

D3 Histoire sans paroles

Avertissement

Ce scénario illustre la relation qui existe entre Toungouska (le vrai, celui qui est mort depuis des millions d'années) et certains feux-follets. Cette relation date du début des années 50. A l'époque, Vorok était en recherche d'informations sur sa mère et ceux qui pouvaient l'avoir tuée. Il se mit donc à la recherche d'un moyen efficace pour entrer en contact avec elle.

Le premier d'entre eux fut le Oui-ja (on a dit efficace mais c'est quand même une hydre). Après le peu de résultats concluants, il entendit parler par son demi-frère Wiesarek des capacités étonnantes des feux-follets. Et un plan rapide et tordu naquit dans un de ses esprits, il allait aider des feux-follets à se développer pour pouvoir utiliser plus rapidement leurs capacités.

Et Dieu sait que si un être magique se développe plus rapidement au contact d'un enfant dragon, au contact d'un grand-père, il atteint très vite des sommets. En moins de deux ans, Vorok se retrouvait à la tête d'un groupe d'une vingtaine de feux-follets en phase nature. Je vous laisse le soin d'imaginer les phases dévolution des gestalts de certains grands-pères...

Rapidement, des feux-follets sillonnèrent le ciel en tout sens à la recherche de l'endroit où le cadavre de la mère devait se trouver. Tout ça pour pouvoir essayer de prendre contact avec elle et lui poser les questions qui brulaient les lèvres de nombreux dragons.

Leur surprise fut totale lorsqu'il trouvèrent le cadavre du vrai Toungouska sur une étrange île dérivante et qu'ils purent enfin entrer en contact avec lui. Et découvrir le pot aux roses. Malheureusement pour eux, la fréquentation d'un espace saturé en mana les poussa tous vers la phase légende et plus aucun ne put communiquer avec qui que ce soit en

dehors de Toungouska. Et Vorok ne sut jamais rien de tout cela. Depuis, il ronge son frein et fait tout pour essayer de rentrer en contact avec eux. IL faut dire que les feux-follets en avaient profité pour retourner leur veste (que d'ailleurs ils ne peuvent plus porter).

De nombreux feux-follets ont été torturés dès que l'un des esprits de Vorok croyait qu'il pourrait en tirer des informations. Et la population de feux-follets n'a jamais pu vraiment décoller, les sbires de Vorok suivant l'exemple de leur père.

On n'est jamais mieux servi que par soi-même

Soyons très clairs dès le départ, une introduction pour un scénario est un calvaire. Si je fais quelque chose de trop générique, il vous faudra faire plein de boulot pour pouvoir l'adapter à votre groupe. En revanche, si je fais quelque chose de plus détaillé, cela risque de ne pas convenir à votre groupe de joueurs.

Je vais donc me contenter de vous donner quelques pistes, je suis bien certain que vous arriverez à en faire quelque chose qui ira bien avec votre gestalt. Alors qu'ils coulent des jours paisibles dans leur petite maison de campagne (ou tout autre endroit à leur convenance), nos valeureux personnages reçoivent une visite. Ou plus précisément, un appel au secours.

Cet appel au secours provient d'un inconnu qui ne le restera pas longtemps puisqu'ils apprendront vite qu'il se nomme Maxime Marchand. Il s'agit de l'ami d'un de leurs amis qui prend contact avec tout ceux qui le connaissent (le deuxième ami, vous suivez toujours ?) car celui-ci a disparu depuis quelques jours. Connaissant le monde dans lequel il évolue (lui aussi est soit un dragon, soit un être

magique), il ne veut pas laisser traîner l'affaire et met tout en œuvre pour le retrouver au plus vite.

Débrouillez-vous pour que les personnages comprennent que s'ils laissent l'enquête entre les mains de cet individu, leur ami n'a aucune chance d'être retrouvé. Laissez aussi quelques pistes laissant supposer que des technomanciens sont dans le coup et que le temps presse.

Si vous avez des joueurs peu coopératifs, vous pouvez aussi faire du disparu un membre de la famille du dragon. Si là ils ne se mettent pas sur l'affaire, vous vous débrouillez tout seul.

Le disparu (dont je vous laisse définir le nom) vivait dans un squat dans la belle ville de Brest. Maxime Marchand n'y est jamais entré, il s'est toujours fait casser la figure avant. Et pas par n'importe qui...

Direction la petite Bretagne

Le lieu interdit à Maxime Marchand n'a pas grand chose de particulier. Il s'agit d'un squat proche du port militaire, en fait une ancienne poissonnerie abandonnée et vidée de tout son matériel. Contrairement aux apparences, ce squat n'est pas gardé par un quelconque cerbère ou minotaure agressif, non, loin de là. On n'y trouve pas non plus une débauche de vétérans de toutes les guerres. Bien au contraire.

Le premier contact qu'auront les personnages en arrivant est la foule bigarrée de punks, d'artistes de rue et de tribus "alternatives".

Le second est en général plus violent et se nomme Frédéric Schopenhauer. Ce monsieur a le côté frappant frappant d'une wyvern d'une quarantaine d'années. C'est d'ailleurs souvent comme ça qu'on le décrit mais on se trompe. Mr Schopenhauer est un père féérique.

Il faut dire qu'il n'a pas grand-chose du féérique moyen. 2m10 et 120 kgs de muscle qui ont fait le stage chez Gwellarion et qui ne se nourrissent que de pizza. On a déjà vu plus classique comme féérique. En plus, on ne peut pas dire qu'il ait un humour débordant. Ou plutôt un humour d'amateur de bière invétéré.

Comme tout féérique, il est capable de reconnaître à vue si un individu est un être magique ou pas. Et

il ne se prive alors pas pour faire comprendre qu'il considère ce squat comme sa propriété privée.

Mais alors, que font là tout ces pounkes et autres voyous ? Ils sont là sur invitation. La compagne de Frédéric est une demoiselle rouge un peu baba cool sur les bords et qui aime bien être entourée par quelques artistes. Artiste qu'elle même est à temps perdu. Sinon, elle est pourchassée par ses frères pour ne pas avoir voulu donner un réceptacle à son grand père.

Le disparu était un de leurs amis et ils connaissaient bien ses préoccupations actuelles à savoir l'augmentation soudaine du niveau de mana. D'après lui, il serait désormais possible de capter la mana terrestre pour faire des sorts puissants.

Il prétendait aussi que tous les endroits ne contiennent pas la même quantité de mana et il s'était mis en tête de parcourir la région pour trouver ceux qui étaient le plus adaptés.

Si Frédéric ne connaît que peu de personnes en dehors du squat, sa copine Antonella en connaît elle beaucoup plus. En particulier un grand nombre des créatures magiques habitant la région. Voire quasiment toutes, que ce soit dragons ou êtres magiques. Et elle est donc au courant de beaucoup de choses. En particulier de la disparition il y a peu de temps d'un petit groupe de gremlins qui travaillaient sur la base de l'Île Longue, d'un enfant dragon rouge antique et d'un enfant wyvern amateur de poésie médiévale.

Elle pourra même sans problème indiquer l'adresse de ces différentes personnes et dire qu'à l'heure actuelle, des enquêtes sont déjà en cours pour essayer de les retrouver.

Les enquêtes en cours

Les gremlins sont recherchés par les militaires. L'île Longue est quand même particulière à leurs yeux puisque c'est la base des sous-marins nucléaires lanceurs d'engins français. Il n'est donc pas étonnant que des personnes y travaillant soient forcément recherchées en cas de problèmes ou de disparitions.

Les rouges recherchent intensément leur neveu, frère, cousin. Enfin, bref, la famille est sur le coup et même si ce ne sont pas forcément des foudres

de recherche, ils arriveront tout de même à trouver quelques indices. Les deux enfants dragons rouges peuvent aussi servir d'alliés dans le cas où vos joueurs auraient du mal à s'en sortir tout seuls. Antonella, quant à elle, ne veut même pas entendre parler de les approcher.

Seule la wyvern n'est pas recherchée. C'est une rebelle, la famille la considère comme une grande fille qui n'a besoin de personne pour s'en sortir.

Les appartements

Une visite dans les appartements des gremlins ne donnera rien du tout. Si des éléments utiles à l'enquête s'y sont trouvés, il y a belle lurette que les services spéciaux de la DGSE les ont récupérés. En revanche, il y a toujours un risque de se faire repérer par les dits services. Espérons que les Pjs seront prudents.

L'appartement du rouge a lui aussi été visité mais par sa famille. Il y a peu de chances de trouver des objets intéressants mais il reste encore quelques indices.

Notre gentil dragon rouge était très intéressé par les alignements mégalithiques de la région au point d'avoir sur eux une mine de renseignements assez conséquente.

Ces renseignements consiste en un grand nombre d'études historiques, astronomiques voire même mystiques sur ces mégalithes. On y retrouve aussi des témoignages recueillis auprès de vieux de la région et aussi les conclusions de ce dragon sur le sujet. Si les joueurs n'en ont pas encore entendu parler, glisser leur enfin le terme de ley line et ce qu'on peut trouver sur elles dans la littérature de bazar.

Et comment se fait-il que ces renseignements soient retrouvés ? Comment se fait-il qu'ils n'aient pas été emportés par ceux qui ont déjà visité l'appartement ? C'est simple et stupide et il y a quand même peu de chance que quiconque les trouve. Les renseignements sont sur des microfilms dissimulés dans les glaçons dans le congélateur au dessus du frigo en rentrant à droite dans la cuisine.

Chez la wyvern, il y a peu de choses à découvrir. Elle meuble son petit studio dans le style adolescente attardée romantique et en plein spleen. Les joueurs pourront facilement trouver toutes ses af-

fares dans l'appartement. En particulier un petit réceptacle qui n'est autre qu'un gestalt. Personne n'y est encore lié, pas même la wyvern. En clair, il n'apparaît à l'heure actuelle pas autrement que comme un réceptacle.

Il y a quand même une petite chose à remarquer chez elle, c'est le manque de style dans ses poèmes. Une deuxième chose amusante est qu'elle adore se faire prendre en photo près des alignements et des menhirs.

Si avec toutes ces pistes, fines comme du gros sel de Guérande, les joueurs ne décident pas d'aller faire un petit tour du côté de Carnac, là, je ne sais plus quoi faire.

L'agent

Il y a une petite chose que l'on peut rajouter sur la wyvern. Ou plutôt sur son voisin. Son charmant voisin même. Voisin que les personnages rencontreront dans la cage d'escalier et qui fera tout pour lier la conversation avec eux. Tellement inquiet pour sa voisine qui n'est pas revenue depuis quelques jours. Il ne lui est rien arrivé au moins ?

Gentil et prévenant voisin qui n'a pas hésité à truffer littéralement de micros l'appartement de la wyvern.

Mais pourquoi donc ? Parce que sous des dehors affables, il ne s'agit ni plus ni moins d'un pervers sadique ? Même pas. Mais il y a tout de même de forte chance pour qu'il soit sadique. En effet, il n'est rien d'autre qu'un agent catalyseur.

Pour ceux qui l'auraient oublié, les agents catalyseurs sont des employés de la Mc Keenan & Dodge affectés au projet Gestalt Therapy. Là, ils se voient confiés la surveillance d'un dragon en particulier, un dragon qui doit normalement faire partie de ce projet.

Le seul souci est que le dragon en question, la wyvern, n'a pas été liée au gestalt. Elle est donc surveillée attentivement pour voir quels seront précisément les effets de la liaison au gestalt. Si liaison il y a. Dans le cas contraire, elle fera une excellente source d'organes. Même si ceux de wyvern ne sont pas très appréciés.

Cela dit, quelques agents de terrain sont eux aussi à la recherche de la wyvern. On ne laisse pas par-

tir aussi facilement une expérience de ce prix. Surtout si celle-ci peut incidemment amener à d'autres créatures. Encore un groupe que notre gestalt va trouver sur son chemin.

Explication et résolution

Mais que se passe-t-il donc ? Quelle est la motivation des méchants kidnappeurs ? Tout d'abord, ils ne sont pas si méchants que ça et si ça se trouve, les pjs le sont beaucoup plus. Revenons un peu à nos moutons ou plutôt à nos dragons.

Si vous avez lu la fabuleuse extension Technologie et les divers petits articles qui émaillent ce site, vous êtes déjà des familiers du concept de ley lines et vous en savez beaucoup sur les alignements mégalithiques à travers le monde. Et bien, imaginez vous qu'une de ces ley lines passe justement sous un alignement très connu, Carnac !

Quelle surprise ! ... Fantastique me direz vous en baillant, on ne l'aurait jamais deviné, mais qu'est ce que ça vient faire là-dedans ? Pas grand chose si ce n'est qu'un groupe de démons mineurs a réussi à obtenir des informations sur cette ley line auprès d'un correspondant énigmatique à Prague et qu'ils ont appris que cette ligne se prolonge jusqu'à Stonehenge.

Leur théorie est la suivante. Si, par un rituel adapté, ils arrivent à transférer de la mana d'un bout à l'autre bout de la ligne, ils arriveront ainsi, après de nombreux autres rituels pratiqués à travers le monde, à réveiller le "système veineux magique de la Terre" et à lui permettre ainsi de produire plus de mana. Rien que ça.

Dans quel but ? Celui de permettre aux êtres magiques de s'éveiller en grand nombre afin de former de bons petits soldats dans la future guerre contre les Grands Dragons. Le but ultime est de les empêcher de se barrer avec la mana en laissant un caillou vide orbiter autour du Soleil.

C'est une intention fort louable mais qui, en l'état actuel des connaissances risque fort de se solder par un échec.

Heureusement pour eux, mais sans qu'ils le sachent, l'explosion de la poche de mana amazonienne a déjà réveillé les ley lines. Leur rituel a donc plus de chance de donner des effets. Mais

nous verrons que ce ne seront sûrement pas ceux escomptés.

Le rituel a été mis au point par un dragon asiatique rebelle qui fait partie du réseau The Hook et qui a dans son gestalt un... démon mineur. Il adhère lui aussi totalement à cette idéologie manichéenne "les Grands Dragons sont des salauds (sauf Anaphi)" et ça ne lui pose absolument aucun problème de sacrifier un bon nombre d'individus pour arriver à ses fins. Quand l'humanisme vous tient...

Le rituel va se passer de la façon suivante : Le dragon asiatique a mis un point un sort qui, pense-t-il, va permettre de canaliser la mana dans la ley line. Les démons mineurs connaissent tous ce sort qui leur a été appris il y a peu de temps.

A une heure précise déterminée par la conjonction de plusieurs signes astrologiques et l'état de fatigue du meneur de jeu, les individus kidnappés seront sacrifiés sur les deux sites. Les participants enverront la mana des sacrifiés à travers la ley line et s'il y en a assez (ce qui d'après les calculs de l'asiatique ne fait aucun doute) il devrait faire la jonction de ces énergies et réveiller définitivement la ley line.

Ce n'est pas la ley line qu'ils réveilleront, elle n'a pas vraiment besoin d'eux.

Comment retrouver les disparus ?

Il y a fort à parier qu'à un moment ou à un autre, les joueurs décideront de se rendre du côté des alignements de Carnac ou autre. Ne serait-ce que pour faire du tourisme. Ou alors, je ne sais vraiment plus quoi attendre d'une bande de joueurs qui normalement se rue sur toutes les pistes suffisamment grosses.

En se renseignant un petit peu et en fouinant dans les environs, les joueurs retrouveront la trace de personnes étranges qui sont arrivées en ville il y a peu de temps. Rien de bien méchant mais ces personnes détonent un peu par rapport aux touristes habituels. De quelle façon ? A vous de voir à quoi vous voulez que ressemble des touristes habituels. Dans tous les cas, leurs allers et venues ne sont pas passées inaperçues vis-à-vis de la population.

La première chose que l'on peut en dire c'est qu'ils sont lourdement chargés et qu'ils se sont installés depuis quelques temps déjà.

Rien de difficile, seule la localisation finale de l'intéressé sera plus complexe vu qu'il se trouve dans un petit tumulus oublié de tous et perdu au fin fond de la forêt. Impossible de le dénicher.

Les touristes, ceux qui vont faire le rituel et qui entraînent les gens, ne sont eux pas si étranges que ça. Seuls le dragon asiatique avec sa crête rose peut vraiment être repéré. Pour les autres, il faut être un peu plus ingénieux. Ce sont des démons mineurs. Ils sont subtils mais auront du mal à ne pas faire parler d'eux. De façon toujours perverse et sadique, pas en profanant tous les édifices religieux de la région.

Le rituel

Le seul moment où les joueurs seront susceptibles de le retrouver facilement sera celui où les conjurés tenteront de le sacrifier sur l'autel du sacrifice en plein milieu des alignements de Carnac. Une action bien menée par le groupe devrait permettre de neutraliser certains conjurés et de récupérer un petit paquet d'êtres magiques.

Voyons un peu plus en détail comment cela doit se passer. En plein milieu de la nuit (évidemment, c'est pour l'effet dramatique...) les routes seront barrées et des déviations mises en place pour éloigner les curieux ou ceux qui sont à la recherche d'un raccourci sans jamais le trouver.

En clair, les participants au rituel essaient de se ménager un peu d'intimité. Certains iront même jusqu'à se déguiser en pandores pour éloigner ceux qui voudraient quand même s'approcher.

Si les pjs sont très insistants, la résistance ne sera pas très importante. Aucun des participants au rituel n'est près à donner sa vie. Il peut aussi être amusant de faire ressortir une équipe des services secrets à ce moment là. La rencontre avec une autorité supérieure peut facilement dérouter nos pandores du dimanche.

Il y a aussi la possibilité de contourner les barrages en passant par les bois. Ce qui là aussi s'avérera facile si personne n'a l'idée saugrenue de joueur du biniou.

On peut supposer que les pjs arriveront jusqu'au site du rituel. Faites en sorte qu'ils en voient assez pour comprendre que de la magie est vraiment à

l'œuvre. Faites aussi en sorte qu'ils reconnaissent la personne qu'ils sont en train de rechercher.

Et après, laissez parler les flingues ! Bon si les pjs ne sont pas adeptes de la manière fine, ce seront les rouges ou les services secrets qui interviendront.

Cependant une partie de l'enchantement était déjà accomplie et le dégagement de mana fait apparaître la forme d'un dragon fantomatique de la taille d'un grand père. Durant tout le rituel et jusqu'au point culminant de l'apparition de ce dragon, des feux follets s'approcheront de la scène. Ce ne sont pas d'êtres magiques sous forme humaine dont je parle mais bel et bien de feu follets sous forme légendaire. Il y en aura jusqu'à une quarantaine qui virevolteront tout autour du lieu.

Vous l'aurez compris, les bouleversements dans la mana qu'ont produit ce rituel ont permis à Toun-gouska (le vrai) de faire une brève apparition et de quitter sa psychosphère. Les feux follets sont toujours de la fête dans ces cas-là.

En se renseignant sur le compte du dragon asiatique, le gestalt fera sortir de leur torpeur les membres du réseau The Hook dans lequel il ne tenait quand même pas une place importante. Cependant, il conservait à l'heure actuelle chez lui des documents qui pourront permettre de repartir vers d'autres découvertes si vous voulez vraiment utiliser The Hook.

Les Pnjs

Le dragon asiatique

Caractéristiques : Force -1, Perception +2, Volonté +2, Endurance +3

Métiers : Aventurier Qualifié, Chant Averti

Sorts : Osmose 3, Griffes primitives 2, Lien primitif 2, Météorologie 2

Les démons mineurs

On peut considérer que tous les individus présents à la réunion sont en phase de la transformation alors que les gardes sont en phase de la connaissance. Les individus de première espèce sont au nombre de 5 et ceux de deuxième espèce 6.

Caractéristiques : Percept

Métiers : Variables au niveau qualifié.

Combativité +1

Sorts : Osmose 1, Empoisonnement 1, Antidote 2.