

# Les lames sont éternelles.

Synopsis : ce scénario est conçu en deux parties. La première se déroule en 1993 et plonge les joueurs dans la vague d'attentats ayant largement endeuillé la France. Ils découvriront que de derrière ces attentats se cache l'action des sbires du Dragon Céleste. Alors novices, ils subiront un lourd revers.

La seconde partie se déroule en 2001. Les joueurs auront l'opportunité de se venger de celui qui huit ans plutôt leur avait fait subir un échec cuisant.

L'ensemble tourne autour d'une épée de légende : la Draco Mortis et propose les ingrédients habituels d'un scénario Scales.

Les joueurs : ils ne forment pas un gestalt. S'agissant d'un One Shot, tous incarnent des enfants dragons réunis pour l'occasion pour traiter un même problème. Bien sûr il s'agit là de la volonté d'un seul grand père, du moins en apparence. Il n'y a donc pas d'objet gestalt.

Dans la seconde partie, les enfants dragons ont évolué. Tous ont eu leur première descendance dans le plus strict respect de leurs traditions de famille.

## **Première partie :**

Les joueurs font tous partie des services de renseignements Français ou étrangers ou ont un lien avec les instances gouvernementales. Par leurs différents canaux, les joueurs sont convoqués à la tour de la défense dans l'un des plus haut étages.

Les joueurs ne se connaissent pas. Ils arrivent petit à petit, une secrétaire les invite à rentrer dans un vaste bureau. Les fenêtres remplacent les murs extérieurs et donnent une sensation de vertige lorsqu'on regarde à l'extérieur.

Le bureau se compose d'une grande table ovale servie par treize larges fauteuils. S'ils sont attentifs, les joueurs pourront remarquer qu'il s'agit d'un véritable bunker, les vitres sont à l'épreuve des plus lourdes munitions et peuvent être renforcées par des lourds volets blindés. Il ne s'agit là que de la partie visible des sécurités de cette salle.

Au fond du bureau trône une machine à café sortie des âges (en 1993 le paiement s'effectue en francs). Les joueurs auront quelques minutes pour faire connaissance. Au bout d'un quart d'heure, le bureau est envahi par une quinzaine d'hommes en costards, armés de micro uzi en main. L'un d'eux active une télécommande qu'il apporte avec lui, les volets blindés se baissent. Les joueurs sont invités à s'asseoir.

La lumière se tamise. Les quinze hommes de main se fondent dans l'ombre une lumière tamisée éclaire la place d'honneur de la table. Il s'agit d'Anaphi. Les joueurs ont du mal à le percevoir, seul son petit fils le reconnaîtra immédiatement.

### **Introduction – Quand Anaphi vous offre des croissants :**

Quelques secondes dégrainent. La secrétaire rencontrée initialement sert à chacun des PJ un plateau sur lequel repose un café, un jus de fruit et un croissant. Mais pour une fois c'est le matin de bonne heure que se présente le Féérique, les croissants en main.

Nul doute pour les joueurs que malgré les premières boutades, il n'est pas là que pour les croissants.

*Trame : les joueurs vont devoir enquêter sur les recherches menées par un paléontologue membre d'un gestalt d'origine maghrébine. Ces derniers viennent de mettre à jour les restes d'un dragon récolteur de mana et comptent le faire entièrement sortir de terre. Ce qu'ils ne savent pas pour leur part c'est que le grand ver a été terrassé par un chevalier franc, mais ce celui-ci a également succombé à ses blessures sur place. Sa lame, Draco Mortis, une « dragonslayer » repose à ses côtés.*

Anaphi leur indique qu'ils doivent prendre contact avec Isham Ben Amor. Il s'agit d'une créature magique ayant des informations à faire remonter à certains membres du conseil des treize. Il craint apparemment pour sa vie. Les joueurs devront prendre contact avec lui, évaluer le renseignement, le transmettre. La protection éventuelle d'Isham Ben Amor leur incombe s'ils pensent qu'il peut transmettre des renseignements utiles. Le rendez vous est pris pour l'après midi, 16.30 dans le square Georges Brassens – Paris IV. Ils pourront reconnaître Isham à ses boucles d'oreille et son crane rasé, qui selon Anaphi le fait ressembler à Monsieur Propre. Le point de rendez vous leur sera communiqué sur tableau d'affichage à l'entrée du square. Il condura en disant : « au fait, ne me décevez pas... ».

Après les quelques questions que sont en droit de poser les joueurs, l'assemblée disparaîtra comme elle est venue. La lumière éclairant Anaphi s'éteint doucement, les hommes de main réapparaissent, les volets s'ouvrent et tous partent laissant les joueurs ensemble.

### **Square Georges Brassens : c'est la rentrée, même pour les terroristes.**

Nous sommes donc le dimanche 03 septembre 1995, veille de rentrée scolaire, square Georges Brassens à PARIS. Dès 14.00 le square abonde par la présence de nombreuses familles venues profiter des dernières heures de vacances. Le square représente une superficie de plus dizaines d'hectares, est boisé. De ci de là des échoppes essentiellement vouées à la restauration. A l'entrée du square, un panneau d'affichage indique : « cours de nettoyage, pour laver plus propre, dès 16.30, premier atelier : la Marmite. A. ».

Sur le plan d'ensemble, une des échoppes s'appelle la Marmite, il s'agit d'un petit restaurant de restauration rapide. Personne n'est attablé, un serveur s'active à nettoyer son comptoir, à ranger ses bouteilles.

Les baies vitrées sont ouvertes. Seuls quelques enfants accompagnés de leurs parents jouent avec eux sur les jeux de plein air disposés autour de l'échoppe.

Au bout de quelques minutes, se présente à la Marmite un homme d'origine maghrébine portant effectivement une boucle d'oreilles (un anneau et une boule de cristal de deux centimètres de diamètres), mais il a des cheveux, certes, il s'agit d'un perruque, mais bon... Il s'agit bien sûr d'Isham.

Il croit pour sa part avoir à faire directement à un ancien des treize. Aux joueurs d'entretenir cet amalgame ou pas...

**Ce qu'il en est :**



Isham est le dernier des membres (un Génie) d'un gestalt décimé par Khaled Kelkal. Ce dernier est dans le monde de Scales un cadre draconique à la solde du dragon Céleste. Il a reçu pour mission de « nettoyer » les éléments découverts par le gestalt d'Isham dans l'Atlas au Maroc.

Le 11 juillet 1995, Kelkal était impliqué dans l'assassinat d'Imam Sahraoui dragon du gestalt d'Isham, dans sa mosquée à Paris.

Le 25 juillet 1995, il est impliqué, avec Boualem Bensaïd, dans le groupe qui pose une bombe à la station Saint-Michel - Notre-Dame de la ligne B du RER parisien. Cet attentat fait huit morts et 117 blessés. Un nouveau membre du Gestalt est tué, Isham est grièvement blessé, il se retrouve seul.

Le 17 août 1995, il est impliqué dans un autre attentat sur la place de l'Étoile à Paris où une bombe blesse dix-sept personnes. C'est Isham qui est visé alors qu'il récupère doucement du premier attentat.

Le 26 août 1995, il est impliqué dans un attentat raté contre la ligne TGV Paris-Lyon, où ses empreintes digitales sont relevées sur une bombe qui n'explose pas. C'est toujours Isham qui est visé alors qu'il se rendait à l'école juive de LYON.

Le 3 septembre 1995, une bombe défectueuse explose dans un square parisien et fait quatre blessés (les joueurs) et le 7 septembre une bombe placée dans une voiture garée en face d'une école juive de Lyon fait quatorze blessés.

29 septembre 1995 Khaled Kelkal est abattu par les forces de l'ordre.

**Contact avec Isham :**

Isham croit donc avoir à faire à un grand père. Il apparaît très fatigué, les traits sont tirés, les joues sont creusées. Il porte des coupures sur le visage et boîte. Il porte son bras droit en écharpe. Il est à bout de force et malgré sa paranoïa justifiée, n'a plus la force de s'assurer qu'il n'est pas suivi. Il subit en outre la perte des membres de son gestalt. Il est dépressif et quasi sûr le pas d'être suicidaire.

Il indiquera aux joueurs sa grande détresse et surtout ce qui l'a amené à Paris. Il souhaite faire part aux anciens d'une découverte dans l'Atlas, les restes d'un dragon d'une taille et d'une forme anormale. Cette information devra être recoupée avec des éléments récoltés sur les lieux de la découverte et qui sont en cours d'analyse à LYON. Tous ces renseignements sont détenus par...

A ce moment, vient à la table des joueurs un serveur. Qui leur pose leur commande : des sodas. Qu'ils aient ou pas commandé la sanction est la même. Les sodas sont un mélange explosif et dès qu'ils sont ouverts ou secoués tout pète. Le serveur est un membre du gestalt de Kelkal, un Djinn.

Merci d'être venus et au revoir... Les membres au contact sont au mieux sonnés, au pire dans le coma.

Les joueurs restés à l'écart sont pris pour cible par des sorts de magie non masqués, des projectiles les atteignent et provoquent des explosions. Il s'agit des membres du gestalt de Khelkal qui sont à l'œuvre.

Le lendemain (4 septembre) dans un hôpital militaire, les joueurs sortent petit à petit de convalescence. Leur guérison a largement été amplifiée par la magie draconique.

Un officier des services de renseignement les convie alors qu'ils vont tout juste mieux dans au réfectoire de l'hôpital. Il se présente comme étant le colonel Vauvert, fils d'Anaphi. Il leur fait part du profond mécontentement d'Anaphi dans l'échec de la mission précédente et tout particulièrement du nombre important de victimes ainsi que de la disparition d'Isham. Il n'a rien été retrouvé de lui.

Il informe les joueurs qu'Anaphi les tient pour personnellement responsables de cet échec et à travers lui ce sont les treize qui parlent. A eux de rectifier « le tir ».

Faisant suite aux derniers événements, il apparaît que celui qui se fait appeler Khaled Kelkal ne peut être qu'une créature magique. Le fait qu'il puisse être un dragon reste à prouver. Nul doute que les événements de ces derniers mois sont liés à Kelkal, et à la découverte d'Isham.

Les joueurs auront accès via the claw aux données actuelles relatives à ces événements. C'est eux maintenant qui ont le dossier. Les humains restent sur la brèche et ils doivent donc agir avec discrétion. En cas d'investigation particulière, ils devront en faire la demande sur The Claw. Anaphi a mis son veto sur la presse quant au dernier incident qui a quand même fait 25 victimes, hormis les joueurs. La presse en est restée à 4 blessés et une bombe défectueuse. En cas d'échec, mieux vaut qu'ils envisagent de migrer sur la face cachée de la lune.

### **Renseignements de départ.**

Les joueurs peuvent obtenir via The Claw le suivi des premiers éléments dans le dossier qui est très peu épais (voir annexe). En fait ces premiers éléments sont seulement relatifs à la chronologie des faits.

Les joueurs devront remonter les événements un par un pour avoir le fin mot de l'histoire.

#### **11 juillet 1995 : assassinat d'Imam Sahraoui.**

Par ses connexions le joueur dragon bleu pourra trouver qu'il s'agit probablement d'un dragon. En effet sur The Claw, son nom apparaît en lien avec le Pseudo « Békir » sur des forums de la famille des dragons féériques. Les joueurs pourront apprendre par ce biais qu'il était imam près la mosquée de Paris, rue Myrrha dans le 18<sup>ème</sup>.

La scène de crime se situe au sein de la mosquée dans les appartements privés. Le mieux est de choisir de s'y introduire au moment de la prière, les fidèles étant alors tous réunis dans un même endroit et les annexes étant beaucoup moins surveillées.

Le bureau où a été abattu l'Imam porte encore les scellés. Dans le bureau, deux traces de corps. Il s'agit de celle de l'Imam abattu alors qu'il se trouvait sur son fauteuil, et de celle d'un maître auxiliaire qui a voulu s'interposer.

Derrière le bureau sur une armoire vitrée trône différents objets dont une ardoise sertie de fils d'or sur laquelle est gravée une sourate (Fatiha – ou prologue). Il s'agit de l'objet gestalt qui est resté là. Il peut être décelé comme un réceptacle de faible puissance (5 à 10 points de mana).

Un joueur attentif pourra en outre remarquer que le bureau de l'imam est sculpté de bas reliefs. Ils sont scindés en plusieurs carrés. Le premier représente un homme, portant un cimenterre et un turban, brandissant une tablette (ardoise). Le deuxième représente ce même homme brandissant une tablette face à un fidèle ; ce fidèle est un homme visiblement chauve, portant une barbiche. Le troisième tableau représente le porteur de cimenterre, le chauve brandissant ensemble la tablette face à un homme particulièrement grand et dépourvu d'une main. Le troisième carré représente les trois personnages précédents brandissant la tablette face à une femme ailée. Le quatrième carré est manquant.

A l'issue de leurs investigations à la Mosquée les joueurs doivent envisager que l'Imam et Isham faisaient partie d'un gestalt et que leur objet gestalt est toujours là. Ils pourront envisager qu'au moins trois autres membres en font partie.

#### 25 juillet 1995, explosion station St Michel - Notre-Dame de la ligne B du RER parisien.

Les travaux de rénovation ont déjà commencé. Alors que les joueurs arrivent, ils assistent à la scène suivante : les ouvriers chargés des travaux sont entraînés de sortir un docteur du métro. Le métro est en chantier et est interdit au public.

Discuter avec Raymond le Baron (comme il dit s'appeler) donnera des résultats intéressants. Celui-ci a son carton habituel dans le métro. Lorsque la bataille a eu lieu il était présent. Lui parle de bataille et pas d'attentat. En effet il décrit une bagarre entre une dizaine de personnes qui a commencé à l'extérieur du métro un groupe en poursuivait un second qui s'est réfugié dans le métro. Le second groupe a commencé à pousser des gens sur les voies et lorsque le métro est passé il y a eu une grosse panique. Ensuite il y a eu des explosions, les deux groupes se jetaient des grenades. Le premier groupe était assez visible, il y avait un chauve, un gars très grand, une femme et un autre homme. Le second groupe était composé d'arabes, ils avaient des pistolets mitrailleurs et plein de grenades qui lorsqu'elles pétaient dégageaient des flammes bleues. Mais il y avait surtout un gars en retrait qui est arrivé quelques minutes après. Le grand gars du premier groupe s'est interposé lorsque les arabes ont tiré et il a pris presque toutes les balles sur lui.

#### Deuxième partie :

Les années ont passées. La cuisante défaite enregistrée il y a plus d'une décennie est encore dans les esprits, surtout dans celui de l'Alfe Noir. Et c'est par lui que des fantômes vont réapparaître.

#### Annexes :

Connected link : \*\*\*\*\*

Tag : kelkal  
Event : 11 juillet 1995, assassinat d'Imam Sahraoui à la mosquée de Paris.  
Event : 25 juillet 1995, explosion station St Michel - Notre-Dame de la ligne B du RER parisien. 8 morts et 117 blessés.  
Event : 17 août 1995, explosion place de l'Étoile à Paris. ~~3~~ 3 morts et 17 blessés.  
Event : 26 août 1995, découverte d'un engin explosif sur la ligne TGV LYON. Empreintes digitales sont relevées sur une bombe qui n'explose pas.  
Event : 3 septembre 1995, une bombe défectueuse explose dans un square parisien et fait ~~25~~ quatre blessés.  
Event : 7 septembre une bombe placée dans une voiture garée en face d'une école juive de Lyon fait quatorze blessés.