

A

Le Chien des Orphelins

« Quand les instincts reprennent le dessus, il n'y a plus ni gentil, ni méchant. »
-Livia.

Cette intrigue prend place dans le nord de la France, dans la Somme, sur l'axe Amiens-Arras, quelque part le long de la N25, mais il est très facile de modifier sa localisation. Les personnages arrivent dans une communauté spécialisée dans l'échange et la réparation d'objets dont les membres disparaissent mystérieusement depuis quelques semaines. La rumeur ambiante veut que la région soit hantée par la vermine mais, évidemment, la réalité est tout autre. Ce scénario joue donc sur les faux semblants, laissant penser –à tort– que le Prédateur et la vermine sont au centre de cette histoire alors qu'elle met en scène une communauté d'enfants cannibales et leur totem de Charognard.

B

En approche

Passées les ruines d'un château d'eau à la couleur bleue délavée, la carcasse du centre commercial se découpe dans un ciel blafard. Jamais terminé, éternellement en chantier, le bâtiment fantôme semble avoir été bombardé. Malgré la végétation, un rond point tente de faire la liaison dans le dédale de routes et de ponts plus ou moins cabossés menant jusqu'à lui. Au nord et sur plusieurs kilomètres, se trouvent les ruines d'une ville au nom aujourd'hui oublié et une zone industrielle dévorées par la végétation, tandis qu'au sud, les champs de mauvaises herbes se perdent à l'horizon. Un parking à l'air libre, cimetière de voitures désossées et gigantesque décharge improvisée, entoure les lieux. Le goudron y est craquelé, la verdure tentaculaire s'échappant par chaque fissure. Par ailleurs, la décharge – mine d'or de la récupération – est protégée des regards par un rideau de fer l'encerclant. Le vent est froid et sec et les températures peu clémentes.

C'est dans ce bâtiment à l'allure inhospitalière que vit la communauté des Réparateurs et c'est ici que se rendent ceux qui ne logiquement voir leur matériel réparé.

C

Et les personnages dans tout ça ?

Il y a de nombreuses raisons pour lesquels les personnages peuvent être amenés à côtoyer la communauté et la plus simple est évidemment liée à la nature même des Réparateurs : les personnages ont besoin de faire réparer un objet ou souhaitent acheter voire échanger du matériel. La réparation peut nécessiter plusieurs jours durant lesquels ils pourront s'intéresser aux disparitions. De même, en contrepartie de leurs services, Emmerich peut demander aux personnages de mettre hors d'état de nuire les prédateurs qui sévissent actuellement dans les environs. Les possibilités sont nombreuses mais il convient d'en trouver une appropriée aux motivations du groupe.

XXX MARGE XXX

L'ombre de la vermine

« Le chien des orphelins » est le titre de ce scénario mais, afin de préparer psychologiquement les joueurs et pour ne pas déflorer un élément qui le constitue, « l'ombre de la vermine » peut faire un bon faux titre à annoncer aux joueurs. Oui, il faut mentir et leur faire croire que ce scénario met en scène de la vermine alors qu'il en est finalement totalement exempt. La cause des disparitions n'en sera que plus étonnante.

XXX MARGE XXX

D

Introduction

Aussitôt arrivés dans l'enceinte du centre commercial, les personnages sont interpellés sur l'objet de leur venue. On les toise de la tête au pied, on les jauge, cherchant un signe trahissant leur éventuelle animosité, et on les déleste de leurs armes pour toute la durée de leur visite. Les étrangers armés ne sont pas tolérés à l'intérieur de la communauté. Ceci fait, les personnages sont guidés vers Emmerich avec qui ils devront négocier la faisabilité et le prix de leur demande. Celui-ci se trouve au premier étage du bâtiment, occupé à rafistoler un vieux gramophone pour un client qui doit venir le reprendre dans la soirée.

Suivant l'accroche pour laquelle vous avez opté, il pourra expliquer aux personnages que le Réparateur spécialisé dans le travail nécessaire à leurs besoins a disparu il y a trois jours. Toutefois, il explique pouvoir s'en charger personnellement mais le délai sera plus long.

E

Emmerich

Emmerich est le bras droit de Gallen, le dirigeant de la communauté par intermittence quand le chaman se retire pour méditer. Depuis la « transformation » de Gallen en chaman, Emmerich a totalement perdu confiance en son chef, ne comprenant pas ses décisions et se demandant ce qu'est devenu l'ami d'hier. Il est maintenant son plus grand détracteur, souhaitant même qu'il quitte la communauté mais malgré les apparences il n'est pas prêt à tout pour le bannir.

Avare en paroles et toujours renfrogné, Emmerich est un spécialiste de la mécanique et un as du bricolage, jamais à cours d'idées lorsqu'il s'agit de remettre en état de marche un objet. Quarante ans, près d'1m90, les cheveux courts et bruns, Emmerich porte de nombreuses cicatrices sur l'avant-bras, marques faites lors de l'accident qui faillit coûter la vie à Gallen en tentant de lui porter secours. Il ne se sépare jamais de son couteau fétiche qu'il range dans sa ceinture.

Caractéristiques : 2D partout sauf Santé 3D, Précision 4D, Connaissance 3D.

Spécialités : Bricolage de fortune (Expert), Marchandage (Confirmé), Mécanique (Confirmé), et Armes blanches (Confirmé).

Protection : 1D/1D fouets, chaînes et couteaux (protection en cuir rafistolée).

Seuils de Blessure : 6/8/10

Matériel : un Pistolet auto M50 (3D/1B, 5/30/50), deux chargeurs de 9 et un couteau (1D/1B).

F

Le centre commercial et les environs

Vu du ciel, le centre commercial ressemble à un U. La base de celui-ci et l'aile gauche ont été entièrement construits et aménagés tandis que l'aile droite n'a jamais été terminée, si bien que les deux niveaux qui constituent cette aile du complexe se terminent dans le vide, à l'air libre, sans aucun mur de cloison. La raison de l'arrêt des travaux est aujourd'hui inconnue : soudain manque d'argent ou vermine agressive, personne ne le sait. Toujours est-il que la galerie marchande a été en partie finalisée au rez-de-chaussée et au premier étage permettant à la communauté d'utiliser les nombreuses salles qui la composent pour vivre à l'intérieur et entreposer du matériel. La superficie disponible est donc importante.

Les pièces du rez-de-chaussée servent de dortoir. Une dizaine d'entre elles ne sont pas utilisées et si les personnages doivent séjourner quelques jours en compagnie de la communauté, ils pourront s'installer dans celles-ci.

La plupart des salles du premier étage renfermant les armes, les outils et le bric-à-brac découverts, réparés, échangés, sont quant à elles fermées par des cadenas. Les clefs étant en

possession d'Emmerich ou de Livia.

Sur les toits sont tendues de nombreuses bâches permettant de récupérer de l'eau de pluie. Vestiges de ce chantier éternel : une grue, des entrepôts en construction qui devaient vraisemblablement servir aux livraisons et aux stocks, des monticules de gravats et des bâtisses préfabriquées dont les murs et les plafonds laissent transparaître de larges auréoles d'humidité couleur café. La légende voulant que l'endroit soit hanté a permis au matériel de chantier ne pas être autant volé qu'il l'aurait été en temps normal. Une fois modifiés, certains outils récupérés ont pu servir pour les cultures de pommes de terre et de betteraves. L'extérieur n'est pas délimité de façon tranchée. Le paysage est fait de ruines de bâtiments, de routes abîmées, d'arbres mal en points, de terre battue, de buissons menaçants et d'herbes hautes. Non loin, un château d'eau permet un relatif accès à une source d'eau potable.

G

Les Réparateurs

Les Réparateurs sont une communauté d'humanistes Fondateurs « très modérés » composée d'une quarantaine de personnes installées dans le centre commercial depuis une vingtaine d'années. Un peu bricoleurs, un peu ferrailleurs, ils vivent de la récupération et de la restauration d'objets. On leur apporte du matériel cassé ou qui ne fonctionne plus et ils essaient de le réparer et de le remettre en état de marche. Parallèlement, ils échangent des objets et des outils contre d'autres pièces ou des objets de confort.

Gallen est le dirigeant de la communauté, autrefois réparateur d'exception, aujourd'hui chaman et ce depuis quelques mois, suite à un accident où il eu la « révélation ». La plupart des membres de la communauté suivent toujours les ordres de l'homme même si le doute et la méfiance s'installent peu à peu dans l'esprit de certains Réparateurs, le comportement de Gallen ayant changé, devenant plus abscon. Sa tendance à prêcher et à illustrer ses propos par des allusions à Gaïa et à la nature ont rendus méfiants certains de ses anciens amis. Emmerich et quelques autres se sont même mis à craindre le personnage et son influence sur le groupe. On se demande ce qu'il a vu lors de son accident, ce qu'il a ramené avec lui et, aussi, s'il n'aurait pas mieux valu qu'il y reste.

De même, les hommes et les femmes de la communauté sont depuis devenus plus impressionnables, plus à l'écoute des légendes et des rumeurs de la région et, bien évidemment, les disparitions ont accentué leur crainte de l'extérieur.

En voici quelques uns :

Livia : Du haut de ses cinquante-cinq ans, Olivia Montserrat est le membre le plus âgé de la communauté. Ancienne prof d'histoire, elle est la diplomate et la conciliatrice du groupe, celle qui tente de résoudre les conflits internes par la discussion.

Tronjet : Quarante ans, une moustache lissée, un béret et un costume rapiécé, Tronjet est d'ordinaire un bon vivant mais Flamme sa femme a disparue il y a deux semaines et depuis, il se fait plus discret. Plus sombre aussi. Tronjet est un éleveur et un dresseur de porcs.

Signe : Vingt-cinq ans, brun aux cheveux longs, Signe est un jeune homme muet et solitaire ne s'exprimant que par le biais de signes manuels qui lui ont valu son surnom. Il est le spécialiste du travail du bois, passant le plus clair de son temps à façonner des meubles ou à remplacer des pièces brisées.

Joline et Nordik : Joline est une adolescente métisse aux origines asiatiques. Elle vit seule avec Nordik, son labrador. Ses parents sont décédés il y a plusieurs années et Livia lui fait depuis office de grand-mère. Ambitieuse, elle rêve de devenir la meilleure réparatrice de toute la communauté et selon ses pairs, elle est sur la bonne voie.

Réparateur type

Caractéristiques : 2D partout sauf Santé 3D, Précision 4D, Connaissance 3D.

Spécialités : Bricolage de fortune (Confirmé), Marchandage (Confirmé), Mécanique (Confirmé).

Protection : 1D/1D fouets, chaînes et couteaux (protection en cuir rafistolée).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : une dizaine de Fusils de chasse (2D/2B, 10/25/50), 150 munitions, 5 Grenades Défensives et de nombreux Couteaux et Poignards (1D/1B).

XXX ENCADRE XXX

Ce qui se dit

Voici ce que les personnages peuvent apprendre en allant à la chasse aux renseignements, en parlant aux membres de la communauté. Bien évidemment, pour plus de crédibilité, ne cherchez pas à fournir toutes les informations présentes ci-dessous en une seule et unique conversation. Vous pouvez jouer ces échanges en pure « role play » ou par le biais d'un jet de Persuasion avec différentes difficultés selon la confidentialité des informations données :

Difficulté 5 : Plusieurs membres de la communauté ont disparu et ce depuis près de cinq semaines. Depuis toujours la légende veut qu'il y ait des créatures mangeuses d'hommes dans les environs, de vrais prédateurs. Personne ne les a vraiment vues mais ont dit qu'elles ont la taille de gros chiens. Elles saccagent les cultures et attaquent les personnes seules (vrai, ce sont des sangliers).

Difficulté 10 : Ils sont sept à avoir disparus : Rosa, Velu, Bricole, Bouc, Flamme, Onze et Cédric. Ils étaient tous seuls et en dehors du centre commercial quand ils se sont évaporés. Ils étaient parti chercher de l'eau, cultiver les champs, fouiller les environs, récupérer des matériaux, etc. (vrai). On dit que les démons sont capables de sentir la chair humaine à plusieurs centaines de mètres de là (faux).

Difficulté 15 : À plusieurs reprises, on a retrouvé du sang aux alentours du centre commercial et des lambeaux de vêtements (vrai). Quelqu'un (Moustique) a parlé d'une seule et unique créature au visage monstrueux recouvert de plumes (vrai, il s'agit de Gallen).

Difficulté 20 : Elles sont introuvables c'est vrai mais... une main, celle de Flamme, a été retrouvée (Flamme avait toujours le bout des doigts noircis). Elle semble avoir été arrachée par une mâchoire animale. C'est Emmerich qui la garde (c'est vrai, mais seulement en partie, un seul doigt ayant été retrouvé).

Difficulté 25 : On dit aussi que la créature unique commanderait aux démons et pourrait se rendre invisible quand elle le souhaite. Certains pensent même que cette créature est l'âme de l'architecte qui a dirigé la construction du centre commercial et qui s'est suicidé quelque part dans les environs transformant le complexe en lieu maudit (totalement faux).

XXX ENCADRE XXX

H

Préliminaires

Une fois « installés », les personnages pourront vouloir se renseigner et enquêter sur les événements qui secouent la communauté (si ce n'est pas le cas, pas d'inquiétude, la prochaine scène devrait les mettre dans le bain). Les éléments présentés ci-dessous sont des événements et des rencontres à mixer avec les informations de l'encadré « Ce qui se dit ».

Celui qui a vu : L'un des Réparateurs prétend à qui veut l'entendre qu'il a vu les créatures et que tout le monde se trompe. Il se nomme Moustique et pourra expliquer aux personnages – moyennant quelques grands gestes et un débit de paroles ultrarapide – qu'il n'y a qu'une seule et unique créature, qu'elle est plus grande et plus maigre qu'un homme et que son visage est couvert de plumes. Ah oui, ses yeux sont, un peu à la manière des poissons, situés sur les côtés de son visage. Et puis, il a une trompe aussi, pas comme un éléphant, plus courte, mais une trompe quand même, et la créature respire bizarrement. Moustique est facilement

impressionnable et en fait, sans le savoir, il a simplement vu le chaman avec son masque...

L'homme au gramophone : Emmerich ne sait pas quel est son véritable nom mais peu importe : il ne viendrait jamais à l'esprit d'un homme sensé d'apporter un objet pour le faire réparer et ne pas revenir le chercher. Malheureusement, l'homme que le bras droit de Gallen décrit comme petit et dégarni ne viendra effectivement jamais rechercher son tourne-disque. Aucune trace, aucun signe, personne ne saura ce qu'il est advenu de lui. Ce n'est que suite au dîner, quelques heures après qu'il aurait du venir chercher son matériel, qu'Emmerich se rendra à l'évidence : l'homme au gramophone a lui aussi disparu.

Rencontre avec deux clientes : Les personnages ne sont pas les seuls étrangers présents dans la communauté. En effet un duo de femmes est hébergé par les Réparateurs depuis deux jours. Aube et Matine sont deux sœurs jumelles, trentenaires et chasseuses de primes, qui sont venues faire réparer quelques armes. Cyniques, si les personnages engagent la conversation, elles instilleront le doute sur la communauté : les Réparateurs n'ont-ils finalement pas tout intérêt à ce que les étrangers disparaissent ? Ils peuvent ainsi récupérer tous les objets fournis sans rien avoir à payer en retour. Ils y gagnent en fin de compte. De même les membres les plus hauts placés peuvent vouloir réduire la taille du groupe afin de mieux subvenir à leurs besoins : plus de nourriture pour chaque survivant et plus d'objets pour un effectif réduit. Une fois les réparations effectuées, elles s'en iront sans se faire prier.

Les repas : Les repas communautaires se déroulent tous les jours aux mêmes horaires et au même endroit : à 13 et 20 heures dans une grande salle du rez-de-chaussée. La plupart des Réparateurs s'y retrouvent, assis autour de deux rangées de tables. Les étrangers sont invités à se joindre au groupe, les discussions étant souvent nourries par les rumeurs et les informations en provenance de l'extérieur apportées par ces derniers. Durant les repas, il y a toujours un petit groupe de Réparateurs d'astreinte au premier étage, surveillants les allées et venues de tout un chacun.

Le château d'eau : Situé à presque 1 Km du centre commercial, cet édifice constitue l'un des trésors de la communauté. Un groupe électrogène de fortune permet en effet de faire fonctionner le surpresseur du château d'eau et donc d'assurer un fonctionnement réduit mais parfaitement adapté à la taille de la communauté. L'entretien du réservoir est simple mais les pompes d'alimentation et l'équipement montrent des signes de fatigue et leur réparation, le jour où ils tomberont en panne, sera au mieux complexe. De plus, l'eau doit être directement prélevée à une pompe située à la base de la construction et il est donc nécessaire de se déplacer pour y avoir accès. Sur place, quatre Réparateurs se relaient jour et nuit, veillant à la bonne marche des machines et assurant une protection relative au bâtiment.

I

Nouvelle disparition

À l'extérieur du centre commercial, les jappements d'un chien se font entendre. Il s'agit de Nordik. Quoi qu'ils fassent, qu'ils se réveillent en sursaut ou qu'ils terminent de manger, si les personnages se rendent dans la direction d'où proviennent les aboiements, ils retrouveront le chien mais pas sa maîtresse. Joline est introuvable. Nordik fait face à une maison cannibalisée par la végétation, au toit écroulé depuis bien longtemps mais si les personnages s'y introduisent, ils pourront découvrir quelques indices d'intérêt.

Un jet de Perception permettra de savoir ce que les personnages parviennent à découvrir. Toutefois s'ils mentionnent chercher précisément un élément indiqué ci-dessous, vous devriez leur communiquer l'information que le jet soit réussi ou non :

Difficulté 10 : Les flans de Nordik ont été griffés par un animal.

Difficulté 15 : Il y a du sang sur les dalles brisées de la construction. Il n'est pas encore sec et deux traces de pas humains, légèrement ensanglantés, sont visibles.

Difficulté 20 : Une touffe de poils animale, vraisemblablement arrachée par le chien de Joline, peut être découverte non loin (en fait il s'agit d'un morceau d'un gant des orphelins mais les personnages ne pourront pas le savoir à ce stade du scénario).

Difficulté 25 : Le sol porte les marques de griffures. Un spécialiste ou un personnage très observateur pourra remarquer que les éraflures semblent avoir été causées par les griffes de différents types d'animaux (en l'occurrence : chien, loup et sanglier).

Le bâton : Qu'ils aient découverts ou non toutes les informations, du moment qu'ils ont réussi au moins un jet, les personnages découvriront le bâton. Il est éloigné des autres indices et se trouve au sol à une dizaine de mètres de là. Ce n'est rien d'autre qu'un long tube de plastique marqué des symboles du chamanisme et de Gaïa mais il n'est pas arrivé ici par hasard. En effet, en se renseignant auprès des Réparateurs, on informera les personnages de la nature de cet objet : il s'agit du bâton de druide/sourcier/sorcier de Gallen (au choix, selon les personnes). Par ailleurs, certains membres peuvent les mettre en garde contre le chef de la communauté : il n'a plus toute sa tête et son comportement est des plus étranges depuis quelques mois...

J

La rencontre

« Le plus important, ce n'est pas la destination mais le voyage. »

-Gallen

À ce stade de l'intrigue, les personnages peuvent désirer rencontrer le chaman. Certains Réparateurs le craignent, sa révélation a eue lieu quelques temps avant que les disparitions ne débutent et son bâton vient d'être retrouvé... tout porte à croire qu'il est mêlé à cette histoire. Impossible de rencontrer Gallen dans le centre commercial et pour cause, l'homme est monté en haut de la grue du chantier juste avant que les personnages n'arrivent dans la communauté. Il s'y rend pour méditer et il peut y rester une semaine. Autant dire que pour le rencontrer, il faudra attendre encore plusieurs longs jours ou se délester de tout matériel superflu et grimper les 75 mètres qui mènent à la cabine.

Le chaman s'y trouve donc, assis en tailleur, habillé de sa tenue mystique pouvant facilement le faire passer pour une créature effrayante. De même, ses pieds portent des traces du sang retrouvé près de Nordik.

S'ils le confrontent, Gallen pourra expliquer aux personnages qu'effectivement il était là mais qu'il n'a rien vu car il est tout simplement aveugle. Il a assisté à l'attaque sans trop comprendre ce qui se passait, caché et, dans l'agitation du moment, il a perdu son bâton. Quand le calme fut revenu, il le chercha en vain. C'est à cette occasion que ses pieds traînèrent dans le sang de l'adolescente. Il ne peut donc pas décrire l'apparence des créatures mais affirme que Nordik les a vu et qu'il lui a parlé. Enfin parler pour un chien, c'est un bien grand mot, disons qu'il lui a fait ressentir ce qu'il avait vu et, si les personnages le souhaitent, il peut leur transmettre cette vision ! Pour cela, il suffit que chacun des participants boive une gorgée d'une boisson de son cru ressemblant à de la bière sérieusement fermentée. Il se gardera bien de le dire mais cet alcool à l'allure peu engageante contenu dans une bouteille en plastique d'1,5 litre n'est rien d'autre que son urine, le récipient lui servant à soulager sa vessie lors de son séjour en méditation. Après avoir bu le breuvage de sa conception, Gallen débute une psalmodie et la tête des personnages se met à tourner...

En se serrant, 4 personnes peuvent tenir dans la cabine, il est donc tout à fait possible que tous les personnages ne puissent pas tous y entrer. Qu'importe, il suffira de retourner sur la terre ferme avec son liquide et de le boire. L'ivresse se chargeant du reste.

K

Gallen

Gallen est le chef des Réparateurs mais aussi un chaman « éveillé » dont le Penchant est l'Homme. Ancien bricoleur de génie, membre actif de la communauté et dirigeant charismatique, Gallen fut victime d'un accident il y a quelques mois. Enseveli sous les décombres d'un bâtiment qui venait de s'écrouler, il sombra dans l'inconscience et c'est là, à

la frontière de la vie et de la mort, qu'il communia avec Gaïa et qu'il trouva la volonté de survivre. Quand il fut sorti des décombres, il n'était plus le même, mentalement et physiquement. Il venait de perdre l'usage de ses yeux et s'était éveillé à la Nature. Depuis, il alterne les phases sociales où il communique avec tout le monde aux phases profondément mystiques où il ne s'adresse plus qu'aux animaux. Certains Réparateurs pensent qu'il invente tout, d'autres sont hypnotisés par l'aura qu'il dégage, faisant même peur aux plus impressionnables. Il porte une longue tunique rapiécée laissant apparaître ses bras ornés de motifs tribaux, quelques colifichets ainsi qu'un masque à gaz dont le pourtour a été décoré de nombreuses plumes d'oiseaux.

Il dirige donc la communauté des Réparateurs mais se retire de temps à autre dans la grue pour méditer plusieurs jours durant lesquels il ne veut pas être dérangé. Gallen n'est pas un chaman radical. Il ne condamne pas la technologie et les anciennes valeurs humaines, elles sont pour lui et sa communauté un moyen de subsister mais il sait qu'il faut s'adapter et vivre avec la nature plutôt que contre elle. Gaïa doit leur montrer la voie.

Caractéristiques : 2D partout sauf Santé 3D, Réflexes 3D, Perception 5D, Empathie 4D.

Spécialités : Bricolage de fortune (Expert), Commandement (Confirmé), Discrétion (Confirmé), Empathie animale (Débutant).

Protection : Aucune (une simple tunique).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : un morceau de métal tranchant accroché à sa ceinture (1D/1B).

L

L'initiation au rêve

D'un sol sablonneux émerge un couple de serpents jaunes tacheté de noir. Ils regardent les personnages, puis s'avancent et zigzaguent, s'entrelaçant à intervalle régulier comme deux branches d'ADN. Non loin, un corbeau tente de tirer un ver de terre mais il n'a pas le temps de finir son entreprise, le duo de reptiles se jette sur l'oiseau pour le dévorer. Ses ailes frémissent sous un arbre griffu à l'allure de marionnettiste menaçant. Un faucon se pose sur l'une de ses branches. Son œil doré perce les personnages. L'une de ses pattes est baguée. Dessus sont inscrites trois lettres : R.A.P. L'arbre cache une forêt sombre d'où émanent des bruissements, des grognements, des tousotements bestiaux. Puis, les contours de l'énorme chose se dessinent. Prédatrice comme un animal enragé, imposante comme un homme, ses poils sont noirs et son front arbore un symbole occulte, un pentacle richement détaillé. Les personnages se réveillent au moment où la créature se met à sourire, d'un sourire maléfique et carnassier...

Afin d'être un peu ludique, au lieu de parler de tousotements d'animaux, le meneur de jeu peut lui-même tousser de façon appuyée sans expliquer aux joueurs de quoi il en retourne. Lorsque dans la suite de ce scénario, les joueurs l'entendront tousser de nouveau, ils devront comprendre –ou pas– qu'il s'agit d'un indice, d'un événement à mettre en relation avec la créature... Vous n'avez pas tout compris ? Lisez la suite.

M

La quête de proximité

Après le rêve, la quête. Les personnages vont maintenant devoir interpréter la vision transmise par le chaman. Interpréter étant un bien grand mot sachant qu'ils peuvent presque totalement passer outre, marcher quelques heures dans les ruines de la ville avoisinante à la recherche d'une trace de vie ou simplement suivre la route principale pour tomber sur le feu des enfants et le paragraphe suivant. Par ailleurs, malgré l'aspect linéaire qui découle de la présentation des éléments du rêve (La salle « Réservé Au Personnel » où l'on peut découvrir la longue vue permettant de voir l'arbre où se trouvent les égouts), il est bien évidemment possible de simplement se poster sur le toit du centre commercial avec des jumelles pour apercevoir

l'arbre ou de pister des traces à quelques kilomètres de là pour finalement tomber sur les égouts.

R.A.P. : Ces initiales correspondent à une pièce du complexe « Réservé Au Personnel ». Elle peut être découverte de plusieurs façons : si les personnages demandent à Livia quel est son rôle dans la communauté (elle emmagasine tout un tas de livres et du bric-à-brac servant à la revente ou en tant que combustibles) ou s'ils demandent aux Réparateurs ce qu'ils savent concernant le pentacle (on les renverra vers la seule qui soit un tant soit peu cultivée : Livia). Ils peuvent aussi passer devant la salle au hasard de leurs pérégrinations au travers du centre commercial et remarquer les initiales sur la porte. Toujours est-il que l'intérieur est un ancien débarras humide et poussiéreux aux fortes odeurs de moisissures dont les étagères rafistolées sont remplies de vieux livres et d'objets de pacotilles.

Le pentacle : Ce symbole inspire Livia. Elle l'a déjà vue quelque part, sûrement dans l'un des bouquins entreposés dans son cagibi. Effectivement après avoir passée à la loupe tout un rayon de livre, elle retrouve l'ouvrage en question. Le titre a été effacé par l'humidité mais il s'agit d'un grimoire encyclopédique regroupant une multitude de signes et leurs significations. En l'occurrence, le pentacle vu dans le rêve est celui d'une divinité animale haute comme un homme, tantôt représentée sous forme de chien tantôt sous forme de loup : Lobo. À l'image du vautour, fourbe et implacable, elle représente la trahison et la ruse.

Le faucon : Toujours dans cette pièce réservée au personnel se trouve une longue vue. Dorée, un poinçon en forme de faucon est gravé à sa base. L'objet est désuet mais il est toujours en état de fonctionnement.

L'arbre griffu : L'immense arbre menaçant à l'apparence caractéristique aperçu en rêve existe bel et bien. C'est un chêne d'une taille impressionnante mais pour le remarquer, il est nécessaire de s'élever, de monter sur le toit du centre commercial ou de grimper à un arbre. Il est alors effectivement possible de l'apercevoir à quelques kilomètres de là, au bord de ce qui autrefois se trouvait être un parc.

Le corbeau mort : À quelques mètres de l'arbre, sur une plaque d'égouts gît l'oiseau. Son corps porte les marques de griffes l'ayant mortellement entaillées.

Les égouts : Non loin de l'arbre griffu, au milieu d'une rue abîmée, se trouve une bouche d'égouts. L'ouverture porte des marques de griffes et la plaque, déplacée, arbore le corbeau mort. L'intérieur est sombre et dégage une odeur pestilentielle. La plupart des différents couloirs sont soit effondrés soit bouchés et il n'est donc pas difficile de suivre une voie. Les murs cylindriques portent des marques effacées par le temps et seules des traces de griffes ainsi que de petits rongeurs morts croupissants dans l'eau saumâtre peuvent être remarqués de ci de là. Chaque nouvel embranchement de tunnel se ressemble, le temps paraît défilier au ralenti, mais l'égout s'arrête finalement après une demi-heure de marche. L'ouverture est obstruée par une grille déchiquetée plongeant dans un petit cours d'eau. Une simple demi-heure de marche et pourtant, la nuit est déjà tombée. L'alcool de Gallen aurait-il des effets secondaires ? À l'extérieur, les personnages pourront remarquer qu'ils se trouvent à la frontière de la ville, à plusieurs heures de la communauté, et qu'un feu brûle à une centaine de mètres de là.

XXX MARGE XXX

Vers d'autres horizons

La salle réservée au personnel est une vraie caverne d'Ali Baba renfermant de nombreux livres et objets permettant de partir à l'aventure : récits de légendes, cartes au trésors, livres d'histoires, objets mystérieux dont l'utilisation est inconnue même de Livia, etc. De quoi, poser les bases de futurs scénarios...

Des infos permettant de justifier/motiver les personnages pour les scénarios suivants.

XXX MARGE XXX

XXX ENCADRE XXX

Les sangliers

Effectivement, il y a bien des créatures qui errent dans la région et qui détruisent certaines cultures : ce sont des sangliers. Par contre, ils ne sont absolument pas la cause des disparitions des Réparateurs. Les sangliers peuvent surgir n'importe quand et n'importe où, au gré des envies, pour apporter un peu de dynamisme et d'action au scénario. Ainsi, les égouts peuvent être le centre d'une confrontation intéressante avec les personnages. Par ailleurs, ces sangliers ne sont pas particulièrement plus imposants que de nos jours. Le corps est long d'1,5 à 2 mètres, haut de 80 à 120 centimètres au garrot pour un poids de 130 à 200 kg. Ils sont encore plus féroces, encore plus vifs mais leur taille n'a pas sensiblement changé. Ils sont une douzaine mais se déplacent par groupe de cinq ou six bêtes.

Taille : 1

Caractéristiques : Force 5D, Rapidité 4D, Santé 4D, Agilité 3D, Précision 2D, Réflexes 2D.

Protection : Aucune.

Seuils de Blessure : 6/8/10

Attaque : Défenses (2D/1B - armes perforantes).

La vision des sangliers est très mauvaise. L'animal se fiant énormément aux mouvements, les personnages peuvent simplement éviter une attaque s'ils font attention à leur déplacement.

XXX ENCADRE XXX

N

Au coin du feu

Situé aux bords de la route, le feu de bois crépite dans ce qui était l'arrière-cour vitrée d'un restaurant de fast-food dont il ne reste plus que le symbole de M caractéristique. C'est ici qu'un groupe d'enfants est assis en tailleur autour de la source de chaleur, à côté d'un clown délabré ressemblant à un épouvantail sinistre. Protégés du froid, ils ont élu domicile depuis quelques temps dans le petit bâtiment aux allures de maison.

Au premier abord et quoique fassent les personnages, les orphelins se montreront sauvages et méfiants (mais vis-à-vis d'étrangers, le contraire aurait été étonnant). S'ils expliquent le pourquoi de leur venue - la recherche des démons ou de la vermine environnante - le plus âgé d'entre eux, Wyatt, prendra la parole et les invitera à partager leur dîner. La viande qui cuit sur des broches dans le feu attise l'appétit et il sera difficile de refuser. D'où provient-elle ? D'une famille de sangliers qu'ils ont piégés dans la matinée (ce qui est faux, il s'agit de corps humains capturés ces derniers jours).

Une fois qu'ils auront accepté de se joindre à eux, les enfants se montreront plus aimables, répondant aux questions que les personnages se posent. Oui, eux aussi ont vus certains des leurs disparaître depuis qu'ils sont arrivés. Ils ont vus les créatures – une demi-douzaine – hautes comme des loups, singeant la démarche de l'homme, un symbole tatoué sur le front (celui vu en rêve et dans le livre). Les enfants l'affirment : ce ne sont pas des humains mais ce ne sont pas non plus des animaux, ces êtres sont des démons qui se nourrissent la nuit. Ils vivent à quelques heures de marche de là dans un grand souterrain. Ils n'ont jamais osé s'y rendre et y aller de nuit est suicidaire. Tout ceci est faux, ce sont des mensonges qu'ils ont pris pour habitude de répéter à leurs hôtes d'un soir pour tromper leur vigilance.

Le repas est un véritable festin et la plupart des enfants mangent sans bruit, hypnotisés par la viande goûteuse. Les personnages quant à eux n'ont aucun moyen de s'apercevoir qu'un des orphelins a versé un cocktail de médicaments avariés dans leurs parts, en espérant qu'ils sombrent dans l'inconscience sous peu...

Attention, si les personnages sont accompagnés d'un chien le comportement des enfants sera

moins assuré. Ils monteront plus de respect envers l'animal qu'envers ses maîtres et feront tout pour le préserver. Ils souhaitent ajouter les personnages à leur garde-manger mais ils ne veulent pas tuer le chien.

C'est durant cette scène que le toussotement caractéristique entendu précédemment devrait faire sa réapparition. L'un des enfants a une quinte de toux et il tousse exactement de la même manière que lors du rêve et ceci pour une raison : l'orphelin faisait parti des kidnappeurs de Joline. Les personnages ne remarqueront peut-être pas ce détail mais il s'agit d'une indication permettant de les mettre en garde contre le groupe d'enfants...

O

Les orphelins

Les orphelins sont des survivalistes nomades. Ils sont une quinzaine et, comme cette désignation hâtive l'indique, leur communauté est uniquement composée d'enfants entre six et quatorze ans. Sales, cannibales, ils n'ont aucune conscience du bien et du mal et vont de région en région, traquant les personnes seules, cherchant à les isoler par la ruse ou la surprise, pour faire don de leurs victimes à leur maître, Lobo, le Dieu-chien. En sus de cette vénération pour cette divinité, les orphelins ont d'une manière générale, une adoration pour les canidés de tous poils. Ils les respectent et ne les attaquent que s'ils doivent se défendre. Arrivés il y a quelques semaines dans la région, les orphelins sont en plein préparatif d'un cérémonial annuel en l'honneur de leur déité prenant la forme d'un banquet à base d'offrandes humaines. Lorsque les personnages arrivent, les orphelins voient en eux le moyen de conclure les festivités d'une façon mémorable.

Ils portent des masques d'halloween récupérés dans un magasin de jouets et se sont confectionnés des armes à partir de crocs acérés et de pattes de chiens, de loups et de sangliers ; les gueules de ces animaux, séchées et renforcées, faisant office de gants griffus pour l'attaque. Les chiens ayant servis à la conception de certaines de ces armes n'ont pas été tués par les orphelins mais sont morts de fatigue, de vieillesse ou par la main des hommes. Seul un orphelin se distingue des autres, par son aura et sa dévotion à Lobo : Wyatt. Il est le plus âgé et est devenu le chef « par défaut » des orphelins, un Peter Pan psychopathe guidant le groupe lorsque le Dieu-chien dort.

Caractéristiques : 2D partout sauf Agilité 3D, Perception 3D, Empathie 4D.

Spécialités : Sens du danger (Confirmé), Discrétion (Débutant), Armes Tranchantes (Débutant).

Protection : Aucune (des vêtements légers).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Matériel : des gants d'attaques (1D/1B) et des machettes (2D/1B).

P

La découverte...

Après le repas, les orphelins invitent les personnages à se reposer dans leur refuge jusqu'au levé du jour. Les créatures se trouvent encore loin d'ici et il ne fait pas bon marcher dehors la nuit. Le campement des orphelins est dans un profond désordre, un vaste bazar où les vélos rouillés s'entassent à côté de quelques couvertures servant de matelas de fortune près de cartons plus ou moins moisis (à l'intérieur se trouvent leurs armes et leurs masques). Le peu de lumière ne permet toutefois pas de percevoir l'étendue du trésor de guerre des enfants. Le bâtiment se compose d'un sous-sol servant de réserve, d'un rez-de-chaussée rempli de bric-à-brac et d'un niveau aménagé en dortoir.

De la même manière que pour la disparition de Joline, si les personnages fouillent les affaires des orphelins (avant de manger ou alors que tous sont endormis), un jet de Perception permettra de savoir ce qu'ils trouvent. Toutefois, attention, à chaque jet de Perception doit être adjoint un jet d'Agilité. Si ce dernier jet est réussi, personne ne remarque ce qu'ils font.

Par contre s'il est raté, les enfants s'aperçoivent de ce qui se passe mais font mine de ne rien voir, attendant que les médicaments agissent pour capturer les personnages.

Difficulté 10 : Dans certains des cartons du rez-de-chaussée, des masques customisés et des armes fabriquées à partir de membres d'animaux peuvent être découverts.

Difficulté 15 : Au sous-sol se trouve un ramassis de boîtes périmées siglées du symbole du caducée (le duo de serpents enlacé du rêve).

Difficulté 20 : Au sous-sol toujours, peut être aperçu un bracelet que portait Joline.

Difficulté 25 : Au fond du sous-sol, fouiller les réfrigérateurs qui ne fonctionnent plus depuis longtemps permet de retrouver quelques corps humains entassés, dont celui de l'adolescente.

La carriole bâchée : Au fond du rez-de-chaussée se trouve une longue carriole tirée par un couple de vélos. La cargaison est dissimulée par une tente et si l'un des personnages soulève la bâche, il aura la surprise de tomber nez à nez avec le dieu des orphelins : un berger allemand à poil long, massif et empaillé, gueule grande ouverte, appelé Lobo pour sa ressemblance évidente avec un loup, un canidé impressionnant d'1,5 m de long pour 80 cm au garrot.

Q

Final

Lorsque les personnages ont compris que les créatures hantant la région ne sont autre que les orphelins avec qui ils ont partagés un dîner cannibale, les effets des médicaments commencent à se faire ressentir. Ils se sentent faibles, leurs pas sont moins assurés et l'envie de dormir se fait de plus en plus ressentir. Pour leur faire comprendre la réalité de leur état, il ne faut pas hésiter à augmenter les difficultés. Si un jet de Santé contre une difficulté de 15 (sans possibilité d'utiliser les dés de Réserve) est réussi la difficulté ne sera que de +5, +10 dans le cas contraire. Tenter de vomir est une alternative relativement efficace à condition que ce soit fait durant l'heure qui a suivie l'ingestion et dans ce cas, la difficulté maximum ne pourra être augmentée que de +5 (aucune difficulté si le jet de Santé est réussi). La durée des effets est de (7-Santé) heures.

Le final est ouvert et les possibilités de résolution sont nombreuses. Deux principales options s'offrent aux personnages, fuir ou combattre, mais il est tout à fait possible de mettre en scène des alternatives : prise d'otage du chien empaillé contre la garantie de pouvoir fuir, partie de cache-cache dans les ruines de la ville environnante, etc. Bien évidemment, si les personnages parviennent à sortir du restaurant sans se faire remarquer, ils peuvent aussi simplement incendier les lieux et les disparitions deviendront de l'histoire ancienne.

Si aucun personnage n'a refusé de se nourrir, les orphelins ne courront pas vers eux, ils marcheront tranquillement, sans presser le pas, masqués et armés, sachant que les personnages n'iront pas bien loin. Si course poursuite il y a, elle sera peu rapide, les enfants agissant comme des zombies avançant lentement mais sûrement vers leurs proies, Wyatt se chargeant de coordonner le groupe dans le but d'encercler inexorablement les personnages.

R

Epilogue

Le final de ce scénario n'étant pas figé dans le marbre, l'épilogue ne l'est pas non plus. Les personnages peuvent parvenir jusqu'aux Réparateurs et leurs compter toute l'histoire. Les orphelins en auront profités pour migrer dans une nouvelle région et Gallen sera « réintégré » à la communauté (on ne mettra plus constamment en doute ses choix et ses actions). Un ou plusieurs personnages peuvent aussi terminer leur histoire dans un réfrigérateur, en tant que viande de choix. De même, si les personnages survivent mais ne préviennent personne, le jour suivant, les « gardes » du château d'eau seront mis hors d'état de nuire et la source sera contaminée par le biais des médicaments périmés. Les Réparateurs ne tarderont pas à se sentir mal. Les orphelins en profiteront alors pour investir le centre commercial pour un carnage sans nom...