à repartir en quête d'autres parasites

La Fourmière est détruite : Parasite +1, Ruée -1

A l'unanimité : Vornine -1, Humanité +1

L'expérience échoue : Parasite -1, Ruée +1

A l'unanimité : Vornine +1, Humanité -1

Les personnages

Mengele

Profil : Scientifique dément

Penchant : Parasite

Âge : 57 ans (Vieux)

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Précision 3D, Connaissances 3D et Persuasion 4D.

Spécialités : Biologie parasitaire (Expert), Parasite (Confirmé), Entomologie (Confirmé) et Chimie (Débutant).

Réputation : 30

Niveau de mise en scène : 3

Julia

Julia est tombée en catatonie peu de temps après l'arrivée de la lousécherse. Si vous voulez jouer fantastique, son empathie avec la Verminé l'aura rendue particulièrement sensible à l'affaiblissement de la fourmière. Si vous jouez plus réaliste, la destruction programmée de la fourmière aura été la goutte qui a fait déborder le vase et l'aura finalement rendue folle. Quoi qu'il en soit, quand Maximilien s'entretenait avec Mengele, elle se réveillera et tentera de raisonner son frère en pure perte.

Profil : Empathe

Penchant : Symbiote

Âge : 17 ans (Jeune)

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Empathie 3D et Agilité 1D.

Spécialités : Connaissance du Symbiote (Débutant), Esquive (Débutant), Empathie avec la vermine (Débutant), Orientation (Débutant), Discrétion (Confirmé) et Empathie avec les fourmis (Confirmé).

Adaptations : Mimétisme fourmi (+2D aux jets de Discrétion) et Perception accrue (+2D aux jets de Perception).

Les Ogres

Ce sont les mutants gardiens de Mengele, abominablement grands et monstrueusement musclés, hauts de plus de quatre et dotés de bras faisant facilement deux cuisses d'un humain normal. Leur visage est effrayamment grossier et inexpressif. Ils s'expriment en glosant avec un vocabulaire limité, et l'on peine à comprendre que ces trois créatures sont frères et sœurs. Le Pieuvre, dont les dents saignent

suivent un liquide verdâtre, « Coupe-Coupe », qui ne se sépare jamais de son formidable hachoir, et Baba Jaga, aux longs cheveux gris et au nez verruqueux. Ils portent un collier de soumission – déposé en métal qui les électrocute sur commande – dont Mengele se sert pour avoir un contrôle limité sur eux. Si vous jouez de façon plus réaliste, ce sont simplement des esclaves particulièrement robustes – supprimez simplement les mutations.

Profil : Brute

Penchant : Prédateur

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques de Physique à 4D, sauf Force 5D, toutes les Caractéristiques de Manuel à 3D, de Mental à 1D et de Social à 1D, sauf Perception 3D.

Réserves : Effort ou Sang-froid 8.

Spécialités : Bagarre (Confirmé), Armes Blanches (Confirmé, pour Coupe-coupe) et Intimidation (Confirmé).

Mutations : Peau de cuir (protection 1D/2D armes tranchantes) et Gigantisme (un cercle de Mesure Meset et Toé supplémentaire). Les ogres n'ont pas besoin de combler l'ailance quand ils combattent contre des armes blanches.

Équipement : calopette grossière, une robe lamande et démodée pour Baba Jaga.

Le Pieuvre s'écrie un vein, qu'il pourra inoculer à un personnage qu'il parvient à saisir. Un personnage empoisonné doit réussir un jet de Santé contre une Difficulté de 15. S'il échoue, il coche immédiatement un cercle « Meset » et perd 2D de Réserve d'Effort à chaque tour pendant cinq tours. Lorsque celle-ci est vide, il tombe inconscient pendant 6 - Santé heures.

Les gardes

Les sept hommes ont été affectés à la surveillance de Mengele au moment de son exil. Ils servent à la protection de Mengele, à l'encadrement des enfants – ils trouvent d'ailleurs irritant de servir de « gardes-chiourme » – et à la protection de Julia lors des sorties dans la fourmière ou les souterrains. La plupart sont subjugués par le discours du scientifique. Ils haïssent véritablement les ogres : un des leurs a été tué et mangé par le Pieuvre, et le changement quotidien des batteries de leurs colliers est un moment extrêmement dangereux. Ils ont les mêmes Caractéristiques que les manteaux noirs, mais portent des gilets pare-balles (1D/2D armes à feu) et sont armés de FAMAS avec un chargeur de 2D balles.

Les mensonges de Retz

« Tout le mal de ce monde vient de ce qu'en n'est pas assez bon ou pas assez mauvais. »

—Machiavel.

Cette aventure est une course contre la montre qui s'adresse à un groupe de personnages assez expérimentés, quelle que soit leur tendance, et ayant les nerfs bien accrochés. Manipulés par un chaman sans scrupules, ils lui serviront de convoyeur dans de sinistres tractations avec une enclave humaniste. Ils devront traverser les ruines de St Nazaire, la friche industrielle d'une ancienne raffinerie de pétrole, et seront finalement confrontés au pire des cas de conscience.

La vérité nue

Au moment où l'aventure commence, les personnages ont été capturés par un groupe de brutes cannibales dont ils ne parlent vraisemblablement pas la langue. Kriff, un pseudo-chaman particulièrement manipulateur est à leur tête, mais il a d'autres plans que de laisser les personnages se faire manger par ses hommes de main. Malgré la force de frappe que ceux-ci représentent, ils sont particulièrement encombrants : difficile de se faire passer pour respectable quand on est entouré d'une bande de cannibales dérangés. Pour tout arranger, ces derniers sont complètement fumatiques, prêts à tout pour leur gourou qui n'en demande pas tant.

Kriff a conclu un accord avec une enclave d'humanistes situés à St Nazaire. Il doit leur fournir des larves de ver de Retz — voir l'encadré —. Les vers de Retz — plus loin — contre une femme qu'il compte offrir à sa troupe. Cela lui permettra d'apaiser leur nervosité croissante, et il sait que son départ sera dès lors plus facilement accepté. Si les personnages font l'affaire, ils lui seront bien plus utiles que ses cannibales actuels pour ses futures ambitions. Il pourra alors les manipuler comme il sait si bien le faire, et laisser ses sbires actuels derrière lui. Le sort de la femme dans tout cela lui importe peu. Ils peuvent bien la manger.

Pour arriver à ses fins, il compte bien se poser en sauveur des personnages tout en les mettant à l'épreuve. Ce sont donc eux qui serviront de courriers. Seront-ils à la hauteur pour devenir le prochain groupe sur lequel il se greffera comme une sarigue ? Malheureusement, rien ne se déroulera comme prévu, à commencer par le marché avec les humanistes, qui placera les personnages dans une situation délicate. La conclusion sera ouverte au libre arbitre des joueurs : avec un peu de chance, ils auront assez de clairvoyance pour ne pas finir sous sa coupe... tout en survivant à ses seules.

Le chamanisme à l'ancienne

Ses dons, Kriff les a perfectionnés depuis le début du siècle. Il commence par faire des thèmes astraux par téléphone, avant de devenir médium, puis conseiller personnel de plusieurs hommes politiques belges très en vue. Sa progression fut fulgurante. L'effondrement y mit un terme, mais ce ne fut en définitive qu'un changement d'orientation pour Christian-Edouard Fanchon, déjà rompu à la manipulation des crédules et l'exploitation des gogos. Tout comme la vermine, il s'est adapté. Inspiré par les premiers chamanes visionnaires, il s'engouffra dans le créneau, se fit renommer « Kriff » et bâtit sa survie sur une imposture en se faisant passer pour un mystique ayant percé « les mystères de Galu ». Paradoxalement, il s'est mis délibérément à développer un intérêt morbide pour les insectes parasites qui pullulent désormais en Europe.

Ce dont Kriff n'a pas vraiment conscience, c'est qu'il incarne parfaitement les idéaux du Totem Parasite. Il vit aux dépens des communautés et des individus qu'il dupes. Il s'arroge des prérogatives par la ruse et la manipulation et se fait passer pour une autorité spirituelle partout où il va. Son talent incontesté réside dans le fait de savoir dire exactement ce que les gens veulent entendre, et de deviner les limites à ne pas dépasser. Jusqu'à présent, Kriff a toujours réussi à manger à sa faim, dormir à l'abri, et avoir les femmes qu'il voulait. Tout cela au détriment de ses hôtes. En retour, il s'efforce que du vent. Avec l'âge, il songe sérieusement à s'établir durablement dans une communauté de bonne taille pour en prendre la tête.

Cannibales Flamands (7 individus)

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 4D, Rapidité 3D et Santé 3D

Spécialités : Hache (Confirmé), Fusil (Débutant), Discrétion (Débutant) et Bagarre (Débutant)

Réserve d'Effort : 16

Réserve de Sang Froid : 12

Protection : 2D/1D armes perforantes (armure matelassée renforcée)

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : Fusil de chasse cal .12 (2D/2B, 10/25/50), 10 cartouches artisanales, machette (2D/1B). Un d'entre eux à la mine particulièrement potibulaire possède une hache de pompier (3D/2B). Ils portent de lourdes armures matelassées renforcées de plaques métalliques et bardées de trophées pris à leurs ennemis.

Description : ces sept gaillards sont tout bonnement effrayants. Leur carrure solide est encore accentuée par leurs armures épaisses et encombrantes, leur barbe folle et les nombreuses balafres qui marquent leurs visages. Ils sont fous. Ils sont cannibales. Ils ne parlent que le Flamand, ou toute autre langue que ne parlent pas les personnages. Et ils sont sous l'emprise de Kriff à qui ils obéissent sans poser de question.

Kriff

Profil : Chaman

Penchant : Farnèse

Niveau de mise en scène : 4

Réputation : 15

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Connaissance 3D, Perception 3D, Empathie 4D, Persuasion 5D et Psychologie 4D

Spécialités : Manipulation (Expert), Mensonge (Confirmé), Langues étrangères (Débutant), Sens du danger (Débutant), Botanique (Débutant), Parasitologie (Débutant) et Rituels chamaniques (Débutant).

Réserve d'Effort : 12

Réserve de Sang Froid : 20

Protection : 1D/1D fouets, chaînes et couteaux (manteau épais).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Matériel : un poignard (1D/1B), un épais manteau de voyages bardé de colifichets, réserve d'eau contaminée de larves et plusieurs pots de poudres et substances diverses.

Description : avec son accent autrichien à peine reconnaissable, sa voix douce, grave et rassurante, son regard droit et clair, Kriff inspire la confiance. A 51 ans, il est toujours en bonne santé et n'a jamais vraiment eu à souffrir de privations grâce à ses dons considérables. De taille moyenne, il peut surtout se montrer impressionnant par son attitude. Sa plus grande force est de savoir s'adapter à son auditoire. Il maitrise parfaitement la rhétorique et le vocabulaire new-age ayant trait au chamanisme, même s'il n'en croit pas un mot. Au fond de lui, il est particulièrement cynique, voire cruel.

Kriff est une ordure. Sous son apparence rassurante, il est faux, sans scrupules et n'hésitera pas à sacrifier les vies des autres pour son avantage. Il sait qu'il ne peut vivre sans protection. Il choisit donc toujours les gens qu'il contrôle avec le plus grand soin. Ses charriales sont des lourdauds, il a besoin d'hommes plus polyvalents. Kriff fera toujours son possible pour que son masque ne tombe jamais. Il craindrait trop de laisser une mauvaise réputation entacher son nom.

Introduction : lendemain de fête

Les personnages ouvrent péniblement les yeux, douloureux comme si on leur avait jeté des pelletées de sable en plein visage. Leurs membres les fléchissent et leur bouche est sèche. Tout autour, les corps de leurs camarades étendus sur la pierre dure commencent à s'animer à leur tour. Quelques brutes courent dans un foyer improvisé. Ils ont été dépouillés de leur équipement. Le reste du décor met du temps à trouver une signification dans leur esprit embrumé. Les plus anciens reconnaissent le chœur d'une église, ou du moins ce qu'il en reste. Les vitraux éclatés ont été obturés par des planches, et il est impossible de savoir s'il fait jour ou nuit à l'extérieur. Les souvenirs des événements de la veille se bousaient alors dans leur mémoire : le camion en panne sur le bord de la route, la pluie battante, l'embarcadere... Les brutes qui leur sont tombées dessus par surprise, malgré leur vigilance, leur ont infligé une sacrée déculottée. Faites-leur cocher tous leurs cercles de Blessures Touché et Blessé, de façon à ce qu'il ne leur reste plus qu'un cercle Blessé et leur cercle Tué. Ces dégâts sont bien sûr temporaires, et quelques heures de repos devraient en venir à bout, mais voilà qui devrait leur mettre la pression dès le début de l'opération. Par contre, certains d'entre eux vont rapidement commencer à ressentir des démangeaisons, qui à la saignée du bras, qui au cou, qui à l'aîne... Celles-ci sont dues aux larves que leur administrées Kriff, mais ils n'ont encore aucun moyen de le savoir.

Infectés !

Juste après leur réveil, Kriff fera son entrée dans l'église en ruines. Il anéantira avec lui de l'eau et de quoi soigner sommairement les personnages. Il n'est pas armé. Son air peiné et accommodant devrait convaincre les personnages de sa bienveillance. Pendant qu'il soigne leurs petites blessures, un des Flamands vient de temps à autre vérifier que tout va bien, bache au poing et sourire carnassier. Entre deux visites, Kriff leur expliquera en chuchotant que ce sont des tueurs, des cannibales, et qu'il ne doit en arriver qu'à ses talents charismatiques, parce qu'il leur est utile. Kriff restera vague s'ils lui posent des questions. Au cours de la conversation, il cherchera en apprenant le plus possible sur leur compte en feignant la compassion. C'est très embarrassé qu'il leur apprendra leur avoir fait avaler des larves de vers de Rets : « Je n'ai rien trouvé de mieux, mais sans cela, ils vous auraient déjà tué et mangés. » Heureusement pour eux, il se dit capable de leur préparer un remède. Il lui faut juste un ou deux jours.

Sur ces entre faits, deux des Flamands font irruption dans l'église et un violent échange verbal auquel ils ne comprennent rien s'ensuit. Tout ce qu'ils peuvent saisir à cette crise en scène parfaitement rôlée, c'est que Kriff paraît prendre leur défense. En définitive, il reviendra vers eux et leur expliquera embarrassé qu'ils doivent rendre un service aux Flamands en retour de leur vie sauve. Ils doivent aller faire un échange à leur place avec une communauté humaniste de St Nazaire. Cela devrait leur prendre deux jours au plus, et devrait apaiser les Flamands. Dans l'inter valle, il leur préparera le remède. Il ne faut pas qu'ils traitent s'ils veulent être soignés. Si les personnages se sont montrés confiants vis-à-vis de lui, il leur jouera même le grand jeu : « revenez, ne me laissez pas, ils me le feront payer... ».

Marché de dupes

Si les personnages tentent quelque chose de particulièrement stupide, comme attaquer les Flamands sans leurs armes et armures, ils méritent de mourir sans autre forme de procès. Même

Les vers de Retz

Il s'agit d'un cousin du ver de Guinée (*Dracunculus medienensis*), qui fait tant de ravages en Afrique et en Inde. Ce ver rond est un parasite qui infeste désormais plusieurs régions marécageuses, notamment en Bretagne et sur le littoral Atlantique. Parasite des mammifères, ces vers sont à la base des œufs microscopiques qui flottent librement dans l'eau douce des marais de Retz. L'ingestion d'eau contaminée ou de viande mal cuite d'un précédent hôte contaminé permet la contamination.

A la différence de son cousin tropical, son cycle évolutif est extraordinairement rapide. Il ne lui faut que quelques jours pour effectuer un cycle complet :

- J+0 : contamination par ingestion d'eau contenant des larves microscopiques.
- J+1 : les larves passent dans le sang et migrent dans les muscles, puis sous la peau. Les premières démangeaisons apparaissent et s'intensifient progressivement.
- J+2 : les vers atteignent leur taille adulte : le diamètre et la longueur d'un spaghetti. Ils forment des marques visibles sous la peau. La présence du ver est largement décelable au toucher. La douleur et la gêne causent une blessure Touché permanente, jusqu'à la fin de l'infection.
- J+3 : les vers migrent lentement vers le bas des membres (chevilles, pieds). Leur déplacement est douloureux et visible sous la peau. La victime subit une deuxième blessure Touché permanente.
- J+4 : les vers forment de grosses cloques pleines d'eau contaminée qui finissent par poiser – surtout au contact de l'eau – et libèrent des milliers de larves microscopiques. Ils sont alors accessibles pour tenter de les extraire. La période du vers est source de graves infections. La douleur provoque immédiatement une Blessure Touché et la perte de quatre Ds de Réserve d'Effort.

Soins

Un tel ver est très délicat à retirer. Une opération sauvage pour tenter d'extraire le ver ne peut qu'échouer, à moins d'être effectuée par un personnage ayant la spécialité Médecine ou Chirurgie à un niveau Confirmé – jet de Précision contre une Difficulté de 30. En cas d'échec, une partie du ver s'enfoncera dans les tissus, et l'autre pourra rester sous la peau, nécrosant les tissus avoisants et laissant des cicatrices particulièrement déplorables. Un ver tué dans l'hôte peut causer une infection grave allant jusqu'à la septicémie, la gangrène, le tétanos. La victime doit faire un jet de Santé et se reporter à la table des infections – voir page 178 du Livre du Meneur. La façon la plus sûre de le retirer consiste à l'enrouler autour d'une brindille, et d'en extraire quelques centimètres chaque jour pour éviter de le rompre. Le ver est néanmoins sensible à certains traitements anti-parasitaires artisanaux, mais qui devront être administrés de préférence dans les deux premiers jours pour être efficaces. Par la suite, certains traitements locaux peuvent endormir ou tuer le ver, mais il restera à l'extraire...

prendre Kriff en otage ne fera que les rendre tous furiens. S'ils tentent quelque chose de raisonnablement lâche, comme s'enfuir, ils pourront sans doute y arriver – mais ils connaîtront le destin des lâches et de superbes cicatrices liées au développement des vers. Et si vous êtes cruel, un début de gangrène.

S'ils se résignent à effectuer l'aller-retour jusqu'à St Nazaire, l'aventure peut alors commencer. Ils se verront confier une gourde en plastique remplie de liquide : de l'eau contaminée par les

larves de Retz destinée à la communauté humaniste. A quelle fin ? Mystère... Ils doivent se voir confier quelque chose en retour, mais Kriff prétend ne rien en savoir. Au moment du départ, les blessures temporaires des personnages auront disparu. Par contre, ils auront tous perdu 2 Ds de leur Réserve de Sang-Froid en apprenant qu'ils ont parasites dans le sang. Kriff leur rappellera que le temps joue contre eux : au moment où l'aventure commence, les parasites en sont à J+1 de leur cycle de développement.

Leur équipement et leurs armes seront déposés prudemment à une centaine de mètres de l'église, seul bâtiment encore à moitié debout dans ce qui était le petit village de Saint Père en Retz. Les Flamands auront gardé par mesure de précaution tout objet de grande valeur, véhicule ou armes trop dangereuses, telles que fusil à lunette - Kriff négociera leur restitution pour leur retour. Si Nannire est à une petite trentaine de kilomètres, ce qui annonce une longue journée de marche avec le crachin breton. C'est un petit matin blafard, de ceux qui augurent une mauvaise journée.

Interpréter Kriff

C'est là que doit intervenir tout le talent du metteur de jeu. Kriff doit tout d'abord apparaître aux personnages comme un brave type, un mystique bienveillant doublé d'un érudit. Il laissera croire qu'il est à la merci des Flamands et qu'il risque sa peau en venant en aide aux personnages. Il se passera en interne-dit-on bien intentionné. L'ingratitude de l'aventure réside dans le fait que les personnages ne le percent pas tout de suite à jour.

Sur la route, vers l'Aventure

Le chemin vers Saint Nannire est relativement simple. Il commence par une vieille départementale qui traverse la campagne. Les personnages auront du mal à profiter du paysage, car après une petite heure de route, le crachin se transformera vite en pluie battante. A moins qu'ils ne soient équipés de vêtements de pluie, ils perdront ID de leur Réserve d'Effort.

Le Pays de Retz

Situé sur la rive sud de la Loire, le Pays de Retz, connu pour ses sablons et ses paysages verdoyants, n'est plus qu'un vaste marécage. La lutte contre la vermine a été dure dans cette région agricole. Tous les moyens ont été utilisés, dans une logique jusqu'au-boutisme confinant à l'absurde. Aujourd'hui la nature a repris ses droits : les champs et les bocages sont devenus des marais. Les crues répétées de la Loire ont participé au délabrement rapide des infrastructures humaines sur toute la rive sud. La région n'abrite que très peu de communautés humaines. De rares petits groupements peuvent être croisés, mais personne n'est assez fou pour oser venir s'installer dans un endroit aussi peu hospitalier. Les substances chimiques et les pesticides employés de façon intensive continuent

d'empoisonner l'eau et le sol. La plupart des bâtiments en dur se sont effondrés avec la détérioration des sols. Les routes ne valent pas mieux. Le réseau est tellement endommagé que faire circuler un véhicule tout-terrain tient par endroits du défi.

La vermine est évidemment en rendez-vous. Finies les infestations spectaculaires de dyscophores et de crickets : de nouveaux hôtes se sont invités dans la région, plus discrets mais tout aussi peu sympathiques. Sangsues et monstres grouillent dans les zones marécageuses tandis que rats et termites se partagent les friches industrielles.

Incidents de parcours

Le cheminement des personnages se fait de plus en plus pénible au fil des heures. La vieille départementale à ornières qu'ils suivaient a fini par disparaître dans le marais. Il faudra donc que les personnages progressent tantôt dans la terre humide, tantôt dans les flaques de boue qui peuvent dissimuler des trous profonds d'un mètre. Ce décor morne est parsemé çà et là d'arbres tourmentés, d'épaves de voitures et de poteaux électriques couchés.

N'hésitez pas à en rajouter pour leur faire prendre conscience de leur condition, surtout s'ils sont mal équipés. Il pleut toujours à verse, ils ont l'impression de ne pas avancer. Le paysage est monotone au point qu'il leur semble être perpétuellement au même endroit. Certains événements vont aussi se produire : la liste ci-dessous peut être utilisée, telle qu'elle ou comme une base à compléter librement.

Sangsues?

La région grouille de sangsues. Si les personnages n'ont pas de chasseuses et de pestales appropriés, ils risquent fort de se retrouver avec ces charmants hôtes accrochés aux mollets. Les sangsues de la région sont de beaux spécimens, allant de 5 à 40 cm. Elles sont particulièrement coriaces et en dehors d'une flamme (résiste automatique) ou d'un coup de canif expérimenté (Précision difficile 15), elles résisteront à tous les autres remèdes traditionnels censés les décrocher. Employer la

force revient à causer une Blessure Touché automatique à la victime. Ces créatures ont la fâcheuse tendance à grimper sur le corps de leur victime à l'aide de leurs ventouses, pour trouver une veine appétissante. Certaines peuvent donc se retrouver dans des endroits délicats : derrière le genou, près de l'entrejambe, etc.

Trou d'eau

Sur un moment d'inattention, un des personnages ratant un jet de Perception contre une Difficulté de 20 met le pied dans un trou d'eau et s'y enfonce jusqu'à mi-cuisse. C'est l'occasion de faire peur avec les endroits où ont pu se nichier les sanguis.

Dissension

Un des personnages pousse plus que les autres et rallie le groupe. Demandée à tous les joueurs de faire un jet de Force. Si l'un des jets est en dessous de 10, le personnage est vraiment très à la traîne et le reste du groupe doit constamment l'attendre. Si ce n'est pas le cas, le personnage ayant fait le score le plus bas fait de nombreuses pannes, ce qui ralentit l'allure générale. N'hésitez pas à rappeler que l'heure tourne, notes scrupuleusement sur une feuille le temps perdu, et laissez les personnages s'irriter entre eux. Si un conflit éclate, il ne faut pas laisser les choses s'envenimer, mais faire en sorte que tout le monde perde encore un ou deux Dés de Réserve de Sang-froid. Les conflits internes ne sont pas bons pour le moral.

Chaussure perdue

Un personnage s'enfonce lourdement dans la boue, et quand il retire son pied... il n'y a plus de chaussure au bout. Celle-ci est restée au fond et elle est maintenant complètement recouverte. Si le personnage consent à abandonner sa chaussure, le reste du voyage sera certainement un enfer pour lui. S'il la cherche à tout prix, il pourra la retrouver sur un jet de Perception contre une Difficulté 25, d'où l'intérêt de se faire aider de ses amis pour réduire le seuil de Difficulté. Cet évènement peut bien sûr être couplé avec une attaque de sanguis, quelques instants plus tard...

Chute

Des racines peuvent être dissimulées par l'eau boueuse et il est fréquent de trébucher. Sur un jet raté de Perception / Survie contre une Difficulté de 20, modifié éventuellement par sa charge et les circonstances, un personnage s'étale de tout son long dans la boue. Outre la salissure, des sangues auront peut-être trouvé le moyen d'accéder à des parties de son corps d'ordinaire trop recouvertes. Derrière l'oreille par exemple.

Moustique géant

La région abrite également des anophèles mutants à la taille très inhabituelle. Faites en sorte qu'un spécimen de 20cm d'envergure soit aperçu par un personnage, touché sur le dos d'un de ses camarades. S'il le prévient, il court le risque de faire fuir le monstre, qui reviendra bondir autour d'eux de façon obsédante. Va-t-il l'écraser lui-même ? Un jet de Rapidité contre une Difficulté de 15 suffit, mais le résultat ne sera pas négotiable : le moustique écrasé laissera une grosse trace gluante et sanglante sur le malheureux et la main de son bourreau. En théorie, le moustique en lui-même ne présente pas un grand danger – mais vous pouvez très bien décider de cesser la rencontre par une piqûre douloureuse, faisant perdre un cercle Touché et/ou deux Dés de Réserve d'Effort. Le moustique s'arrivera pas à piquer une victime sans se faire repérer auparavant, il est surtout là pour faire stresser les personnages et les rendre fous en bondissant autour d'eux.

Perdus !

C'est certain, ils ont perdu leur route. Sur un jet de Perception / Sens de l'Orientation raté contre une Difficulté de 20, réduite à 15 s'ils ont des jumelles ou à 10 s'ils ont une boussole, le personnage qui mène la troupe a perdu le cap. Ils réalisent que la route départementale qu'ils doivent rejoindre est bien plus loin que prévu. Le détour leur fait perdre une heure. Cela n'a aucune incidence sur le jeu, mais cela en a sur le stress des joueurs. Là encore, notes scrupuleusement le temps passé à potaiger dans la boue pour retrouver la bonne route.

Mettre la pression

Les personnages ont des larmes dans le corps depuis la veille et elles grossissent. Ils doivent tout faire pour se dépêcher et nous, tout faire pour les inquiéter. Rappelez-leur les démanagements. N'hésitez pas à rajouter des symptômes, d'origine purement psychiques bien sûr, générés par le stress. Et surtout, il faut insister sur le temps qui s'écoule, tout spécialement s'ils veulent faire une pause pour récupérer leurs points de réserve. Mieux, si vous possédez un réveil à aiguilles, ou au moins pour insister de ce genre, posez-le devant votre écran et gardez scrupuleusement trace du temps qui passe. Cela n'a qu'une influence modérée sur le scénario qui se joue, mais ça fait toujours son effet.



Polluants

Alors que les personnages progressent vers un petit monticule qui leur permettra d'avoir un point de vue sur les environs, leur gorge et leurs yeux commencent à les piquer. S'ils restent à l'écart en faisant un ample détour, tout se passera bien. Le monticule est en fait un ancien canton-chêne à dard enseveli et recouvert de végétation. Celui-ci contenait des pesticides expérimentaux destinés à être utilisés en désespoir de cause contre les invasions de doryphores. Le temps et l'oxydation ont fait leur œuvre... la cuve a fini par percer assez résamment, et le poison concentré s'est répandu alentour. S'approcher du monticule revient à prendre des risques inconsidérés, mais si les personnages sont perdus et n'ont pas de moyen d'orientation, ils arriveront à repérer le pont de St Nazaire. Si les personnages s'enlèvent, considérés que la zone dans les vingt mètres autour du

canton est équivalente à une zone radioactive de niveau 3 - voir page 164 du Livre du Monieur. Le poison virulent qui y a pourri l'atmosphère et le sol extrêmement toxique utilisent les mêmes règles que celles conçues pour les radiations.

Le Pont de St Nazaire

Ce monument de la présomption humaine est un des plus longs ponts d'Europe. Sur plus de trois kilomètres, il enjambe l'estuaire de la Loire pour relier le pays de Retz aux friches industrielles des anciens chantiers de l'Atlantique. Miraculeusement, le pont a survécu aux outrages du temps. Quelques câbles sont endommagés, et un chalutier est venu s'éventrer sur un de ses piliers, mais l'ouvrage tient toujours bon malgré les assauts de la nature, comme un ultime défi de l'espèce humaine. Et le chalutier

est toujours là à couiller, au pied de la colossale structure de ciment. Alors que les personnages approchent du pont, la pluie a enfin cessé et un timide rayon de soleil vient réchauffer leurs carcasses trempées. Si leur progression a été normale, ils devraient l'avoir atteint en milieu d'après-midi. A moins qu'ils n'aient pu faire un repérage à la jumelle, ils ne découvriront le barrage qu'après s'être déjà bien engagés sur la rampe de bitume qui monte en pente douce vers l'immense pont. S'ils décident de rebrousser chemin, ils ne trouveront aucune embarcation à moteur pour franchir l'estuaire. Utiliser une embarcation de fortune serait insensé. Le débit de la Loire aurait vite fait de les emporter en plein océan avant qu'ils n'aient fait la moitié des trois kilomètres qui les séparent de l'autre rive.

Le barrage est un assemblage hétéroclite de carcasses de voitures recouvertes de barbelés et de pieux métalliques hérissés, destinés à en rendre l'aspect effrayant. Un gros utilitaire ayant encore des pneus mais plus de moteur sert de « portail » en obstruant le passage prévu pour les voyageurs. En approchant, et si les personnages ont une reconnaissance et réussissent un jet de Perception contre une Difficulté 20 ou de 10 avec jumelles, ils repèrent trois individus sur le barrage et un autre loin derrière, perché sur un des doubles montants en V inversés du pont. Il tient un fusil à lunette dans ses mains.

Arrivé à une vingtaine de mètres, ils se feront héler par les péagers qui prennent garde de rester à couvert : « Ho les voyageurs ! Pour franchir le pont, il faut payer. Rangez vos armes et approchez-vous lentement. On a un tireur d'élite sur les montants. Si vous faites les malins, il vous dégonne. Si vous restez tranquilles, tout se passera bien ».

Quatre survivants se sont en effet appropriés le pont de St Nazaire pour y monter leur petite entreprise de péage. Ils ne sont pas très gais, mais ils demandent l'équivalent d'un repas par homme. Si les personnages négocient ou n'ont pas l'air commodes, ils peuvent diminuer leurs tarifs. S'ils ont l'air bardés d'objets de valeur, ceux-ci vont augmenter. Par exemple, un groupe de cinq personnes peut s'en sortir en laissant une paire de bottes de moutard derrière eux. Le trajet dans l'autre sens n'est pour l'instant pas payant, mais nos quatre compères songent à étendre leur petite affaire en fermant l'autre côté du pont.

Si les joueurs décident de passer en force, il leur faudra passer par-dessus le barrage sans se blesser, ce qui sera le plus difficile. Les gardes du péage quant à eux ne seront pas très difficiles à battre. Leur tireur d'élite n'a en fait qu'une vulgaire carabine .22 long rifle, et aucune munition. Ce n'est qu'un bluff... Si les chasseurs tournent au vinaigre, ils tenteront de se sauver pour trouver refuge vers les militaires du bunker de St Nazaire. Ils ont en effet un arrangement avec eux, et leur signalent tout mouvement de groupe armé ou tout passage de navire, en échange de matériel et de protection.

Si les personnages se comportent bien, ils peuvent même faire un peu de troc et obtenir quelques informations d'ordre général sur la communauté humaniste qu'ils ont baptisée « les fadas du bunker ». Par ordre d'importance, et selon la confiance que leur inspirent les personnages :

- Ils sont complètement fous, bardés d'armes, et complètement paranoïaques - vrai.
- Personne n'est jamais autorisé à entrer dans le bunker - vrai pour ce qui concerne les péagers, mais d'autres ont pu y entrer.
- Il paraît qu'ils ont un sous-marin nucléaire en état de marche à l'intérieur - complètement faux.
- Ils font la chasse aux adaptés, et ils les tuent sans aucune pitié - très exagéré.

Péagers de St Nazaire (4 individus)

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Perception 3D.

Spécialités : Arc (Débutant), Repérage (Débutant) et Connaissance de la région (Confirmé).

Protection : 2D/1D armes perforantes (armure matelassée).

Seuils de blessure : 4/6/8.

Matériel : arc (2D/1E) avec 6 flèches chacun, trépan métalliques (2D/1E), effets personnels et petit matériel à troquer. L'un d'eux possède une carabine .22 long rifle avec lunette de visée, sans munition.

Description : les péagers sont des survivants qui essaient de se faire leur petite place au soleil. Ils ne sont ni maléfiques ni très ambitieux.

Un joli petit port de pêche

Saint Nazaire a beaucoup souffert à partir de 2012 : des groupes menés par des écoterroristes lancent une guérilla urbaine implacable contre les forces armées qui sont déployées en ville pour lutter contre la prolifération de la vermine. La situation dégrade progressivement un quartier civil. La population quitte la zone en masse tandis que le conflit s'enlise. Vingt-cinq ans plus tard, la ville n'est plus qu'un tas de ruines, et les Chantiers de l'Atlantique, une vaste friche industrielle.

Ewan – gamin adapté

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 1D, Santé 1D, Rapidité 4D et Empathie 2D.

Spécialités : Empathie animale (Confirmé), Désobéissance (Confirmé), Sens du danger (Débutant) et Connaissance de la région (Débutant).

Protection : aucune

Seuils de Blessure : 3/5/7

Matériel : des vêtements sales.

Description : Ewan n'est pas un enfant ordinaire. Il est bien né dans le Régiment et y a passé ses neuf dernières années malgré les propos du médecin, mais c'est un mutant. Son allure dégingandée et ses grands yeux sombres qui dévisagent sans flancher inquiètent les humanistes. Son don pour ressentir les émotions d'autrui et savoir par exemple quand quelqu'un ment met mal à l'aise. Mais plus que tout, c'est sa relation avec les animaux qui l'a irrémédiablement classé comme « anormal ». Ce que son entourage ignore, c'est que ses glandes endocrines sécrètent des phéromones comme celles de certains insectes. Ewan n'a pas encore de contrôle sur cette faculté, et il a tendance à rendre les animaux complètement fous sans savoir pourquoi. Toute son enfance, il a été rejeté et méprisé par ceux de sa communauté, ses parents les premiers. Ewan est un enfant timide, craintif, en manque d'affection et difficile à aborder mais finalement plutôt attachant pour qui ne s'arrête pas à sa différence.

Dans un immense bunker, un abri à sous-marin allemand construit pendant la seconde Guerre Mondiale puis réhabilité en office du tourisme, un groupe s'est retranché et défend son dernier bastion avec férocité. Pendant la guerre civile, le commandement régional militaire avait déjà utilisé les lieux pour s'y établir. Lorsque l'armée démobilisa les troupes en 2017, le 2ème RIMA – Régiment d'Infanterie de Marine – fut envoyé sur place pour sécuriser les lieux, fort de 1.200 hommes, et débarrasser les ruines des derniers échelons de combattants ennemis. En fait, de combattants, les troupes ne rencontrèrent que de la vermine et de rares survivants trop faibles pour représenter une réelle menace. Coupé de son commandement militaire, le deuxième RIMA se retrancha et attendit vainement une relève, un ordre, un message radio.

Vingt ans plus tard, la communauté résolument humaniste du bunker s'appelle toujours le 2ème RIMA, mais elle abrite désormais quelques femmes et enfants. Ceux-ci sont considérés comme des citoyens de seconde zone. Les enfants doivent notamment passer des rites initiatiques particulièrement dangereux pour appartenir au « Régiment ». Tout ce petit monde, soit 250 individus, est toujours soumis à un régime ultra hiérarchisé qui n'a pas évolué d'un iota. À leur

tête, le Colonel De Santos, 65 ans, veille au maintien des traditions. Le médecin de la compagnie a besoin des larves produites par Kriff pour comprendre leur moyen de contagion et y trouver un remède. Deux hommes ont été contaminés lors d'une sortie dans les marais sans qu'on comprenne pourquoi. Ils ont été abattus avant de rentrer au bunker, par mesure de précaution, et le colonel ne veut pas d'autres pertes aussi stupides. Il était censé en retour lui fournir une femme, mais elle sont déjà très rares au sein du Régiment. À la place, il compte lui donner un enfant mutant dont personne ne peut supporter la présence.

Le bunker

Pour y arriver, les personnages auront dû longer les ruines flémesques des Chantiers de l'Atlantique : grue renversée, squelette de navire finaché et complètement rouillé... Les lucarnes du soir qui s'encroûtent allongent les ombres et donnent à l'ensemble un côté menaçant. En dehors du sifflement du vent, les alentours sont pourtant calmes. Deux heures après avoir quitté les plages, les personnages arrivent en vue du bunker.

Cette immense structure en béton – 300m de long, 130m de large et 50m de haut – était conçue pour être à l'épreuve des bombardements alliés et héberger quatre-vingt sous-marins. L'accès à la mer est désormais bloqué par des grandes portes qui ont été rajoutées à partir de matériaux pillés sur les chantiers de l'Atlantique. Des postes d'observation sont présents un peu partout, et il est quasiment impossible d'approcher du bunker sans être immédiatement repéré. Les personnages remarqueront que le bunker est entouré d'une esplanade de béton marquée par les tirs de lance-flamme et les impacts de projectiles. L'accès est gardé par des meurtrières sélées que les soldats n'ouvrent que lorsqu'une menace se présente. Et c'est précisément le cas lorsque les personnages approchent du bunker. Plusieurs tireurs invisibles se mettent en place comme en attestent les gaudes menaçantes des armes qui pointent. Si les personnages se comportent bien et annoncent sans détour l'objet de leur visite, on leur demandera de poser leurs armes au sol, d'enlever leurs manteaux, et de faire avancer l'un d'entre eux quasiment nu, avec l'objet de la transaction.

Finalement, un vieil homme sortira du bunker en combinaison NBC. C'est le médecin de la compagnie. Il testera le contenu de la gardo avec un échantillon avant de l'accepter. Au terme de l'examen durant lequel il sera peu loquace, voire très méfiant si le personnage arboré des signes d'infection, on fera sortir un gamin. Le médecin se contentera d'un bonique « il est à vous ». Si les personnages se montrent surpris, il réagira vivement pour dissuader sa propre honte à vendre un des siens : « de toute façon, c'est ça ou rien. On l'a trouvé dans les ruines. Il est tout seul ». Tout droit d'asile leur sera refusé. S'ils demandent où passer la nuit, ils se verront recommander les ruines Chantiers de l'Atlantique. Aucune autre forme d'aide ne leur sera accordée en dehors d'un peu de nourriture s'ils insistent.

Si jamais les personnages ont la mauvaise idée de chercher querelle ou de provoquer les humanistes, il n'y aura pas deux avertissements. Ils ont des armes automatiques, des lance-flammes, et savent parfaitement se servir de tout ce petit matériel. En bref, les personnages n'ont aucune chance.

Une nuit en tôle

Après cette humiliante négociation, les personnages devront se hâter de trouver un abri pour la nuit. Comme l'ont dit les humanistes, les Chantiers de l'Atlantique peuvent répondre à leurs attentes. Faire un campement dans un squelette métallique est une expérience assez unique. En dehors des bruits inquiétants et des grincements stridents, la nuit sera calme – à moins que vous ne décidiez le contraire... Les personnages auront tout le loisir de s'inquiéter sur l'évolution de leur infection parasitaire et de faire connaissance avec Ewan. Ils pourront éventuellement en apprendre plus sur l'origine réelle du garçon, mais Ewan voudra aussi savoir ce qu'ils comptent faire de lui...

Quelle qu'aura été la réponse des personnages, Ewan « sentira » leur nervosité. Après tout, ils vont le ramener à des canifiales. Et même s'il ne comprend pas les enjeux de la chose, Ewan sait bien que tout cela ne préjuge rien de bon pour lui. A la première occasion, il fuera sa compagnie aux personnages, de préférence au point du jour.

Un détour par Donges

Quel que soit le moyen qu'aura choisi le gamin pour leur frasser compagnie, les personnages vont devoir réagir vite. Pour repérer l'enfant, ils peuvent soit essayer de le pister, soit grimper au sommet d'une des gigantesques structures métalliques des Chantiers de l'Atlantique pour le repérer. Cette deuxième solution demande quelques jets d'Agilité et d'Escalade et peut provoquer des situations périlleuses, mais permettra de repérer Ewan à coup sûr. Celui-ci remonte la berge nord de la Loire. Il sait que le Régiment ne sera plus un abri pour lui, et que les personnages n'ont rien de bon à lui proposer.

Au cours des quatre heures de traque qui s'annoncent, les personnages pourront, au prix de multiples jets de Santé, Endurance, Perception et Pistage, remonter progressivement la piste d'Ewan en traversant toute la zone portuaire

Termites-rouilles (Taille 1)

Seuils de blessure :
000 (4), 00 (6), 0 (8)
pour un groupe de 10 individus.

Attaques :
Mandibules (jet d'attaque à 1D +1D par tranche de 10 individus, dommages 1D/1B type perforant +1D/1B par tranche de 10 individus).

Termites-rouilles géantes (Taille 2)

Seuils de blessure :
00 (4), 0 (6), 0 (8)
pour un individu /
000 (6), 00 (8), 00 (10)
pour un groupe de 5 individus.

Attaques :
Mandibules (jet d'attaque à 3D +1D par tranche de 5 individus, dommages 1D/1B type perforant +1D/1B par tranche de 5 individus).

Pour plus d'informations sur ces termites, voir page 94 du Livre du Maître.

désormais désertée qui s'étend entre St Nazaire et la raffinerie de Donges. Le décor tout autour est celui d'un véritable cimetière industriel, heureusement relativement calme grâce à la proximité « pacificatrice » des humanistes.

Ewan, de son côté, est désespéré. Il a toujours senti l'hostilité à son égard, mais dernièrement ces sentiments sont devenus plus forts. Et le fait d'être donné à des étrangers l'a complètement bouleversé. Après une course harassante pour sa frêle constitution, il se réfugie dans ce qui reste de la raffinerie de Donges, espérant échapper à ses poursuivants.

Quand on n'a plus de pétrole...

La raffinerie de Donges était autrefois l'un des fleurons de l'industrie pétrolière en France. Lors des événements qui secouèrent St Nazaire, la raison d'être voulait que le site soit gardé par l'armée jusqu'à la démobilisation. Le site a étrangement bien survécu à vingt ans d'abandon. Ses 320 hectares d'entrelacs de cheminées, de poutrelles métalliques et de gigantesques réservoirs sont en général suffisants, avec les odeurs chimiques qui flottent dans l'air, pour dissuader les pillards sans ambition. La colonie de termites-rouilles qui s'y est implantée se charge des autres. Celle-ci emporte des individus de taille parfois impressionnante et vit en symbiose avec une colonie de termites normales installées également dans le complexe.

Un moment où les personnages pénètrent dans le complexe, un groupe d'hommes d'Ewan est sur place en reconnaissance. Leur zodiaque est amarré aux quais autrefois destinés aux gigantesques pétroliers qui déversaient annuellement huit millions de tonnes de pétrole brut dans les réservoirs de Donges. Le petit groupe est composé d'un commande armé et de techniciens chargés d'évaluer les réserves de pétrole récupérables et le potentiel industriel du site. Ces personnes ne sont pas particulièrement hostiles, mais sont par nature prudents, voire un peu nerveux.

Tandis que les personnages gagnent du terrain sur le gamin épuisé, celui-ci tente de les amener dans la raffinerie avec toute l'énergie du désespoir. La

course-poursuite peut puiser dans les événements suivants pour tenir les joueurs en haleine. N'hésitez pas à en rajouter, la raffinerie recèle une infinité de pièges et de dangers pour les imprudents :

Cochon pendu

Le gamin grimpe comme un singe à une structure de poutrelles métalliques d'aspect passablement rouillé. Si un personnage pesant plus de 60kg s'y aventure, une des poutrelles cédera sous son poids et il devra réussir un jet de Force ou d'Endurance contre une Difficulté de 20 ou subir une chute de quatre mètres. Si le jet est réussi, il devra en réussir un second pour ne laisser à nouveau sur ses pieds. Sinon, il faudra que quelqu'un lui vienne en aide. Évidemment, si le personnage est lourdement chargé, la Difficulté pourra être augmentée de 5.

Château de sable

À la dévotion d'un bâtiment, les personnages tombent non à mer avec un cône de terre de plus de 15 mètres de haut, d'unquel émerge de façon surréaliste une cheminée métallique : une termitière ! La prudence commanderait de passer au large de cette menaçante érection. Des personnages insoucients pourraient bien s'attirer la colère d'une dizaine de termites-rouilles de Taille 2.

Cache-cache

Lancé à sa poursuite, les personnages ont perdu la trace d'Ewan dans d'anciens bureaux d'études poussiéreux. Ils entendent un petit bruit métallique derrière une machine. Manque de chance. Il ne s'agit pas d'Ewan mais d'un insecte d'une bonne soixantaine de centimètres qui fait volte-face en brandissant des mandibules surdimensionnées et en émettant un chuintement menaçant. Si les personnages battent en retraite prudemment, la termitière n'attaquera pas. Dans le cas contraire, la termitière-rouille géante - Taille 2 - se jettera sur la première cheville venue. Si les personnages sortent en grande tenue ou très bien équipés, n'hésitez pas à faire surgir quelques termites supplémentaires...

C'est toi le chat

Dans un effort désespéré pour semer les personnages qui le talonnent, Ewan grince sur un amoncellement de tapis. Sous ses pas et ceux de ses poursuivants, le tas commence à s'effondrer. Ewan s'en sortira miraculeusement indemne. Pour les personnages s'y trouvant, il faudra par contre faire un jet d'Agilité. Sur 20 ou plus : pas de chute. Entre 15 et 20 : chute de deux mètres. Entre 10 et 15 : chute de cinq mètres. Moins de 10 : chute de cinq mètres aggravée d'une fracture automatique.

C'est pas moi, c'est lui

Si, au cours de la poursuite, les personnages perdent patience et tentent de blesser l'enfant en lui tirant dessus par exemple, le bruit de la détonation ou le cri de la victime attirera certainement l'attention des hommes d'Exco. Sinon, alors que les personnages sont sur le point de lui mettre la main dessus, ils croqueront littéralement dans le petit groupe d'Exco : deux techniciens escortés par quatre hommes en armes, derrière lesquels Ewan ira se réfugier.

Autant dire que la situation prête à quiproquo avec les personnages armés, tournant de rage et courant après un enfant... C'est au bout des canons de leurs ARM que les hommes d'Exco leur demandent de s'expliquer. Dans les négociations essouffées qui s'annoncent, il est bon d'insister sur l'apparence des personnages : sont-ils toujours couverts de boue ? Ont-ils des traces apparentes d'infection parasitaire ?

Tout cela ne les aidera pas à se justifier auprès des humanistes convaincus que sont les gens d'Exco. Si les personnages ont la mauvaise idée de vouloir les attaquer, le commando les arrosera de tir en rafales, couvrant leur retraite jusqu'au zodiaque. Ils sont formés aux tactiques de guérilla et progressent par blindage. Les techniciens ne combattent pas mais il y a des chances qu'ils emmènent Ewan avec eux.

Un final en forme de quatorze juillet

Paniqué par ses poursuivants, les glandes sudoripares d'Ewan déversent à l'adrénaline se sont mises à produire des phéromones en quantité. Elles se sont dispersées dans l'air ambiant et sont allées porter leur message d'alerte jusque dans la termitière. Les termites ne comprennent pas complètement les signaux qu'elles reçoivent, mais cran-ci sont suffisamment forts pour les mettre dans une rage folle. Les termites-rouilles parlent alors à l'assaut de « l'ennemi » qui menace la termitière. Tandis que des explications animées sont en cours et que les personnages peinent à se justifier, ceux qui n'ont pas leur attention rivée sur les hommes d'Exco peuvent faire un jet de Perception contre une Difficulté de 15 : une nuée de termites-rouilles se dirige vers eux. Il s'agit d'une nuée de mandibules et de corapages chitineux aux reflets métalliques où certains individus atteignent le mètre de long.

A ce stade, les personnages n'ont qu'une seule option : battre en retraite, et vite ! L'usage d'armes à feu n'aura aucun effet sur la nuée. Seul le feu ou les explosifs peuvent les retenu un peu. Si les personnages se sont bien comportés avec le commando Exco, ils seront peut-être acceptés dans leur grand zodiaque. Si ce n'est pas le cas, laissez aux personnages une chance de se racheter : un des techniciens est tombé, et se fait submerger par des termites. Si personne ne va le tirer de là, il sera déchi-qué sur place. Pour chaque tour de combat où un personnage ne fait pas, 1D termites-rouilles lui occulteront les jambes et mettront leurs mandibules en action. Sur chaque 10 obtenu, une créature de Taille se mêle à la danse. Si les personnages s'en sortent un peu trop facilement, n'hésitez pas à faire intervenir un petit corps de créatures géantes pour leur rappeler qui sont les maîtres de lieux.

Le retour des héros

Si les personnages ont su s'attirer les bonnes grâces des gens d'Exco, ils pourront se faire déposer sur l'autre rive de la Loire. Sinon, il leur faudra trouver

Commando Exco (4 hommes)

Caractéristiques :
toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Santé 3D, Réflexes 3D, Perception 3D et Volonté 3D.

Spécialités :
Armes à feu (Conformé), Discrétion (Débiteur) et Contour (Débiteur).

Protection :
(1D/1D) gilet par balles.

Seuils de Blessure :
5/7/9

Matériel :
Fusil d'assaut ARM (4D/3D, 30/300/300), deux chargeurs de 30 munitions, poignard (1D/1B), une grenade défensive (3D/3B), une combinaison de couleur sombre et une casquette.

Description :
ces hommes sont des professionnels loyaux à Exco. Ils ne prendront pas de risques inutiles, mais fourniront une opposition féroce à toute menace. Ils ne plaisantent pas.



une embarcation de fortune, ce qui sera possible mais difficile et leur fera perdre une demi-journée de plus. L'équipe Exco doit rejoindre un navire qui l'attend au large de l'estuaire, et les personnages ne sont pas invités, mais si les relations sont bonnes, ils peuvent leur donner un peu de nourriture et de quoi se soigner. Ils pourront même recevoir une offre d'emploi. Il leur suffit ensuite de couper plein sud vers Saint Père en Retz. Par chance, la départementale qui y mène est en meilleur état que celle de leur voyage aller. Trois heures devraient leur suffire à rallier St Père en Retz, sauf si vous estimez que le trajet a été trop facile jusqu'à là.

Cholstr son chemin

Ce périple devrait avoir permis au personnage de réfléchir sur ce qu'il compte faire à leur retour : vont-ils vraiment livrer Ewan aux cannibales ? Se sont-ils attachés au garnia ? Font-ils toujours confiance à Kriff ? Si Kriff sent que les personnages se méfient de lui, il s'effraie en les laissant se débiter avec les Flamands. Kriff pourra dès lors devenir un « méchant révérent ». Toujours en avance d'une case sur les personnages, il sèmera

la zizanie dans les communautés qu'il traversera, pouvant aller jusqu'à manipuler les populations contre ses éventuels poursuivants. Si les personnages lui font confiance, il continuera son double jeu : il soignera bien les personnages, et fera tout son possible pour que les cannibales le débarrassent du garnia, car il sent bien que celui-ci peut le « lire ». Dans tous les cas, Ewan peut servir aux personnages en leur donnant l'alarme sur les intentions réelles de Kriff. De leur côté, les Flamands attendaient une femme et seront très contrariés. Kriff organisera une évasion qui sera grandement facilitée par son emprise sur les Flamands, et en profitera pour se greffer sur le groupe.

Quel que soit l'issue de l'aventure, le final doit avoir une intensité dramatique aussi grande que possible, grâce au sort infernal hantant tous le groupe de personnages à Ewan, Kriff et aux Flamands. Outre la possibilité de s'être fait un ennemi mortel en la personne de Kriff, les personnages auront peut-être la perspective d'emplois rémunérés s'ils ont bien mené leur baraque avec Exco : pourquoi pas l'aventure « 10 petits matelots » proposée dans le supplément Prédateur et Charognard ? De plus, s'ils se sont attachés à Ewan, ils ont maintenant la lourde responsabilité d'avoir un enfant à leur charge. Et pas à l'importe quel enfant...

Parasite ou Symbiote ?

Pour vous aider à modifier certains aspects du parasite de Retz et, par la même occasion, vous proposer une petite aide de jeu sur la création de parasite et de symbiotes, voici un pense-bête des principales considérations à prendre en compte lorsqu'on décide d'utiliser ce type de créatures.

Les parasites

Quel type d'hôte ?

Un parasite ne peut se développer correctement que dans certains hôtes qu'il convient de préciser : est-il propre à l'homme, à une espèce précise, à tous les mammifères ?

Quel mode de contamination ?

Par ingestion : œufs contenus dans l'eau, le corps d'un hôte précédent, etc. Par voie transcutanée : le parasite pénètre à travers la peau. Par voie aérienne : le parasite est contenu dans l'air. Par injection : par piqure de moustique ou de tigre par exemple. Certains parasites peuvent également être transmis par rapport sexuel ou être des « parasites externes », tels que les sangsues, les typhes et les moustiques, qui ne pénètrent pas dans l'organisme de l'hôte.

Quel cycle de développement ?

Le parasite a-t-il un ou plusieurs hôtes ? Par exemple, un parasite pourrait être domicilié dans la chair d'un poisson, mais ne se développer que dans le corps d'un animal à sang chaud. De même, un moustique peut être porteur de parasites qui se développeront sur l'hôte qu'il pique. Le développement peut être rapide ou long. Le parasite peut d'abord se reproduire, pour infecter son hôte avant d'arriver à maturité. Enfin, le parasite peut passer par différents stades de différents taille et apparence : œuf, larve, individu adulte, etc. Les œufs sont-ils perdus dans l'hôte ou en dehors ?

Quels effets sur l'hôte ?

Au cours de son développement, le parasite aura différents effets sur l'hôte. Rester-t-il passif jusqu'à sa taille adulte, ou bien les ravages dans l'organisme commencent-ils dès le stade larvaire ? À quels organes va-t-il s'attaquer ? Cause-t-il des maladies ? L'infection mène-t-elle à la mort de l'hôte ? De quelle manière peut-on réduire les effets de l'infection parasitaire, extirper le parasite, tuer ses larves ? Les méthodes destinées à réduire le vecteur de propagation ne sont pas à négliger.

Les symbiotes

Quelle symbiose ?

La symbiose peut se définir comme l'association de deux organismes distincts coexistants en un seul organisme. Mais elle peut également s'étendre à des individus ou des groupes d'individus ayant une relation d'interdépendance très forte. En 2037, les symbiotes peuvent prendre des formes tout à fait surprenantes. Les communautés d'adaptés notamment vont jusqu'à rechercher des relations symbiotiques avec des espèces animales pour assurer leur survie, plutôt que de compter sur la technologie comme leurs ancêtres.

Symbiose organique ?

Par exemple, une relation symbiotique bien connue est celle qu'entretient l'homme avec sa flore microbienne intestinale. Celle-ci est protégée de l'extérieur, et en contrepartie, son rôle est essentiel dans la digestion et dans l'activation des défenses immunitaires. Si l'équilibre de la relation vient à être perturbé, c'est la survie des deux symbiotes qui est en danger. Par exemple, si la flore intestinale est attaquée par des médicaments antibiotiques ou d'autres bactéries, c'est toute la santé de l'hôte qui s'en ressent.

Symbiose sociale ?

À une autre échelle, l'interdépendance qu'entretiennent Juraïls et pécérons est également très forte : les premiers traitent et assurent la protection des seconds. De même, le poisson-cloven et l'aristocrate de mer vivent en symbiose. Le poisson est protégé par les dangereux tentacules, et assure le nettoyage de l'aristocrate.

Créer des symbiotes

Il faut garder à l'esprit que la relation entre les deux organismes est bilatérale, et qu'un symbiote n'est pas uniquement une machine à fabriquer des bonus pour le personnage. Il a une raison d'être et des besoins propres. Un personnage adapté voulant vivre avec un symbiote devra être prêt à en payer le prix. Par ailleurs, il devra être prêt à accepter les conséquences de la mort éventuelle de son symbiote. L'acceptation d'un symbiote dans l'organisme n'est pas chose aisée. Dans certains cas, cela peut même tourner au drame. Le table qui suit donne un exemple du type de résultats que l'on peut attendre d'une symbiose. N'hésitez pas à l'affiner en liant le résultat au score de Santé du personnage et en développant les effets proposés.

Résultat

1 : rejet et infection grave : faire un jet de Santé avec un Malus de -8 sur la « Table des infections »

2-3 : rejet et infection : faire un jet de Santé sur la « Table des infections »

3-4 : rejet sans conséquences néfastes

5-9 : acceptation de symbiose

10 : acceptation exceptionnelle : les effets de la symbiose sont améliorés, à la discrétion du maître de jeu.

Le paradis perdu

« L'homme a toujours eu sa place dans ce monde. Mais désormais, il doit lutter pour la conserver... »

— Maria.

Cette aventure débute en France, dans le Jura, et se développe entre lac et forêts en plein territoire Suisse — ce qui vous permettra de la faire jouer avant, après, ou en lien direct avec le scénario « *Die Amelien* » de ce même supplément. Les personnages vont rencontrer une jeune fille amnésique puis découvrir l'étrange contenu de son appareil photo : une série de clichés qui va les emmener en quête d'un lieu paradisiaque, promesse d'un Eden où les hommes peuvent vivre en harmonie avec la nature. Parallèlement, ils seront confrontés aux agissements d'un chasseur ayant perdu la raison et aux créatures qu'il vénère et transporte en son sein. Au menu : des villages en ruines, plusieurs communautés, d'épaisses forêts, des larves blanches, des morts, un lac, des terminus et un abri antihéologique. Ce scénario utilise deux personnages importants, assortis d'un Niveau de mise en scène de 3 et de 5, qui risquent de forcer le meneur de jeu à quelques aménagements s'il ne possède pas le Niveau requis.

La fillette et les maraudeurs

Les personnages se trouvent actuellement dans la région Jura-suisse. La raison peut être totalement indépendante à cette histoire, justifiée par de précédentes aventures, mais elle peut aussi être motivée par le désir de se diriger vers le « *Marché du Tunnel* », un lieu rassemblant des personnalités de tout horizon venant échanger contacts, matériels et renseignements à la frontière Franco-Suisse. Qu'importe finalement, l'accroche de ce scénario venant percuter les personnages sans créer gare. Aux détours d'une ruelle ou d'un chemin, une jeune fille poursuivie par un trio de bandits de grande cheminée tombe nez à nez avec eux. Elle est affolée, essouffée et les personnages doivent réagir rapidement : la protéger des maraudeurs ou la laisser poursuivre sa course.

Les trois hommes se sont mis à la traque dès qu'ils l'ont aperçue, dans l'espoir de pouvoir « s'amuser » avec elle et de la déposséder du peu qu'elle pourrait transporter... Ce sont donc des adversaires aux intentions primaires dénuées de scrupule : il s'agit d'un éventuel combat si les personnages se trouvent être plus nombreux, mais à l'inverse, s'ils estiment pouvoir facilement dépouiller les personnages, ils s'abstiendront pas et attaqueront immédiatement. S'ils sont toujours en vie, il n'est pas impossible que le trio de maraudeurs refuse parler de lui un peu plus tard, en une fois les personnages parvenus au *Marché* par exemple — voir plus loin.

Malgré une vilaine bosse au front, la fillette est en bonne santé mais elle est apeurée, déshydratée et déboussolée. Elle peut donner son prénom et son âge — Victoire, 13 ans — mais pour le reste, elle ne se souvient de rien. Elle ne sait pas où sont ses parents mais souhaite les retrouver. Elle s'est réveillée non loin d'ici, dans une jeep dont le conducteur est inconscient, près d'un bâtiment qu'elle peut leur indiquer.

La jeep

Le véhicule se trouve effectivement là où Victoire l'a signalé. Elle expliquera s'être réveillée la tête contre le tableau de bord, assise à côté du mort. La jeep est arrivée à un croisement, les clés sur le contact. Elle est un peu abîmée à l'avant, ayant percuté la carcasse d'un autre véhicule, mais reste en parfait état de fonctionnement. S'ils le souhaitent, les personnages pourront donc l'utiliser. De même, s'ils l'inspectent, ils pourront découvrir plusieurs éléments susceptibles de les éclairer ultérieurement sur les événements ayant abouti à cet arrêt mortel.

Le conducteur

Le conducteur n'est pas inconscient : il est mort. Les causes de son décès ne peuvent être déterminées avec exactitude mais la couleur blâmée de sa peau peut laisser penser qu'il est mort par suffocation. De même, des plaques rouges d'irritations sont visibles autour de sa gorge et à divers endroits du corps. Il est assez jeune, la peau blafarde, les cheveux courts, mais ne porte aucun papier qui pourrait permettre de l'identifier. Victoire ne sait pas qui il est, mais elle est certaine que ce n'est pas son père.

Les Maraudeurs

Caractéristiques :
toutes les caractéristiques à 1D sauf Agilité 3D, Force 3D, Perception 3D et Santé 3D.

Spécialités :
Armes blanches (Confirmé) et Corps à Corps (Confirmé).

Protection :
1D/1D foyers, chaînes et coutures (protection en cuir rustique).

Saills de Blessure :

10/10/10

Matériel :
combinaisons renforcées (1D) et poignards (1D/1D).

Victoire

Pas bien grande, Victoire est une jeune fille aux longs cheveux châtain ondulés, portant un blouson bleu et une robe beige laissant dépasser de vieilles baskets. Hormis son nom et son âge, elle ne parviendra à se remémorer qu'une seule chose, une phrase que lui avait un jour dite son père : « Il faut garder espoir et ne jamais s'avouer vaincu ». Introvertie et ne parlant que très peu, Victoire ne s'agit que lorsqu'elle dort, victime de crises de somnambulisme durant lesquelles elle murmure des phrases plus ou moins compréhensibles – laissées à la discrétion du meneur, afin d'intriguer ou d'aider des personnages si besoin est. Évidemment, au petit matin, elle n'a aucun souvenir de ces événements nocturnes.

Pour tout le reste du scénario, on considérera que Victoire accompagne les personnages dans leur périple. Elle n'est toutefois pas essentielle à la bonne résolution de l'intrigue, pour pallier à l'éventualité que les personnages ne l'aient pas secourue en début de scénario, ou qu'elle vienne à mourir par la suite.

Caractéristiques : toutes les caractéristiques à 2D sauf Agilité 3D, Perception 4D et Psychologie 3D.

Spécialités : Discrétion (Confirmé) et Photographie (Débutant).

Protection : aucune (vêtements légers).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Matériel : aucun.

La carte

Une vieille carte routière du début du siècle peut être découverte, glissée sous le siège du conducteur. Elle est jaunie par le temps, porte le n°23 « Genève – Bern » et couvre une partie de la Suisse, une zone rectangulaire allant de Genève à Andermatt en passant par Bern. Le papier porte des annotations de deux couleurs distinctes : l'une au crayon de papier, l'autre au stylo bleu. Le crayon se trouve sur le tableau de bord du véhicule, mais le stylo est introuvable. L'une des marques, faite au crayon encadre un tracé en pointillé indiqué sur la carte en tant que « Tunnel du Mont d'Or », un lieu situé à quelques kilomètres de là. En marge de la carte, au stylo bleu est écrit « MARLA » suivi d'une flèche et de « CHARLIE », sans aucune explication. De même, toujours au stylo, une croix est marquée à une quinzaine de kilomètres du tunnel, en pleine forêt suisse, sur le Mont Tendre. La croix ne correspondant à rien sur la carte, il est de ce fait impossible de déterminer ce qu'elle indique.

La besace

Sur le sol, à la place du mort, il y a Victoire dit avoir été assise, se trouve une besace de couleur kaki. Sur le sac, au feutre noir, est inscrit le nom de Victoire avec une écriture enfantine – l'écriture de la fillette. À l'intérieur ne se trouve qu'un seul et

unique objet : un appareil photographique de type numérique. Il émet un son à l'allumage, laissant penser qu'il fonctionne, mais l'écran LCD de contrôle est cassé. On ne peut donc pas connaître le nombre de poses prises, ni celles restantes, ni savoir si la batterie est déchargée. La seule manière de voir les photos éventuellement stockées sera de mettre la male sur un ordinateur en état de marche et le câble permettant de relier les deux machines.

Le tunnel

Le Tunnel du Mont d'Or entouré sur la carte est précisément le lieu où se tient le Marché du Tunnel. Débutant dans les ruines des Longvillaz, il débouche de l'autre côté de l'ancienne frontière dans la ville de Vallorbe. Cette galerie, longue de six kilomètres, est un véritable nid humain abritant plus de deux cent d'entre eux. Une fois par mois et ce durant une semaine, ces hommes et ces femmes se regroupent pour former le rassemblement hétéroclite le plus important de la région. Juste lieu de l'échange, vivre insupportable de contacts et plaque tournante des rumeurs en tout genre. La plupart s'installent le long de l'ancienne voie de chemin de fer, disposant de ci de là des étalages et des baraquements de fortune, certains d'entre eux vivants dans le tunnel tout au long de l'année.

Et si ?

Et si les personnages s'aident pas Victoire ? Plusieurs solutions de secours s'offrent à eux : ils peuvent tout de même découvrir la jeep, récupérer la carte et l'appareil photo en volant le véhicule aux Marchandises ou simplement en le remarquant à quelques rues de là. De même, les brigands peuvent aussi récupérer Victoire et la jeep et tenter de les échanger au Marché du Tunnel. La présence de Victoire n'est pas indispensable au scénario, mais si les personnages le laissent échapper au début de l'enquête, la découverte de la sucuche et de la voiture pourront leur donner envie de retourner à la recherche de la fillette, puis de finir l'enquête avec elle.

Rumeurs

Le Marché au Tanneau est le lieu parfait pour faire le lien entre plusieurs scénarios. Il permet d'insérer les événements régionaux et nationaux, de présenter d'éventuels personnages récurrents, de raconter quelques rumeurs noires autour de certaines des incriminations au sein des joueurs. Néanmoins, donc pas à lancer des pistes permettant de relier différents scénarios de ce supplément par ce biais. Dans le même ordre d'idées, la carte découverte dans le jeu peut comporter des annotations supplémentaires, plus anciennes qui peuvent être insérées de photos permettant de faire des aventures dans cette région.



Voici quelques-uns des membres de cette communauté suspects desquels les personnages pourront obtenir de précieuses informations.

Le Singe

Si les personnages cherchent à se renseigner au sujet de la croix sur la carte, on les orientera vers le Singe, un homme d'une cinquantaine d'années ayant un singe nommé Magot comme animal de compagnie. L'homme est un guide connaissant la région comme sa poche, emmenant qui le paye où il le veut... S'ils se montrent curieux et après quelques minutes de réflexion, il expliquera aux personnages que la croix sur la carte signale l'emplacement d'un hameau sans nom perdu dans la forêt - voir « Le hameau de Berklund ».

Charlie

Charlie est un homme d'une quarantaine d'années, mince et à la peau fripée. Solitaire et excentrique, il n'a pas son pareil pour amasser la galerie et déguster des informations d'intérêt. Il vend des mannequins en plastique - qu'il nomme pompeusement « Poupées de plaisir » - plus ou moins customisés, en plus ou moins bon état, et vente la docu-

lité de ces partenaires de jeu. Charlie n'a rien d'un pervers, il essaye simplement de joindre les deux bouts, de survivre en faisant ce qu'il peut, c'est-à-dire un peu tout et n'importe quoi. Au Marché, il est surtout connu pour être un véritable dealer d'infos, un homme ayant un impressionnant carnet de contacts. Ainsi il peut mettre les personnages sur la voie de Derek s'ils demandent à rencontrer quelqu'un susceptible de développer leurs photos. De même, il connaît Maria, dont il est le contact attiré au sein du Marché. Lui seul sait où elle se trouve actuellement, mais il n'acceptera pas de révéler ses différentes informations sans avoir quelque chose en échange. Aux personnages de se montrer persévérants.

Attention, toutefois, la force est très loin d'être la meilleure des solutions, Charlie pouvant se montrer très rancunier. Si les personnages ont déjà fait développer les photos, Charlie reconnaîtra l'homme barbu sur le second cliché. Il s'appelle Hanson et il l'a rencontré le mois dernier. Il voulait absolument s'entretenir avec Maria. Il les a donc mis en relation mais n'en sait pas plus. Néanmoins, avec un peu de bonne volonté et si le courant passe bien, Charlie peut devenir un contact récurrent des personnages.

L'histoire : première partie

Suisse, parmi les arbres bordant le lac de Joux est dissimulé un abri antiatomique. C'est dans ce bunker nommé Eden que durant plusieurs années, une communauté de scientifiques fondateurs ont étudié la vermine environnante et le moyen de la combattre. Ils étaient une vingtaine. Parmi eux, le docteur Sanson, directeur des recherches, Bastien son assistant et les Moreaux, un couple de chercheurs. Leur cible : les Formicas, une impressionnante colonie de termites rousses des bois, si proche des fourmis dans leur morphologie qu'elles sont confondues avec leurs sœurs ennemies – leur nom de « Formica » traduit d'ailleurs cette geméllité trompeuse. L'une d'entre elles fut capturée et disséquée et d'autres suivirent. L'équipe étudia la réaction de ces créatures face au son. Les Moreau parvinrent à mettre au point un enregistrement audio copiant les stridulations des Formicas afin de gêner leurs communications.

Observées de long en large et sous toutes les coutures, Sanson fut fasciné par les créatures et débata discrètement des recherches à l'opposé de celles d'origines : il chercha un moyen de communiquer avec elles par le biais de phénomènes, puis de les faire proliférer. Après avoir capturé une reine, il chercha dans le plus grand secret à rencontrer Marla qu'il connaissait de réputation et, finalement, se fit implanter la créature. En chemin, il remarqua l'existence d'un hameau proche de l'abri qu'il indiqua sur sa carte afin d'y revenir pour effectuer des tests. Il revint totalement transformé et s'enferma dans un mutisme profond tout en continuant ses recherches. Appâtées par les odeurs, les termites creusèrent une galerie menant directement à l'intérieur du laboratoire souterrain. Et c'est ainsi qu'une nuit, Sanson ouvrit le tunnel permettant aux créatures d'envahir l'infrastructure...

Les créatures s'en prirent rapidement aux chercheurs de passage, à l'exception de Sanson qui faisait partie des leurs. Dans l'agitation nocturne, les Moreau commandèrent à Bastien de protéger leur fille pendant qu'ils allaient chercher les enregistrements sonores semés repousser les insectes – en vain. Sanson introuvable, les enregistrements disparus, les chercheurs inconscients ou en plein affrontement, lourdement aspergé par de l'acide formique, Bastien s'enfuit avec la jeep utilisée par Sanson quelques semaines plus tôt. Victoire l'accompagnait, à moitié endormie. Bastien découvrit la carte, se remémora certaines paroles de son supérieur et partit finalement à la recherche de Marla, seule personne capable de lui expliquer ce qu'il se passait et comment survivre au jet d'acide. Malheureusement, alors qu'il touchait à son but, Bastien succomba d'un arrêt respiratoire consécutif à l'acide des Formicas. Et c'est ici que débute l'histoire pour les personnages, qui retrouvent Victoire sous le choc des événements, amnésique, assise aux côtés d'un homme mort et poursuivie par les maraudeurs...

Note : Marla est décrite page 19 du supplément « Prédicateur et Charognard ». Doté d'un Niveau de mise en scène de 5, ce personnage est important et doit être utilisé avec précaution.

Derek

Si les personnages se renseignent pour savoir qui pourrait les aider à développer les photographies de l'appareil, on leur parlera de Derek, un jeune homme vivant au Viaduc du Day, à trois kilomètres

de là. Pas très grand, les cheveux ébouriffés, Derek a vingt-cinq ans et est passionné par tout ce qui touche à l'informatique. Au fil des années, il est parvenu à récupérer une trentaine d'unités centrales, une dizaine d'écrans d'ordinateur et des centaines de câbles en tous genres, qu'il fait fonctionner ponctuellement par le biais de groupes électrogènes. Serviable, il est toujours prêt à aider lorsqu'il s'agit d'ordinateur et pourra même aller jusqu'à imprimer les photos. Néanmoins, comme n'importe quel marchand, il demandera quelque chose en échange de ses services.

L'installation du jeune homme est située dans un petit bâtiment établi aux abords du Vladoz du Day, servant anciennement de centrale électrique, et gardée jour et nuit par quatre hommes armés. Il se gardera bien de le dire, mais ces mercenaires travaillent pour un mystérieux bienfaiteur intéressé par ses recherches et ses clients. Il n'a vu qu'une fois l'homme en question : il avait le poignet tatoué d'un cercle noir et disait s'appeler Locke. Il lui fournit de temps à autres des groupes électrogènes ainsi que du matériel. Sa seule contrepartie est de transmettre à ses hommes le signalement de ses rares clients. Trop content d'obtenir du matériel, Derek ne se pose pas de questions, même s'il sait parfaitement qu'il y a anguille sous roche. Les actions et les paroles des personnages durant cette scène déterminent le comportement du jeune homme lorsqu'ils se reverront dans la dernière partie de cette aventure...

Révélateur

L'appareil contient cinq photos. La plupart sont scabreuses et dévoilent différents éléments de ce qui semble être un même lieu, que rien ne permet toutefois de localiser. Suite au développement de ces clichés, la curiosité des personnages devrait normalement les pousser à se mettre en quête d'Eden - potentiellement en compagnie de Victoire. La fillette recherche ses souvenirs et les personnages s'intéresseront sans nul doute à ce lieu prétendument paradisiaque, ainsi qu'au matériel entre-perçu sur les clichés.

Photo 1

Cette première photographie représente deux personnes souriantes d'une quinzaine d'années, qui semblent être les parents de Victoire - les traits de la jeune fille étant reconnaissable dans les visages du couple. Le fond de la photo est anonyme et ne permet pas de savoir où le cliché a été pris.

Photo 2

Ce second cliché est une photographie d'ensemble et d'intérieur où sont réunis une vingtaine de personnes, dont le couple de la photo n°1 et le conducteur découvert dans la jeep. Saison s'y trouve aussi mais, pour l'instant, les personnages ne savent pas qui il est.

Photo 3

Victoire est au centre de cette troisième image. Elle sourit, assise sur un bureau par delà lequel on peut nettement distinguer du matériel scientifique et informatique.

Photo 4

Mal cadré, cliché montre une porte fermée grise sur laquelle on peut lire un seul et unique mot : EDEN.

Photo 5

Cette dernière image dévoile un lieu paradisiaque, quasiment onirique, qui semble avoir été préservé de la destruction. Au premier plan sont assises de nombreuses personnes, des gens qui piqueniquent dans une sorte de jardin. Quelques constructions humaines ainsi que des sapins sont visibles. Au second plan se trouve un lac, et l'on peut distinguer un phare au loin.

Si elle est recroisée au Singe, il ne reconnaîtra pas le lieu photographié.

Marla

Décrite en détail page 19 du supplément *Frédérateur* et *Charognard*, Marla est assortie d'un Niveau de mise en scène de 5, ce qui peut amener à quelques aménagements dans la gestion de ses interventions. Si vous n'avez pas le Niveau requis, Charlie peut examiner les personnages jusqu'à elle tout en prétendant qu'elle ne se trouve pas dans la région actuellement. Une fois sur place, il pourra indiquer le bâtiment qu'elle occupe lorsqu'elle est de passage, bâtiment où les personnages ne pourront rencontrer que son bras droit et homme de main.

Marla, la scientifique se déplace sur tout le territoire au camping-car et officie dans un ancien abattoir de la région. Celui-ci renferme plusieurs frigidaires au contenu garni - principalement des organes humains. Les lieux sont gardés en permanence par Frank, l'impressionnant caribéen et assistant de Marla, un colosse de près de deux mètres, au corps couvert de cicatrices probantes, au visage difforme et ravagé, aux bras larges comme des chaînes et aux poings quasiment informatiques. Il parle peu, attaque et tue sans pitié en cas de problème, n'hésitant jamais à prélever des organes d'intérêt sur des résidents encore vivants.

Marla réfléchira à livrer des informations sur ses clients et la nature précise de ses expériences. Par contre, si les personnages lui montrent les photographies, elle reconnaîtra l'homme barbu se trouvant sur la photo de groupe. Elle expliquera l'avoir rencontré le mois dernier : mais confessera ne savoir que peu de choses le concernant. Son corps était couvert de plaques semblables à celles faites par des orties et il avait d'importantes démangeaisons. Il voulait savoir s'il était possible de devenir un temple vivant pour la vermine et souhaitait héberger des créatures en son sein pour « atteindre un statut physique et spirituel supérieur ». Marla était dubitative sur ces chances de survie, mais l'opération étant techniquement faisable, elle a donc tenté l'expérience. Totalement surexcité, l'homme ne tenait pas en place et Marla dû lui faire plusieurs piqûres pour le contenir. Il avait apporté avec lui une reine Formica, contenue dans un bocal, que Marla lui a introduite dans l'ossephage. La symbiose s'est parfaitement déroulée, l'homme n'a pas fait de rejet, mais elle ne sait rien de plus quant à la suite des événements.

Le hameau

Lorsque les personnages parviennent à la croix indiquée sur la carte routière, l'orage gronde et il pleut à verse. Le sol est boueux et les pas s'enfoncent le long du chemin cahoteux qui mène au hameau. Dissimulée au cœur de la jungle touffante que forme les arbres de la forêt du Mont Tendre, la demi-douzaine de chalets que compte le lieu semble hors du temps. L'eau goutte en silence le long des toits en bois et aucun son ne trahit une quelconque présence humaine. Plus loin, une cascade de roche asperse vers la vallée en direction de Montricher, la ville la plus proche.

Les habitants

Malgré l'étrange promesse imposée, le hameau n'est pas inhabité, une quinzaine de personnes attendant la fin de la pluie pour sortir. La plupart d'entre eux se montrent très méfiants envers les personnages, d'autant plus si ceux-ci se comportent bizarrement ou font mine de cacher des secrets. Ce ne sont pas de mauvais bougres, mais ils ont appris à faire attention aux étrangers, le précédent voyageur ayant reçu le gîte s'en étant allé avec l'un des leurs après quelques jours.

Ils sont peu nombreux, relativement maigres et apertés par la pollution grandissante des créatures des bois, des Formica qui n'arrivent pas d'étendre leur territoire. Ils vivent principalement de leurs cultures dont ils échangent une partie à la communauté de Montricher.

Herliand

Herliand est le chef de cette petite communauté. C'est un homme d'une quarantaine d'années, au visage fatigué et aux cheveux poivre et sel. Sociable et compréhensif, père d'une petite fille, Herliand se montre très chaleureux à l'arrivée des personnages si ceux-ci sont accompagnés de Victoire. Dans le cas contraire, il cherchera à protéger sa communauté d'une éventuelle bande de pillards et sera soupçonneux, interrogeant les personnages sur le motif de leur voyage.

Fabienne

Fabienne est une forte tête. Elle est le « chasseur » de la communauté, celle qui traque le gibier dans la forêt. Elle est accablée de la mère de Kilian et se montre profondément taciturne depuis quelques jours. Ses deux dobermanns, Silex et Rœ, ont disparus, et son aîné s'en est allé.

Si les personnages la questionnent à propos de la vermine, elle pourra leur parler des créatures des bois, de « grosses termites qui frôlaient près du lac ».

Le voyageur

S'ils demandent plus de précisions à propos du voyageur, on leur expliquera qu'il s'est présenté il y a quelques jours – plus ou moins une semaine, suivant le temps écoulé depuis le début de ce scénario – et qu'il transporterait beaucoup de matériel dans un grand sac à dos. Sa description physique pourra interpeller les personnages. C'est le portrait robot d'un homme se trouvant sur la photo n°2, un grand homme fin et barbu aux yeux bleus. Il disait se prénommer Sanson et souhaitait être logé. De même, il disait étudier la vermine pour mieux la comprendre et désirait bénéficier de l'aide d'un apprenti, en contrepartie de quoi, il fournirait du matériel pour la communauté – sacs, ustensiles, richiada, etc. Kilian, un jeune homme de la communauté, se proposa de suivre le voyageur qu'il accueillit chez lui. Nul ne sait ce qu'ils firent durant ces quelques

jours, mais lorsque Sanson se décida à partir, Kilian le suivit. D'après les dires des habitants, le jeune homme était transformé, sous « le charme » du voyageur. Personne ne sait d'où venait l'homme ni où il le partit.

Aubert

Aubert est le petit frère de Kilian. Il a huit ans et était très lié à son frère jusqu'à ce que celui-ci héberge Sanson. Aubert pourra alors confirmer qu'il a changé du tout au tout, qu'il passait ses journées endormies chez lui et que lorsqu'il parlait, il le faisait de façon exaltée, à la limite du fanatisme. Si les personnages sont à l'écoute, il confessa avoir exploré son frère durant ces quelques jours. En regardant par l'interstice d'un volet, il aperçut Sanson et remarqua qu'il n'était pas tout à fait normal : son ventre était totalement déformé, bombé, et son corps était couvert de plaques urticantes rouges – qui devraient rappeler aux personnages celles qu'arborait le conducteur de la jeep. Aubert est aussi la dernière personne à avoir vu Kilian. Avant de partir, celui-ci lui a simplement dit qu'il allait « trouver le Paradis, un lieu où les humains pouvaient vivre heureux, en harmonie avec la nature sans se cacher des créatures des bois ».

Chez Kilian

Depuis le départ de Kilian, rien dans la maison ne s'est bougé, les habitants espérant qu'il revienne sous peu. Ce qui frappe d'entrée lorsqu'on pénètre dans le petit intérieur, c'est l'odeur pestilentielle qui y règne. Un parfum de décomposition flotte dans l'air. Le mobilier est sommaire et le seul élément notable consiste en un matelas rapetissé posé à même le sol, dans un coin, et qui devait être utilisé par Sanson durant son séjour. Rien de particulier au premier abord donc. Cependant, après quelques minutes dans la pièce principale, les personnages réussissent un jet de perception contre une difficulté de se pourront distinguer d'étranges bruits en provenance des fondations du chalet : des raclements et des plaintes inhumaines. En soulevant le paillasson qui servit de lit, ils pourront découvrir la trappe menant à un sous-sol. Ouverte, il ne fait plus aucun doute que l'odeur nauséabonde provient de cette cave, celle-ci se faisant plus pré-

gnante au fur et à mesure de la descente des marches. Evidemment, il n'y a aucune ampoule au plafond et il faudra descendre avec une lampe, des torches ou des bougies pour faire la lumière sur ce lieu de cauchemars.

C'est à un laboratoire de fortune que vont être confrontés les personnages, une cave ayant servi à de monstrueuses expériences animales dont les deux chiens de Fabienne furent les cobayes et victimes. Sur le plan de travail principal repose la dépouille de Silex. L'animal est posé sur le dos, ouvert de tout son long, le ventre gonflant d'innombrables larves blanches de deux à trois centimètres. Rex, quant à lui, gît à moitié mort dans un coin de la pièce. Les mureaux pleintifs s'échappant de sa gueule rouge d'éruptions cutanées. Lui aussi est porteur de ces mêmes larves blanches mais contrairement à Silex, les larves ne lui survièrent pas lorsqu'il décéda dans quelques heures.

Tout autour, sur les meubles et sur les murs, sont accrochées et entassées des schémas, des croquis, des clichés et des notes. Sur le sol ont été vidés plusieurs pots de confiture dont les bœufs sont intouchables. En regardant ces différents éléments de plus près, il est possible d'obtenir plusieurs informations et de déterminer d'où vient Sanson et où il s'est rendu. Ainsi, parmi la fatras de feuilles volantes se trouvent un plan de la ville de Montricher et des schémas – dessinés à la main par Kilian – indiquant la position d'une communauté dans la ville toute proche. S'ils montrent les dessins à Bertrand, les personnages pourront apprendre que ceux-ci schématisaient la gare de Montricher où Kilian et certains d'entre eux allaient marchander auprès d'Adrian et ses hommes.

De même, Sanson a laissé des affaires qui trahissent d'où il est parti : la plupart de ses affaires sont signées d'une façon ou d'une autre du mot Eden, et les habitants du hameau pourront en déduire d'avantage. A quelques heures d'ici, aux abords du Lac de Joux, vivent des scientifiques mais, depuis que la forêt est infestée par la vermine, ils n'ont plus données sûres de vie. Par contre, personne ne sait où ils habitent précisément. Attention, Montricher se situe à trois kilomètres du hameau, et le Lac de Joux se situe à l'exact opposé, de l'autre côté du Mont Tendre, à la même distance.

Sanson

Parasite avec les hommes, symbiote avec les termites, Sanson est un scientifique qui a perdu la raison. Manipulateur, opportuniste, amoral et violent, c'est un adapté totalement mégalomane. Son corps fait office de termitière vivante et sa volonté est de rallier à sa cause, par la force, des disciples qui serviront eux aussi les Formicas. Plus le temps passe, plus ses capacités visuelles se dégradent, et plus son odorat se développe. Il sent les choses, suit les courants d'air et remarque les mouvements. Son ventre a grossi et s'est déformé, sa peau s'est couverte de plaques rouges et il s'est mis à avoir des algèbres, crachant régulièrement des glaires urticantes. Parallèlement, il mange tous ce qui contient du sucre afin de nourrir les créatures qu'il abrite et avec qui il entretient dorénavant un lien quasi-télépathique. La mort n'a plus aucune signification pour Sanson. Seule sa cause a un quelconque intérêt à ses yeux, et il sait que Kilian et les nouveaux adaptés continueront son œuvre avec ou sans lui. Si vous n'avez pas le Niveau nécessaire pour le mettre en scène, il peut simplement être parti de Montricher bien avant que les personnages n'arrivent en ville et revenir régulièrement les hanter dans de futurs scénarios.

Niveau de mise en scène : 3

Caractéristiques : toutes les caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Précision 3D, Connaissance 4D, Volonté 3D et Empathie 4D.

Spécialités : Chimie (Expert), Biologie (Confirmé), Commandement (Confirmé), Connaissance des Formicas (Confirmé), Empathie avec les termites (Expert) et Discrétion (Débutant).

Protection : aucune (vêtements légers).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : une besace identique à celle de Victoire rempli de matériel en tout genre dont deux pulvérisateurs de phéromones, trois bocaux et un CD.

Montricher

La ville vers laquelle sont vraisemblablement parti Sanson et Kilian n'est qu'à une heure de marche de là. Pour parvenir jusqu'à elle et sans se perdre à travers les arbres denses qui composent la forêt du Mont Tendre, il suffit de suivre un sentier débutant non loin du hameau et descendant dans la vallée. La communauté d'Adrian a investi une gare en ruines et vit dans une longue suite d'anciens wagons voyageurs. Ils sont soixante hommes et femmes bien portants et sentant tant bien que mal de remettes en état le réseau ferroviaire de la région pour relier les différentes communautés et, qui sait, peut-être pouvoir même se rendre jusqu'au tunnel du Mont d'Or.

Si les personnages les questionnent au sujet de Sanson, ils se raconteront certains. L'homme était seul et a demandé le gîte. Il ne payait pas de mine, sentait affreusement mauvais mais offrait en reconnaissance plusieurs bouteilles d'eau. Il a donc été accepté et vit dans un wagon de queue. D'ailleurs, malgré sa repoussante odeur, il s'est rapidement intégré au

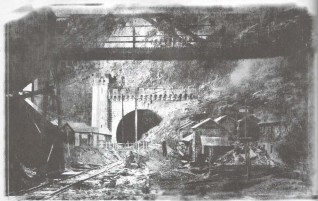
groupe et une demi-douzaine d'entre eux passe la totalité de leur temps avec lui, à l'écouter parler...

Adrian

Adrian est un adolescent, un garçon d'à peine seize ans qui dirige pourtant le groupe de Montricher. Un charisme et une chance insolente, ainsi qu'un instinct de surde hors du commun, lui ont valu le respect de toute la communauté et son statut de leader. Les personnages devront composer avec un jeune homme persuadé d'avoir toujours raison et ne supportant pas d'être contredit. Ainsi, s'ils ne se montrent pas diplomates, Adrian se les écartera pas, leur interdira l'accès aux wagons et les fera reconqu岸ner manu militari à la sortie de la ville.

Simplet

Simplet est un main, mais c'est aussi et surtout le bras droit d'Adrian. Il prend sa tâche très au sérieux et ne laisse que peu de liberté aux personnages lorsqu'ils s'entreprendront avec son chef. De



moins, il gardera toujours un œil sur leurs mouvements, les soupçonnant de conspirer contre Adrian. Si les personnages parviennent à lui expliquer clairement que l'adolescent est en danger avec Sanson dans sa communauté, il leur prôtera attention et pourra même les aider.

Confrontation et phéromones

Les personnages ne peuvent pas le savoir mais lorsqu'ils arrivent, Sanson a distribué des bouteilles d'eau contenant des phéromones Formises et en a vaporisé un peu dans le wagon dans lequel il s'est installé. Le petit groupe de personnes qui le voit sans cause est en fait en proie aux phéromones. Ils sont attirés par l'homme et leurs comportements sont anormaux : ils crachent, boivent, se realifient et agissent plus ou moins comme des animaux. Une fois qu'ils seront tota-

lement asservis, Sanson souhaite leur implanter des réines pour en faire des termitières vivantes et seuls les personnages pourront l'arrêter.

Attention, car s'ils n'y prennent pas garde, les personnages pourront aussi être victimes des phéromones – en étant saupérisés ou en ayant bu de l'eau préalablement contaminée – et développer des attitudes pour le moins étrange. N'hésitez donc pas, dans la suite du scénario, à insinuer le doute sur le comportement d'un ou de plusieurs personnages, entre fascination et répulsion. Ces changements touchent en premier les personnes dont la Santé est la plus faible, mais ils n'épargneront pas pour autant les autres. Dès qu'une personne reste plusieurs minutes dans un environnement dont l'air est vicié par les phéromones, elle y devient sensible. De la même manière, il est possible de survivre à cette contamination et de reprendre une existence normale si l'on passe suffisamment de temps -7 - Santé jour - hors d'une zone où se propage la phéromone.

L'histoire : deuxième partie

Après avoir ouvert l'abri aux termites, Sanson quitte le complexe à la recherche d'une nouvelle communauté humaine à parasiter pour le bon développement des créatures. Il cherche à construire une armée qui permettra de coloniser toujours plus de communautés et, pour cela, il a besoin de deux types de personnes : des humains sous influence phéromonale, servant de soldats acquis à la cause, et des « termitières vivantes », accueillant dans leurs corps une reine et ses enfants permettant de facilement mouvoir les différentes colonies. Après quelques errances, Sanson arrive dans la communauté de Berléand qu'il avait repérée quelques jours auparavant et termine la première version de son pulvérisateur à phéromones Formica. Toutefois, il doit se rendre à l'évidence : les quelques habitants du hameau sont trop maigres et trop peu nombreux pour survivre et faire des réceptions ou des adaptés efficaces. Par contre, Killian lui parle de la communauté de Montricher, ce qui le motive à retarder son essai pour l'expérimenter sur un échantillon de cobayes plus important, où il est sûr que quelques uns survivront à l'expérience...

Sanson ne se laissera pas faire et s'il voit que les personnages cherchant à le mettre hors d'état de nuire, il ordonnera à ses suppléants de les attraper. Les possibilités sont ici nombreuses et dépendront énormément du temps mis par les personnages pour parvenir jusqu'à Montricher. Sanson pouvant être parti depuis bien longtemps, accompagné d'une soixantaine d'hommes et femmes serviles, ou n'être qu'aux balbutiements de sa contamination de la communauté d'Adrian. Tout dépendra donc du timing et de la manière dont ont procédé les personnages pour se faire accepter par le jeune leader. Sanson n'est pas accompagné de Killian, celui-ci est parti prêter allégeance aux reines du nid du Lac de Joux.

L'adapté avant les espère revenir à l'abri avec un troupeau d'adaptés prêts à coloniser de nouvelles communautés. Il est équipé d'une besace d'un modèle identique à celle portée par Victoire. A l'intérieur se trouvent plusieurs objets dont des bocaux contenant du sucre pour attirer et abriter de future Formica, mais un seul objet est véritablement important : un CD audio qui, s'il est écouté, est rempli de bruits parasites.

Le lac de Joux

C'est Victoire qui devrait alerter les personnages : ils touchent au but, elle reconnaît les lieux et commence à se souvenir d'endroits où elle jouait. Ils n'auront qu'à la suivre pour découvrir le complexe. Si pour une raison ou une autre, elle n'est plus en leur compagnie, il leur faudra fouiller les environs et pister une procession de Formica ou des traces de jeep durant quelques heures pour parvenir au même résultat.

Sur place, l'endroit ressemble quelque peu à la photo paradisiaque, mais il semble techniquement impossible d'avoir pris un tel cliché. Par ailleurs, l'endroit est loin d'être idyllique, au contraire même : la forêt est beaucoup plus dense, formant une véritable jungle d'arbres, aucune construction humaine n'est visible à l'horizon, et si l'endroit est effectivement un paradis, ce n'est sûrement pas pour les humains mais pour la vermine... Toujours est-il que l'abri antitatomique se trouve là, dissimulé derrière les conifères, dépassant à peine du talus, l'écrouille fermée.

Eden

Le complexe n'est plus habité depuis peu, la rareté de la puissance témoignait de son très récent abandon. L'électricité ne fonctionne plus et du matériel ainsi que plusieurs installations ont été détruits lors de l'assaut donné par les Formiques. D'ailleurs, certains d'entre elles traitent tel ou tel... L'abri compte six niveaux auxquels on accède par des échelles et de multiples couloirs étroits.

Niveaux 1, 2 et 3

Les salles d'entrepôt, de repos, d'eau, de cuisine, de cantine, d'infirmerie sont réparties sur les trois premiers étages. Certaines des portes reliant les différentes pièces sont siglées du mot Eden et l'on peut reconnaître les différents endroits où ont été prises certaines photos - photos n°1, 2 et 4. Des besaces semblables à celles de Victoire et de Sanson ainsi que des masques à gaz peuvent être récupérés dans une pièce servant à entreposer le matériel divers. Une seule pièce est fermée par un cadenas et l'ouvrir serait une douloureuse expérience, car elle renferme les débris des scientifiques décollés entassés dans ce tombeau par les chercheurs survivants.

Niveau 4

Deux dortoirs d'une dizaine de lits composent ce niveau. Dans chacune de ces grandes pièces froides ont été disposées des cloisons permettant une relative intimité. Parmi les affaires, les habits et les divers bibelots, se trouve un trépidant encastré au tableau parfaitement soigné. Les traits et les couleurs sont si réalistes qu'on pourrait croire à une photographie... et justement, les personnages pourront remarquer qu'il s'agit de cliché n°3, la fameuse photo périodique. En voyant le tableau, des souvenirs reviendront à Victoire, le nom de l'auteur - Le Paradis Perdu - et son auteur: Erik, son père.

Niveau 5

Les quatre salles de ce niveau abritent une dizaine d'ordinateurs et une quantité non négligeable de périphériques informatiques et de matériel scientifique. C'est ici qu'a été prise la photo n°5 et c'est là que peuvent être découverts les câbles permettant de relier l'appareil numérique aux ordinateurs.

Niveau 6

Une lourde ancre métallique est placée sur l'ouverture menant à l'étage inférieur, aussi faudra-t-il la pousser pour y parvenir. Comme le niveau 5, cet ultime niveau est composé de quatre salles servant anciennement de laboratoire. La plupart du matériel est détruit et c'est dans la dernière de ces pièces que débouche le trou creusé par les termites et Sanson. Par ailleurs, cette galerie de près de 80 cm de diamètre mène jusqu'au nid où se trouvent Ellen et les Formiques...

Le retour de Derek

Idealement, dès que les personnages découvriront le matériel informatique dans le complexe d'Eden, Derek et les hommes de main qui l'accompagnent feront leur entrée. Comme expliqué précédemment, Derek transmet ses découvertes à un bienfaiteur dont les quatre mercenaires sont les porte-drapeaux. Intéressés par les photographies développées par Derek, ils ont suivi les personnages jusqu'au complexe. Soit les personnages se montrent conciliants et permettent aux mercenaires de s'occuper du matériel, soit ils doivent en découdre. Derek laissera les mercenaires agir sans rien dire et ceux-ci n'auront aucun scrupule à abattre un personnage si besoin est. Si vous le souhaitez, cette scène de tension et d'action peut être bouleversée par l'apparition inopinée d'une nuée de Formiques qui s'en prendra à chacun des deux camps, ainsi qu'à la surprise arrivée dans le noir des chercheurs survivants et de leurs masques à gaz.

Les chercheurs survivants

Fondateurs reconvertis en survivalistes, ces six hommes et femmes sont tous ce qui reste de la vingtaine de chercheurs du complexe Eden. Dans un premier temps et suivant le déroulement des événements, ces personnes masquées pourront faire office de menace et d'antagonistes - une poursuite et un affrontement dans les sombres couloirs de l'abri entre les Formiques, Derek, les mercenaires et les chercheurs n'est pas à exclure, les personnages ne sachant ni qui ils sont, ni ce qu'ils veulent. Les chercheurs sont bardés de gants et autres protections contre l'acide formique, et portent des masques afin de ne pas suc-

Mercenaire type

Caractéristiques :
toutes les caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Précision 3D et Force 3D.

Spécialités :
Armes à feu (Confiné), Vigilance (Confiné) et Discretion (Confiné).

Protection :
1D/1D armée à feu (gilet pare-balles).

Sens de Blessure :
5/7/9

Matériel :
H&K Cg (4D/3B, 50/400/500), un chargeur de 10, un couteau de combat (1D/1B) et un talon-walke.

comber aux phénomènes des créatures. S'étant construits des habitations de fortune dans le haut des arbres alentours, ils ont remarqué la venue de Kilian et sont depuis aux aguets. Une fois les présentations faites, ils pourront aider les personnages et être aidés par là même. La mère de Victoire, Justine, est le leader de ce modeste groupe. Erik, son mari, est décédé lors de la nuit où les Formicaux s'introduisirent dans le complexe. Croyant sa fille morte, elle délaissa en sanglots en la voyant et remercia les personnages.

Pour ne pas être attaqués, les chercheurs ont mis au point un stratagème : ils enduisent leurs habits de sang de Formicaux contenant les phénomènes, mettent un masque pour ne pas « tomber sous le charme » et peuvent ainsi pénétrer dans le nid en se faisant passer pour des adaptés. Malheureusement, ils ne peuvent attaquer frontalement, les créatures étant trop nombreuses. Ils ont donc besoin d'effectifs supplémentaires – les personnages – ou d'obtenir les fameux enregistrements sonores apportés par ces derniers. Ces sons mis au point par les Miroens sont des répliques de différentes stridulations Formicaux devant permettre de brouiller les communications entre les créatures et de les désorienter. Malheureusement, Sanson a volé le CD sur lequel ils avaient été enregistrés... et c'est donc là que les actions des personnages prennent de l'importance. S'ils ont récupéré l'objet, les chasseurs se sentiront pousser des ailes et se rendront dans le nid des créatures pour définitivement les exterminer. Si ce n'est pas le cas, ils y réfléchiront à deux fois. Après les retrouvailles avec sa fille, Justine sera déterminée à en finir une bonne fois pour toute, mais le reste de l'équipe ne se décidera que si les personnages les accompagnent en renfort.

La colonie

Construite à la base d'une vieille souche d'arbre, la termitière s'est peu à peu agrandie pour former un impressionnant monticule de près de trois mètres de haut, un dôme composé d'un amoncellement de feuilles, de branches et de brindilles diverses. Les galeries souterraines ont, quand à elles, été développées par Sanson

afin d'être accessibles aux adaptés. C'est dans cet immense souterrain à l'air quasiment irrespirable que vivent les créatures vivrées par Sanson et Kilian. Celui-ci vit parmi les créatures et est complètement halluciné. Il cherche à poursuivre l'œuvre de son mentor.

On peut accéder au nid par plusieurs endroits différents, par la souche d'arbre abritant le dôme de la termitière, par la galerie du niveau 6 et l'une des trois autres ouvertures donnant dans la forêt environnante. Chacune de ces galeries longues de plusieurs dizaines de mètres peut être parcourue par un humain en rampant. Elles débouchent régulièrement sur des couloirs et des salles à taille humaine croulées par les Formicaux, Sanson et Kilian. Quelle que soit l'ouverture empruntée, la première véritable salle à laquelle seront confrontés les personnages sera la salle de garde où une dizaine de Formicaux Soldats font constamment leurs rondes. Suivront une succession de salles servant de gardes mangères avec des Formicaux obèses, pendus, dégorgeant du mielait à qui le veut puis la plus grande salle des lieux d'où partent et se rejoignent de nombreuses galeries, une pièce grouillante où vivent et dorment la plupart des créatures. Par la suite, les personnages pourront voir plusieurs salles remplies de larves blanches, courbées et entrecroisées par les ouvrières en attendant qu'elles deviennent des Formicaux à part entière et finalement, ils devront parvenir à la dernière pièce, celle qui se trouve au plus profond du nid et qui abrite la totalité des reines. Kilian se les quitte jamais et il sera donc là, assis à la manière d'un roi, dans un coin, des termites entrant et sortant par sa bouche comme s'il était une simple construction dans la pierre. Malgré son comportement apathique, il ne permettra pas que l'on détruise la demeure de celles qui appelle « ses femmes » et attaquera les personnages dès qu'il comprendra qu'ils ne sont pas des adaptés. Il tentera d'arracher leurs masques et s'il y arrive, verra des Formicaux en direction de leurs bouches pour les parasiter de force. La lutte sera sans merci.

Attention : n'oubliez pas que suivant les précédentes actions des personnages, si ces derniers ne se sont pas rendus à Montricher, Sanson peut éventuellement parvenir à la termitière accompagné d'adaptés et pointer mains sales aux Formicaux présentes contre les personnages.

Chercheur survivant type

Caractéristiques : toutes les caractéristiques à 1D sauf Santé 3D, Précision 3D, Connaissance 4D et Perception 3D.
Spécialités : Chimie (Confirmé), Biologie (Confirmé), Connaissance des Formicaux (Confirmé) et Pistolet (Débutant).

Protection : 1D/1D foudres, chaînes et courroies (protection en cuir raffaïolée).

Seuils de Blessure : 2/7/9

Matériel : un pistolet automatique (SD/1R, 2/30/50), une trentaine de munitions et un masque à gaz.



Epilogue

Si les chercheurs survivants parviennent avec l'aide des personnages à détruire le nid des Formicas, l'espèce périlitera à court terme - à moins que vous ne décidiez qu'il reste quelque part un adapté avec une reine et quelques Formicas en état de poursuivre l'œuvre de Sanson.

Si le savant fou n'a pas été tué et qu'il est parvenu à s'enfuir de Morricher ou de l'alibi, il démolira mais n'arrêtera pas pour autant ses expériences et traquera les personnages jusqu'à ce que mort s'ensuive. Justine sera éternellement reconnaissante envers les personnages pour avoir ramené Victoire et pourra, dans la mesure de ses moyens, leur offrir ce qu'ils veulent. Ils gagneront en tout cas de précieux contacts.

Les Formicas, ou « termites rousses des bois »

Il existe de multiples espèces de termites des bois et les créatures présentées dans ce scénario ne sont pas des plus typiques. Dotés d'une apparence proche de celle des fourmis, ces insectes ont visiblement évolué pour ressembler à leurs ennemis, dont ils ont même imité l'une des capacités caractéristiques : l'usage de phéromones et le jet d'acide formique. Cette espèce polygone - aux nombreuses reines - a plus de développé une manière spécifique de vivre et de proliférer en entretenant une relation symbiotique avec des humains, dont chaque adapté sort de termitière vivante et mourante... Les reines sont introduites par la bouche et nourri par l'humain qui la porte. La température interne du corps humain laissant croire à la reine que l'été bat son plein, celle-ci pond continuellement des

Kilian

De taille moyenne, c'est un jeune homme à l'allure d'éternel adolescent qui a vécu toute sa vie en forêt, développant ainsi des aptitudes principalement physiques. C'est une personne influençable qui a toujours voulu être reconnu comme un homme à part. Il a vu en Sanson un moyen de s'affranchir des membres de sa communauté et les phéromones développées par le docteur fou ont fait le reste...

Caractéristiques : toutes les caractéristiques à 2D sauf Rapidité 3D, Santé 3D, Agilité 4D, Réflexes 3D et Perception 3D.

Spécialités : Discretion (Expert), Chasse (Confirmé), Sens du danger (Débutant) et Empathie avec les termites (Confirmé).

Protection : 1D/1D fouets, chaînes et couteaux (protection en cuir raffistolée).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : un poignard (1D/1B).

larves blanches qui deviennent d'autres Formiques et d'autres reines. Les larves peuvent aussi se développer dans les cadavres du moment qu'elles sont nourries et protégées par des termites. Dans le cas contraire, elles dépérissent et meurent.

La morphologie de ces créatures varie selon le rôle qu'elles entretiennent au sein de la termitière : les ouvrières ne mesurent pas plus de 5 cm tandis que les soldats, aux têtes anguleuses et aux mandibules extrêmement solides, en font généralement 7, et les reines peuvent mesurer plus d'une dizaine de centimètres. Agressives, leurs mandibules en forme de crochets peuvent facilement arracher de petits morceaux de peau et porter des objets relativement lourds.

Lorsqu'une Formique solitaire rencontre une forme de vie étrangère, elle approche sa cible pour absorber une partie de son odeur puis elle rentre au nid et sème de-ci de-là des phéromones permettant de retrouver la trace de l'intrus une fois les forces rassemblées pour l'attaque.

Taille : 2

Seuils de blessure : 10/17/000 pour chaque unité vivant dans un adapté.

Attaques : les Formiques ne sont pas munies d'aiguillon mais possédant à la place une arme préhensile, l'acide formique. Lorsqu'elle souhaite projeter de l'acide, la créature s'arc-boute sur ses pattes et place son abdomen mobile face à sa cible, le jet

éjecté du rectum pouvant atteindre une proie à plus d'un mètre. Là où un seul jet d'acide ne cassera que des dérangements tenaces, l'attaque commune d'une demi-douzaine de Formiques peut rapidement entraîner des pertes de conscience voire des asphyxies mortelles. En termes techniques, un personnage perd un D6 de Réserve d'Effort chaque fois qu'il est touché par un jet d'acide, et reçoit un cercle de Blessure – en commençant par les Touchés – chaque fois qu'il est atteint par au moins trois jets dans le même tour. Si sa Réserve tombe à 0 de cette façon, il tombe inconscient et risque de mourir d'asphyxie si personne ne l'aide à respirer dans les trois qui suivent – au prix d'un jet de Médecine ou de Premiers secours réussi contre une Difficulté de 15. Pour déterminer combien de jets d'acide peuvent toucher un personnage durant un même tour, on considère que le jet d'attaque des créatures est de 2D pour une petite nuée, de 3D pour une nuée moyenne et de 4D pour une grosse nuée. La Difficulté de base pour toucher les personnages sera de 10, et chaque tranche de 5 points au-delà de ce seuil indiquera qu'un jet supplémentaire atteint sa cible – soit deux jets pour un résultat de 15, trois pour un résultat de 20, etc. Pour plus d'informations sur la façon de gérer les combats contre les nuées, reportez-vous à l'aide de jeu proposée page 128 du supplément "Prédateur et Charognard".

« La Belgique, c'est un terrain vague où des suborités se disputent au nom de deux cultures qui s'écarteront peu. »

— Jacques Brel

Introduction

Depuis quelques années, le barreau de Erps Kwerps — voir page 59 du Livre du Meneur — est le lieu du plus important événement d'Europe du Nord : du 11 novembre au 24 décembre se tient une foire annuelle permettant à tous les itinérants de se rencontrer pour échanger des informations. La tradition orale est redevenue une nécessité et tous les hommes et femmes qui font vivre et circuler l'information, doivent sans cesse se tenir informés, rectifier leurs archives et mettre à jour les cartes qui leur permettent de franchir les obstacles naturels. Une information erronée peut condamner une communauté, et quindi un conteur itinérant meurt sans avoir pu transmettre son savoir, c'est un pan du savoir humain qui disparaît. C'est dans un but de rencontre et d'échange que Aris Tintinckle et Jan Pischelkous ont créé la manifestation, qui draine de plus en plus de monde venant de plus en plus loin, ce qui permet à l'almannach d'Erps Kwerps de gagner sans cesse en précision. En marge des travaux de la foire, un gigantesque marché s'est progressivement installé, qui permet aux communautés représentées de négocier biens, services ou informations. On dit de ce sank qu'il contient nécessairement ce que l'on est venu chercher, à condition que l'on soit prêt à y mettre le prix...

L'implication

Les personnages peuvent avoir plusieurs raisons de se rendre à Erps Kwerps. La plus simple tient à leur nature d'itinérants : si le groupe doit entreprendre un voyage en Europe du Nord, la foire tombe commodément pour lui permettre de se renseigner sur son futur itinéraire, et il serait inconscient de passer à côté de l'opportunité d'acquérir des informations cruciales récentes. Si vous gérez une campagne, il peut être intéress-

sant d'amener les personnages jusqu'à la foire dans le but d'acquérir un bien ou un service vital pour eux. Cette chose servirait à déterminer en amont du scénario, afin d'amener progressivement les personnages à se décider à prendre la route pour aller à Erps Kwerps, avec en poche le nom d'un éventuel contact qui connaîtrait quelqu'un dont l'ami aurait entendu parler d'un éventuel contact, etc.

Si les personnages sont liés à l'une des communautés impliquées dans l'histoire — Zone Libre de Brussel ou Gabriel Cline notamment —, la raison de leur présence est encore plus facile à trouver, puisque celles-ci ont des visées politiques sur la foire. Brussel cherche à manipuler le Conseil des vénéralles pour en faire une institution au service des Derniers Hommes, tandis que Cline a envoyé une délégation afin de faire du prosélytisme et recruter les troupes qui permettraient à sa communauté de devenir une véritable puissance au sein de Paris. Toutes ces raisons font de ce scénario une suite ou une introduction idéale à l'histoire « Un rêve au goût amer... » proposée dans ce même supplément, qui se déroule près de la Digue et implique les Derniers Hommes.

Le groupe peut également être communiqué pour se rendre à Erps Kwerps. Ainsi, alors que les personnages sont de passage dans une communauté plutôt hospitalière qui leur accorde le gîte et le couvert sans soucier, le patriarche du village attend la fin du repas, quand ses hôtes sont un peu enivrés, pour leur demander un petit service. Un teneur itinérant répondant au nom de Karl est passé dans le village il y a cinq mois. Il est resté quelques jours dans le village, comme l'attestent les tatouages de plusieurs hommes, et s'est fortement rapproché de Pauline, la fille bedonnante du chef qui sert à manger aux personnages depuis le début du repas. Le jeune homme est parti sans demander son reste mais a avoué à la jeune fille qu'il se rendait à Erps Kwerps « pour faire fortune ». Le chef de la petite communauté est plutôt vieux jeu et souhaite que le jeune homme soit mis au courant de sa paternité et invité à revenir au village pour épouser Pauline et fonder un foyer. Bien entendu, les personnages seront dédommages s'ils acceptent de faire revenir le futur époux auprès de la mère de son enfant.

L'influence des Totems

Les personnages peuvent avoir de nombreuses raisons de se rendre à Erpe Kwerpe. Voici, en fonction des Totems qui ont la sympathie des personnages, une poignée d'entre elles. Il n'est pas nécessaire que les personnages suivent consciemment ces Totems. Il vous suffit d'orienter la façon dont vous présenterez Erpe Kwerpe en fonction du Totem dominant à la table ou dans votre campagne en cours.

Prédateur

Dans les derniers jours, plus d'une centaine d'individus ont convergé vers le marais. Nombreuses sont ces personnes qui ont entrepris ce déplacement en solitaire ou en tout petit groupe. Le festival est donc une occasion en or pour tenter d'exploiter ces individus exposés : le fort se nourrit du faible.

Charegnard

On raconte que cette année, les pillards du marais vont mener une attaque de grande envergure contre le festival. Après cet assaut qui fera des morts dans les deux camps, il y aura beaucoup d'occasions à saisir.

Parasite

Nourriture facile, victimes affaiblies par l'alcool, tout rassemblement offre des opportunités que les plus débrouillards peuvent saisir, afin de prospérer aux dépens des autres.

Symbiote

De nombreuses communautés se rencontrent pendant la foire, ayant besoin les uns des autres. Ces échanges de bons procédés sont vitieux, aucune communauté ne pouvant survivre isolée.

Râtisseur

Le festival est en train de se structurer en une communauté plus stable et plus construite, et un projet d'assèchement du marais a été avancé par un groupe religieux qui souhaite faire prospérer la région. Un projet ambitieux qui nécessite d'être appuyé...

Horde

L'union fait la force, seul le rassemblement en un lieu unique de nombreuses communautés permettrait de faire basculer l'équilibre des forces dans le combat contre l'entropie ou la vermine.

Solitaire

Même les pires associés ont parfois besoin de leur semblables. Ce festival est un rassemblement ponctuel de solitaires qui partagent leur savoir-faire et leur expérience pour ensuite retourner à leur isolement.

Ruche

Le centre commercial est une ruche, dont le Conseil est la reine, les fermiers les soldats et les festivaliers les ouvriers. Aux personnages de trouver leur place dans ce système bien rôdé.

Humanité

La Zone Libre de Brussé a pris conscience de l'importance de la foire et s'est associée pour la première fois à une organisation. De nombreuses communautés ont fait le voyage pour se rencontrer, discuter, échanger et construire ensemble.

Vermine

Sans cesse au bord du désastre, la foire ne survit d'année en année que grâce à l'abnégation de ses participants qui en ont fait un avant-poste de l'humanité dans un marais infesté de vermine. Une catastrophe naturelle suffirait à balayer la présence humaine du Plat Pays : inondation ou... épidémie ?

L'intrigue

Lors de la participation à la foire, les personnages ont l'occasion d'échapper beaucoup de personnes et de s'intégrer à de nombreux événements. Mais au-delà de ces micro-intrigues, il existe trois trames de scénario que le groupe peut suivre, en tout ou en partie, selon son intérêt. La première n'est autre que la fréquentation des festivals d'Erpe Kwerpe qui a motivé en premier lieu leur venue à la foire. Mais la présence des personnages bouleverse l'équilibre des



forces au sein du Conseil des vénérables. Cette structure informelle a, dans l'esprit de ses deux fondateurs, pour but de centraliser l'information et de la diffuser à tous ceux qui en expriment le besoin. Mais de plus en plus de personnes songent à utiliser cette information pour servir des intérêts particuliers : faciliter le développement des communautés harmonisées pour certains, lancer une croisade contre les pillards pour d'autres. Même si les motivations sont pour la plupart généreuses, Jan et Aris craignent qu'un tel détournement des intentions d'origine et du principe de neutralité de la foire n'établissent un regrettable précédent. Comme toutes les intentions ne sont pas aussi désintéressées, la situation se dégrade au fur et à mesure du déroulement de la foire, et le choix des personnages finit de faire pencher la balance. Enfin, un troisième concours de circonstance complique la situation, presque une épidémie se déclenche au cours de la foire.

La Foire d'Erps Kwerps

Les environs

Quand les hollandais ont volontairement rompu les barrages qui renaient la mer afin de razer le vermine, les terres néerlandaises et belges se sont en grande partie retrouvées noyées. Plusieurs cours d'eau ont également grossi et débordé de leur lit, ce qui fait de cette région une vaste zone marécageuse. La région s'est peu à peu couverte de roseaux et de joncs, transformant le paysage en un gigantesque labyrinthe végétal infesté de vermine. Les rares vestiges de l'architecture humaine forment autant d'îlots dissimulés derrière d'épais murs de tiges. Située à l'origine dans le hameau même de Erps Kwerps, la foire a dû se déplacer, les villageois renchérissant devant l'afflux de population, pas toujours recommandable, que la

Le virus symbiote

Les fidèles de Gabriel Cline sont porteurs d'un symbiote viral qui modifie par des sécrétions hormonales la répartition de leur flux sanguin : l'oxygénation réduite de leur cerveau ralentit leur activité intellectuelle mais fournit au corps un surcroît de sucre et d'oxygène, le cerveau en étant habituellement le plus gros consommateur. Face à certains stimuli, le virus passe d'une forme quiescente à une forme lytique et contagieuse, occasionnant la destruction de l'hôte.

Incubation : la période d'incubation ne dépasse pas quelques heures après l'exposition à la forme contagieuse du virus.

Développement : le virus se développe sous trois formes. Sous la forme bénigne, la plus rare, il se cantonne à certaines parties du cerveau, dont l'irrigation en sang oxygéné stimule certaines fonctions tout en en affaiblissant d'autres. Les conséquences sur le fonctionnement cérébral sont imprévisibles et variées. La forme maligne, la plus fréquente, conduit à l'affaiblissement des fonctions cérébrales et au développement des ressources corporelles. Enfin, la forme lytique est la forme contagieuse et mortelle du virus.

Stade final : l'effet dégénérant sur le cerveau de la forme quiescente peut conduire à la catatonie et au coma, mais habituellement les porteurs du virus ne présentent pas d'autres symptômes qu'un abrutissement marqué. Par contre, sous sa forme lytique, le virus est mortel et foudroyant : la personne infectée décède habituellement en moins d'une journée.

Effets : la propagation du virus dépend du vecteur de contagion. La Difficulté du jet de Santé est de 15 en cas de contact par objet interposé, et de 30 en cas de contact par muqueuse. Si le résultat est une Marge catastrophique, la personne développe la forme mortelle du virus. Dans certains cas rarissimes, laissés à votre discrétion, elle développe la forme quiescente et bénigne. En cas d'infection, c'est cette forme qui se développera – tout à fait arbitrairement – chez les personnages...

La forme bénigne du virus fournit au porteur un bonus permanent de 1D à sa Réserve de Sang-froid – il s'agit de l'effet le plus visible, d'autres peuvent se révéler sur le long terme. La forme maligne diminue de 3D la Réserve de Sang-froid, mais augmente de 3D la Réserve d'Effort. Enfin, la forme lytique fait perdre un cercle de Blessure létale par heure, en cas d'échec à un jet de Santé contre une Difficulté de 15, en commençant par les « Touché ».

Remèdes : il n'existe théoriquement aucun remède au virus, dont l'origine demeure inconnue, mais les expériences que Gabriel Cline est réputé mener à l'hôpital Neckar – voir page 15 de l'écran du meneur – sont peut-être liées à la récente propagation du virus...

foire drainait chaque année. Depuis quelques années, elle a lieu dans un ancien centre commercial émergeant des marécages environnants.

Rejoindre Erps Kwerps

La foire étant devenue une tradition établie, plusieurs habitants du pourtour du marais – dont ceux du hameau de

Erps Kwerps proprement dit – deviennent guides durant cette période pour permettre aux festivaliers d'accéder à la foire. Bien qu'en théorie rémunérés par les fermes qui font en sorte de faciliter l'accès à Erps Kwerps, certains d'entre eux profitent de leur position pour racketter les festivaliers. Les voyageurs n'ont guère le choix, car tenter seuls leur chance dans le marais pourrait leur coûter la vie : il faut une journée de marche et de nage pour accéder au centre commercial, sans compter le risque de se perdre dans le marais. D'ailleurs,

qu'ils soient à pied ou en barque, les personnages peuvent apercevoir durant leur périple de nombreuses traces de l'appât de la vermine locale : cadavres humains gonflés d'eau et servants de réserve de nourriture à des larves naissantes, squelettes desséchés.

A ces dangers naturels s'ajoute une bande de pillards qui sévit dans le marais. Les organisateurs de la foire ont confié la sécurité des alentours à leurs meilleurs forains, mais la tâche est trop ardue : aux moments d'affluence, ils ne peuvent assurer la sécurité de tous les festivaliers, et nombreux sont ceux qui succombent face aux prédateurs, insérés ou humains. Même si les forains se font fort de faire subir un châtiment exemplaire aux pillards, il en est toujours pour passer outre à l'insécurité que constituent les cadavres empalés visibles çà et là dans les marais.

Le centre commercial

Du complexe commercial qui devait constituer le pôle d'une future zone commerciale dynamique ne subsiste qu'une bizarrerie de l'architecture moderne émergeant d'hectares de parkings et de routes immergés. Le centre, dont l'aspect tout en angles, verre et métal lui donnait déjà à l'époque l'air d'un être de robot, est encore plus bizarre maintenant qu'une grande partie des haies vitrées ont été reconverties, au cours des années, de planches, de tôles, et de matériaux divers. Seuls les trois étages supérieurs du bâtiment émergent des marécages environnants et un ponton en bois permet aux barges, radeaux, bateaux à hélice et autres moyens de transport de s'amarrer. Les anciens réverbères de parking qui jaillissent de l'eau servent à amarrer les embarcations qui convergent vers la foire, et un réseau de pontons constitués de planches, de palettes et de bidons permet ensuite de rejoindre à pied le bâtiment. A certains réverbères oscillent les cadavres des festivaliers accusés de vol ou d'agression - la trêve imposée par les forains est souvent préalable, et ceux-ci recourent à des positions expéditives pour la maintenir : le coupable est pendu par les pieds de manière à ce que seule sa tête soit sous l'eau, le condamnant à une lente noyade à mesure que l'épuisement l'empêche de garder la tête à l'air libre...

Tous les accès du centre étant soit immergés, soit condamnés, le seul moyen d'entrer consiste à gravir quelques marches branlantes pour accéder à la terrasse de restaurant qui fait également office de plate-forme de livraison. De cette terrasse, on a été juchée une chaise de maître-nageur, les forains contrôlent les accès à la foire. La partie émergeant du centre commercial est divisée en trois étages, qui communiquent entre eux par de nombreux escaliers, escalators et plans inclinés.

La partie immergée

Les deux étages de parking souterrain et le rez-de-chaussée de la galerie marchande sont presque totalement sous l'eau : il n'y a qu'une trentaine de centimètres entre le niveau de l'eau et le plafond du premier étage. Tous les accès vers ce niveau ont été colmatés, à l'exception des cages d'ascenseur qui servent désormais de vide-ordures. A l'odeur déjà forte des corps mal lavés en milieu confiné régnant dans le bâtiment s'ajoutent les effluves des eaux stagnantes.

La galerie marchande

Le deuxième niveau de la galerie marchande est le premier niveau utilisé de la foire, et est formé d'un entrecroisement de galeries à l'intersection desquelles se trouvent des planas décorées de bassins asséchés. Les locaux commerciaux sont attribués aux communautés les plus importantes ou ayant contribué à l'organisation de la foire, lesquelles disposent ainsi d'un local pour leur représentation. Quelques locaux sont murés ou barricadés, soit qu'ils soient en trop mauvais état pour être occupés, soit qu'ils servent de réserve de matériel ou de nourriture. Ces places sont évidemment les plus demandées, et de nombreux festivaliers rejoignent la foire avant son début officiel afin de pouvoir s'installer dans l'une d'elles. Même de généreux pots-de-vin au commissaire ne peuvent cependant garantir un local.

Les couloirs de services

Les couloirs des services techniques sont verrouillés, et seuls les forains disposent de la liberté de les utiliser. Ces couloirs permettent de longer les murs extérieurs, de circuler librement dans tout l'étage et de pénétrer dans chacun des

locaux commerciaux de la galerie marchande. Il n'existe plus que trois passages permettant d'emprunter les couloirs, et ils sont aux mains des patrouilles de fœmas qui circulent en permanence dans le bâtiment pour colmater les brèches dans la couverture et détruire les éventuels nids de vermine.

Le multiplex

Les dix salles du complexe de cinéma servent de tribunes, d'agoras et de scènes. On y débat, on y assiste à des représentations ou on s'y bat en duel. Il s'agit probablement de l'endroit le plus animé de la foire et c'est ici que les personnages pourront glaner les rumeurs les plus intéressantes. Bien que moisis, les fauteuils restent très confortables et le cinéma est un bon endroit pour finir sa nuit. Dans une des salles de cinéma, l'écran de projection jointi sert de support à une gigantesque carte du Flat Pays enrichie année après année des différentes données acquises. Un système employant des poussoirs de couleurs permet d'indiquer sur la carte les régions hostiles en rouge, incertaines en orange ou accueillantes en vert. Le nombre de poussoirs indique la taille de la population en question. Des cartes adjacentes au Flat Pays ont été ajoutées, permettant de décrire peu à peu des régions jusque là inconnues du nord de l'Europe.

Le Conseil des vénérables

Le Conseil des vénérables, l'institution à l'origine de la Foire et présidant à chacune de ses éditions, se tient dans un ancien restaurant tea-mex dont ne subsistent que les portes « saloon ». Les nombreux rapporteurs du conseil travaillent à compiler les informations fournies par les festivaliers dans l'ancienne salle du restaurant, pendant que les responsables utilisent les alcôves pour aborder les sujets sensibles. L'endroit bruisse d'un brouhaha permanent et les farlains chargés de la sécurité ont beaucoup à faire pour seulement tenir le compte des allées et venues. Le Conseil est actuellement divisé en deux camps : le premier – uni derrière les deux fondateurs de la foire, Aris Tintimble et Jan Finkelkraut – maintient une ferme position de neutralité et de non interventionnisme. Leur idée est que la foire attire tout type de communauté justement parce que l'almanach profite à tous et ne nuit à personne, et les vénérables qui tiennent ce genre de

raisonnement se méfient de toute forme de prosélytisme ou d'expansionnisme. Le deuxième courant, plus belléciste, est incarné par le jeune Ladislav et cherche à unir les festivaliers en une vague organisation qui se servirait de l'almanach pour poursuivre des buts communs : construction de routes, lutte contre la vermine, éradication des communautés adaptées, etc. Selon Ladislav, l'almanach serait un outil stratégique dans la reconquête de l'Europe du Nord par les communautés humanistes. Le parti de Ladislav est supporté, depuis quelques années, par les quelques représentants de la Zone Libre de Brussil qui s'intéressent à ce qui se trouve au-delà des murs de leur enclave. Actuellement, si Ladislav a rallié la majorité des vénérables, Aris et Jan ont pour eux le prestige et l'expérience politique, et la situation reste figée dans un statu quo défilant.

Le Fumoir de Baptiste

Baptiste a découvert un flot émergé dans le marais, un coin de paradis relativement épargné par la vermine qui lui permet d'avoir une petite plantation de tabac. Sa production n'est pas énorme, mais le tabac est tellement rare qu'il a pu créer un fumoir dans une ancienne salle de billard. Le lieu est paisible, meublé de coussins et de narguilés. Les gens se sont vite laissés tenter par son tabac et Baptiste a désormais une belle clientèle. Son Fumoir est d'ailleurs l'endroit idéal pour croiser les personnalités du centre commercial.

Le bordel de Mamzelle

Autant de gaislards concentrés au même endroit, c'est une occasion en or pour quelqu'un comme Mamzelle qui n'aime sans doute l'un des plus beaux bords itinérants d'Europe. Ses filles ne sont certes pas de première fraîcheur, mais en ces temps troublés, les hommes sont moins regardants. Installé dans un ancien magasin de vêtements, le bordel de Mamzelle est simple : quelques divans, des tentures pour donner un peu d'intimité aux clients et le tour est joué. Derrière des noms exotiques comme Iris, Rose ou Violette se cachent des filles quelque peu fanées mais encore vigoureuses. Quand elles tombent enceintes, c'est rarement un problème : il y a toujours un couple dans une communauté prêt à adopter le bébé. Certaines fleurs sont cependant véhé-



resses, à l'image de Lilas qui profite avant de l'intimité qu'impose son métier pour voler une ou deux bricoles. Avant d'offrir volé n'oserait se risquer à protester, les fleurs de Mameulle ne manquent pas de chevaliers servants.

Le marché

Les deuxième et troisième étages étaient occupés par le supermarché à proprement parler, et débarrassés des rayonnages et du mobilier, constituant un gigantesque espace couvert occupé par les festivaliers. C'est un dédale de petits stands et de campements, les festivaliers passant en général l'ensemble de l'événement au même endroit. Les rayons propres et alléchantes d'autrefois laissent maintenant place à un étalage de bric-à-brac qui a plus des airs de broderie que de marché. Les emplacements pour la vente sont attribués par le commissaire de la foire, en fonction de la date d'arrivée du festivalier, de ses

contributions précédentes à Tolmanach, de l'intérêt objectif de ses marchandises, et du pot-de-vin qu'il verse au commissaire. Les festivaliers sont nombreux et dorment tous à côté de leurs produits pour éviter le vol. A moins de se relier, la nuit est un moment critique pendant lequel il reste possible de se faire voler du matériel, voire même de se faire poignarder.

Tout le monde ne vend pas des objets : une grande partie des affaires qui sont faites concernent des prestations de services et des accords passés entre différentes communautés, parfois à courtages tirés en temps normal. Le troc est le moyen d'échange le plus en vigueur dans la foire. Toutefois, il est possible de passer par les fermes pour utiliser leur monnaie d'échange : en vendant des objets ou des services à Zippo, les festivaliers acquièrent des crédits - que personne ne s'est donné la peine de baptiser - qu'ils peuvent ensuite utiliser pour acheter ce qu'ils souhaitent auprès des commerçants acceptant le principe. Lorsqu'ils veulent se faire payer, les

experts se rendent auprès de Zippe et retournent la contre-valeur de leurs crédits en biens ou en services différents. Les truchements sont ainsi inscrits auprès de Zippe, et lui versent de généreux pourboires pour qu'il les avise de l'ingratitude d'autres intermédiaires.

Une voiturette de golf sert au commissaire et à ses forains pour patrouiller dans le marché afin d'assurer la sécurité et garantir les échanges de crédits, lui permettant d'écraser sans vergogne les stands qui débordent sur les allées identifiées au sol par du ruban adhésif.

Les truchements

Avec la profusion de langues et d'idiomes parlés sur le marché, il est souvent difficile de communiquer. Si les itinérants les plus expérimentés pratiquent fréquemment une demi-douzaine de langues, il n'est pas toujours facile d'en trouver une permettant une conversation aisée avec un interlocuteur. L'une des questions que pose le commissaire à l'inscription concerne les langues parlées par les festivoiliers, et en cas de besoin les forains font passer le mot qu'une personne parlant tel ou tel idiome est demandée auprès des véritables. Ce manque d'organisation a permis l'instauration de ce qui ressemble aujourd'hui à une corporation, les truchements. Les personnes douées en langues ont tout intérêt à se réunir avec les autres polyglottes du marché pour se mettre d'accord sur les tarifs pratiqués et faire référence leurs services. Les truchements ont également pour habitude d'aller casser les bras et jambes d'éventuels concurrents qui ne s'aligneraient pas sur leur grille de tarif. Malheur au personnage doué en langues qui propose l'accessoirement son aide à deux festivoiliers incapables de communiquer...

Le dentiste

Le docteur Farinet est sans doute l'un des hommes les plus occupés de la foire. Des voyageurs souffrant d'une rage de dent font la route de loin pour le rencontrer. Il est installé dans un ancien salon de coiffure dont il utilise les sièges pour son office. Le docteur Farinet est un vieux monstre qui manque de matériel. Quand le patient souffre réellement et qu'il ne peut opérer en toute quiétude, il n'a pas d'autres solutions que de l'attacher fermement au siège, d'utiliser un impressionnant système en fer rouillé pour maintenir sa bouche ouverte et d'opérer au milieu des cris et des rires. N'ayant plus de couvettes

et de fraises, le docteur Farinet ne fait plus de prévention et n'intervient que quand il faut arracher la dent. La douleur est impressionnante sur le coup mais soulage sur le long terme. Son arsenal de pinces et son travail ingrat lui donnent une réputation de boucheron qu'il ne mérite pas. Sa plus grosse déception est qu'à 57 ans, il n'a toujours aucun apprenti prêt à apprendre un métier pourtant très utile à toutes les communautés.

Le tatoueur

Karl s'occupe depuis peu la profession de tatoueur, mais travaille vite et bien. Sa petite échappe est située dans un ancien placard à balai du centre commercial. Les murs de ce petit cablogi sont couverts des nombreux symboles plus ou moins ésotériques qui permettent aux clients de choisir leur futur tatouage. Au milieu de dessins mythiques représentant les Totems, il est possible de trouver des logos d'anciennes marques autrefois très populaires. Vidés de leur signification marchande, ces logos font des tatouages très populaires. Karl utilise un vieux jeu d'aiguille qui n'est plus très propre, mais les notions d'hygiène sont très limitées à Erpe Korppe. Son encre provient d'un vieux stock de recharge pour stylo plume. Pour les clients plus spéciaux, Karl propose des ornements artistiques et du branding pour les plus courageux - une pièce de métal rouge au feu appliquée directement sur la peau.

Le dresseur

Louis gagne sa vie en organisant des combats d'animaux. Les paris lui rapportent une fortune et le sang est un spectacle qui plaît toujours. Louis possède une petite arène souterraine dans laquelle s'affrontent des chiens, des chats ou des coqs. Les animaux perdants sont mangés car la viande est une denrée non négligeable. Tous les jours à la recherche de sensationnel et de plus de spectacle pour son public, Louis utilise parfois de la vermine capturée dans le marais pour ses combats : serpents, animaux sauvages et même quelques insectes de bonne taille... Plusieurs chasseurs et dresseurs travaillent d'arrache-pied pour obtenir des bêtes de combats. Élevés pour tuer, ce sont de véritables créatures de mort qui pourraient faire bien des dégâts s'ils échappaient à la vigilance de leurs maîtres. Le milieu des éleveurs est un monde de rapine : tous essaient de tricher ou d'empoisonner la bête de l'adversaire.

Conditions d'hébergement

Vivre les six semaines du festival dans le centre n'est pas une sinécure. Plusieurs centaines de personnes cohabitent dans ce local fermé, à l'aération insuffisante et dans des conditions d'hygiène précaires, et l'alimentation quotidienne en vivres et eau potable soulève des difficultés logistiques quasi-insolubles. Entre le bruit incessant qui résonne à travers les couloirs, l'odeur âcre d'antipyrétique, et la fumée des feux de camp, il est fréquent que les nouveaux arrivants aient une réaction de rejet face à la foire. Des puits de lumière et des haies vivrières fournissaient à l'époque de la lumière, mais les plaques de tôle et les planches occultent maintenant une grande partie des verrières. Pour faciliter la diffusion de la lumière, les murs sont recouverts de surfaces réfléchissantes soigneusement organisées : fragments de miroir, morceaux de métal, verre dépoli... La nuit, la lumière des torches et des lampes à huile se reflète ainsi en myriades d'étoiles vacillantes jouant sur les murs et plafonds. Mais tous ces problèmes ne seraient rien sans les seuls liés à la vermine, qui malgré des bouches d'aération calfeutrées trouvent toujours le moyen de s'introduire dans le centre. Malgré les patrouilles permanentes et la vigilance de chacun, il est impossible de se débarrasser des mouches, moustiques et taons qui font de chaque visite aux toilettes publiques, dont les installations ne fonctionnent plus depuis plusieurs décennies, une épreuve terrible...

Déroulement de l'aventure

Premier jour

La dernière étape du voyage des personnages vers Erps Kwerps commence alors qu'ils arrivent à une trentaine de kilomètres de la foire. Le sol détrempé, qui était jusqu'à présent plus un désagrément qu'un obstacle, devient plus profond, et c'est le spectacle d'une déviation

marécageuse voilée par le brouillard qui s'offre à eux. Après avoir erré en bordure de marécage sans pouvoir trouver de gué franchissable, les personnages rencontrent un pêcheur solitaire, Arno, qui tire sa maigre pitance des eaux stagnantes. Il sait qu'il peut réclamer un bel objet en échange de la traversée jusqu'au centre commercial, mais a peur de demander trop. Il met les personnages en garde : les pêcheurs de Erps Kwerps demandent peu pour la traversée car ils détournent leurs passagers. Arno raconte qu'il a dû fuir le village pour refuser d'agir ainsi, alors qu'en fait c'est lui qui en a été chassé pour avoir tué un passager.

Si les personnages croient en son histoire et grimpent à bord de sa barque, il attendra d'être en eau plus profonde pour la faire tanguer et les faire chuter dans l'eau. Si ça ne suffit pas, il donnera des coups de rame pour se débarrasser des rivaux. Arno n'est pas suicidaire : il ne passe à l'attaque que s'il a l'effet de surprise avec lui. Si les personnages restent sur leurs gardes ou semblent trop bien armés pour lui, il les éloigne en fait du centre commercial pour les mener sur le chemin des pillards, qui lui connaissent une utilité occasionnelle de rabatteur. Dans ce cas de figure, le groupe est assailli par deux canots-kayaks et Arno profite de l'occasion pour attaquer les personnages par derrière.

Si les personnages se débarrassent d'Arno ainsi que d'éventuels pillards, ils peuvent continuer le voyage seuls sur sa barque. Sans guide, ils errent dans les marais jusqu'à ce tomber par hasard sur une patrouille de forains d'Erps Kwerps. Si les personnages sont mis en difficulté par Arno et les pillards, vous pouvez également faire intervenir les forains qui patrouillent souvent dans les marais. Les forains connaissent bien la barque d'Arno et sont donc très suspicieux : s'il n'est pas présent avec les personnages. De là à les accuser de vol, il n'y a qu'un pas, qu'ils franchissent si les personnages ne sont pas persuadés.

Selon qu'ils sont ou non accompagnés des forains qui possèdent un équipement de survie assez conséquent, les personnages passeront une nuit dans le marais plus ou moins difficile, avant de pouvoir reprendre le chemin pour arriver au centre un petit matin.

Chronologie

- J+1** : Traversée du marais
- J+2** : Arrivée à la foire et entrevue avec le Conseil
- J+3** : Recrutement des personnages et empoisonnement de Jehan
- J+4** : Expédition dans les marais et mort de Marta
- J+5** : Putsch de Ladislav et déclaration de la quarantaine
- J+6** : Attaque des pillards

Deuxième jour

quelques personnes ayant leur alcool ou rattrapant le sommeil en retard, ainsi que, occasionnellement, les cadavres des victimes de rixes ou d'assassinats nocturnes.

La foire (1)

Si les personnages revendiquent le statut de festivalier pour faire commerce de leurs biens ou de leurs services, il leur faut passer par Zippo, le commissaire, pour obtenir un espace de vente. Les personnages ont également besoin de s'inscrire après de lui s'ils n'ont pas les moyens de vivre de leurs réserves au cas et pourriture le temps de leur séjour dans le centre commercial. Dans ce cas, ils peuvent s'inscrire dans les listes de volontaires, ce qui leur permettra d'accomplir des corvées contre un nombre régulier de repas. Ces corvées sont de plusieurs sortes : nettoyage des toilettes, colmatage des bûches dans la toiture, patrouille dans les couloirs de service ou dans le marais, rondes sur le marché, etc. Tout dépend des dispositions des personnages et de l'humeur de Zippo.

Si les personnages obtiennent un espace pour leur stand, Zippo les conduit jusqu'à une zone dont il dégage les ordures à coups de pied, situé entre une ruelle en bois d'où des acolytes de Gabriel Cime se relèvent pour haranguer la foule en permanence, et le stand des Ferrant, deux frères rémouloires linéaires qui passent la journée à gigoter et affûter toutes sortes d'ustensiles métalliques. Si les personnages se contentent du statut de visiteurs, il leur faut se dénicher une place ou deuxième étage du supermarché, dans le vaste espace servant de dortoir collectif. Pour avoir une place à peu près confortable, mieux vaut s'installer le plus tôt possible dans la soirée. Dans la journée, on ne trouve que

Le putsch (1)

Lors de leur inscription dans son rôle, le commissaire de la foire transmet aux personnages la consigne de passer aussitôt que possible au sex-mex, afin d'y rencontrer les vénérables. Le principe de l'entrevue pour les nouveaux arrivants consiste à décrire leurs voyages pour permettre aux « rapporteurs » du conseil de voir quels éléments doivent être intégrés dans l'almanach. Tous les festivaliers sont censés rencontrer les vénérables et il est très mal vu de tenter de se dérober à cette obligation, liée à la raison d'être de la foire.

Lors de leur entrevue, les personnages ont l'insigne honneur d'être interrogés par Ladislav et Jan. Il leur suffit d'être assis quelques instants à leur table pour se rendre compte de l'hostilité qui existent entre les deux hommes. Si Jan maintient sa façade de vieillard impérieux, Ladislav bavarde à bâtons rompus avec les personnages sur les lieux par lesquels ils sont passés, en profitant pour échanger ses propres souvenirs des endroits qu'il a lui-même visités. Au fil de la discussion, il apparaît que Ladislav interroge les personnages sur tous les éléments en rapport avec sa thèse, sur l'union des communautés autour de l'almanach. Il cherche donc à exagérer l'état d'abandon des communautés isolées, tandis que Jan pose des questions pour

approfondir les détails que Ladislav laisse dans l'ombre. Au fur et à mesure de l'audience, le climat de tension dégénère en conflit verbal, jusqu'à ce que Jan parte en renversant sa chaise. Ladislav, resté seul, en profite pour glisser aux personnages que Jan, autrefois un grand dirigeant, est aujourd'hui dépassé par les événements. Selon la réaction des personnages à ses propos, il leur propose ou non de le retrouver le lendemain au Farnoir.

Troisième jour

La foire (2)

La nuit des personnages est mouvementée, car leur voisin, Jacob, ne parvient pas à dormir. Il est allé voir le tatoueur dans la journée et fait un rejet épigrammatique à l'égard de Karl, comme cela arrive de temps à autre. Les dérangements sont telles qu'il réveille ses voisins par ses lamentations. Le lendemain, la foire bruisse des rumeurs d'une possible attaque des pillards qui s'est rencontrés les personnages à l'aïer. Plusieurs groupes de festivaliers ont été interceptés sur le chemin, les cadavres dépeuplés de plusieurs d'entre eux étant visibles sur l'un des petits flots couverts de roseaux qui entourent le centre. Les festivaliers ne manifestent pas de grande inquiétude, le centre étant bien défendu, tout en espérant que la situation s'améliore d'ici leur départ.

Le même jour, les acolytes de Gabriel Cime sont à l'origine d'une émeute depuis le début de la foire, leur présence provoque de nombreuses discussions. Le personnage de Gabriel Cime est très ambigu, à mi-chemin entre le chef politique et le leader religieux, et si les propos des acolytes placent clairement la communauté aux côtés des humanistes, des rumeurs courent sur des expériences pratiquées à l'hôpital Necker – voir page 15 de l'écran du meneur – qui auraient débouché sur une symbiose contre-nature avec des rats – voir page 13 de Prédicateur et Charognard. Un petit groupe de survivalistes farouches prend à parti les acolytes, les insultant et critiquant leur chef. Les tempéraments s'échauffent et Zippo et ses forains sont obligés d'intervenir avant que la situation ne dégénère, mais la scène jette un nouvel éclairage sur la communauté de Gabriel Cime.

Le putsch (2)

Si les personnages décident de prêter plus avant l'oreille aux propos de Ladislav, ils peuvent le rejoindre au Farnoir. Le jeune leader, après quelques propos sur la pluie et le beau temps, leur pose des questions sur leurs sentiments à propos de l'audience de la veille, et l'impression que leur a laissée Jan. Si Ladislav les sent favorables à une action concertée pour unir les communautés, il pense plus avant en leur demandant s'ils sont prêts à apporter leur aide à une action concrète en faveur de cette politique. Si les personnages répondent par l'affirmative, il leur donne rendez-vous pour le lendemain, afin de leur confier une mission d'importance.

Si, à l'inverse, les personnages ont soutenu Jan pendant l'audience ou représentent les ennemis de Ladislav, les vénérables envoient leur principal homme de confiance, Zippo, discuter avec eux. Il tente, sans trop de subtilité, de les recruter au sein des forains : les vénérables craignent un éventuel putsch et tentent de rallier le maximum de partisans. Zippo vante donc les avantages qu'auraient les personnages à rejoindre les forains, allant même jusqu'à inventer le statut de « forain adjoint » pour permettre aux personnages de continuer à vaquer à leurs affaires. Si, par contre, les personnages sont vus par la suite en compagnie, Zippo leur retire son soutien et s'efforce à leur rendre la vie misérable – chose qui lui est extrêmement facile en tant que commissaire. À moins qu'ils ne conservent soigneusement leur neutralité, les personnages devraient donc, au terme de cette journée, être affiliés à l'une ou l'autre des factions du Conseil.

Gabriel Cime

La délégation qui représente Gabriel Cime a été mandatée par le grand homme pour faire du prosélytisme auprès des festivaliers, ainsi que du lobbying auprès du Conseil de vénérables. Cime espère en effet beaucoup de la foire : un soutien officiel de son action fédératrice à Paris, l'envoi d'experts en logistique lui permettant de faire face au nombre sans cesse croissant de pèlerins, et l'instauration d'un jumelage entre le congrès qu'il projette d'organiser et la foire d'Erps Ewerps, ne sont que quelques-unes de ses visées politiques. Cime est fermement soutenu au sein du Conseil par Ladislav, selon la

Achalandage

Mieux le stand est placé, plus la taxe est chère. Si les personnages veulent vendre, le pourcentage de chance qu'ils fougrent leur matériel est proportionnel à la taxe qu'ils verseront. A une taxe donnée, correspond une qualité d'achalandage, qui fixe le nombre de dés à lancer pour attirer le regard du chaland. La Difficulté de ce jet est inversement proportionnelle à la rareté du bien ou du service, allant de 10 pour quelque chose de très rare à 30 pour quelque chose de relativement courant.

1D	Lieu très éloigné du passage	Gratuit
2D	Lieu éloigné du passage	Bon marché
3D	Lieu assez bien placé	Raisnable
4D	Lieu bien placé	Cher
5D	Carrefour fréquenté	Très cher

consigne qui lui ont transmis les Derniers Hommes, mais Jan et Aris se méfient du démagogue et refusent toute implication avec lui.

Si vous possédez un Niveau suffisant, vous pouvez faire intervenir Gabriel Cline en personne, vous défendre ses positions auprès du Conseil. Toutefois, le charisme magnétique que dégage sa silhouette démolie, son visage patricien aux traits burinés et l'élégance d'un leader romps à la rhétorique, ne suffisent pas à emporter l'adhésion du Conseil, et Gabriel Cline repart le troisième jour de la présence des personnages, laissant la moitié de sa délégation aux bons soins de Marielle.

Vous êtes libres de la façon dont vous mettez en scène Gabriel Cline, mais voici une suggestion de scénariste destinée à marquer les personnages. Ils peuvent y assister en se frayant un passage au sein de la foule massée sur le toit et le ponton, ou alors qu'ils rentrent d'une patrouille dans le marais. À l'extérieur du centre, un membre de la délégation de Gabriel Cline est en train d'être pendu à l'envers à un réverbère par les forains de Zippe. Le condamné est accusé du vol d'un guide touristique, livre rare qu'il en est, et plusieurs témoins ont attesté de son crime. Qu'ils soient des truchemans et que l'acolyte soit répété pour son don des langues est sans doute une coïncidence sans signification. Alors qu'il lutte pour maintenir sa tête hors de l'eau, il hurle et demande pitié. Ses cris attirent l'attention de Gabriel Cline qui apparaît quelques instants sur une terrasse qui surplombe le scène. Il jette un œil au condamné qui se débâille comme un beau diable pour respirer tout en appelant désespérément à l'aide. Au moment où

Gabriel Cline retourne à l'intérieur du bâtiment, une nasse de rats couvrage en sautoir en direction du supplicié. Le cinquantaine de rongeurs grince sur l'acolyte qui gigote dans tous les sens et hurle de plus belle sous les morsures. Le condamné meurt, sans doute plus rapidement que s'il s'était lentement noyé dans l'eau croupie du marais, et les rats font un festin de son corps sans vie.

L'épidémie (1)

Quand la situation diplomatique devient totalement bloquée du point de vue de la délégation de Gabriel Cline, Marielle utilise la solution de l'épidémie. Jehan est une bombe humaine : comme tous les porteurs du virus de Gabriel Cline, il est la plupart du temps peu contagieux. Mais placé dans une situation de stress où la mort de son corps d'accueil semble inévitable, le virus passe en mode de contagion et se multiplie rapidement pour infecter un maximum de personnes et assurer ainsi sa survie en se propageant. Pour activer ce réflexe chez Jehan, Marielle l'empoisonne en lui administrant des doses régulières de cyanure. Ce poison provoque une diminution des capacités respiratoires et donc une lente asphyxie. Les doses sont augmentées progressivement pour affaiblir le corps et lui laisser le temps de contaminer un maximum de personnes. Dans les premières heures de son intoxication Jehan ne ressent qu'un léger trouble respiratoire qu'il met sur le compte de la chaleur ambiante. Conformément aux ordres qu'il a reçu de sa supérieure, il se présente un peu partout dans le centre pour colles-



ter des rumeurs. Il s'acquitte de sa tâche avec sile et équilibre dans les allées en faisant semblant de chiner pour engager la conversation avec le premier venu. Son organisme gorgé de virus contamine quelques personnes qui passent une nuit difficile, en particulier Marta, une chiffonnière dont l'organisme réagit mal au virus et commence à déprimer. Jehan va ensuite se faire tatouer chez Karl, conformément à ses instructions.

Quatrième jour

La foire (3)

L'état de Jacob ne s'est pas amélioré. Il essaie de s'arracher la peau pour en finir avec sa souffrance. D'autres clients se plaignent de leurs tatouages, au point que les forains essaient même de leur enlever le tatouage. Mais étrangement, depuis qu'il se fait tatouer, Karl n'est plus dans son échoppe.

Baptiste commence à arriver à cours de tabac, mais un groupe de marchands jaloux se petit commerce. Il ne peut donc pas rentrer sur son île y chercher le reste de sa production car il sait que ses rivaux comptent le suivre. Suivant l'usage qui lui ont donné les personnages lors de leur passage, Baptiste peut leur demander de faire peur aux marchands ou bien de les noyer dans le marais. Son commerce est très rentable et il peut y mettre le prix.

Les pirates sont des hommes comme les autres : les abergages, le viol, la rapine... ça va un moment mais il faut penser à s'installer. Fiet, le chef du groupe, souhaite d'ailleurs que ses hommes se sédentariser et forment une communauté stable. Avec l'âge, l'insécurité du lendemain devient obédience. Malgré tous leurs efforts, les pirates n'ont pas réussi à capturer les filles de Manzoelle quand elles ont traversé le marais pour aller au centre commercial. Il est donc envoyé l'un des leurs dans l'île Kewps pour espionner le personnel du bordel, qui toutes les nuits arpentent le centre pour tenter de trouver un moyen d'y pénétrer clandestinement.

Le putsch (3)

Quelle que soit la réaction des personnages aux propos échangés avec les deux factions, ceux-ci vont être mis à l'épreuve. Leur contact privilégié leur confie une mission, soit pour les tuer, soit pour se débarrasser d'eux. Que les personnages acceptent ou non est moins important que le message envoyé à l'autre faction, et dans ce jeu de dupes, le révérend Simon est une simple pièce sur l'échiquier.

Les marais sont des lieux fertiles pour peu qu'on les assiste un peu. C'est le projet pharaonique que peine une communauté de protestants venus s'installer à l'île Kewps. Le révérend Simon a mené son troupeau depuis Strathburg et parle du marais comme d'une nouvelle terre promise. Sans pour autant être un fanatique religieux, il est persuadé que le marais permettra à sa communauté de vivre et de se multiplier sous la protection de Dieu. La future production de légumes pourrait transformer le centre commercial en marché si la communauté réussit son pari. Un grand flot pourrait être assez facilement délogé, et le Conseil confie aux personnages le soin d'escorter le révérend jusqu'à ce terrain pour évaluer son potentiel. Le Conseil se doute bien que les pillards forment un obstacle à la réussite du projet.

Toutefois le révérend Simon est persuadé que les pillards l'écarteront et pourraient accepter de se joindre à lui pour faire d'Erps Kewps un lieu prospère. Les personnages ont donc pour objectif secondaire de faciliter une éventuelle rencontre entre le révérend et les pillards. Pour cette expédition dans les marais profonds, Zippo fournit au groupe une barge à fond plat et une paire d'échasses à chacun.

La mission de reconnaissance peut se dérouler comme prévu, rien - en dehors des tacs et des monstres - ne venant se mettre en travers du chemin des personnages, mais le groupe peut également être pris en embuscade, au détour de ruisseaux, par une petite patrouille de pillards sensiblement de même force que les personnages. Les pillards préfèrent se replier prudemment plutôt que d'attaquer, et le révérend en profite pour humilier les pillards. Ceux-ci ne semblent pas amadonnés, mais si les personnages ajoutent leurs arguments, ils peuvent éventuellement obtenir une entrevue avec Fiet. Ce qui se passe ensuite dépend de nombreux facteurs, comme par exemple les pertes des pillards depuis le début de la foire - au choix, les personnages peuvent établir des pourparlers ou avoir à faire pour leur vie.

L'épidémie (2)

Le lendemain la capacité respiratoire de Jehan est nettement amoindrie. Cotrovert de suer, il arpente les allées du centre en haletant et évite des passants en les exposant au virus. C'est alors qu'il croise la route d'un des personnages et essaye d'entraîner la conversation. Il fait croquer un passage dans les bras d'une fille de Manzoelle et termine sa journée chez Baptiste, contaminant au passage le matériel. Il rejoint ensuite la délégation de Gabriel Cime.

Marta, elle, meurt en fin de journée, pendant le repas du soir. Son agorie la fait délirer et hurler des mots en hongrois, avec une température dépassant 42°C. Elle est ensuite prise de violentes convulsions, alors que ses capillaires éclatent sous la pression sanguine, provoquant une hémorragie sur toute la surface de sa peau. Ses ongles se blanchissent en rasant le sol, ses vertèbres craquent alors que son corps se cabre violemment, puis elle meurt dans un ultime soubresaut, un flot de sang jaillissant de son nez et de sa bouche. Les personnages peuvent tenter de la soigner mais le fait de la toucher présente un risque de

contamination. Une fois son décès constaté, son corps et ses affaires personnelles sont immédiatement mis à l'écart par les forains et une enquête sanitaire est diligentée par le Conseil.

La nuit venue, la majorité des personnes présentes dans le centre est désormais atteinte. Les cris, pleurs et quintes de tous des personnes qui ne résistent pas à l'agressivité du virus viennent troubler une nuit de sommeil. Plusieurs personnes caractent à voix basse et écopant la vie de Maria, une brave femme qui a débarqué dans le centre il y a un an et qui n'a jamais fait d'histoire. La maladie est une fatalité inéluctable pour ces hommes et ces femmes qui n'ont pas connu les heures glorieuses de la noblesse. Seuls quelques vénérables nostalgiques, dont le docteur Farinet, expliquent aux plus jeunes qu'autrefois, cette femme aurait pu être soignée et avoir une chance de s'en sortir. Pour les plus jeunes, c'est le destin, rien n'aurait pu lui éviter cette mort. Le fossé des générations est palpable cette nuit de deuil. S'ils lui demandent, Farinet approuve aux personnages comment un linge mouillé devant la bouche et le nez protège des microbes. Il leur enseigne également à se méfier de tout contact physique, ce qui devrait leur rappeler leur rencontre avec Jehan dans la journée. Cette petite mise en garde médicale pourrait éveiller l'attention des personnages sur les dangers d'une épidémie en milieu clos.

Cinquième jour

L'épidémie (3)

Au petit matin, le bilan est lourd : trois personnes sont mortes dans les mêmes conditions que Maria, et de nombreuses personnes présentent un curieux état d'apathie suggestionnable. Si les personnages ont été présents au chevet des morts, le Conseil les encourage pour avoir leur avis sur la situation et les prévenir qu'il faut éviter toute panique. Les forains sont déployés dans le centre pour contrôler tout mouvement de foule. Aris et Jan font une déclaration mensurée en parlant d'une simple intoxication alimentaire due à de la viande avariée. La situation dans le centre est paradoxale : d'un côté les personnes contaminées sont peu réactives et croient à la version du Conseil, mais de l'autre, les personnes indemnes sont stressées par la situation et les risques qu'une maladie se propage dans le bâtiment.

Quelques agitateurs tentent en vain de soulever une population massivement indifférente. Un mort supplémentaire dans la matinée vient mettre fin à la théorie de l'intoxication alimentaire puisque la victime était végétarienne. Le message du Conseil devient flagrant et Ladislav en profite pour tenter de prendre le contrôle de la foule.

Le putsch (4)

Les doléances des festivités, la pression des Derniers Hommes et l'agitation des piliers ont conduit Ladislav au bord de l'insurrection. La mort d'Aris, nouvelle victime de l'épidémie, le fait finalement basculer dans l'action armée. Dès la connaissance de son décès, Ladislav réagit en envoyant ses hommes capturer Jan et Zippo, et se saisir de points névralgiques comme le ponton et l'arsenal.

Si les personnages lui sont affiliés, il les envoie se saisir de Jan dans son logement. A l'inverse, si les personnages sont liés à la faction « légitimiste », Jan - qui a retardé de quelques minutes l'annonce de la mort d'Aris - les fait venir auprès de lui pour l'aider à s'échapper. Qu'il soit assailli ou défenseur, le groupe aura face à lui un commando de forains de même taille.

Jan réside dans une ancienne sandwicherie de la galerie marchande, dont il utilise le comptoir pour se livrer à son activité favorite : offrir du schampo à ses visiteurs et les écouter parler. Le digne vieil homme appelle cela « prendre la température de la foule », et mal doute qu'il ait le niveau informel des rétrogrades sur les rituels quotidiens. Son côté pragmatique l'a incité à se rapprocher dans l'ancienne arrière-boutique et à recruter de l'aide pour s'échapper par les couloirs de service dont il possède une clé. Jan compte gagner un des ascenseurs de service pour descendre au niveau inférieur où sont amarrés hors de vue deux radoux. En s'allongeant sur le dos et en se laissant le long du plafond, il est alors possible de se déplacer dans la galerie inamalgamée, à condition toutefois d'avoir bien en tête la disposition de l'étage supérieur et la localisation des ascenseurs permettant de repagner le premier étage. Ceci dit, l'obscurité n'est que le moindre des désagréments : les immenses charnières par l'eau, les araignées d'eau, les tares et les paquets en décomposition grouillant de vers sont autant d'obstacles pénibles. Trompé dans le noir par les échos, il est tout à fait possible de se perdre dans ce niveau et de périr d'hypothermie puis de soif.

C'est donc au prix d'un sordide corps à corps dans ce milieu confiné que les personnages peuvent soit capturer Jan, soit lui permettre de regagner l'arsenal tenu par Zippo et le reste des forains, et de mener une contre-attaque sur le cinéma où se sont réfugiés Luchow et sa clique.

La foire (4)

Que le putsch réussisse ou non, la faction victorieuse du Conseil se réunit en situation de crise et invoque l'état de quarantaine dans l'intérêt général. Les forains sont placés aux issues pour éviter toute fuite ou intrusion. Un couple de fuyards est abattu alors qu'ils tentaient dans une barque, et leur exemple calme les esprits. Les corps des malades sont entassés sur le toit du centre commercial pour y être incinérés. Les agitateurs tentent de trouver culotte que culotte un coupable et désignent les tatouages de Karl comme un vecteur important de la maladie. Si les scappons sont écartés, c'est au tour des filles de Manuelle d'être montrées du doigt. Les personnes contaminées se laissent facilement convaincre par les agitateurs qui tentent de faire justice eux mêmes, mais il suffit qu'un officiel intervienne et donne un ordre contraire pour que les contaminés changent d'avis et radicalement modifiés.

Sixième jour

L'épidémie (4)

La nuit suivante, Jehan meurt en petit comité, derrière les tentures de la délégation de Gabriel Cimo. Deux hommes du groupe emportent le corps jusqu'au niveau inondé et glissent le cadavre dans l'eau. Leur idée est qu'en se putréfiant, le corps contaminera encore plus les lieux. Le nombre de morts diminue et celui des personnes saines est descendu en dessous d'une vingtaine. Elles forment un groupe de résistants qui observe avec inquiétude le niveau de conscience locale. Les gens acceptent sagement ce qui leur est dit et semblent avoir perdu toute esprit d'initiative.

Le putsch (5)

Quels que soient les soupçons des personnages à l'encontre de Marius et ses

acolytes, le Conseil est maintenant à l'écoute des délégués de Gabriel Cimo : d'une part, ils proposent des mesures apparemment adaptées à la lutte contre la contagion ; d'autre part, les vénérables sont à ce stade tous atteints par le virus et privés de leur libre arbitre. Quelle que soit la faction au pouvoir, celle-ci n'est plus en mesure de garantir la pérennité de la foire...

La foire (5)

Alors que les personnages regardent en direction du ponton, ils peuvent apercevoir un homme qui tente de s'échapper à la nage du centre. C'est l'espion des pillards qui veut prévenir ses camarades de la situation pour qu'ils puissent en profiter. S'il n'est pas dénoncé ou abattu, il rejoint ses camarades qui se massent alors à proximité du centre en attendant d'attaquer, se contentant pour le moment de capturer les festivaliers qui continuent d'arriver.

Final

Fuite

Les personnages peuvent finir ce scénario de plusieurs manières, et leur décision finale aura de graves conséquences sur le devenir de la foire. La solution la plus simple consiste à fuir. Erge Kwerps dit que le nombre de forains sains devient trop faible pour que toutes les issues continuent d'être gardées. Il est alors possible de subtiliser du matériel et une embarcation pour tenter ensuite d'échapper au blocus des pillards. Ceux-ci lancent leur assaut peu de temps après la fuite des personnages, et leurs forces combinées viennent aisément à bout des quelques forains valides. Le centre est complètement ravagé, mais les pillards sont également condamnés : en emmenant avec eux les fleurs de Manuelle survivantes, ils contractent le virus et la diminution de leurs capacités intellectuelles les rend incapables de continuer à lutter quotidiennement contre la vermine.

Résistance

La solution la plus ardue revient à tenter d'épuiser ce qui reste du Conseil dans l'organisation de la résistance. Des armes sont distribuées aux plus vaillants des forains et festivaliers, tandis que le Conseil

délegate aux personnages l'organisation tactique du siège. La durée de celui-ci ne dure pas plus de trois jours, l'organisation d'un blocus dans les manoirs étant rendue très périlleuse par la vermine. Les pillards livrent cependant plusieurs assauts quotidiens en tentant de s'introduire simultanément par le ponton et le toit et en escouadant la façade. Il faut à chaque fois les repousser, avec des pertes de plus en plus lourdes et des effectifs de plus en plus réduits. A moins que les personnages ne conçoivent un moyen d'affaiblir les pillards, par exemple en faisant en sorte qu'ils soient infectés par le virus, il y a de fortes chances que la résistance cède.

Pourparlers

Les personnages ont eu à plusieurs reprises l'occasion d'établir un contact pacifique avec les pillards et il est possible de rétablir la communication malgré l'état de crise. S'ils sont habiles, ils peuvent faire en sorte qu'un échange d'une quantité substantielle de vivres et d'équipements, les pillards acceptant de se retirer. La proposition des personnages aura cependant bien plus de chances d'aboutir s'ils parviennent à persuader quelques-uns de prendre leur retraite pour se retirer avec les pillards dans le manoir.

Épilogue : événement

Si le centre est épargné, la foire n'est pas sauvée pour autant : les ravages causés par les virus ne sont rien aux côtés de la débâcle politique. Si Aris et Jan sont morts, Ladislav abandonne Erps Kwerps et gagne avec les Derniers Hommes la Zone Libre de Brasël. Il tente l'année suivante d'organiser une nouvelle édition de la foire, mais dans la proximité du bastion des Derniers Hommes. Il y a peu de chances qu'une telle manifestation ait autant de succès que l'ancienne, surtout avec le colportage des rumeurs sur la dernière édition. Dans le cas où Jan est toujours aux commandes du Conseil, il lui faut quand même rebâtir de zéro l'organisation du festival. Aux joueurs de décider, en votant, quelle tournure prendra la nouvelle aventure d'Erps Kwerps...

Les joueurs votent pour :

La foire renaît de ses cendres, à Erps Kwerps ou Brasël.
La nouvelle tentative de foire échoue.
— La foire continue : Symbiote +1,
Parasite -1

A l'unanimité : Humanité +1, Vermine -1
— La foire disparaît : Parasite +1,
Symbiote -1
A l'unanimité : Humanité -1, Vermine +1

Le virus

A moins qu'ils n'aient eu énormément de chance quant à leurs jets de dés et qu'ils aient pris des mesures drastiques pour éviter les festivals contaminés, les personnages sont maintenant porteurs du virus — sauf si vous en décidez autrement. Si le groupe reste soudé, les personnages aiment le contractent ensuite très rapidement. Heureusement pour eux, ils manifestent la forme bénigne du virus et le symbiote theories leur activité mentale. Toutefois, des effets secondaires se produisent occasionnellement, comme des sensations de dégoût, des troubles de la vue ou des hallucinations sonores. Mais surtout, les personnages savent que certains stimuli peuvent déclencher la transformation du virus qui deviendrait alors contagieux et mortel. S'ils veulent en savoir plus, il leur faut retrouver Gabriel Ciras...

Profils techniques

Les forains

Homme de confiance de Zippo, ils n'ont toutefois pas tous le même sens du droit et de l'intégrité, et leur notion d'honnêteté est très relative. Toutefois, tous ont à cœur la prospérité de la foire.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 1D sauf Persuasion 3D, Santé 3D et Force 3D

Spécialités : Marchandage (Débutant), Sécurité (Débutant), Bagarre (Confirmé) et Espion (Débutant)

Seuils de blessure : 2/7/3

Protection : 1D/1D (renforcée)

Matériel : une marmotte (2D/1D), un pistolet (3D/1D) et 1D munitions

Les pillards

Peu enclins à travailler la terre, ces pirates des manoirs ont choisi le vol comme moyen de survie. S'ils ne sont pas très agressifs quand ils sont rasés, ils peuvent

devenir sanguinaires dans les périodes de vache maigre. Leur flotte comporte un ensemble hétéroclite d'embarcations : un bateau à l'aviron de dix rameurs et un barreur, trois canoës-kayaks biplaces servant d'écumeurs et le jet ski de Plat. Ces hommes vivent de rapine et de chasse. Ils sont itinérants bien qu'un ancien château d'eau leur serve occasionnellement de base de repli.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Santé 3D et Précision 3D
Spécialités : Discrétion (Débutant), Raguerre (Confirmé), Rapine (Confirmé) et Bateau (Débutant)
Seuils de Blessure : 5/7/9
Protection : aucune
Matériel : une machette (2D/1R), un arc (2D/1R) ou une rame (2D/2R)

Les festivaliers

Ils vendent de tout : leurs biens, leur savoir-faire et leur corps. Une fois qu'ils vous ont mis le grappin dessus, il est difficile de se défaire de leur baratin de carnaval.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Perception 3D, Persuasion 4D et Psychologie 3D
Spécialités : Marchandage (Confirmé), Artisanat (Confirmé), Baragouiner dans n'importe quelle langue (Débutant)
Seuils de Blessure : 4/6/8
Protection : aucune
Matériel : divers objets de récupération, des produits artisanaux, un couteau (1D/1R)

Les filles de Mamzelle

Vulgaire ou voluptueuse, une fille du bordel de Mamzelle c'est avant tout un instant de répit avant de retourner affronter la dureté de la vie.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Empathie 3D, Perception 3D, Persuasion 4D et Psychologie 3D
Spécialités : Séduction (Confirmé), Marchandage (Confirmé) et Artisanat sexuel (Confirmé)
Seuils de Blessure : 4/6/8
Protection : aucune
Matériel : une tenue en pitreuse état sensé être africainiste, quelques bijoux et de rares produits de beauté, un petit couteau pour certaines (1D/1R)

Les truchements

Ce réseau de traducteurs forme une mafia que même Zippo et ses hommes ont bien du mal à contrôler.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Connaissance 3D et Psychologie 3D
Spécialités : Langues étrangères (Expert), Marchandage (Confirmé) et Géographie (Débutant)
Seuils de Blessure : 4/6/8
Protection : aucune
Matériel : un vieux dictionnaire bilingue dont il manque la moitié des pages et un couteau (1D/1R)

Les vénérables

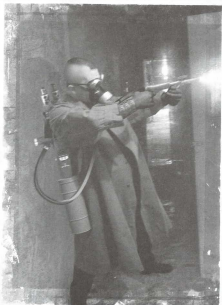
Ces apprentis passent plus de temps à parler qu'à réellement agir pour la communauté, ce qui n'est pas sans créer une certaine exaspération chez les personnes plus laborieuses qui les perçoivent comme des parasites.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Connaissance 4D, Persuasion 4D et Psychologie 3D
Spécialités : Diplomatie (Expert), Marchandage (Confirmé), Cartographie (Expert), Géographie (Confirmé) et Culture Ancienne (Confirmé)
Seuils de Blessure : 4/6/8
Protection : aucune
Matériel : des cahiers et de cahiers pour compiler l'information et dessiner des cartes.

Armo

Ce pêcheur d'une trentaine d'années connaît le marais comme sa poche, mais est également d'accompagnement avec les pillards qui lui versent une part de leur butin en échange d'informations pour organiser leurs raids.

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Perception 3D, Force 3D, Reflexes 3D et Rapidité 3D
Spécialités : Sens de l'orientation (Expert), Sens du danger (Confirmé), Pêche (Débutant) et Bateau (Confirmé)
Protection : aucune
Seuils de Blessure : 4/6/8
Matériel : une barque, une paire de rames (2D/2R), un filot de pêche et un vieux ciré.



Zippo

Le commissaire du festival fait la pluie et le beau temps pour les festivaliers puisqu'il a en charge toute la logistique du centre commercial. Son surnom provient de sa manie de jouer avec le cliquet métallique de son briquet. On raconte qu'il est né dans le centre commercial et que c'est pour cela qu'il connaît si bien les lieux.

Réputation : 28

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Persuasion 4D, Santé 3D et Force 3D

Spécialités : Logistique (Expert), Marchandage (Confirmé), Bagarre (Confirmé) et Esquive (Débutant)

Seuils de Blessure : 8/7/9

Protection : 1D/1D (renforcés)

Matériel : une maitraque (2D/1D) et une voiturette de golf

Piet

Ancien garde-côte à Ostanak, Piet a connu le nord de l'Europe d'avant la catastrophe écologique. Quand les digues néerlandaises ont été détruites, il a fait partie des hommes qui ont continué à lutter contre la mer. Quand la situation s'est révélée irréversible, Piet s'est mis à vivre de rapine. Au fil des années sa bande a grossi pour devenir imposante et respectée. Mais avec l'âge, Piet pense de plus en plus à une sorte de retraite, éloignée des tumultes des petits pillages.

Niveau de mise en scène : 2

Réputation : 24

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Persuasion 4D, Force 3D, Santé 3D et Précision 3D

Spécialités : Commandement (Expert), Stratégie (Confirmé), Diplomatie (Débutant), Escale (Confirmé) et Poul (Débutant)

Seuils de Blessure : 3/5/5

Protection : 1D/1D (cuir)

Matériel : une paire de jumelles, un mégaphone à piles, un jet d'eau, un fusil de chasse (2D/1D) et 15 munitions

Ladislav

Humaniste activiste, Ladislav est un homme charité qui veut fédérer les communautés, avec ou sans leur consentement. Les rêveries utopistes d'Aris et Jan ne sont pour lui que des chimères d'anciens qui doivent laisser place à la froide réalité utilitaire.

Niveau de mise en scène : 3

Réputation : 28

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Persuasion 3D et Psychologie 4D

Spécialités : Diplomatie (Confirmé), Marchandage (Confirmé) et Cartographie (Débutant)

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune

Matériel : de l'ambition, une forte idéologie universaliste, un pistolet (3D/1D) et 1D munitions

Aris Tintirakis et Jan Finkelkraut

Ces deux idéalistes ont toujours eu une démarche politique et indépendante dans l'organisation du festival. Ils vivent

donc très mal toute tentative de récupération car le rêve communautaire qui est à l'origine de ce projet est ant sur l'entraide et le partage.

Niveau de mise en scène : 3

Réputation : 16

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Persuasion 4D et Psychologie 3D

Spécialités : Diplomatie (Expert), Marchandage (Confirmé), Géographie (Débutant)

Protection : aucune

Seuils de Blessure : 4/6/8

Matériel : des rêves humanistes et des principes moraux peints à tête

Marieke

Pénétrée du message de Gabriel Cinq et imprégnée aux effets secondaires du virus, Marieke est venue au festival pour accomplir les dessein de son mentor. Là où Cinq bâtit devant des moyens expéditifs, elle sait que son idéal nécessite la mort de quelques innocents pour permettre l'avènement d'une humanité plus forte.

Niveau de mise en scène : 2

Réputation : 26

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Perception 3D, Persuasion 4D et Psychologie 3D

Spécialités : Diplomatie (Expert), Médecine générale (Confirmé) et Théorie de Gabriel Cinq (Confirmé)

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune

Matériel : de beaux discours et la certitude que le virus viendra à bout de toute résistance s'il suit attendre.

Karl

Jeune artiste prometteur, Karl est un tueur intime qui n'aime pas l'idée de finir blessé ou mort dans le marais. Sa petite taille le rend difficile à repérer dans la foule du centre commercial.

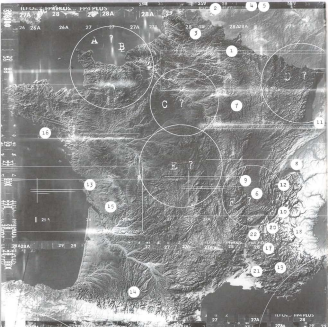
Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Précision 4D

Spécialités : Marchandage (Débutant), Tarnage (Expert) et Discrétion (Confirmé)

Seuils de Blessure : 4/6/8

Protection : aucune

Matériel : un jeu d'aiguilles et de l'encre frelatée.



234 Carte des espèces

Zone nord

- 1 : La cavité d'acier ***
- 2 : Zone collinaire ***
- 3 : Le sol des espèces ***
- 4 : Le sol du sol ***
- 5 : Zone nord ***

Zone est

- 6 : La cavité ***
- 7 : La cavité ***
- 8 : La cavité ***
- 9 : La cavité ***
- 10 : La cavité ***
- 11 : La cavité ***
- 12 : La cavité ***

Zone sud

- 13 : Les sites de la zone ***
- 14 : Les sites de la zone ***
- 15 : Les sites de la zone ***
- 16 : Les sites de la zone ***

Zone sud

- 17 : La cavité de la zone ***
- 18 : La cavité de la zone ***
- 19 : Les sites de la zone ***
- 20 : La zone ***
- 21 : La zone de la zone ***
- 22 : La zone de la zone ***

Spécimens non classés

- a : Les sites de la zone ***
- b : Les sites de la zone ***
- c : Les sites de la zone ***
- d : Les sites de la zone ***
- e : Les sites de la zone ***
- f : Les sites de la zone ***

*** : Les sites de la zone
 *** : Les sites de la zone
 *** : Les sites de la zone
 *** : Les sites de la zone

Aide-moi, nourris-moi ...

Laisse-moi vivre en ta chair et partager ton sang. Ta vie est mon allié, ton corps est ma demeure, ta chaleur me protège et ton sang me nourrit. Continue à marcher, porte-moi, continue à survivre. Continue à fonder, rêver et espérer, je ne te tuerai pas. J'ai trop besoin de toi. Marche encore, déplace-toi, montre-moi d'autres corps. Rapproche-moi, mon porteur, fatigue-toi. Laisse-moi aspirer jusqu'à tes dernières forces avant de m'arracher de ta carcasse exsangue...

Ta vie m'importe peu, tu n'es que provisoire...

Parasite et Symbiote Recueil de scénarios pour Vermine

Ce supplément contient :

- Dix scénarios complets sur le thème du Parasite et du Symbiote, conçus pour des groupes débutants ou expérimentés, mettant en scène des rencontres angoissantes sur fond de menace vitale, de foueries géantes, de charniers fantomatiques, d'expériences interdites, d'ancienne réserve naturelle, de rassemblements spectaculaires et de créatures particulièrement vicieuses.
- Le premier volet d'une campagne en trois actes débutant en Belgique et impliquant le mystérieux Gabriel Côme, prophète humanisée pour certains, manipulateur adapté pour d'autres.
- Des pistes de scénarios, de nouveaux événements, des rumeurs, des personnalités et des créatures décrites avec leurs caractéristiques techniques, ainsi que des conseils pour lier les différents scénarios et explorer progressivement l'Europe - jusqu'en 2037.



9 782914 892292



Un jeu de rôles
de Julien Blondel

Prix de vente : 25,00€
ISBN : 2-914892-26-8

V
E
R
M
I
N
E