

# **Retour aux Sources**

## **Scénario de voyage pour un Alfe Noir (ou tout être magique de type “Forgeron”)**

Ce scénario n'en n'est pas vraiment un, mais plutôt une trame de base à adapter en fonction du groupe de PJ.

### **La petite histoire**

Tout commence avec Daniel BERGAMM, un alfe noir qui s'ignore. Petit truand passionné par les armes et les explosifs, il devient trafiquant d'armes en 1962, fournissant de nombreuses petites organisations terroristes et criminelles.

En 1974, il rencontre Vladimir KROSKY et là c'est le choc ; quelque chose se réveille en Daniel. En effet, Vladimir n'est autre qu'un père hydre qui, voyant la réaction de Daniel, l'intègre dans son groupuscule terroriste (son gestalt quoi !) et lui parle d'histoires anciennes où des dragons foulaient le sol terrestre. Son réveil évoluant jusqu'à la phase de transformation, Daniel découvre ses capacités de travail du métal et d'alchimie. Il se lance donc dans du trafic de métaux précieux et d'organes (draconiques évidemment).

Malheureusement, cette belle histoire de gestalt prend fin en 1977 où le groupe est éliminé par la police. Daniel, le seul survivant de cette histoire, est profondément choqué par la mort du gestalt et surtout de Vladimir. Il pense alors au suicide, mais décide de laisser une trace sur cette terre à ses frères de race.

Après plusieurs mois de tests, il réalise une œuvre d'art en métal avec comme propriété alchimique d'attirer d'autres alfes noirs. Ainsi, naît “Retour aux Sources”.

### **L'œuvre en elle-même**

“Retour aux Sources” est une structure métallique cubique d'environ 1 mètre de côté. Ce cube est en “filare”, c'est-à-dire que les faces sont creuses. Diverses tiges métalliques partent de l'intérieur des coins vers le centre et aboutissent toutes sur une forme ovoïde métallique.

Chaque tige –il y en a en tout une trentaine– est composée d'un métal ou d'un alliage différent. Aucune soudure ne tient cet ensemble. En effet, les tiges sont maintenues en porte-à-faux les unes aux autres.

Cette œuvre d'art a ensuite été mise sur le marché sous le nom de “Retour aux Sources” d'Olaf Hoonhorst.

### **Et le PJ arrive**

Ce “scénar” débute par la découverte dans un musée ou une exposition de “Retour aux Sources” par le joueur (pour ma part, j'ai utilisé le scénar A4 Punch). Le PJ est alors fasciné par cette œuvre, sentant qu'elle lui est destinée. Il la désire tellement qu'il va tout faire pour l'obtenir (légalement ou non).

Le joueur aura beau ensuite faire tout ce qu'il peut, les choses s'en tiendront là tant qu'il n'aura pas atteint la phase de connaissance et obtenu la compétence de travail du métal. Avec celle-ci, il va pouvoir petit à petit comprendre la structure et pouvoir la démonter (car c'est le but recherché par Daniel). Pour ma part, j'ai autorisé un jet Très Très Difficile de travail du métal par scénar. Une première réussite permet de comprendre l'enchevêtrement de tiges métalliques, une deuxième de trouver la tige "clé de voûte" pour désassembler le tout.

Une fois l'œuvre démontée, le joueur a accès à la forme ovoïde (seule partie créée par alchimie). Celle-ci porte deux inscriptions en français : "La clé du Savoir" et "ICPO-4875-121345".

Après moult recherches diverses et variées, le joueur découvre que le code est un numéro d'identification Interpol (cf. document en annexe).

De là, le joueur va certainement se rendre dans les anciennes résidences connues de Daniel. A Kölk, en Suède, la maison est en vente depuis apparemment longtemps. C'est une petite maison adossée à une colline (air connu !) avec une grande cheminée sur le toit et des panneaux solaires.

L'intérieur est un peu délabré et sent le renfermé. Sur le dessus de la cheminée en pierre, une cavité ovoïde est taillée. Si le joueur y insère la "Clé du Savoir" le fond du foyer de la cheminée s'ouvre, mais l'œuf reste coincé dans la cavité.

Du passage (secret, hé hé hé !), descend un escalier qui mène à une porte en métal sans poignée ni serrure, mais avec un bouton à côté. Une fois passé la porte, celle-ci se referme et le joueur se retrouve dans une antichambre avec deux portes fermées (dont celle d'arrivée). Il n'y a là qu'une table avec dessus un vieux magnétoscope Bétamax, un téléviseur, une cassette vidéo (Bétamax évidemment) et, au-dessus de la porte d'arrivée, un grand afficheur LED rouge qui vient de se mettre en marche. Si le joueur regarde la vidéo, voici ce qui apparaît à l'écran.

*Daniel porte au cou un pendentif en argent incrusté de jade (le Gestalt)*

Bonjour. Mon nom est Daniel BERGAMM. J'en ai eu bien d'autres dans ma vie, mais, si vous êtes ici, c'est que vous me connaissez sous le nom d'Olaf HOONHORST.

Ma vie n'a pas toujours été clémente avec moi, mais j'ai fait mon trou. Et puis, j'ai rencontré Vladimir. Il m'a fait prendre connaissance de monde, du sens de la vie, de ce que j'étais. Je peux dire que le temps que j'ai passé avec Vladimir et les autres a été le plus heureux de ma vie.

Mais, maintenant, ils sont partis. Quatre ans déjà...

*Il tient son pendentif dans sa main en le serrant.*

Je ne sais pas comment j'ai pu survivre à tout ça, pas aux attaques de la police ou de l'armée, mais à la disparition de Vladimir. Seul mon but m'a maintenu en vie. Je devais finir mon œuvre, achever ce qui avait été commencé...

Si vous êtes ici, ou plutôt si tu es là, mon frère, c'est que j'ai réussi et j'en suis heureux. *(Il dit cette phrase d'un air triste, quand même).*

Je ne sais pas ce qui m'a poussé à faire ça, mais je voulais laisser quelque chose derrière moi et derrière Vladimir et les autres.

Enfin, venons en au fait, j'ai tout ceci pour t'attirer ici afin de t'ouvrir la voie. Tu es venu ici grâce à la "Clé du Savoir" et il te faudra en sortir de la même manière... Mais, tu ne l'as plus entre les mains, me diras-tu ; et bien, il te faut en faire une autre.

Un chronomètre s'est mis en marche quand tu es entré ici, tu as dû le remarquer. Quarante-huit heures, c'est ce qu'il te reste pour sortir d'ici. Comment faire en quarante-huit heures ce que j'ai plus bon nombre d'années à réaliser ? Et bien, je te guiderais. Si tu es celui que je pense, petit homme, tu y arriveras. *(Et d'une voix beaucoup plus dure)* Si vous vous êtes trompé de lieu, je vous plains...

Quant à moi, je dois partir. Cela fait quatre ans que je dois partir, il est enfin temps. *(Il arrache de son cou le pendentif et le pose devant lui, hors champ)*. Sache une chose, petit homme, ce lieu et tout ce qu'il contient est mien, alors respecte-le. Prends ce dont tu as besoin pour la Clé et laisse ce qui reste. Et surtout, ne reviens jamais ici !

Adieu, mon frère, et que moi, Vladimir, Michel, Gabriella et Georgio restent à jamais dans ta mémoire. Adieu.

A la fin de la vidéo, la seconde porte s'ouvre et donne sur le laboratoire alchimique de Daniel. Là, le joueur pourra trouver de nombreux ingrédients, des livres sur l'alchimie et la formule de la "Clé du Savoir". Le joueur devra donc, en moins de 48 heures, réaliser une "Clé du Savoir" pour sortir (la porte d'arrivée comporte une cavité identique à celle de la cheminée) avant l'explosion de la maison au C4.



**ICPO-4875-121345**



**Nom :** BERGAMM

**Prénom :** Daniel

**Alias :** - Dany Dan (dès 1962)  
- Le Suédois (dès 1975)

**Date et lieu de naissance :** 6 juillet 1939 à Lausanne (Suisse)

**Parents connus :** - Louise BERGAMM, mère, décédée à la suite de la naissance de Daniel en 1939 à l'hôpital général de Lausanne.

- Yvan et Joanna KLIRSH, couple d'accueil, décédés des suites d'un accident de la route le 18 novembre 1958 à Zurich.

**Activités illégales :**

- Port d'armes illégal (1959)
- Trafic d'armes (dès 1962)
- Participation à une action terroriste. Daniel BERGAMM a fait partie, dès 1974, de l'organisation terroriste, à but communiste, "Etoile Rouge" fondée en 1973. "Etoile Rouge" était composée de peu de membres (Vladimir KROSKY, Michel PHILIBERT, Gabriella MICKA, Georgio MANTANI et Daniel BERGAMM). Tous les membres, hormis Daniel BERGAMM, sont décédés le 15 mars 1977 lors d'une intervention policière visant à les arrêter.
- Recècle de métaux précieux (dès 1976)
- Trafic d'organes (dès 1976)

Daniel BERGAMM a commencé ses activités criminelles à l'échelle internationale en 1962 en vendant de nombreuses quantités d'armement militaire lourd (lance-roquettes, fusils d'assaut, explosifs -C4 notamment-). Recherché internationalement depuis cette époque, il a su éviter toutes les tentatives d'arrestation.

En 1974, par le biais de son activité de trafic d'armes international, il rencontre Vladimir KROSKY, alors chef du groupe terroriste "Etoile Rouge". Daniel BERGAMM, n'ayant, jusqu'alors, participé à aucune action directe, rejoint le groupe terroriste. Ce groupe est responsable du plasticage de plusieurs ambassades américaines.

En 1976, les activités de trafic de Daniel BERGAMM évoluent. En effet, il abandonne le trafic d'armes (hormis pour sa propre organisation) pour se lancer dans le trafic d'organes humains et de métaux précieux (or, platine, argent...).

En 1977, le groupe terroriste est repéré à Djibouti ; une opération policière internationale est alors lancée. Tous les membres du groupe, hormis Daniel BERGAMM, sont cernés dans un bâtiment désaffecté. Lors de l'assaut des forces militaires, les membres d'"Etoile Rouge" déclenchent une série d'explosifs, aboutissant aux décès de Vladimir KROSKY, Michel PHILIBERT, Gabriella MICKA et Georgio MANTANI, ainsi que plusieurs membres de la force d'intervention.

Daniel BERGAMM ne donne plus signes de vie jusqu'en 1979 où il reprend ses activités de trafic d'organes et de métaux précieux. On retrouve sa trace en 1981 au Danemark. Sa maison, située à Silkeborg, achetée au nom d'Olaf KURSTONN est cernée par une force d'intervention internationale. Lors de l'assaut, il a déclenché une série d'explosifs installés dans sa maison.

Daniel BERGAMM décède le 14 novembre 1981, des suites de l'explosion de son habitation.

- Résidences connues :**
- 15 place de la Bourse, Paris (dès 1974)
  - 48 Sternstraße à Bonn (dès 1962)
  - Maison à Kölk, près de Skinnskatteberg, Suède (dès 1976)