

A

Le Paradis Perdu

« L'homme a sa place dans ce monde. Il n'est simplement plus au sommet de la chaîne alimentaire. » - Marla

Cette aventure débute en France, dans le Jura, et se développe entre lac et forêts en plein territoire Suisse. Les personnages rencontrent une jeune fille amnésique puis découvrent 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 chercheur 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 fourmis ainsi qu'un abri antiatomique.

B

La fillette et les maraudeurs

Les personnages se trouvent actuellement dans la région Jurassienne. 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 racontars à la frontière Franco-Suisse. Qu'importe finalement, l'accroche de ce scénario venant percuter les personnages sans crier gare.

En effet, aux détours d'une ruelle, une jeune fille poursuivie par un trio de bandits de grands chemins tombe nez à nez avec eux. Elle est affolée, essoufflée et les personnages devront réagir rapidement : la protéger des maraudeurs ou la laisser poursuivre sa course.

Les trois hommes l'ont aperçue à quelques rues de là et se sont aussitôt mis à la traquer 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 dénués de scrupule. Ils fuiront un éventuel combat si les personnages se trouvent être plus nombreux. À l'inverse, s'ils estiment pouvoir facilement dépouiller les personnages, ils n'hésiteront pas et attaqueront immédiatement.

La fillette est en bonne santé malgré une vilaine bosse au front mais elle est surtout 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.

XXX MARGE XXX

Les Maraudeurs

Caractéristiques : toutes les caractéristiques à 2D sauf Agilité 3D, Force 3D, Perception 3D, Santé 3D.

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

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

Seuils de Blessure : 5/7/9

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

XXX MARGE XXX

XXX ENCADRE XXX

Victoire

Pas bien grande, Victoire est une jeune fille aux longs cheveux châtain ondulés, portant une robe beige laissant dépasser de vieilles baskets et pardessus laquelle est enfilé un blouson bleu. 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'agite que lorsqu'elle dort, victime de crises de somnambulisme dans 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).

Evidemment, 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.

XXX ENCADRE XXX

XXX MARGE XXX

Victoire

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

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

Protection : aucune (vêtements légers).

Seuils de Blessure : 4/6/8

Matériel : aucun.

XXX MARGE XXX

C

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 arrêtée à un croisement, les clefs sur le contact et le moteur tournant toujours. Elle est un peu abîmée à l'avant, ayant percutée 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 abouties à cet arrêt mortel.

D

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 bleutée de sa peau peut laisser penser qu'il est mort par suffocation. De même, des plaques rouges d'irritations sont visibles principalement autour de sa gorge mais aussi 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. Elle est simplement certaine que ce n'est pas son père.

E

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, précisément 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. Le stylo par contre est introuvable. L'une des marques faite au crayon entoure 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.

F

La besace

Sur le sol, à la place du mort, là où 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 main sur un ordinateur en état de marche et le câble permettant de relier les deux machines.

XXX MARGE XXX

Et si ?

Et si les personnages n'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 Maraudeurs ou simplement en le remarquant à quelques rues de là. De même, les brigands peuvent avoir récupéré Victoire et la jeep et tenter de les échanger au Marché du Tunnel.

XXX MARGE XXX

G

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 Longevilles, 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 durant une semaine, ces hommes et ces femmes se regroupent pour former le rassemblement hétéroclite le plus important de la région : haut lieu de l'échange, vivier inépuisable 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.

Voici quelques-uns des membres de cette communauté auprès 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 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 courtois 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 (cf. Le hameau de Berléand).

Charlie

Charlie est un homme d'une quarantaine d'années, mince à la peau fripée. Solitaire et excentrique, il n'a pas son pareil pour amuser la galerie et dégouter 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 docilité de ces partenaires de jeux.

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 Marla et est d'ailleurs son contact attitré 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 persuasifs. 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 Sanson et il l'a rencontré le mois dernier : il voulait absolument s'entretenir avec Marla. 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.

XXX MARGE XXX

Le retour des maraudeurs

S'ils sont toujours en vie, il n'est pas impossible que le trio de maraudeurs rencontrés dans au début du scénario refasse parler de lui. Ils peuvent retrouver les personnages au Marché pour une explication musclée ou plus tardivement dans l'aventure, en surgissant au plus mauvais moment...

XXX MARGE XXX

XXX ENCADRE XXX

Rumeurs

Le Marché au Tunnel est le lieu parfait pour faire le lien entre plusieurs scénarios. Il permet d'évoquer les événements régionaux et nationaux, de présenter d'éventuels personnages récurrents, de raconter quelques rumeurs voire même de soumettre des événements au vote des joueurs. N'hésitez 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 la jeep peut comporter des annotations supplémentaires, plus anciennes qui peuvent être autant de pistes permettant de futures aventures dans cette région.

XXX ENCADRE XXX

H

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 tous 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'ordinateurs et des centaines de câbles en tout genre qu'il fait fonctionner ponctuellement par le biais de groupes électrogènes. Serviabile, il est toujours partant pour 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 Viaduc 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 se prénommer Locke. Il lui fourni 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 pertinemment qu'il y a anguille sous roche.

Les actions et les paroles des personnages durant cette scène détermineront le comportement du jeune homme lorsqu'ils se reverront dans la dernière partie de cette aventure...

I

Révéléteur

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

Photo 1

Cette première photographie représente deux personnes souriantes d'une quarantaine 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 de 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. Sanson 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

La photo n°4 est mal cadrée. Elle 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 pique-niquent 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 montrée au Singe, il ne reconnaîtra pas le lieu photographié.

J

Marla

Marla (p.19 de Prédateur et Charognard) est un personnage possédant un niveau de mise en scène de 5, la scène ne se déroulera donc pas de la même manière selon le Niveau du meneur. Ainsi, Charlie peut emmener les personnages jusqu'à elle ou prétexter qu'elle ne se trouve pas dans la région actuellement. Il peut aussi 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.

La « scientifique » se déplace sur tout le territoire en camping-car mais officie dans la région dans un ancien abattoir. Celui-ci renferme plusieurs frigidaires au contenu garni – des organes humains principalement. Les lieux sont gardés 24/24 par Frank, l'impressionnant cerbère et assistant de Marla. C'est un colosse de près de deux mètres, au corps couvert de cicatrices protubérantes, le visage difforme et ravagé, aux bras larges comme des cuisses et dont les poings ne sont plus totalement humains. Il parle peu, attaque et tue sans pitié en cas de problème, n'hésitant jamais à prélever des organes d'intérêt sur des rôdeurs encore vivants.

Marla rechignera à livrer des informations sur ses clients et sur la nature précise de ses expériences. Par contre si les personnages lui montre les photographies, curieuse, elle reconnaîtra l'homme barbu se trouvant sur la photo de groupe. Elle expliquera avoir rencontré ce personnage 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 souhaiter 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 était techniquement faisable, elle a donc tentée l'expérience. L'homme ne tenait pas en place, totalement surexcité et elle du lui faire plusieurs piqûres pour le contenir. Il avait apporté avec lui une reine Formica contenue dans un bocal. Marla lui a introduite dans l'oesophage et la symbiose s'est parfaitement déroulée, l'homme n'ayant pas fait de rejets. Pour la suite des événements, elle n'en sait pas plus.

XXX ENCADRE XXX

L'histoire, épisode 1

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 – le directeur des recherches –, Bastien – l'assistant de Sanson – et les Moreaux – un couple de chercheurs. Leur cible : une impressionnante colonie de fourmis rousses des bois. 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 débuta discrètement des recherches à l'opposé de celles d'origines : il chercha un moyen de communiquer avec elles par le biais de phéromones puis de les faire proliférer. Après avoir capturé une reine et dans le plus grand secret, il chercha 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 fourmis 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 parti des leurs. Dans l'agitation nocturne, les Moreau commandèrent à Bastien de protéger leur fille pendant qu'ils allaient chercher les enregistrements sonores sensés 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 à moitié endormie l'accompagnait.

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 et 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 (Bastien) et poursuivie par les maraudeurs.

XXX ENCADRE XXX

K

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 étouffante 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 goûte en silence le long des toits en bois et aucun son ne trahit une quelconque présence humaine. Plus loin, une caricature de route serpente vers la vallée en direction de Montricher, la ville la plus proche.

L

Les habitants

Malgré l'étrange première impression, le hameau n'est pas inhabité, une quinzaine de personnes attendant la fin de la pluie pour sortir. La plupart d'entre eux se montreront 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 gens 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 sont apeurés par la prolifération grandissante des créatures des bois, des Formicas qui n'arrêtent pas d'étendre leur territoire. Ils vivent principalement de leurs cultures dont ils échangent une partie à la communauté de Montricher.

M

Berléand

Berléand 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, Berléand se montera 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.

N

Fabienne

Fabienne est une forte tête. Elle est le « chasseur » de la communauté, celle qui traque le gibier dans la forêt. Elle est accessoirement la mère de Kilian et est profondément taciturne depuis quelques jours. Ses deux dobermans, Silex et Roc, 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 fourmis que l'on peut rencontrer en descendant près du lac.

O

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 transportait 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 il désirait bénéficier de l'aide d'un apprenti, en contrepartie de quoi, il fournirait du matériel pour la communauté (sacs, ustensiles, réchauds, etc). Kilian, un jeune homme de la communauté, se proposa et le voyageur alla habiter 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 ils partirent.

P

Aubert

Aubert est le petit frère de Kilian. Il a huit ans et il 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 enfermées 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 confessera avoir espionné 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'arboraient 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 ».

Q

Chez Kilian

Depuis le départ de Kilian, rien dans la maisonnée n'a été 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 rapiécé 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 passées dans la pièce principale, les personnages réussissant un jet de Perception pourront distinguer d'étranges bruits en provenance des fondations du chalet : des raclements et des plaintes inhumaines.

Ce n'est qu'en soulevant la paillasse qui servit de lit, qu'ils pourront découvrir la trappe menant à au sous-sol. Ouverte, il ne fait plus aucun doute que l'odeur nauséabonde provient de cette cave, celle-ci se faisant plus prégnante 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 grouillant d'innombrables larves blanches de deux à trois centimètres. Roc, quant à lui, gît à moitié mort dans un coin de la pièce. Les murmures plaintifs s'échappant de sa gueule rougie d'éruptions cutanées. Lui aussi est porteur de ces mêmes larves blanches mais elles ne lui survivront pas lorsqu'il décédera dans quelques heures.

Tout autour, sur les meubles et sur les murs, sont accrochés et entassés des schémas, des croquis, des clichés et des notes. Sur le sol ont été vidés plusieurs pots de confiture dont les bocaux sont introuvables. 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 le 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 Berléand, les personnages pourront apprendre que ceux-ci schématisent la gare de Montricher ou 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. En effet, la plupart de ses affaires sont siglées d'une façon ou d'une autre du mot Eden et les habitants du hameau pourront en dévoiler d'avantage. À 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 donné signe 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.

R

Montricher

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 investie une gare en ruines et vie dans une longue suite d'anciens wagons voyageurs.

Ils sont soixante hommes et femmes bien portants et tentant tant bien que mal de remettre 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 monteront amicaux. 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...

S

Adrian

Adrian est un adolescent, un garçon d'à peine seize années, et pourtant il dirige le groupe de Montricher. Un charisme et une chance insolente ainsi qu'un instinct de survie 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 ne les écouterait pas, leur interdirait l'accès aux wagons et les fera accompagner manu militari à la sortie de la ville.

S

Simplet

Simplet est un nain mais c'est aussi et surtout le bras droit d'Adrian. Il prend sa tâche très au sérieux et ne laissera que peu de liberté aux personnages lorsqu'ils s'entretiendront avec son chef. De même, 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 prêtera attention et pourra même les aider.

T

Confrontation et phéromones

Les personnages ne peuvent pas le savoir mais lorsqu'ils arrivent, Sanson a distribué des bouteilles d'eau contenant des phéromones Formicas et en a vaporisé un partout dans le wagon dans lequel il s'est installé. Le petit groupe de personnes qui le suit sans cesse est en fait en proie aux phéromones. Ils sont attirés par l'homme et leurs comportements sont anormaux : ils crachent, bavent, se reniflent et agissent plus ou moins comme des animaux. Une fois qu'ils seront totalement asservis, Sanson souhaite leur implanter des reines pour en faire des fourmières vivantes et seuls les personnages pourront l'arrêter.

Attention, par ailleurs car s'ils n'y prennent pas garde, les personnages pourront aussi être victimes des phéromones (en étant aspergé 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 instiller 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 (1-2) mais n'épargne 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 jours) hors d'une zone où se propage la phéromone. Sanson ne se laissera pas faire et s'il voit que les personnages cherchent 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 Kilian, celui-ci est parti prêter allégeance aux reines du nid du Lac de Joux. L'adapté savant fou espère revenir à l'abri avec un troupeau d'adaptés près à coloniser de nouvelles communautés. Il est équipé d'une besace d'un modèle identique à celle portée par Victoire. À l'intérieur se trouve plusieurs objets dont des bocaux contenant du sucre pour nourrir et abriter de futurs Formicas mais un seul objet est véritablement important : un CD audio qui, s'il est écouté, est rempli de bruits parasites.

XXX ENCADRE XXX

Sanson

Parasite avec les hommes, Symbiote avec les fourmis, 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 fourmilière 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 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 aigreurs, 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 et il sait que Kilian et les nouveaux adaptés continueront son œuvre avec ou sans lui.

Si le meneur n'a 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.

XXX ENCADRE XXX

XXX MARGE XXX

Sanson

Niveau de mise en scène : 2

Caractéristiques : toutes les caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Précision 3D, Connaissance 4D, Volonté 3D et Empathie 3D.

Spécialités : Chimie (Expert), Biologie (Confirmé), Commandement (Confirmé), Connaissance des Formicas (Confirmé), Empathie avec les fourmis (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.

XXX MARGE XXX

XXX ENCADRE XXX

L'histoire, épisode 2

Après avoir ouvert l'abri aux fourmis, 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 « fourmilières 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 repéré 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 malingres et trop peu nombreux pour survivre et faire des réceptacles ou des adaptés efficaces. Par contre, Kilian 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...

XXX ENCADRE XXX

U

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 Formicas 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 antiatomique se trouve là, dissimulé derrière les conifères, dépassant à peine du talus, l'écoutille fermée.

V

Eden

Le complexe n'est plus habité depuis peu, la rareté de la poussière témoignant 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 Formicas. D'ailleurs, certaines d'entre elles traînent ici ou là... L'abri compte six niveaux auxquels on accède par des échelles et de multiples couloirs étroits.

Niveau 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 dépouilles des scientifiques décédés 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 trépied encadrant un tableau parfaitement exécuté. Les traits et les couleurs sont si réalistes qu'on pourrait croire à une photographie... et, justement, les personnages ne pourront que remarquer qu'il s'agit du cliché n°5, la fameuse photo paradisiaque. En voyant le tableau, des souvenirs reviendront à Victoire, le nom de l'œuvre – Le Paradis Perdu – et son auteur : Erik, son père.

Niveau 5 : une dizaine d'ordinateurs et une quantité non négligeable de périphériques informatiques et de matériel scientifique sont disposées dans les quatre salles de ce niveau. C'est ici qu'a été prise la photo n°3 et c'est là que peuvent être découverts les câbles permettant de relier l'appareil numérique aux ordinateurs.

Niveau 6 : Une lourde armoire métallique est placée sur l'ouverture menant à l'étage inférieur, aussi faudra-t-il la pousser pour y parvenir. Comme le niveau n°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 fourmis et Sanson. Par ailleurs, cette galerie de près de 80 cm de diamètre mène jusqu'au nid où se trouvent Kilian et les Formicas...

W

Le retour de Derek

Idéalement, dès que les personnages découvriront le matériel informatique dans le complexe d'Eden, Derek et les hommes de main qui l'accompagne feront leur entrée. Comme expliqué précédemment, Derek transmet ses découvertes à un bienfaiteur dont les quatre mercenaires sont les porte-flingues. Intéressés par les photographies développées par Derek, ils ont suivi les personnages jusqu'au complexe. Ou les personnages se montrent conciliants et permettent aux mercenaires de s'accaparer le matériel ou bien ils devront 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 Formicas qui s'en prendra à chacun des deux camps mais aussi à la surprenante arrivée dans le noir des chercheurs survivants et de leurs masques à gaz...

XXX MARGE XXX

Mercenaire type

Caractéristiques : toutes les caractéristiques à 2D sauf Santé 3D, Précision 3D et Force 3D.

Spécialités : Armes à feu (Expert), Vigilance (Confirmé) et Discrétion (Confirmé).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilets pare-balles).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : H&K G3 (4D/3B), 50/200/500), un chargeur de 20, un couteau de combat (1D/1B) et un talkie-walkie.

XXX MARGE XXX

X

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 Formicas, Derek, les mercenaires et les chercheurs n'étant pas à exclure. Les personnages ne sachant ni qui ils sont ni ce qu'ils veulent.

Ils sont bardés de gants et autres protections contre l'acide formique et portent des masques afin de ne pas succomber aux phéromones des créatures. S'étant construits des habitations de fortune dans le haut des arbres alentours, ils ont remarqués la venue de Kilian et sont depuis aux aguets. Une fois les présentations faites, ils pourront aider les personnages et être aidés par la même. La mère de Victoire, Justine, est le leader de ce modeste groupe. Erik, son mari, étant décédé lors de la nuit où les formicas s'introduisirent dans le complexe. Croyant sa fille morte, elle éclatera en sanglots en la voyant et remerciera les personnages.

Pour ne pas être attaqué, les chercheurs ont mis au point un stratagème : ils enduisent leurs habits de sang de Formica contenant les phéromones, 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'effectif supplémentaire (les personnages) ou d'avoir en leurs possessions les fameux enregistrements sonores (apportés par les personnages). Ces sons mis au point par les Moreau sont des répliques de différentes stridulations Formicas 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 récupérés 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 déterminé à en finir une bonne fois pour toute mais le reste de l'équipe ne se décidera que si les personnages les accompagne en renfort.

XXX MARGE XXX

Chercheur survivant type

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

Spécialités : Chimie (Confirmé), Biologie (Confirmé), Connaissance des Formicas (Confirmé) et Pistolet (Débutant).

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

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : un pistolet automatique (3D/1B, 1-5, 6-30, 31-50) avec une trentaine de munitions ainsi qu'un masque à gaz.

XXX MARGE XXX

Y

La colonie

Construite à la base d'une vieille souche d'arbre, la fourmilière 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 vénérées 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 fourmilière, par la galerie du niveau 6 et par une des trois autres ouvertures donnant dans la forêt environnante. Chacune de ces galeries longues de plusieurs dizaines de mètres peut être parcourues par un humain en rampant. Elles débouchent régulièrement sur des goulets et des salles à taille humaine creusées par les Formicas, 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 Formicas Soldats font constamment leurs rondes. Suivront une succession de salles servant de gardes mangers avec des Formicas obèses, pendus, dégorgeant du miellat 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, couvées et entretenues par les ouvrières en attendant qu'elles deviennent des Formicas à part entière et finalement, ils devraient parvenir à la dernière pièce, celle qui se trouve au plus profond du nid et qui abrite la totalité des reines. Kilian ne les quitte jamais et il sera donc là, assis à la manière d'un roi, dans un coin, des fourmis 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, vomira des Formicas 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 – s'ils ne se sont pas rendus à Montricher – Sanson peut (ou pas) parvenir à la fourmilière, accompagné d'adaptés et prêter mains fortes aux Formicas présentes contre les personnages.

Z

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 Montricher ou de l'abri, il déménagera mais n'arrêtera pas pour autant ses expériences et traquera les personnages jusqu'à ce que mort s'en suive. Justine sera éternellement reconnaissante envers les personnages pour avoir ramené Victoire et elle pourra, dans la mesure de ses moyens, leur offrir ce qu'ils veulent. Ils gagneront en tout cas de précieux contacts.

XXX MARGE XXX

Kilian

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

Spécialités : Discrétion (Expert), Chasse (Confirmé), Sens du danger (débutant) et Empathie avec les fourmis (Confirmé).

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

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : un poignard (1D/1B).

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 reconnue 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...

XXX MARGE XXX

XXX ENCADRE XXX

Les Formicas, ou « fourmis des bois rouges européennes »

Il existe de multiples espèces de fourmis des bois et celles présentées dans ce scénario ne sont pas des plus « typiques ». Au contraire, ces hyménoptères forment une espèce polygyne (aux nombreuses reines) ayant développée une manière spécifique de vivre et de proliférer en entretenant une relation symbiotique avec des humains dont chaque adapté sert de fourmilière vivante et mouvante... 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 larves blanches qui deviennent d'autres Formicas et d'autres reines. Les larves pouvant aussi se développer dans les cadavres du moment qu'elles sont nourries et protégées par des fourmis. Dans le cas contraire, elles dépérissent et meurent. La morphologie de ces créatures varie selon le rôle qu'elles entretiennent au sein de la fourmilière : 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. Les reines quand à elles 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 Formica 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, dans une parodie du Petit Poucet, de retrouver la trace de l'intrus une fois les forces rassemblées pour l'attaque.

Taille : 2

Caractéristiques : Rapidité 3D, Agilité 3D et Réflexes 4D.

Seuils de blessure : Tué (7) OOO pour chaque nuée vivant dans un adapté.

Attaques : Les Formicas ne sont pas munies d'aiguillon mais possèdent à la place une arme précieuse : l'acide formique. Lorsqu'elle souhaite projeter de l'acide, la fourmi 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 causera que des démangeaisons tenaces, l'attaque commune d'une demi-douzaine de Formicas peut rapidement entraîner des pertes de conscience voire des suffocations mortelles. En terme technique, si le personnage est touché par plus de trois Formicas à la suite (ou dans un court délais) il doit effectuer un jet de Santé contre une Difficulté de 10 (+5 par fourmi supplémentaire). S'il est raté, il perd automatiquement un dé de Réserve d'Effort/de Combat. Si sa Réserve tombe à 0, il tombe inconscient et si personne ne l'aide à respirer dans les minutes qui suivent, il meurt d'asphyxie.

Pour mettre en scène d'éventuelles nuées rampantes, reportez-vous p. 128 de Prédateur et Charognard.

XXX ENCADRE XXX