

LE SYNDROME DE BABYLONE

« Alors que le nouveau millénaire est arrivé sans grande catastrophe, dans les grandes villes de notre monde, de nombreux incidents sont répertoriés, certains liés à un délire psychotique dénommé « syndrome de Babylone » par les psychiatres. Ce syndrome concerne des personnes n'ayant pas de passé psychiatrique qui, soudainement, s'identifient à une divinité « païenne » et se croient investies d'une mission divine de perpétuation de rites. Ce type de cas est diagnostiqué de plus en plus régulièrement. » The Wings, août 2002.

. les voleurs d'âmes

. le syndrome de Babylone #02

- 14. Avant... page 2
- 15. ...Que le téléphone ne sonne page 3
- 16. Réveil nocturne page 3
- 17. Les Cauchemars page 4
- 18. Sans transition page 6
- 19. Lairman page 6
- 20. Une enveloppe page 6
- 21. Dernière adresse page 7
- 22. À la recherche de Sway page 7
- 23. Ouverture, vol et parano page 7
- 24. L'hôtel aux Oubliés page 8
- 25. Les souvenirs d'un autre page 9
- 26. La Veuve Noire page 9
- 27. Deus Ex page 11
- 28. La cabane au fond de la forêt page 11
- 29. Le testament page 12
- 30. ... Après page 14
- 31. Appendice page 14

. crédits

Création : *yno (yno2012@hotmail.com)

Disponible sur Xperyments : www.xperyments.fr.st

Thx to my bro' qui a sauvé ce scénario du bug ultime.

Les photos sont copyright © leurs propriétaires.

Le syndrome de Babylone, les voleurs d'âmes ©
xperyments. Tous droits réservés. Décembre 2002

LE SYNDROME DE BABYLONE #02 : LES VOLEURS D'AMES

Tragédie : Poème dramatique, dont le sujet est le plus souvent emprunté à la légende ou à l'histoire, mettant en scène des personnages illustres et représentant une action destinée à provoquer la terreur ou la pitié par le spectacle des passions humaines et des catastrophes qui en sont la conséquence. // Fig. Événement funeste : sanglante tragédie.

Inspirations ayant servies à l'écriture de ce scénario : Mulholland Drive de David Lynch, le mythe germanique de l'anneau des Nibelungen (par extension Le Seigneur des Anneaux) et le groupe Coal Chamber (visuels, paroles et musique).

14. AVANT...

Durée

Ce scénario bavard et dense s'adresse à des joueurs un tant soit peu débrouillards. Il est prévu pour durer un peu plus de 4 heures mais est facilement modulable dans sa phase enquête / fausses-pistes. Vous pouvez donc augmenter ou écourter ces différents passages selon l'humeur de vos joueurs et votre motivation. Certaines scènes sont facultatives et ne servent qu'à donner des informations supplémentaires expliquant l'histoire.

Armes à feu

Il est tout à fait possible qu'entre le premier scénario et celui-ci, certains des personnages se soient achetés une arme à feu. Insistez bien sur le fait que l'univers du Syndrome de Babylone se veut « crédible » (à défaut de réaliste), il ne s'agit en aucun cas d'un western avec des cow-boys pour Pjs : si les personnages utilisent leurs armes ils devront répondre de leurs actes...

Si vous avez un joueur en moins

Terrifié par l'excellence du premier scénario, un de vos joueurs a décidé de ne plus jamais revenir à votre table... Expliquez en introduction aux autres joueurs, que le personnage qu'il incarnait est mort dans un accident automobile ou qu'il s'est suicidé (à votre convenance, voiture de police devant l'habitation ou fait divers dans la presse). À tort, les personnages soupçonneront peut-être les Anciens. Ceux-ci sont –au contraire– en colère car ils viennent de perdre le contrôle d'un de leurs hommes de main.

Si un nouveau personnage entre en jeu

Il est possible qu'au cours du dernier scénario l'un des personnages soit mort. De même il est possible que vous ayez un nouveau joueur à votre table qui, attiré par le bouche à oreilles de vos joueurs, souhaite lui aussi se mesurer au Syndrome de Babylone.

L'historique du personnage devra coller le plus possible à celui qui va suivre pour pouvoir facilement s'intégrer

au groupe. À la suite de ce scénario, il sera très difficile d'introduire un nouveau personnage de façon « crédible ».

Le choix de la profession du personnage est entièrement libre, sa « petite histoire » est par contre plus restrictive. Pour le bon déroulement des scénarios suivants, le personnage doit avoir conclu un pacte avec les Anciens. Pour cela il doit être ou avoir été à la recherche de quelque chose d'extrêmement important à ses yeux : un être cher disparu (sa fille a été enlevée ?), l'inspiration (il n'a aucun succès avec ses sculptures et il veut que ça change ?), du travail (il est sorti de prison et personne ne veut l'embaucher ?), un tueur professionnel (sa femme l'a trompé et il souhaite la faire assassiner ?), etc.

Il aura alors rencontré Cobain quelque part, dans un bar où noyant son désespoir, dans une bibliothèque, dans une agence pour l'emploi, à une sortie de prison. L'albinos lui aura alors confié qu'il connaissait des gens pouvant l'aider mais que cette aide n'était pas gratuite, qu'il y avait un prix à payer.

Il aura alors pactisé avec les Anciens. Cobain se débrouillant pour faire jouer des contacts et retrouver la trace de la fille, un travail correct ou un tueur pro. En ce qui concerne l'inspiration, ce sera un peu moins simple : les Anciens ne feront rien pour mais le personnage étant devenu un « damné » il puisera peut-être les idées et l'inspiration de ce lourd secret.

Toujours est-il que c'est lui qui contactera les personnages à la place de Cobain (cf. scène 15 : « ...que le téléphone ne sonne »). Il pourra ainsi se présenter à chacun tout en introduisant le scénario. Cobain lui aura passé le message en lui signalant qu'il était temps que ces dettes soient payées.

Bien sur, si les Anciens ont choisi cette personne pour être un « voleur d'âmes » potentiel c'est qu'il doit avoir une particularité ou une compétence que ne possèdent pas les autres personnages. La première rencontre de ce Pj avec les Anciens peut avoir eu lieu il y a de cela plusieurs années.

L'histoire personnelle de ce personnage ne sera pas développée ultérieurement. Vous pouvez donc la transformer de la façon que vous souhaitez. N'oubliez pas que ce personnage n'est pas daltonien et qu'il n'a pas non plus souvenir d'une vie antérieure particulière (contrairement aux autres personnages).

Quelques noms pour une improvisation éventuelle

Carl Kinski – Ronald Germann – Paul Cuthbert – Ed Gimbel – Charles Greene – Lima Hamaldi – Irene Watson – Michelle Dispina – Susan Davi – Megan Wilk

Astuce technique

Faites faire quelques jets à vos joueurs avant de débiter le scénario : un jet de « comédie » (CHA + ESP), de « se cacher » (AGL x 2) et trois « observer » (VIG x 2). Notez ces résultats sur une feuille. Ils pourront vous

servir durant le scénario, principalement lors de la scène 19 : « Dernière adresse » pour ne pas éveiller leurs soupçons.

N'oubliez pas de gérer les problèmes mentaux des personnages (le jet mensuel concernant « les cicatrices du passé ») si certains sont perturbés.

Rappel

N'oubliez pas non plus dans vos descriptions que les personnages sont daltoniens (mise à part l'éventuel nouveau personnage) et ne voient donc pas les couleurs.

Annonce

N'hésitez pas à annoncer le titre du scénario à vos joueurs, d'une certaine façon, ils seront ainsi préparé à l'inéluctabilité du scénario et à la fatalité de leurs destins.

Ces derniers temps

Il s'est écoulé plus de deux mois depuis le précédent scénario. Suivant leurs caractères et les relations qu'ils ont entretenu entre eux lors du premier scénario, les personnages peuvent ne pas s'être adressé la parole depuis. Ils n'ont pas forcément envie de se retrouver avec des personnes avec qui ils ont vu et commis des choses « anormales ». Cobain et les Anciens n'ont pas fait parler d'eux depuis la dernière fois où ils les ont vus.

L'orphelinat St-Louis a fait mettre des affiches dans la rue concernant la disparition du petit Samuel (« Avez-vous vu ce garçon ? »). Les bénévoles qui s'occupent de coller les affichettes pourront apprendre aux personnages qu'ils ne savent rien concernant la disparition du garçon. La police n'a pas de piste : il jouait à l'intérieur de l'établissement et l'instant d'après, il n'était plus là. Personne n'a rien vu. Le département s'occupant des enlèvements et des personnes disparues au FBI a repris l'affaire sans plus de succès, l'enquête est au point mort.

Suivant la façon dont s'est passée la mort de Samuel, certains des personnages peuvent être « hantés » par ces souvenirs. Toutefois malgré ces événements, les personnages se sentent quelque peu différents : moins introspectifs, plus assurés, moins taciturnes.

15. ... QUE LE TELEPHONE NE SONNE

« Les Anciens estiment vous avoir laissé assez de temps pour reprendre vos esprits. Ils m'ont demandé que vous soyez opérationnel. Il y a deux-trois trucs qui vous manque pour que ce soit effectivement le cas. Vous devez rencontrer quelqu'un qui pourra vous apprendre les ficelles du métier. Voyez le Gobelin aux Cauchemars et dites lui que toute chose à une fin. Il comprendra. Contacte les autres, répète leurs ce que je viens de te dire et dès demain au réveil, mettez vous à sa recherche... Bon courage. »

C'est sur ces quelques paroles que Cobain raccroche, laissant le personnage qu'il vient d'appeler dans l'expectatif. Il est 22 heures.

Conseil de maîtrise : Dès que vos joueurs sont réunis et prêt à commencer le scénario sortez de la pièce où ils se trouvent et téléphonez à l'un de vos joueurs.

Bien sur cette mise en scène ne fonctionne que si l'un d'entre eux (et vous même) avez un téléphone portable. Si ce n'est pas le cas, avant de vous retrouver pour jouer ce scénario, téléphonez chez l'un de vos joueurs pour lui annoncer le message de Cobain de la même manière. Cet effet de style devrait permettre d'accrocher leurs attentions et de les immerger plus rapidement dans l'ambiance du scénario.

Laissez les personnages effectuer ce qu'ils souhaitent jusqu'à ce qu'ils s'endorment mais faites en sorte que ça ne traîne pas en longueur (Insistez par exemple sur le « ...dès demain au réveil... »). De toute façon, nulle part n'est fait mention de l'existence d'un lieu se nommant « les Cauchemars ». Toute recherche restera donc vaine.

16. REVEIL NOCTURNE

Les Pjs émergent de leur sommeil au beau milieu de la nuit. Ils vivent cet événement simultanément mais pas forcément ensemble. Les horloges, les montres, les réveils sont bloqués. Ils indiquent tous une heure unique : minuit (et cela qu'ils se soient couchés à 23h ou à 2h du mat'). La télé émet de la neige entrecoupée de courtes scènes familiales, des moments de leur vie de ces derniers jours. La radio et le téléphone retransmettent des discussions du même type. Chaque personnage voit et entend des faits qui lui sont propres. Ils peuvent crier tant qu'ils veulent, personne ne viendra les déranger.

Conseils de maîtrise : Vous pouvez reprendre quelques phrases qu'à échangé le personnage avec un tiers lors du début du scénario (conversation avec les bénévoles ?). Vous pouvez même rejouer une conversation qui a réellement eue lieu avec votre joueur et vous même lors de ces derniers jours (il n'en sera que plus intrigué et perplexe).

Ce n'est qu'après avoir observés ces différentes bizarreries qu'ils remarqueront la petite musique aux sonorités planantes qui résonne doucement en fond depuis leur réveil. Il ne leur faudra pas beaucoup de temps pour remarquer que la musique se diffuse dans leur tête (qu'ils se bouchent les oreilles ou pas, le son reste au même volume). Par contre, la mélodie semble s'intensifier (sans jamais être désagréable) quand les personnages sortent de chez eux.

Ils n'ont aucun moyen de contacter les autres s'ils ne sont pas ensemble. Dehors, la ville est la même que celle qu'ils connaissent sauf qu'il n'y a quasiment personne. Quelques voitures passent rapidement mais c'est tout, les rues sont désertes.

Le seul véritable fait notablement étrange est que certaines rues ne débouchent pas sur les avenues habituelles et que quelques boulevards s'avèrent des culs

de sac. La ville ressemble un peu à un puzzle dont certaines pièces ne seraient pas placées au bon endroit. Les personnages vont peut-être éprouver quelques difficultés à se retrouver mais ça ne devrait pas prendre trop de temps (vu qu'ils habitent tous dans le même coin. cf. scénario #01).

Si un personnage tente de s'introduire dans une habitation, il trouvera son occupant profondément endormi comme la grande majorité des habitants de la ville. Il peut même assassiner qui il veut, ça n'aura pas d'incidence future. Si un des personnages (une personne « éveillée ») vient à mourir, il disparaîtra simplement. Tout est possible ici, il n'y a pas de logique raisonnable à avoir.

Attention toute fois si tout ce qui se passe est illogique, d'une certaine manière ça deviendra « compréhensible » et même logique ! Il vaut donc mieux alterner des passages logiques et des passages totalement anormaux pour ne pas que les joueurs parviennent à en tirer de véritable conclusion.

La musique amènera les personnages jusqu'à une impasse du centre-ville au fond de laquelle se trouve une entrée, une porte qui ne comporte aucune indication. Pas de doute : la musique résonnant dans leurs têtes provient d'ici.

17. LES CAUCHEMARS

Les Cauchemars est un club privé exclusivement réservé à ceux qui parviennent à s'y rendre. Pour arriver dans la salle principale, il faut descendre une petite quinzaine de marches dans une obscurité quasi-totale.

Le stroboscope ne se fait pas attendre, alternant régulièrement lumières colorées et noir complet. Cette ode épileptique dévoile quelques visages effrayants et ricanants. Des gens dansent, se heurtent mais – ce qui surprend les personnages – il n'y a pas de musique (à l'exception de la mélodie planante qu'ils ont entendu jusqu'à présent).

La configuration du lieu est assez particulière, dédale de petites salles et de quelques couloirs relié à la salle principale. Les miroirs sont nombreux ce qui rend la plupart des pièces plus spacieuses qu'elles ne le sont réellement. Les murs sont faits de bois brun vernis. Le sol est tapissé d'une moquette foncée. Des phénomènes de foire, les membres d'un cirque pourrait-on croire, se trémoussent sur des promontoires, de longues estrades larges d'une cinquantaine de centimètres serpentant à travers les lieux. Les poutres soutenant le plafond prennent la forme de corps entrelacés et ondulants.

L'ambiance se doit d'être surréaliste. Dans les Cauchemars certaines choses sont inversées ou ne sont pas à leurs véritables places. Des personnes portent des noms d'objets, des objets portent des noms de couleurs, des couleurs portent des noms de lieux, des lieux portent des noms de personnes. Ici se croise les

réflexions passées et les prémisses du futur. Vous pouvez donc lors de ce passage ajoutez tous ce que vous souhaitez, dans l'optique – tout de même – que ça puisse interpeller les personnages dans la suite du scénario.

On les appelle les « fantômes des choses à venir ».

Le lieu est plein, remplie de créatures à l'allure bizarre, mais il est véritablement impossible d'en estimer le nombre. Certaines choses sont floues, des chaises, des tables, des morceaux du mobilier ainsi que certaines personnes. Il est impossible d'entrer en contact avec eux, de s'asseoir sur ses fameuses chaises ou de parler à ces groupes de créatures. Il est toutefois possible de les discerner et même de saisir quelques bribes de conversation telles que « Vous volerez celle des autres pour pouvoir racheter la votre ».

Un femme passe près d'eux, une araignée est tatouée sur son omoplate. Une symbole rouge est dessiné sur le corps de l'arachnide.

Mis à part les leurs, les paroles de toutes les personnes présentes sont chuchotées alors même que tous semblent parler normalement sans baisser le volume de leurs voix. Le fond sonore n'est donc composé que de cette lancinante musique et d'une masse de chuchotements.

Un mannequin en plastique est assis à une table. Il ne bouge pas, ne parle pas et regarde dans le vide.

Toutes les personnes à qui les Pjs poseront la question « Où trouver le Gobelin ? » leurs diront de s'adresser au centre névralgique de ce genre d'informations : Lairman, l'unique barman des lieux.

Au bar est accoudé un homme à tête de corbeau, habillé d'une veste, d'une chemise blanche et d'un pantalon à pinces. Il fixe son verre à whiskey. On le surnomme le Corbeau aux Yeux Rouges et bizarrement, les personnages peuvent voir la couleur de ses yeux. S'ils l'abordent, il leur sourira et répondra à leurs questions, amusé.

« Si vous n'entendez rien c'est que vous n'êtes pas venus aux Cauchemars de votre plein gré, c'est que quelqu'un vous a demandé de vous y rendre. »

« Pour s'y rendre de sa propre volonté, il suffit de le vouloir et de pleinement se concentrer sur cet objectif avant de s'endormir. »

Remarque : les personnages soupçonneront peut-être le Corbeau aux Yeux Rouges d'être Cobain sous une « autre forme » et c'est un doute raisonnable. À la suite de leur conversation rien ne devrait permettre d'affirmer quoi que ce soit. Il doit garder son aura mystérieuse... Une seule chose est sûre : il ne peut être tué.

« Je vous laisse, je suis sûr que vous avez à faire. Ravi d'avoir fait votre connaissance. »

Lairman est un homme de grande taille, fin, le crâne rasé dont la quasi-moitié du visage est brûlé. Il leur montre une bouteille. « Vous en voulez ? ». L'étiquette porte l'inscription « Cerrydwen ». Si on lui pose la question il prétendra que « c'est un mélange à base de blonde et de wiccane ». Les Pjs ne comprendront sûrement pas mais ça n'a aucune importance...

« Les Cauchemars sont le nom des étranges créatures qui dansent sur les podiums du club. »

« Le Gobelin ? Oui il est là. Il est toujours là mais il est plutôt discret. Il doit être assis seul à une table au fond. »

Effectivement, assis à une table, seul, dans un coin, se trouve une créature qui peut ressembler à l'idée que l'on se fait d'un « gobelin ». Il a un peu l'apparence d'un nain, petit et sans cou. Son visage marron est marqué par la vie, par l'âge (il a la quarantaine passée) et la fatigue (ses yeux sont cernés). Il arbore un bouc, des cheveux crasseux et des oreilles pointues. Il est habillé d'un veston en velours kaki. Il fume la pipe et à ses côtés est posée une canne.

Si un des personnages lui dit que « Toute chose à une fin », il les dévisagera et leur dira à son tour « Vous travaillez pour les Anciens ?... Je vois. Asseyez-vous. »

S'il le devine, c'est que la dernière fois où il a vu Cobain c'est la dernière chose que lui ai dite l'albinos.

Il s'adressera aux personnages d'un ton calme et serein et sous entendra –si on lui demande– qu'il a lui aussi travaillé pour les 7 vieillards mais que ce n'est plus le cas maintenant. Il leur demandera de parler d'eux, d'expliquer qui ils sont et ce qu'ils veulent. Toutefois il ne se ment pas : il sait pourquoi ils sont là, face à lui, aux Cauchemars.

Il saisit l'attaché-case se trouvant à ses pieds (était-il là auparavant ou vient-il d'apparaître ?) et le pose sur la table. Ensuite il le pousse vers les personnages.

« Trouvez ma femme, Fortune, et remettez lui ceci. Elle seule possède la clef pouvant ouvrir cette valise et cette valise contient ce qui vous intéresse. »

« Malheureusement je ne possède pas de photo d'elle, je n'ai que mes souvenirs. Elle est blonde, assez grande. Je dois bien avouer que je ne connais pas son âge exact. »

« Donc pas la peine de vous faire un dessin, je suppose que vous l'avez compris, si vous ne parvenez pas à trouver ma femme, vous n'apprendrez pas ce que vous devez apprendre. Si on vous vol ou si vous perdez cette mallette, vous n'apprendrez rien non plus. »

« Si je me trouve ici, c'est que dehors des gens veulent ma peau. Mon ancienne profession a pu déranger certaines de leurs petites affaires et j'ai aussi en ma possession des connaissances que certaines personnes

souhaitent posséder... Comme vous. Ce qui est sûr c'est qu'ils n'hésiteront pas à me prendre ma femme s'ils la retrouvent. Elle ne pouvait pas m'accompagner, elle souffre d'une étrange maladie qui l'empêche de se rendre ici. C'est malheureux à dire mais elle est plus en sécurité sans moi qu'avec moi. »

« J'ai une réputation. Mes ennemis me craignent, ils savent que je suis rattaché aux Anciens et que je suis difficile à atteindre... Celui qui meurt ici ne se réveille jamais. Peu de gens sont prêts à risquer leurs vies. Mais comme vous dites, toute chose à une fin. »

« Faites attention, tout se sait très vite. On va très rapidement apprendre que j'ai parlé à un groupe de personnes et que je leur ai remis quelque chose. Soyez sur vos gardes. »

« Je n'ai qu'une seule piste à vous fournir. »

Il sort un stylo et une feuille de bloc-note (toujours de nulle-part) et griffonne dessus. Les personnages voient nettement que l'encre ne sort pas du stylo et que le morceau de papier reste vierge pourtant l'homme continu. il relève la tête, regarde les personnages, sourit, pli le papier en 4 et le glisse dans la poche de la chemise d'un des personnages. « Voici l'adresse où elle m'attend ».

« Dernière petite chose : n'ouvrez pas cette valise sans avoir la clef, ça ne vous serait d'aucune utilité. »

Si un personnage fanfaronne et se moque du Gobelin celui-ci saisira un long couteau (sorti de nulle-part) et d'un geste vif et précis, entaillera le visage du personnage.

Par contre s'ils se montrent attentifs et intéressés, il pourra leur donner quelques infos supplémentaires :

« La prochaine fois que vous venez mettez un réveil à sonner ou demandez à quelqu'un de vous téléphonez pour vous réveiller. C'est très efficace. »

Il leur indiquera le meilleur moyen pour sortir des cauchemars. Au fond, cachée par une tenture pourpre, sous un EXIT lumineux, se trouve une porte. Si les personnages l'ouvrent et la dépassent, ils se retrouveront dans la cage d'escalier embrumée qui mène à l'éveil.

*My world is unaffected, there is an exit here.
I say it is and then it's true,
There is a dream inside a dream,
I'm wide awake the more i sleep,
You'll understand when i'm dead.
"The reflecting god" [marilyn manson]*

Si les personnages souhaitent en apprendre plus sur les Cauchemars et que vous n'y voyez pas d'objections, ils pourront apprendre que la plupart de ceux qui sont ici sont des rêveurs « lucides », des personnes conscientes de rêver, qui peuvent influencer et modifier leurs rêves.

Certains parviennent même à faire venir d'autres personnes, d'autres rêveurs, dans leur propre rêve. Le plus difficile pour le non expérimenté étant de parvenir à pénétrer ce « stade » du rêve où tout devient malléable. Toutefois les Cauchemars est un endroit très particulier où il est quasiment impossible d'avoir une influence sur l'environnement.

Pas de panique, si vous joueurs n'ont pas l'opportunité d'accéder à ces informations, le prochain scénario vous permettra de les mettre au parfum.

Note : Les Cauchemars ne sont pas munis de toilettes et si les personnages boivent trop, ils seront sûrement réveillés par leur envie pressante...

18. SANS TRANSITION

Les personnages sont réveillés par le son distinct d'un cœur qui bat. Il fait quasiment noir mais ils voient tout de même que leurs jambes avancent l'une devant l'autre sans qu'ils ne puissent rien y faire. Pire ils sont tous enfermés à l'intérieur d'un même corps et celui-ci n'appartient à aucun d'entre eux. Ils voient tous par la même paire d'yeux. D'après la hauteur de leur vue, ils peuvent déduire qu'il s'agit d'une personne de petite taille, sûrement le Gobelin.

Ils savent, ils le ressentent, il est là pour la tuer. C'est l'ordre qu'il a reçu.

Le petit homme traverse les couloirs d'une grande demeure. Il inspecte des pièces et se déplace d'ombres en ombres s'accroupissant derrière un angle mort quand des hommes en noirs passent dans les couloirs. Il remarque un grand escalier et monte à l'étage. Au loin, ils entendent des cris, des râles de fornication.

Un homme posté devant une porte feuillète une revue. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, le garde macule le magazine de son sang, la gorge tranchée par le long couteau du Gobelin. Son poulx est calme, ils le sentent.

Au fond, les râles augmentent en intensité puis s'arrêtent brusquement laissant le silence régner sur la propriété.

Le Gobelin donne un coup de tête à droite et à gauche du couloir puis ouvre la porte et s'engouffre à l'intérieur. Il s'agit d'une grande chambre dont les fenêtres sont munies de barreaux. Une femme blonde, un peu moins de trente ans, est assise en tailleur sur son lit. Elle est habillée d'une chemise longue et ample. A l'aide d'une lampe torche elle tente de lire un livre. Elle regarde l'intrus, les personnages, droit dans les yeux. Elle semble surprise mais calme.

Le Gobelin reste figé dans sa pose, indécis. La femme redresse alors la tête et lui en adresse un « Bonsoir » innocent.

19. LAIRMAN

« Hey ? Vous m'entendez ? s'exclame une jeune femme lorsque les personnages émergent de leurs rêveries. Ils sont assis à une table dans un resto/bar nommé « Lairman ». Il est 14 heures. « Qu'est ce que je vous sert ? » Le badge de la femme (blonde aux cheveux courts avec un pendentif en forme de croissant de lune) indique qu'elle se prénomme Cerrydwen.

Le temps est au beau fixe. Le bar, un restaurant « routier », est propre et lumineux. Une vingtaine de clients se trouvent ici, les loups solitaires assis au bar, les familles et les groupes installés dans les banquettes.

Le barman des Cauchemars a pris les traits du cuistot du service (on peut l'apercevoir quand il transmet les plats aux serveuses), la seule différence notable est que ce n'est pas son visage qui est brûlé mais l'un de ses bras.

La valise que leur a fournie le Gobelin se trouve sous la table et une adresse figure sur la papier qui était blanc il y a peu. Les personnages n'ont plus qu'à réfléchir autour d'un café à ce qu'ils vont faire.

Si l'un des personnages a été blessé durant sa visite aux Cauchemars il continue à en porter la trace. Pire, si l'un d'entre eux y a été tué il se retrouve dans un état végétatif. Fin de l'aventure pour lui.

Lorsqu'ils quitteront le Lairman, les personnages remarqueront sûrement que quelques unes des personnes présentes (un enfant, un routier, la serveuse, etc.) fixent avec attention la valise et cela sans raison.

20. UNE ENVELOPPE

Quand les personnages rentreront chez eux, ils auront la surprise de trouver, parmi leur courrier, une enveloppe sans adresse contenant une liasse de billets d'une valeur de 2000 dollars (soit sensiblement 2000 euros).

Si les personnages ont la présence d'esprit de téléphoner à Cobain, celui-ci pourra leur confirmer ce dont ils se doutent : les Anciens ont demandé que les personnages soient payés. Ils estiment que c'est un bon « coup de pouce » s'ils décident de démissionner de leur ancien travail et s'ils se consacrent exclusivement à leur mission...

Si les personnages lui parlent du Corbeau aux Yeux Rouges, il dira ne pas savoir qui il est sans s'étaler d'avantage sur le sujet.

Concernant Fortune, il sera incapable de les aider. Il voudra bien leur avouer que les Gobelins travaillaient pour les Anciens et que tous, sauf un, sont morts mais il n'en dira guère plus, Il n'a jamais su qui était le ou les assassins.

« Les Anciens comptent sur vous. »

21. DERNIERE ADRESSE

L'adresse donnée par le Gobelin mène donc les personnages vers un appartement de banlieue où personne ne répond à la sonnerie. L'habitation est un 20M2 au deuxième étage avec une pièce principale et une salle de bain. Le lieu est propre mais inhabité (à en juger par la poussière qui a commencé à recouvrir le mobilier).

Dans la pièce principale se trouve un lit - une place, des étagères avec quelques livres, des tiroirs avec des habits neufs de femme, une télé 36 cm, une petite table ronde et deux chaises dépliables. Il n'y a pas de téléphone. Le coin cuisine contient peu de vaisselles. Un verre, des couverts et une assiette ont été mis à sécher (bien sur ils sont secs depuis longtemps).

L'appartement donne l'impression d'avoir été visité, certains tiroirs sont ouverts, le lit est défait mais les draps ne sont pas froissés (personne n'a dormi dedans) et le matelas est déplacé, la télé n'est en face de rien (elle a été tournée), les livres sont empilés sans avoir été rangés (ils ont été feuilletés) et un tableau est posé au sol (il a été décroché).

Deux micros sont cachés dans l'appartement, un dans la télé, sous la grille des enceintes et un autre dans la salle de bain derrière l'aération se trouvant en hauteur sur un des murs.

Le seul indice que contient cet appartement se trouve dans la salle de bain. Il faudra vraiment chercher pour remarquer les détails du petit tapis posé près des toilettes et de la douche. En effet, en l'observant, il devient évident que certaines couleurs ressortant de ce tapis dessinent un Tetragrammaton. Au dos, un morceau de tissu a été cousu. Un bref coup d'œil pourrait faire penser à une banale étiquette mais il n'en n'est rien car celle-ci dit « Ici c'est trop dangereux. J'ai rencontré Sway. »

Si les personnages ont l'idée de questionner le concierge (un gringalet souffreteux aux cheveux huileux), celui-ci pourra leur apprendre que la femme louant l'appartement depuis 6 mois ne l'habite plus depuis presque autant (elle y a vécu durant 2 semaines grand maximum) mais elle paye toujours le loyer par courrier. Si les personnages sont fins, ils pourront même apprendre –cerise sur le gâteau- que les lettres proviennent du Canada (il n'a pas retenu le nom de la ville et à jeté les enveloppes). Cette piste est inutile pour l'instant (car trop vague) mais elle pourra servir à un « recoupement d'informations » lors de la scène 26.

Une berline noire est garée dans la rue quasiment en face de l'immeuble d'où sortent les personnages. A son bord se trouve 4 hommes habillés en costumes, vestes noires et chemises blanches. Ils ont reçu l'ordre d'observer et de suivre d'éventuelles « pistes ».

22. À LA RECHERCHE DE SWAY

La nouvelle piste des personnages est donc une personne qui répond au nom de Sway. Il y a plusieurs façons de s'y prendre pour le retrouver et si vous souhaitez rallonger la durée de ce scénario, cette scène peut facilement être compliquée par de fausses pistes.

Les personnages peuvent tenter de se rendre dans les squats et dans ces lieux hautement réjouissants pour questionner les junkies et les personnes louches, histoire de trouver quelqu'un « qui sait ». Ce ne sera pas facile.

Au bout d'une dizaine « d'interrogatoires » et après être tombé sur quelques affiches relatant la disparition de Samuel, quelqu'un leur apprendra (en échange d'argent ou de drogue) que Sway est « une sorte d'homme d'affaires travaillant dans le centre ville ». Ils pourront même obtenir l'adresse de son « business » (voir ci-dessous). Même s'ils n'en n'ont pas forcément conscience cette manière de procéder est dangereuse car les hommes à la poursuite du Gobelin ne manqueront pas d'apprendre très rapidement ce que font les personnages et quelles questions ils posent.

Si les personnages demandent si quelqu'un sait qui sont ses « hommes en noirs », on leur fournira deux renseignements : premièrement, on les appelle les « Faucheux » ; deuxièmement, ils font partis d'une organisation, une sorte de mafia.

Les personnages voudront peut-être retourner aux Cauchemars pour revoir le Gobelin mais vous ne devriez pas le permettre. Le drame qui se joue ne sera que plus intéressant si les Pjs ne le revoient pas avant la fin. De plus l'atmosphère « speed » ne facilitera pas une première expérience de rêve lucide (mieux vaut garder ça pour plus tard, pour le prochain scénario ou pour les aider si vraiment ils sont bloqués).

Quelque soit la façon employée, Sway n'est pas extrêmement difficile à retrouver, il est relativement connu et n'a aucun intérêt à ne pas l'être... Sinon comment peut-il trouver des clients ?

La manière la plus simple de trouver des informations sur Sway reste encore de se rendre chez Cobain (ou de le contacter) et de lui demander s'il connaît ce mystérieux inconnu. L'albinos ne sera pas contre leur dire ce qu'il sait.

Sway est un homme qui a acquis une certaine notoriété dans le milieu « occulte » de la ville. Son truc c'est de faire disparaître de la circulation les personnes qui le lui demande. C'est en quelque sorte un passeur. Il a repris un vieil hôtel –L'Hôtel aux Oubliés- qui lui sert pour ses affaires, comme lieu de transit et pour héberger ceux qui le souhaitent moyennant finances.

23. OUVERTURE, VOL ET PARANO

Si les personnages forcent la valise, ce qui n'est pas très difficile, celle-ci est vide. Elle est relativement lourde mais rien ne peut expliquer qu'elle le soit autant au vue de sa taille (et donc encore moins au niveau de son contenu).

Quelque soit l'action qu'ils sont en train d'entreprendre, les personnages ont tout intérêt à l'avoir avec eux, toujours à portée de main. À la première occasion, elle sera volée par les Faucheux. Toutefois le vol de la mallette n'est pas un problème pour le scénario (cf. scène 26 : La Veuve Noire).

Par contre insistez sur la fibre paranoïaque de vos Pjs. Les personnes qu'ils rencontrent regardent toutes avec attention la valise : une jeune femme qui passait près d'eux, un clochard assis dans une cage d'escalier, des enfants jouant dans la rue. Si vous êtes d'humeur, vous pouvez même faire intervenir un policier sur un motif quelconque (pour « vérification ») qui demandera aux personnages d'ouvrir le fameux objet.

24. L'HOTEL AUX OUBLIES

Théoriquement si les personnages se sont bien débrouillés (s'ils n'ont pas passé une journée complète à fouiller l'appartement de Fortune ou à trouver Sway), la nuit devrait commencer à tomber. L'hôtel aux Oubliés est proche du centre ville, sa façade donne sur une petite rue des « vieux » quartiers.

L'hôtel possède 5 étages pour 40 chambres. Le bâtiment est parfaitement entretenu mais son ancienneté ne fait aucun doute. Certains pans intérieurs ont la forme d'alcôves, les fenêtres sont imposantes, l'éclairage est principalement composé d'halogènes, la teinte des murs est jaune foncé et le sol est tapissé de velours grenat. L'hôtel aux Oubliés a eu son heure de gloire dans le courant des années 50.

Un groom se trouve à la réception, seul. Il est jeune et de taille moyenne. Ses cheveux longs bruns cachant en partie ses yeux et son rouge à lèvres lui donnent un look franchement androgyne. Le badge accroché à sa veste rouge indique qu'il se prénomme Joshua. A leur arrivée, il demandera aux personnages la raison de leur venue. Si les personnages le lui demandent il expliquera qu'il ne prend jamais les noms des clients de l'hôtel, Sway se chargeant de chacun d'entre eux. Le prix est aussi décidé par le patron et varie en fonction de « certains éléments ». Sa seule fonction a lui est de renseigner les clients si besoin est.

Joshua fera comprendre aux personnages, s'ils lui posent des questions, que Sway possède de bons contacts avec certains membres de la police ce qui lui permet de toujours resté dans la « légalité ». Il leur fournira la numéro de téléphone de l'hôtel pour si un jour ils se trouvent dans le besoin.

Aucun client ne loue le dernier étage et tous ceux présents restent enfermés dans leurs chambres. Ils n'en

sortent jamais à moins que l'on prononce le mot de passe instauré par Sway : tetragrammaton.

Les escaliers ou le vieil ascenseur (en étant de marche) permettent de monter aux étages. Au dernier se trouve la chambre privée où loge Sway. Les Faucheux l'ont attaché à une chaise. Il est bâillonné et a été torturé. Son corps porte des traces d'entailles et sa chemise déchirée éponge son sang. Il est assis, dos à la porte, et ne peut que marmonner. Il est incapable de bouger.

Quand les personnages entrent dans la suite, un des rideaux prend – quasiment à la seconde - feu, les autres vont bientôt se mettent à brûler à leurs tours. Toutefois, la lumière propagée par les flammes est peu importante : la pièce reste curieusement sombre. Et pour cause, les hommes en noirs se trouvent encore dans la pièce, cachés, collés aux plafonds tels des araignées, attendant que les personnages entrent dans la pièce.

Le combat semble inévitable (il s'agit d'effrayer les Pjs). Ils sont autant que les personnages. La pièce principale qui fait office de chambre est spacieuse mais se retrouvera vite remplie par les différents protagonistes.

The roof is on fire. We don't need no water.

Let the motherfucker burn. Burn motherfucker, burn.

"Sway" [coal chamber]

Les Faucheux ont reçus pour ordre de torturer Sway, mais pas de le tuer. Ils savent qu'il a eu un contact avec Fortune et ils veulent qu'il parle et qu'il se confie. Ils ne doivent pas non plus tuer les personnages car ils sont – semble-t-il- la seule piste pour remonter jusqu'au Gobelin et Fortune.

Quand les personnages débarqueront, les Faucheux n'auront qu'un but : disparaître de l'hôtel. Et si pour cela ils doivent se défendre, ils n'hésiteront pas. Même s'ils rechigneront à les utiliser, ils menaceront les personnages de leurs armes. Ceux-ci feront sûrement de même (pour ceux qui en possède une) et histoire d'éviter un massacre dans une si petite pièce, le mieux serait qu'ils se mettent en joue sans tirer de coups de feu (rappelez vous certains films...), les Faucheux s'enfuiront alors à reculons.

Si ce n'est pas le cas : bonne chance à tous !

Si les Faucheux prennent le dessus sur les personnages (ils n'ont pas d'armes ou le combat au corps à corps se révèle désastreux pour les Pjs), ils embarqueront la valise et laisseront l'endroit brûler (Joshua arrivera ensuite pour les « sauver »).

Si les personnages prennent le dessus sur les Faucheux, ils pourront peut-être en capturer un et le faire parler. Il donnera le nom de son patron, la Veuve Noire, et il acceptera même de les amener jusqu'à elle (modifiez légèrement la scène 26).

Dans tous les cas, n'oubliez pas qu'une partie de la chambre est en train de brûler. Suivant leur rapidité et la tournure des événements, le feu peut avoir été éteint directement ou avoir été circonscrit à la chambre. Si l'étage ou l'immeuble entier commence à sentir le roussi, les pompiers, appelés par Joshua, se mettront à la tâche.

Si Sway n'est pas mort, il ne leur dira rien si les personnages ne lui posent pas de questions. Après tout, il ne sait pas qui ils sont, ni ce qu'ils veulent. Même s'il ne le montre pas, il leur est reconnaissant de l'avoir « sauvé » mais il reste avant tout méfiant (qui lui dit que ce n'est pas une ruse ?)

Il se crispe et grimace de douleurs en bougeant. Toutefois il ne se plaint pas. Il est très résistant.

Tous ce qu'il sait, il l'a appris des rumeurs et des bruits de couloirs qui circulent aux Cauchemars.

Il pourra leur apprendre que la Veuve Noire est à la tête d'une famille, d'une organisation criminelle et occulte dont tous les membres sont ses enfants : les Faucheux. Aucune personne extérieure à la famille n'est acceptée et tous ses enfants sont des garçons à une exception : la Veuve Noire a mis au monde une seule fille et cette fille se trouve être Fortune.

« La Veuve Noire a la réputation d'être une croqueuse d'hommes du genre à passer son amant à la casserole après avoir baisé. La légende veut qu'elle tue ses partenaires en les emprisonnant dans une sorte de toile, comme les araignées, et qu'elle les morde ensuite. »

À propos du Gobelin, il sait que lui et ses frères étaient des hommes de main des Anciens. Il sait que tous sont morts il y a quelques années sauf lui et qu'à partir de ce moment il a voulu se « retirer ». Ils étaient 9. Il ne sait pas si ça c'est fait mais en tout cas, il n'a plus entendu parlé de lui depuis.

Il a compris de lui-même que le Gobelin avait « enlevé » Fortune, qu'ils s'étaient amourachés et qu'ils fuyaient.

Finalement, il leur avouera qu'effectivement Fortune est venue le voir. Par contre il lui a expliqué que si sa mère la recherchait, ses frères viendraient le voir en premier, il a donc refusé de l'aider.

Cette dernière information est fausse. Sway ment car c'est son rôle. Il est payé pour ça. Le seul moyen de faire « disparaître » efficacement une personne est de mentir et de ne pas avouer sous la torture. Pour lui du moment que le cash est là, il fait son job jusqu'aux limites de la mort.

Note : Si les personnages ne sont pas assez vifs ou se débrouillent mal, il est tout à fait possible que Sway y laisse la vie. Dans ce cas Joshua prendra sa place dans un premier temps en tant que « donneur d'infos » puis en tant que passeur (il reprendra les affaires de Sway).

Si les Pjs le désirent, il pourra leur indiquer l'endroit où vit la Veuve Noire et ses enfants. Elle possède une belle demeure dans les quartiers riches de la ville (dans ce cas encore une fois rendez-vous à la scène 26).

25. LES SOUVENIRS D'UN AUTRE

Cette scène est la description d'un rêve, d'une vision que vont avoir les personnages durant leur sommeil. Elle est à intercaler dès que ceux-ci seront en train de dormir. Théoriquement ce devrait être entre la scène 24 et la scène 26 mais elle n'est pas un passage obligé de l'histoire et peut très bien être placée autre part.

« Regarde ! » L'homme hausse la voix pour qu'il(s) l'entende(nt). De nouveau les personnages se trouvent à la place du Gobelin, à l'intérieur de son enveloppe corporelle. Les battements de son cœur sont effrénés.

Leur vision est brumeuse et parsemée de points blancs.

Le Gobelin est agrippé à un mur par un homme totalement flou qui l'empêche de bouger et qui l'oblige à regarder le massacre.

Il(s) se trouve(nt) dans une pièce, basse de plafond, petite de taille, dans une sorte de taudis fait de ferrailles et de papiers journaux. Des hommes, des créatures sans visages, aux contours flous sont en train d'égorger les 8 frères du Gobelin. Leurs cris sont étouffés par un mélange de sang et de larmes. Le spectacle est insoutenable.

L'homme qui vient de lui parler est différent. Il se tient à l'écart et regarde le massacre se perpétrer avec un sourire sadique.

L'homme est grand, le crâne rasé et ses iris sont quasiment blancs, ce qui lui donne un regard impressionnant. Il fixe le Gobelin, les personnages, dans les yeux et se répète : Regarde !

26. LA VEUVE NOIRE

Arrivés à ce point de l'histoire, qu'elle ait récupéré la valise ou pas, la Veuve Noire souhaitera s'entretenir avec les personnages.

Si elle n'a pas la valise du Gobelin en sa possession, elle convoquera les personnages pour savoir ce qu'ils savent et pour connaître le contenu de l'attaché-case. A la fin de leur conversation, elle leur fera ouvrir la mallette et s'étonnera avec eux de son contenu (vide !).

Une fois qu'elle se sera assurée que la valise est belle et bien vide, elle ne verra pas d'objection à ce que les personnages la reprennent.

Si elle possède déjà la valise (ses Faucheux l'ont volée aux Pjs), elle souhaitera rencontrer les personnages pour éclaircir ce mystère et pour faire le point avec eux.



Elle mandate donc ses Faucheux pour qu'ils les retrouvent. Deux berlines les escorteront (qu'ils aient été cueilli en groupe ou chacun chez eux) jusqu'à la demeure de la Veuve Noire, une belle propriété de deux étages située sur les hauteurs de la ville. La courte visite de la résidence remémore des souvenirs aux personnages, ils sont déjà venu ici en rêve (scène 18 : sans transition).

Avant d'entrer, les personnages sont fouillés et délestés de leurs armes. Ils sont ensuite conviés à suivre deux Faucheux jusqu'à une grande pièce sans meuble au second étage où elle les attends, assise sur un imposant fauteuil face à une gigantesque baie vitrée. Sur chacun des deux murs jouxtant se trouve une petite alcôve à mi hauteur. Ces renforcements renferment des vases en verre contenant des veuves noires.

La Veuve Noire est une femme impressionnante. Son âge est difficilement évaluable, peut-être la quarantaine. Une femme d'environ 1,70 mètres pour plus de 200 kilos, le ventre massif et rond d'une femme enceinte. Elle semble d'origine sud-américaine et est tatouée d'arabesques sur les bras. Elle est engoncée dans une robe de soirée noire.

Elle les accueillera d'un sourire franc et chaleureux et demandera à être seule en leurs compagnies. Au cours de la discussion si elle souhaite s'adresser à l'un des personnages, elle l'appellera par son prénom.

Si les personnages ont tués au moins un des Faucheux lors de la confrontation à l'hôtel des Oubliés, elle dira : « Vous avez tué un de mes petits... mais c'est de bonne guerre. Je comprends. »

Si les personnages ne l'ont pas encore compris –ce qui est probable- elle leur dévoilera au cours de leur conversation la véritable nature du Gobelin : à savoir qu'il est le dernier voleur d'âmes encore vivant.

Elle se défendra par contre d'avoir un quelconque rapport avec l'assassinat de ses frères, elle ne connaît pas les circonstances de leurs morts et ne sait pas le moins du monde qui a commis cet acte. Elle s'en moque, ils méritaient leurs sorts, ce n'était rien de moins que des tueurs en série.

Elle continuera en leur expliquant le rôle qu'est sensé jouer un voleur d'âmes, c'est à dire : capturer l'âme d'une victime décapitée au préalable et la transmettre aux Anciens pour grossir leur collection. La plupart du temps les victimes sont des personnes qui ont pactisées avec les vieillards sans respecter leurs engagements mais il semble aussi qu'ils cherchent à récupérer les âmes de leurs ennemis potentiels.

« Et nous sommes des ennemis potentiels. »

De plus, un voleur d'âmes ne peut démissionner de son rôle que dans la mort. Le ou les futurs nouveaux voleurs d'âmes devant prendre les âmes du ou des anciens voleurs...

« Que savez-vous sur Fortune, ma fille ? Je n'ai cessé de la chercher depuis qu'elle m'a été enlevée... »

« Je veux la revoir, c'est ma seule fille et je dois lui transmettre ce que je sais, ce que je suis, elle seule pourra continuer de perpétrer nos traditions. »

Conseils de maîtrise : Ne déballez pas le discours de la Veuve Noire d'un coup, faites le plutôt par à coups. En échange d'informations que lui donnent les personnages, elle peut leur expliquer certaines choses.

Si les personnages acceptent d'ouvrir la valise devant ses yeux, elle est disposée à leur fournir une information qui pourra éclairer sous un nouveau jour certains faits (le coup de grâce !).

Elle racontera, en ménageant son suspens, un fait divers dont les personnages connaissent déjà le début, l'histoire d'un groupe d'enfants morts dans l'incendie de leur orphelinat. Mais elle ne s'arrêtera pas là et elle parlera des hommes qui mirent le feu au bâtiment sans penser un seul instant que les occupants des lieux se réveilleraient en pleine nuit.

Il y avait quelqu'un, un personnage dans l'ombre, chargé par ses supérieurs de s'assurer que la porte de la chambre de ses enfants, même forcée, resterait close. Une personne chargée de récupérer leurs âmes une fois morts. Et ils connaissent cette personne.

« D'après vous qui a tranché vos têtes ? »

« J'aime le pouvoir, je ne vis que pour lui, je suis une gourmande et il serait étonnant que nos routes ne se croisent pas un jour, voleurs d'âmes. »

Dans tous les cas de figures, ce qui lui importe est de retrouver sa fille. Son deuxième objectif (qui –elle en a conscience- peut mener jusqu'à Fortune) est de retrouver le Gobelin. Son troisième objectif est de le tuer. Elle est donc près à laisser les Pjs partir si elle pense qu'ils peuvent la mener à sa fille et en plus tuer l'ancien voleur d'âmes.

S'ils se sont particulièrement mal débrouillés elle les fera enfermer dans une « cellule » jusqu'à avoir décidé de leur sort (à vous de sévir, si vous le jugez opportun. Ils peuvent même subir une séance de torture...)

S'ils demandent à voir la chambre de Fortune, elle ne s'y opposera pas. Il s'agit d'une grande pièce dont les fenêtres sont munies de barreaux. L'endroit est rempli de livres sur à peu près tous les sujets. Près du lit, à l'opposé de la porte d'entrée, se trouve un petit bureau sur lequel sont entassés quelques livres pointus concernant le domaine des rêves et les troubles du sommeil.

27. DEUS EX

Après cette révélation coup de poing, les Pjs voudront peut-être demander des comptes aux Anciens ou à Cobain. Après tout la Veuve Noire peut avoir mentie (mais si elle a raison, ça pourrait expliquer certaines choses...) pour qu'ils aient une véritable raison de tuer le Gobelin (mais comment sait-elle ce qu'elle a dit ?). En tout cas, Cobain est injoignable et ne se trouve pas chez lui et le doberman mort n'apparaîtra pas non plus si les personnages souhaitent rencontrer les Anciens.

Si l'un des personnages a laissé son numéro de téléphone à Joshua, celui-ci le contactera. Si ce n'est pas le cas, il ira sonner chez l'un d'eux. Le groom expliquera au personnage qu'il vient de sa propre initiative et qu'il veut les aider car il sent « qu'il le faut ».

Il leur dévoilera donc ce qu'il sait. C'est lui qui a conduit la jeune femme là où elle se trouve. Un ami de longue date de Sway a accepté de la cacher. Il s'agit d'un homme que l'on appelle le Cyclope qui vit dans une forêt proche de la ville de Prince George, en Colombie britannique au Canada. Il détaillera la façon de s'y rendre.

Si vous avez nommé mentionné la grande ville où vivent les Pjs comme étant Los Angeles, sachez que cette ville compte deux aéroports, le Los Angeles International Airport (surnommé LAX) et le Burbank-Glendale-Pasadena Airport (le Long Beach Airport).

Pour se rendre à Prince George, les personnages devront se rendre au LAX et embarquer sur un vol d'Air Canada jusqu'au Vancouver International Airport (pour

une durée d'environ 7h30). De là, un second avion les transportera à l'aéroport de Prince George.

Sur place, ils devront louer une voiture et suivre les directives détaillées transmises par Joshua. Il leur indiquera même où se rendre précisément dans la forêt.

Il refusera catégoriquement de les accompagner prétextant qu'il a beaucoup trop à faire ici, qu'il a des clients dont il faut s'occuper et qui n'attendent pas ; et que de toute façon il ne pourra pas les aider plus.



28. LA CABANE AU FOND DE LA FORET

Arrivé à Prince George, il faut encore rouler une petite demi-heure en forêt avant de se garer sur un parking de fortune pour ensuite se diriger vers un chemin sinueux. Le climat est doux et humide, la forêt est dense et peuplée de conifères de grandes tailles. Le terrain se révèle vite escarpé et difficile d'accès. Comme l'avait signalé Joshua, une bonne heure est nécessaire pour arriver en vue des premiers arbres marqués du fameux pentagramme. Les personnages auront alors l'étrange impression que les arbres se mettent à chuchoter.

Le jeu de pistes continue encore sur quelques centaines de mètres jusqu'à une petite maison de bois au centre d'une clairière. Un bûcheron est en train de couper du bois. L'homme, McGregor, est un géant de plus de 2 mètres, trapu, habillé d'une chemise à carreaux, portant des bottes et un vieux jean. Ce n'est que lorsqu'il se retourne que les personnages comprendront qu'il est le Cyclope.

Il n'est pas violent –au contraire- mais il n'hésitera pas à brandir sa hache et à faire tous ce qu'il faut pour

protéger son hôte des d'intrus. Les personnages ont donc intérêt à s'expliquer rapidement.

Fortune, alertée par les bruits, sortira de la cabane. Les personnages la reconnaîtront immédiatement comme étant la femme blonde entrevue dans leurs rêves. Elle semble être à bouts de nerfs et son visage trahit son inquiétude. Elle regarde les personnages, les yeux rougis et cernés.

Autour de son coup se trouve la clef servant à ouvrir la valise. Ce n'est qu'en s'approchant d'eux, qu'elle remarque la valise. Son visage s'assombrit alors et elle se met à serrer la clef. Elle semble chercher ses mots sans vraiment savoir quoi dire.

« Qui... qui êtes-vous ? »

« Vous venez de la part d'Albert ? »

Elle laissera les personnages s'expliquer et les fera entrer dans la maison de bois. Au moment où les personnages passent le pas de l'entrée, ils sont victimes d'un flash, le décor alentour devient négatif tandis qu'ils ressentent une forte douleur au ventre, comme un coup de poing. Pendant ce court flash ils entendent qu'on chuchote un mot « sem...ham...phoras ». La vision et la douleur incongrue disparaissent soudainement, aussi vite qu'elles sont venues, sans aucune explication.

Conseils de maîtrise : chuchotez « semhamphoras » pour que se soit à la limite de l'audible. Cet événement n'a aucune incidence sur ce scénario. Si de retour chez eux, les personnages insistent pour faire des recherches sur ce terme, acceptez et ne dites rien. Ils ne comprendront peut-être pas tout de suite qu'ils devront réellement (dans la vraie vie de vos joueurs) chercher la signification de ce terme. De la se posera tout un tas de problèmes réalistes (comment orthographier correctement un mot à peine entendu par exemple, etc.).

« Toute ma vie j'ai vécue enfermée. Ma mère m'interdisait de sortir de ma chambre. Elle me disait que je ne devais pas être souillée par le monde, par les hommes; que je devais attendre l'âge où tous me serais permis, le moment où je prendrais sa place, moi, son unique fille, à la tête de la famille. »

« J'ai toujours été intrigué par les rêves. Je ne sais pas si vous le savez mais tous les membres de ma famille, moi y comprise, sommes incapables de rêver. C'est assez complexe mais il paraîtrait que lorsque nous dormons, nous ne passons pas par une période de sommeil paradoxal, période où se forment la plupart des rêves. »

« Je crois que c'est ce qui a rendue ma mère si... inhumaine. Incapable de rêver, se sentant à part, elle a commencé à changer. »

« J'ai toujours eue une relation privilégiée avec elle. Elle m'avait confiée qu'étant jeune, elle s'était toujours sentie seule. Personne ne la comprenait. Elle m'a dit s'être

tournée vers la nourriture, son seul réconfort, pour finir par se nourrir des garçons puis des hommes qu'elle parvenait à attraper dans sa toile. »

« Elle a ensuite élevés mes frères de la pire des manières, avec la crainte du monde, et un désir de revanche. Elle les a élevée comme des monstres et c'est ce qu'ils sont finalement devenus. »

« Durant toutes mes années de captivité, j'ai beaucoup lu. Je passais commande auprès de mes frères et ceux-ci s'occupaient de mes achats. Du moment que je ne sortais pas et que je ne voyais personne, il n'y avait pas de problème. J'ai lu et relu des études concernant les rêves. Albert n'était pas familier des rêves « lucides » mais je lui en ai parlé et il en a fait l'expérience. Finalement, il m'a demandé de me cacher, il ne pouvait pas rester avec moi, je le savais, il avait des responsabilités à prendre... »

« Nous n'avons pas eu le temps de nous marier mais c'était tout comme... »

« J'espérais... mais je « rêvais ». Maintenant le destin nous rattrape et va nous tuer. »

Fortune n'est pas du genre à pleurer devant des inconnus pourtant sa voix tremble et trahit son désespoir. « Laissez moi lui dire au revoir. »

Avec leur accord, elle saisie la valise et la pose au sol. Elle enlève la clef autour de son cou et l'insère. La valise ouverte dévoile un puit noir sans fond. Les deux branches d'une échelle dépassant du bord.

« Je reviens. »

29. LE TESTAMENT

McGregor tiendra compagnie aux personnages durant les quelques minutes où Fortune disparaîtra dans le vide de la valise. Si les personnages en profitent pour lui demander ce que veut dire « Semhamphoras », il répondra qu'il n'en sait absolument rien en ajoutant un « pourquoi ? »

Il leur parlera des légendes ayant trait au Sasquatch, une sorte de gigantesque homme-singe aussi connu sous le nom de Weendigo, d'Omah ou de Big Foot.

« On dit qu'il s'agit d'un monstre cannibale qui se cache parmi les arbres, certains parle de l'incarnation de l'hiver qui descend du nord, d'autres comme les indiens, pensent qu'il est l'esprit de la forêt incarné, qu'il parle pour les arbres et chuchote pour le vent. C'est peut-être lui que vous avez entendu ? »

Une fois remontée Fortune reste silencieuse. Elle ne les regarde pas dans les yeux et sort prendre l'air. Les personnages savent alors qu'ils peuvent descendre à leurs tours.

Arrivés en bas, les personnages doivent baisser la tête pour commencer à évoluer dans les galeries souterraines. Ils se trouvent dans une caverne, dans ce qui semble être les sous-sols d'un bâtiment détruit. Il y fait sombre mais de la lumière perce au loin, le long du tunnel principal. Finalement ils parviennent jusqu'à une pièce où une lampe nue pend au plafond. La chambre, en partie détruite, est constituée de morceaux éparses de plastique et de fer (cf. scène 25 : les souvenirs d'un autre). Des morceaux de papier-journal sont collés au mur pour colmater des brèches. La plupart sont maintenant illisibles mais il s'agit en majeure partie d'exemplaires du Wings de ces dernières décennies.

Dans un coin, se trouve une petite table. Un long couteau et un bocal sont posés dessus et à ses pieds se trouvent plusieurs bidons d'essences ainsi que des draps déchirés et sales. Le reste de la pièce est constitué d'un lit à ressort sur lequel est assis le Gobelin. Il fixe les personnages et leur sourit, d'un sourire résigné.

« Vous l'avez retrouvée. »

« C'est ici que je suis né, c'est ici que j'ai vécu avec mes frères, à la frontière entre la vie, le rêve et la mort. »

« Je sais ce que c'est. Je me suis moi-même retrouvé dans votre situation mais je n'étais pas tous seul, il y avait mes frères... Nous avons torturé ce couple pendant presque une semaine avant que l'homme, en échange de la survie de sa femme, ne nous avoue la technique pour voler les âmes... Nous avons testé ce qu'il nous disait sur elle. Et ça fonctionnait. On la laissée en vie mais il s'est suicidé... À l'époque je n'avais pas compris pourquoi il avait fait ça. »

Si les personnages parlent de ce que leur a révélé la Veuve Noire, il froncera les sourcils. « Si je vous dis que je ne vois de quoi vous me parlez, me croirez-vous ? » S'ils insistent et qu'ils s'expliquent, il leur dira, peu persuasif, qu'à l'époque de leurs morts, il n'était même pas né.

« Je crois qu'après la mort de mes frères, les Anciens savaient que je n'étais plus que l'ombre de moi même. Il savait que tôt ou tard, je flancherais et qu'il faudrait me remplacer. Enlever l'unique descendante de la Veuve Noire était la mission de trop. C'est sûrement une des raisons pour laquelle ils m'ont laissés un répit, ils cherchaient mes remplaçants. »

« Je ne sais pas qui a tué mes frères, vraiment, je ne sais pas. Je crois qu'ils m'ont laissé en vie parce qu'ils voulaient un témoin. Ils voulaient que je le dise aux Anciens. J'ai été choisi au hasard. »

« Si je meurs aujourd'hui ce n'est pas en héros, ce n'est pas en martyr. Si je me laisse faire ce n'est pas pour mourir d'une façon honorable. Si je le fais ce n'est pas pour moi, c'est pour elle. Je sais ce qu'ils seraient capable de faire si je ne coopérais pas... Je sais ce qu'ils seraient capable de vous demander de lui faire... C'est pourquoi

je vous le demande, ce sera ma dernière volonté. Ne lui faites pas de mal. »

« Ce que vous venez d'accomplir était mon testament. Maintenant je me dois de vous expliquer ce que vous êtes venu chercher : le rituel du vol d'âme. Mais mieux plus qu'une bonne explication, il vous faut un bon exemple. »

« Je vous demanderez donc de vous appliquer sur cette présente personne. Il leur tend un mannequin qu'il a sortit de nulle part. »

Conseil de maîtrise : dévoilez un par un les différents points du rituel du vol d'âme, au fur et à mesure de l'accomplissement du rituel par les personnages sur le mannequin.

« 1. »

Dans les cas habituels, la victime devra être décapitée. Il semble en effet qu'on ne puisse retirer l'âme que si son « lieu de croissance » est détaché du « reste ».

Les âmes les plus vieilles, les plus enracinées et les plus retorses demandent souvent un autre traitement. Il faut alors empaler la victime dans le nombril avec un artefact spécifique consacré par les Anciens. Vous verrez ça en temps et en heure. »

La bouche du mannequin s'ouvre et se referme toute seule. Le Gobelin se met à parler à voix basse :

« 2. »

Emparez-vous de la tête et chuchotez la Carmina AMETHTH de façon à ce que l'âme l'entende. La Carmina est une phrase occulte qui permet à l'âme de se révéler. La formule complète est « Alercot Muzhubrat Ernikin Tashim Hermik Tenephrih Herebus » mais mon expérience m'a prouvé qu'il suffisait de répéter AMETHTH 7 fois de suite pour obtenir le même résultat. »

Il les surveille et tourne autour d'eux. Sa voix change brusquement de tonalité sans qu'il ne puisse la contrôler.

« 3. »

Enfoncez alors une main dans la bouche de la tête. Fouillez le fond de sa gorge en direction du cerveau et retirez-en l'œuf. »

Il regarde faire les personnages et les aide s'ils éprouvent des difficultés.

« 4. »

Si vous le souhaitez, vous pouvez couper une fine lamelle de l'œuf et la manger. Ces morceaux d'âme contiennent une partie du vécu. En prendre un trop gros morceau peut vous faire devenir immédiatement fou. Entamer le noyau détruit l'âme à jamais. Il faut faire très attention à cela. De plus, à moins d'un cas très particulier, les Anciens ne vous autoriseront jamais à

prélever un morceau d'âme, ils se réservent ce droit mais puisque je suis un cas très particulier, vous devez le faire aussi. »

Il leur tend le couteau ensanglanté et le bocal.

« 5.

Entreposer l'œuf dans un bocal fermé pour le conserver. Si ce n'est pas fait au bout d'une douzaine d'heures, l'âme se mettra à pourrir. »

La tête du mannequin se met à parler :

« Les Anciens ont raisons... Toute chose à une fin. C'est valable, pour moi, pour eux, comme pour vous. »

Les personnages se réveilleront alors instantanément dans cette sinistre chambre (alors qu'ils sont persuadés de ne pas s'être endormis). Ils sont assis à même le sol alors que le Gobelin se trouve allongé, décapité, sur son lit de mort.

Note : les bidons d'essence et les tissus ne sont là que si les personnages souhaitent mettre le feu au lieu et brûler le corps du Gobelin pour « finir en beauté ».

Alternative : Tout dans le scénario conduit vers l'inexorabilité de la mort du Gobelin. Tout. Il serait fâcheux que les personnages décident malgré tout de ne pas l'assassiner. Si toutefois c'était le cas, il reste un moyen de sauver le scénario. Expliquez à vos joueurs que quelqu'un se trouve dans la pièce avec eux et le Gobelin. Il était sûrement là depuis leur arrivée mais jamais ils ne l'ont remarqués. Cette personne c'est Cobain. Il n'apparaîtra bien sûr que s'ils ont formellement décidés de ne pas tuer Albert. Il agira alors rapidement, saisissant le couteau sur la table, il tranchera la tête de l'ancien voleur d'âmes, récitera la Carmina à son oreille et en retirera l'âme. Il laissera l'œuf sur la table et dira aux personnages d'en manger un morceau. Il est visiblement en colère.

« Si vous ne nous aidez pas, vous n'êtes bon à rien et si vous êtes bon rien, vous ne vivrez plus assez longtemps pour vous en inquiéter. »

Cobain aura commencé à déverser l'essence partout dans la pièce et le long du tunnel. Si les personnages trouvent encore un moyen de se défilier ou s'ils refusent de se nourrir de l'œuf, Cobain n'hésitera pas un seul instant à mettre le feu aux galeries. Soyez intraitable : les personnages n'auront aucune chance de s'en sortir.

30. ...APRES

Les personnages se sentent vidés, fatigués mais curieusement aussi – c'est assez dérangent- heureux. Ils à la limite de l'euphorie. Ils se sentent différents, « habités ».

À la sortie de l'ancre du Gobelin, après être passés par l'ouverture de la valise, les personnages devront se rendre à l'évidence : Fortune a disparue. Elle n'est ni

dans la maison, ni dehors. McGregor, qui s'est remis au travail, coupe du bois. Il leur dira seulement « qu'elle est partie affronter son destin. » Les personnages ne la retrouveront pas cette fois-ci.

Le Cyclope ne semble pas affecté par sa disparition ni par le rôle des personnages dans cette affaire. « au plaisir de vous revoir pour chasser le Sasquatch » leur lance-t-il en souriant.

Une fois la valise refermée, le « passage » n'existera plus. Même en utilisant la clef et en essayant de toutes les manières possibles, la valise ne sera plus jamais sans fond.

Les personnages pourront vivre cet acte, l'assassinat du Gobelin, comme une injustice. Ils pourront dire qu'ils n'ont pas eu le choix et qu'ils ne pouvaient pas faire autrement. Ils ont tort et raison. Ils pouvaient faire autrement, ils pouvaient décidés de ne pas le tuer et ils seraient morts à sa place. D'un autre côté, ils ont totalement raisons, c'est le but même de ce scénario : leur faire comprendre que servir les Anciens ne sera pas forcément « juste » et qu'ils n'ont pas leurs mots à dire...

Du moins pour l'instant.

31. APPENDICE

Voici quelques conseils musicaux, issus de la partie test, pour rythmer ce scénario :

Albums et titres utilisés :

- * Jacob's Ladder soundtrack
- * Fight Club score
- * Traffic soundtrack
- * Portishead, Portishead
- * Massive Attack, Mezzanine
- * DJ Shadow, Endtroducing
- * Vorace (ravenous) soundtrack
- * Nine Inch Nails, Still

- + Static-X : Anything but this
- + Sin : le sanctuaire du scion (final)
- + Rammstein : Eskimo and egypt, instrumental

Playlist détaillée :

14. Avant...

- * Jacob's Ladder soundtrack – en boucle

15. ...Que le téléphone ne sonne

- * Fight Club score :
- piste 03, What is fight club ? (4.44)
- puis boucle de la piste 07 à 14

16. Réveil nocturne

- * Traffic soundtrack :
- piste 01 à 04
- puis boucle de la piste 06 à 12

17. Les Cauchemars

* Traffic soundtrack :

- piste 01 à 04
- puis boucle de la piste 06 à 12

18. Sans transition

* Sin – le sanctuaire du scion (final) (de 0.45 à 11.16)

19. Lairman

* Portishead, Portishead - à partir de la piste 04

20. Une enveloppe

* Jacob's Ladder soundtrack – en boucle

21. Dernière adresse

* Massive Attack, Mezzanine :

- piste 01, Angel (6.19)
- piste 02, Rising son (4.57)
- piste 05, Exchange (4.10)
- piste 06, Dissolved girl (6.06)
- piste 07, Man next door (5.54)

22. À la recherche de Sway

* DJ Shadow, Endtroducing :

- piste 06, (5.00)
- piste 08, Mutual slump (7.45)
- piste 13, What does your soul look like (part 1) (4.55)
- piste 02, Building steam with a grain of salt (6.35)

23. Ouverture, vol et parano

* Scène non sonorisée

24. L'hôtel aux Oubliés

- * Jacob's Ladder soundtrack – en boucle
- * Rammstein - Eskimo and egypt, instrumental (3.28)
- * Jacob's Ladder soundtrack – en boucle

25. Les souvenirs d'un autre

* Static-X – Anything but this (4.04)

26. La Veuve Noire

* Bram Stoker's Dracula soundtrack – en boucle

27. Deus Ex

- * Jacob's Ladder soundtrack – en boucle
- * Vorace soundtrack – Stranger at the window (1.38)

28. La cabane au fond de la forêt

* Vorace soundtrack :

- piste 09, "He was licking me" (1.41)
- piste 10, The cave (8.01)
- piste 13, "The pit" (4.37)
- piste 15, Cannibal fantasy (2.12)
- piste 16, A game of two shoulders (2.25)
- piste 18, Martha and the horses (3.14)

29. Le testament

* Vorace soundtrack – Saveoursoulissa (8.38) en boucle

30. ... Après

* Nine Inch Nails, Still :

- piste 02, Adrift and at peace (2.52)
- piste 08, The persistence of loss (4.03)