

LE REVEIL DES ÉTOILES

Ce scénario a été conçu dans l'unique but de présenter l'univers d'Hellboy. « le réveil des étoiles » se veut donc une aventure typique du comics. Ce scénario lui emprunte d'ailleurs quelques idées. L'histoire est volontairement « naïve » et classique. Parfait pour une soirée sans prétention.

INTRODUCTION A L'UNIVERS

Hellboy est en quelque sorte la version pulp gothique de l'Appel de Cthulhu. Hellboy est un démon/indiana jones enquêteur en paranormal au service du B.P.R.D. (Bureau of Paranormal Research and Defense) qui enquête donc sur des mystères. Le format classique des histoires est une courte enquête -qui fait dans la plupart des cas référence à un mythe connu- suivit d'un combat dantesque avec le monstre criminel. Il est souvent fait référence à Poe et à Lovecraft et les plus grandes horreurs sont toujours munies de tentacules. Toutefois Hellboy et ses acolytes (d'autres « x-men » du B.P.R.D.) sont loin de partir en courant et de devenir fous quand ils voient de tels créatures, au contraire, généralement une bonne répartie est lancée et ils s'en vont l'anéantir ! Les méchants humains sont généralement d'anciens Nazis ou des savants fous qui comptent pour la fin du monde.

Le reste du monde a d'ailleurs connaissance de l'existence d'étranges créatures depuis qu'en 52, Hellboy a été fait « humain honoraire » par l'ONU. Ce genre de monstre est toujours vu d'un drôle d'œil mais, au moins, on ne les chasse pas.

LES REGLES : CTHULHU AVEC MODIFS...

Pour faire jouer ce scénario le plus simple et de prendre les règles de l'Appel de Cthulhu (ou BASic) et de faire quelques modifications pour être plus proche de l'univers Hellboy.

Les caractéristiques (For, Con, Int, etc.) d'un humain sont comprises entre 3 et 18 (la moyenne étant 9). Les points de compétences se calculent comme normalement (EDU x 20 + INT x 10).

Un joueur qui souhaiterait jouer un héros humain dispose de 95 points à y répartir (ce qui fait environ 10,5 pts par carac.). Il possède par contre 200 pts de compétences supplémentaires (de quoi jouer un héros !).

Un joueur qui souhaiterait jouer un héros monstre (comme Hellboy) possède 20 points supplémentaires en carac. Il peut bien sûr dépasser la limite de 18.

Chaque point qu'il décide de ne pas utiliser dans ses carac. peut être transformé en points de compétences à raison de 10% par point (au maximum donc 200 pts).

Un joueur qui souhaiterait jouer un héros humain avec des pouvoirs (mi-homme – mi monstre) comme la télékinésie disposera d'un certain nombre de pts (entre 5 et 15) selon l'estimation du Mj.

De la même manière chaque point qu'il déciderait de ne pas utiliser dans ses carac peut être transformé en points de compétences.

Perte de San :

Les personnages étant des héros, ceux qui sont des « monstres » ne perdent quasiment jamais de points de SAN tandis que les humains ne subissent que la moitié de la perte de SAN habituelle.

Punchline :

Si un joueur sort une phrase (marrante) hors contexte avant de se battre contre quelqu'un, il gagne 30% à son prochain jet (le syndrome « film d'action américain »).

Pardessus :

Tout les personnages se doivent de porter un pardessus. En effet les poches de cette veste longue contiennent la plupart du temps tous ce qu'un agent du B.P.R.D. a besoin et parfois, même plus (c'est en quelque sorte un « sac à malice »).

Personnages-types du B.P.R.D. :

Loup-garou, femme aux pouvoirs psy, homme-robot créé par les nazis (corps mécanique auquel ils ont greffés la tête d'un soldat américain).

Exemples de personnages issus de la partie-test :

* Un homme-caméléon (qui par la volonté peut prendre la consistance de n'importe quelle matière) avec 95 +10 pts de carac (mi-homme, mi-monstre).

* Un homme télékinésiste avec 95 + 5 pts de carac (homme avec un « plus »).

* Un Golem (avec Emeth (« la vérité » en hébreu) écrit sur un parchemin placé dans la bouche. Ce qui le rend muet) avec 95 + 20 pts de carac (monstre).

PROLOGUE

Présentation des personnages qui débarquent de leurs retraites en berline noire devant les bureaux du B.P.R.D. (Fairfield, Connecticut, à une demi-heure de New York). Ensuite dans le bureau de Manning, l'homme (60 ans mais grand, brun et baraqué) fait un briefing de la mission des personnages, dans le noir, à l'aide de diapos.

À la fin de chaque mission (et donc de chaque partie) les personnages devront faire leur rapport que Manning et ses ouailles se chargeront d'analyser.

PARTIE 1

LUNDI 28 OCTOBRE : PETROKOVAC

Le docteur Lorentz officie depuis quelques mois dans un asile psychiatrique proche de Petrokovac en

Russie. C'est un contact du B.P.R.D. et il souhaite qu'une enquête soit ouverte. Il s'est passé quelques chose le samedi 26 octobre, il y a 2 jours. Un patient à assassiné son codétenu. Manning n'a que peu d'infos, les personnages devront s'informer sur place. Tous ce qu'ils ont ce sont quelques photos du cadavre (des photos du corps mutilé avec des signes rituels gravés sur le torse).

En début de soirée, les Pjs arrivent par hélicoptère sur le toit de l'immeuble. L'hôpital est en fait situé à quelques kilomètres de la ville, sur un piton rocheux, loin de tous, près des étoiles. Le Dr. Lorentz les attends. Il leur explique que Volker, un des patients a assassiné Dako, son camarade de chambre. Volker est un patient un peu spécial car il a demandé, il y a six mois, à être enfermé de son plein gré. Sa seule requête était de pouvoir choisir si possible sa chambre. Ils n'ont rien de véritablement officiel sur lui. En ce moment il se trouve dans un cachot d'isolement.

La seule chose spéciale qu'il ai fait avant cet acte c'est donner un coup de fil. Malheureusement ils ne savent à qui !

Description de Lorentz : Taille moyenne, bedonnant, lunettes, moustaches abondantes, calme.

Visite de la salle principale : Une grande salle étrange - dans le sens où elle ne possède pas d'angles droits. Les Pjs pénètrent dans cette salle par une passerelle supérieure. Un escalier descend dans le « pit » où se trouve de nombreux fous (ils sont serrés). Le bâtiment est en mauvais état. Le carrelage au sol à éclaté et le plafond est détérioré.

Visite de la chambre : 2 lits et une grande fenêtre au plafond (qui se trouve assez haute pour ne pas qu'on puisse s'enfuir). Il y a des dessins contre le mur. Il a écrit en petit -prêt de son lit- : le nom d'une femme « Caroll Atkins » et en-dessous « Northtown ». C'est à peine visible. Il rechignera à le dire mais Dako était le bâtard d'une riche famille russe. La plupart des dossiers sont mal rangés et il est quasiment impossible d'en retrouver un en l'état. Ils sont entreposés sur les étagères d'un cagibi sans ordre précis. Les docteurs passent le plus clair de leur temps dans la salle de repos à feuilleter des magazines ou à regarder la télé. Ils ne connaissent en fait que relativement peu les patients.

Visite au sous-sol : le corps de Dako attend d'être brûlé. Les coups de couteau ont été donnés à hauteur du torse. Le symbole est composé d'un triangle ainsi que de 3 x 3 coups de couteaux (comme des coups de griffes).

Visite du cachot : Volker s'y trouve. C'est un homme plutôt frêle, barbu, brun aux cheveux longs, aux yeux bleus, âgé d'une quarantaine d'années. Lorentz dit

qu'il semblait assez sain d'esprit quand il est arrivé mais que la détention semble avoir sérieusement détérioré ses facultés mentales. Il ricane souvent mais il est impossible de savoir si l'hystérie est provoqué par la joie ou par la peur.

Il murmure « qu'ils ne vont pas tarder », que les « loups des ombres » vont bientôt arriver (« quand 2 journées se seront passées »). Ils nous tueront tous. Il confessa qu'il les as appelés parce qu'il avait peur de subir le Châtiment. Il ne veut pas mourir de la pire des façons, il ne pouvait pas attendre et c'était pour lui le seul moyen de se suicider. Samedi dans la nuit, il l'a vu dans les étoiles, les astres seront propices. Il ne restait donc que 7 jours avant la fin.

Après leur avoir confessé cela, des formes vont sortir des ombres, sorte de loups-garous composés d'ombres à l'exception de leurs orbites lumineuses (ils seront 3 ou 4 en fonctions du nombre de vos Pjs).

Les fous organisent des palissades pour se protéger, tandis que Volker perd complètement la tête. Avant de mourir, il leur donnera ceci (dans un sursaut d'humanité ?) une chevalière avec VW écrit dessus. « Avec ceci vous pourrez marcher parmi les morts ».

Note : le Dr. Lorentz est un extra-terrestre chargé de suivre les agissements de Volker. Il est arrivé à l'hôpital quelques jours après l'arrivée de Volker. Il doit survivre à cette première partie.

Note : Volker s'est enrôlé grâce à sa mère dans la Société de Thule, il y a plus d'une vingtaine d'années, il a travaillé comme astronome et scientifique. Il était chargé de regarder les étoiles et d'établir les conjonctions. La carte du ciel est parfaite à Petrokovac pour « attendre ».

Quelques noms de docteurs : Kinsler, Heinz, Edwards.

Quelques noms de patients : Richard, Keegan, Sabina, Sean, Lucy, Dennis, Zina, Malcom, Karo

PARTIE 2

JEUDI 31 OCTOBRE : NORTHTOWN

Quelques jours après cette mission, Manning contactera la team pour une nouvelle opération. Il leur expliquera qu'officiellement, l'hôpital Petrokovac a été victime d'une émeute. Le B.P.R.D. a situé un lieu dont a parlé le fou, Northtown est une petite ville anglaise. Ils ne savent pas si une Caroll Atkins y habite bien mais en tout cas il y a bien un Atkins.

La ville est entièrement baignée de brouillard, ce qui n'empêche pas les gosses de célébrer halloween.

Ici, la team apprendra que Caroll Atkins est morte il y a de cela plus de 20 ans et qu'elle est enterrée au cimetière de la ville. Elle est arrivé il y a plus de

cinquante ans, elle avait alors un peu plus de 20 ans (durant la guerre). Elle s'est mis en ménage avec l'ancien fossoyeur – Aaron Atkins - et a eu un enfant de lui, un garçon : Volker. Ils ne se sont jamais intégré. Le garçon était timide et introverti. La famille Atkins ne parlait pas bcp. Elle est morte il y a 20 ans (personne ne sait de quoi) et son mari a disparu peu de temps après. Le gosse alors âgé d'une vingtaine d'années s'est occupé du cimetière comme son père en son temps. Le peu de gens qui ont parlé avec Caroll on raconté qu'elle avait un accent. Elle a confessée qu'elle était allemande et avait fuit l'Allemagne nazie.

Tous ceci, ils pourront l'apprendre soit de John Baker, le nouveau fossoyeur, soit d'un vieux flic roublard.

Si les Pjs se rendent au cimetière, ils y rencontreront le nouveau fossoyeur. John Baker s'occupais du cimetière depuis peu, quelques mois, car Volker a disparu. Baker expliquera qu'il a mis toutes les affaires de Volker au grenier. Il y avait pleins de livres bizarres. Des tracés de carte du ciel. Des lunettes. Des livres de magies noires, de vieux traités ésotériques en allemand, des livres qui valent chers. Baker confiera qu'il a vu un camion dans la nuit de samedi à dimanche stationné devant le cimetière. Au matin il n'était plus là.

Caroll est enterrée dans un mausolée qu'Aaron avait construit pour elle. Sa tombe mène à un passage souterrain. Il y a un ange avec la main tendue. Il y a une marque sur l'un des doigts (pour y insérer la chevalière VW). Des galeries ont été construites sous le cimetière qui mènent à un labo.

Dans le labo se trouve un tableau, la peinture d'un lieu, un paysage, une vue d'un petit village perdu dans la lande. Il y a un étendard de croix gammée. Ils retrouvent de la paperasse, Caroll Atkins, était en fait Katharina Von Weiden, une nazie disparue durant la seconde guerre mondiale, son fils qu'elle a eu avec Aaron, Volker, était son bras droit dans ses expériences. Il était très doué pour lire les étoiles, un vrai astronome. Elle explique dans son « journal intime » qu'elle s'est servie d'Aaron.

Dans le labo se trouve un homme (Aaron dont s'est servit « Caroll » pour ses expériences). Il se trouve dans une stase de verre, on a fait des expériences sur lui : il ne demande qu'à être réveillé et à tuer tous ceux qu'ils rencontrera.

Quelques noms d'habitants : Daniel Rhodes, Franck Anderson, Ellen Venton, Sam Hughes, Harley Makinde, Daryl Dreyfuss, Devon Hagman.

PARTIE 3

SAMEDI 2 NOVEMBRE : KLEINESTADT

Le bureau a analysé le tableau et a réussi à déterminer de quel village il s'agissait (à cause de certains

bâtiments détruits dont le clocher d'église). Il s'agit d'un village en Allemagne s'appelant Kleinestadt.

Ce qui ne figurait pas sur la photo c'est qu'il y a non-loin dans le paysage un château en ruines. Et pour cause la tableau semble avoir été peint à partir du château. On le dit abandonné et hanté, personne n'y va. Le château repère de nazis a été bombardé durant la guerre.

Si les Pjs posent des questions aux villageois, ceux-ci diront que bizarrement, on vient déjà de leur poser la même question : un homme (ils font la description du Dr. Lorentz) est venu puis il est reparti aussi vite.

Ils ont vu un camion passer dans la ville, mercredi. La description du camion (bâche marron correspond à celui que Baker a vu devant le cimetière de Northtown).

Dans le château de Kleinestadt on prépare une grande cérémonie en faveur de dieux abyssaux. À l'intérieur se trouve une petite équipe de scientifiques et de nazis. Le château a été construit dans l'unique but de marquer l'emplacement du repos du Sadu-hem (visuellement c'est un « Chtonien » cf. Appel de Cthulhu).

Lorentz se trouve dans le château, il a été torturé et il va succomber à ses blessures mais avant de mourir, il expliquera aux Pjs que le Sadu-hem doit être réveillé par les étoiles (donc « quand les astres seront propices »). Il leur fournit le moyen de détruire la créature, une petite boîte (pas plus gros qu'une boîte d'allumettes) translucide qui laisse échapper une couleur fluorescente et chargée d'absorber la créature.

Le sous-sol du château abrite une gigantesque statue de pierre qui héberge le monstre fossilisé. C'est la vieille femme qu'est Katharina, qui fait la cérémonie. Elle est entourée de 6 ariens avec des pistolets-mitrailleurs. La créature se réveille et la boîte donné par l'alien doit être utilisée.

Que les personnages parviennent à anéantir les nazis et le Sadu-Hem, une importante chute de comètes va avoir lieu uniquement sur la région du château (réveillé par les étoiles... ou par les autres aliens...). Et finalement tout est bien qui fini bien.

Quelques noms au passage : Kevin Frost, Osnard Kühnel, Pendel Focke, Olaf Berenson, Walter Eilenberg.

* * * * *

Scénario écrit à l'occasion d'une soirée Halloween. Ecrit par Yno (yno2012@hotmail.com) et disponible sur le site [xperyments \(www.xperyments.fr.st\)](http://www.xperyments.fr.st). Hellboy, le B.P.R.D. et cie, sont la propriété de leur auteur. Novembre 2002.