

# 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.

. ouverture page 2

. création et règles

90. Le personnage page 4

91. Caractéristiques page 4

92. Qualités et défauts page 5

93. Résolution d'actions page 5

94. Traits de caractère page 6

95. Santé physique page 6

96. Santé mentale page 7

97. Confrontation page 8

98. Expérience page 9

99. Possessions page 9

. les louanges des mouches

. le syndrome de Babylone #01

00. Maintenant page 10

01. Hallucination page 10

02. Mise en garde page 10

03. La maison hantée page 10

04. Un rêve récurrent page 11

05. Recherches page 11

06. L'orphelinat Saint Martin page 12

07. Le journal page 13

08. L'homme aux yeux rouges page 13

09. Le doberman mort page 15

10. Les Anciens page 15

11. Désert de Sonora page 16

12. Prologue page 19

13. Appendice page 19

. fiche de personnage page 21

## OUVERTURE

*Mus. Composition de musique instrumentale qui précède un opéra, un oratorio, etc., et qui est destinée à mettre dans l'atmosphère de l'œuvre qui va suivre. Fig. Commencement, inauguration. En politique, élargissement des alliances, recherche des soutiens dans de nouveaux secteurs de l'opinion...*

### « Qu'est ce qu'un jeu de rôles ? »

Le jeu de rôles est un jeu de société. Jouer à un jeu de rôles (abréviation JdR) consiste à se retrouver avec des amis pour vivre des aventures imaginaires. Il existe plusieurs JdRs différents et chacun propose des règles et un univers personnel.

Chaque joueur a une feuille de papier où est inscrit différents détails d'un personnage fictif. Le joueur, à la manière d'un acteur (sans la prétention), va s'amuser à incarner ce personnage (qu'il a lui-même inventé) en racontant ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse.

Les joueurs créent leur personnage avec l'aide de points. Ces points permettent de chiffrer les bons et mauvais côtés du personnage, ses qualités et ses défauts. Ils permettent de dresser une sorte de portrait robot : fort - baraqué - intelligent - beau.

Un des joueurs endosse un rôle particulier : celui de meneur du jeu (abréviation Mj). Le meneur a plus de responsabilités que les joueurs « normaux ». C'est lui qui raconte l'aventure aux joueurs (aussi appelés Pjs pour Personnages-joueurs) et qui décide si les actions des Pjs ont réussi ou pas (suivant les qualités et défauts des personnages, selon le résultat de jets de dés et selon son jugement). Il est le conteur de l'histoire et l'arbitre veillant au bon fonctionnement de la partie.

Deux choix s'offrent au meneur, soit il fait vivre une aventure qu'il a inventée, soit il se procure des scénarios déjà écrits par d'autres (histoires que les joueurs ne doivent bien sûr pas connaître avant de jouer). Le meneur doit connaître le synopsis de l'histoire qu'il va faire vivre à ses amis et avoir quelques idées en ce qui concerne le déroulement de l'intrigue. Pour un meneur qui écrit lui-même son scénario, à l'opposé des joueurs, il faut de l'imagination.

De plus, il va endosser le rôle des différents protagonistes que vont rencontrer les personnages (il les joue comme un acteur qui interpréterait plusieurs rôles dans une même pièce de théâtre). Ce type de personnages, joués par le meneur, est appelé : personnages non-joueurs (abréviation Pnjs).

Deux détails méritent d'être précisé :

Premièrement, il n'y a ni gagnants, ni perdants. Les joueurs autour de la table ne cherchent pas à « gagner » par rapport aux autres, ils oeuvrent dans un but commun pour « résoudre » l'histoire que le meneur leur propose. Tout le monde est allié dans un but commun.

Deuxièmement, contrairement à une croyance répandue, les « univers » de jeux de rôles ne sont pas tous « médiévaux fantastiques » (à base de lutins, elfes, trolls et dragons). Il en existe de tout type et de toute sorte : pour les enfants, pour les adolescents, pour les adultes, avec des univers de super héros (à la « X-men »), à base de fantastique (à la « X-files ») ou de science-fiction (à la « Alien »), etc.

### Le syndrome de Babylone

Le syndrome de Babylone est un jeu de rôles fantastique – occulte – mystique – contemporain se déroulant à notre époque. Il peut être qualifié de « jeu-feuilleton » dans le sens où les différents scénarios se suivent et forment un tout cohérent.

L'histoire prend place dans une grande ville des Etats-Unis, une ville assez grande pour héberger un concentré de « dérangés ». Laquelle précisément n'a aucune importance. J'ai assimilé cette ville, dans sa description et sa géographie, à Los Angeles mais vous pouvez ne pas mentionner son nom ou la nommer la « Grande Ville » pour rester simple et ajouter du mystère à l'ambiance.

Concernant la violence de ce jeu, le syndrome de Babylone est réservé à un lectorat mature. Veuillez donc à ne faire jouer les scénarios qu'à un public averti et évitez les personnes sensibles, instables ou le jeune public.

### Matériel

Hormis des dés, ce jeu contient tout ce qui est nécessaire pour jouer : les règles, une fiche de personnage, un scénario d'introduction et un écran. Quelques crayons, une gomme et du papier seront aussi nécessaires. La durée d'un scénario tourne généralement entre trois et cinq heures.

### Déroulement du jeu

La plupart du temps, le meneur s'exprime un peu à la manière d'un roman (en étant tout de même plus léger sur la description), décrivant ce que les personnages voient et pouvant changer de voix quand ceux-ci s'adressent à un Pnj.

Les joueurs quand à eux peuvent se contenter de dire « on va là-bas, on lui demande si... » mais le meneur peut décider avec leurs accords de jouer plus sérieusement leurs rôles, de faire du « role play ». C'est à dire qu'au lieu de s'exprimer par « je lui demande si... », un joueur dira « Bonjour monsieur, j'aimerais savoir si... » de la même manière que le fait le meneur pour ses Pnjs.

Pour le bon déroulement du jeu, il y a quelques règles simples qu'il faut respecter. Toutes les paroles émises au cours du jeu par les joueurs sont prononcées par leurs personnages dans l'histoire, à l'exception des demandes directement adressées au meneur. De plus, un joueur se doit d'être crédible avec son personnage. Le syndrome de Babylone n'est pas un jeu de super-héros, le personnage ne doit donc pas tirer sur tous les gens qui

lui déplaisent, il ne peut pas, alors qu'il est terrifié, essayer de sauver le monde entier...

### Décrire à l'aide des cinq sens

Le meneur doit utiliser ses cinq sens pour décrire l'environnement qui entoure les personnages. Il doit tenter de faire ressentir aux joueurs l'ambiance de l'histoire, en leur donnant le ton, il doit les guider, les aiguiller pour qu'ils sachent dans quel lieu et situation leurs personnages se trouvent.

Il peut décrire les pièces, les plafonds, la pluie, la nuit, l'air avec des couleurs : un marron teinté de vert, un bleu très sale, un gris très sombre. Il peut aussi indiquer les sons qu'ils entendent, un martèlement brusque contre une tuyauterie, le son d'une goutte de pluie qui tombe du plafond pour s'écraser au sol. La description peut aussi passer par l'odorat et le goût, en racontant quelle odeur nauséabonde émane de cette vieille chambre où l'on ne voit rien, que ce goût de rouille dans la bouche est abominable, que ces toilettes sentent l'oiseau mort et qu'effectivement à l'intérieur il y a un être - qui n'est pas un oiseau - qui est bel et bien mort. Le meneur peut aussi faire des descriptions à l'aide du toucher, en racontant à un joueur que son personnage aurait sûrement aimé que ses mains soient insensibles en cherchant dans le noir son briquet alors qu'il est coincé dans ce qui ressemble à des égouts.

### « Démarche »

J'ai volontairement décidé de ne pas expliquer les coulisses de l'univers, de ne pas fournir de justifications quand à certains événements fantastiques de ce monde. Je suis parti du constat qu'un fait fantastique, qu'un événement surnaturel ne devait pas nécessairement avoir d'explication « sensée » et compréhensible. Le fantastique doit rester fantastique et si possible ne pas répondre à une science, à une logique...

C'est autant une solution de facilité qu'un parti pris. Après tout certains mystères de notre propre univers ne nous sont pas encore révélés, d'autres sont inimaginables et cela ne nous empêchent pas de vivre (L'univers n'a pas de limite ? Et si il en a une, qu'y a-t-il part delà ?). Pourquoi ce monde ne pourrait-il pas lui aussi contenir quelques zones éternellement floues ? Des zones qui laisseraient place à l'imaginaire, aux croyances et aux peurs.

Les scénarios sont donc conçus sur ce modèle. Ils ont été pensés de la même façon qu'un scénario de film, de roman où certains détails ne sont pas éclaircis. Aux joueurs de bâtir leurs hypothèses et de se faire leur propre opinion. Ces scénarios ne contiennent donc aucun synopsis de l'histoire, passé ou présente, ni aucune caractéristique des personnages rencontrés. En lisant les scénarios le meneur se retrouvera dans la situation des joueurs, ne connaissant ni les tenants ni les aboutissants de l'histoire.

Une fois le scénario terminé, le meneur ne devrait pas raconter les dessous de l'histoire (du moins ce qu'il en a compris). Il pourra expliquer les différentes actions

manquées des personnages mais en aucun cas la nature ou le but des protagonistes. Partant du principe que la peur naît de l'inconnu, de ce que l'on ne comprend pas, il n'est donc pas nécessaire de tout expliquer, de tout rationaliser.

### Conseils de maîtrise

Je vous incite à utiliser le système de règles prévu pour ce jeu plutôt que celui dont vous avez l'habitude. Le fait de changer de système est un bon moyen d'introduire un nouvel univers et un concept de jeu qui diffère peut-être de vos habitudes.

A mon sens, jouer la nuit s'avère obligatoire ainsi qu'avec un faible éclairage. La musique n'est pas indispensable mais peut véritablement être un bon complément d'ambiance si elle est bien utilisée, c'est à dire, de temps en temps, avec des thèmes musicaux PEU connus et si elle apporte du sens au scénario (intervention de la même musique à chaque fois que quelque chose se répète dans l'histoire, une rencontre, un événement, une action pour souligner ce fait).

### Inspirations télévisuelles et cinématographiques

Principalement les œuvres « horribles » de David Lynch : Lost Highway, Mulholland Drive, Twin Peaks et l'univers de Clive Barker : Lord of Illusions, Hellraiser, Candyman. Mais aussi : The Kingdom, Ring, Kairo, L'échelle de Jacob, Angel Heart, Memento, Pi, Requiem for a dream, Donnie Darko, Cube, X-files, Millennium, American Gothic, Strange World, Brimstone.

### Inspirations littéraires

Les jeux de rôles : Kult, Unknown Armies, Delta Green, L'appel de Cthulhu, les romans de Neil Gaiman : Neverwhere, Stardust, Miroirs et fumée, American Gods, De bons présages (co-écrit avec Terry Pratchett), La chambre de Naomi de Jonathan Aycliffe, les romans de Clive Barker : les Livres de Sang, Imajica, Le jeu de la damnation, le comics Hellboy de Mike Mignola et le manga Uzumaki.

### Inspirations musicales

Nine Inch Nails, Tool, Marilyn Manson, Sin, Static-X, Rammstein, Coal Chamber, 30 Seconds to Mars, Chevelle, Filter, A Perfect Circle, Deftones, Portishead, Lacuna Coil, The Sins of thy Beloved, Drain STH, Requiem for a Dream, Fight Club & Silent Hill soundtrack.

### Inspirations visuelles

Les travaux de David Carson, Neville Brody, Tim Bradstreet, Dave McKean, Dirk Rudolf, Floria Sigismondi, les clips de Tool, Marilyn Manson et Nine Inch Nails.

### Crédits

Concept, design et réalisation : Yno  
(yno2012@hotmail.com)

Disponible sur Xpérimentations : [www.xpérimentations.fr.st](http://www.xpérimentations.fr.st)

Le syndrome de Babylone, les louanges des mouches © xpérimentations. Tous droits réservés. Septembre 2002

## CREATION ET REGLES

Le chapitre suivant va tenter de décrire le plus simplement possible les notions techniques de ce jeu et la façon de créer un personnage. Il est recommandé de se rapporter à la fiche de personnage présente à la fin de ce livret pour mieux appréhender et comprendre l'interaction entre le jeu et les règles. Par ailleurs, tout au long de ce chapitre les différents points importants de celle-ci seront décrits.

## 90. LE PERSONNAGE

Avant de commencer la création technique, il vaut mieux que le joueur ait une idée du personnage qu'il souhaite incarner, sa personnalité, ses qualités et ses défauts, ses rêves et ses cauchemars. Généralement plus un rôle a été "pensé" plus il est intéressant à jouer.

Le personnage est une personne banale, dans le sens où il n'a jamais brillé par ses actions, ni par son statut (il ne possède pas une grande renommée). Il n'est pas forcément solitaire ni célibataire mais il s'est toujours considéré comme quelqu'un « à part ». Il est daltonien à un stade important (vision en gris avec des variations d'intensités). Les métiers tels que graphiste, peintre, illustrateur et photographe, restent envisageables bien que plus inhabituels dans son cas.

Quelques questions toutes simples : Quelles sont ses origines ? D'où vient-il ? Où a-t-il vécu ? Avec qui ? A-t-il une famille ? Des amis ? Quelle est sa personnalité ? Ses défauts et ses qualités ? Quels sont ses rêves et ses cauchemars ? Qu'est ce qui lui fait peur ? Ses relations avec les autres ? Quel est son but dans la vie ? Maintenant où vit-il ? En quoi croit-il ? Quels sont ses loisirs ? Qu'aime-t-il et que n'aime-t-il pas ? Signe particulier ?

Toutes ces questions n'ont pas obligatoirement de réponses à trouver. Elles sont utiles pour aider le joueur à mieux cerner son personnage.

Evidemment le joueur a le champ libre quand à choisir le travail de son personnage, malgré tout certaines professions, notamment les professions "libérales", permettent généralement plus d'indépendance de la part du personnage et sont donc plus excusables au cas où il faudrait partir à l'aventure sur un coup de tête.

Voici donc quelques professions qui collent plus particulièrement à l'ambiance de ce jeu. Toutefois, rien n'empêche le personnage d'avoir plusieurs "casquettes" (Etudiant/Musicien, Graphiste/Photographe, Disquaire/D.J., Acteur de théâtre/Scénariste, Professeur/Peintre, etc.) :

### Artistes

Les revenus d'un artiste sont souvent irréguliers mais théoriquement, en contrepartie, il n'a pas d'horaires précis ni de lieu de travail imposé. Il peut travailler où il

veut, quand il le souhaite. A lui de trouver le temps pour s'assurer un revenu convenable.

Graphiste, Peintre, Illustrateur, Photographe, Publicitaire, Musicien, Prestidigitateur, Acteur de films indépendants, Acteur de théâtre, Sculpteur, Ecrivain, Scénariste, D.J., etc.

### Commerçants

Si le personnage est un commerçant, il faut considérer que celui-ci est le propriétaire de son magasin (du moins en partie). Il peut ainsi fermer sa boutique quand il le souhaite ou éventuellement laisser le commerce à un employé.

Antiquaire, Libraire, Disquaire.

### Universitaires

Pour un personnage universitaire, il n'y a pas vraiment de problème de disponibilité. Les revenus du professeur sont assurés par les cours qu'il donne; quand à ceux de l'étudiant ils sont moins évidents : aides des parents, cours de soutien, travail d'appoint, petits boulots, etc.

Professeur, Etudiant.

### Autres

Si le personnage ne fait pas partie des trois précédentes catégories, il devra réfléchir à une profession qui permet à son personnage d'être relativement disponible tout en lui assurant un "salaire" mensuel minimum.

Enquêteur privé, Taxi driver, Informaticien.

### Le groupe de personnages

Contrairement à d'autres jeux, le groupe de personnages n'a pas à être cohérent. Les personnages ne vont pas être réunis par leur propre volonté mais par le destin. Avant le premier scénario, les Pjs ne se connaissent d'ailleurs pas. Ils habitent la même grande ville mais ne se sont jamais rencontrés. Ils ne sont pas forcément nés dans cette ville mais c'est ici qu'ils ont choisi de s'installer. Leur seul véritable point commun est d'être tous daltoniens.

## 91. CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques sont la base d'un personnage. Elles permettent de se faire rapidement une idée de son style physique et mental : fort, faible, gros, maigre, grand, petit, habile, maladroit, beau, laid, cultivé, idiot, sage, observateur, tête en l'air, charmeur ou désagréable. Les caractéristiques, au nombre de 6, sont séparées en deux groupes distincts : caractéristiques physiques et caractéristiques mentales.

Les 3 caractéristiques physiques sont les suivantes :

### La force (abréviation : FOR)

Cette caractéristique représente la puissance mais aussi la capacité à tirer partie de sa musculature. Elle sert lors d'efforts physiques violents.

### La constitution (abréviation : CON)

La constitution représente l'endurance, la résistance aux blessures, à la faim et aux maladies. Elle signifie aussi la

condition physique. Une forte constitution peut signifier que la personne est grande ou qu'elle est grosse (au joueur de choisir).

### L'agilité (abréviation : AGL)

L'agilité reflète le contrôle de l'être sur son corps. Elle représente les réflexes, la coordination des membres et la souplesse. L'agilité permet, par exemple, d'esquiver un coup de poing ou de nouer une corde solidement.

Les 3 caractéristiques mentales sont les suivantes :

### Le charisme (abréviation : CHA)

Le charisme représente la personnalité, le charme, la capacité à séduire par les mots, l'aura émanant de la personne.

### L'esprit (abréviation : ESP)

L'esprit mesure la capacité de réflexion de l'individu, son raisonnement, sa vivacité, sa lucidité et sa capacité de mémorisation. Il représente aussi la faculté de tirer des enseignements d'expériences vécues, la volonté et la maîtrise soi.

### La vigilance (abréviation : VIG)

La vigilance représente la faculté d'observation et le degré d'attention. Elle permet de remarquer les détails, même insignifiants.

### Répartition des points de caractéristiques

Chacune de ces 6 caractéristiques possède un niveau (un score) variant entre 1 et 6 (la moyenne étant située entre 3 et 4). Ce sont ces « niveaux » qui permettent d'évaluer le personnage.

1 équivaut à un handicap très important (pour un personnage c'est tout simplement injouable) et 6 équivaut à un niveau prodigieux (génie ou athlète des jeux olympiques). Généralement les niveaux sont donc compris entre 2 et 5.

Le joueur possède 21 points pour créer son personnage. Ces points sont à répartir, comme le souhaite le joueur, entre les 6 caractéristiques et à inscrire juste à côté de ceux-ci sur sa feuille de personnage.

## 92. QUALITES ET DEFAUTS

Les qualités et défauts servent à particulariser le personnage. Ils permettent de connaître ses points forts et ses points faibles les plus remarquables. Il n'y a aucune restriction, aucune liste de qualités et défauts, le joueur –avec l'accord du meneur– peut inventer ceux dont il a envie.

Chaque qualité / défaut est chiffrée selon une échelle comprise entre +1 et +3 (pour les qualités) et -1 et -3 (pour les défauts). Ces bonus et malus permettent de préciser le niveau de ce point fort ou de ce point faible. +1 pour une bonne qualité, +2 pour une très bonne qualité et +3 pour une excellente qualité. Inversement, -1 pour un mauvais défaut, -2 pour un très mauvais

défaut et -3 pour un défaut minable. C'est au joueur et au meneur d'évaluer leur « force ».

À la fin de cette création, les bonus et malus doivent être égaux à 0, avec un maximum de 3 qualités et de 3 défauts.

Les qualités ou défauts doivent être écrits sous la forme d'une phrase suivie d'un chiffre entre parenthèses.

*Exemple :*

*Qualités :*

*\* je sais bien faire des tours de magie (+1)*

*\* je sais très bien amadouer les chiens (+2)*

*Défauts :*

*\* je cuisine extrêmement mal (-3)*

*Les bonus (Qualités +3) et malus (Défauts -3) sont égaux à 0.*

Voici quelques exemples de qualités / défauts :

*\* je sais faire démarrer une voiture sans les clefs (+1)*

*\* je sais imiter n'importe quelle écriture (+3)*

*\* je suis un excellent informaticien (+3)*

*\* je sais très bien dessiner (+2)*

*\* je suis un tueur professionnel (+3)*

*\* je suis un bricoleur exécrable (-3)*

*\* je suis tête en l'air (-1/-2/-3 au choix)*

*\* je n'ai pas une très bonne vue (-2)*

*\* je suis incapable de mentir (-3)*

*\* je ne suis pas très habile de mes doigts (-2)*

## 93. RESOLUTION D'ACTIONS

Nous voici arrivés au point de règle le plus important du jeu : la résolution de l'action d'un personnage par le lancé de deux dés.

Techniquement, comment cela se déroule-t-il ?

Le joueur explique au meneur ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Le meneur détermine alors les deux caractéristiques les plus en rapport avec l'action tentée. Le joueur lance deux dés. Pour réussir son action, le résultat du jet doit être égal ou moindre au score des deux caractéristiques additionnées.

Si le résultat est strictement supérieur, c'est un échec.

*Exemple : Julien souhaite que son personnage grimpe le long d'une gouttière pour escalader un mur. Le meneur lui demande alors d'effectuer un jet sous AGL+FOR. Le personnage de Julien a 4 en Agilité et 3 en Force. Il doit donc avec ses deux dés faire un score égal ou moindre à 7. Il lance les dés et obtient 5 et 3, ce qui fait 8. Il rate donc son jet, il ne parvient pas à grimper le long de la gouttière. Il aurait fait 5 et 2, il aurait réussi son action.*

Si aucun duo de caractéristiques n'est en rapport avec l'action que souhaite effectuer le joueur, le meneur peut décider de n'utiliser qu'une seule caractéristique qui sera multipliée par deux.

*Exemple : Le meneur souhaite savoir si le personnage de Julien remarque que quelqu'un l'observe à essayer de grimper le long de la gouttière. Il demande donc à Julien de faire un jet sous sa VIG x 2. Son personnage possède 3 en Vigilance, ce qui lui fait 6. Il lance les dés et obtient 2 et 3, le jet est réussi. Le personnage de Julien s'aperçoit que quelqu'un est en train de l'épier...*

Voici quelques duos de caractéristiques :

- \* Crocheter une serrure = AGL + VIG
- \* Conduire une voiture en état de stress = AGL + VIG
- \* Utiliser une arme à feu = AGL + VIG
- \* Utiliser un couteau = AGL + FOR
- \* Se cacher = AGL x 2
- \* Survivre sans nourriture = CON x 2
- \* Chercher des informations = ESP + VIG
- \* Séduire = CHA x 2
- \* Réparer de la mécanique = AGL + ESP
- \* Jouer la comédie = CHA + ESP
- \* Commander un groupe = CHA + ESP
- \* Intimider ou influencer quelqu'un = CHA + ESP
- \* Remarquer un détail, observer = VIG x 2
- \* Grimper à une corde = FOR x 2
- \* Escalader une montagne = AGL + FOR
- \* Courir = FOR + CON
- \* Lancer un javelot = FOR + AGL
- \* Se bagarrer = FOR + AGL
- \* Encaisser un coup = FOR + CON
- \* Esquiver un coup = AGL + VIG
- \* Faire un garrot = AGL + ESP
- \* Garder son sang-froid = ESP x 2

Si une qualité ou un défaut est en rapport avec l'action que tente le personnage, le bonus ou le malus doit être pris en compte pour le résultat.

*Exemple : Le personnage de Julien possède le point fort « je suis un excellent grimpeur (+3) ». Lorsque le meneur lui demande d'effectuer un jet sous AGL+FOR, il doit rajouter son bonus. Julien a 4 en Agilité, 3 en Force et un bonus de +3. Il doit donc, avec ses deux dés, faire un score égal ou moindre à 10. Il obtient 5 et 3, ce qui donne 8. Il réussit donc son jet et son action. Il monte sans problème le long de la gouttière et escalade le mur.*

## 94. TRAITS DE CARACTERE

Le paragraphe qui suit n'a aucune implication technique dans le jeu, donc aucun chiffre. Les traits de caractère sont utiles pour cerner le caractère du personnage, pour appréhender sa façon de réagir à ce qui l'entoure et connaître sa manière de se comporter habituellement.

Le joueur doit choisir entre 2 et 4 adjectifs parmi les traits suivants et les noter sur la fiche de personnage à l'endroit prévu à cet effet.

Altruiste / Egoïste  
Assuré / Inquiet  
Attentif / Distrait  
Calme / Colérique  
Chaleureux / Froid  
Confiant / Méfiant

Courageux / Peureux  
Curieux / Blasé  
Désordonné / Strict  
Energique / Paresseux  
Extravagant / Conformiste  
Généreux / Cupide  
Honnête / menteur  
Indulgent / Rancunier  
Insouciant / Cynique  
Introverti / Extraverti  
Joyeux / Mélancolique  
Juste / Amoral  
Loyal / Fourbe  
Modeste / Vantard  
Optimiste / Pessimiste  
Patient / Impétueux  
Prudent / Impulsif  
Respectueux / Arrogant

## 95. SANTE PHYSIQUE

La vitalité d'un personnage est mesurée sur une échelle de 6 qualificatifs (R.A.S., Contusionné, Légèrement blessé, Moyennement blessé, Sérieusement blessé, Critique). R.A.S. équivaut à une santé parfaite, sans problème particulier, et Critique équivaut à un état de santé physique très proche de la mort, à l'agonie.

\* R.A.S. : rien à signaler, le personnage est en parfaite santé physique. Il est au mieux de sa forme.

\* Contusionné : le personnage est contusionné. Il a quelques blessures superficielles.

\* Légèrement blessé : le personnage est blessé légèrement. Il a du mal à courir et il subit une gêne dans ses mouvements. Le personnage subit un malus de 1 à tous les jets qui requièrent son physique.

\* Moyennement blessé : le personnage est bien blessé. Il ne peut pas courir, seulement marcher. Le personnage subit un malus de 2 à tous les jets qui requièrent son physique.

\* Sérieusement blessé : le personnage est blessé très sérieusement. Il boite et éprouve de grandes difficultés à marcher. Le personnage subit un malus de 3 à tous les jets qui requièrent son physique.

\* Critique : le personnage est dans un état critique, entre la vie et la mort. Il ne peut plus que ramper et dans peu de temps il va sombrer dans l'inconscience. Le personnage subit un malus de 5 à tous les jets qui requièrent son physique. À moins d'un miracle, s'il n'est pas pris en charge rapidement dans un hôpital, c'est la fin...

Un personnage en bonne santé commence avec une santé physique « R.A.S ».

### Perte

La santé physique diminue à chaque fois que le personnage est gravement malade, très fatigué ou blessé. A chacune de ces occasions, le personnage perd des points de santé physique. Chacun des 6 stades possède un niveau. Ce niveau peut encaisser un nombre déterminé de points de santé physique. Quand ce total

est dépassé, le personnage descend au stade inférieur. Chaque niveau est égal à la CON du Pj.

Dans les cas de maladies ou d'importantes fatigues, la décision du nombre de points à perdre est laissé au jugement du meneur. Dans les cas de blessures résultantes de confrontation, quelques règles simples facilitent la résolution de ce genre d'affrontement, chaque arme provoquant la perte d'un certain nombre de points de vitalité (pour de plus amples informations à ce sujet reportez-vous au paragraphe « 97. CONFRONTATION »).

Considérer la vitalité d'un Pnj de façon simplifiée :

Un Pnj fort > 25 points à encaisser avant d'être KO et 30 points avant de mourir.

Un Pnj normal > 17 points à encaisser avant d'être KO et 20 points avant de mourir.

Un Pnj faible > 10 points à encaisser avant de mourir.

### Récupération

Un personnage qui n'est pas mort finira forcément par guérir. Ce n'est qu'une question de temps. Avec un minimum de repos le personnage regagnera 1 stade par semaine. La guérison se terminant quand le personnage retrouve son statut « R.A.S. ».

Un personnage secouriste, médecin ou qui connaît les premiers soins, peut s'il réussit son jet de secourisme permettre au personnage blessé (Légèrement, Moyennement, Sérieusement ou Critique) d'ignorer 1 niveau de malus à tous les jets qui requièrent son physique. À l'inverse, s'il rate son jet le malus est augmenté de 1.

## 96. SANTE MENTALE

De la même manière que la santé physique, l'état mental d'un personnage est mesuré sur une échelle de 6 qualificatifs (R.A.S., Choqué, Légèrement perturbé, Moyennement perturbé, Sérieusement perturbé, Critique). R.A.S. équivaut à un état d'esprit sain, et Critique équivaut à un état de santé mentale très proche de la folie, à la limite de la démence.

\* R.A.S. : rien à signaler, le personnage est parfaitement sain et équilibré.

\* Choqué : le personnage est choqué. Il se sent mal de temps en temps.

\* Légèrement perturbé : le personnage est légèrement perturbé. Il a du mal à réfléchir et repense régulièrement à la source de sa perturbation.

\* Moyennement perturbé : le personnage est bien perturbé. Il est nerveux et a du mal à avoir des réflexions suivies.

\* Sérieusement perturbé : le personnage est gravement perturbé. Il est traumatisé et éprouve de grandes difficultés à parler de la source de sa folie.

\* Critique : le personnage est dans un état critique, proche de l'aliénation. Il ne semble plus capable d'avoir des raisonnements logiques. Il risque rapidement d'être

enfermé. À moins d'un miracle, il sera rapidement pris en charge par un hôpital...

Un personnage sain commence avec une santé mentale « R.A.S. » mais suivant son histoire personnelle, le meneur peut décider qu'un personnage commence à un stade « plus avancé ».

### Perte

La santé mentale diminue à chaque fois que le meneur juge qu'une chose est assez « choquante » pour qu'elle ébranle la raison d'un ou de plusieurs personnages. A chacune de ces occasions, le personnage perd des points de santé mentale. Chacun des 6 stades possède un niveau. Ce niveau peut encaisser un nombre déterminé de points de santé mentale. Quand ce total est dépassé, le personnage descend au stade inférieur. Chaque niveau est égal à l'ESP du personnage..

Quand le meneur estime qu'une situation est choquante, il demande aux Pjs d'effectuer un jet de maîtrise de soi (ESP x 2), pour voir s'ils gardent leur sang-froid. Le résultat doit bien sur être inférieur ou égal à leur ESP x 2.

Si le joueur réussit son jet, le personnage reste stoïque et arrive à se raisonner face aux événements (il ne perd pas de points de santé mentale).

Si le joueur rate son jet, le personnage perd des points de santé mentale. Si lors de cette perte de santé mentale, le personnage descend d'un qualificatif, alors, en plus, il perd son sang-froid. Le meneur décide des actions du personnage, le joueur étant incapable de contrôler son personnage durant une brève période. Catatonie, fuite effrénée, perte de conscience, etc. Dans tous les cas, c'est le meneur qui décide de la durée de la crise. Une crise majeure (plusieurs niveaux descendu d'un coup) devant bien entendue durer plus longtemps qu'une crise mineure (perte d'un seul niveau).

La perte de points de santé mentale se calcule en fonction de la marge d'échec. Cette marge étant la différence entre le résultat du jet de dés et l'ESP x 2 :

Le résultat est supérieur de 1 = 1 point de perte

Le résultat est supérieur de 2 = 2 points de perte

Le résultat est supérieur de 3 = 3 points de perte

Le résultat est supérieur de 4 = 4 points de perte

Ainsi de suite...

*Exemple : Le meneur demande à Julien de faire un jet sous ESP x 2 car son personnage se trouve face à face avec un cadavre. Son personnage a 3 en ESP ce qui multiplié par 2 lui fait 6. Il fait 5 et 5 avec ses dés, donc 10. Il rate son jet de 4 points et perd donc 4 points de santé mentale. Comme son stade R.A.S. ne peut pas contenir plus de points que son ESP (soit 3 points), le point en excédent l'amène au stade « choqué ». Le personnage de Julien perd son sang-froid et durant quelques secondes, est contrôlé par le meneur...*

Un personnage qui a réussi son jet d'ESP x 2 ne devrait pas être choqué par une horreur de même nature que

celle qui a provoquée son premier jet s'il survient peu de temps après.

*Exemple : Le personnage de Julien entre dans une maison, il se retrouve nez à nez avec un cadavre. Le meneur lui demande d'effectuer un jet sous son ESP  $\times 2$  qu'il réussit. Il parvient donc à contrôler ses nerfs. Quelques minutes plus tard, il est confronté de nouveau à un cadavre. Le meneur ne lui demande pas de jet car le personnage a gardé son sang-froid la première fois.*

### Récupération

Avec un minimum de repos, le personnage regagne 1 stade de santé mentale par semaine, à l'exception du premier point de chaque stade atteint. Ce point minimum simule les antécédents psychiatrique du personnage, ses « cicatrices » psychologiques.

Ce dernier point ne peut disparaître que par un jet réussi d'ESP  $\times 2$ , jet qui ne peut être tenté qu'une fois par mois. S'il est réussi, il permet en plus de relancer les dés pour essayer de faire disparaître le point suivant (au lieu d'attendre un nouveau mois).

Le personnage est considéré comme « R.A.S. » quand il a regagné le premier stade (qu'il ai réussi ou non à se débarrasser du premier point des stades précédents).

*Exemple : Trois semaines après avoir été « choqué », Le personnage de Julien retrouve un statut R.A.S., malgré cela il lui reste 1 point dans le stade « choqué » et 1 autre dans le premier stade R.A.S. Quand 1 mois se sera écoulé depuis le début de sa convalescence (dans l'histoire, pas dans la réalité !) le meneur demandera à Julien d'effectuer un jet sous l'ESP  $\times 2$  de son personnage. Si Julien réussit le point excédent dans le stade « choqué » disparaîtra. S'il rate son jet, le point restera jusqu'au mois prochain où Julien pourra de nouveau tenter de l'effacer.*

Un psychiatre ou psychologue peut aider un personnage perturbé à récupérer ses esprits. Il permet de regagner autant de points que la marge de réussite du jet du psy (ESP + VIG). Lors d'une thérapie avec un professionnel, le premier point de chaque stade est considéré comme un point normal (il disparaît comme les autres points...).

## 97. CONFRONTATION

Lors d'une confrontation physique si le personnage est touché, il perd des points de vitalité. Cette perte se calcule en fonction de la marge de réussite. Les dégâts de l'arme devant être multipliés par cette marge pour déterminer les points de vitalité perdus :

Le jet est pile réussi, la marge est de 0 = les dégâts  $\times 1$   
 Le jet est réussi de 1, la marge est de 1 = les dégâts  $\times 1$   
 Le jet est réussi de 2, la marge est de 2 = les dégâts  $\times 2$   
 Le jet est réussi de 3, la marge est de 3 = les dégâts  $\times 3$   
 Le jet est réussi de 4, la marge est de 4 = les dégâts  $\times 4$   
 Le jet est réussi de 5, la marge est de 5 = les dégâts  $\times 5$   
 Ainsi de suite...

*Exemple : Le personnage de Julien se fait tirer dessus par un homme armé d'un pistolet. Le meneur effectue un jet comme s'il*

*jouait le tireur. Il sait que cet homme n'est pas un professionnel et qu'il souhaite juste se défendre, il estime donc que l'AGL + VIG du tireur est de 5. Il lance les dés et obtient 3. La différence, la marge est de 2. En conséquence les dégâts de l'arme à feu (4 points) devront être multipliés par 2, ce qui donne 8. Le personnage de Julien perd donc 8 points de vitalité.*

arme type	dégâts
Coup de poing, coup de pied	1 point
Coup de tête	2 points
Poing américain, matraque, nunchaku, batte de base-ball, barreau de chaise	3 points
Poignard, dague, couteau, hachette	4 points
Epée, katana, hache	6 points

arme à feu type	dégâts	portée	munitions
Pistolet semi-auto.	4 points	15 m	15 balles
Fusil à canon scié	5 points	15 m	2 balles
Fusil (d'assaut)	6 points	110 m	20 balles
Fusil de chasse	5 points	50 m	5 balles
Mitraillette	4 points	20 m	30 balles

Notes : À bout portant avec une arme à feu, il n'y a pas de jet à faire, la cible meurt automatiquement et bien sur, il est impossible d'esquiver un tir d'arme à feu.

### Protection

Une veste en cuir, un casque de moto, un gilet en Kevlar sont des protections susceptibles d'encaisser quelques dommages. Ces dommages ainsi amortis ne sont pas à déduire de la santé physique du personnage.

Chaque protection absorbe un certain nombre de points de dommages. Si les points ne sont pas tous absorbés par la protection, l'excédent est à soustraire des points de vitalité du personnage.

Chaque dommage que reçoit la protection réduit son efficacité. Lorsque le cumul de ces points est égal ou dépasse un certain seuil (indiqué dans CUMUL), la protection n'est plus d'aucune utilité et ne protège plus le porteur. Elle est trop usée et est bonne à jeter.

*Exemple : Le personnage de Julien vêtu d'une veste de cuir se fait tirer dessus. Le tir lui fait perdre 8 points de santé physique mais Julien déduit la protection de la veste de cuir que son personnage porte, qui le protège d'1 point. Il ne perd donc que 7 points. Sa veste de cuir, trouée, ne peut plus le protéger que de 2 points...*

NOM	PROTECTION	CUMUL
Veste de Cuir	absorbe 1 point	jusqu'à 3 pts
Gilet Kevlar	absorbe 3 points	jusqu'à 25 pts
Gilet Pare-balles	absorbe 4 points	jusqu'à 25 pts
Casque Moto *	absorbe 2 points	jusqu'à 5 pts
Casque Kevlar *	absorbe 5 points	jusqu'à 20 pts
Casque Acier *	absorbe 6 points	jusqu'à 20 pts

\* Les casques protègent exclusivement la tête.

## 98. EXPERIENCE

Si au cours d'un scénario, un joueur obtient un double 1 ou un double 6, il peut gagner une qualité (1+1) ou un défaut (6+6). Pour savoir s'il tel est le cas, il doit relancer ses deux dés et faire un double, 1+1 ou 6+6, peu importe. Si il y parvient, il gagne une qualité ou un défaut (en fonction de son premier jet). S'il relance une nouvelle fois les dés et qu'il obtient de nouveau un de ces deux doubles, il peut augmenter de 1 sa qualité ou son défaut, ainsi de suite. La nature du point devant être en rapport direct avec l'action tentée.

*Exemple : Le personnage de Julien tente de faire démarrer une voiture en utilisant seulement les fils. Il fait un jet sous AGL + ESP et obtient 1 et 1. Il peut peut-être gagner la qualité « je sais faire démarrer une voiture avec les fils (+1) ». il relance les dés et fait 6 et 6. Il vient de faire un nouveau double, il gagne donc effectivement ce point fort. Il relance une troisième fois les dés et, miracle, il refait 1 et 1. Sa qualité passe à (+2). Il relance les dés et fait cette fois-ci, 4 et 6. Fin.*

## 99. POSSESSIONS

C'est ici que l'on note l'équipement et les objets que le personnage porte sur lui et qui sortent un peu de l'ordinaire. Le joueur doit y écrire ce que le personnage transporte sur lui : un revolver, un couteau, un briquet, un portefeuille, etc. L'argent qu'il a en poche aussi.



# LE SYNDROME DE BABYLONE #01 : LES LOUANGES DES MOUCHES

Inspirations ayant servies à l'écriture de ce scénario : le clip « The man that you fear » de Marilyn Manson, les films « Lord of illusions » de Clive Barker et « Angel Heart » d'Alan Parker.

- *Do you believe in miracles ?*

- *Not really.*

« Heresy (version) » [ nine inch nails ]

## 00. MAINTENANT

### Linéarité

Ce scénario d'introduction s'adresse à des Pjs et à un Mj relativement expérimenté. Malgré son déroulement relativement dirigiste, ce scénario reste dense. Il décrit les événements selon l'ordre vraisemblable où les Pjs vont les suivre.

### Durée

La durée de ce scénario est très variable (estimée entre 3h et 5h) suivant l'ordre dans lequel les personnages vont suivre les différentes pistes...

### Armes à feu

Les Pjs n'en possèdent pas à moins que cela soit justifié dans leur histoire personnelle. Les armes à feu ne sont pas nécessaire au bon déroulement de ce scénario. Auront-ils plus peur s'ils ne sont pas armés ?

### Un groupe mixte

Il n'y a aucun problème à ce qu'une femme fasse partie du groupe de personnages. Dans une vie passée, une femme peut avoir été un homme...

### Quelques noms pour une improvisation éventuelle

Donovan Ramis – Dereck Cohen – Turn Shepard – Liev Sutherland – Merry Clifford – Sam Holden – Meredith Olsen – Alice Detton – Geena Pierce – Brooke Nelson

## 01. HALLUCINATION

Simultanément (mais chacun de leur côté), les Pjs vont tous être victimes d'un flash, d'une même hallucination colorée (alors que tous sont daltoniens) : Une vieille bâtisse aux ouvertures fermées par des planches de bois se trouve au centre d'un terrain vague. La maison est encerclée par du brouillard et des herbes folles. Le terrain vague est entouré par des immeubles, des appartements. Les Pjs reconnaissent les bâtiments, un quartier de cette grande ville où ils habitent. Les Pjs sont spectateurs de cette scène, le décor se rapproche d'eux ou s'éloigne sans qu'ils n'aient besoin de bouger. Cette scène est rythmée par les cris aigus d'un singe et par des images de l'animal effrayé attaché à une petite construction de ferraille.

Dehors, il pleut, il fait nuit. C'est d'ailleurs le bruit de la pluie contre les fenêtres qui réveillent les personnages.

## 02. MISE EN GARDE

À l'entrée du terrain vague, une enfant, une jeune asiatique, Leela, attends les personnages. Un homme aux yeux rouges lui a demandé de les retenir au fur et à mesure de leurs arrivées et de ne les laisser partir qu'une fois tous réunis. L'homme lui a remis un objet à transmettre aux Pjs, une vieille photo d'un bâtiment au début du siècle. Au verso de cette photo est calligraphié « St-Martin, orphelinat pour garçons – 1910 ». Pour la remercier de ce service, l'homme a offert un « talisman » à la jeune fille, une croix inversée en argent montée en pendentif.



La gamine connaît les légendes rattachées à la vieille baraque. « Des gens sont morts à l'intérieur », « Parfois certaines nuits de pleine lune, cette maison disparaît », « Tous ceux qui sont entrés à l'intérieur n'en sont jamais ressortis » et d'autres fois encore « des ombres vivantes en sortent ». Elle semble ne jamais avoir été détruite justement à cause de ces rumeurs d'hantise.

Un Pj peut décider de ne pas attendre comme l'a demandé la petite et tout se passera « normalement » comme dans la scène 03 (il aura la même vision que s'ils étaient tous entrés à plusieurs). En arrivant devant la bâtisse, il pourra même se dire que l'endroit ferait une « cachette parfaite » (une cachette pour qui et pourquoi ?).

Toutes les ouvertures, portes et fenêtres, sont donc obstruées par des planches. Il n'existe aucune ouverture pour entrer dans la maison à l'exception de la porte située à l'arrière de la bâtisse.

## 03. LA MAISON HANTEE

Dès qu'ils entrent dans la maison, les personnages voient en couleur...

Les personnages sont des enfants, ils voient par leurs yeux, ils sont ces enfants. Pourtant, ils ne ressemblent

pas aux Pjs quand ils étaient jeunes. Ils peuvent interagir comme ils le souhaitent et inspecter la maison.

Les toiles d'araignées sont nombreuses, la poussière épaisse et irritante, le papier peint moisi. La mesure n'est même pas occupée par les clochards. Le rez-de-chaussée et le premier étage ne contiennent aucun meuble. Il n'y a pas de cave. Sur le sol de la salle principale a été dessiné un symbole, un pentagramme agrémenté de signes kabbalistiques sur le pourtour duquel est écrit TE - TRA - GRAM - MA - TON.

Au bout de quelques minutes, des bruits singuliers - en provenance du grenier - se font entendre. Des bruits effrayants ressemblant à un meuglement humain - comme si une personne bâillonnée tentait de crier - couplé à un étrange bourdonnement. Des sons qui ne peuvent pas être le fruit d'un animal blessé.

Les Pjs enfants peuvent facilement trouver la petite trappe au plafond. Essayer de titiller la curiosité des Pjs pour qu'ils montent d'eux-mêmes dans le grenier. Si un des personnages ne souhaite vraiment pas y grimper, il assistera à la scène par des flashes répétés dans sa tête.

Le grenier est empli d'une obscurité totale. Ce n'est qu'avec le premier coup de tonnerre et sa lumière que les Pjs peuvent voir la lucarne ronde située sur un des flancs de la pièce. C'est aussi grâce à cette lumière inopinée qu'ils pourront appréhender la nature des bruits : l'horrible spectacle.

Un homme aux cheveux bruns, aux yeux fermés saignants, est sur le point d'être sacrifié par une congrégation silencieuse composée d'étranges personnages, une quinzaine d'hommes et de femmes habillés de toges noires, capuches baissées. Malgré ses entraves, la victime horrifiée se débat tant bien que mal et tente d'hurler mais son bourreau - un grand homme nu, émasculé, totalement imberbe - a semble-t-il pris soin de lui découper la langue. Le grenier est infesté de mouches qui volettent en proférant cet inhabituel et dérangeant bourdonnement. La plupart d'entre elles sont amassées autour du bourreau nu. Le reste tente de s'immiscer dans la gorge du malheureux supplicié.

Durant le court instant qu'à duré l'éclair, tous les protagonistes du grenier à l'exception de la victime, ont tourné la tête vers celle des enfants.

Mais il fait de nouveau noir...

Puis un éclair déchire le ciel. Les personnages sont seuls dans le grenier...

Nuit noire...

Le tonnerre illumine le grenier. Ils sont adultes et ne voient plus qu'en noir et blanc...

Le sol est tapissé de mouches mortes.

## 04. UN REVE RECURRENT

La visite du grenier leur remémore un rêve récurrent, un cauchemar en couleurs qu'ils faisaient régulièrement

quand ils étaient enfants mais qu'ils avaient depuis oublié.

Les personnages sont des enfants, des garçons. Ils vivent tous ensemble, dans la même chambre. Un incendie se déclare quelque part dans le bâtiment mais les deux fenêtres sont bloquées par des barreaux et la porte est fermée. Ils finissent pas mourir enfermés dans la pièce en feu. Ils n'entendent aucun son propre à la scène, juste le silence, et progressivement un bourdonnement ignoble et dérangeant prend place, finissant par devenir tellement insupportable qu'il les réveille à chaque fois.

Cette première nuit depuis ces étranges événements va être l'occasion de revivre ce cauchemar et, tant que cette énigme ne sera pas résolue, les Pjs seront de nouveau, toutes les nuits, harcelés par cette peur. Si bien qu'aucun d'entre eux ne trouvera plus le sommeil.

## 05. RECHERCHES

Après cette dernière scène, les Pjs vont sûrement effectuer quelques recherches. Voici donc vraisemblablement les pistes qu'ils vont tenter d'approfondir et les informations qu'ils seront en mesure de dénicher. S'ils savent ce qu'ils cherchent (où s'ils y passent du temps...) la bibliothèque de la ville, une personne compétente ou internet peuvent s'avérer de bonnes sources d'informations.

\* Trouver des informations concernant les mouches n'est pas difficile, une encyclopédie, une recherche sur internet ou dans un livre de symboles suffit. « Mouche : n.f. (lat.*musca*). Nom donné à plusieurs insectes de l'ordre des diptères. (La *mouche domestique* est nuisible par les microbes qu'elle transporte sur ses pattes et sa trompe; les *mouches verte* et *bleue* pondent sur la viande; la *mouche tsé-tsé*, ou *glossine*, transmet la maladie du sommeil; la *mouche charbonneuse*, ou *stomoxe*, pique les bestiaux.) – Définition d'après le Petit Larousse. Dans le quart d'heure suivant un décès, les mouches à viande commencent à arriver. Moins d'une dizaine d'heures plus tard, les mouches pondeuses prennent le relais. Elles pondent dans les plaies et leurs larves mangent les chairs blessées. Elles sont capables de sentir un cadavre à plusieurs kilomètres et leur vision se fait sur 360°. Elles peuvent survivre amputées de plusieurs membres et s'accoupler décapitées. Ses aires de reproduction préférées sont les immondices, les excréments humains laissés à découvert, les fientes, les détritiques et la charogne. Elle symbolise la mort et est associée au Mal. Dans la Bible, Belzébuth est désigné comme leur maître (« Baal Zéboub » en hébreu signifiant « Dieu / Seigneur des Mouches »).

\* Trouver des informations sur le pentacle n'est pas plus difficile, une recherche sur internet est amplement suffisante. Le terme technique pour cette figure occulte est « Tetragrammaton ». En hébreu, ce terme se compose de quatre lettres, JHVH (avec sa variante IEVE) pour Yod – Hé – Vav – Hé et qui se prononce Jéhovah (ou Yahvé), ce qui est le « Nom Sacré de

Dieu ». Il signifie l'être en soi, la puissance divine contenue dans l'homme, la protection sacrée.

\* Questionner les personnes qui vivent aux alentours du terrain vague où se trouve la maison hantée peut apporter quelques éléments « d'ambiance ». Chaque badaud acceptant de parler aux Pjs apportera sa pierre à l'édifice des légendes urbaines. De cette petite enquête rien ne sortira vraiment du lot. En plus de ce qu'à déjà dit Leela, vous pouvez ajouter que « la baraque était un lieu de culte », « il y a des gens bizarres qui y habitent », « des satanistes », « on y a retrouvé plusieurs fois des animaux morts », « c'est un squat de tarés », etc.

\* Si les personnages sont paranoïaques et recherchent des informations sur la petite Leela, ils devront questionner quelques jeunes dans le quartier pour savoir qu'elle habite avec sa mère dans un appartement non loin de ceux des personnages.

\* Pour obtenir des renseignements officiels sur la maison, de même que pour toutes les recherches suivantes, il faudra obligatoirement se rendre à la bibliothèque de la ville. La salle des archives, comprenant le cadastre, se situe dans les sous-sols du bâtiment. Les archives antérieures à 1952 (50 ans après leur parution) ne peuvent être empruntées et doivent donc être consultées sur place. La bibliothèque ne possédant qu'un exemplaire de chaque document, parfois dans un mauvais état. De plus un registre doit être signé, carte d'identité à l'appui, pour permettre leur consultation. La masse de documents entreposée est énorme, les personnages devront demander de l'aide pour s'y retrouver. Trouver le nom des propriétaires et la date de construction de la bâtisse se révélera rapidement impossible. Aucun document ne permet d'affirmer que l'endroit existe véritablement.

\* Si les personnages demandent à consulter les documents de 1910, une des archivistes présentes sera intriguée car un homme est venu consulter les dates de 1910 à 1912, hier. En tout cas, les archives ne sont donc pas loin, elle n'a même pas eu le temps de les ranger. Elle l'a trouvé bizarre (« Je me souviens très bien de lui, c'était un albinos ! ») car l'homme après avoir regardé les journaux d'époque lui a donné un bout de papier comportant son adresse à remettre au prochain groupe de personnes qui viendrait chercher des informations concernant cette période... Il a d'ailleurs fait deux piles de journaux, une très grosse et une petite comportant une petite dizaine de vieilles revues. Le registre est signé par un certain « John Doe ». Si les Pjs souhaitent se rendre à l'adresse donnée par l'homme, reportez-vous à la scène 08.

\* St-Martin, Orphelinat pour garçons - 1910. Un fait divers est entouré au feutre rouge dans la petite pile de journaux : L'orphelinat St-Martin accueillait 120 places pour 30 chambres jusqu'au 27 mars 1912, date à laquelle l'entrefilet fait état de la destruction du bâtiment lors d'un incendie. Mis à part X garçons (X étant le nombre de Pjs), tous les pensionnaires de l'orphelinat ont pu être

sauvés à temps. Aucun détail particulier n'est mentionné concernant les enfants ayant trouvés la mort dans la catastrophe. Les personnages ressentent quelque chose « d'étrange », sans vraiment savoir quoi, en regardant la photo du bâtiment. De nos jours, L'orphelinat existe encore... Il est en ruines mais n'a jamais été détruit. Le bâtiment n'est pas rénovable et le prix pour le raser et ne rien y reconstruire est trop important pour la mairie. Il occupe toujours un terrain à la périphérie de la ville. Si les Pjs souhaitent s'y rendre, reportez-vous à la scène 06.

\* La petite pile laissée par le mystérieux albinos comprend aussi 7 numéros du journal local « The Wings », Tous ces numéros (du lundi 25 mars au lundi 6 mai 1912) ont pour point commun l'avis de recherche d'un des employés du Wings, un reporter du nom de Garwin Cobain, disparu dans la journée du mercredi 20 mars. Une photo est jointe à l'avis de recherche. C'est l'homme que les Pjs ont vu être torturé dans le grenier cette fameuse nuit. Il semble qu'il n'est jamais été retrouvé.

Cobain était un journaliste spécialisé dans les enquêtes criminelles. Les derniers mois avant sa disparition, il avait rapporté l'existence de plusieurs crimes rituels commis sur des marginaux. Les corps de toutes les victimes avaient été dévorées par les mouches et infestées par leurs larves.

Note : « The Wings », « Los alas de los angeles ».

Note : Garwin signifie « compagnon de bataille ».

\* Chercher des informations concernant la secte et les divers meurtres qu'elle a pu commettre durant l'époque 1910/12 s'avérera vain. Aucun article, aucune coupure de presse ne fait état de meurtres rituels, de marginaux mutilés. Feuilletter tous les numéros d'une année prend au minimum 1 heure.

## 06. L'ORPHELINAT SAINT MARTIN

Le ciel est noir quand les Pjs arrivent en vue de l'orphelinat St-Martin. Le bâtiment est en feu, il semble brûler depuis peu mais déjà des flammes colorées commencent à s'élever, suivies d'une épaisse fumée noirâtre.. Les personnages entendent au second étage des enfants crier à l'aide (une fenêtre munie de barreaux est ouverte et l'on peut distinguer des têtes d'enfants) et voient un petit groupe de personnes en toges qui sortent de l'orphelinat et s'enfuient.

Les Pjs ont plusieurs possibilités d'actions, ils peuvent tenter de venir en aide aux enfants et entrer dans le bâtiment, poursuivre les fuyards ou essayer d'appeler des secours. Leur vision est colorée mais ils sont adultes.

\* Se frayer un chemin jusqu'aux étages supérieurs n'est pas facile, Il faut constamment faire attention au feu. Avec quelques difficultés les personnages devraient tout de même être en mesure de localiser l'endroit où les enfants sont retenus. D'ailleurs, ceux-ci martèlent la porte de leur chambre pour se faire entendre. Il faudra

de la persévérance et de la force pour parvenir à défoncer cette porte... La vue des Pjs redevient normale, tout est de nouveau gris. Aucun enfant, aucun immeuble en feu, seulement un orphelinat abandonné, incendié il y a quatre-vingt dix années et jamais détruit. Toutefois les personnages seront en mesure de reconnaître la pièce même noircie par le feu : il s'agit de la chambre de leur rêve d'enfant.

En fouillant parmi ce qui reste (c'est à dire des meubles brûlés) ou en marchant un peu partout dans la pièce, ils remarqueront rapidement qu'une latte du plancher est à limite de se casser. Sous cette planche se trouve une cachette renfermant une vieille boîte à gâteaux en fer. Cette boîte contient un vieux carnet en assez bon état. Il semble s'agir d'un journal intime. La scène 07 décrit son contenu. Si pour une raison ou une autre, les personnages ne possèdent aucune piste pour remonter jusqu'à John Doe, l'homme aux yeux rouges, vous pouvez ajouter dans cette boîte un post-it collé sur le journal. Sur ce bout de papier est inscrit une adresse. L'albinos est venu à l'orphelinat et, comme le lui ont dit ses patrons, a trouvé le journal des enfants sous la latte de bois. Il a alors laissé une trace pour que les Pjs viennent à lui.

\* Les sectateurs sont au nombre de quatre. Le dernier du groupe n'est pas bien difficile à rattraper, sa toge le gêne pour courir. L'homme d'une trentaine d'années, a les sourcils rasés (de même que tout autre poil). Il crie, injure le personnage qui l'a rattrapé, avec des yeux exorbités, mais le Pj n'entend rien de ce qu'il dit. Aucun son ne semble sortir de sa bouche. Si le personnage le lui fait remarquer, s'il lui parle, l'homme s'approchera de son oreille et lui chuchotera, en souriant : « pourquoi êtes-vous en noir et blanc ? ». Ensuite tout redeviendra normal, l'homme en toge et ses frères auront disparu et l'orphelinat ne sera plus en feu.

\* Appeler des secours se révélera vite impossible. Tout les occupants de l'orphelinat - mise à part les enfants qui crient - ont disparus, personne ne se trouve dans la rue et si un des Pjs va frapper aux portes des maisons les plus proches, personne ne répondra. S'ils parviennent à trouver un téléphone, la tonalité sera remplacée par les voix des enfants criant « à l'aide ». S'ils se dirigent vers le poste de police ou la caserne de pompiers les plus proches, bien sûr, personne ne se trouvera à l'intérieur.

## 07. LE JOURNAL

Le journal est écrit d'une main d'enfant, sûrement un de ceux qui ont trouvés la mort dans cette chambre, dans l'incendie. C'est toujours la même personne qui écrit du début à la fin. Le journal commence le 3 décembre 1911 pour s'achever le 27 mars 1912.

Le récit est on ne peut plus banal, racontant la vie quasiment au jour le jour dans l'orphelinat, les mauvais moments comme les bons et cela jusqu'au 20 mars 1912. Une semaine avant la fin du carnet, l'auteur explique que ses copains (Sam, Max & Will) et lui-même, les autres

occupants de la chambre, vont tenter de s'enfuir durant la nuit. Le carnet ne reprend ensuite qu'une semaine plus tard. Il s'agit de la dernière date.

L'écriture est moins habile qu'à l'habitude. Le plan a fonctionné. Grâce à leurs linges et leurs draps, ils ont pu s'échapper par une fenêtre. La nuit du 20 mars était une nuit noire et orageuse. Personne ne les a entendus. Ils ont marché quelques heures jusqu'à ce qu'ils découvrent cette maison inhabitée dans ce terrain vague. Une cachette parfaite. Le journal n'explique pas ce que les enfants ont trouvés dans la mansarde. L'auteur a sauté plusieurs lignes avant d'écrire un mot : Samaël. Il a dessiné un petit Tetragrammaton à côté. Puis, de nouveau, quelques lignes blanches ont été laissées jusqu'à ce que le récit reprenne.

L'écriture devient moins facile à lire et le texte devient plus confus. Suite à « l'épisode » de la maison, Il semble que les enfants aient erré quelques temps dans la ville (de l'ordre de plusieurs jours) jusqu'à ce qu'ils rencontrent « le guide ». Cette créature les aurait conduit jusqu'à « eux ». Là, aux frontières de la mort, ils auraient pactisé avec les Anciens (c'est ainsi que l'auteur les nomme) pour un échange de service. Aucune description des Anciens ne figure dans le journal. L'auteur a laissé de nouveau un espace entre ce paragraphe et le suivant.

Le jeune adolescent qui écrit suggère et que les Anciens ont honoré leur promesse et qu'eux ont fait ce qu'il fallait pour être tranquille. La nature des deux services reste ici inconnue. Trop épuisés pour se cacher, il raconte qu'ils furent récupérés, au petit matin, par des agents de la loi, dans une ruelle où ils s'étaient endormis. Dans l'après-midi, ils étaient de retour à l'orphelinat. Des barreaux avaient été ajoutés aux deux fenêtres de leur chambre. C'est ainsi que se termine le journal à la date du 27 mars 1912, le jour de leurs morts probables, une semaine après leur fugue réussie.

## 08. L'HOMME AUX YEUX ROUGES

Suivant l'ordre dans lequel les Pjs ont suivies les différentes pistes de leurs recherches, ils se rendront peut-être plus d'une fois chez l'albinos. S'ils se rendent chez l'homme avant d'être allés à l'orphelinat, faites qu'il soit sorti (libre au Pjs d'entrer par effraction et à vous d'improviser). Sinon procédez comme suit.

Quelques secondes après avoir sonné à la porte du 7 au quatrième étage, quelqu'un ouvrira aux personnages. Cet homme devrait surprendre les Pjs. En effet, il ressemble trait pour trait au malheureux qu'ils ont vu être torturé dans le grenier de la maison hantée. Il sourit, cordial et les invite à entrer chez lui.

John Doe (ou plutôt Garwin Cobain) est albinos, sa peau est blanche, la rétine de ses yeux est rouge et ses cheveux bruns sont balayés d'une mèche blanche. Il a la quarantaine. Il est très sensible à la lumière du soleil. Le plus étrange n'est pas d'ailleurs son apparence physique

mais plutôt que les Pjs voient les yeux de Cobain de leurs véritables couleurs : rouge alors que le reste de leur environnement n'est fait que de gris.

Cobain loue un appartement dans la banlieue de la ville d'une petite cinquantaine de m2 qu'il paye en écrivant des articles sur divers sujets (ésotérisme, faits divers spectaculaires, crimes en séries, paranormal...). La lumière du soleil ne filtre qu'à travers les rideaux tirés des fenêtres ce qui rend l'endroit plutôt sombre. Heureusement des halogènes sont allumés. Des objets bizarres, artistiques sont entreposés un peu partout. L'homme semble collectionner les œuvres macabres. Le lieu sent légèrement le moisi.

Il y a des piles de papiers, de dossiers sur des enfants, des photos et un article sur le vieil orphelinat (les étranges sensations qu'ont ressenties les Pjs en voyant pour la première fois la photo de l'orphelinat se font de nouveau ressentir, ils entendent des enfants pleurer), des classeurs remplis de photos, d'articles et même un dossier sur lui-même. Les photos d'un lieu désertique étrange, d'une communauté sont affichées aux murs ainsi que l'avis de recherche d'un jeune garçon, datant du jour où les Pjs ont eu leur hallucination. Si les Pjs lui demandent qui est ce garçon, il leur dira très naturellement, pour stopper la conversation, que c'est son petit fils. Bien sur c'est un mensonge.

Il s'est acheté un ordinateur mais il ne l'utilise que pour écrire ses articles (il a une ligne téléphonique mais pas internet), quand il prend des notes pour lui-même il préfère écrire à la main dans ces carnets. Sur ceux-ci, on peut de prime abord penser qu'il a tracé des traits fins séparés par de petits espaces mais en y regardant de plus près ou avec une loupe, il devient évident que ces traits sont en fait des mots ! Cobain écrit très petit et consigne ainsi ses réflexions, ses recherches et les souvenirs de sa vie d'avant (il y a plusieurs Tetragrammaton dessinés).

« Ce genre de colifichets, ça plaît toujours aux jeunes et aux touristes de l'occulte ! » dit-il en parlant du collier qu'il a offert à Leela.

« J'ai été tué à cause de ma trop grande curiosité, je ne savais pas vraiment où je mettais les pieds et une longue nuit de torture à eu raison de ma vie, veillez à ce qu'il ne vous arrive pas la même chose... »

« Ce n'est pas moi qui dirige les opérations, je ne suis qu'un pion entre deux partis plus importants. Je suis leur messenger, un soldat comme vous, et nous sommes dans le même camp. »

Dans la mesure du possible, il tentera de ne pas révéler son passé. Quand il était journaliste, il a enquêté sur des crimes rituels perpétrés par Samaël et ses suivants. Des meurtres commis envers des mystiques. Il n'en dira pas plus à ce sujet. Au cours de son enquête, il a rencontré les Anciens qui l'aiguillèrent alors sur la piste de la maison hantée. Il s'est fait assassiner lors de cette funeste nuit où les enfants l'ont vus.



Quelques décennies plus tard, il y a plus de douze ans maintenant, il est revenu à la vie sous 2 mètres de terre battue. Paniqué, il lui fallu pas moins d'une dizaine d'heures pour réussir à sortir à l'air libre. Certaines mèches de ses cheveux avaient blanchies, ses yeux étaient devenus rouges, sa peau avait pris une teinte pâle, les différentes mutilations qu'il avait subit (plaies et ablation de la langue) n'étaient plus. Il n'a jamais su pourquoi il était revenu à la vie à ce moment précis et avec une bonne partie de ces souvenirs mais il chercha à rencontrer de nouveau les Anciens. De son plein gré, il leur offrit sa vie et son âme pour les servir, pour servir leur cause et se venger de son bourreau. Depuis, il vit en étant hanté toutes les nuits par sa mort... Il observe la communauté de Samaël, tout en continuant ses écrits et attend.

Il dit qu'il ne sait pas pourquoi les Pjs ont été rappelés maintenant. Encore une fois, il ment.

Si les Pjs le questionne au sujet du Tetragrammaton, il restera évasif, il expliquera au mieux que les Samaélites assassinaient des marginaux obsédés par ce pentacle.

Si les Pjs sont déjà passés à l'orphelinat, et qu'ils ont lu le journal, ils pourront obtenir des informations supplémentaires que voici :

« Je ne pouvais pas vous aborder et vous dire, vous savez dans votre dernière vie vous êtes tous morts dans

un incendie étant enfants et moi aussi je suis mort, mais torturé par un homme au sexe tranché qui contrôle les mouches ! Vous m'auriez cru ? Il fallait donc faire une petite mise en scène pour éveiller vos souvenirs passés. »

« Les Anciens sont des dilettantes, ils travaillent pour le plaisir, ils collectionnent. Certains font des collections de timbres, d'autres de pièces, y'en a même qui vont jusqu'à collectionner des rognures d'ongles, eux ils fonctionnent à un niveau plus « spirituel »... »

« Ce sont en quelque sorte des prospecteurs de l'esprit. La vente, l'échange, l'achat, tout leur convient du moment qu'ils obtiennent un modèle de plus. »

Si les Pjs demandent à Cobain à rencontrer les Anciens, il leur expliquera qu'il ne peut les amener, car il ne connaît pas le chemin à suivre mais il sait qui peut le faire. Lui-même a plusieurs fois été dans la position des personnages. Il leur indique par la fenêtre, la rue à l'arrière de son immeuble : « Quand je l'attends, je le fais sur les premières marches de l'escalier qui se trouve derrière. »

« Le trajet pour se rendre jusqu'à eux est court, c'est d'attendre leur guide qui est long. »

Attention : Cobain ne doit pas répondre à toutes les questions que se posent les personnages, la suite du scénario serait gâchée et le plaisir pour les joueurs de découvrir la vérité au fur et à mesure aussi.

Dès que l'entrevue avec les personnages est terminée, Cobain prend la fourgonnette qu'il vient de louer et roule vers un bar paumé en plein désert d'Arizona.

## 09. LE DOBERMAN MORT

Attendre le guide se révèle long, très long. Plusieurs heures sont nécessaires pour qu'au détour de la ruelle où les Pjs l'attendent, il apparaisse. Les jappements d'un étrange chien attire leurs attentions. Le doberman aux yeux rouges se dirige vers eux en marchant nonchalamment sur les murs de la ruelle où ils se trouvent. Le canidé exhale une odeur de souffre et une étrange fumée s'échappe d'un de ses flans du à plusieurs blessures au couteau. Il se tient à une cinquantaine de mètres du groupe, semblant attendre une réaction. Il guide ceux qui veulent s'entretenir avec les Anciens.

Dès que les Pjs ont compris que ce chien est le guide, il s'avance vers eux, les dépasse, monte les quelques marches et gratte à la porte qui mène aux caves du bâtiment. Mais ce qui se trouve derrière cette porte n'est pas ce qui devrait s'y trouver. Un long, très long couloir menant à des caves souterraines puant l'urine s'étend à l'infini, alternant à intervalle court et régulier avec une porte et un néon. Toutes les portes s'ouvrent sur un mur de briques. Le plafond laisse dépasser à certains endroits des tuyaux rouillés, tous coupés en biseau, déversant un liquide nauséabond. Le sol est vallonné de petites

cuvettes d'eau saumâtre remplies du liquide marron gouttant du plafond.

Finalement, au bout d'une demi-heure, le doberman s'assoit devant une porte et ne bouge plus de sa position. La porte ne présente pourtant aucune particularité par rapport aux autres mais les personnages doivent se rendre à l'évidence : ils sont arrivés.

## 10. LES ANCIENS

La porte donne sur un puits de ténèbres. Impossible de savoir ce qui se trouve par delà. Aucun interrupteur pour faire la lumière sur cette noirceur. « Veuillez fermer la porte ». Une voix provenant de l'intérieur s'adresse aux personnages. Le dernier entré doit donc refermer la porte. Le chien attend à l'extérieur. Des chandeliers s'allument alors progressivement au fond de la pièce réduite. La lumière chaude des flammes découvre la longue table autour de laquelle sont assis sept vieillards : les Anciens. Au fond de la salle, se trouve une porte identique à celle que les Pjs viennent de franchir. Aucune fenêtre à la pièce. Sur la table gis la dépouille éventrée d'un singe. L'animal a été « crucifié » sur un pentagramme de fer. Si les personnages demandent pour quelle raison cet animal est mort, les Anciens répondront que ce singe a servi à les rappeler à eux.

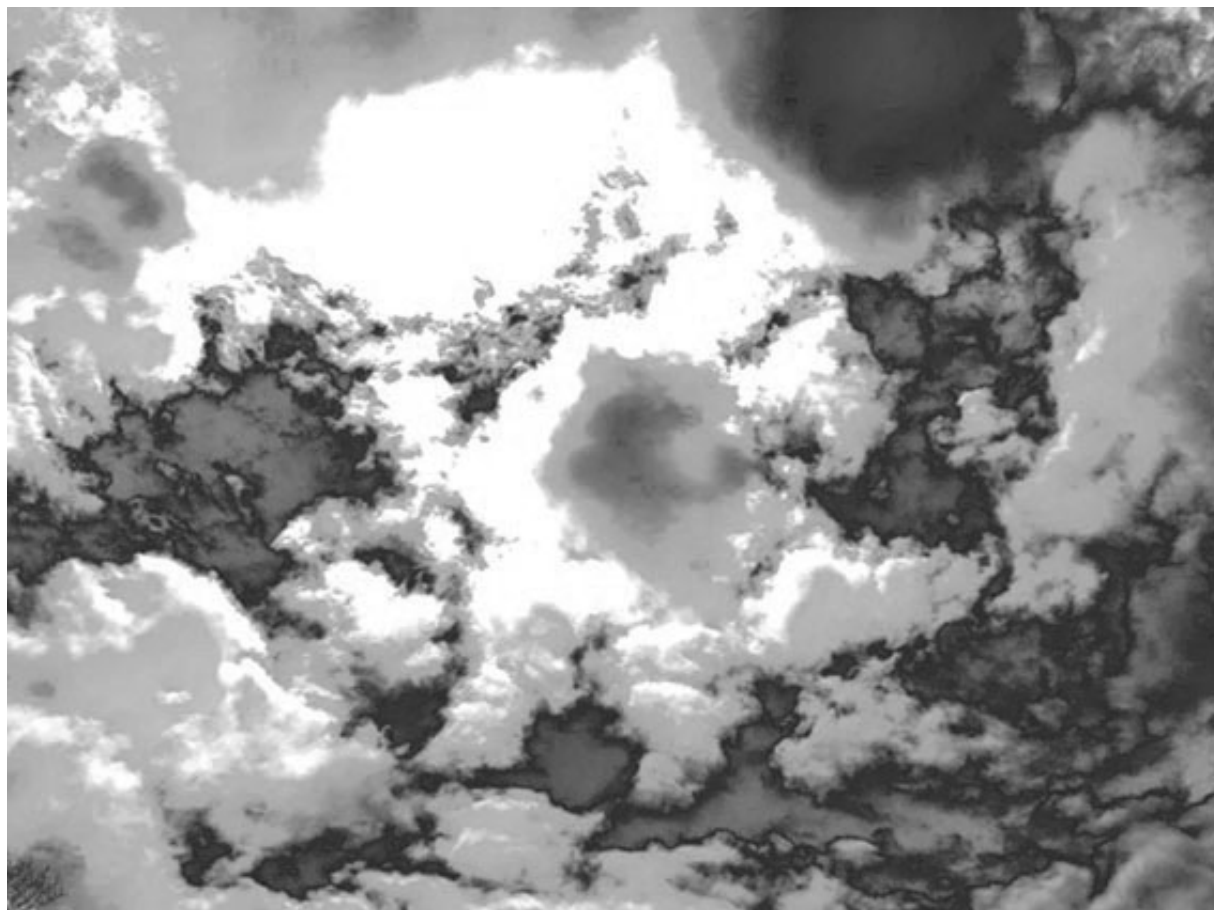
Les Pjs mettront peut-être quelques secondes avant de s'apercevoir qu'ils sont enfants. La scène se déroulera entièrement de cette façon, les personnages enfants, voyants en couleurs; les paroles étant un mélange de vie passé et présente. Si les personnages n'ont rien compris au scénario cette scène devrait vous permettre de faire la lumière sur certains de ces mystères. Toutefois ne répondez pas à toutes leurs questions. L'intérêt serait d'ailleurs que les Anciens parlent le moins possible, pour les rendre plus inquiétants.

« Tous le monde a des comptes à rendre. »

« Nous savons que vous ne trouverez plus le sommeil tant que votre esprit ne se sentira pas en sécurité ». Un des Anciens a pris la parole. « Nous vous proposons cette tranquillité de l'âme. Mais cette sécurité a un prix ». Un autre vieillard vient de parler. Les visages ridés dévisagent sans aucune retenue les visages des enfants.

S'ensuit une proposition des sept Anciens. Les vieillards leur fourniraient le moyen de détruire la source de leur cauchemar contre une promesse de dévouement complet et total envers eux pour la « prochaine fois ». Le pacte avait été conclu.

Un de ceux qui n'a pas parlé pose sur la table un objet, un tube en plastique mesurant une trentaine de centimètres coupé en biseau à l'un des bouts. L'artefact est, selon les Anciens, un objet permettant de détruire la créature du nom de Samaël, la créature nue et imberbe qui commande aux mouches. Cet objet doit être planté dans le nombril de la créature.



Si les Pjs souhaitent leur demander des précisions ou des informations (le contraire serait très étonnant !), un des vieillards dira « nous vous accordons sept paroles ». Les personnages peuvent donc poser sept questions et les vieillards répondront chacun à leur tour à l'une d'entre elles. Bien sûr, ils ne répondront qu'à ce qu'ils ont envie.

Les Anciens ont appelés les personnages car ils devaient terminer un travail inachevé, commencé une vie plutôt. Ils doivent tuer la nouvelle incarnation de Samaël et rapporter sa tête pour que son âme soit archivée. Mais une fois cette mission terminée, ils n'en seront pas pour autant libres. Les personnages étant leurs débiteurs pour cette vie entière, ou du moins, jusqu'à ce qu'ils jugent que les personnages ont assez travaillé pour racheter leurs âmes. La porte se trouvant derrière les sept vieillards abrite leur collection. Si un des Pj perd la raison et tente d'ouvrir de force cette porte, il fera face à un mur de briques. La nature de Samaël ? « Il est physiquement humain mais son esprit, son âme est si vieille et perversie qu'il tend à perdre toute son humanité et à se transformer en autre chose ». Si les Pjs demandent aux Anciens leur but dans cette histoire, ils ne leurs répondront pas : « Vous répondre compliquerait bien trop votre perception de ce monde en cet instant. Tout est déjà si compliqué ».

« Ne faites pas la même erreur, cette fois-ci, récupérez sa tête ».

## 11. DESERT DE SONORA

Une fois parcouru le long couloir malodorant qui doit les mener vers la sortie, les personnages auront la surprise de s'apercevoir qu'en lieu et place d'une arrière cours d'immeuble, ils se trouvent dans des toilettes publiques. Ces WC font parti d'un drugstore calamiteux paumé au beau milieu du désert de Sonora, un des déserts les plus arides au monde situé au nord-ouest du Mexique, entre l'état de Californie et celui de l'Arizona. Le climat y est sec et très chaud et les cactus géants y sont nombreux. Cobain les attends devant le bouge au volant d'une fourgonnette. Il est arrivé il y a peu et il est en train de faire le plein. Il porte des lunettes de soleil pour ne pas être aveuglé par la lumière. Le sol est dur et craquelé, de larges crevasses sont visibles partout.

Durant le trajet (45 mn) qui emmène les personnages et Cobain vers la scène finale, celui-ci leur racontera l'histoire du petit Samuel. Les photos d'identité du garçon, volée par l'albinos, se trouvent dans la boîte à gants du véhicule. Samuel est un orphelin de douze ans surnommé « Mouche » par ces camarades parce qu'il les attire dès qu'il sort à l'air libre. Il explique que ce garçon ne peut pas sortir dans la cour de l'orphelinat où il vit car le nombre de mouches s'agglutinant autour de lui est tellement important qu'elles l'empêchent de respirer et leur bourdonnement commun tend à le rendre sourd. Il ne sait pas comment mais les Samaëlites l'ont su et l'ont enlevé. La communauté pense que l'enfant est la nouvelle incarnation de Samaël. Ils vont donc réaliser le

rituel qui permet à Samaël de prendre possession de son enveloppe charnelle et les Pjs doivent empêcher que cela se produise en l'assassinant.

Le meurtre doit être rapide et silencieux car autrement, les Samaëlites seront avertis de l'attaque et les personnages n'y survivront pas. Utiliser des armes à feu feraient trop de bruit, Cobain a donc des couteaux à leur fournir pour attaquer. Lui ne les accompagnera pas. Si les Pjs lui demandent pourquoi, il leur dira qu'il n'a pas le droit de toucher Samaël car celui-ci l'a maudit lors de sa nuit de torture... Il semble partagé entre l'envie profonde de se venger et la terreur qu'il éprouve à se retrouver en face de la source de ces cauchemars.

C'est dans ce désert, que les suivants de Samaël ont élu domicile. Un conglomerat de bungalows, organisé circulairement, balayé régulièrement par des vents de sable, comptant quelques carcasses de voitures, quatre vieilles camionnettes et deux citernes d'eau. Le lieu est habité par une trentaine de personnes (dont quelques enfants) à l'allure macabre. Ils vivent en autarcie, attendant le retour de leur maître. Ils ont construits des abris et un lieu de culte sous la surface aride et sèche de ce désert. Un peu partout autour des caravanes dépassent du sol des tuyaux servant à alimenter les caves en air. Pour survivre aux décennies, ils ont du kidnapper quelques femmes de temps en temps pour apporter du sang neuf à la communauté ce qui, au vu de certains membres dégénérés, n'a pas suffi.

Le leader du groupe est une femme, Shawnda, la descendante de l'incarnation humaine de Samaël. C'est une belle jeune femme brune, aux yeux bleus/verts, d'une vingtaine d'années. Elle est crainte et respectée par tous les membres de la communauté. Elle est considérée comme la femme de Samaël, la seule à pouvoir interpréter les signes. C'est d'ailleurs dans sa caravane qu'elle garde LA relique. Dans une valise de velours pourpre se trouve la tête de la précédente incarnation de Samaël, la tête du bourreau nu que les personnages ont aperçu alors qu'ils étaient enfants dans le grenier. Le visage est en parfait état comme si la tête était tombée il y a moins de 5 minutes. Les yeux sont clos alors que la bouche est grande ouverte.

*Mention this to me  
Mention something, mention anything  
...And watch the weather change  
« Disposition » [ tool ]*

Si les Pjs parviennent à entrer dans la caravane de Shawnda (par une des fenêtres ouvertes ?) et qu'ils cherchent « quelque chose d'intéressant » ils pourront trouver la bible de la congrégation, un épais journal d'aspect ancien, tenu par chaque descendant de Samaël jusqu'à Shawnda. Ce carnet raconte le déroulement des événements qui ont abouti au jour de la résurrection de Samaël. De nombreuses pages sont tachées par divers liquides ce qui rend la lecture longue et pénible.



Les personnages n'auront pas le temps de lire le récit fleuve en entier mais ils peuvent l'emporter. La dernière entrée date d'il y a peu de temps (le jour où les Pjs ont vécu l'hallucination - scène 01). Ecrite par Shawnda, elle se termine ainsi : « Les mouches m'ont parlées. Elles sont sorties en grand nombre de sa bouche. Elles m'ont dit : loué soit notre seigneur car maintenant il est l'heure pour lui de revenir. Répand nos louanges car La Bête arrive ». Un article découpé a été glissé à cette dernière page. Il s'agit d'un entrefilet provenant d'un tabloïd spécialisé « phénomène de foire » qui fait état de l'histoire du petit Samuel (comme racontée par Cobain précédemment). La seule information supplémentaire qu'apporte les quelques lignes est que l'orphelinat St-Louis où vivait Samuel se situe dans « la grande ville » où habitent les Pjs.

La majorité des membres de la communauté passent leurs journées soit dans leurs caravanes à dormir ou à réciter les versets de la bible de leur maître, soit sous le paravent de leur bungalow à boire et à jouer aux cartes. Les gosses quant à eux courent un peu partout. Le soir, ils font régulièrement des barbecues avec des viandes d'une provenance incertaine...

Le ciel est plombé, les nuages s'amoncellent au dessus de la communauté et deviennent menaçants.

Pour accéder aux sous-sols il faut s'introduire dans une cabane en bois construite un peu à l'écart de la congrégation. Les escaliers qui descendent jusqu'aux galeries souterraines ont été creusés à même la terre, les murs ont été consolidés avec du grillage et des plaques de tôle et les marches avec des planches de bois. Les tunnels ont été creusés suffisamment profonds pour ne pas risquer que le plafond ne s'écroule. Il n'existe par contre qu'une seule entrée (et donc qu'une seule sortie).

Les sous-sols sont très sombres, quelques rais de lumières provenant des tuyaux aux plafonds parviennent à éclairer faiblement les lieux. De la même manière que le grenier de la maison hantée, le parterre de la salle de culte, la salle principale est recouvert de mouches mortes. Samuel se trouve au centre de la pièce, nu, recroquevillé sur lui-même, gémissant.

Il y a toujours un garde dans cette salle, quelqu'un qui surveille que le jeune garçon ne cherche pas à s'enfuir ou à se cacher dans le noir. Le gardien est un homme qui possède un crochet à la place d'une de ses mains. Il est fou et attaquera toute menace potentielle c'est à dire toute personne qu'il sait ne pas être un Samaélite. Les bruits dans les souterrains ne se répercutent que peu au dehors mais ce n'est pas une raison pour faire un boucan de tous les diables !

Shawnda descendra voir Samuel avec la boîte contenant la tête. Elle installera la relique sur un autel, s'accroupira quelques minutes devant et s'en ira en la laissant sur l'autel.

Voici quelques fins possibles, les plus probables, parmi une infinité :

\* Les personnages infiltrent les sous-sols, neutralisent l'homme au crochet, empale Samuel (« les larmes aux yeux, le sourire aux lèvres « vous venez me sauver ? ! »), vole la tête sur l'autel et s'enfuit ni vu ni connu. L'opération est une réussite totale mais psychologiquement les personnages seront hantés très longtemps par le meurtre de sang-froid qu'ils ont commis sur l'enfant.

\* Les personnages infiltrent les sous-sols, neutralisent l'homme au crochet, mais ne parviennent pas à assassiner Samuel. La tête sur l'autel ouvre alors les yeux et ses lèvres se mettent à bouger. Elle dit quelque chose mais aucun son ne sort. Elle regarde fixement l'enfant qui se met alors à se torturer de douleur. Un nombre impressionnant de mouches surgissent. Agité de soubresauts, l'enfant tente par tous les moyens de voler un couteau (du moins un objet qui tranche) pour s'émanciper. S'il parvient à ses fins, la tête sur l'autel perd rapidement ses fluides pour, en quelques secondes, laisser place à un tas de cendres. Samuel est devenu Samaël. Il contrôle les mouches. L'unique solution pour les Pjs reste alors de l'empaler avec l'aide de l'artefact que leurs ont fourni les Anciens. S'ils y parviennent la tête de Samuel/Samaël tombe au sol. Le corps décapité reste debout quelques secondes puis s'effondre de la

même façon, sans feux d'artifices, sans cri. Les Pjs devront alors s'enfuir rapidement avec la tête, Shawnda sentant que « quelque chose est arrivé ». Cette façon de faire est moins compliquée psychologiquement que la première mais plus risquée physiquement.

\* Les personnages infiltrent les sous-sols, neutralisent l'homme au crochet et au lieu de tuer immédiatement Samuel, ils le kidnappent. Ils embarquent la tête et prennent en otage le garçon. C'est un très bon moyen de s'assurer que les Samaélites ne vont pas leur sauter à la gorge. Ils pourront alors s'en aller sans avoir de problèmes, les véhicules des sectateurs étant trop vieux et en trop mauvais état pour poursuivre une fourgonnette. Cobain insistera pour assassiner l'enfant au beau milieu du désert, pour ne pas prendre de risque supplémentaire. Si vous êtes d'humeur joueuse, vous pouvez réveiller la tête en pleine fuite, Samuel se mettant à trembler et à s'agiter à l'arrière du petit fourgon, alors que les Samaélites n'ont pas encore abandonnés leur poursuite.

\* Les personnages se débrouillent si mal ou font tant de bruits qu'ils sont repérés et attrapés par les Samaélites. Ils seront alors amenés au centre du campement. Là, Shawnda les interrogera : Qui sont-ils ? Que font-ils ici ? Pour qui travaillent-ils ? Elle leur fera connaître les pires supplices jusqu'à ce qu'elle estime avoir tiré le maximum d'eux. Ensuite, elle ordonnera qu'on les tue. Si vous souhaitez vous montrer clément envers vos joueurs, la transformation de Samuel peut survenir à cet instant, détournant l'attention pour quelques instants. Un nuage de mouches s'infiltrera dans les tuyaux aérant les sous-sols. Shawnda se précipite dans les sous-sols suivie par la grande majorité des Samaélites. Les personnages n'auront qu'à courir jusqu'à la fourgonnette de Cobain. Ensuite à eux de prendre leurs responsabilités. Y retourner ou pas...

\* Dans le pire des cas, une fois arrivé au campement, les personnages peuvent décider de prendre la fuite ou du moins de ne pas tuer Samuel. Comme expliqué plus haut, Samuel deviendra Samaël et à moins que les personnages n'aient fait parler d'eux, le maître des mouches n'en n'aura que faire. Les Pjs, dans un élan de lâcheté, peuvent même leur livrer l'albinos et ses patrons en expliquant la manière de les retrouver. Samaël appréciera le geste et ordonnera qu'on les laisse tranquilles. Les personnages seront bien sûr hantés par des flashs horribles qui leur feront perdre la raison et Cobain sera chargé de les assassiner. Ils n'auront vraisemblablement pas beaucoup de jours à attendre avant de mourir. Samaël exécutera quelques sacrifices sur des « marginaux » de temps en temps mais rien qui mérite de passer au 20 heures.

Lors de ce « final », Shawnda pourra être grièvement blessée mais ne devra pas être tuée. Son destin n'est pas de mourir aujourd'hui...

## 12. PROLOGUE

*Dans la tragédie lyrique classique,  
tableau situé après l'ouverture et avant le premier acte.*

Le voyage de retour, sous un soleil de plomb, ne sera pas aussi court qu'à l'aller. Les personnages et Cobain emprunteront la voix « normale », ce qui devrait donc leur prendre un peu plus de 6 heures pour parcourir les 600 km qui les relient à la grande ville. (« quand on se trimballe avec une tête, on a toujours intérêt à être réglo »).

Si les Pjs ont emporté la bible des Samaëlites, le journal de Shawnda, vous pouvez répondre aux questions qu'ils se posent par ce biais (dans la mesure de ce que vous avez compris ou deviné !). Tous ce qui ne peut être expliqué par le journal (donc par ce que les Samaëlites savent, croient ou pensent) ne doit pas trouver de réponses. La première personne à avoir écrit dans ce livre est Samaël lui-même, ses propos sont relativement sains et non dépourvu d'humanité contrairement à ce que l'on pourrait croire et cela même s'il reste souvent évasif. Il raconte comment il est devenu ce qu'il est. Comment à l'agonie, des mouches sont venues manger dans ses blessures et pondre dans son corps. Il explique les avoir entendu chuchoter dans sa tête et ensuite, être revenu à la vie avec le don de les contrôler. Plusieurs Tetragrammaton parsèment les pages.

Un passage du livre explique que lorsque les enfants ont tué Samaël, sa tête est tombée et ils se sont enfuis. Les Samaëlites ont faits de même mais ils ont - quant à eux - emporté la relique de leur maître. C'est cette tête, la tête de Samaël qu'ils nomment Belzébuth. Il semblerait d'ailleurs, ce n'est pas très clair, que c'est cette relique qui ait informé ses suivants de l'endroit où vivaient les enfants. Ils se sont alors vengés.

Le doberman mort les attend, sagement, sur le paillason du n°7, chez Cobain. Le temps qu'il trouve ses clefs et la porte sera ouverte sur le long couloir qui mène jusqu'au sept vieillards. Durant leurs marches vers le sanctuaire des Anciens, Cobain leur expliquera qu'auparavant, au dessus de leurs têtes, se trouvait un abattoir d'un genre un peu spécial... « Un fanatique qui travaillait là-haut. Il faisait venir toutes ses connaissances au fur et à mesure et, à la manière des cochons, les charcutait. Il a du en faire passer une bonne quinzaine en deux semaines avant que ces patrons ne s'aperçoivent qu'il faisait des heures supp'. Mais ils sont pas venus le féliciter, non. Le mec affirmait avoir été mandaté par son Dieu pour punir les pécheurs. Il a fini à l'asile. Ce que je voulais dire par là, c'est qu'à faire des trucs dingues, à dire des trucs dingues et bien, on finit chez les dingues. »

Leur guide s'arrête devant une porte alors qu'ils n'ont marchés que peu de temps. Cobain laisse entrer les personnages et reste dehors. Il les attends. Les Anciens, immobiles, sont assis à la même place que la dernière fois, de la même façon. Le singe crucifié n'est plus sur la table mais à la place se trouve un couteau et un bocal

transparent vide. Si les Pjs remettent leur trophée aux vieillards, le plus près s'en saisi. Il enfourne sa main dans la bouche de la relique, chuchote quelque chose à l'attention de la tête décapitée et en retire, quelques secondes plus tard, les mains ensanglantées, un œuf. Un œuf blanc, ressemblant à s'y méprendre à celui d'une poule mais sans coquille. À l'aide du couteau, il en coupe une fine lamelle. « l'important c'est de ne pas entamer le noyau ». La partie ainsi prélevée est partagée en sept morceaux que chaque vieillard déguste. À la question « pourquoi mangez vous ça ? » un des leurs répond « pour le goût mon enfant, pour le goût. ». L'œuf lui est placé dans le bocal.

« Nous avons conclu un pacte il y a de cela quelques années, quasiment un siècle, ce pacte stipulait que vous nous seriez entièrement dévoué durant votre prochaine vie. Et cette vie est si vite arrivée que vous voici. Nous avons respecté notre engagement et maintenant, nous souhaitons que vous fassiez de même. Nous avons besoin d'hommes à tout faire, de collecteurs, car notre collection demande à s'agrandir toujours plus. Et le jour où nous jugerons que vous avez suffisamment travaillé pour nous, pour racheter vos âmes, nous vous libérerons. »

## 13. APPENDICE

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

### Albums utilisés :

- \* X-files movie soundtrack
- \* La Neuvième Porte soundtrack
- \* Silent Hill soundtrack
- \* Half-Life soundtrack
- \* Resident Evil movie soundtrack
- \* Traffic soundtrack
- \* Fight Club score

+ (-) ions – Tool

+ How is it behind the door ? – Collapse

### Playlist détaillée :

Scène 01 :

- \* Reunion - Resident Evil movie soundtrack
- \* Fight Club score (à partir de la piste 03)

Scène 02 :

- \* Half-Life soundtrack (à partir de la piste 04)

Scène 03 :

- \* Ions – Tool (en boucle)
- \* Insane + Devil's Lyric – Silent Hill soundtrack
- \* The bitter season – Silent Hill soundtrack

Scène 04 :

- \* Blood on his face + The ninth gate – La Neuvième Porte soundtrack

Scène 05 :

- \* Traffic soundtrack

\* Facts – X-files movie soundtrack

Scène 06 :

- \* Liana – La Neuvième Porte soundtrack
- \* How is it behind the door ? – Collapse (en boucle)
- \* Corso and the girl – La Neuvième Porte soundtrack

Scène 07 :

- \* Corso and the girl – La Neuvième Porte soundtrack
- \* Blood on his face + The ninth gate – La Neuvième Porte soundtrack

Scène 08 :

- \* Tears of pain - Silent Hill soundtrack
- \* Traffic soundtrack

Scène 09 :

- \* Claw finger + White noise - Silent Hill soundtrack
- \* Main theme - Resident Evil movie soundtrack.

Scène 10 :

- \* Half-Life soundtrack (à partir de la piste 04)

Scène 11 :

- \* X-files movie soundtrack (à partir de la piste 06)
- \* Facts – X-files movie soundtrack
- \* Piste 02 - Half-Life soundtrack
- \* Never end (...) + Until death - Silent Hill soundtrack
- \* Killing time - Silent Hill soundtrack
- \* Cleansing - Resident Evil movie soundtrack
- \* Die - Silent Hill soundtrack

Scène 12 :

- \* X-files movie soundtrack (à partir de la piste 06)
- \* Liana – La Neuvième Porte soundtrack
- \* Blood on his face – La Neuvième Porte soundtrack
- \* The ninth gate – La Neuvième Porte soundtrack
- \* Corso and the girl – La Neuvième Porte soundtrack

