

VINGT MILLE LIEUX

SOUS LES TERRRES



Texte de Philippe Fenot et Cédric Ferrand

Illustrations : tous droits réservés

Ce scénario, conçu pour un meneur Niveau 1 et un groupe Niveau 1, repose sur le seul *Livre du Meneur* et l'aide de jeu officielle "Sous les pavés..." de ce numéro. Il peut néanmoins aisément être converti pour des protagonistes plus expérimentés, en musclant l'adversité et en multipliant les obstacles. Il est toutefois réservé à un MJ et des joueurs expérimentés, en raison de sa structure ouverte et des nombreux défis qu'il propose.

Préambule

L'intrigue

Parmi les microcosmes souterrains, l'un des plus complexes est celui du sud-est parisien, où se trouve le plus vaste réseau de catacombes. Il couvre les anciens XIIIe et XIVe arrondissements, ainsi qu'une partie du Ve et du VIe. Quatre tribus y vivent, tentant chacune d'adapter leur mode de pensée à la vie souterraine - à moins que ce ne soit l'inverse. Ce petit monde est depuis peu agité par des rumeurs circulant sur une personnalité montante du milieu parisien, tant au-dessus qu'en dessous du sol. Cet individu, du nom de Gabriel Cime, rassemble une communauté de plus en plus nombreuse aux alentours des Halles, dans un but inconnu. C'est dans l'espoir de le rencontrer qu'un petit groupe d'individus aux motivations concurrentes s'est constitué, pour tenter de franchir Paris du sud vers le centre par les réseaux souterrains.

Implication

Les raisons d'impliquer les PJ dans l'histoire sont nombreuses, et peuvent ou non être liées à Gabriel Cime. Parmi les raisons de le contacter, on peut citer :

- La demande d'aide : on prête à Gabriel Cime des pouvoirs de guérison paranormaux, grâce auxquels sa communauté serait d'une insolente vitalité. Mais Gabriel Cime est également réputé pour sa sagesse et son influence.
- Le ralliement : les PJ ont eu vent des projets de Gabriel Cime, qui semblent correspondre à leurs penchants.

- La curiosité : les PJ veulent savoir qui est réellement ce personnage dont ils ont tellement entendu parler.

- L'opposition : les PJ veulent contrecarrer Gabriel Cime, en le détournant de ses projets supposés ou en l'assassinant.

Les PJ n'ont cependant peut-être pas les mêmes motivations que le reste des membres de la caravane. Ils peuvent l'avoir rejointe car ils suivent le même trajet, parce qu'ils ont été recrutés pour la protéger, parce qu'ils sont liés à certains membres de la caravane ou parce qu'ils se sont mutuellement venus en aide dans une situation difficile et ont décidé de continuer la route ensemble. Plutôt que de concevoir des accroches individuelles pour chacun des personnages, vous pouvez également profiter de la dynamique particulière de *Vermine* en proposant aux joueurs de décider ensemble de leur implication en tant que groupe dans cette aventure. Cela peut d'ailleurs constituer une phase de pré-scénario, au cours de laquelle le meneur présente la situation de départ. Les joueurs décident de la raison de la présence du groupe, que le meneur intègre alors dans le scénario.

Synopsis

Le scénario propose aux personnages de rallier les Halles, en les mettant au défi de réussir à survivre à cette traversée du Paris souterrain. Tous les moyens sont bons pour y parvenir, mais la violence est très certainement le moins efficace. Les communautés qui occupent le territoire que les personnages doivent franchir ne sont pas hostiles, mais il va falloir négocier habilement pour réussir à se frayer un chemin

parmi elles toutes. Le but du scénario est donc de faire comprendre au groupe l'équilibre entre entraide et méfiance qu'observent dans leurs rapports les tribus troglodytes. Cette situation se complique d'autant plus qu'aucune des communautés ne possède de territoire délimité, mais plutôt un réseau favori sur lequel il est probable de rencontrer ses membres. Les PJ vont donc sans cesse aller de l'une à l'autre, avant d'atteindre leur but.

La progression dramatique du récit est hâtée par deux facteurs. Le premier, extérieur, vient d'une communauté d'adaptés qui s'est fixée pour but de traquer le groupe en les suivant depuis la surface. L'autre, interne, est le simple fruit de la dynamique des rapports de la petite caravane à laquelle les PJ se sont intégrés.

Paris sous les trombes

Pré-générique

Cette introduction par défaut est prévue pour un groupe qui n'aurait pas débattu de son implication dans l'aventure. Elle peut évidemment être adaptée aux besoins spécifiques de chaque meneur.

Les PJ sont sur le point de parvenir enfin à sortir de la ceinture de forêt qui entoure Paris. La nuit est tombée depuis peu, mais il est impossible de s'arrêter en raison d'un violent orage qui empire d'heure en heure. Des trombes d'eau d'une violence incroyable forment un rideau opaque devant les yeux des personnages qui titubent, hâves de froid et de fatigue, dans des torrents de boue. Plus inquiétant, ils ont depuis quelques heures la

certitude d'être suivis. Ils accélèrent donc le pas à mesure que la végétation se fait moins dense, quand l'un d'eux repère à quelques centaines de mètres, un peu en contrebas, une lumière. En se rapprochant, ils descendent un talus pour se retrouver sur une voie ferrée, qu'ils remontent pour finalement discerner un petit groupe d'individus campés à l'entrée d'un tunnel ferroviaire. Prudents plutôt que méfiants, ils laissent les PJ approcher pour connaître les raisons de leur présence. Soudain, des individus surgissent sur le sommet du talus qui surplombe la voie, pour cribler le groupe de javelots en poussant des hurlements bestiaux. Deux PNJ tombent, les autres organisent le repli en pénétrant dans le tunnel...

Les Chaircheurs

Les Chaircheurs sont des cannibales, une communauté adaptée déviante. Ils profitent de leur connaissance de Paris pour surprendre les groupes qui pénètrent dans la ville. Pendant que des rabatteurs effrayent les nouveaux venus et les poussent à fuir en avant, les chasseurs montent des embuscades à des

endroits stratégiques. Cette technique efficace permet aux Chaircheurs de manger à leur faim depuis des années. Ils aiment particulièrement boucaner la viande pour faire des réserves utiles quand les conditions de chasse ne sont pas bonnes. Cependant, aucune des communautés parisiennes ne peut tolérer que le cannibalisme devienne pratique courante, et les Chaircheurs sont eux-mêmes traqués et tués à vue dans tout Paris. La tribu a donc gagné la périphérie, et ne pénètre en ville pour des razzias que lorsque les conditions climatiques leur assurent une certaine discrétion.

En choisissant de se nourrir de chair humaine, les Chaircheurs semblent avoir abandonné leur humanité et régressé pour devenir des prédateurs bestiaux. Leur vue, leur ouïe et leur odorat se sont développés dans des proportions incroyables, leur permettant de suivre la trace de leur proie comme des chiens de chasse. Ils craignent de façon superstitieuse les souterrains et les armes à feu, et leur seule structure sociale est la loi du plus fort.

Adaptés / Orphelins. Penchant : Prédateur. Réputation : 20

Traqués

Chaque fois que les PJ sont tentés, au cours du scénario, de mettre le nez à l'extérieur, ils sont confrontés à la tempête, qui continue de faire rage à l'extérieur, et aux Chaircheurs. Ceux-ci finissent immanquablement par percevoir la présence des personnages, et fondent sur le groupe au milieu des éclairs et des coups de tonnerre, les refoulant sous terre par l'issue dont les PJ ont surgi ou une autre.

L'odyssée chthonienne

La traversée de Paris

La difficulté du périple souterrain des personnages dépend du bon vouloir du meneur. La caravane entame son odyssée avec un minimum d'accessoires : un rouleau de 10 m de corde de chanvre, une réserve de bougies de suif assurant 12h de lumière, et de quoi permettre trois repas légers à l'ensemble du groupe (de la viande séchée, quelques fruits un peu pourris et des biscuits artisanaux). En fonction de l'intérêt des joueurs pour de tels défis, vous pouvez mettre sur leur route tous les obstacles présentés dans l'aide de jeu "Sous les pavés...". Vous pouvez également prendre en compte les inondations provoquées par l'orage violent qui sévit en surface. Le but est d'obliger les personnages à se tenir en permanence sur le qui-vive et de miner peu à peu leurs réserves. Insistez également sur l'effet oppressant de la vie sous terre, et la nécessité de se procurer régulièrement vivres et eau potable.

- Métro : le tunnel est bloqué par une rivière souterraine.
- Egouts : le niveau d'eau commence à monter dans le collecteur.
- Catacombes : une poche d'eau explose et une colonne d'eau sous pression remonte le tunnel.
- Miné par les eaux de pluie, une paroi du tunnel s'effondre, scindant en deux la caravane.
- L'un des éclaireurs du groupe chute dans un trou obscur.
- Un violent courant d'air souffle les bougies du groupe.
- Après une halte, les personnages s'aperçoivent que leurs réserves ont été grignotées par des rats.
- Un martèlement rythmé se fait entendre à travers les parois, une sorte de grondement sourd dont il est impossible de déterminer l'origine. Le bruit s'arrête au bout de plusieurs heures.

Lieux insolites

Voici quelques endroits que la caravane peut découvrir lors de son périple. N'hésitez pas à rajouter, et à y intégrer les communautés troglodytes (cf. infra) :

Se repérer

Test de Perception avec la Spécialité Sens de l'orientation, Spéléologie, Vie en souterrain. Coopération possible.

Dans le métro : Difficulté 15

Dans les égouts : Difficulté 20

Dans les catacombes : Difficulté 30

Bonus : +1 à +5, selon la précision et la qualité de la carte utilisée

Fiat lux...

Le nec plus ultra en matière de lumière souterraine est l'acétylène, un gaz de synthèse produit au contact de l'eau et du carbure de calcium. Les bonbonnes de gaz étant rarissimes, les résidants de l'underground parisien ont mis au point des récipients hermétiques en métal plein d'eau, dans lesquels ils glissent un ou plusieurs cailloux de carbure de calcium. Le récipient, nommé calebonde, est muni d'un tuyau de sortie qui permet, à l'aide d'une pierre à silex, de produire une flamme blanche instable qui sert aussi bien à éclairer les sous-sols qu'à réchauffer l'atmosphère. 100 grammes de carbure de calcium donnent une flamme qui dure en moyenne 2 heures. La fabrication du carbure de calcium réclame une infrastructure mettant en jeu du carbone très pur, de la chaux vive et un four électrique. Le calcaire abonde dans les catacombes, anciennes carrières de calcaire, et permet de produire la chaux vive nécessaire à la production de carbure de calcium. Le carbone vient, quant à lui, d'un conteneur de minerai récupéré il y a des années par les Souterrains. Cette réserve est de loin le bien le plus précieux de la communauté.

Les bougies sont les sources de lumière les plus courantes dans les catacombes. Elles sont de deux natures : certaines sont faites de cire d'abeille, jaune à l'origine, devenue progressivement blanche après avoir fondu plusieurs fois au bain-marie ; d'autres, les plus répandues, sont faites de suif ou de graisse animale, qui a l'inconvénient de produire une odeur nauséabonde en brûlant.

Enfin, pour les endroits fixes, la source de lumière et de chaleur la plus courante vient des braseros de charbon et de charbon de bois.

- Une ancienne cabine d'ascenseur montée sur des câbles permettant, grâce à la force de 3 hommes, de franchir une cataracte d'une dizaine de mètres dans laquelle s'engouffre un affluent de la Seine.
- Une station dont la ligne de métro est devenue le lit d'une rivière souterraine. Du coup les deux quais de la station sont séparés par un flot constant sur lequel ont été installés des filets pour prendre au piège poissons et objets de récupération. Un pont de singe relie les deux rives de béton.
- Un ancien parking souterrain proche de la Seine sert désormais de lieu d'élevage à des troupeaux de cochons albinos mais une péniche à la dérive s'est encastrée dans un mur et les lieux sont régulièrement noyés quand le fleuve est en crue.

- Un effondrement de la chaussée a précipité un immeuble dans la cavité au-dessous, mais sa structure est restée à peu près intacte. L'immeuble est habité, et on peut passer d'un étage à un autre par des cordes à noeuds dans les cages d'ascenseurs.

La caravane

Le petit groupe que les PJ rejoignent et avec lequel ils fuient le long de la voie ferrée est composé de 6 individualités aux motivations variées. Tout ce petit monde cohabite malgré des divergences d'opinion, mais le périple souterrain n'est pas sans créer des tensions et la présence des PJ peut aussi bien calmer les esprits qu'attiser les discordes. L'importance de ces PNJ est variable : ils peuvent servir de chair à canon, progressivement décimée au cours du périple

souterrain, ou poser les bases de futurs scénarios.

Jeanlo était un mari et un père aimant qui souhaitait rejoindre le sage Gabriel Cime pour fonder un foyer heureux. Mais depuis que sa femme Annie est morte lors du premier assaut des Chaircheurs, le mental de Jeanlo a basculé. Devenu paranoïaque au plus haut point, il couve son fils de 10 ans, Pascal, et se méfie de tous ceux qui se mettent entre eux à commencer par ce Gabriel Cime, responsable de tous ses malheurs... Mariko, une militante, cherche depuis des années à rejoindre Paris. Les informations qu'elle a réunies sur la capitale confirment ses pensées : le genre humain a plus de chance de survivre s'il fait front dans une cité. Elle monte donc à Paris comme certains rejoignaient Londres en 1942 : pour résister à l'envahisseur. Elle espère trouver des infrastructures en assez bon état pour défendre ceux de sa race et fonder une unité d'élite sous les ordres de Gabriel Cime. Pol est un vieux baroudeur sur le déclin qui sent ses forces l'abandonner progressivement. Il sait très bien que les faibles n'ont pas leur place dans ce monde, aussi s'est-il fixé comme objectif de rejoindre Paris, quels que soient les obstacles et les dangers. Tant pis s'il décède en chemin : l'important pour lui est de ne pas se laisser aller. Enceinte de 8 mois, Sophie n'est pas le genre de femme qui s'inquiète de savoir qui est le père de son futur bébé : le plus important est d'assurer la survie de l'espèce. C'est une jeune femme énergique qui ne laisse pas sa grossesse l'affaiblir. Elle a entendu parler de Gabriel Cime comme d'un homme bon et inspiré. Elle est déterminée à ce que ce saint homme soit celui qui mette son enfant au monde.

Abdel possède un objet particulièrement rare : un fusil de précision démontable munie d'une lunette de visée intacte, auquel ne manque que la crosse. Il transporte cette précieuse arme dans un sac à dos en toile de jute. Et chaque soir, au coin du feu, il nettoie son fusil et en vérifie le bon fonctionnement. Mais il ne possède qu'une seule munition et refuse catégoriquement de s'en servir. Par contre, il pose beaucoup de questions sur Gabriel Cime...

Quelques complications éventuelles :

- Pol se met à tousser de plus en plus et semble développer la grippe. La contamination est un risque qui provoque bien des discussions au sein de la caravane.
- Mariko tente de séduire Abdel, dans le but de mettre la main sur le fusil.
- La fibre maternelle de Sophie la pousse à intervenir en faveur de Pascal, étouffé par son père. Jeanlo devient l'ennemi de la future maman en qui il ne voit qu'une traînée. L'enfant est déchiré entre son père et le transfert qu'il fait sur Sophie.
- Alors que tout semble aller bien, Sophie



a des contractions qui annoncent un accouchement aussi imminent que problématique.

Factions en présence

Les Souterriens

Les Souterriens ont choisi de s'enterrer pour fuir la concurrence farouche qui décime les tribus de la surface. Ils occupent principalement le réseau de voies ferrées, qu'ils arpentent dans des draines lourdement blindées, pénibles à manœuvrer et terriblement bruyantes.

Les Souterriens forment la communauté la plus riche sous Paris. Ils ont cartographié de nombreuses sections du métro et des égouts, et échangent volontiers des cartes partielles ou des itinéraires contre d'autres biens. Grâce à un petit four électrique alimenté par une turbine hydraulique, ils sont capables de produire de nombreux biens manufacturés, comme des lampes à huile. Ce sont les plus importants producteurs d'endives, de champignons, de viande de porc et de lapin des catacombes. Enfin, ils ont habilement profité de l'installation d'une ruche d'abeilles dans une cave de banque pour produire de la cire et du miel. Chaque fois qu'ils veulent récolter du miel, ils occultent les trappes de ventilation de la cave, ce qui fait chuter la température et endort les insectes. Tous ces prodiges sont dus à leurs vastes connaissances techniques et scientifiques, mais la tribu n'est composée que de vieillards, condamnés à disparaître

à moyen terme. L'un de leurs plus importants projets est une école ouverte à tous les enfants à laquelle le chef actuel de la communauté se consacre corps et âme. Leur village se trouve dans l'ancienne station de St Michel, dont ils contrôlent tous les accès ferroviaires. Il possède en outre des issues vers la surface via les nombreux caveaux du quartier latin.

Humanistes / Fondateurs. Penchant : Bâisseur. Réputation : 18

Les Anguilles

Les Anguilles ont choisi la voie de l'adaptation pour survivre dans les égouts parisiens. Ils vivent dans le noir pour développer leurs sens et portent des vêtements sans poches pour s'obliger à ne dépendre que de leurs mains et d'un minimum d'accessoires. Leur entraînement leur permet de supporter les eaux souterraines glaciales, mais ils manquent totalement de ressources et leur vie spartiate leur inflige des pertes sévères. Les égouts possèdent de très nombreux accès avec la surface, mais les rares fois où ils s'y aventurent, c'est de nuit et pour des escapades très courtes. Fréquenter des étrangers serait aller à l'encontre des règles de la communauté. Les rares fois où le contact ne peut être évité, un minimum de mots est employé. Mais il y a chez les Anguilles plusieurs individus qui restent attirés par le mode de vie des autres communautés et qui les espionnent silencieusement pendant des heures, comme fascinés.

Adaptés / Orphelins. Penchant : Solitaire. Réputation : 25

Les Caloristes

Les Caloristes règnent sans partage dans le réseau des catacombes et des anciennes carrières. L'importance d'un membre de la communauté se mesure en calories, calculées en fonction des services qu'il rend à la tribu. Un barème, voté par les Gardiens, décerne une ration en calories aux individus fournissant des services immatériels. L'ensemble fournit des données précises sur la gestion de la collectivité, dont les besoins et les capacités de production sont toujours mesurées en calories. Les Gardiens tentent alors de les équilibrer, annexant des terrains riches en calories quand il le faut. Le crime le plus grave est de consommer plus de calories qu'on n'en produit, et l'individu coupable de tels excès est soit mangé, soit vendu à une autre communauté pour compenser les calories qu'il a volées au groupe. Les Caloristes forment un groupe agressif, expansionniste, qui n'hésite pas à empiéter sur le territoire des autres communautés. Ils ramènent de leurs expéditions de nombreuses reliques, qu'ils troquent ensuite aux Souterriens contre des biens manufacturés. Ils ont fait de l'ancien abri des FFI place Denfert-Rochereau leur quartier général. Outre les nombreuses communications avec les carrières, il existe des passages soigneusement surveillés vers le réseau d'égout, les lignes métropolitaines et la surface.

Survivalistes / Fondateurs. Penchant : Prédateur. Réputation : 18

Les Kta

"Kta" est plus un terme générique qu'un nom de communauté, et regroupe tous ceux qui tentent de survivre vaillamment sous Paris. Le groupe est composé de fuyards d'origines diverses, séjournant temporairement ou définitivement dans le sous-sol. Certains remontent à la surface après quelque temps, d'autres sont capturés ou rejoignent les communautés plus stables, ce qui rend la composition de la tribu très volatile. Les ethnies qui se sont fondues au sein de la communauté ont légué quantité de coutumes et de mots, donnant un aspect très pittoresque à la vie Kta. Quand ses effectifs sont réduits, on entend peu parler de la tribu, mais dès qu'ils viennent à enfler, l'espace vital des autres communautés s'en trouve affecté. Régulièrement, des chefs de guerre tentent de prendre le contrôle de cette population pour se tailler un territoire, mais ces tentatives ont jusqu'ici toujours échoué, condamnant les survivants à se reformer un peu plus loin. En fait, la seule chose qui fédère véritablement les Kta, c'est la croyance dans l'existence d'une "Porte du Dessous", qui mènerait en théorie à un idyllique niveau inférieur de galeries. Une croyance très répandue dans les communautés du sous-

Le Niveau de relation

Ce petit outil est destiné à faciliter la vie du meneur dans sa gestion des relations croisées entre la caravane et les communautés de PNJ. La relation entre PJ et PNJ se mesure par un barème allant de -5 (attitude hostile) à +5 (attitude amicale), en passant par 0 (attitude neutre). Ce bonus s'ajoute à tous les jets d'interaction sociale avec des membres de la communauté.

Scores de départ : Souterriens +1, Anguilles -1, Caloristes -1, Kta 0

Modificateurs :

- Le groupe est à majorité Humaniste : Souterriens +1, Caloristes -1
- Le groupe est à majorité Adaptée : Anguilles +1, Caloristes -1
- Transaction réussie : -1
- Don ou service rendu : +2
- Transaction avortée : -1
- Violation de territoire : -3
- Agression : -10

L'appréciation de ces facteurs dépendra fortement de la communauté en question. Les Anguilles, par exemple, sont beaucoup moins regardants sur leur territoire que les Caloristes.

À titre indicatif, voici le tableau des relations entre les communautés souterraines

	Souterriens	Anguilles	Caloristes	Kta
Souterriens	-	2	+1	+1
Anguilles	-1	-	-2	0
Caloristes	-1	-2	-	-2
Kta	+1	-1	-2	-

sol parisien fait des Kta les héritiers déçus d'un mythique groupe originel connu sous le nom de "Troglodytes", qui aurait creusé des tunnels allant à une profondeur incroyable avant de disparaître. Les Kta seraient les descendants de ceux des Troglodytes qui n'ont pas osé se réfugier dans les entrailles de la Terre. Les Kta ne se plaignent pas de leurs conditions de vie et font preuve d'une surprenante débrouillardise et d'un talent de récupération inégalé. Rien ne se perd, tout est récupéré. Ils ont par exemple fait de la mosaïque de récupération un art à part entière, en enchâssant des morceaux de verre et de métaux polis dans les murs de leurs campements.

Survivalistes / Nomades. Penchant : Horde. Réputation : 22

Interactions avec les personnages

L'un des aspects les plus importants du scénario concerne les interactions entre la caravane et les communautés troglodytes. Cette section est destinée à vous permettre de mettre en scène les premiers contacts avec chacune des communautés, puis de suivre l'évolution des relations tout au long du scénario. Les personnages se feront-ils de nombreux alliés ? Décideront-ils de razzier les campements pour se procurer vivres et équipement ? Seront-ils impliqués dans les luttes de factions ?

Souterriens

La façon la plus probable de rencontrer les Souterriens est de tomber dans le métro face à une de leurs draisines d'exploration. Ces plates-formes mues à la force des bras sont blindées de plaques d'acier rivetées, au point de ressembler à un vieux module lunaire. Les Souterriens eux-mêmes, quand ils sortent de leur draisine pour prélever des objets ou faire des relevés, ressemblent à d'absurdes astronautes avec leurs combinaisons protectrices matelassées.

Leur réaction vis-à-vis d'un groupe d'étrangers est la prudence la plus extrême, mais ils cherchent toujours à éviter le combat et à établir de profitables relations pacifiques. Ils sont très intéressés par tous les types d'artefacts possibles, les matières premières rares (métaux, bois, plastiques, etc.), les enfants à adopter et les offres de main d'œuvre. En retour, les Souterriens peuvent offrir des cartes, des indications d'itinéraires, et de multiples objets récupérés ou manufacturés.

Implication des PJ : La communauté, qui fonctionne sur le modèle d'une démocratie directe sans chef véritable, est face à un statu quo : les Caloristes se montrent de plus en plus hardis et constituent désormais un risque. Certains Souterriens veulent fonder une alliance défensive avec les Anguilles et les Kta. D'autres préconisent l'organisa-



tion d'une action punitive qui servirait de leçon aux Caloristes. Le dernier groupe, enfin, s'oppose à toute action directe ou indirecte contre les Caloristes. Les PJ seront-ils les vecteurs du changement, ceux qui feront pencher la balance ?

Anguilles

Alors qu'ils arpentent un collecteur, les personnages perçoivent la présence d'Anguilles les observant. Il leur faut de nombreuses démonstrations de bonne volonté pour faire se rapprocher quelques jeunes de la communauté, fascinés par ces surfaciens. Les Anguilles n'ont que peu de besoins et il est donc difficile d'établir des rapports avec eux, mais il est possible de les séduire, par des histoires, des fruits ou des sucreries. Si les personnages gagnent leur sympathie, les

Anguilles servent volontiers de guides à la caravane, ou la surveillent de loin en loin pour leur venir en aide si le besoin se fait sentir.

Implication des PJ : un enfant a disparu alors qu'il furetait près des Souterriens. Les adultes sont persuadés que les vieillards s'apprêtent à le disséquer, et cherchent de l'aide pour mener une opération coup de poing afin de le sauver. En fait, les Souterriens ont accueilli parmi eux l'enfant qui les suivait depuis plusieurs jours, et l'ont emmené dans leur école où il est soigné et choyé avec les autres jeunes.

Caloristes

Les patrouilles de Caloristes qui sillonnent les catacombes appréhendent tous les étrangers comme des intrus et des ennemis potentiels.

Pendant que l'un des Caloristes rebrousse immédiatement chemin pour informer le reste de la communauté, la patrouille interrompt les intrus en leur demandant de déposer les armes. Tout refus d'obtempérer entraîne une réaction violente. Sans nouvelle de la patrouille, le reste de la communauté entame alors une battue dans la région des souterrains où les étrangers ont été vus la première fois. Si l'on passe outre cet accueil peu agréable, il est possible d'entamer des pourparlers avec les Caloristes. Ceux-ci sont principalement intéressés par les vivres, les objets utilitaires, mais aussi les demandes d'asile : les Caloristes forment une communauté ouverte, intégrant volontiers les individus pourvus de talents intéressants pour le groupe. En retour, ils peuvent offrir des saufo conduits pour franchir librement les catacombes sans se faire ponctionner par les autres patrouilles, mais pas grand chose d'autre. Ils manient plus facilement la menace que la négociation.

Implication des PJ : les Caloristes rêvent de mettre la main sur l'équipement transporté dans les drisines blindées des Souterriens, mais ne veulent pas courir le risque de se mettre à dos la communauté. Des étrangers pourraient mener l'expédition à leur place, ce qui leur éviterait de se mouiller les mains.

Kta

Tomber sur une famille Kta ayant fait sienne une cave ou une rame de métro déclenche la panique parmi les Kta, qui s'égayent comme une volée de moineaux pendant que les hommes tenteront vaillamment de faire barrage aux intrus. Une fois que les intentions ont été éclaircies, les Kta accueillent le groupe dans leur logis en faisant preuve d'une hospitalité d'autant plus touchante qu'elle est misérable. Les Kta ne pratiquent pas le troc, dans la mesure où ils ne possèdent en général rien qui puisse intéresser les étrangers. Mais qu'on fasse preuve de générosité envers eux, et ils n'ont de cesse de tenter de faire un cadeau en retour à leurs bienfaiteurs, dont ils se sentent les débiteurs. De là à se reconnaître inféodés, il n'y a qu'un pas que les PJ seront peut-être tentés de franchir.

Implication des PJ : La masse critique vient une fois de plus d'être atteinte. Mais les Kta n'arrivent pas à trouver de chef fédérateur. L'un des PJ aura-t-il l'étoffe d'un leader ?

Dénouement

Un pont trop loin

Comme pour la scène d'introduction, nous vous proposons un climax "par défaut", à modifier ou à ignorer selon le déroulement de l'aventure. L'orage est à son paroxysme et les voies souterraines sont désormais toutes noyées

sous des tonnes d'eau, ne laissant à la caravane qu'un seul espoir de rejoindre l'autre rive de la Seine sans avoir à faire un nouveau et pénible détour par les catacombes : les 700m de ferraille du viaduc Austerlitz de l'ancienne ligne 5 du métro. Alors qu'ils progressent péniblement au milieu du viaduc sous une pluie battante, deux groupes de 6 Chaircheurs font leur apparition de chaque côté de la structure en métal... Péripiétés durant le combat :

- Une drisine souterraine (Relation avec la communauté : +3 ou plus) arrive pour prêter main-forte au groupe. La structure rouillée du viaduc, que ne supporte aucune pile, cédera-t-elle sous le poids de la machine ?
- Un Chaircheur décide de passer sous le tablier pour prendre à revers les personnages.
- Un éclair tombe sur une protubérance métallique voisine, expédiant un morceau de rambarde dans l'eau et étourdissant tous les belligérants
- Un membre de la caravane tombe dans les eaux en crue de la Seine

Epilogue : Gabriel Cime

Ce PNJ, de Niveau de mise en scène 7, n'apparaît pas dans le scénario, mais les personnages entendent régulièrement son nom. Ils pourront, s'ils le désirent, continuer leur quête, sachant que la gamme de *Vermine* reviendra à l'avenir sur ce personnage. En attendant, voici les rumeurs qu'ils peuvent glaner auprès des différents PNJ et communautés du scénario :

- C'est un chaman doté de capacités de guérison surnaturelles, gardant sa communauté en pleine santé.
- En tant que dernier descendant des capétiens, il a le pouvoir de guérir les écrouelles et se donne le titre de Comte de Paris.
- C'est un farouche défenseur de l'intégrité de l'espèce humaine, s'opposant à toute forme d'adaptation.
- Il lie psychiquement ses fidèles, qu'il est capable de diriger comme s'ils possédaient une intelligence communautaire. Son but est d'asservir l'ensemble des communautés parisiennes.
- C'est un ancien prêtre catholique, qui pose les bases d'un nouveau chapitre de la Bible.
- Le véritable Gabriel Cime est mort. L'actuel est un imposteur qui veut transformer la communauté en machine de conquête.
- C'est un prophète visionnaire, possédant la clé de la reconstruction.
- C'est un gourou adapté, lié empathiquement aux termites du Trocadéro

Distribution

Faute de place, nous vous proposons les statistiques d'un membre standard de chaque communauté impliquée. Au meneur de les adapter pour les individualités qui se détacheront au cours du scénario.

Souterrien

Profil : Erudit

Penchant : Bâtisseur

FOR 1D, RAP 1D, SAN 2D, CON 4D, PER 4D, VOL 4D, AGI 1D, PRE 2D, REF 2D, EMP 2D, INF 3D, PSY 3D.

Cartographie (Confirmé), Mécanique (Expert), Chimie (Débutant).

Matériel : Combinaison matelassée (1D), bloc-notes, crayon, revolver, gourde, carte, bougies, casque avec lampe à acétylène.

Anguille

Profil : Chasseur

Penchant : Solitaire

FOR 2D, RAP 3D, SAN 5D, CON 1D, PER 3D, VOL 2D, AGI 3D, PRE 2D, REF 2D, EMP 3D, INF 1D, PSY 1D.

Sens de l'orientation (Confirmé), Discrétion (Débutant), Pêche (Confirmé).

Matériel : Hameçon, fil de pêche.

Caloriste

Profil : Combattant

Penchant : Prédateur

FOR 2D, RAP 3D, SAN 3D, CON 2D, PER 2D, VOL 2D, AGI 3D, PRE 3D, REF 3D, EMP 2D, INF 2D, PSY 1D.

Lance (Confirmé), Parade (Débutant), Sens de l'orientation (Confirmé).

Matériel : Gilet renforcé (1D), lance, carte partielle, craie, gourde, lampe à huile.

Kta

Profil : Survivant

Penchant : Horde

FOR 2D, RAP 2D, SAN 2D, CON 2D, PER 3D, VOL 2D, AGI 2D, PRE 2D, REF 2D, EMP 3D, INF 3D, PSY 3D.

Sens de l'orientation (Confirmé), Artisanat (Confirmé), Bagarre (Débutant).

Matériel : Bougies de suif, gourde, poignard de fortune.

Chaircheur

Profil : Chasseur

Penchant : Prédateur

FOR 3D, RAP 3D, SAN 3D, CON 1D, PER 4D, VOL 2D, AGI 3D, PRE 2D, REF 3D, EMP 2D, INF 1D, PSY 1D.

Spécialités : Pister (Expert), Javelot (Débutant), Sens de l'orientation (Débutant).

Matériel 0: Javelot, havresac, viande boucanée.

SOUS LES PAVÉS...



Texte de Philippe Fenot et Cédric Ferrand

Illustrations : tous droits réservés

Cette aide de jeu officielle approfondit la description du sous-sol parisien du chapitre 5 du *Livre du Meneur de Vermine*, "L'Europe d'aujourd'hui". Sa lecture est nécessaire pour profiter du scénario de ce numéro.

Présentation

Face à la concurrence qui sévit dans les rues de Paris et devant la menace de la vermine, des communautés ont choisi de quitter la surface et d'utiliser les souterrains pour se déplacer ou pour y vivre. Le sous-sol parisien est en effet dense et complexe, et se compose de plusieurs réseaux.

Proches de la surface, les égouts s'étendent sur plus de 2000 km de collecteurs possédant la particularité, à Paris, d'être suffisamment grands pour être accessibles. Ces collecteurs abritent également les vestiges de canalisations et de câblages en tout genre.

Situé en dessous du précédent et jusqu'à 16 m de profondeur, le réseau du métro constituerait, avec ses 300 km de voies ferrées, une sorte d'autoroute souterraine sans les éboulements d'origine naturelle ou artificielle qui comblent de nombreux tunnels.

Enfin, le réseau le plus méconnu est constitué

par les anciennes carrières souterraines appelées improprement catacombes, qui étendent 200 km de ramifications sous les deux précédents, jusqu'à parfois 30 m de profondeur. Le réseau aquifère, sans surveillance ni régulation, a profondément chamboulé le sous-sol parisien. Les nappes phréatiques qu'on trouve en moyenne à 16 m de profondeur se sont étendues aux galeries adjacentes. Les eaux de pluie, en pénétrant par infiltration, ont créé de vastes poches prêtes à exploser sous la pression. De nouveau alimentés, les affluents chthoniens de la Bièvre et de la Seine ont percé les tunnels du métro et inondé ses galeries. Lacs, rivières, cataractes, siphons sont en conséquence des éléments fréquents du paysage souterrain de Paris.

À ces réseaux il faut encore ajouter les tunnels de fortune et toutes les caves privées, passages clandestins, abris secrets, creusés au fil des années... De plus, le réseau parisien ne forme pas un tout homogène : les différences

géologiques (calcaire dans le sud-est, gypse dans le nord-est, etc.), les effondrements et les inondations ont bouleversé sa structure et isolé les régions les unes des autres, favorisant ainsi les disparités. Les galeries sont en outre d'aspects très différents. Si les anciens égouts et tunnels du métro sont assez réguliers, dans les catacombes, certains tunnels remontent à l'époque gallo-romaine. D'autres portent les traces des fêtes qui s'y déroulaient, bancs et fresques sur les murs. Leur taille varie également beaucoup, des salles vastes et hautes de plafond aux chatières qu'on ne peut franchir qu'en rampant. L'ensemble forme un système d'une incroyable complexité, que personne ne peut se vanter de connaître ou de comprendre dans son ensemble.

Se déplacer sous Paris

Il existe de multiples accès vers le Paris souterrain : aux 380 stations de métro et aux bouches d'égouts implantées tous les 50 m s'ajoutent les chaussées effondrées, les caves, les parkings... Mais il est fastidieux de chercher une issue non protégée qui ne se termine pas en cul-de-sac devant une nappe d'eau ou un éboulement, et de nombreuses entrées sont en fait condamnées. De plus, les cavités proches de la surface sont souvent des abris occupés, soit par la vermine, soit par les communautés qui ont adopté un mode de vie à mi-chemin entre la surface et le sous-sol. Une fois que l'on a trouvé un point d'accès vers les niveaux inférieurs et mieux préservés du sous-sol, deux choses deviennent indispensables : de la lumière et un plan. Se déplacer sans moyens de se repérer dans le labyrinthe des galeries est un suicide. Sans indications ou matériel pour passer certains obstacles, il est parfois nécessaire de remonter à la surface. Les communautés souterraines, démunies de cartes fiables et des ressources pour en

En termes techniques :

Le côté oppressant de la vie sous terre se reflète dans un effritement progressif de la Réserve de Sang-froid des personnages. Toutes les deux heures, les personnages non adaptés font un jet de Volonté contre une Difficulté de 15. En cas d'échec, ils perdent 1D de leur réserve. De plus, il faut consulter la ligne "nuit agitée" sur la table des modificateurs de récupération.^[2] Des personnages non adaptés souffrent également d'un malus de 1D à toutes leurs Spécialités liées à la chasse, l'orientation et les perceptions. Tous ces inconvénients disparaissent dès lors que les personnages développent une Spécialité de type Spéléologie ou Vie en souterrain, ou lorsqu'ils ont passé plus d'une semaine dans les souterrains.

Les malus liés à l'obscurité et au noir total se trouvent dans le chapitre 10 du *Livre du Meneur*. Voici les équivalences :

- Absence de source de lumière : noir total
- Une source de lumière : obscurité profonde
- Plusieurs sources de lumière : faible obscurité
- Une source de lumière forte (projecteur) ou nombreuses sources de lumière : luminosité normale

Enfin, la visibilité réduite et la courbure des tunnels limite de fait la portée des armes, qui ne s'emploient qu'à Portée Courte. Sous terre, quand on voit sa cible, c'est qu'elle est au contact. Les combats dans les sous-sols se déroulent donc principalement aux armes de contacts facilement manoeuvrables dans un espace réduit, comme les armes perforantes.



dresser de nouvelles, se contentent en général d'exploiter une petite portion du réseau, isolée du reste du sous-sol sauf en quelques points servant aux échanges et aux affrontements. La vitesse de progression dépend de nombreux facteurs : les égouts et le métro sont faciles à arpenter, mais souvent bouchés et fréquemment habités. Les catacombes sont plus désertes, mais sinuent en tous sens et obligent parfois à ramper. Enfin, les rivières souterraines sont rarement praticables sur plus de quelques dizaines de mètres, même avec du matériel de plongée, en raison des coudes, des boyaux et des siphons que l'on trouve sur leur parcours.

Les dangers

De nombreux périls guettent le voyageur imprudent. La détérioration des galeries est source de nombreuses chutes, rarement mortelles mais toujours dangereuses : avec une cheville cassée, les chances de survie s'amenuisent grandement. Les éboulements sont fréquents, et le danger vient non seulement de l'écrasement mais aussi des voies coupées. La noyade guette également les randonneurs souterrains, en raison des inondations, fréquentes en temps de pluie. Mais le plus grand danger du sous-sol parisien réside dans les nuages toxiques. Des installations contenant des produits sensibles ont été abandonnées en l'état et se sont progressivement détériorées, au point que

- La guérilla envahit les catacombes : Prédateur +1
À l'unanimité : Humanité -1, Vermine +1
- Les communautés parviennent à maintenir une paix relative : Symbiote +1
À l'unanimité : Humanité +1, Vermine -1

l'eau de pluie a permis à ces substances de s'infiltrer dans le sol pour finir par se combiner et former des nappes toxiques. De plus, les anciennes canalisations industrielles se sont progressivement usées et ont relâché des gaz méphitiques. Ces nuages ainsi formés créent des poches stagnantes qui peuvent parfois dériver en suivant les courants d'air. Enfin, si la température constante de 13° ne privilégie pas le développement de la vermine, les rats sont omniprésents et témoignent d'une pugnacité impressionnante.^[1]

Les Rats

Taille 1

Caractéristiques : Force 1D, Rapidité 4D, Santé 2D, Perception 4D, Agilité 4D, Réflexes 5D. Seuils de blessure : Touché (2) OO, Blessé (4) O, Tué (6) O.

Attaques : Morsure (jet d'attaque à 3D, dommages 1D/1, type perforant). Les rats sont toujours en nombre, et leur grouillement a les effets suivants : pour chaque dizaine de rats, la meute gagne un cercle Touché et Blessé supplémentaires, son jet d'attaque est augmenté de 1D, et elle lance 1D de dommages et inflige 1 Blessure supplémentaire.

La vie souterraine

La plupart des personnes qui arpentent le sous-sol parisien demeurent dans les niveaux supérieurs, et encore, dans le seul but de se rendre

d'un point à un autre, via un itinéraire bien connu dont ils ne s'écartent pas. Vivre en permanence dans les souterrains demande en effet d'énormes efforts d'adaptation. Il faut vaincre les pulsions claustrophobiques, aggravées par l'absence de lumière et l'environnement sonore, bruit de fond constant d'écoulements d'eau, de glissements, de frottements furtifs, déformés par l'écho. Passé ce premier cap, il faut ensuite trouver de l'eau et de la nourriture.

Eau

L'eau souterraine contient fréquemment des agents polluants potentiellement vecteurs de maladies, dont la plus courante est le tétanos^[3] : les bactéries, les virus et vers parasites sont autant de dangers. Les symptômes sont variés : diarrhée, vomissement, déshydratation, fièvre, maux de tête, douleur

abdominale, fatigue, éruption cutanée, anémie ou mort. À cela s'ajoutent les produits chimiques : les sels, les acides, les métaux, les nitrates, les phosphates, les pesticides, les pétroles et les plastiques finissent invariablement par polluer, par ruissellement, la moindre flaque d'eau ou nappe phréatique. Faire bouillir l'eau avant de la consommer peut éliminer certains micro-organismes, mais même la distillation n'élimine pas tous les risques. Sans guide autochtone, il vaut mieux ne jamais s'abreuver à un point d'eau inconnu.

Nourriture

Les souterrains offrant très peu de moyens de ressource, seul l'élevage et la culture permettent de subsister en sous-sol.

Il existe très peu de végétaux sous terre, mais les communautés souterraines ont recours à deux cultures. Le champignon de couche dit "de Paris" est cultivé en cave sur des matières organiques en décomposition sur lesquels il puise l'eau et les éléments nécessaires à sa croissance. Le développement optimal est obtenu dans des champignonnières où on trouve une hygrométrie proche de 90% et une bonne ventilation. Il faut environ 4 à 5 mois pour obtenir des champignons consommables. Il est même possible de faire pousser ce champignon dans des caisses en bois ou en métal que l'on peut entasser pour gagner de la place. Semées au printemps comme des carottes dans un champ à l'air libre, les racines d'endives sont déterrées à l'automne pour être stockées jusqu'à l'hiver. Là, elles sont placées dans l'humidité, l'obscurité et la chaleur pendant 3 semaines pour donner les endives propres à la consommation, permettant ainsi à la

communauté d'obtenir des légumes en plein hiver malgré l'absence de lumière. L'élevage fournit aux communautés les plus organisées la viande nécessaire à leur survie : les clapiers à lapins sont les plus fréquents, mais on trouve aussi une curieuse race de cochons albinos. Enfin, la chasse permet de ramener de la viande de rat. Les chauve-souris ne sont jamais mangées malgré leur nombre, la superstition des communautés voyant dans ces insectivores des alliés de l'homme. Elles fournissent par contre un guano fréquemment utilisé dans la culture des champignons et des endives.

Équipement

	Indice de Rareté
Pioche	2
Bougie de cire(3h de lumière)	2
Bougie de suif(3h de lumière)	1
Torche(30 mn de lumière)	1
Lanterne à huile	2
Réserve d'huile (6h de lumière)	1
Corde (plus de 12 mètres)	2
Casque	1
Casque spéléo avec lampe acétylène	2

Lieux insolites

Le marché flottant

Ce marché pauvrement approvisionné, situé au plus bas niveau des Halles entre les anciens quais du RER, ne mériterait pas même d'être mentionné s'il se tenait à la surface. Mais en sous-sol, il fait figure de seul lieu public des catacombes. Il est constitué d'un assemblage en perpétuelle recombinaison de barges, de radeaux et de barques accrochés les uns aux autres. Les "forains" s'y rendent en suivant les anciennes voies du RER, aujourd'hui inondées, dont le réseau dense offre de multiples entrées et sorties. Les barques accrochées en périphérie du marché sont celles des itinérants qui ne restent que le temps de conclure leurs affaires. Les embarcations sont de moins en moins mobiles à mesure qu'on se rapproche du centre, où les points d'amarrage sont les plus prisés. Le marché étant accessible aux résidents de la surface capables de se frayer un chemin au milieu des anciens escalators des Halles, le lieu est devenu un croisement d'autant plus fréquenté qu'on raconte que Gabriel Cime a longtemps résidé dans les parages, avec sa communauté.

Réputation : 20

La salle des cocons

Nombreux sont ceux qui en parlent, mais personne ne semble l'avoir visitée. La légende veut qu'on ne puisse la trouver que par hasard, en arpentant les plus profonds niveaux des catacombes. Elle offre alors aux yeux du visiteur le spectacle de murs et de plafonds entièrement tapissés de milliers et de milliers

de cocons soyeux d'un blanc laiteux, semblant faiblement refléter la lumière. De nombreuses versions de l'histoire circulent, selon lesquelles les cocons seraient vides, les chrysalides mortes de froid ou encore plongées dans une sorte de transe hibernale. Mais aucune n'explique la présence d'insectes à cette profondeur...

Réputation : 14

Événement

Cette situation est destinée à être proposée au vote des joueurs, de façon identique à celles du chapitre 15 du Livre du Meneur, "L'univers". Comme d'habitude, le Meneur a toute latitude pour la modifier et l'enrichir, et intégrer le résultat du vote dans son univers.

La guerre des rats

La vie des cataphiles, malgré sa rudesse, semble idéale au regard des conditions qui règnent dans un Paris dévasté par la vermine et les guerres tribales. Mais l'équilibre entre les communautés chthoniennes est fragile. Parmi les points de litiges, il en est un qui concerne les rats. Alors que ceux-ci sont pour les habitants de Zion^[4] des compagnons et des symbiotes, les autres communautés les chassent autant pour préserver leur territoire que se procurer leur viande. Loin d'être anecdotique, ce problème cristallise les crispations

idéologiques rigides des humanistes et des adaptés. Les uns veulent cohabiter pacifiquement avec leur environnement, les autres recréer un cadre de vie idyllique d'où la vermine serait absente.

Les tunnels parisiens vont-ils devenir le théâtre d'affrontements violents, entre des adaptés proches de la vermine, et des communautés refusant de céder leur ultime refuge? Est-il possible que cohabitent des communautés aux idéologies divergentes, alors que l'entraide est une obligation pour survivre? Dans un environnement aussi confiné, l'escalade de la violence conduirait de part et d'autre à une guerre d'extermination, mais une cohabitation pacifique ne peut se concevoir que si les communautés font des concessions aux principes à la base de leur cohésion...

Les joueurs votent pour :

- La guérilla envahit les catacombes.
- Les communautés parviennent à maintenir une paix relative.

Références au Livre du Meneur :

^[1] ch. 1.6 "La vermine" p114

^[2] ch. 2.1 "Le système de jeu" p127

^[3] ch. 2.3 "La santé" p172

^[4] ch. 1.3 "L'Humanité" p53

