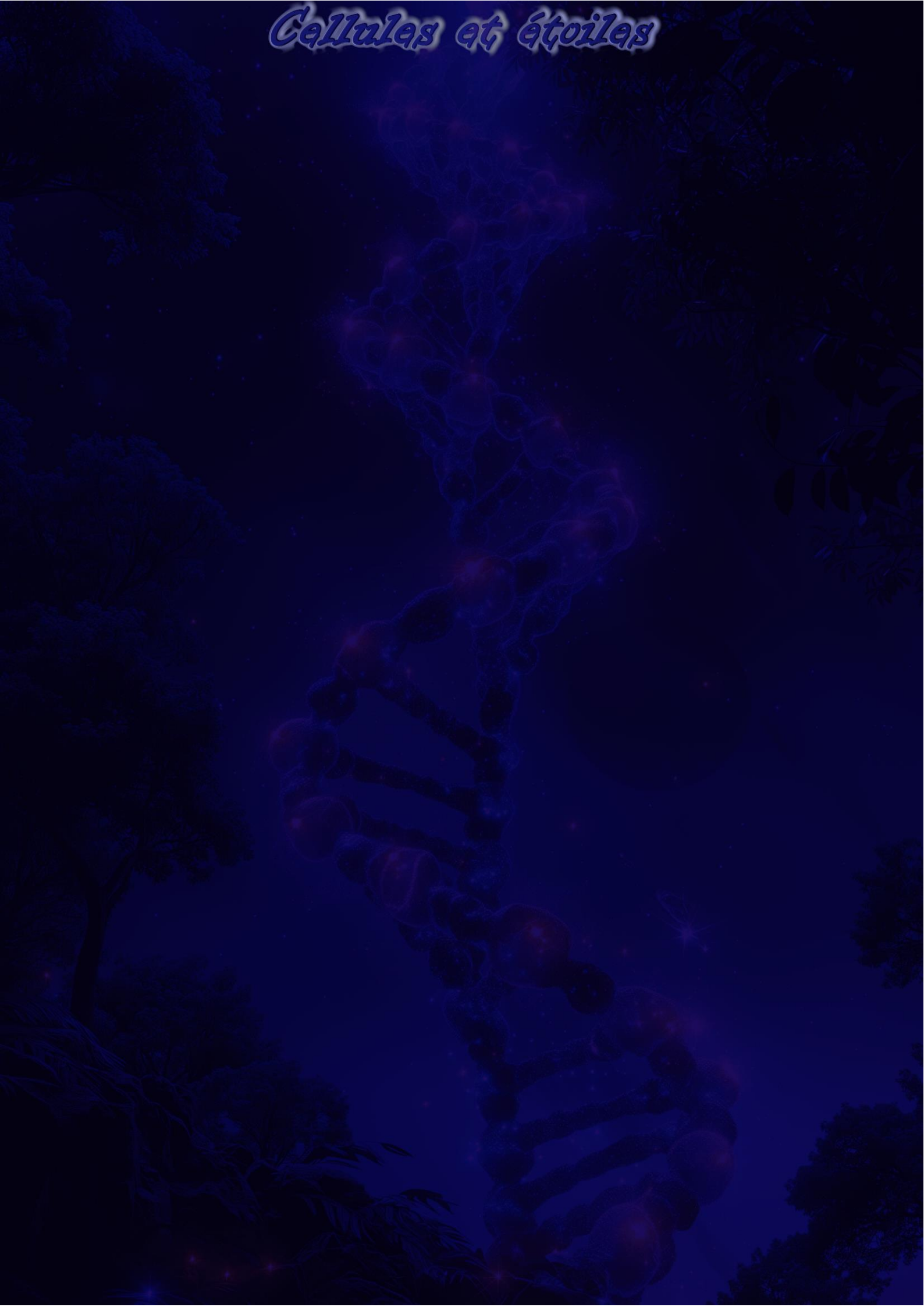


Cellules et étoiles



Cellules et étoiles



Cellules et étoiles

CELLULES & ÉTOILES

CAMPAGNE

ÉTIENNE C

Cellules et étoiles



OPEN GAME LICENSE

Le dK system (2006), et dK2 (2008), sa deuxième version, est un jeu de rôle générique édité par John Doe sous licence ludique libre. C'est une consolidation du système créé pour le Jeu d'aventure de Lanfeust et du monde de Troy (2005), et donc un dérivé du d20 system.

La licence ludique libre de Izard of the Coast distingue deux choses :

contenu ludique libre (open game content) : ce sont les mécanismes de jeu, les procédures, algorithmes...

identité du produit (product identity) : ce sont les logos et marques déposées, ainsi que les textes écrits, les illustrations, les personnages développés dans les ouvrages, les noms et description des sorts...

La licence autorise l'utilisation libre, gratuite et sans contrepartie du contenu ludique libre ; par contre, l'utilisation de l'identité du produit est soumise à un accord de la part du propriétaire de ce produit (Wizard of the Coast dans le cas de Dungeons & Dragons et de d20 Modern). Sans autorisation, le jeu ne peut pas faire référence à une compatibilité avec un jeu soumis à des droits d'auteur d'un tiers, à l'exception le cas échéant de la mention « Document de système de référence d20 » (cette mention ne cite pas explicitement le d20 System).

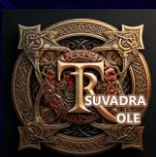
Les produits utilisant des produits sous licence ludique libre doivent eux aussi être sous licence ludique libre, c'est-à-dire que les mécanismes décrits peuvent être repris dans toute publication sous licence ludique libre.

Le texte de la licence ludique libre doit être reproduit intégralement dans tous les produits.

Concrètement, cette licence autorise des éditeurs à utiliser le système de jeu, ou à créer un système de jeu qui s'en inspire, sans payer de droit d'auteur. Mais ils ne peuvent eux-mêmes pas réclamer de droits d'auteur sur leur système.

Notez que la licence ludique libre est la propriété de Wizards of the Coast, dans le sens : elle exerce son droit de propriété intellectuelle (copyright) sur le texte de la licence. Mais cette licence peut s'appliquer à des jeux n'ayant strictement rien à voir avec Wizards of the Coast ni avec son d20 System.

Tsuvadra dK n est basé sur le system dK : dK2 des Éditions John



EDITION TSUVADRA

Cellules et étoiles

SOMMAIRE

	Présentation.....	107
	En prison.....	109
	Annexes	115
	Les feuilles de PJ	115
Contexte « Cellules & Etoiles »	9	
L'univers parallèle	9	
Les règles de la campagne	9	
Le Littéraire-Rôle.....	16	
La station Stanford – (2022- 2023).....	21	
Présentation	21	
Acte 1 : Pleincreux	22	
Acte II : La station orbitale	25	
Acte 3 : Le vaisseau ancipiel.....	28	
PNJ du scénario	30	
Spy multinationales (2023-2024)	33	
Contexte.....	33	
Tourcgnat.....	34	
Nouveau travail	35	
PNJ du scénario	38	
Jouer avec le feu (2024 – 2025).....	41	
Présentation	41	
Tourcgnat.....	42	
A Rocamadour.....	44	
À Paris.....	45	
PNJ du scénario	46	
Retour à Stanford (2025 – 2026).....	49	
Présentation	49	
Vers Stanford et le voyage velumique	52	
PNJ du scénario	55	
Église Œcuménique (2026 – 2027).....	57	
Présentation	57	
Les Championnat du monde d'escrime japonaise.....	60	
Retour en France	63	
Sauver les dragons.....	66	
PNJ du scénario	68	
Fin de Pleincreux (2027 – 2028)	71	
Présentation	71	
Sauver Grégoire	75	
PNJ du scénario	77	
Mariage en noir (2028 – 2029).....	79	
Présentation	79	
Rencontre avec les mythes.....	83	
Les dimensions.....	84	
PNJ du scénario	86	
Fin des nations (2029 – 2030).....	89	
Présentation	89	
L'underworld de Toulouse dans la danse	92	
Bataille de l'orphelinat	93	
PNJ du scénario	96	
Mafia et jumeaux (2030 – 2031).....	97	
Présentation	97	
Napoli	100	
Dans Rome (la coda musicale)	103	
PNJ du scénario	105	
Fin et début (2031 – 2032).....	107	



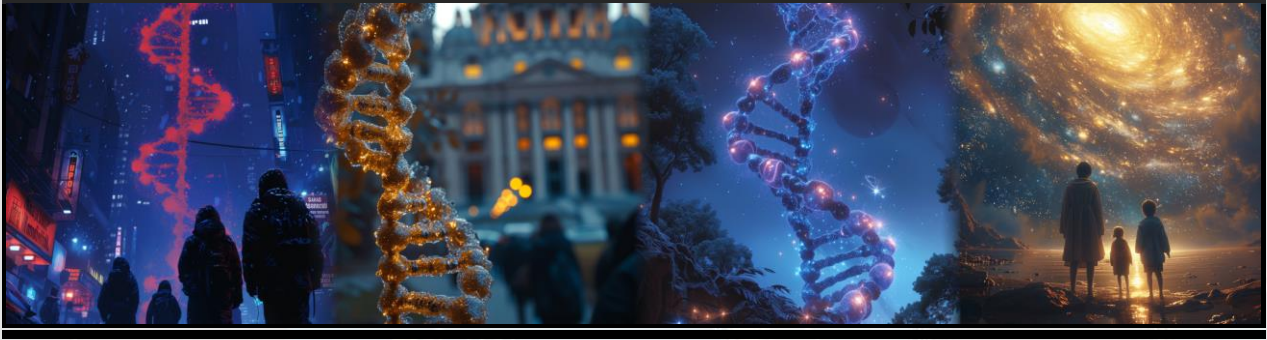


Cellules & Étoiles

*Contexte
et règles*



Contexte « Cellules & Étoiles »



Dans l'imaginaire foisonnant de "Cellules & Étoiles", s'ouvre un horizon sans limites où la liberté des Personnages Joueurs (PJ) de tisser l'étendue de leurs Savoir²-faire et d'inviter de nouveaux Personnages Non-Joueurs (PNJ) est primordiale, à condition de demeurer au sein d'un cosmos qui garde sa cohérence. Mon approche privilégie une matière narrative flexible et vivante plutôt qu'un carcan scénaristique rigide. L'histoire, dans sa fluidité, se dévoile et s'enrichit à chaque session. Il incombe au Maître du Verbe d'orchestrer cet élan, quitte à délaissier la trame préétablie au profit de chemins inédits.

Ce contenu narratif, semblable à un maelstrom, est le fruit d'un consensus, la résultante des multiples réalités que chacun admet comme vraies dans l'enceinte du jeu. Il représente l'agrégat des possibles, chaque proposition validée par le groupe en constituant la substance :

<http://leblogdesens.blogspot.fr/2014/11/le-maelstrom-est-sorti.html>

L'univers parallèle

Dans ce contexte, on pourrait croire que le temps des dragons, des chevaliers intrépides et des princesses arpentant des forêts mystérieuses, charmant faunes et papillons de leur sourire, est révolu. On pourrait penser que notre ère a tourné le dos à l'aventure, que le destin s'est effacé de notre vue, comme des éclats lumineux emportés au galop par le temps. Quelle joie de se tromper. Les princesses, les chevaliers, la magie et les dragons, ainsi que le mystère et l'aventure, n'ont pas disparu ; ils se sont simplement métamorphosés. Aujourd'hui, ils se dissimulent parmi nous, parfois invisibles à nos yeux et même aux leurs, dans des atours nouveaux.

Les maîtres d'Éden, cette dimension où tout devient possible, nous visitent encore dans nos rêves pour nous rappeler que nous n'avons jamais perdu ce bouclier nous protégeant des dragons, que des flammèches bleutées parcourent notre être pour transformer le monde selon nos désirs.

À l'aube, se profilent les éveillés dont la présence secrète va enflammer le nouveau millénaire. L'intuition, tel un murmure, nous révèle une vérité essentielle : nous ne sommes pas de simples poussières. Nous sommes l'essence même de la magie !

...Mais, le jour se lève et pointe à l'horizon des réveillés qui vont embraser le millénaire qui viens de leur présence secrète.

L'intuition nous souffle la vérité :
Nous ne sommes pas poussière,
Nous sommes magie !

Les règles de la campagne

Dans le sillage du dernier acte joué à Marmo, "La mort d'un juste", la saga "Cellules & Étoiles" prend son envol, marquant une transition vers les mécaniques sophistiquées du système dK, spécifiquement adaptées pour cette nouvelle ère en version dK8. Ce virage narratif guide les protagonistes de Marmo à l'aube de leur maturité, en les équipant d'un arsenal de règles renouvelées. "Cellules & Étoiles" s'inscrit dans la continuité de "Tsuadra dK", flurient les Chimères", et préfigure une odyssée qui, par la suite, s'épanouira au sein de la galaxie d'Andromède, sur la planète Ultereith.

Dix années, dix scénarios, tels sont les jalons de cette épopée où l'humanité est conviée à une symbiose avec les onze dimensions du cosmos, lui ouvrant les portails des voyages interstellaires. Cette odyssée est celle d'une métamorphose christique, destinée à s'accomplir à l'issue de cette quête.

Dix années, dix narrations, se déclinant sous deux aspects : des contes pour les ellipses temporelles et des structures ludiques traditionnelles - potentiel, Savoir²-faire, et des - pour les épisodes ancrés dans l'immédiateté. À travers leurs avatars, vos enfants s'apprennent à explorer de nouveaux horizons ludiques, de nouvelles fabulations, de nouveaux mandalas dont les grains de sable sont les mots façonnant ces récits.

Les Marmo s'érigent désormais en Apprentis Faiseurs, témoins et acteurs d'une métamorphose globale. Bienvenue dans "Cellules & Étoiles", où le devenir s'entrelace avec l'imaginaire pour révéler des destinées inédites.

Personnage en dK8

Pour transposer les caractéristiques de Marmo aux règles dK8 pour la campagne « Cellules & Étoiles », nous allons structurer un tableau de transposition clair.

Ce tableau permettra de convertir les quatre caractéristiques de Marmo (Sport, Idée, Sens, Bricolage) en six caractéristiques pour le système dK8 (**Force**, **Dextérité**, **Constitution**, **Intelligence**, **Sagesse**, **Charisme**), en se basant sur une formule de calcul qui intègre les Savoir²-fares liées à chaque caractéristique.

Tableau de Transposition des Caractéristiques

Caractéristique dK8	Calcul à partir de Marmo
Potentiel Force (Pot Force)	Sport + Bricolage + Nombre de Savoir ² -fares liées au Sport
Potentiel Dextérité (Pot Dextérité)	Sport + Sens + Nombre de Savoir ² -fares liées au Sens
Potentiel Constitution (Pot Constitution)	Sport + Idée + Nombre de Savoir ² -fares liées au Bricolage
Potentiel Intelligence (Pot Intelligence)	Idée + Bricolage + Nombre de Savoir ² -fares liées à l'Idée
Potentiel Sagesse (Pot Sagesse)	Sens + Bricolage + Nombre de Savoir ² -fares liées au Sens
Potentiel Charisme (Pot Charisme)	Idée + Sens + Nombre de Savoir ² -fares liées au Sport

Étapes de Transposition

Calcul des Potentiels : Commencez par calculer les potentiels pour les six caractéristiques dK8 en utilisant les valeurs des quatre caractéristiques de Marmo et le nombre de Savoir²-fares associées, comme indiqué dans le tableau.

Répartition des Augmentations : Après avoir calculé ces potentiels, répartissez les augmentations (+1, +2, +2, +3, +3, +4) entre ces caractéristiques en les classant par ordre de priorité. Si deux caractéristiques ont des potentiels égaux, elles reçoivent la même augmentation, veillant à ce que la somme totale des augmentations soit égale à +15.

Ajustements Fin : Les joueuses commencent avec un apprentissage et des compteurs basés sur leur expérience dans Marmo. Si un personnage a moins de 11 ans, l'atout "Gamin" est obligatoire, et sera perdu une fois l'âge de 11 ans dépassé. Les domaines de Savoir²-fares sont ensuite ajustés sans tenir compte des niveaux précédents, en ajoutant le domaine Universel en amateur.

Définition des Caractéristiques de Vie et d'Énergie : La vie initiale est définie par 5 + Constitution, et l'énergie par 5 + Sagesse.

Sélection des Atouts et Savoir²-fares : Enfin, les joueuses sélectionnent des atouts et Savoir²-fares, en respectant le cadre d'apprentissage et de compteur défini, pour finaliser la création de leur personnage.

Ce tableau et les étapes de transposition offrent un cadre méthodique pour la conversion des caractéristiques de Marmo en système dK8, facilitant ainsi l'intégration des joueuses dans l'univers étendu de « Cellules & Étoiles »

Dans une Savoir²-faire

Avant le niveau 4 le personnage est un **amateur**
Aux niveaux 4 et 5, le personnage est un **apprenti**
Aux niveaux 6,7 et 8, le personnage est un **professionnel**
Aux niveaux 9 et 10, le personnage est un **expert**
Aux niveaux 11 et 12, le personnage est un **maître**
Au-delà c'est un **virtuose**

Les personnages créés pour la campagne commencent comme frais émoulu et manquent encore un peu d'expérience.

Entretien XP et évolution

Les règles de progression et d'évolution, empruntant à la sagacité du jeu de rôle Tenga, introduisent une dynamique de croissance à la fois méthodique et immersive pour les Personnages Joueuses (PJ).

L'Accumulation d'Expérience

À la conclusion de chaque aventure, les joueuses se voient attribuer entre 10 et 15 points d'expérience (XP), récompense de leurs efforts et de leurs réussites. Ces points servent de monnaie d'échange pour l'acquisition de nouveaux atouts, enrichissant ainsi les capacités de leur personnage. Pour les premières étapes de leur voyage, les PJ peuvent s'attendre à une générosité accrue, recevant de 20 à 30 XP, geste destiné à encourager leur épanouissement initial.

La Valeur des Atouts

Dans ce système, un atout standard requiert un investissement de 10 XP. Cependant, cette équation ne tient pas compte de l'entretien, concept clé emprunté à Tenga. L'entretien représente la nécessité, pour les compétences avancées sans spécialisation ou pour certaines spécialités, d'un effort constant d'entraînement pour maintenir leur efficacité.

Les Niveaux d'Expertise

Bien que le plafond habituel d'une compétence soit de niveau 10, des atouts tels que Parfaire, Expert, Maître et Grand Maître permettent de transcender cette limite. En atteignant le statut d'Expert, le PJ ajoute 2 points à son entretien ; devenir Maître en rajoute 3 supplémentaires (cumulant ainsi 5 points) ; et l'ascension vers le

titre de Grand Maître implique un total de 5 points additionnels, portant le total à 10.

Implications sur l'Acquisition des Atouts

Ces ajustements au niveau d'entretien influent directement sur le coût des atouts ultérieurs. Par exemple, un personnage qui atteint la maîtrise suprême dans une compétence voit son coût d'entretien s'élever à 10 (2 points en tant qu'Expert, 3 points comme Maître, et 5 points en tant que Grand Maître), doublant ainsi le prix de ses atouts futurs à 20 XP.

Illustration

Prenons le cas d'un personnage devenu Grand Maître dans une compétence particulière. Son niveau d'entretien étant évalué à 10, l'achat de tout atout supplémentaire lui coûtera désormais 20 XP, reflétant les efforts et la dédication nécessaires à la maîtrise de son art.

Ce cadre, élaboré pour "Cellules & Étoiles", ne se contente pas de récompenser la progression des personnages ; il intègre une dimension de réalisme et de continuité dans leur développement, les incitant à un engagement renouvelé dans l'approfondissement de leurs compétences et la maîtrise de leurs destins.

Nombre de DK

Le concept des DK occupe une place centrale, incarnant la monnaie énergétique qui alimente les actions et les compétences des Personnages Joueurs (PJ). Cette mécanique, essentielle au déroulement du jeu, se déploie selon deux principes fondamentaux : la réserve commune et la réserve individuelle.

La Réserve Commune de DK

La première pierre de cet édifice repose sur la boîte des DK Communs, un puits collectif d'énergie partagé par tous les joueuses. Pour qu'un PJ puisse puiser dans cette réserve collective, un consensus parmi les joueuses est impératif. Cette règle favorise la cohésion du groupe et souligne l'importance de la stratégie commune dans la quête des étoiles.

La Réserve Individuelle de DK

Parallèlement, chaque PJ dispose de sa propre réserve de DK, initialisée à quatre, plus un bonus dérivé de son Charisme (Cha). Cette provision personnelle est la source directe qu'un joueur peut mobiliser pour influencer le cours de son aventure.

La Limite de la Poignée

Cependant, cette capacité à exploiter les DK est tempérée par une limite, désignée sous le nom de "poignée". Un PJ ne peut engager, lors d'une action spécifique, plus de quatre DK, augmentés de la valeur de sa Sagesse (Sag). Cette restriction

sculpte les contours des possibilités, dessinant une frontière entre l'audace et la prudence, bien que certaines circonstances, comme l'usage de véhicules ou de certains atouts, puissent étendre cette limite.

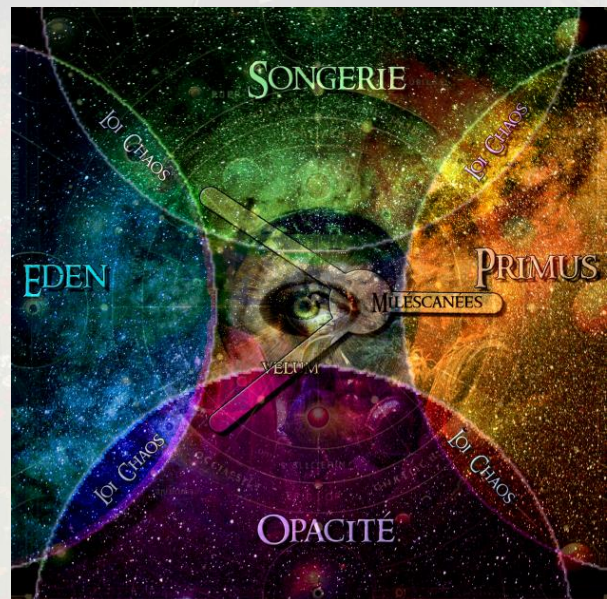
Exemples d'Application

Ainsi, dans le feu de l'action, un PJ doté d'un charisme et d'une sagesse remarquables pourrait disposer d'une réserve individuelle substantielle et d'une capacité à mobiliser une poignée significative de DK, lui offrant un avantage décisif dans l'accomplissement de ses quêtes ou dans la confrontation des défis.

Conclusion

Cette dichotomie entre la réserve commune et individuelle, ainsi que la notion de "poignée", constituent le cœur battant des dynamiques de pouvoir au sein de "Cellules & Étoiles". Elle incarne l'équilibre délicat entre l'individualisme et le collectif, entre la stratégie personnelle et l'harmonie du groupe, invitant chaque joueuse à naviguer avec sagesse dans l'océan des possibles offert par les règles de Tsuvadra dK.

Les domaines



Dans le cadre enchanteur de "Cellules & Étoiles", où la magie et la science se rencontrent pour tisser un récit d'aventures cosmiques, les règles concernant les domaines de faiseur ouvrent des horizons vastes aux joueuses. Les créafées apprivoisées, en harmonie avec leur maître, allègent la complexité des enchantements liés à l'air, diminuant la difficulté des effets désirés de cinq points et octroyant un point de magie (PM) additionnel. Cette synergie entre le faiseur et ses créafées évoque une danse élégante entre la volonté et les éléments.

Élément - Air

Ce domaine embrasse l'essence de l'air, permettant de le manipuler pour orchestrer les vents, conjurer des tempêtes ou influencer les conditions météorologiques. Lorsqu'un faiseur aspire à modifier le climat de façon drastique, le conteur peut, à sa discrétion, augmenter la difficulté du sortilège, reflétant ainsi les défis inhérents à un tel bouleversement. L'aptitude à voler grâce à la maîtrise de l'air est présentée comme une prouesse relativement aisée pour ceux qui possèdent ce domaine.

L'Air, Symbole de :

- ✿ Mouvement, évoquant la fluidité et la capacité de changement,
- ✿ Songes, représentant les rêves et l'imaginaire,
- ✿ Spiritualité, reflétant la quête de sens et de connexion avec l'invisible,
- ✿ L'ange, symbolisant la protection et la guidance.

Les Sortilèges du Djinn de l'Air

Souffle de la Tempête : Ce sortilège permet au faiseur de libérer un vent puissant, capable d'entraver ou de ralentir ses adversaires, leur imposant des malus.

Asphyxie : Par cette incantation, le faiseur peut priver d'air ses ennemis ou une zone ciblée, infligeant des dégâts vitaux à chaque tour. Un jet de sauvegarde, dont la difficulté est calculée à partir des dégâts infligés additionnés à 10, est requis à la fin de chaque tour pour éviter l'évanouissement.

Sirène : Légèreté et Manipulation Affective

Léger Comme l'Air : Grâce à l'enseignement de la Sirène, le Marmo acquiert la capacité de se mouvoir avec une aisance aérienne, se propulsant à volonté tel un cosmonaute en apesanteur, transcendant ainsi les limites de la gravité terrestre.

Affection : Ce sortilège, hérité de la Sirène, permet au Marmo de tisser des liens affectifs éphémères, influençant les sentiments d'autrui. Sous son effet, le Marmo se voit octroyer un avantage dans ses tentatives de bluff ou de diplomatie, naviguant avec finesse les mers tumultueuses des émotions humaines.

Dryade : Communication et Alchimie

Émotionnelle

Parler au Loin : L'apprentissage auprès de la Dryade ouvre la voie à une communication distante, permettant au Marmo de transcender les barrières spatiales pour atteindre verbalement une personne, quel que soit l'éloignement.

Les Filtres : Ce sort offre au Marmo l'aptitude de concocter des breuvages affectifs, entrelaçant les destins de ceux qui les partagent. Chaque potion

est associée à une émotion spécifique et requiert une plante particulière pour sa création, depuis l'amour suscité par la primevère jusqu'à la solitude recherchée avec la bruyère commune, en passant par la quête de justice symbolisée par le châtaignier.

Halfelin : Perception Distante et Désarroi

Indétectable

Entendre au Loin : Inspiré par l'Halfelin, ce sort confère la capacité d'écouter à distance, brisant les frontières de l'isolement par la clarté de l'ouïe, permettant ainsi de saisir des murmures et des confidences lointaines.

Flatulences : Ce sortilège, imprégné de l'espièglerie de l'Halfelin, engendre une perturbation indétectable, affectant les capacités de bluff, de diplomatie et les tentatives de sauvegarde de ceux qui se trouvent dans son voisinage immédiat, soulignant la puissance subtile du désordre insaisissable.

Chacun de ces sorts et créafées de l'Élément - Air incarne une facette de la vastitude des possibilités offertes aux faiseurs dans "Cellules & Étoiles", invitant les joueuses à explorer la richesse de leur imagination et la profondeur de leur engagement dans un univers où la magie est aussi omniprésente que l'air que nous respirons.

Élément - Eau

Le domaine de l'Élément - Eau se révèle comme une source de puissance et de poésie pour les faiseurs. Capable de façonner et de manipuler l'essence même de l'eau, ce domaine offre une diversité de sortilèges et de capacités qui reflètent la profondeur et la fluidité de cet élément vital.

Capacités de l'Élément Eau

Le domaine de l'Eau permet aux faiseurs d'exercer un contrôle sur l'élément aquatique avec une aisance remarquable. Ils peuvent invoquer des sources, diviser les mers, et même altérer les fluides vitaux avec une précision chirurgicale. Jouer avec l'humidité ambiante ouvre la voie à la création de précipitations ou de brumes enveloppantes, évoquant la capacité de l'eau à se transformer et à influencer son environnement.

Associations Symboliques de l'Eau

- ✿ La profondeur, évoquant les abysses insondables et les secrets cachés.
- ✿ La poésie, reflétant la grâce et la fluidité.
- ✿ La substance, symbolisant l'essence primordiale de la vie.
- ✿ Les eaux claires à dormantes, représentant la tranquillité et la sérénité.
- ✿ Les eaux profondes, illustrant les mystères et les connaissances enfouies.
- ✿ La féminité, associée à la fertilité et au cycle de la vie.

 Le monde des contraires, soulignant la dualité et l'équilibre.

Ondine

Respirer dans l'Eau : Permet une adaptation respiratoire sous-marine, donnant la capacité de capter l'oxygène directement de l'eau.

Combattre dans l'Eau : Offre une aisance de mouvement et d'action sous l'eau comme si le Marmo évoluait sur terre.

Triton

Guérir les Blessures : Active les propriétés curatives de l'eau pour restaurer la santé des êtres vivants, en manipulant les fluides corporels.

Renvoyer les Opaques : Utilise l'eau pour créer une barrière contre les entités issues des royaumes obscurs ou des éléments primaires.

Mébusine

S'Infiltrer Comme l'Eau : Accorde la capacité de traverser des espaces étroits, reflétant la nature insaisissable de l'eau.

Engluer une Cible : Permet de restreindre les compétences d'un adversaire par une manipulation subtile de ses fluides vitaux.

Cascadine

Faire Surgir l'Eau : Donne le pouvoir de faire émerger de l'eau à volonté, quelle que soit la localisation.

Création de Potion : Autorise la fabrication de potions magiques, réservées à ceux initiés à l'art du faiseur, tirant parti des mystères de l'eau.

Créations de l'Élément Eau

Chaque créafée et sortilège de l'Élément - Eau reflète l'immense variété et la richesse de ce domaine, offrant aux faiseurs des outils pour explorer, guérir, et même combattre. En maîtrisant ces pouvoirs, les joueuses de "Cellules & Étoiles" tissent des histoires où l'eau n'est pas seulement une source de vie, mais aussi un instrument de leur volonté, un miroir de leur créativité sans borne.

Élément - Feu

L'Élément - Feu se révèle comme un domaine de prédilection pour les faiseurs, leur conférant la maîtrise de cette force primordiale. Ce domaine est un terrain de jeu pour l'imagination, où les pouvoirs de création et de destruction se côtoient, offrant aux faiseurs la capacité de modeler le feu à leur guise, des projections incandescentes aux gestes les plus subtils de chaleur réconfortante.

Le Feu, Essence de Transformation

Le feu incarne plusieurs symboles puissants :

 La transformation, marquant le passage d'un état à un autre,

-  La lumière, dissipant les ténèbres et révélant les vérités cachées,
-  La chaleur, source de vie et de confort,
-  La destruction, nécessaire à la régénération et au renouveau,
-  L'ascension, évoquant la quête spirituelle et la purification.

Gnoll :

Transmutation des Matériaux : Permet de changer la nature même des objets, une magie qui dépend de la maîtrise et de la puissance investie, soulignant la nature éphémère et coûteuse de la transmutation.

PM / PM	+0	+1	+2	+3	+4
+0	bois	pierre	fer	verre	diamant
+1	papier	ardoise	porcelaine	plastique	anthracite
+2	sciure	sable	or	eau	pétrole

État Passionnel : Enflamme les cœurs, suscitant des passions ardentes, sous réserve de la résistance de la volonté de la cible.

Flébot :

Invoquer le Feu : Crée des flammes sous diverses formes, un acte de création pure qui témoigne de la puissance destructrice du feu.

Lumière Blanche : Canalise une lumière purificatrice, repoussant les ténèbres et leurs créatures, dans une manifestation de protection et de sanctification.

Clachette :

Transformation Métamorphose : Offre la capacité de changer d'apparence, reflétant la nature mutable du feu.

Parler une Autre Langue : Ouvre les portes de la communication universelle, symbolisant la capacité du feu à unir et à dissiper les barrières.

Pixies :

Maîtriser la Force du Feu : Confère une résistance au feu, illustrant la domination sur cet élément.

Le "Qui, Quoi, Quand" : Permet de déceler les origines d'un sort, une capacité qui évoque la

clarté et la perspicacité apportées par la lumière du feu.

Chaque créafée de l'Élément - Feu enrichit le répertoire des faiseurs, leur permettant d'explorer la dualité du feu, entre destruction nécessaire et source de renouveau. En maîtrisant ces forces, les faiseurs tissent leur destin dans un univers où le feu est à la fois un outil, un défi, et une source d'inspiration.

Élément - Terre

Le domaine de l'Élément - Terre se dévoile, offrant aux faiseurs le pouvoir de modeler et de commander à la terre elle-même. Cet élément, par sa nature fondamentale, permet d'engendrer des merveilles et de manœuvrer le sol sous de multiples formes, depuis l'ouverture de failles béantes jusqu'à l'art de sculpter la roche en figures expressives.

La Terre, un Symbole Multidimensionnel

La terre est l'incarnation de valeurs profondes et essentielles :

- ✿ La **fécondité**, rappelant la capacité de la terre à nourrir et à abriter la vie,
- ✿ La **régénération**, symbolisant le renouvellement perpétuel et la guérison,
- ✿ La **patience**, évoquant le temps nécessaire à la croissance et à l'épanouissement,
- ✿ La **confiance**, reflétant la solidité et la stabilité qu'offre le sol sous nos pieds,
- ✿ La **création**, célébrant l'aptitude à façonner et à donner forme.

Créafées de l'Élément Terre

Trois

Augmentation de la Force : Ce sort confère au Marmo, ou à une cible désignée, une force surhumaine, amplifiant les compétences ou avantages y afférents.

Régénération : Permet une guérison accélérée, sans puiser dans les réserves de récupération.

Golem

Augmentation de la Constitution : Renforce la constitution d'une cible, et par extension, toutes les compétences ou avantages liés.

Mot Écrit Magique : Autorise la création de parchemins magiques, dont la lecture active le sortilège inscrit, témoignant de la pérennité du savoir insufflé dans la terre.

Robotez

Silence de la Terre : Impose un silence absolu sur une personne ou crée une zone de silence impénétrable, comme si la terre elle-même étouffait le son.

Fermeture : Verrouille les passages de manière surnaturelle, surpassant les limites d'une simple serrure.

Goomez

Engloutir par la Terre : Offre la capacité de traverser les murs, comme si la terre et la pierre devenaient perméables.

Enchanter : Permet d'imbiber des objets d'une magie renforçant leur utilité et leur qualité, un hommage à la transformation perpétuelle orchestrée par l'élément terre.

Chaque sortilège et créafée lié à l'Élément - Terre enrichit le répertoire des faiseurs, leur permettant d'explorer les profondeurs de leur pouvoir sur le monde matériel. En maîtrisant ces forces, les faiseurs tissent leur chemin à travers un univers où la terre n'est pas seulement un fondement, mais aussi un compagnon de voyage, un protecteur, et une source d'inspiration inépuisable.

Les autres domaines

les faiseurs naviguent à travers une mosaïque de domaines, chacun offrant une fenêtre unique sur les forces primordiales et les mystères qui tissent la trame de la réalité.

Domaine Universel

Accessible à tous, le domaine Universel est celui de l'amateurisme par excellence, limité à des sortilèges d'un point de magie (PM), mais offrant une porte d'entrée vers une infinité de petits effets, capables d'éblouir les observateurs. Chaque action requiert trois points d'énergie et surmonte une difficulté initiale de 15, témoignant de la complexité inhérente à la maîtrise des forces universelles.

Nature - Animal

Ce domaine embrasse la communion avec le règne animal, permettant d'invoquer, de communiquer et parfois de commander aux créatures du monde naturel, dans le respect de leur essence et de leur volonté propre. La capacité à influencer dépend du caractère de l'animal et du contexte, offrant une palette de possibilités qui reflète la diversité du vivant.

Nature - Corps

Il s'agit d'affecter les fonctions vitales, de guérir ou d'altérer le corps, que ce soit par l'accélération du métabolisme ou par d'autres modifications plus subtiles. Ce domaine est le gardien de la santé et du bien-être physique, illustrant la connexion profonde entre le faiseur et le corps vivant.

Nature - Esprit

Ce domaine ouvre les portes de l'esprit, permettant de sonder les pensées, de communiquer à distance ou d'implanter des souvenirs. La manipulation de l'esprit est une entreprise délicate, souvent coûteuse en énergie,

mais elle révèle le pouvoir des faiseurs sur la toile des consciences.

Nature - Végétal

Les faiseurs peuvent influencer la croissance et le comportement des plantes, depuis l'éclosion d'une fleur jusqu'à la conversation avec des entités végétales conscientes. Ce domaine célèbre le lien indissoluble entre la vie végétale et la magie, permettant une interaction créative avec la nature.

Opacité - Brume et Cimetière

Ces domaines explorent les dimensions occultes, invoquant des entités d'autres plans ou manipulant les forces de la mort et de la nécromancie. Les faiseurs qui s'aventurent dans ces sphères manipulent les énergies les plus sombres, souvent au prix d'un lourd tribut énergétique.

Opacité - Frayeur et Ténèbres

Ils permettent de créer ou de manipuler des champs de force et d'obscurité, offrant protection, invisibilité, ou des effets d'illusion, témoignant de la capacité à plier la réalité à la volonté du faiseur.

Eden - Esprit, Mal, Corps, et Âmes

Ces domaines s'orientent vers la guérison, la compréhension et la protection, que ce soit au niveau physique, spirituel ou moral. Ils représentent les forces de la lumière et de la vie, combattant l'entropie et le mal sous toutes ses formes.

Lame - Fer, Vent, Bois, Pluie

Chacun de ces domaines associe le faiseur à l'élément correspondant, lui permettant d'utiliser sa force dans le cadre du combat ou de la protection, illustrant ainsi la diversité des approches et des stratégies disponibles pour les faiseurs dans leur quête.

À travers ces domaines, il est offert aux joueuses une richesse de possibilités, un panorama de puissances à convoquer et à modeler, selon leur volonté et leur imagination. Dans cet univers, les faiseurs sont les artisans de leur destin, tissant avec audace et finesse les fils d'aventures qui s'étendent bien au-delà des étoiles.

Les styles de l'art

Dans l'univers foisonnant régi par les règles de Tsvadra dK, l'art de faiseur se décline en styles distincts, chacun reflétant une manière unique de puiser dans et de manipuler les énergies mystiques qui tissent le cosmos. Ces styles sont les expressions de la diversité des chemins que peuvent emprunter les faiseurs dans leur quête de maîtrise et de connaissance.

L'Homoncule en Alchimie

L'homoncule symbolise la quintessence de l'alchimie, une création qui réplique la forme humaine au sein d'une amphore. Ce processus, méticuleux et complexe, requiert des jours et une alchimie de matériaux vivants, dont l'essence humaine, pour aboutir. C'est une pratique intimement liée au domaine cimetière de l'opacité, où l'information est cachée au sein de l'homoncule, ses secrets se dissipant avec sa destruction, préservant ainsi l'origine de la magie du scrutateur.

Pugiliste et l'Athlétisme

Le pugiliste tire son art de la dynamique du mouvement, une force qui s'épanouit à travers l'activité physique. Dans l'impossibilité de bouger, le pugiliste doit faire appel à une finesse particulière pour continuer à agir, soulignant l'importance de la liberté de mouvement dans son art.

Braconniste et la Survie

L'art du braconniste est ancré dans l'instinct de survie, le reliant aux vastes champs d'énergie de l'univers. Ce faiseur sait instinctivement se positionner là où l'énergie cosmique converge, devenant un canal pour cette force.

Baladiniste et la Représentation

Pour le baladiniste, l'art de faiseur est une affaire de spectacle, une magie qui naît de l'exubérance théâtrale et de la capacité à captiver et à émouvoir, transformant la représentation en un acte de création magique.

Sorcier, Chaman, Prêtres et la Dualité Art de Faiseur vs Foi

Sorciers, chamans et prêtres incarnent la dualité entre l'art de faiseur et la foi, naviguant entre ces deux mondes pour invoquer des forces qui transcendent le matériel. Que ce soit par la connaissance, la voix ou la dévotion, chacun utilise un vecteur différent pour canaliser les énergies, qu'elles soient de l'opacité ou de la lumière.

Lames et l'Athlétisme

Les lames, guerriers de l'art de faiseur, marient la force physique à la magie, utilisant leur agilité et leur puissance pour manifester leur volonté dans le monde matériel, incarnant ainsi une fusion de l'athlétisme et de la sorcellerie.

Chaque style offre une voie distincte pour interagir avec le tissu même de la réalité, illustrant la richesse et la complexité de l'art de faiseur. Ces pratiques ne sont pas seulement des moyens d'atteindre des fins magiques ; elles sont des expressions de l'identité, de la philosophie et de la

volonté de chaque faiseur, tissant ensemble les fils de la magie, du mystère et de l'aventure dans le vaste cosmos de Tsuvadra dK.

Le Littéraire-Rôle



Figure 1 : Drama

Le Littéraire-Rôle est une forme de jeu de rôle qui se déroule par correspondance écrite, permettant aux joueuses de développer leurs personnages sur de longues périodes. Voici une description détaillée de ce format :

Cadre du Jeu : Le Littéraire-Rôle est adapté pour couvrir des périodes étendues dans la vie des personnages, offrant une narration partagée entre les joueuses. Ce format peut être utilisé en remplacement ou en complément des séances traditionnelles sur table.

Absence de Hasard : Contrairement aux séances classiques, le Littéraire-Rôle ne repose pas sur le hasard ou les lancers de dés. L'ordre de prise de parole (ou d'écriture) peut être déterminé par la Maîtresse du Verbe si elle le souhaite.

Enjeux Dramatiques : Dans le Littéraire-Rôle, les enjeux dramatiques ne sont pas strictement définis par la Maîtresse du Verbe. Les joueuses sont encouragées à explorer la progression de leur personnage en relation avec l'état du monde, y compris le développement de romances ou d'autres aspects personnels.

Objectif de la Séance : L'objectif est de faire évoluer les personnages sur une période allant de six mois à dix ans, tout en respectant la personnalité et les capacités de chaque personnage.

Éléments Clés du Littéraire-Rôle

Chronologie Possible : Une ligne du temps est proposée pour guider les événements.

Ordre de Prise d'Écriture : Un ordre spécifique pour la contribution écrite des joueuses.

Pierres de Drama : Des éléments qui ajoutent du conflit ou des défis à l'histoire.

Pierres de Notoriété : Des éléments qui influencent la réputation ou la célébrité des personnages.

Pierres de Flétrissures : Des éléments qui représentent des épreuves ou des obstacles personnels.

Mise en Place : La transition vers un scénario en Littéraire-Rôle est généralement décidée à la fin d'une séance sur table. La Maîtresse du Verbe annonce alors une ellipse temporelle de plusieurs mois à années avant la prochaine séance, et propose de jouer cette période en format épistolaire.

Ce format de jeu offre une expérience unique, permettant aux joueuses d'approfondir le développement de leurs personnages et d'explorer des aspects de l'histoire qui pourraient être omis dans les séances traditionnelles.

Les tours de prise d'écriture

Le Littéraire-Rôle, en tant que jeu de rôle épistolaire, implique une série de règles et de mécanismes spécifiques pour guider la narration et l'évolution des personnages. Voici une description détaillée de ces éléments :

Tours de Prise d'Écriture : La Maîtresse du Verbe initie la séquence narrative en envoyant le premier message et en désignant la première joueuse à contribuer. Tous les participants sont en copie des échanges pour assurer une continuité et une cohérence dans l'histoire.

Rôle de la Première Joueuse : La première joueuse a la responsabilité d'orienter la narration en se basant sur les indications de la Maîtresse du Verbe. Elle reçoit également un "panier" initial de Pierres de Drama, dont le nombre varie de 2 à 10 en fonction de la complexité et des risques de la période couverte.

Utilisation des Pierres de Drama : Les joueuses peuvent utiliser les Pierres de Drama pour modifier la chronologie ou l'orientation de l'histoire. Le coût en Pierres de Drama dépend de l'ampleur de l'inflexion souhaitée : 1 pierre pour un changement mineur (15°), 3 pierres pour un changement modéré (30°), et jusqu'à 7 pierres pour un changement majeur (45°).

Gains et Pertes de Pierres : Si un joueuse choisit de suivre le cours de la chronologie en proposant un échec de son personnage, il ajoute 2 Pierres de Drama au panier. De plus, si cette action est conforme aux valeurs du personnage, le joueuse gagne 1 Pierre de Notoriété. En revanche, agir contre les valeurs du personnage entraîne l'acquisition d'une Pierre d'Infamie.

Pierres de Notoriété et d'Infamie : Ces pierres représentent respectivement la réputation positive ou négative acquise par le personnage en fonction de ses actions et décisions durant la période couverte par le Littéraire-Rôle.

Ce format de jeu permet une grande flexibilité narrative et encourage les joueuses à explorer en profondeur les motivations, les dilemmes et les évolutions de leurs personnages. Il offre une expérience de jeu riche et immersive, où les choix et les actions des joueuses ont un impact significatif sur le déroulement de l'histoire.

Exemple : Contexte : Un événement tragique se produit - le grand incendie de la bibliothèque de l'hôpital de Caen, entraînant la mort de 200 personnes.

Action de la Joueuse : La joueuse, incarnant un personnage élitiste et légèrement sadique car incarnant la psychologie serpent, décide d'intervenir pour sauver autant de personnes que possible. Elle utilise 3 pierres de Drama pour influencer l'histoire, acceptant de prendre 4 pierres de flétrissure, car son personnage choisit de sauver uniquement ceux qu'il juge dignes.

Résultat : Grâce à son intervention, son personnage réussit à sauver 140 personnes sur les 300 présentes, modifiant ainsi l'issue de l'événement tragique.

Suite de l'Action : La joueuse décide ensuite de s'impliquer dans une intrigue politique où un

TITRE DE L'AVENTURE

VOILÀ CE QUI POURRAIT ARRIVER SI... DURANT LES 5 ANS QUI VIENNENT

La Maîtresse du verbe raconte ce qui pourrait arriver durant, ici ce sont les 5 ans qui viennent. Elle le fait sous forme de chronologie

1^{ÈRE} ANNÉE

Cette année là...

2^{ÈME} ANNÉE

...

PREMIÈRE JOUEUSE : [SON NOM DE PERSONNAGE] DISPOSE DE : 3 PIERRES DE DRAMA

La joueuse	La répondante	Drama Notor. Infam.
A partir d'ici la première joueuse en s'inspirant du ce qui pourrait arriver écrit sa propre chronologie et modifiant là où elle le peut les choses en utilisant de pierre de Drama, de ses pierres de notoriété ou en ajoutant des pierres d'infamie. Elle passe ensuite la main à la joueuse de son choix qui sera sa répondante et qui pourra à son tour modifier la chronologie déjà modifié par la première joueuse	Ici, la répondante pourra intervenir en intervenant sur la narration de la première joueuse et en inscrivant les aides ou autres prises de direction. Elle en reçoit la récompense en Drama ou en paye le pris en Notoriété ou Infamie. Ensuite elle passe à son propre pavé	

DEUXIÈME JOUEUSE : [SON NOM DE PERSONNAGE] DISPOSE DE : RESTE DE PIERRES DE DRAMA

La nouvelle joueuse	Sa répondante	Drama Notor. Infam.
A partir d'ici la première joueuse en s'inspirant du ce qui pourrait arriver écrit sa propre chronologie et modifiant là où elle le peut les choses en utilisant de pierre de Drama, de ses pierres de notoriété ou en ajoutant des pierres d'infamie. Elle passe ensuite la main à la joueuse de son choix qui sera sa répondante et qui pourra à son tour modifier la chronologie déjà modifié par la première joueuse	Ici, la nouvelle répondante pourra intervenir en intervenant sur la narration de la première joueuse et en inscrivant les aides ou autres prises de direction. Elle en reçoit la récompense en Drama ou en paye le pris en Notoriété ou Infamie. Ensuite elle passe à son propre pavé	

Et jusqu'à ce que toutes les joueuses soient passés. La Maîtresse du Verbe reçoit la narration finale, elle arbitre, rééquilibre et donne la mouture finale à toutes.

noble de la cité calomnie un rival. Elle tente de sauver la réputation de la victime de la calomnie, mais échoue et aggrave involontairement sa situation. Cette action lui permet de remettre 2 pierres de Drama dans le panier commun et de gagner 1 pierre de notoriété pour son personnage.

Transmission de la Narration : Après avoir influencé ces événements, la joueuse passe la narration à la joueuse suivante, choisie par elle, en utilisant une pierre de Drama de moins que ce qu'elle avait initialement.

Conséquence Potentielle : La Maîtresse du Verbe peut décider que l'un des étudiants sauvés lors de l'incendie deviendra un allié clé du personnage de la joueuse, ajoutant ainsi une nouvelle dimension à l'histoire.

Ce type de jeu permet aux joueuses de façonner activement l'histoire, en prenant des décisions qui entraînent des conséquences directes sur le déroulement des événements et sur le développement de leur personnage.

Les Pierres de notoriété

Concept des Pierres de Notoriété : Les Pierres de Notoriété, symbolisées par des pierres blanches, sont des récompenses individuelles attribuées à chaque joueuse. Elles sont acquises lorsque le personnage agit en accord avec ses traits de caractère les plus positifs, ses passions, ou ses folies caractéristiques.

Gagner des Pierres de Notoriété : À chaque fois qu'une joueuse décrit une scène où son personnage agit conformément à ses valeurs ou à sa personnalité, elle gagne une Pierre de Notoriété. Cela encourage les joueuses à rester fidèles à l'essence de leur personnage tout au long du jeu.

Utilisation des Pierres de Notoriété : Ces pierres peuvent être utilisées de la même manière que les Pierres de Drama, mais elles sont exclusivement à la disposition de la joueuse qui les a gagnées. Elles offrent ainsi une certaine flexibilité et un avantage personnel dans la narration.

Importance en Fin de Séance : Lors du retour final de la Maîtresse du Verbe, il est crucial pour la joueuse d'avoir accumulé plus de Pierres de Notoriété que de Pierres de Flétrissure. Un déséquilibre en faveur des Pierres de Flétrissure pourrait entraîner des conséquences négatives pour le personnage, reflétant un écart entre ses actions et ses valeurs fondamentales.

En résumé, les Pierres de Notoriété sont un outil narratif qui récompense la cohérence et la profondeur du jeu de rôle, en mettant l'accent sur l'authenticité et l'intégrité du personnage joué.

Les pierres de flétrissure

Concept des Pierres de Flétrissure : Les Pierres de Flétrissure, symbolisées par des pierres noires, sont des marqueurs personnels attribués à chaque joueuse. Elles sont acquises lorsque le personnage agit en accord avec les aspects les plus sombres de sa personnalité, y compris ses passions et folies.

Gagner des Pierres de Flétrissure : Chaque fois qu'une joueuse décrit une scène où son personnage exprime ses traits de caractère les plus obscurs, elle reçoit entre 1 et 4 Pierres de Flétrissure. Cela souligne la complexité du personnage et la dualité inhérente à sa nature.

Utilisation des Pierres de Flétrissure : Ces pierres peuvent être utilisées de la même manière que les Pierres de Drama, mais elles sont exclusivement à la disposition de la joueuse qui les a obtenues. Elles offrent une flexibilité narrative, mais avec une connotation plus sombre.

Importance en Fin de Séance : Lors du retour final de la Maîtresse du Verbe, il est essentiel pour la joueuse d'avoir plus de Pierres de Notoriété que de Pierres de Flétrissure. Un excès de Pierres de Flétrissure indique un déséquilibre dans le personnage, penchant vers ses aspects les plus sombres, ce qui pourrait entraîner des répercussions négatives.

En résumé, les Pierres de Flétrissure sont un outil narratif qui met en lumière la complexité et la profondeur du personnage, en reconnaissant et en intégrant ses aspects les plus sombres dans le jeu de rôle.

*Saison 2 de
Cellules et Étoiles*

*suite de la Saison 1
de MARMO*



Cellules et étoiles



La station Stanford – (2022-2023)



Le scénario de "La Station Stanford" se déploie entre les années 2022 et 2023, invitant les joueuses à ajouter une décennie au commencement de leur aventure pour s'ancrer dans un futur proche. Ainsi, l'année 2022 se transforme en 2032, si la partie débute en 2019, créant un cadre temporel adapté à l'exploration de ce récit.

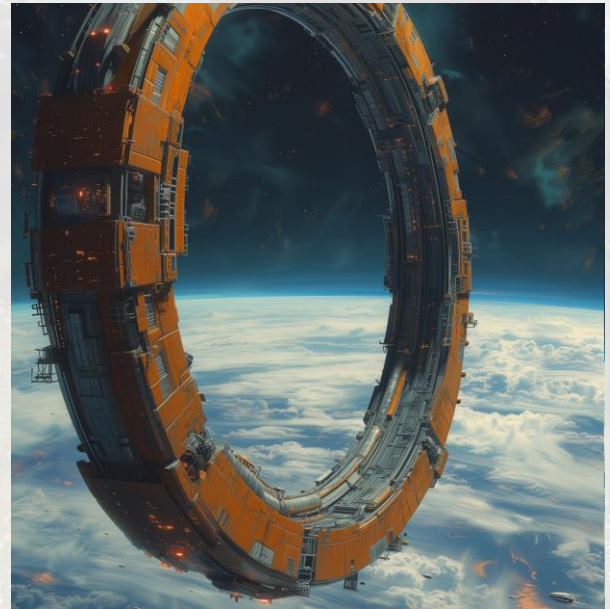
Présentation

Derrière un voile de sourires et de discours promettant paix et avancées scientifiques, se dissimule une réalité bien plus sombre. Les anciens Marmes, ces êtres dotés de capacités extraordinaires, ont franchi le seuil de l'adolescence pour devenir des étudiants de Pleincreux, un établissement réputé pour son excellence. En raison de leurs talents exceptionnels, ces jeunes prodiges sont sélectionnés pour rejoindre la Station Orbitale Internationale Stanford. Officiellement, leur mission est de participer à des expériences scientifiques et d'apporter leur fraîcheur et leur curiosité à l'avancée du savoir. Cependant, sous ce prétexte académique se cache un objectif bien plus secret et périlleux.

En effet, leur véritable mission est d'enquêter sur la mort mystérieuse de Lutèce Stranibani, dont le trépas, survenu dans des circonstances étranges, semble être lié à l'art des taiseurs. Cette enquête clandestine les plongera au cœur d'une intrigue où science et magie s'entremêlent, révélant les tensions et les dangers qui se cachent derrière l'éclat trompeur de la conquête spatiale et de la recherche scientifique.

Contexte

Le Tore de Stanford, avec son diamètre de 1 600 mètres, effectue une rotation par minute, créant une force centrifuge qui mime la gravité de la Terre le long de son grand cercle. Conçu pour accueillir à terme jusqu'à 10 000 habitants, la station n'en compte pour l'heure que 350. Cette population se répartit entre 50 militaires, 50 chercheurs, 70 ingénieurs industriels, 80 ingénieurs agronomes, et 100 techniciens dédiés à la maintenance.



Aménagement et Fonctionnalités

La lumière solaire, essentielle à la vie et à l'agriculture, est acheminée à l'intérieur du tore grâce à un ingénieux système de miroirs. Un hub central, exempt de la force centrifuge due à la rotation du tore, abrite les industries nécessitant l'apesanteur. C'est également à cet endroit que les vaisseaux spatiaux viennent s'amarrer, facilitant le transit de personnes et de matériel.

Vie à Bord du Tore

L'intérieur du tore est aménagé pour offrir un espace de vie confortable et une simulation d'environnement naturel. Les résidents vivent dans une sorte de vallée glaciaire en boucle, où la densité de population reste faible, permettant un large espace pour l'agriculture expérimentale.

gérée par les ingénieurs agronomes, ainsi que pour les zones résidentielles.

Histoire et Portée du Projet

Initié lors de l'étude d'été de la NASA de 1975, menée par l'Université de Stanford, le concept du Tore de Stanford a été envisagé pour explorer les possibilités de colonisation spatiale. Devenu un projet international en 2014, il est resté confidentiel jusqu'à sa révélation au grand public en 2018, marquant ainsi un tournant dans la vision de l'humanité sur son avenir dans l'espace.

Réactions des églises

le projet de colonisation spatiale suscite diverses réactions au sein des communautés religieuses, notamment parmi les églises et particulièrement dans les déclarations du pape Thomas Ier, successeur du pape François. L'opposition exprimée repose sur plusieurs arguments centrés sur les coûts et l'utilité de la colonisation de l'espace, soulignant une préférence pour l'investissement dans l'amélioration des conditions de vie sur Terre.

Les critiques émises par ces mouvements religieux comparent la colonisation de l'espace à la colonisation historique terrestre, questionnant la moralité et les implications spirituelles de telles entreprises. Ils mettent en avant l'importance du « vivre ensemble » sur notre planète et suggèrent que les ressources allouées à l'exploration spatiale pourraient être mieux utilisées pour le bien-être terrestre. Ces mouvements voient également dans l'exploration spatiale une extension des sentiments nationalistes plutôt qu'un moyen d'unifier l'humanité.

Décès d'un Chercheur, Réponse des Autorités

La mort de **Lutèce Stranibani** au sein de la station orbitale Stanford a provoqué une inquiétude chez les responsables du projet. Ces derniers dépendent d'un bureau spécial attaché à la présidence, conscient des activités de l'école de Pleincreux et de ses étudiants doués de capacités exceptionnelles. La gestion de l'information concernant ce bureau et ses projets varie en fonction des présidences, illustrée par la discrétion maintenue durant le mandat de Nicolas Sarkozy, contrairement à son successeur, Emmanuel Macron, qui fut pleinement briefé et impliqué.

Face à l'événement tragique survenu dans la station, le bureau spécial souhaite que l'enquête soit menée par les étudiants de **Pleincreux**, mettant en avant leurs talents et pouvoirs uniques. Cette décision reflète la confiance dans les compétences extraordinaires de ces jeunes pour faire face à des situations complexes et potentiellement liées à l'art des faiseurs.

Ce contexte souligne les enjeux politiques, spirituels et humains entourant le projet de

colonisation spatiale de la Station Stanford, ainsi que le rôle crucial joué par les jeunes talents de l'école de Pleincreux dans la navigation des défis qui émergent au sein de cette nouvelle frontière.

Acte 1 : Pleincreux

Scène 1 : Le secret

Le **4 mars 2022**, les Marmo sont convoqués en toute discrétion dans le bureau du directeur de l'école de Pleincreux, personnalité reconnue pour son leadership et sa sagesse. Ces jeunes, distingués par leurs compétences exceptionnelles développées au fil des années, sont informés qu'ils ont été sélectionnés pour une mission d'importance. Ils recevront une nouvelle communication en juin, les préparant à participer à un lancement spatial prévu en juillet.

Le directeur de l'école, connu ici sous le nom de l'illustre, est un faiseur d'une lignée remarquable, ayant pour ancêtre un dragon, un détail qui trouve ses racines dans le Lore de « Hurlent les chimères ». Sa mission principale au sein de l'école de Pleincreux est d'encadrer les jeunes faiseurs, les guidant dans la maîtrise et la préservation du secret de leurs pouvoirs. Pleincreux se distingue comme l'institution française parmi une dizaine d'écoles similaires réparties à travers le monde, dédiées à l'éducation et au soutien des enfants dotés de ces dons extraordinaires.

Scène 2 : Des espions

En mars 2022, durant une après-midi ordinaire, un surveillant accompagné d'un lycéen nommé Axel, membres de l'Order Team, s'introduit discrètement dans la chambre occupée par les personnages joueuses (PJ). Leur mission : placer un dispositif d'écoute dans la pièce et dissimuler des micros sur les vêtements d'un des PJ.

La découverte de ces espions nécessite de la part des PJ un jet de perception réussi à **24+**. Dans l'éventualité où **Axel** est détecté, un affrontement s'ensuit immédiatement. Capturé, Axel choisit le silence, acceptant même l'exclusion du lycée sans divulguer d'informations sur ses commanditaires.

Les PJ disposent alors de la possibilité de démasquer l'organisation en permettant à Axel d'installer les micros, puis en suivant le signal jusqu'à son récepteur. Cette stratégie pourrait les mener à Laura Bismonte, identifiée comme la dirigeante de l'Order Team. Toutefois, confrontée, elle refuse également de révéler l'identité de son commanditaire.

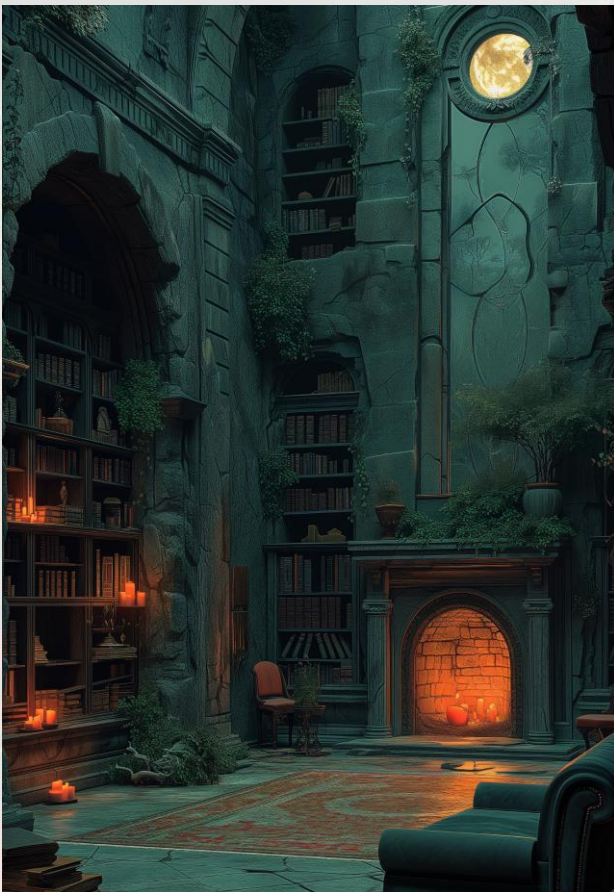
La salle de réunion de l'Order Team est cachée dans une partie désaffectée de l'école de Pleincreux, accessible via un escalier secret menant à de vieilles caves. Une pièce secrète

derrière la vieille bibliothèque, gardée par des entités nommées ébarons invoquées par le professeur de philosophie, sert de poste d'écoute. Ces ébarons, protecteurs du lieu, attaquent toute intrusion non autorisée, l'un d'eux étant chargé d'alerter leur invocateur.

Les PJ doivent faire preuve de la plus grande discrétion pour ne pas alerter les ébarons, nécessitant un jet de discrétion à 20 ou plus, modifié par des circonstances additionnelles.

Pour lier le professeur de philosophie à ces agissements, les PJ doivent le surprendre en flagrant délit en présence de témoins adultes, une tâche requérant finesse et stratégie.

Cependant pour remonter jusqu'au professeur de philosophie il faut le prendre la main dans le sac avec des témoins adultes.



Scène 3 : Des amours tressés

Les liens amoureux tissent une trame complexe autour des PJ, révélant les répercussions d'anciennes décisions sentimentales. **Tyo**, après avoir quitté son ancien amour pour **François de Maugraves**, un personnage déjà connu des derniers scénarios de **Marmo**, se retrouve à douter de ce choix. François, doté d'un égo

surdimensionné et d'un caractère mystérieusement sombre, exerce une influence toxique sur **Tyo**, plongeant celle-ci dans une mélancolie profonde.

Cette situation s'aggrave lorsque François manipule les émotions de Tyo, accentuant sa détresse dans un jeu de manipulation affective. Tyo, prise dans un tourbillon de culpabilité et d'impuissance, peine à se défaire de l'emprise de François, décrit comme un pervers narcissique.

Dans ce contexte délicat, **Darwi Rossat**, proche d'un ancien flirt de Tyo, pourrait voir sa relation avec cette dernière affectée par les tensions amoureuses. Les PJ se retrouvent devant un dilemme sentimental complexe, entre le désir d'aider Tyo et la gestion de leurs propres relations affectives.

Parallèlement, **Fatoumata** et Le grand **Greg** traversent une crise, leur incapacité à communiquer se traduisant par des disputes incessantes. Adrien Tirtiff, s'immisçant entre eux tel un intrigant, attise les tensions en exploitant habilement ses talents de manipulateur.

La révélation que Greg est sous l'emprise d'un sort de jalousie, héritage d'une époque révolue et lié au mystérieux magicien **Cagliostro** du 18ème siècle, apporte une dimension supplémentaire à ces tourments amoureux. Ce sort, nommé "Iago" en référence à la pièce de Shakespeare, souligne l'utilisation de magies anciennes pour influencer le présent, plongeant les PJ dans un réseau d'intrigues où les manipulations sentimentales et magiques se rencontrent.

Scène 4 : Le livre des anciens

Dans l'ombre recueillie de la bibliothèque, les PJ tombent sur un livre qui semble avoir échappé à l'attention de tous. Son auteur, Novæ rose d'or, est une poétesse ésotérique du XVIIème siècle, dont les écrits plongent les lecteurs dans une réalité où le rêve et le poème fusionnent pour révéler des vérités cachées.

Le livre narre l'épopée de cinq dragons venant en aide à trois êtres d'origine extraterrestre. Cette alliance improbable se forme lors de la semaine marquant le décès d'Henry IV, quand ces visiteurs de l'espace rencontrent les dragons dans une forêt, cherchant leur assistance pour se rendre au Japon. C'est sur le site de l'atterrissage de leur vaisseau spatial, à leur retour cinq ans plus tard, que s'établira plus tard Pleincreux.

Une révélation surprenante émerge des pages : l'empereur du Japon de l'époque était lui-même un dragon, orchestrant en secret la création d'une école dédiée à l'éducation des descendants

humains des dragons. Ce récit souligne également les divisions au sein de la communauté draconique, contrainte à la clandestinité pour échapper à la menace humaine.

L'ouvrage dévoile l'emplacement des vestiges du vaisseau extraterrestre, enfouis dans une zone désormais connue sous le nom du vieux bois, un lieu prohibé, réservé à l'Illustre et aux maîtres, réputé pour ses dangers. Un mécanisme pour accéder au vaisseau est suggéré, impliquant l'usage d'une plaque métallique dissimulée dans la couverture du livre.

Les PJ, s'aventurant dans le vieux bois et manquant de discrétion, risquent de rencontrer un **Felispytas**, créature belle et terrifiante aux attributs de serpent et de félin. Cette confrontation, bien qu'intense, est une diversion dans leur quête pour récupérer une télécommande organique au second niveau du vaisseau, un objet qui s'avérera crucial lors de leur séjour à la station Stanford.



Felispytas : FD 4, niv 8 + 4 atout(s)
Compteurs : Vie 62, Energie 54
Savoir²-faïres : Combat +16, Mystique +10, Soutenance +13, Survie +13
Atouts : Animal (Parfaire Expert [Survie], Récupération), Critique © (Griffes Gueule), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Griffes Gueule), Attaques spéciales (pas malus rapide), Puissance (2x), Rapidité d'action (3x)
Combat Défense : 10 + 13 = **23+**
 Griffes Gueule © (+24 **39+**, 3D6 + 4) 4 attaques dans le tour (-5 au 3eme)
 Seuil blessure : 8

Scène 5 : les défis

Dans cette phase cruciale, les PJs font face à des accusations émanant de leurs pairs. Ces confrontations débutent lorsqu'un élève, pouvant être Émilie Tirtiff ou François de Maugranger, porte une accusation contre un PJ pour une faute supposée. La situation escalade lorsque le PJ, défendant son honneur, réplique par une accusation en retour, instaurant ainsi un défi. Ce duel est marqué par le choix des « armes », symbolisant les talents et les pouvoirs en jeu.

Les accusateurs disposent de trois bagues magiques, leur conférant des avantages temporaires significatifs pour la durée du défi. Ces artefacts, dont l'efficacité est conditionnée par la possession d'un sac magique dissimulé sous leur oreiller, offrent un surcroît d'énergie, une amplification de leurs capacités de lancement de sorts, ainsi qu'une augmentation des dommages infligés.

Au cœur de cette intrigue, **Adrien Tirtiff**, manipulé par des forces obscures, lance une accusation spécifique contre un PJ, prétendant que ce dernier l'a contraint à céder son sabre, héritage familial de grande valeur. Malgré la restitution de l'objet, Adrien persiste dans son défi, entraînant les PJs dans une épreuve officielle au sein de la salle des défis de Pleincreux.

Durant ce duel, Adrien, submergé par une haine irrationnelle et une soif de vengeance, se montre impitoyable, utilisant ses sorts les plus destructeurs dès l'entame du combat. Ce comportement extrême, dicté par un sort d'influence exercé à travers un homoncule et matérialisé par la présence d'un sac magique sous son oreiller, mène à son expulsion de l'école pour la violence de son assaut.

Les PJs, confrontés à ces épreuves, doivent naviguer entre défense de leur intégrité et gestion des tensions croissantes, tout en déjouant les manipulations magiques qui cherchent à les diviser avant leur départ pour la Station Stanford. Le défi, tout en étant une épreuve de force, révèle les liens complexes et les rivalités au sein de Pleincreux, mettant en lumière les sombres desseins qui tissent l'ombre derrière ces confrontations.

Scène 6 : derniers préparatifs

À l'ombre des murs séculaires de Pleincreux, les PJ sont convoqués à plusieurs reprises et en toute discrétion dans les appartements privés de l'Illustre. Le moment est venu pour eux de rassembler leurs affaires en prévision d'un séjour de trois mois en apesanteur. Dans le cadre de cette préparation, ils sont également chargés de rédiger une lettre à l'intention de leurs parents, leur annonçant un stage à l'étranger, une couverture destinée à préserver le secret de leur véritable mission.

Le jour du départ, l'Illustre interrompt les cours pour conduire les PJ à leur véhicule. Le silence pèse sur le groupe tandis qu'ils prennent la direction de l'aéroport de Roissy, d'où un jet privé les emporte vers Kourou, en Guyane. Là, la navette européenne Hermès les attend pour les acheminer jusqu'à leur destination finale : la station Stanford.

Tout au long de ce périple, **Marie Ruelle**, lieutenant de l'armée de l'air spécialisée dans les missions de protection rapprochée, accompagne les PJ. Ce voyage offre une opportunité unique de tisser des liens avec cette protectrice, qui se montre ouverte aux interrogations des jeunes faiseurs, prête à partager son expérience et ses connaissances sur l'espace et la sécurité.

Avant de quitter le sol guyanais, un programme de tests intensifs attend les PJ. Ces trois jours d'épreuves sont conçus pour les acclimater aux défis du voyage spatial, s'assurant qu'ils soient physiquement et mentalement préparés à affronter les rigueurs de l'espace.

Cette étape finale avant l'envol vers la station Stanford est marquée par une série de préparatifs minutieux, illustrant l'importance de la mission qui attend les PJ et la nécessité d'une préparation approfondie pour les défis à venir.

Acte II : La station orbitale

Scène 1 : l'accueil, mais...

À leur arrivée, les PJ sont accueillis chaleureusement par les 350 membres de la station, rassemblés dans la grande salle en hémicycle du conseil. Cette assemblée témoigne de l'importance de leur mission et de l'intérêt que leur porte l'équipage. Marie Ruelle, leur protectrice durant le voyage, et Danesh Ekram, le responsable de la station Stanford, prennent en charge les jeunes invités, soulignant le caractère exceptionnel de leur présence : ils sont les seuls enfants à bord.

La station a précédemment accueilli un jeune visiteur, dont le séjour a été écourté par une maladie. Cet incident a été utilisé par les opposants au projet de cité-station pour tenter d'en freiner le développement. C'est dans ce contexte délicat que Danesh Ekram prend le temps d'expliquer les modalités d'accueil des PJs à la station.

Le séjour des enfants sur la station orbitale poursuit un double objectif. D'une part, il a une visée scientifique : étudier l'impact de l'espace sur leur croissance et leur développement. D'autre part, les PJs sont invités à jouer le rôle de Candide, en explorant librement la station et en posant des questions, afin que leur curiosité naturelle puisse enrichir la compréhension commune de la vie dans l'espace. Danesh Ekram insiste sur l'importance d'intégrer pleinement les PJs dans la vie de la station, en les encourageant à visiter différents secteurs et en s'assurant que leurs interrogations trouvent réponse. Leur séjour de trois mois doit être une expérience enrichissante, tant pour eux que pour l'équipage.

Toutefois, une contrainte majeure pèse sur leur présence : un accord avec le gouvernement français stipule que leur séjour doit demeurer un secret aux yeux du public mondial. Cette condition ajoute une dimension supplémentaire à leur mission, soulignant les enjeux politiques et sociaux qui entourent le projet de la station

Stanford et la place unique qu'occupent les PJs dans cette aventure à la frontière de l'humanité.

Scène 2 : secret religieux

À bord de la station, un groupe éclectique de leaders spirituels, composé d'un prêtre catholique, d'un pasteur luthérien, d'un pope russe, d'un imam du Caire et d'un rabbin de Jérusalem, joue un rôle d'aumôniers militaires. Parmi eux, deux membres sont discrètement affiliés à une inquisition œcuménique, tissant un réseau de tensions et d'alliances subtiles.

Jean Octaire, prêtre catholique, et Gebril ibn Khrofa, imam, d'une part, et John Winslow, pasteur luthérien, et David Friedman, rabbin, d'autre part, montrent des divergences de vues, avec Fedoul Borisovitch Elfin, pope russe, essayant de servir de médiateur.

Jean Octaire se distingue par son appartenance à un schisme peu connu, centré sur les enseignements de Marie Magdalena, prônant un retour aux origines de la foi chrétienne, telle qu'enseignée par Jésus et sa mère Marie. En outre, Jean est un ancien Faiseur doté de puissants pouvoirs protecteurs, missionné par l'illustre, via Marie Ruelle, pour veiller sur les PJs.

Une enquête approfondie menée par les PJs peut révéler que l'absence de représentants bouddhistes à bord n'est pas anodine, indiquant une neutralité de cette religion vis-à-vis du projet de la station. De plus, les discussions avec ces guides spirituels révèlent qu'ils ont été mandatés sur la station suite à l'initiative du pape Thomas Ier, successeur du pape François, visant à unifier les monothéismes et à étendre leur présence dans les nouveaux territoires humains, y compris la station orbitale.

Les PJs découvrent que John Winslow et David Friedman, outre leur rôle spirituel, sont d'anciens physiciens spécialisés en nanotechnologies, porteurs d'un projet secret : construire un émetteur radio puissant pour maintenir un lien direct avec l'inquisition œcuménique. Leur objectif est d'entraver tout avancée scientifique pouvant favoriser le voyage interstellaire, jugé contraire aux doctrines qu'ils défendent.



Figure 2: Jean Octaire

Les tentatives des PJs pour surveiller ces aumôniers et percer leurs intentions nécessitent une série de jets de compétences, dévoilant ainsi une intrigue où foi, science et surveillance se mêlent étroitement. Cette scène expose les PJ à un jeu d'influences et de convictions, où les secrets et les stratégies des représentants religieux sur la station Stanford pourraient entraîner des conséquences inattendues sur leur mission.

Scène 3 : un vaisseau ancien

Un PJ, profitant d'un moment de pause pour admirer l'espace depuis la grande baie vitrée du réfectoire, conçue pour simuler une rotation complète toutes les 24 heures, se trouve soudain captivé par une vision hors du commun. Grâce à son talent de faiseur, lié à la capacité de songerie, il distingue dans le lointain spatial la silhouette abandonnée d'un vaisseau, évoquant la forme d'un cigare flanqué de deux grandes roues.

Intrigué, le PJ partage sa découverte avec les autres membres du groupe, qui, en faisant appel à leur propre Savoir²-faire magique, perçoivent également l'apparition. Pour rendre ce vaisseau visible aux yeux de tous les occupants de la station, une intervention sur le voile qui cache habituellement de tels spectacles aux humains s'avère nécessaire.

La levée de ce voile implique une manipulation du velum sur les hublots de la station, exigeant l'harmonisation des domaines de la Terre, de l'Air et du Feu. Chaque PJ participant à ce rituel doit surmonter une difficulté de 25, au risque de perdre 3D6 points d'énergie.

La question de qui informer en premier de cette découverte suscite des avis partagés. Marie Ruelle, toujours prudente, opte pour en référer d'abord à Danesh Ekram, le responsable de la station. Parmi les représentants religieux, le prêtre catholique et l'imam musulman figurent parmi les premiers informés.

Cependant, l'intervention du pasteur et du rabbin, une fois mis au courant, semble destinée

à semer le trouble. Une recherche approfondie révèle que ces deux personnages agissent en qualité d'espions pour le gouvernement américain, tous deux titulaires d'un doctorat en nano physique. Cette révélation soulève des questions sur les intentions des États-Unis vis-à-vis de la station orbitale internationale, dans l'attente d'une occasion pour revendiquer le contrôle de ce poste avancé dans l'espace.

Cette scène ouvre un nouveau chapitre dans l'aventure des PJs, introduisant un élément de mystère et de potentielle confrontation, tout en explorant les dynamiques de pouvoir et les secrets qui se tissent dans le tissu de la station orbitale Stanford.

Scène 4 : la polémique

La révélation de la présence d'un vaisseau spatial inconnu à proximité de la station déclenche une vive réaction chez les représentants religieux à bord, particulièrement chez John Winslow, le pasteur, et ses collègues. Réfractaires à toute forme d'imprévu, ils appellent à une assemblée plénière urgente de l'ensemble des résidents de la station, à l'exception de deux absents dont l'histoire reste à découvrir.

Lors de cette assemblée, John Winslow exprime avec véhémence ses craintes :

« Nous sommes en danger face à ce vaisseau inconnu. Il est impératif que nous évacuions la station et sollicitons l'intervention de l'armée américaine. »

Face à cette proposition, un contre-argument émerge, défendant l'idée d'une exploration du vaisseau et d'une tentative de communication avec d'éventuels occupants. Cette perspective est présentée comme une opportunité unique pour l'humanité, malgré les risques.

John Winslow, insistant sur la gravité de la décision, prévient :

« Si vous choisissez cette voie, sachez que vous devrez rendre des comptes devant les autorités supervisant le projet de la station. »

Malgré les tensions, un vote est organisé parmi les ingénieurs et les techniciens pour déterminer la marche à suivre : procéder à l'exploration du vaisseau mystérieux ou opter pour un retour sur Terre, laissant l'armée prendre les commandes de la situation. Le verdict est sans appel : une large majorité se prononce en faveur de l'exploration.

Les PJ se trouvent alors face au défi de convaincre les adultes de les intégrer au sein de l'équipe d'exploration. Pour ce faire, ils pourraient bénéficier de l'appui de Jean Octaire, le prêtre catholique et ancien élève de Pleincreux, reconnu pour ses compétences et son influence.



Pour persuader Jean Octaire et, par extension, les autres membres de la communauté, les PJ doivent faire appel à leur compréhension de la psychologie (avec un jet de 20 ou plus) et à leurs compétences de faiseurs (également avec un jet de 20 ou plus), exploitant ainsi leurs talents uniques pour naviguer dans cette situation complexe.

Cette scène met en lumière les tensions et les enjeux qui traversent la vie à bord de la station orbitale Stanford, confrontant les PJ à des choix cruciaux et à la nécessité de forger des alliances pour avancer dans leur quête.

Scène 5 : torpille de l'espace

Une menace inattendue pèse sur la récente découverte spatiale. Des indices suggèrent l'implication d'un militaire, possiblement lié à l'inquisition œcuménique, dans une tentative de destruction du vaisseau mystérieux identifié par les PJ.

David Friedman et John Winslow, deux figures religieuses au sein de la station, entretiennent des liens avec trois membres de la sécurité, motivés par des rétributions financières. La station, équipée d'ogives nucléaires destinées à neutraliser les menaces astéroïdes, se trouve au cœur d'un plan d'attaque contre le vaisseau spatial étranger.

Sur l'ordre de David Friedman, ces militaires s'aventurent vers la salle de contrôle des armements pour lancer une torpille. Une altercation survient, entraînant la blessure de l'un des assaillants et l'élimination de deux gardes. L'activation des ogives déclenche l'alarme générale, plongeant la station dans une atmosphère de haute tension.

Danesh Ekram, responsable de la station, révèle la cause de l'alerte et mobilise une équipe pour investiguer, tandis qu'un des militaires impliqués tente de prendre les PJ en otage dans la salle des torpilles, exigeant l'initiation des procédures d'évacuation.

Face à cette menace, les PJ se trouvent devant l'opportunité de contrer l'assaillant. Une perception aiguisée (15+) révèle une chance de désarmement, potentiellement aboutissant à un affrontement direct. Les talents des PJ, alliant les domaines de l'Air et du Feu, pourraient être cruciaux pour neutraliser la torpille en route vers le vaisseau.

Cette scène dramatique souligne l'urgence et la complexité des défis auxquels sont confrontés les PJ, révélant la fragilité des équilibres au sein de la station Stanford et mettant en lumière leur rôle

clé dans la protection des découvertes pouvant changer le cours de l'humanité.

Scène 6 : organisation expédition

La décision est prise de monter une expédition vers le vaisseau spatial énigmatique, et les personnages joueuses (PJ) sont désignés pour y participer en tant qu'accompagnateurs. Cette mission, de haute importance, reste confidentielle ; la Terre ne sera informée des résultats de cette exploration qu'une fois des données concrètes obtenues.

La formation de l'équipage de l'expédition, un groupe restreint de 15 individus, est un moment clé où les PJs ont l'opportunité de s'exprimer et de justifier leur inclusion dans la mission. Ils doivent user de bluff ou de diplomatie pour convaincre les sceptiques, notamment certains représentants religieux, à l'exception notable du prêtre catholique Jean Octaire, qui se révèle être un allié potentiel, surtout si les PJs ont révélé leur nature de faiseurs.

Le groupe d'exploration se compose finalement de figures diverses :

- ✶ **Jean Octaire** et **Marie Ruelle**, garantissant une protection et une guidance pour les PJs,
- ✶ **David Friedman**, le rabbin, accompagné de deux militaires sous son commandement.
- ✶ Quatre militaires supplémentaires et le pilote de la navette, assurant la sécurité et le pilotage de la mission.
- ✶ Un médecin et un biologiste, apportant leurs compétences spécialisées pour l'analyse de l'environnement et des éventuelles découvertes biologiques.

Avant le départ, un temps est accordé aux PJs pour préparer minutieusement leur équipement. Cette étape leur laisse une grande latitude quant au choix de leur matériel, soulignant l'importance de leur préparation individuelle pour les défis à venir.

Cette préparation méticuleuse pour l'expédition illustre la gravité de la mission, engageant les PJs dans une aventure où leur rôle pourrait s'avérer déterminant pour les découvertes futures et les relations interspécifiques potentielles. La dynamique de groupe et les interactions entre les membres de l'expédition promettent de révéler des alliances, des tensions et peut-être des révélations surprenantes sur la nature du vaisseau et son origine.

Acte 3 : Le vaisseau ancipiel

Scène 1 : approche



Figure 3 : navette Hermès

L'équipe d'expédition, revêtue de combinaisons spatiales allégées, le casque encore détaché, prend place à bord de la navette Hermès. Alors que le vaisseau s'éloigne de la station Stanford, un sentiment d'aventure envahit l'ensemble des passagers, à l'idée de traverser le vide spatial. Le paysage stellaire, d'abord vide, se métamorphose brusquement lorsque l'immense silhouette du vaisseau extraterrestre surgit dans leur champ de vision. Sa taille colossale impressionne, mais il demeure un mystère : aucune ouverture apparente ne se dévoile aux yeux de l'équipage, qui peut désormais observer le vaisseau sans l'aide des PJ.

Le pilote, dans une tentative de déceler une entrée potentielle, entreprend plusieurs rotations autour du vaisseau. Malgré ces efforts, le mystère de l'accès au vaisseau reste entier, la surface lisse et uniforme ne révélant aucun indice visible.

C'est ici que les PJ, grâce à leurs capacités uniques de faiseurs, interviennent. En mobilisant les forces des domaines de l'Air et de l'Eau, ils concentrent leur attention et leur magie pour sonder la coque du vaisseau. Cette synergie leur permet de détecter une zone spécifique où une entrée, jusqu'alors dissimulée aux regards, pourrait se manifester.

Scène 2 : pénétrer

La découverte d'une entrée potentielle sur le côté du vaisseau est signalée par le détecteur de la navette, captant une anomalie qui intensifie à mesure que la navette s'en approche. L'horizon visuel des passagers est dominé par l'immense structure du vaisseau extraterrestre.

L'accès à l'intérieur du vaisseau est rendu possible par une action concertée des PJs qui,

utilisant leurs pouvoirs sur le velum avec les éléments de la Terre et de l'Air, provoquent l'ouverture du sas. La difficulté de cette opération est ajustée en fonction de la dynamique du groupe et de la nécessité de maintenir une certaine discrétion.

Une fois le sas ouvert, la navette s'engage dans l'ouverture, permettant à l'équipage d'entrer dans le vaisseau où ils sont accueillis par une atmosphère bleutée et une gravité similaire à celle de la Terre, curieusement présente même en l'absence de force centrifuge. L'intérieur du vaisseau se révèle être un dédale de couloirs spacieux et de salles au plafond élevé, dont l'environnement évoque une forêt, avec des murs couverts de lichens et de plantes grimpantes oxygénantes. Ces végétaux s'épanouissent sur une structure métallique parcourue de fibres nourricières irriguées goutte à goutte par de l'eau.

L'humidité et la température ambiantes rappellent celles des forêts tropicales du littoral pacifique, une observation que peuvent confirmer les PJs avec un jet de Renseignement à 20 ou plus, ou d'Érudition (science) à 15 ou plus.

L'interaction avec les dispositifs du vaisseau, notamment pour ouvrir les portes sans recourir à l'art des faiseurs, nécessite l'utilisation d'un pad semi-vivant trouvé dans les débris de la navette ancipiel. Ce dispositif réagit à des jets de Survie à 20 ou plus, ou d'Équitation à 15 ou plus, agissant comme une interface organique pour naviguer dans les mécanismes du vaisseau.

Scène 3 : Exploration

Les 15 membres de l'équipage assignés à l'exploration choisissent de se répartir dès leur arrivée à l'intérieur du vaisseau : trois d'entre eux restent à bord de la navette tandis que les douze autres se divisent en deux groupes de six. Les personnages joueuses (PJ) forment un groupe avec Jean, Marie, et un militaire, totalisant six explorateurs.

La principale difficulté rencontrée par l'équipe réside dans la navigation à travers les vastes couloirs du vaisseau, dont l'orientation s'avère complexe. La clé pour s'orienter correctement dans cet environnement est d'identifier et de différencier les variétés de plantes grimpantes qui ornent les parois des couloirs. Environ dix types de plantes constituent des repères naturels permettant de se repérer et de déterminer la direction à suivre. Pour décrypter cette logique végétale, les explorateurs doivent réussir un jet de compétence, nécessitant soit une connaissance

approfondie en botanique (15) soit des renseignements précis (25).

L'exploration mène le groupe jusqu'à la salle de pilotage, qui révèle une technologie étrangère ne fonctionnant pas avec l'esprit humain. Cependant, grâce à l'art des faiseurs des PJ, il est déduit que le vaisseau, une entité semi-vivante, répond à une forme de contrôle spirituel lié à des créatures rappelant à la fois des insectes et des mammifères. La conception des postes de pilotage, inclinés à 45° avec des oreillers orientés vers le bas, suggère une morphologie humanoïde aux membres allongés et fins, possiblement dotés d'ailes semblables à celles des libellules.

Au-delà de la salle de pilotage, l'équipe découvre des laboratoires d'observation équipés de dispositifs capables de visualiser et d'écouter l'intérieur des habitations terrestres, nécessitant une interaction spécifique pour être opérés par des Ancipiels. Ces instruments sont orientés vers des lieux abandonnés, dont un bureau à la Maison Blanche.

Avant une découverte plus sombre, les explorateurs traversent ce qui semble être des espaces de loisirs et de restauration, révélant des aspects de la vie quotidienne des Ancipiels. Ces espaces, dangereux pour les esprits paranoïaques comme celui du militaire accompagnateur, provoquent une scène de tension où celui-ci, submergé par sa propre peur, ouvre le feu sur les membres du groupe. Les salles de loisirs, conçues comme des jardins avec des parcours de santé situés en hauteur, laissent entrevoir l'importance du vol dans l'activité physique des Ancipiels.

Scène 4 : découverte macabre

Naviguant à travers un labyrinthe de couloirs, les PJ aboutissent dans une impasse où gisent deux squelettes, témoins silencieux d'un affrontement mortel. Ces restes appartiennent à deux espèces distinctes : l'un doté de structures osseuses creuses et de protubérances semblables à des ailes de libellules, l'autre caractérisé par des os massifs contenant du silicium. Les deux squelettes tiennent des armes blanches, indiquant qu'ils se sont mutuellement ôté la vie.

Ces vestiges révèlent l'existence de quatre espèces interstellaires connues dans la Voie Lactée : les Ancipiels, des êtres à l'évolution insectoïde vers une morphologie mammifère ; les **Broquarts**, des humanoïdes reptiliens silicatés ; les **Ouranis**, à la peau grise ; et les **Indévotés**, des bipèdes végétaux capables de photosynthèse.



Figure 4 : Kveldurebise

Les **Ancipiels**, ayant découvert la Terre il y a environ mille ans, avaient établi un croiseur d'observation avec un équipage en cryogénisation, se relayant par groupe de 15 tous les vingt ans pour des périodes d'observation de trois ans. Une attaque lancée par les Broquarts en 1943 entraîna la destruction d'un vaisseau Broquart et la quasi-extermination des Ancipiels à bord, ne laissant que deux survivants, dont l'un est gravement atteint.

Les PJ découvrent ensuite une salle de cryogénie contenant 150 caissons inclinés à 33°, renfermant principalement des squelettes d'Ancipiels, signifiant que l'équipage est presque entièrement décédé. Parmi eux, deux caissons se distinguent : l'un contient une femme apparemment indemne, et l'autre, un individu gravement blessé mais encore en vie.

La physiologie des Ancipiels se caractérise par une bouche triangulaire sans nez, la respiration étant assurée par une structure dorsale liée à des os creux et des ailes. Leur aspect est celui de mammifères bipèdes volants, avec une chevelure sur la tête et une peau lisse et douce.

Face à cette découverte, les PJ se trouvent confrontés à un choix crucial quant à la marche à suivre, notamment sur la manière d'interagir avec les survivants Ancipiels et sur les informations à tirer de cette exploration.

Scène 5 : Un traître

Afin de procéder à l'ouverture des caissons de cryogénie, les PJs recourent à leur maîtrise de l'élément de l'Eau. Après une attente d'environ trente minutes, une Ancipielle nommée Kveldurebise émerge de son sommeil cryogénique. Malgré la tension palpable, marquée par la vigilance armée des six militaires présents, Kveldurebise ne manifeste ni peur ni hostilité. Elle entame une communication fluide en français, bien que ses intonations portent une marque sifflante distinctive.

Kveldurebise se montre ouverte aux interrogations des PJs, partageant des informations cruciales sur les circonstances entourant l'attaque subie par le vaisseau. Elle émet l'hypothèse que cette offensive avait pour but de s'emparer du croiseur ancipiel. La découverte des deux corps à l'entrée lui permet de comprendre les événements survenus.

Elle souligne l'opposition des Broquarts à la politique de non-intervention et suspecte leur

passage à l'acte. Kveldurebise critique les conflits spatiaux pour leur capacité à déstabiliser les équilibres politiques fragiles des civilisations. La défense du croiseur aurait nécessité l'utilisation de toute l'énergie disponible, aboutissant à la destruction du vaisseau assaillant mais endommageant gravement les systèmes de cryogénie.

Consciente de l'urgence, Kveldurebise exprime la nécessité de retourner sur sa planète pour alerter les siens. Elle révèle aux explorateurs que l'humanité se trouve à l'aube de son premier voyage interstellaire, conditionné par une nécessaire évolution physico-religieuse.

C'est à ce moment critique que le rabbin, dans une décision hâtive, ordonne secrètement à ses accompagnateurs militaires d'éliminer Kveldurebise. Cette action déclenche un affrontement violent, menaçant la vie de tous les participants, y compris celle de l'Anciapielle.

Pour résoudre la crise, les PJs se trouvent devant le choix de soigner l'Anciapiel blessé et de lui permettre de repartir pour informer sa civilisation du conflit avec les Broquarts, une décision qui pourrait avoir d'importantes répercussions sur l'avenir des relations interspécifiques.

Scène 6 : retour

Alors que l'équipe d'exploration s'apprête à quitter le vaisseau anciapiel pour regagner la station Stanford, le trajet de retour, en soi, ne présente aucun obstacle technique. Cependant, une question cruciale se pose durant ce voyage : les 12 membres de l'équipage doivent trouver un consensus sur le récit à partager avec le reste de la station concernant leur expérience et les découvertes réalisées à bord du vaisseau extraterrestre.

Scène 7 : garde-t-on le secret ?

Après leur retour de l'exploration du vaisseau anciapiel, les personnages joueuses (PJ) se trouvent confrontés au pasteur, qui révèle ses véritables intentions. Le pasteur, loin d'être un simple guide spirituel, apparaît comme un individu souhaitant l'échec des missions de la station. Adoptant une posture inquisitrice et manifestant une hostilité marquée envers les PJs, il les accuse de pratiques de sorcellerie, évoquant un précédent avec une autre personne accusée de vouloir pactiser avec le diable. Cette confrontation met en lumière la descente du pasteur dans la folie.

Scène 8 : Le retour

La mission s'achève par le retour des PJs sur Terre, accompagnés jusqu'à leur domicile. C'est un moment d'adieux émouvants avec Marie, qui

les enlace affectueusement avant leur départ. De retour à Tourcgnat, les PJs retrouvent une vie marquée par des changements notables : les jumeaux, ayant maintenant un an, font leurs premiers pas depuis trois mois et commencent à gazouiller, prononçant des mots doux et les noms de fleurs. Un des moments captivants se produit quand l'un des jumeaux, à la vue d'une libellule, la pointe du doigt, mimant un geste de mains jointes devant ses yeux pour la montrer à son frère ou sa sœur aîné(e).

Cette conclusion de l'Acte III laisse entrevoir la continuité de la vie après l'aventure spatiale, marquant un retour à la normalité empreint de tendresse et de découvertes simples mais significatives.

À SUIVRE...

PNJ du scénario

Order team

Présidente : Laura Bismonte dirige l'Order Team, convaincue que Pleincreux accueille trop de faiseurs aux origines qu'elle juge impures.

Trésorier : Romain Seleveri gère les finances du groupe.

Secrétaire : Florian Grisain assure la documentation des activités de l'équipe.

Espions talentueux : Anthony, Julie et Axel, spécialisés dans l'espionnage, ont été influencés par un professeur de philosophie associé à l'inquisition œcuménique.

Espion order Team : FD 3, niv 5 + 1 atout(s)

Compteurs : Vie 38, Energie 33

Savoir²-faïres : Combat +9, Mystique +9, Soutroiserie +12, Survie +6, discrétion +20 : jet de base 20 + 15 + 4

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [discrétion]), Critique © (discrétion), Spécialisation Talentueux (Sarbacane), Puissance (1x), Shooter (1x), Enquêteur (2 dK), Pouvoir (discrétion, air, eau)

Combat Défense : 10 + 12 = 22+

Poing pied (+9, 2D6 + 3)

Sarbacane (+16, 2D6 + 3)

Seuil blessure : 7

Las Ébarons

Nature : Entités élémentaires du velum opaque, souvent associées à l'opacéois Paimon, chargées de protéger et surveiller des espaces confinés.

Ebarons : FD 3, niv 3

Compteurs : Vie -, Energie 53

Savoir²-fares : Combat +7, Mystique +10, Soutroiserie +4, Survie +7,

Atouts : Extraplanaire (Abomination, Bannissement, Horreur), Spécialisation Talentueux (Pouvoir), Intangible, Pouvoir (art de faiseur) (pouvoir / feu, glace)

Combat Défense : 10 + 4 = **14+**

Magique (+14, 3D6 + 3 pour 1D6 énergie)

Seuil blessure : 7 (blessure psychique)

Ne peut être attaqué que par l'art du faiseur

Adrien Tirtiff



Profil : Jeune homme ambitieux devenu amer suite à des échecs, potentiellement un faiseur puissant mais désormais influencé par des sentiments négatifs.

Adrien Tirtiff : FD 2, niv 4 + 2 atout(s)

Compteurs : Vie 24, Energie 28

Savoir²-fares : Combat +4, Mystique +7, Soutroiserie +10, Survie +7,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Savoir²-faire]), Critique © (bluff), Spécialisation Talentueux (Bluff), Pouvoir (art de faiseur) (Bluff / nature - Corps et Esprit),

Combat Défense : 10 + 10 = 20+

Faiseur (+16, 3D6 + 2 pour 1D6 énergie)

Combat (+7, 1D6 + 2)

Seuil blessure : 6

Marie Ruelle

Rôle : Dévouée aux enfants, elle exprime un surplus d'amour et d'intelligence qui intimide son entourage masculin. Présente une maîtrise remarquable des arts martiaux et une capacité à exprimer son affection envers les PJs.



Marie Ruelle : FD 4, niv 8 + 4 atout(s)

Compteurs : Vie 58, Energie 58

Savoir²-fares : Combat +13, Mystique +16, Soutroiserie +13, Survie +10,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Art martiaux]), Critique © (Art martiaux, esquive), Spécialisation Talentueux Parfaire (Esquive), Puissance (2x), Shooter (1x), Rapidité d'action (1x), Hybris - passion (amour 4 dK),

Combat Défense : 15 + 19 = **34+**

Art martiaux© (+21, 3D6 + 4)

Tir (+13, 2D6 + 4)

Seuil blessure : 7

Danesh Ekram

Position : Responsable de la station Stanford, ingénieur aérospatial de renom, convaincu de la valeur du projet de la station et proche collaborateur de Marie Ruelle et du colonel Jocelyn Boisky. Il représente l'autorité suprême sur la station.

Mentalité : Combinaison de la vocation spirituelle d'un aumônier et de la rigueur d'un enquêteur policier, toujours en quête de déviances et porteur d'un zèle moralisateur.

Danesh Ekram : FD 3, niv 8 + 6

atout(s)

Compteurs : Vie 45, Energie 53

Savoir²-fares : Combat +9, Mystique +15, Soutroiserie +12, Survie +12, Sécurité +23© jet de base 23 + 15 + 4 = **42+**, Érudition science +25© jet de base 25 + 15 + 4 = **44+**

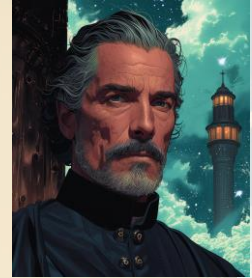
Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Sécurité]), Critique © (Sécurité, Érudition science), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert Maître (Érudition science), Ingénieur (4 dK), diplomate (4dK)

Combat Défense : 10 + 12 = 22+

Poing (+9, 1D6 + 3)

Tir (+12, 1D6 + 3)

Seuil blessure : 5



Général : militaire

Profil général : Professionnels formés spécifiquement pour les exigences militaires, incluant une prédisposition à l'action directe et une formation spécialisée qui les distingue dans leur domaine.

Militaire Station : FD 4, niv 8 + 5 atout(s)

Compteurs : Vie 62, Energie 54

Savoir²-fares : Combat +16, Mystique +10, Soutroiserie +13, Survie +13,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Poignard]), Critique © (Poignard, Fusil assaut), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Fusil assaut), Meute, Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x)

Combat Défense : 10 + 13 = **23+**

Poignard (+24, 3D6 + 4)

Fusil assaut (+21, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 8

Général : Aumôniers

Mission : Offrir un soutien spirituel et moral au personnel militaire, jouant un rôle à la fois de

confident et de guide spirituel dans divers contextes.

Aumôniers : FD 4, niv 8 + 2 atout(s)

Compteurs : Vie 58, Energie 58

Savoir²-fares : Combat +10, Mystique +16, Soutroiserie +13, Survie +13, diplomatie +24 jet de base 24 + 15 +4 + 4 = **47+**, Érudition (religion) +24 jet de base 24 + 10 +4 + 4 = **42+**

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Érudition (religion)]), Critique © (diplomatie), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Diplomatie), Diplomate (4 dK), Entregent (4 dK)

Combat Défense : 10 + 13 = **23+**

<Mêlée> (+10, 1D6 + 4)

<Tir> (+13, 1D6 + 4)

Seuil blessure : 7

Généraliste : Inquisiteur œcuménique

La mentalité d'un inquisiteur est celle d'un aumônier auquel se surimprime celle d'un enquêteur de la police politique.

L'esprit d'une telle personne est toujours en tension entre ses aspiration spirituel et celle de rechercher des déviances et d'être un moralisateur.

Inquisiteur œcuménique : FD 4, niv 8 + 10 atout(s)

Compteurs : Vie 58, Energie 58 + 29

Savoir²-fares : Combat +10, Mystique +13, Soutroiserie +16, Survie +13,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Psychologie]), Critique © (Psychologie, Esquive), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (tai chi), Réserve d'énergie (1x), Sursaut mortel, Attaques spéciales (Attaque tai chi sur soutroiserie), Puissance (2x), Shooter (1x), Diplomate (2 dK), Érudit (2 dK), Enquêteur (2 dK), Rusé (4 dK)

Combat Défense : 15 + 16 = **31+**

Tai chi (+24, 3D6 + 4)

Lancette (+16, 2D6 + 4)

Seuil blessure : 7

Spy multinationales (2023-2024)



Les jumeaux, Virginia et Maximilien, ont célébré leur premier anniversaire. Dans ce contexte, les géants de l'industrie pharmaceutique interfèrent de plus en plus dans les affaires mondiales, soulevant des questions éthiques sur leur rôle dans la préservation de la vie tandis qu'ils orchestrent des opérations d'une tout autre nature. Le groupe religieux Néo Opus Dei joue un rôle clé en assurant la discrétion autour d'un événement extraterrestre survenu à bord de la station Stanford.

Les entreprises Merckx et Nestlé, respectivement leaders dans les secteurs pharmaceutique et agroalimentaire, sont informées de cette rencontre extraterrestre. Conscientes des implications potentielles pour leur domination, elles envisagent de prendre des mesures pour conserver leur influence.

Leur plan implique de s'approcher des enfants ayant visité la station Stanford. Lors de cette tentative de séduction, une clé USB contenant des informations sensibles est égarée par l'un des émissaires. Cette clé renferme des rapports sur l'implantation de laboratoires humains expérimentant sur de nouveaux produits, ainsi qu'un dossier intitulé « jumeaux » protégé par un mot de passe. Les agents de ces entreprises sont déterminés à récupérer la clé USB, ignorant où elle a été perdue.

Contexte

En Afrique, notamment au Kenya, au Soudan et au Zimbabwe, ces multinationales exploitent la population locale comme cobayes pour tester leurs nouveaux médicaments, générant ainsi des profits colossaux. La réglementation stricte en Europe et en Amérique les empêchant de mener de telles expérimentations sur ces continents, elles se tournent vers des marchés moins réglementés.

L'influence de la Néo Opus Dei est notable, avec de nombreux dirigeants ou leurs conjoints affiliés à cette organisation, soulignant les liens étroits entre les sphères religieuses et corporatives dans la conduite de leurs affaires.

Année scolaire 2023-2024

Une séquence d'introduction invite chaque joueuse à explorer et à narrer le parcours de son personnage au cours de l'année écoulée. Cette démarche se structure autour de plusieurs questions clés, destinées à guider les joueuses dans la définition de leurs objectifs, désirs, relations et stratégies. Ces questions sont :

Qu'est-ce que je cherche ? Une interrogation sur les objectifs ou quêtes personnelles du personnage.

- Qu'est-ce que je veux posséder ?** Une réflexion sur les aspirations matérielles ou immatérielles que le personnage souhaite acquérir.
- Quels rapports veux-je créer ?** Une exploration des relations que le personnage désire établir ou développer.
- Et quels sont les moyens que je me donne ?** Une considération sur les ressources, tactiques, et actions que le personnage est prêt à employer pour atteindre ses buts.

Après que chaque joueuse a eu partagé ses réponses individuelles, ils sont encouragés à décrire ensemble les expériences partagées au cours de cette année. Cette discussion collective vise à tisser un récit commun, enrichissant le contexte du jeu et la dynamique de groupe. Les interactions et événements décrits seront ensuite contextualisés à travers des jets de compétences, qui peuvent être en opposition ou non, selon les situations rencontrées.

Dans ce processus narratif, les joueuses peuvent également introduire des défis et obstacles émergents, ajoutant ainsi des éléments de tension et d'incertitude à leurs histoires.

La présence de **Richard Téfird**, cousin de Yann Preg, est introduite au sein de cette trame narrative commune, offrant de nouvelles

dimensions relationnelles et des points de départ potentiels pour des intrigues futures.

Cette séquence initiale est conçue pour ancrer les personnages dans le scénario de l'année scolaire 2023-2024, leur permettant de définir leur positionnement et leurs ambitions dans le cadre de la campagne « Spy Multinationales ».

Tension au lycée

Au cours de l'année scolaire 2023-2024, une dynamique particulière s'installe au sein du lycée, centrée autour de **Richard Téfird**, un élève affecté par une condition génétique, et membre d'un groupe d'étude nommé « **les antiquaires** ». Ce groupe, initialement dirigé par **Yann Preg**, se consacre à l'étude des pouvoirs anciens. Yann a accueilli son frère cadet à Pleincreux en début d'année, mais c'est Richard qui, progressivement, va gagner en influence au sein du groupe.

Ascension de Richard Téfird :

Janvier : Richard devient trésorier, remplaçant l'ancien trésorier évincé pour malversation.

Février : Il accède au poste de secrétaire, succédant à un secrétaire démissionnaire pour faute de gestion.

Mars : Richard atteint la présidence du groupe après la démission du président, affecté par une dépression nerveuse.

Sous la présidence de Richard, les antiquaires orientent leurs recherches vers un sujet tabou à Pleincreux : les dragons, révélant l'existence d'une guerre ésotérique entre différentes factions de dragons en France.

Implication des Personnages Joueurs (P.J)

L'intrigue implique les PJs lorsque Yannick Preg, le frère cadet de Yann, les approche pour comprendre les raisons du départ de son frère de la présidence. Yann, manifestement affecté et peu disposé à discuter, laisse planer un mystère autour de sa démission.

Les PJs ont la possibilité d'intégrer le groupe des antiquaires, bien que les règles d'adhésion aient été durcies par Richard, limitant leur influence initiale.

Découvertes Troublantes

En enquêtant sur Richard, les PJs trouvent un livre interdit volé à la bibliothèque sur les dragons et une notice d'un médicament de Merckx interdit en France, censé freiner le processus de dégénérescence de Richard mais induisant des comportements paranoïaques.

Pour résoudre la situation, les PJs envisagent de surveiller Richard la nuit pour le surprendre entrant illégalement dans la bibliothèque,

espérant ainsi aider Yann à reprendre le contrôle du groupe.

Organisation des Antiquaires

But : Constituer une collection unique de livres.

Gouvernance : Un triumvirat élu dirige l'organisation.

Statut légal : Le groupe est reconnu comme légal au sein du lycée.

Portée : L'activité du groupe se limite à l'enceinte du lycée.

Ressources : Le groupe dispose d'un bonus de **+3dK** pour ses activités et renseignements, et de **+1D6** pour gérer les situations conflictuelles.

Tourcgnat

Cette deuxième partie se déroule durant les vacances et marque le retour des jeunes dans leur foyer à Tourcgnat leur village.

Les Cros

Durant les vacances de Pâques, les jeunes retournent à Tourcgnat, leur village natal. L'occasion pour eux de se ressourcer auprès de leur famille se transforme rapidement en une nouvelle aventure lorsqu'ils apprennent qu'ils seront interviewés par un journaliste de « La Montagne » concernant leur école d'art à Lillessoire.

Les Cros de « **Perier Road** » connaissent des bouleversements internes. Richaïm, surnommé « le trois », a pris le contrôle du clan par des moyens peu orthodoxes, écartant ses rivaux potentiels. Cependant, un schisme se forme au sein du groupe, une fraction des plus jeunes membres du clan se détachant sous la conduite d'Ephraïm, le frère cadet de l'ancien chef décédé.

Ephraïm et le Défi : Reconnaisant ses limites en matière de leadership, Ephraïm sollicite l'aide des personnages joueurs (PJ), particulièrement celui dont il était amoureux. Il propose à un PJ de prendre les rênes du conflit imminent contre Richaïm, un affrontement dont l'issue pourrait redéfinir la hiérarchie au sein des Cros.

La Confrontation : La bataille qui s'annonce est marquée par une complexité de niveau 5, avec une difficulté variable ajoutée (2dK + 20+). Les PJs sont invités à mettre en œuvre leurs compétences stratégiques, tactiques, et leurs savoir-faire spécifiques pour influencer le cours des événements.

Savoir-Faire Principaux et Secondaires : Des compétences clés sont identifiées pour guider les PJs dans leur approche de la bataille, allant de la stratégie et du subterfuge à la sécurité et la survie, ainsi que des compétences secondaires pouvant altérer l'issue du conflit.

Issues Possibles

Échec : Ephraïm perd la lutte pour le pouvoir, consolidant la position de Richaïm. Les Cros deviennent des antagonistes pour les PJ dans la région.

Réussite : Ephraïm s'impose comme le nouveau leader des Cros, leur dette envers les PJ devenant un lien durable.

Les Forces en Présence : La stratégie de Richaïm repose sur l'intimidation, affectant la difficulté pour les PJs à chaque tour. Ephraïm, soutenu par un PJ stratège, peut compter sur une approche plus nuancée, où la compétence en stratégie du PJ joue un rôle crucial.

Cette séquence à Tourcgnat est donc un tournant, offrant aux PJs l'opportunité d'influer directement sur la dynamique de pouvoir au sein des Cros, tout en renforçant leur propre influence dans leur communauté.

Les séducteurs

Au cœur du village de Tourcgnat, une rencontre est organisée entre les personnages joueuses (PJ) et deux individus se présentant comme journalistes de "La Montagne". Ils interrogent les PJ dans la taverne locale à propos de leur école d'art, mais l'attention se porte rapidement sur un sujet plus délicat : la station Stanford.

Yvonne Grandclerc et Edouard Jeunebranche, les prétendus journalistes, usent de leur charme et de tactiques d'interrogation pour glisser subtilement vers le sujet de la station orbitale. L'un d'eux manipule nerveusement une clé USB, signe d'une possible inquiétude ou d'un secret caché.

Les PJ, grâce à leur acuité psychologique (Psychologie **32+**), perçoivent que le véritable intérêt des journalistes concerne la station Stanford, bien que cela soit abordé avec subtilité.

L'Intrigue de la Clé USB : La clé USB, manipulée par le faux Edouard, devient un objet d'intérêt majeur. Les PJ envisagent de la dérober (Subterfuge **3dK + 30+**) pour découvrir ce qu'elle contient. Ils réussissent à s'emparer de la clé sans éveiller les soupçons des journalistes, qui promettent un futur rendez-vous, prétendument pour une émission télévisée locale.

Révélations de la Clé USB : L'examen de la clé USB révèle des dossiers nommés d'après les PJ, tous liés à la station Stanford. Un fichier volumineux, impossible à ouvrir, semble lié à la multinationale pharmaceutique Merckx, éveillant la curiosité et l'inquiétude des PJ quant à la véritable nature des journalistes.

Intervention de **Marie Ruelle** : Contactée par les PJ, Marie Ruelle, une connaissance de l'époque de la station Stanford, conseille vivement aux PJ de transmettre les fichiers via un canal sécurisé (Sécurité **15+**). Elle insiste pour que les deux faux journalistes soient neutralisés rapidement, suggérant l'implication des Cros si les PJ ont précédemment gagné leur loyauté.

Cette phase de l'histoire à Tourcgnat mêle intrigue, espionnage et décisions morales complexes pour les PJ, les plaçant face à des choix délicats concernant leur sécurité, la protection de leurs secrets, et les alliances qu'ils ont forgées au sein de leur communauté.

Nouveau travail

Bombardier et hélicoptères

Deux jours après leur recrutement en tant qu'espions, Marie se rend chez les parents des personnages joueuses (PJ) pour formaliser leur nouvelle mission. Elle persuade les parents des jumeaux de l'importance de la mission en Afrique, soulignant la nécessité de leur présence à cause de leur expérience unique avec l'art des faiseurs sur la station Stanford. Une rémunération significative est promise, sécurisée sur un compte bloqué.

L'engagement des PJ est crucial, notamment à cause des informations trouvées dans les fichiers concernant l'usage potentiel de l'art des faiseurs et un lien mystérieux avec les jumeaux. Marie conseille de séparer les jumeaux pour leur sécurité, en raison d'une particularité qui rend leur présence détectable quand ils sont ensemble.

Les PJ sont ensuite convoyés depuis la base militaire de Lillessoire à bord d'un avion de transport équipé de tourelles de tir, héritage non-démonté de conflits antérieurs.

Transporteur
Type : volant
Taille : de 2
Gabarit de vitesse : 1
Gabarit de tir : 1
Gabarit de Robustesse : 2
Seuil de coque : 8
Puissance : 4Dk
2 mitrailleuses dans les tourelles (3D6 + 4)



Le vol en direction du Rwanda dure une dizaine d'heures, permettant aux PJ de nouer des liens avec l'équipage, particulièrement avec le pilote. L'un des PJ, doté de compétences en pilotage, est désigné pour prendre les commandes en cas d'urgence.

L'attaque survient à 10 minutes de l'objectif, menée par deux hélicoptères armés. Un tir ennemi brise le cockpit, tuant instantanément le pilote. La responsabilité de la contre-attaque incombe aux PJ : un doit piloter pendant que les autres manœuvrent les tourelles.



Hélicoptères

Type : volant

Taille : de 1

Gabarit de vitesse : 1

Gabarit de tir : 1

Gabarit de Robustesse : 1

Seuil de coque : 5

Puissance : 5Dk

Mitrailleuse co-pilote (2D6 + 5)

La bataille aérienne s'intensifie jusqu'à ce qu'un hélicoptère entre en collision avec le transporteur. Les PJ doivent alors réaliser des jets de conduite pour stabiliser l'avion et prévenir un crash, mettant en jeu la sécurité de tous à bord.

Conduite (volant) 15+ pour récupérer l'avion qui perd de l'altitude, **20+** pour éviter que l'avion ne s'écrase et perdre ainsi la jeep.

Si échec chaque personnage **survie 20+** ou **3D6 + 5** dégâts.

Campement de nuit

Après s'être éloignés de l'épave de leur avion, les personnages joueuses (PJ) établissent un campement pour passer la nuit. Toutefois, lors du dernier quart de garde, une attaque soudaine par des animaux semblant surgir de nulle part surprend le groupe, qui se trouve désavantagé et perd son premier tour d'action.

Ces créatures sont des animaux zombifiés, animés par un sortilège **Kabanga**, un rituel lié à la mort et à l'opacité. Le sortilège a affecté 50 animaux au total, mais seuls 5 d'entre eux lancent l'attaque contre les PJ. Un feu pourrait rompre le sortilège en brûlant les animaux touchés par ce rituel.

Animaux Zombis

Facteur Difficulté (FD) : 3, niveau (niv) : 5

Taux d'Attaque au Corps (TaC) : 9, Énergie : 33

Savoir-faires : Combat +12, Mystique +6, Souterrainerie +9, Survie +13

Atouts : Animal, Mort vivant, Meute, Sursaut mortel, Puissance

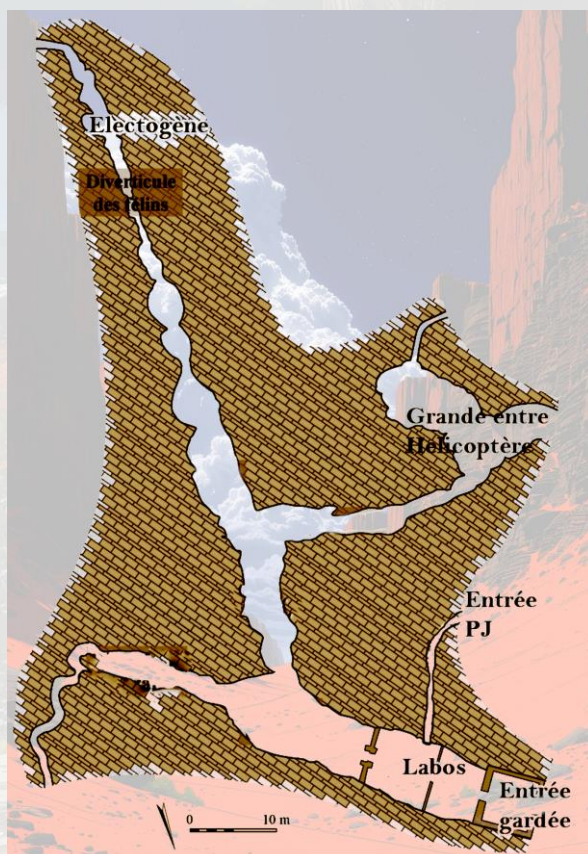
Combat Défense : 19+

Attaque en Mêlée : +12, dommage 3D6 + 3

Effet de Meute : augmente TaC de +1 et dommages en mêlée de +2 lors d'attaques coordonnées.

L'issue du combat révèle l'existence de 45 autres animaux zombis en chasse. Les PJ découvrent également que **Marie Ruelle** est gravement blessée et inconsciente, rendant son transport impossible dans l'immédiat.

Avec une concentration réussie, les PJ se rappellent qu'une vaste étendue de savane sèche se trouve non loin, près d'une rivière. L'idée émerge d'attirer les animaux zombis dans cette zone pour y déclencher un incendie, ce qui annulerait le sortilège.



La course-poursuite entre les PJ et les animaux zombis s'engage. En cas de réussite des PJ à maintenir une avance de trois tours, ils atteignent la savane sèche. À ce stade, ils ont l'opportunité d'échapper définitivement à la menace en utilisant le feu pour briser le sortilège Kabanga.

Soigner Marie

Dans la quiétude retrouvée après l'attaque, la priorité des PJ devient le sauvetage de Marie. La situation est critique : il leur faut un équipement chirurgical de pointe sous 24 heures pour éviter le décès de Marie. La logique suggère que la base des assaillants en hélicoptère ne doit pas être loin, compte tenu de leur capacité de vol limitée.

Pour localiser cette base, une série de défis attend les PJ, mobilisant leurs compétences en renseignement, perception, athlétisme, érudition, et un jet de groupe en survie. La complexité de la tâche est estimée à 3, avec un seuil de difficulté de 20+. L'intervention de l'art du faiseur, ressentant une présence de vie vers l'est dans les montagnes, permet de réduire cette difficulté de 4.

Une grotte émettant de la vapeur d'eau se découvre à mi-pente, accessible après trois réussites en escalade (athlétisme 20+). Cette grotte, qui semble taillée de main d'homme, conduit à un laboratoire via un couloir. Des patrouilles composées de mercenaires et de guerriers locaux surveillent les abords de la montagne et de la forêt (perception 20+ pour les détecter).

Plus loin, une imposante porte en aluminium, verrouillée par un code (nécessitant réussite en subterfuge et sécurité, 20+), s'ouvre sur une vaste salle servant de laboratoire. Cette salle, éclairée par des néons et jonchée de bureaux, de tables de travail et d'équipements électroniques avancés, abrite une armoire de chirurgie d'urgence. L'électricité est vraisemblablement fournie par un générateur situé en amont.

Vingt ingénieurs et quatre mercenaires occupent la salle, ces derniers gardant les portes est. Face à ce tableau, les PJ doivent opter entre la discrétion et l'usage de l'art du faiseur pour accéder au matériel nécessaire au sauvetage de Marie.

Faire parler

Dans le scénario "Spy multinationales (2023-2024)" de la campagne "Cellules et étoiles", après avoir éloigné Marie de l'épave de l'avion et assuré un campement temporaire, les PJ sont confrontés au défi urgent de soigner Marie. Nécessitant un équipement chirurgical avancé, ils ont 24 heures



Figure 5: salle des hélicoptères

pour sauver Marie sous peine de la perdre. Une analyse rapide (Renseignement 20+) leur révèle que l'attaque des hélicoptères, compte tenu de leur rayon d'action, indique la proximité d'une base. Ils envisagent qu'une source de vie détectée à l'est dans les montagnes (réduisant la difficulté de 4 grâce à l'art du faiseur) pourrait être leur salut.

En explorant, ils découvrent une grotte dont l'accès se mérite par l'escalade (Athlétisme 20+), menant à un corridor vers un laboratoire caché. Des mercenaires et des guerriers patrouillent aux alentours, nécessitant vigilance et discrétion (Perception 20+ pour les détecter). Une porte en aluminium verrouillée par un code (Subterfuge et Sécurité 20+) garde l'entrée du laboratoire principal, équipé pour des urgences chirurgicales. Les PJ doivent choisir entre la discrétion et l'usage de leur art pour accéder aux fournitures médicales, tout en évitant les vingt ingénieurs et les quatre mercenaires présents.

Tableau des Rencontres

1D6	Événement
1-3	Rien
4-5	Table des rencontres
6	Repéré par le Roi Kabanga

Table des Rencontres

1D6	Rencontres
1	Un animal zombie
2	1d3 animaux zombie
3	1 guerrier du roi
4	2 guerriers du roi
5	1 mercenaire
6	1 ingénieur

Les PJ peuvent tenter de capturer ces individus pour les interroger, en utilisant différentes méthodes selon l'interlocuteur.

Tableau des Difficultés d'Interrogatoire

Difficultés	Ingénieur	Guerrier	Mercenaire
Bluff	10+	25+	15+
Diplomatie	25+	20+	10+
Intimidation	15+	10+	20+
Attaque	20+	15+	25+

Informations Révélées par l'Interrogatoire

Première réussite* : MERCKX finance les ingénieurs via des fonds secrets d'une organisation mystérieuse.

Deuxième réussite* : Le Roi Kabanga a accédé au pouvoir avec l'aide des mercenaires, en écartant des Tutsis et sa propre famille.

Troisième réussite : La famille royale est détenue dans des salles secrètes connues seulement du roi et de sa garde.

Quatrième réussite ()** : Le roi, un anti-créateur, utilise la souffrance pour son pouvoir Kabanga, manipulant chercheurs et visant à contrôler les mercenaires.

Cinquième réussite ()** : Le roi a identifié les PJ comme des sorciers blancs et prépare un sort de zombification contre eux.

Ces interrogatoires peuvent amener à une alliance avec un mercenaire, ouvrant la voie à une opération de sauvetage de la famille royale.

Le sauvetage

les PJ se préparent pour une mission délicate : libérer la famille du Roi Kabanga. Cette opération peut se dérouler de deux manières : en comptant sur l'aide des mercenaires pour affronter les cinquante guerriers du roi qui protègent l'accès à la partie secrète des grottes, ou par une infiltration discrète.



En progressant dans les sombres couloirs de la grotte, gardée par des guerriers devenus zombies, la tension monte. Une éventuelle confrontation extérieure avec les mercenaires pourrait pousser le Roi Kabanga à transformer ses guerriers en créatures monstrueuses, instillant une peur palpable parmi les mercenaires, une horreur audible même par les PJ.

La salle principale, scellée par magie (requérant un jet de **30+** en art de faiseur avec les domaines de la terre ou du feu pour être brisée), révèle une scène d'horreur : la famille du roi, affaiblie et enchaînée, souffre pour alimenter le pouvoir du roi. La libération de ces captifs et les

premiers soins prodigués entraînent la perte des pouvoirs du roi, et les guerriers hutus reprennent leur libre arbitre. Ce retournement de situation met fin à la bataille extérieure, les guerriers se retournant contre le roi et les ingénieurs. Grâce à l'intervention des mercenaires, trois ingénieurs sont sauvés pour témoigner publiquement du scandale.

Au cœur de cette épreuve, les PJ découvrent un vampire enfermé dans un cercueil de pierre, un pieu frôlant son cœur. Ce vampire, d'origine espagnole et mordu en 1494 à Séville, reconnaît dans les PJ des descendants des dragons qu'il a aidés au XVIII^e siècle. Il envisage que sa rédemption est liée aux jumeaux et pourrait devenir un allié précieux pour les PJ dans leurs futures aventures.

Avec la mission accomplie, les PJ retournent à Pleincreux, laissant les événements récents préfigurer les défis à venir dans le prochain scénario.

À SUIVRE...

PNJ du scénario

Les Cros

Les Cros sont une bande de jeunes adultes marginalisés, s'identifiant à des modèles de mafieux mythifiés. Leur structure s'appuie sur des valeurs et un mode de vie en marge de la société.

Membre des Cros : FD 2, niv 6

Compteurs : TaC : 9, Energie 30

Savoir²-fares : Combat +12, Mystique +6, Soutroiserie +9, Survie +9,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Barre de fer]), Puissance (2x), Shooter (1x)

Combat Défense : 10 + 9 = **19+**

Barre de fer (+20, 3D6 + 2)

Lance Pierre (+9, 2D6 + 2)



Richaïm « le trois »

Aspirant à la reconnaissance, Richaïm gravit les échelons des Cros par intimidation, devenant une figure crainte et détestée.

Richaïm le trois : FD 3, niv 7

Compteurs : Vie 48, Energie 41

Savoir²-faïres : Combat +14, Mystique +11, Surnoiserie +11, Survie +8,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [bête de base Ball]), Critique © (stratégie), Puissance (2x), Shooter (1x), Némésis - folie (autoritaire -2 dK), Commandant (4 dK)

Combat Défense : 10 + 11 = 21+

Bête de base Ball (+22, 3D6 + 3)

Pistolet (+11, 2D6 + 3)

Seuil blessure : 7

Faux journalistes

Inquisiteurs œcuméniques doués en manipulation, ces agents doubles utilisent diverses compétences pour atteindre leurs objectifs.

Faux journalistes : FD 4, niv 8 + 9 atout(s)

Compteurs : Vie 58, Energie 58

Savoir²-faïres : Combat +10, Mystique +13, Surnoiserie +16, Survie +13,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Bluff]), Critique © (Bluff, Esquive), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Art martiaux), Sursaut mortel, Attaques spéciales (Arts martiaux sur surnoiserie), Puissance (2x), Shooter (1x), Diplomate (2 dK), Érudit (2 dK), Enquêteur (2 dK), Rusé (4 dK)

Combat Défense : 15 + 16 = **31+**

Art martiaux (+24, 3D6 + 4)

Lancette (+16, 2D6 + 4)

Seuil blessure : 7

Les mercenaires

Mercenaire : FD 4, niv 8 + 5 atout(s)

Compteurs : Vie 62, Energie 54

Savoir²-faïres : Combat +16, Mystique +10, Surnoiserie +13, Survie +13,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Poignard]), Critique © (Poignard, Fusil assaut), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Fusil assaut), **Meute**, Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x)

Combat Défense : 10 + 13 = **23+**

Poignard (+24, 3D6 + 4)

Fusil assaut (+21, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 8

Des combattants aguerris mais pas dénués d'humanité, susceptibles de se retourner contre leurs employeurs si ces derniers franchissent certaines lignes morales.

Guerriers zombi du roi

Ce sont des guerriers hutus endurcis par la période du génocide en 94, alors qu'ils étaient enfants. Ils ont suivi leur chef **Richou'n'dé** dans les collines du nord et l'ont aidé à devenir roi d'une tribu en remplaçant son frère et ses neveux qui sont enfermés et enchaînés dans une autre grotte avec ce qu'il appelle « la créature ».

Ces guerriers sont sans pitié ni état d'âme. Une partie de leur esprit est sous l'emprise de leur roi. Leur roi qui pratique l'Ubwiru en marchant dans le sens contraire, il est un anti-créateur. Les Zombis créés par l'Ubwiru sont terribles et rapides. Par contre si la liaison avec le sorcier est rompue ils tombent en catatonie et humainement, ils



mettront du temps à s'en remettre.

Guerrier Zombi : FD 4, niv 6

Compteurs : Vie 50, Energie 44

Savoir²-faïres : Combat +14, Mystique +8, Surnoiserie +11, Survie +11

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Machette]), Mort vivant (Sans repos, Abomination, Horreur), Critique © (esquive), Meute, Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x), Némésis - folie (Zombie -2 dK)

Combat Défense : 15 + 11 + 2 = **28+**

Machette (+22, 3D6 + 4)

Fusil (+11, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 8 + 2 = 10

Ingénieurs

Ces chercheurs sont des cyniques, des néolibéraux extrémistes et par là des graines de nazis transhumanistes et hyper-élitistes.

Ils considèrent les noirs comme des êtres inférieurs. Ils sont payés admirablement et appartiennent tous à la Néo Opus Dei.



Ingénieur pharmaceutique : FD 3, niv 8 + 3 atout(s)

Compteurs : Vie 45, Energie 53

Savoir²-fares : Combat +9, Mystique +15, Soutenance +12, Survie +12, Érudition scientifique ou Renseignement : + 23 jet de base 23 + 4 +15 = **42+**

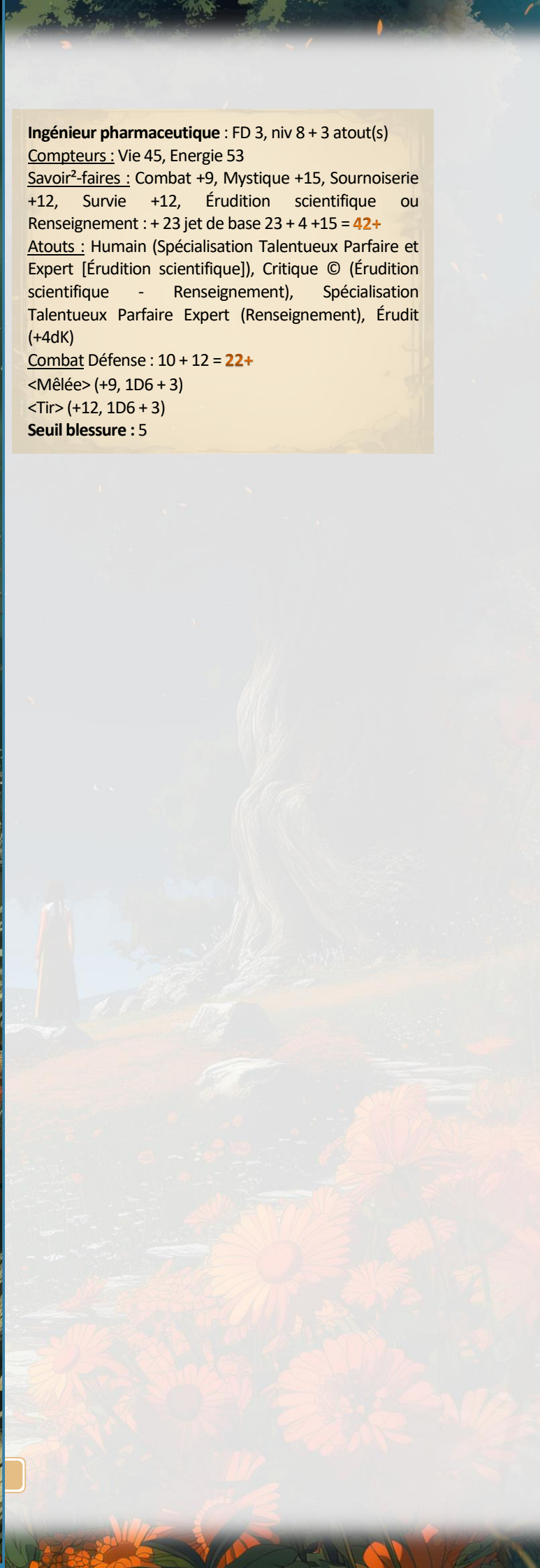
Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Érudition scientifique]), Critique © (Érudition scientifique - Renseignement), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Renseignement), Érudite (+4dK)

Combat Défense : 10 + 12 = **22+**

<Mêlée> (+9, 1D6 + 3)

<Tir> (+12, 1D6 + 3)

Seuil blessure : 5



Jouer avec le feu (2024 - 2025)



Les jumeaux Virginia et Maximilien ont 2 ans et ils vivent séparés depuis maintenant presque 1 an, pour leur propre sécurité. Cette histoire raconte l'utilisation dangereuse par l'inquisition œcuménique d'un Primus Éloins afin de retrouver les jumeaux.

Présentation

Présentation : Après avoir échappé à une première situation périlleuse à Pleincreux, les protagonistes se retrouvent confrontés à un nouveau défi dans l'ancien monde des créées, où ils seront impliqués dans l'événement de la forêt ambulante. Au cours de cette aventure, ils apprendront qu'un groupe cherche à libérer un primuseoim. Pour contrer cette menace, ils auront besoin de l'aide des jumeaux afin de déterminer le lieu précis de cette tentative de libération. Leur quête les mènera à Rocamadour pour mener une enquête sur la stase.

Conclusion : L'aventure culmine dans les souterrains d'une abbaye bénédictine à Paris, où un combat épique se déroule tant dans le monde réel que dans la stase, accessible via la porte dimensionnelle menant au monde des créées.

Contexte

En novembre, les élections présidentielles françaises voient le retour au pouvoir d'Emmanuel Macron, à la tête d'un gouvernement de coalition sans majorité claire, marqué par la présence renforcée de conservateurs chrétiens. Dans ce climat politique complexe, l'Église catholique prend une place prépondérante dans l'espace public, soutenant ces conservateurs et prônant le retour aux valeurs traditionnelles d'obéissance à un soi-disant ordre naturel.

Parallèlement, dans l'ombre, l'Inquisition œcuménique orchestre une tentative audacieuse : libérer un primuseoim de sa stase pour s'arroger un pouvoir considérable. L'objet de leur convoitise n'est autre que **Durandal**, l'épée légendaire de Roland, héros de la bataille de

Roncevaux. Selon la légende, Roland, sentant sa mort imminente lors de l'embuscade à Roncevaux, avait tenté de détruire Durandal pour empêcher sa capture par l'ennemi. Incapable de briser la lame, il aurait alors invoqué l'aide de l'archange Saint Michel et projeté l'épée vers la vallée. Contre toute attente, Durandal aurait parcouru des centaines de kilomètres pour se planter dans le rocher de Notre-Dame de Rocamadour.

Tenter de manipuler un tel artefact est un jeu dangereux, équivalent à « jouer avec le feu », compte tenu des forces mystiques et historiques qu'il incarne.

Année scolaire 2024-2025

Le Maître du verbe (MDV) commence par faire le point sur les événements survenus lors du scénario précédent. Il souligne que l'entreprise pharmaceutique MERCKX n'a pas subi de conséquences légales majeures. Les ingénieurs qui avaient été ramenés du Rwanda ont été victimes d'accidents tragiques, survenus peu après leur condamnation et avant qu'ils ne puissent apporter leur témoignage.

Les jumeaux Virginia et Maximilien ont été séparés pour leur sécurité et confiés à des amis des parents des personnages-joueurs (PJ). Ces amis appartiennent également au cercle des parents des PJ.

Marie Ruelle est désormais affectée par la folie, mais continue obstinément ses recherches, focalisée sur sa lutte contre la **Néo Opus Dei** et l'**Inquisition œcuménique**. Elle conseille aux PJ de rester vigilants face aux actions potentielles des

membres de ces organisations à Pleincreux, notamment en surveillant le professeur de philosophie, suspecté d'en faire partie.

Le scénario débute avec une phase durant laquelle chaque joueuse décrit les activités de son personnage tout au long de l'année écoulée. Les récits se déroulent en commençant par le personnage ayant le moins de charisme, pour finir par celui qui en a le plus, permettant ainsi une mise en scène variée et personnelle des événements et développements affectant chaque personnage.



Figure 7 : La rencontre de Bilderberg de cette année emboîte le pas aux religieux. Elle s'accorde pour passer le mot auprès des grandes organisations de pensée mondiale, comme l'institut Montaigne en France. Ces dernières proposeront aux gouvernements des idées de réformes donnant le pouvoir politique aux multinationales.

Bang de cette période narrative

Dans le prestigieux cadre de Pleincreux, Max Meilleur et Geoffroi Douglas, deux camarades inséparables, se distinguent par leur appartenance au club vénérable « Grande Aura », une institution parmi les plus anciennes de l'école, rivalisant en prestige uniquement avec le cercle très sélectif des bibliothécaires. La mission du club « Grande Aura » consiste à orchestrer méticuleusement les préparatifs des salles destinées aux rituels des faiseuses, conférant à ses membres un statut envié et une réputation enviable. Toutefois, une règle tacite prévaut : nul

ne peut cumuler les honneurs de bibliothécaire tout en étant affilié à « Grande Aura ».

Au sein de cette confrérie, le titre de « Prince » désigne le leader, épaulé dans ses tâches par les « premiers barons » et les « seconds barons », catégories distinguant les membres selon leur degré d'implication et de responsabilité. Geoffroi et Max, actuellement « seconds barons », aspirent à gravir les échelons de cette hiérarchie. Cependant, une soirée destinée aux préparatifs dans le grand bois va prendre une tournure inattendue lorsqu'ils croisent le chemin de trois jeunes filles, âgées de 9 ans, qui, dans un élan de mysticisme enfantin, se proposent de leur révéler l'avenir à travers les volutes de fumée s'échappant de leur chaudron.

La prophétie ainsi énoncée par les jeunes pythies, parmi lesquelles se trouve la cadette de vos personnages-joueuses (PJ), s'avère être un écho troublant d'une réplique tirée de l'œuvre immortelle de Shakespeare, « Macbeth ». La prédiction s'adresse directement à Max, présageant son ascension au rang de « Prince », tandis que Geoffroi, malgré une promotion en vue, semble destiné à un avenir moins glorieux, marqué par une disparition précoce de la scène de « Grande Aura », un sort que sa lignée princière ne saurait détourner.

La révélation plonge les jeunes filles dans l'effroi, conscientes du poids et des potentielles répercussions de leurs paroles. La séquence qui s'ensuit soulève une interrogation cruciale : comment est-il possible de déjouer le destin ainsi formulé ? La clef réside dans l'art délicat de la manipulation sémantique, visant à altérer la perception des mots porteurs de l'oracle sans pour autant en modifier la teneur originelle. Il incombe donc de convaincre les témoins de l'oracle de l'acceptation d'une nouvelle interprétation, une tâche requérant finesse et persuasion pour éviter que les sombres augures ne se concrétisent.

Tourcgnat

Durant la période de Pâques, les protagonistes se trouvent à Tourcgnat. Un émissaire du petit peuple des rêves, choisissant le plus jeune des personnages-joueuses (PJ), lui apparaît dans un songe nocturne. Ce rêve est l'invitation à une quête urgente : mener une expédition dans le royaume des songes pour contrecarrer un rituel qui menace de réveiller des primuseoims, des entités anciennes enfermées dans une stase.

La marche de la forêt

Le PJ se voit transporté sur la place centrale de Tourcgnat, assis sur un banc près du monument aux morts, dans un village étrangement désert sous un soleil éclatant, mais avec tous les volets

clos. À l'horizon, la forêt surplombant le village attire son attention, notamment l'emplacement de la cabane ancestrale. Une lumière émanant de la forêt se fait de plus en plus intense, se rapprochant progressivement. Apparaît alors une figure royale, semblant tout droit sortie d'un conte de fées, qui, après une révérence, désigne la cabane et implore l'aide du PJ.

Le réveil est brutal, le PJ est en nage, mais la mission est claire : il faut se rendre sans attendre à la cabane des anciens, en pleine nuit.

C'est le **Patriarche** du peuple ancien qui les reçoit et les conduit dans son bureau pour leur expliquer la situation critique. Une bataille se profile dans une dimension adjacente à la leur, nécessitant qu'un des PJ prenne le commandement des forces locales.

Le temple des portes dimensionnelles, un lieu clé de leur monde, est tombé aux mains des Gnomes et des Pixies, serviteurs de Nocardsh-tonien et Pipièreflemae, deux primuseoims captifs. Ces derniers, bien que prisonniers, étendent leur influence dans le monde des songes pour siphonner l'énergie nécessaire à leur avènement.

La stase en question, connue sous le nom de Durandal, appartient à Roland, chevalier du 8ème siècle, et repose à Rocamadour. Or, cette épée vient d'être dérobée, menaçant de libérer les primuseoims avec l'aide de complices de leur dimension.

La mission est double : chasser les serviteurs du temple dans le monde des songes pour entraver l'éveil des primuseoims et identifier le lieu d'où l'énergie est drainée pour retrouver les instigateurs du réveil.

La bataille

Cette bataille est un enjeu de complexité 5, nécessitant des jets de Savoir²-faire avec une difficulté de base de 20+. Les compétences principales et secondaires sont mises à l'épreuve, avec des conséquences déterminées par la performance des joueuses.

Savoir²-faire Principaux

Volonté (Groupe) : Accorde un droit individuel à un Savoir²-faire principal.

Stratégie : Stratégie et influence (individuel - si bénéficie d'action rapide).

Subterfuge : Corps à corps, inflige 1D6 de dégâts à la vie.

Sécurité : Combat à distance, inflige 2D6 d'énergie.

Survie : Agit comme Médic pour le moral des troupes, restitue 2D6 d'énergie.

Savoir²-faire Secondaires

Art de faiseur : Annule 1 échec de volonté de groupe, coûte 3D6 d'énergie.

Parade/Esquive : Annule échec en subterfuge/sécurité, coûte 1D6 de vie.

Tir : Réduit la difficulté de 2, coûte 2D6 d'énergie.

Mêlée : Réduit le nombre de tours suivants de 2, inflige 1D6 de dégâts à la vie.

Renseignement : Réduit la difficulté de 5 sur Subterfuge/Sécurité, coûte 2D6 d'énergie.

Discrétion : Réduit la difficulté de 5 pour le Stratège, coûte 2D6 d'énergie.

Psychologie : Permet de choisir un Savoir²-faire non nommé comme principal pour le tour suivant, expliquant pourquoi, coûte 3D6 d'énergie.



Conséquences de la Bataille

Échec : La défaite arrive après 3 échecs dans le défi de Savoir²-fares. Un échec ralentit l'invocation mais attire l'attention sur les PJ, menant à la poursuite par 3 inquisiteurs.

Réussite : La victoire est obtenue après avoir réussi trois des cinq défis centraux. Trois événements majeurs se déclenchent durant la bataille aux 5e, 7e, et 9e succès.

Bangs Narratifs

Bang 1 : L'ombre Pipièreflemae et ses Pixies attaquent les troupes des PJ avec une gerbe de flamme. Si non contrée, augmente la difficulté du prochain tour de +5.

Bang 2 : L'ombre Nocardsh-tonien et ses Gnomes lancent une attaque "ver souterrain". Si non contrée, un succès est perdu définitivement.

Bang 3 : Confrontation avec les chefs ennemis et leur garde d'élite dans un combat tactique.

Fin de la Bataille - Pertes

Camp Vainqueur : Hors combat et morts sont calculés en pourcentage, dépendant de la complexité et du niveau du stratège adverse.

Camp Vaincu : Calcul similaire, avec un potentiel augmenté selon l'expertise du stratège vainqueur.

Ce cadre établit les règles et conséquences de la bataille dans le scénario, soulignant l'importance des choix stratégiques et des compétences des PJ dans le déroulement des événements.

L'aide des jumeaux

Dans cette partie cruciale du scénario, l'union des jumeaux Virginie et Maximilien est nécessaire pour révéler les intentions obscures de réveiller les Primuseoims de leur stase. Leur réunion déclenche une puissante manifestation d'énergie, revitalisant les PJ et apportant une onde de bien-être et d'optimisme à leur environnement.

La rencontre des jumeaux dévoile leur lien unique avec l'épée de Roland, Durandal, et leurs perceptions partagées conduisent les PJ vers Rocamadour. Ils sont guidés par une vision partagée, voyant à travers les yeux d'une vieille femme témoin d'une intrusion nocturne dans l'église du village. La vision se termine sur une note menaçante, laissant présager la nécessité d'une action rapide pour protéger les jumeaux et suivre la piste à Rocamadour.

A Rocamadour

Voyage

Les protagonistes empruntent le train pour Limoges, puis changent à Brive afin de poursuivre leur route vers Rocamadour. Le départ est prévu pour 14h00, avec une arrivée estimée à 22h16 à leur destination. Cette traversée ferroviaire pourrait cependant se révéler périlleuse. Si les personnages-joueurs ont essuyé un échec dans le velum, ils pourraient être la cible d'une embuscade orchestrée par trois inquisiteurs durant le trajet. Ce passage souligne l'importance stratégique et les risques associés à leur mission, tout en introduisant une tension palpable à mesure qu'ils s'approchent de Rocamadour.

Les égouts de rocamadour



Rocamadour, où ils doivent naviguer dans les égouts de la ville. Avant leur départ, ils s'assurent de réserver un hôtel proche de la gare, une tâche

relativement simple. La descente dans les égouts, cependant, leur est familière.

Entrée dans les Égouts (1) : L'accès se fait par un point discret et sécurisé. Un jet de Volonté à 15+ met en évidence l'état métaphysique particulier des égouts, où le velum est affaibli. Cette diminution est liée à la disparition d'une relique, éclairant les PJ sur l'emplacement de l'objet perdu.

Carrefour Sous la Crypte (2) : Sous la crypte, le velum est encore plus fin, révélant des squelettes d'animaux et des ombres agitées près de la station d'épuration, signe de créatures de Primus et d'Opaque essayant de s'incarner. Ces entités, lémures et élémentaires de boue chairs, convoitent la force vitale des PJ.

Plafond Fragile (3) : Le plafond peut être affaibli pour provoquer un éboulement et barrer la route aux créatures incarnées, tandis que les attaques psychiques des entités désincarnées persistent.

Conséquences de l'Éboulement (4) : Si l'éboulement est déclenché en (3), il se prolonge ici, nécessitant un dégagement pour continuer vers le point (5), sous le harcèlement continu des âmes errantes.

Découverte Sous l'Eau (5) : La montre en or, liée à la vision des jumeaux, se trouve sous l'eau des égouts. À l'intérieur, une photo révèle une jeune femme devant le restaurant "aux 3 escales" à Paris, orientant les PJ vers leur prochaine destination.

Lémure : FD 3, niv 6

Compteurs : TaC : 10, Energie 37

Savoir²-faïres : Combat +13, Mystique +7, Soutroiserie +10, Survie +10,

Atouts : Extraplanaire (Abomination, Bannissement, Horreur), Critique © (Griffes et gueule), Charognard mystique, Transformation, Puissance (2x),

Combat Défense : 10 + 10 = **20+**

Griffes et gueule (+13, 3D6 + 3 vie et énergie)

Attaque pour dévorer la chair du vivant



Élémentaire de boue chaire : FD 3, niv 6

Compteurs : TaC : 13, Énergie 37

Savoir²-faïres : Combat +13, Mystique +10, Surnoiserie +7, Survie +10,

Atouts : Élémentaire (Vitalité, Invulnérabilité froid et feu, Sans repos), Critique © (Écrasement), armure naturelle (1x), Transformation, Puissance (2x),

Combat Défense : $10 + 7 + 2 = 19+$

Écrasement (+13, 2D6 +3)

Veulent dissocier le vivant en ses éléments

À Paris

Les 3 escales

les protagonistes se dirigent vers Paris, guidés par deux indices cruciaux : les yeux distinctifs de l'assassin et un établissement aux influences hispano-arabes nommé "Les 3 escales". Leur voyage en train, démarrant à 14h00 de **Rocamadour** avec une correspondance à **Brive-la-Gaillarde**, les amène dans la capitale à 20h11.

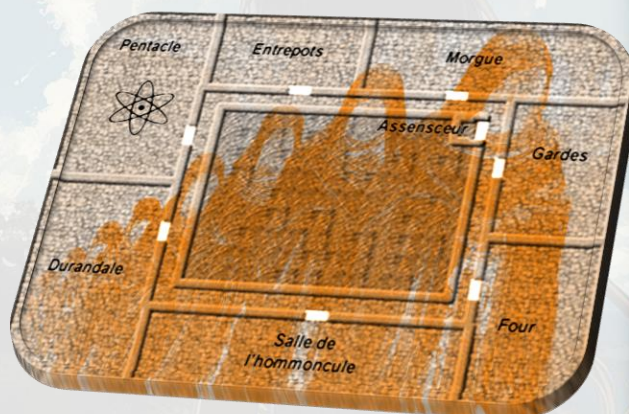
Une fois à Paris, ils envisagent différentes stratégies pour infiltrer « **Les 3 escales** », comme se faire embaucher en tant que plongeurs ou proposer un spectacle de saltimbanques, ce qui leur permettrait d'observer les allées et venues sans éveiller les soupçons. Leur attention se porte particulièrement sur une femme photographiée avec l'homme aux yeux albinos, identifié comme **Mathias Gorlanof**, qui fréquente régulièrement l'établissement avec **Lucie**, une infirmière de l'Hôtel-Dieu où ils se sont rencontrés après un accident impliquant Mathias. Malgré son apparence de fortune, le passé et les activités de Mathias restent un mystère pour **Lucie**.

Les jours suivants sont consacrés à une surveillance discrète de **Mathias**, qui révèle son train de vie aisé et ses habitudes nocturnes. L'observation culmine lorsqu'ils le suivent jusqu'à une brasserie proche du Louvre, où un **moine bénédictin** vient requérir de Mathias des « nouvelles victimes », destinées à être livrées à un lieu convenu pour le lendemain soir.

Cette étape de l'enquête dévoile non seulement des éléments sur le mode de vie énigmatique de Mathias et sa relation avec Lucie mais aussi un sombre complot impliquant des sacrifices humains, connecté à une abbaye bénédictine située dans le 16ème arrondissement.

Les PJ doivent alors décider de leur prochaine action, conscient du danger que représente leur immersion dans cette conspiration qui s'étend dans les ombres de Paris.

L'abbaye



La mission commence lorsque les PJ suivent discrètement un moine jusqu'à l'abbaye située au 3, rue de la Source. Ce qui reste de l'abbaye originelle est désormais entouré de bureaux modernes, excepté un vieux bâtiment central. Le défi pour les PJ sera de pénétrer les profondeurs de cette structure, où se trouvent les caves anciennes, témoins de l'esprit originel de l'abbaye, et en particulier la salle d'inquisition et d'exorcisme.

Découverte de l'Ascenseur Secret

La clé pour accéder aux caves réside dans un ascenseur caché, activé par un bouton secret intégré à la plinthe d'un couloir. Une fois à l'intérieur des caves, les PJ découvrent un environnement qui semble tout droit sorti du Moyen Âge, avec ses murs humides et son sol pavé.

La Salle de Durandal et la Morgue

La principale préoccupation des PJ sera de localiser la salle où se trouve Durandal, l'épée mythique. Ils devront aussi s'aventurer près de la morgue, où les corps des victimes sont utilisés dans un rituel nocturne visant à nourrir la stase des Primuseoims avec les âmes des défuntes.

Le Rituel et l'Invocation

Dans le sous-sol, lors de la dernière nuit du rituel, les PJ se retrouvent devant le défi de briser ce processus presque complet. Ils doivent agir sur

deux fronts : matériel, en neutralisant l'homoncule et effaçant le pentacle dans les caves, et spirituel, en affrontant dans la dimension de songerie l'avatar d'un Primuseoim se matérialisant.

L'Affrontement, Final

Face à Nocardshonien, un monstre terrifiant encore en phase de matérialisation, les PJ doivent user de toute leur astuce et leurs compétences pour empêcher l'entité de s'incarner dans le corps des jeunes captifs.

Cette étape cruciale de la campagne est marquée par un combat épique qui teste non seulement le courage et la force des PJ mais aussi leur capacité à travailler ensemble face à une menace qui transcende les dimensions.



Nocardshonien phase 1 : FD 5, niv 10 + 2 atout(s)

Compteurs : Vie 85, Energie 75

Savoir²-fares : Combat +13, Mystique +19, Soutroiserie +16, Survie +16, Primus : +27 jet de base 27 +15 = **42+**

Atouts : Élémentaire (Vitalité, Invulnérabilité froid et feu, Sans repos), Extraplanaire (Abomination, Bannissement, Horreur), Critique © (Primus, Griffes), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Primus), Pouvoir (magie) (Primus / Terre, Esprit, Animal), Puissance (2x)

Combat Défense : 10 + 16 = **26+**

Griffes (+13, 3D6 + 5)

Primus (+27, 5D6 + 5 / 3D6 énergie)

Seuil blessure : 9

Nocardshonien matérialisé avant son incarnation est un monstre hideux. Il commence son attaque par un souffle de poison à 3D6+6. Les PJs doivent réussir survie **20+** pour ne prendre que la moitié.

Final

Grâce à leur courage, leur détermination et leur ingéniosité, ils réussissent à mettre un terme au rituel menaçant. Cependant, malgré leur victoire sur l'invocation elle-même, ils assistent

impuissants à la fuite des moines responsables de ces sombres agissements.

L'issue de cette confrontation est assombrie par un événement tragique : une explosion massive, officiellement attribuée à une fuite de gaz, ravage l'abbaye, effaçant ainsi toute preuve matérielle de la bataille qui s'y est déroulée et des rituels qui y ont été pratiqués. Le lendemain, les journaux relatent l'accident comme un tragique fait divers, déplorant la destruction de l'abbaye sans mentionner la véritable nature des événements qui ont conduit à cette fin catastrophique.

Le scénario se clôt sur cette ambiguïté, laissant les PJ face aux conséquences de leurs actions, à la disparition des moines et à l'absence de preuves tangibles de la réalité surnaturelle qu'ils ont affrontée. Ce final ouvre la porte à de nouvelles questions et défis pour les PJ, tout en soulignant la complexité et les dangers du monde occulte dans lequel ils évoluent.

À SUIVRE...

PNJ du scénario

Ombre de Pipièreflemæ et ses Pixie

Pixie détourné : FD 4, niv 6

Compteurs : TaC : 12, Energie 44

Savoir²-fares : Combat +14, Mystique +11, Soutroiserie +11, Survie +8,

Atouts : Élémentaire (Vitalité, Invulnérabilité feu, Sans repos), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (1x), Meute, Dégâts de zone (2x),

Combat Défense : 10 + 11 = 21+

Attaque comme une meute (+14 + nb*2, 3D6 + 4 + nb*2)

Attaque en meute en se plaçant au centre et enflamme toute la zone leur coute 3D6 énergie si 12 elles sont détruite. Elle attaque par vague de 4

Pipièreflemæ et ses Pixies, incarnations du feu et de la destruction, ainsi que de la renaissance. Pipièreflemæ, entité obsédée par la puissance destructrice et purificatrice du feu, considère ce dernier non seulement comme un outil de destruction mais également comme un vecteur de changement et de renouvellement. À ses côtés, les Pixies, esprits du feu dans la mythologie du jeu, sont entraînés dans une danse mortelle. Guidées par l'Ombre de Pipièreflemæ, elles se consomment dans l'exercice de leur puissance, illustrant la dualité du feu qui, tout en offrant chaleur et lumière, porte en lui le germe de sa propre destruction. Cette dynamique souligne le

thème du sacrifice et de la transformation, essentiels à la compréhension des forces en jeu dans ce scénario. La Maitresse du Verbe est invité à jouer ces personnages avec une profondeur qui reflète la complexité de leur nature, oscillant entre la beauté destructrice du feu et la lumière réconfortante qu'il apporte.

Ombre de Nocardsh-tonien et ses Gnomes

L'Ombre de **Nocardsh-tonien** et ses Gnomes représentent un fascinant contraste entre la pétrification et la vie intrinsèque des éléments naturels. **Nocardsh-tonien**, une entité de Primus, symbolise la permanence et l'immuabilité du rocher, évoquant la contemplation profonde et la découverte d'une essence de vie au sein de la matière inerte, comme les métaux et les minéraux. Cette entité révèle une dimension où les cristaux ne sont pas de simples pierres mais des étoiles terrestres, des fragments de rêve pétrifiés offrant un lien mystique avec l'univers.

Cependant, cette vision quasi mystique est corrompue par l'influence malveillante de l'Ombre de Nocardsh-tonien, qui entraîne les Gnomes, créatures traditionnellement associées à la terre et à ses trésors, dans une spirale de destruction. Ces êtres, qui dans le cadre du rêve auraient pu être les gardiens de la beauté cachée du monde minéral, se voient détournés de leur essence, contraints à détruire ce qu'ils étaient destinés à protéger.

La Maitresse du Verbe est invité à mettre en scène ces PNJ avec une attention particulière à leur dualité : d'une part, la noblesse intrinsèque de leur connexion au monde naturel et, d'autre part, la tragédie de leur perversion. Ces Gnomes pervers incarnent la corruption de l'innocence et la perte irrémédiable de l'harmonie avec le monde naturel, thèmes centraux à explorer dans ce scénario riche en nuances et en profondeur émotionnelle.

Gnome perversi : FD 4, niv 7 + 4 atout(s)

Compteurs : TaC : 13, Energie 44

Savoir²-faïres : Combat +15, Mystique +9, Surnoiserie +12, Survie +12,

Atouts : Élémentaire (Vitalité, Invulnérabilité froid, Sans repos), Critique © (Poings), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Poings), Pouvoir (magie) (Songerie perversi / Terre Corps), Puissance (2x), Régénération

Combat Défense : 10 + 12 = **22+**

Poings (+23, 3D6 + 4)

Art songerie perversi (+9, 4D6 + 4 / 2D6 énergie)

Mathias Gorlanof

Mathias Gorlanof est le portrait d'un homme façonné par les adversités de la vie, un

personnage complexe au destin marqué par les ombres de son passé. Né albinos dans les rues tumultueuses des banlieues parisiennes, fils d'un immigrant russe, il a été poussé par les circonstances vers une existence sombre, devenant tueur à gage, un métier où la survie se paie au prix du sang.

Sa vie en marge l'a doté d'une méfiance constante, un esprit paranoïaque forgé dans les feux de la défiance et du danger constant. Chez lui, Mathias garde précieusement les preuves de ses missions secrètes, autant de liens invisibles qui l'enchaînent à ses commanditaires, une élite cachée au sein des services secrets français. Cette élite, influencée par la **Néo Opus Dei** et l'inquisition œcuménique, manie dans l'ombre le destin de **Mathias**, ignorant les véritables forces qui manipulent sa vie.

Le Maitresse du Verbe devrait présenter **Mathias Gorlanof** non seulement comme un adversaire ou un obstacle pour les personnages-joueurs mais aussi comme une victime des machinations politiques et spirituelles qui le dépassent. Il est important de souligner la dualité de sa condition : d'une part, un homme capable de violence et d'actions impitoyables, de l'autre, un individu piégé par un réseau de contrôle qui menace de détruire sa liberté et son avenir.

Dans l'interprétation de Mathias, le Maitresse du Verbe devrait explorer les thèmes de la



manipulation, de la perte de l'innocence et du désespoir, tout en laissant entrevoir la possibilité d'une rédemption ou d'une lutte intérieure contre les forces qui cherchent à l'utiliser comme un pion dans un jeu plus vaste que lui. Mathias Gorlanof est un personnage tragique, un miroir des sombres réalités qui entourent les personnages-joueurs dans leur quête, offrant une opportunité de réflexion sur le prix de la liberté et les chaînes invisibles qui lient les âmes perdues aux désirs des puissants.

Mathias Gorlanof : FD 4, niv 10 + 7 atout(s)
Compteurs : Vie 74, Energie 64
Savoir²-fares : Combat +15, Mystique +12, Soutroiserie +18, Survie +15,
Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Poignard]), Critique © (2x), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Pistolet), Puissance (2x), Shooter (2x), Paysan - Chasseur (4 dK), Rusé (4 dK)
Combat Défense : 10 + 18 = 28+
 Poignard (+23, 3D6 + 4)
 Pistolet (+26, 3D6 + 4)
Seuil blessure : 8

Les moines purs



Moine Invocateur : FD 3, niv 6
Compteurs : Vie 40, Energie 40
Savoir²-fares : Combat +7, Mystique +13, Soutroiserie +10, Survie +10, Psychologie +21 test de base 21+ 15 + 2 + 2 = **40+**
Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Psychologie]), Critique © (Psychologie), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Érudition Religion), Hybris - passion (Foi 2 dK), Némésis - folie (Foi -2 dK)
Combat Défense : 10 + 10 = **20+**
 Mêlée (+7, 1D6 + 3)
 Tir (+7, 1D6 + 3)
Seuil blessure : 6

Les moines purs se dressent comme des figures d'ascétisme et de dévouement, issus des lignées les plus éminentes de la noblesse et de la richesse

françaises. Ce ne sont pas de simples religieux, mais les héritiers d'un patrimoine de pouvoir et de pitié, souvent relégués au second plan dans leurs familles, qui trouvent dans la voie monastique non seulement une quête de spiritualité mais aussi un champ d'action pour leurs ambitions les plus élevées.

Ces jeunes hommes sont le produit d'une éducation rigoureuse, mêlant les arcanes de la foi à une préparation physique et mentale rigoureuse, destinés à jouer un rôle prépondérant dans la configuration d'un avenir qu'ils envisagent sous le signe de la pureté. Dans leurs veines coule la conviction qu'ils sont les gardiens d'une élite destinée à guider l'humanité vers une ère nouvelle, purgée des scories du passé.

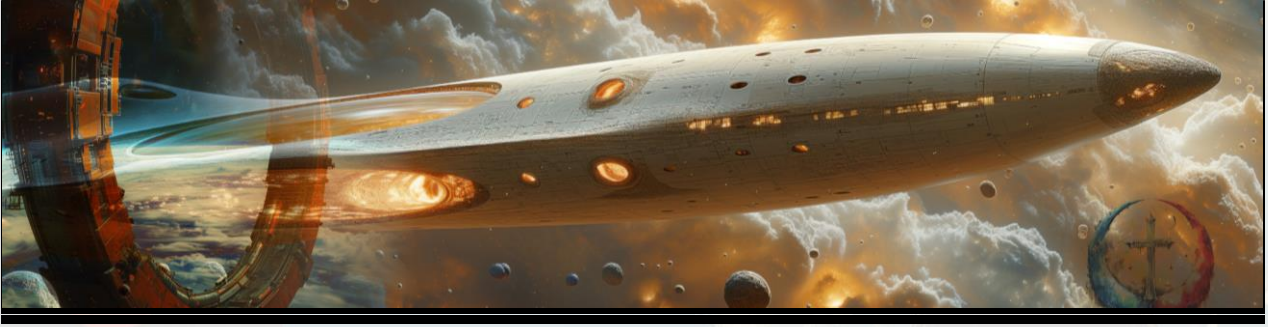
La Maitresse du Verbe doit les présenter comme des personnages complexes, animés d'une ferveur religieuse indéniable mais également marqués par les privilèges de leur naissance. Ils incarnent une forme de noblesse d'esprit, mais leur vision du monde est teintée par les préjugés de leur classe, convaincus de leur droit divin à diriger et à façonner le monde selon leurs principes.

Généraliste : Inquisiteur œcuménique

Les inquisiteurs œcuméniques incarnent la fusion de la ferveur spirituelle avec la rigueur de l'enquêteur spécialisé dans les affaires de la police politique. Ils arpentent le monde avec une dualité marquée : d'un côté, porteurs d'une mission divine, de l'autre, agents implacables de la surveillance et de la correction des écarts de conduite, selon les dogmes qu'ils servent. Leurs personnalités sont modelées par cette coexistence de foi profonde et d'un zèle parfois impitoyable pour la traque de l'hérésie et des comportements jugés déviants.

Inquisiteur œcuménique : FD 4, niv 8 + 10 atout(s)
Compteurs : Vie 58, Energie 58 + 29
Savoir²-fares : Combat +10, Mystique +13, Soutroiserie +16, Survie +13,
Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Psychologie]), Critique © (Psychologie, Esquive), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (tai chi), Réserve d'énergie (1x), Sursaut mortel, Attaques spéciales (Attaque tai chi sur soutroiserie), Puissance (2x), Shooter (1x), Diplomate (2 dK), Érudit (2 dK), Enquêteur (2 dK), Rusé (4 dK)
Combat Défense : 15 + 16 = **31+**
 Tai chi (+24, 3D6 + 4)
 Lancette (+16, 2D6 + 4)
Seuil blessure : 7

Retour à Stanford (2025 – 2026)



Les jumeaux Virginie et Maximilien, maintenant âgés de trois ans, vivent une existence séparée depuis dix-huit mois. Malgré la distance, un lien unique persiste entre eux grâce au velum d'Éden, leur permettant de communiquer par rêves.

Présentation

Ce chapitre de la campagne "Cellules et étoiles" introduit l'exploration des plis de l'univers, ces velums miscellanées qui relient les confins de la galaxie. Une première tentative de voyage à travers ces plis échoue, marquant le début d'une série d'événements singuliers au sein de l'établissement de Pleinreux. Un nouveau venu, une jeune fille se présentant sous les traits d'un garçon, intègre la classe de seconde, gagnant rapidement l'amitié des personnages joueurs. Cette situation complexe se noue autour du professeur de philosophie, dont les sentiments pour le nouvel élève révèlent sa propre quête d'identité et d'acceptation.

À mi-parcours de l'année scolaire, une révélation surprenante attend les personnages joueurs : ils sont choisis pour participer au vol inaugural d'une mission spatiale de la plus haute confidentialité. Le voyage, censé marquer une prouesse technologique en utilisant la dimension du voile de l'espace, tourne au désastre. Les agents de l'Inquisition Écumenique interfèrent, plongeant la mission dans le chaos. La plupart des passagers subissent une transformation horripilante, devenant des êtres semblables à des zombies, sous l'emprise d'entités étrangères issues de l'obscurité galactique où le vaisseau a émergé.

Les personnages joueurs se retrouvent face à une tâche herculéenne : reprendre le contrôle du vaisseau, établir un contact avec un croiseur ancipiel à proximité et orchestrer un retour périlleux vers la station Stanford. Ils doivent agir avec rapidité et détermination pour sauver les âmes perdues de leurs compagnons de voyage, menacées d'être englouties par le vide spatial. Ce scénario met en jeu non seulement leur courage et leur ingéniosité mais aussi leur capacité à faire face à l'inconnu et à l'adversité, tout en explorant les limites de la technologie et de l'esprit humain.

Contexte

Le contexte socio-politique en France est marqué par un enchevêtrement de crises gouvernementales et une incapacité manifeste à mobiliser l'Assemblée nationale. Ce vide de pouvoir offre une opportunité sans précédent aux institutions religieuses et aux multinationales pour exercer une influence accrue sur la société.

L'arrivée en force des mouvements évangéliques américains sur le sol français catalyse un renouveau religieux spectaculaire, se manifestant par une augmentation significative des conversions au sein des églises urbaines, tandis que l'Église catholique maintient son emprise traditionnelle sur les zones rurales. Le paysage politique local est également transformé par ce phénomène, comme en témoignent les élections municipales de début 2026, où un grand nombre de candidats proclamés récemment baptisés prônent un discours résolument conservateur. Ces nouveaux élus critiquent ouvertement les principes du siècle des Lumières et de l'individualisme, associés à une solitude croissante au sein de la société, tout en appelant à un retour des valeurs traditionnelles, notamment le rôle de la femme au foyer et une approche restrictive de la liberté sexuelle des jeunes.

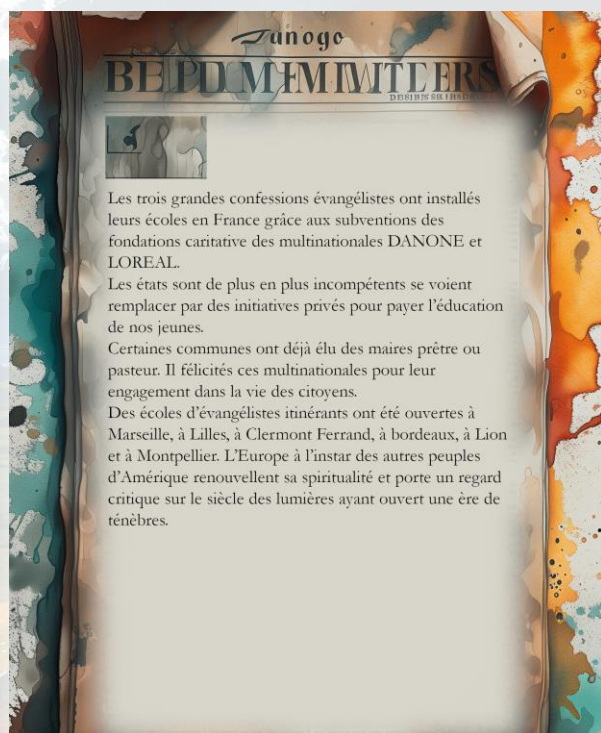
Parallèlement, des écoles de formation pour évangélistes itinérants voient le jour dans les grandes villes françaises, grâce au soutien financier des fondations caritatives de grandes entreprises telles que Danone et L'Oréal. Ces institutions, qui intègrent des cellules de l'Inquisition Écumenique visant à unifier les grandes confessions monothéistes, travaillent à reconquérir une influence sur le monde politique et laïque.

Ce mouvement de fond vers une spiritualité renouvelée et un regard critique sur les acquis du siècle des Lumières reflète une dynamique plus large à l'échelle européenne, où, à l'instar des Amériques, la société semble en quête d'une nouvelle orientation spirituelle.

Les trois grandes confessions évangélistes ont installés leurs écoles en France grâce aux subventions des fondations caritative des multinationales DANONE et LOREAL. Les états sont de plus en plus incompetents se voient remplacer par des initiatives privés pour payer l'éducation de nos jeunes.

Certaines communes ont déjà élu des maires prêtre ou pasteur. Il félicités ces multinationales pour leur engagement dans la vie des citoyens.

Des écoles d'évangélistes itinérants ont été ouvertes à Marseille, à Lille, à Clermont Ferrand, à bordeaux, à Lion et à Montpellier. L'Europe à l'instar des autres peuples d'Amérique renouvellent sa spiritualité et porte un regard critique sur le siècle des lumières ayant ouvert une ère de ténèbres.



Année scolaire 2025-2026

Les personnages joueuses (PJ) se retrouvent sous la surveillance étroite de l'Inquisition Œcuménique. Cette attention accrue est probablement due aux événements liés à l'affaire de l'épée Durandal. Pour naviguer dans cette atmosphère de surveillance et de suspicion, les PJ

doivent faire preuve de prudence et d'ingéniosité. Ils doivent d'abord prendre conscience qu'ils sont suivis et identifier leurs observateurs. Une fois cette prise de conscience établie, ils doivent élaborer une stratégie en plusieurs étapes :

- ✿ **Masquer leur prise de conscience** : Les PJ doivent agir de manière à ce que leurs suiveurs croient passer inaperçus. Cette étape requiert une subtilité et une maîtrise de soi exceptionnelles pour éviter toute détection (avec une difficulté de 15+).
- ✿ **Créer une distance de sécurité** : Les PJ doivent ensuite mettre en place des tactiques pour se distancer de leurs poursuivants à volonté, ce qui leur permettra de manœuvrer librement sans être constamment sous l'œil de l'Inquisition (avec une difficulté de 20+).
- ✿ **Espionner en retour** : Enfin, les PJ doivent inverser les rôles en espionnant eux-mêmes leurs espions. L'objectif est d'obtenir des informations cruciales sur l'Inquisition Œcuménique et ses intentions (avec une difficulté de 25+).

Pour réussir ces étapes, les PJ devront exceller dans plusieurs Savoir²-fares, spécifiquement :

- ✿ **Renseignement** pour collecter des informations sans se faire repérer.
- ✿ **Discrétion**, utilisée deux fois, pour masquer leurs actions et mouvements.
- ✿ **Perception** pour détecter les signes de surveillance et anticiper les mouvements de leurs adversaires.

En outre, les PJ seront exposés aux échos du contexte sociopolitique actuel. Une attention particulière et une démarche proactive leur permettront d'approfondir leur compréhension des dynamiques à l'œuvre, enrichissant ainsi leur expérience du jeu dans ce monde en mutation.

Pleincreux

À Pleincreux, une nouvelle élève nommée **Loane Quivoque** fait son entrée dans la vie des personnages joueuses (PJ) peu après Noël. Présentée comme un garçon légèrement efféminé et timide, Loane cache en réalité qu'elle est une fille. Cette révélation ne sera découverte par les PJ qu'au fil de leur interaction avec elle.

Loane Quivoque

Situation initiale : La tranquillité de Pleincreux est perturbée lorsqu'un groupe de quatre lycéens athlétiques s'en prend à un garçon, le mettant en difficulté malgré sa résistance. Ce garçon, au bord des larmes, se trouve être Loane. Les PJ, témoins de la scène, sont poussés à intervenir, d'autant

plus que les agresseurs sont d'anciens membres de l'Order Team, nourrissant une rancune tenace envers les PJ à cause des événements de l'année précédente.

Deuxième Situation : Les complications s'intensifient dans un cours de philosophie. Le professeur, particulièrement attentif à Loane, manifeste un intérêt qui dépasse le cadre académique, révélant à travers ses interactions une attirance personnelle. Cet intérêt devient problématique lorsque **Loane** confie aux PJ son malaise vis-à-vis de l'attitude du professeur. Une enquête menée par les PJ révèle que le professeur, homosexuel, a développé des sentiments pour Loane, qu'il tente de manipuler magiquement, ne sachant pas que Loane est en réalité une fille. Cette erreur de cible crée un bouclier protecteur pour Loane mais la laisse perturbée.

Vers l'aventure au galop : Janvier 2026 marque un tournant pour les PJ. Contactés par les services spéciaux du gouvernement, ils sont invités à participer au premier essai habité de voyage en espace-velumnique, après plusieurs essais réussis sans équipage humain. Cette opportunité exceptionnelle leur offre également un retour temporaire à Tourcgnat pour retrouver leurs familles.

Cet enchaînement d'événements met en scène le début d'une aventure palpitante pour les PJ, impliquant des défis émotionnels, des découvertes personnelles et la perspective d'une mission spatiale pionnière, le tout sur fond de tensions et de mystères à Pleincreux.

Un Gaillard : FD 3, niv 6

Compteurs : Vie 43, Energie 37

Savoir-faires : Combat +13, Mystique +10, Sournoiserie +10, Survie +7,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Bluff]), Spécialisation Talentueux (Bagarre), Pouvoir (magie) (Bluff / Esprit-Corps), Puissance (1x), Shooter (1x), Rapidité d'action (1x), Némésis - folie (Besoin de reconnaissance -2 dK)

Combat Défense : 10 + 10 = **20+**

Bagarre (+17, 2D6 + 3)

Lance pierre (+10, 2D6 + 3)

Seuil blessure : 7

Tourcgnat

le village de Tourcgnat devient le théâtre d'une disparition inquiétante. **Ephraïm**, surnommé le "grand Meaulnes" et reconnu comme le nouveau chef des Cross, s'est volatilisé. Cet événement survient lors d'une nuit de janvier 2026, marquée par l'éclatante présence de la station Stanford

dans le ciel. Un ami proche d'Ephraïm, membre de sa bande, se tourne vers le personnage joueur (PJ) qui a noué une relation romantique avec Ephraïm pour partager cette alarmante nouvelle.

La disparition d'Ephraïm n'est pas un acte anodin. Elle résonne étrangement avec les capacités uniques des jumeaux Virginie et Maximilien, qui perçoivent à distance les sentiments d'amour et la présence des anges gardiens. Ils détectent l'affection profonde d'Ephraïm pour le PJ impliqué dans la romance et établissent un lien surprenant entre sa disparition et celle de Loane, la jeune fille se faisant passer pour un garçon à Pleincreux, unissant leurs destins par l'intermédiaire de leur ange commun dans le velum d'Eden.

La clé pour retrouver Ephraïm réside dans la venue de Loane à Tourcgnat. Convaincre le directeur de Pleincreux ainsi que Loane elle-même nécessitera persuasion et finesse. Une fois réunis à Tourcgnat, les jumeaux parviennent à localiser Ephraïm, révélant qu'il a été capturé par erreur par la bande d'Herbé de Clermont Ferrand, qui le croyait chef des Cross.

La libération d'Ephraïm nécessite une opération d'infiltration délicate dans un squat du centre-ville de Clermont Ferrand, où il est retenu prisonnier dans une chambre verrouillée sous la garde de six membres de la bande, dirigés par une jeune femme éprise d'Ephraïm.

La résolution de cette crise mettra en lumière la puissance des liens invisibles qui unissent les individus, animés par des sentiments puissants et la présence d'anges gardiens. Ce périple enseignera aux PJ que la libération des peurs et des envies ouvre la voie à la perception de ces liens spirituels, révélant la profondeur et la complexité des relations humaines au sein de l'univers de "Cellules et étoiles".



Figure 8 : Ange Blanc

Vers Stanford et le voyage velumnique

De retour

le retour des personnages joueurs (PJ) à la station Stanford marque un moment de retrouvailles chaleureuses. Parmi l'accueil amical, on note l'absence de nouveaux représentants religieux pour remplacer le rabbin et le pasteur, soulignant un vide dans le dialogue interconfessionnel à bord.

La découverte par les PJ du vaisseau ***l'Ange Blanc***, prévu pour le premier voyage humain utilisant la technologie velumnique, ajoute une dimension d'excitation et d'anticipation. Cependant, une atmosphère de tension sous-jacente perturbe la quiétude habituelle de la station. Des clivages et des malaises émergent, nécessitant une investigation approfondie de la part des PJ pour en identifier les sources.

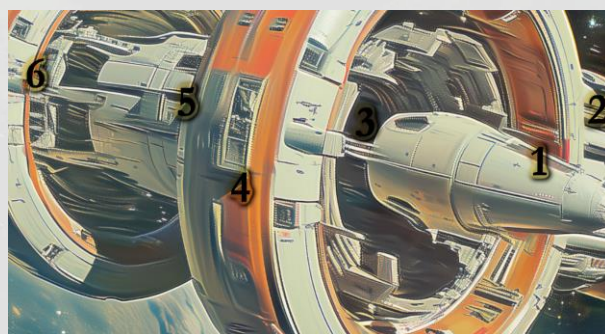
La station est le théâtre de désaccords idéologiques, en particulier autour d'***Alia Nexus***, une ingénieure en agrologie de conviction pentecôtiste américaine, qui prône l'incorporation des principes religieux dans les règlements de la station. Ses idées trouvent écho auprès d'un groupe de partisans, mettant en péril l'autorité de ***Danesh Ekram***, le responsable de la station, et introduisant une dynamique de dissension au sein de la communauté.

Un autre conflit personnel entre ***Xiàludi*** et ***Murashige***, respectivement de nationalités chinoise et japonaise et de convictions bouddhiste et shintoïste, vient compliquer davantage la situation. Leur mésentente sur les rites de naissance pour leur enfant à naître symbolise les tensions interculturelles et interreligieuses présentes dans la station.

La résolution de ces crises passe par l'utilisation judicieuse des compétences en diplomatie, en persuasion et en psychologie, mettant les PJ face à des défis de communication et de négociation. Dans le cas particulier d'***Alia Nexus***, un affrontement direct dans un duel psychologique s'impose pour révéler sa responsabilité dans la dégradation de l'ambiance à bord et pour restaurer un climat de confiance et de cohésion parmi les résidents de la station.

Seul un retour à l'harmonie et à l'entente, basé sur le rappel des valeurs fondamentales d'amour et de respect mutuel, permettra d'envisager sereinement le futur voyage et de poursuivre l'aventure velumnique prévue avec l'Ange Blanc. La défaite d'***Alia*** et son renvoi sur Terre deviennent des impératifs pour rétablir l'équilibre et préparer le terrain pour les prochaines étapes de cette aventure interstellaire.

Premier saut



les personnages joueurs (PJ) s'apprêtent à vivre une expérience révolutionnaire : le premier voyage humain utilisant la technologie quanto-velumnique à bord de la navette "Ange Blanc". Ce voyage ambitionne de rejoindre la planète Brahe, connue également sous le nom de 55CancrIA5c, découverte en avril 2002, marquant ainsi une étape historique dans l'exploration spatiale.

L'équipage, composé de 20 individus outre les PJ, réunit diverses compétences essentielles à la réussite de cette mission :

- ✦ **Huit militaires**, sous le commandement de l'Italien ***Tristano Ecco***, homme portant le poids du monde sur ses épaules.
- ✦ **Quatre physiciens**, aux côtés de quatre écologistes dirigés par ***Kekola Moana***, une Hawaïenne dotée d'une connexion intuitive avec le monde de Songerie, et qui sera remarquablement épargnée par la transformation zombie qui affectera l'équipage après le saut.
- ✦ **Quatre techniciens pilotes**, menés par ***Kusma Rurikovitch***, un Russe au sens de l'humour acéré, responsables du bon fonctionnement des moteurs et du pilotage dans les méandres de l'espace.

Le saut velumnique, préparé avec une minutie et une anticipation maximales, est précédé de deux jours de navigation spatiale pour s'éloigner suffisamment de la station orbitale. Cette période d'attente est une opportunité pour les PJ d'apprendre les rudiments du pilotage et de nouer des relations avec les membres-clés de l'expédition. Chaque interaction, qu'elle concerne la manœuvre à travers un champ d'astéroïdes, la récupération clandestine de chocolat, la recherche d'informations sur les écosystèmes de la planète cible, ou la maintenance technique, est un enjeu scénarisé qui enrichit l'expérience des PJ et tisse des liens profonds avec l'équipage.

Au moment crucial, alors que le compte à rebours égrène les secondes restantes, chaque membre de l'équipage est solidement arrimé

dans un siège pressurisé. La tension monte, palpable, tandis que la navette "Ange Blanc" se prépare à franchir un seuil inédit dans l'histoire humaine. Ce saut, tant attendu, représente non seulement un exploit technologique mais également un bond audacieux vers l'inconnu, promettant des révélations et des défis sans précédent pour les PJ et leur entourage. Le décompte final marque l'instant où l'aventure velumnique s'embrace, propulsant les personnages dans une nouvelle dimension de leur destinée.

10, 9, 8, 7...3, 2, 1 et zéro.

Noir...

Zombie



Figure 9 : vue de 55CancrIA5c

une expérience pionnière de voyage dans l'espace se transforme en cauchemar pour les personnages joueurs (PJ) à bord de la navette "Ange Blanc". Ce voyage, censé marquer un tournant dans l'exploration spatiale grâce à l'utilisation d'un moteur quanto-velumnique, prend une tournure horripilante à l'issue du premier saut vers la planète Brahe.

Au réveil du saut, les PJ constatent que l'équipage adulte n'a pas recouvré conscience de manière normale. Une observation plus poussée révèle des symptômes alarmants : les yeux de l'équipage sont devenus jaunes, signe évident d'une anomalie grave. Seuls les PJ, ainsi que Kekola Moana, semblent avoir été épargnés par cette transformation étrange.

Les tentatives des PJ pour réveiller les adultes se transforment rapidement en lutte pour la survie quand ils découvrent que l'équipage s'est mué en xéno-zombies, des êtres privés de toute

conscience humaine et manifestant une agressivité terrifiante. Ces créatures, parlant une langue inintelligible et agissant de manière violente, ne semblent plus posséder de lien avec leur humanité antérieure. Une analyse magique révèle que des esprits étrangers, venant de l'opacité de l'espace, ont investi les corps des explorateurs, à l'exception notable de Kekola.

Face à cette menace inédite, les PJ doivent user de leur ingéniosité et de leurs compétences magiques pour échapper aux xéno-zombies et tenter de sauvegarder ce qui reste de l'équipage. Leur mission est d'atteindre des points stratégiques du vaisseau – l'armurerie pour s'équiper, la salle de communication pour tenter d'appeler à l'aide, et finalement la salle de pilotage – tout en protégeant *Kekola Moana*, la seule autre survivante indemne.

Cette séquence intense teste les limites de la bravoure, de la ruse et de la solidarité des PJ, les confrontant à un danger d'une nature totalement inédite. Ils doivent naviguer dans un vaisseau devenu hostile, où chaque couloir peut abriter un danger mortel, tout en cherchant une solution pour rétablir l'ordre et la sécurité, ou tout du moins pour survivre jusqu'à pouvoir signaler leur détresse et espérer un secours.



Xéno-Zombie : FD 4, niv 7

Compteurs : TaC : 13, Energie 52

Savoir-faires : Combat +12, Mystique +9, Soutenance +12, Survie +15,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Mains nues]), Extraplanaire (Abomination, Bannissement, Horreur), Critique © (1x), Charognard mystique, Puissance (2x), Shooter (2x),

Combat Défense : 10 + 12 = 22+

Mains nues (+18, 3D6 + 4)

Tir (+12, 3D6 + 4)

Ce périple, marqué par l'ambition d'explorer de nouvelles frontières grâce au moteur quantovelumnique, bascule dans l'horreur à la suite du premier saut vers l'espace lointain.

À leur réveil post-saut, les PJ constatent que les membres adultes de l'équipage, encore immergés dans leurs capsules de survie pressurisées, ne reprennent pas conscience normalement. Une observation minutieuse révèle des symptômes alarmants : leurs yeux ont viré au jaune, tandis que ceux des PJ et de Kekola Moana, une écologiste, sont restés indemnes. Les tentatives de réveil se heurtent à une effroyable réalité : les adultes se sont transformés en xéno-zombies, privés de conscience et agressifs, parlant un langage inintelligible.

Une séquence narrative dramatique est mise en place, utilisant un système de points de Drama pour gérer les actions et les déplacements. Les PJ disposent chacun de 40 points de Drama pour naviguer dans cette ambiance terrifiante, avec des coûts collectifs pour certaines actions. L'éveil des xéno-zombies déclenche une panique, obligeant les PJ à fuir vers des zones sécurisées du vaisseau, comme l'armurerie pour s'armer, la salle de communications pour appeler à l'aide, et finalement la salle de pilotage pour tenter un retour d'urgence.

Un tableau détaille le coût en Drama pour se déplacer entre les principaux compartiments du vaisseau, offrant une visualisation stratégique des déplacements nécessaires à la survie. Les rencontres avec les xéno-zombies sont déterminées par des jets de dés entre le Maître du verbe et les joueurs, introduisant des éléments de hasard et d'urgence dans la progression.

Cout en Drama	1- Observatoire	2- Armurerie	3- Dortoir	4- Trappe pilote	5- Cockpit	6- Com
2- Armurerie	10					
3- Dortoir	5	5				
4- Trappe pilote	20	14	14			
5- Cockpit	23	17	17	3*		
6- Com	7	20	18	7	10	
7- infirmerie	6	12	16	7	10	6

* Pour monter par l'échelle dans la salle de pilotage, on ne peut passer que 1 par 1 et il faut trois tours pour arriver en haut.

À chaque séquence passé, le maître de jeu lance **1D12** (puis, pour faire monter la tension lancer **1D10** et enfin **1D6**) et l'un des joueurs lance **1D6**.

Si la MdV fait un jet **inférieur** à celui du joueur alors il y a une rencontre avec un nombre de xéno-zombie indiqué par le **dès** du maître de jeu, dans un couloir de type indiqué par le **dès** du joueur (voir sur le plan du vaisseau).

Si les zombies viennent d'un couloir adjacent, il est possible de les passer athlétisme et discrétion **22+**. S'ils sont en face à face, il y a confrontation.

Dans la salle de **communication** ils peuvent entrer en contact avec les ancipiel qui sont caché dans une orbite éloignée de la planète survie et sécurité **25+** et payer 10 Drama.

Pour communiquer avec les secours extérieurs, les PJ doivent atteindre la salle de communications et dépenser des points de Drama pour établir le contact avec les Ancipiels, des alliés potentiels. La confrontation finale se déroule dans la salle de pilotage, où les PJ doivent maîtriser un xéno-zombie militaire pour reprendre le contrôle du vaisseau, tandis que des forces hostiles de la planète cible lancent une attaque.

Aide des ancipiels

La planète est une base **broquarts**. Ayant repérés le vaisseau étranger, ils n'ont qu'un seul objectif, le détruire comme le droit intersidéral le leur autorise.

~~~~~  
Les broquarts sont des humanoïdes reptiliens silicatés ayant accédé au voyage galactique à la même époque que les ancipiels. C'est une race ayant des pulsions hégémoniques sur les territoires.  
~~~~~

- Ange blanc
- Type : spatiale
- Taille : 4
- Gabarit de vitesse : 1
- Gabarit de tir : 1
- Gabarit de Robustesse : 2
- Seuil de coque : 12
- Puissance : 5Dk

- Chasseur Broquart
- Type : spatiale
- Taille : 3
- Gabarit de vitesse : 2
- Gabarit de tir : 1
- Gabarit de Robustesse : 1
- Seuil de coque : 8
- Puissance : 6Dk

Quand le combat commencera l'un des PJ renseignement **25+** peut penser à la possibilité d'ancipiel dans le secteur.

Retour

Une fois abordée par les ancipiels, le PJ, conduite **25+**, permet la mise à pont sans dommage (3D6), les ancipiel neutraliserons les Xéno-zombies.

Pour eux, l'humanité dans son ensemble n'est pas prête spirituellement pour effectuer le bond inter dimensionnelle.

Ils aideront alors à régler le bond pour le retour. Les Xéno-zombies retrouveront alors leur âme et n'auront aucun souvenir de ce qui s'est passé aux seules blessures subites par leur corps.

Parmi les xéno-zombies, l'un des militaires était un espion dormant de l'inquisition œcuménique. Suivant ce qui sera dit en débriefing Il rapporte l'ensemble à son contact sur terre les événements exceptionnels. Il simulera une forte dépression nerveuse afin d'être rapatrié.

Si l'inquisition apprend ce qui s'est passé, dans l'année, elle s'arrangera qui vient de sortir le fiasco total et par l'entremise des églises et des multinationales de faire stopper le projet de la station orbitale qui deviendra alors la propriété de la **NESMERCK** la plus grande multinational du monde.

Ses principaux actionnaires appartiennent tous à l'église pentecôtiste ou à la Néo Opus Dei.

À SUIVRE...

PNJ du scénario

Loane Quivoque

Elle est née dans le « 93 » où être une fille est un obstacle à la liberté. Elle s'est faite dès l'âge de 8 ans passé pour un garçon.

Elle a compris très tôt qu'elle était plus facilement amoureuse de fille que de garçons, c'est pourquoi elle a changé par le déguisement de sexe

Loane Quivoque : FD 2, niv 5

Compteurs : Vie 27, Energie 32

Savoir²-fares : Combat +8, Mystique +11, Soutroiserie +8, Survie +5, Déguisement +19 jet de base 19 + 15 + 2 = **36+**

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Déguisement]), Critique © (Déguisement), Pouvoir (Transformiste – opacité cimetièrè -, brume), Rapidité d'action (1x), Némésis (Vivre en garçon -2 dK), Rusé (2 dK)

Combat Défense : 10 + 8 = **18+**

<Mêlée> (+8, 1D6 + 2)

<Tir> (+8, 1D6 + 2)

Seuil blessure : 4

L'inquisition œcuménique

L'inquisition œcuménique est une organisation secrète issue des rencontres entre les grandes religions.

Des cellules se sont organisées dans tous les pays afin de préparer le terrain du plus grand coup d'état mondial imaginé qui rassemble les plus grandes multinationales et les grandes religions par le biais de l'opus-dei.

L'IOE

Objectif : Travailler à l'avènement d'une religion unique fusion des grands monothéismes et ayant un pouvoir temporel

Gouverner : Réseau et secret

Statut : Secret

Rayonnement : dans les milieux religieux des plus riches

Ressource : **+5Dk** (pour payer et toucher les politiques)

Renseignement : **+5Dk** (retrouver des personnes)

Logistique : **+5D6** tête à claque

Alia Nexus

Cette ingénieure en agrologie est une américaine pentecôtiste. Elle a grandi dans une famille rigoriste et avait une profonde admiration pour son père un pasteur pentecôtiste puritain.

Il professait que le salut n'est accessible que par la grâce seule et Dieu l'accorde à ceux qui acceptent de croire au sacrifice expiatoire et à la Seigneurie de Jésus-Christ, c'est-à-dire que le Christ est mort pour tous les hommes, mais que le salut n'est accordé qu'à ceux qui l'acceptent et que cette acceptation est libre.

Elle regarde le monde en triant entre les croyants, les élus et les non croyants, les damnés.

Alia Nexus : FD 3, niv 8 + 2 atout(s)

Compteurs : Vie 45, Energie 53

Savoir²-fares : Combat +9, Mystique +15, Soutroiserie +12, Survie +12, influence +23 jet de base 23 + 15 + 2 = **40+**, Érudition (science et religion) +23 jet de base 23 + 10 + 4 = **37+**

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [influence]), Critique © (influence), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Érudition), Hybris - passion (amour divin 2 dK), Némésis - folie (puritaine -4 dK), Diplomate (2 dK), Érudit (4 dK)

Combat Défense : 10 + 12 = **22+**

<Mêlée> (+9, 1D6 + 3)

<Tir> (+12, 1D6 + 3)

Seuil blessure : 5



Église Écuménique (2026 - 2027)



En l'an de grâce 2026, les jumeaux Virginie et Maximilien, âgés de quatre ans, continuent d'échapper aux recherches incessantes. Une nouvelle ère s'annonce avec la fondation de l'église écuménique, un vaste rassemblement unifiant chrétiens, juifs, hindous ainsi que musulmans shiites et sunnites, à l'exception notable des factions sunnites intégristes. Cette entente historique exclut encore bouddhistes, shintoïstes, kurdes et animistes, laissant ces derniers en marge de cette union spirituelle universelle, dominée, malgré son inclusivité, par les courants chrétiens.

Présentation

Dans ce contexte de grande convergence religieuse, une ombre plane sur les dragons, ces êtres légendaires désormais révélés au grand jour, marqués par le destin tragique que leur réserve cette nouvelle alliance sacrée. L'Église Écuménique, avec sa promesse d'unité, oublie néanmoins certains de ses enfants, laissant shintoïstes, animistes, et d'autres encore, en résistance face à cette homogénéisation de la foi. Les Personnages Joueurs se voient confier une mission de la plus haute importance : sauver cinq dragons traqués sans relâche, symboles de la diversité menacée par cette nouvelle doctrine. À travers cette quête, ils seront témoins des liens étroits, parfois troubles, tissant la trame entre cette église universelle et les puissantes multinationales, révélant ainsi les enjeux d'un monde où spiritualité et intérêts économiques semblent inextricablement liés.

C'est dans cette toile complexe que nos héros vont naviguer, cherchant à protéger ces créatures mythiques de l'extinction, tout en dénouant les fils d'une intrigue qui questionne l'essence même de la foi et de la liberté dans un monde en quête d'unité.

Contexte

Un premier article de novembre 2026 dans le Figaro annonce le résultat d'un procès depuis le tribunal international des libres entreprises contre les états participant aux projets Station Stanford.

Les états ont engouffré l'énergie pharaonique produit par nos impôts dans des recherches chimériques. Contre l'avis de

Les états ont engouffré l'énergie pharaonique produit par nos impôts dans des recherches chimériques. Contre l'avis de sagesse millénaires, ils ont déversé notre sang commun dans la station Stanford afin de pratiquer des recherches loin de tout alors qu'ici sur terre 80% de la population mondiale a soif et a faim. Mais enfin cela s'achève, les anciennes sagesse soutenues par les forces vives de l'humanité ont pu racheter la honte des états. Le procès des états du mensonge du premier saut a été porté devant le grand tribunal libre des multinationales citoyennes. Le tribunal a statué sur l'obligation aux états délinquants de revendre la station à la NESMERCK qui a ouvert un projet morale et invité les grande religions progressiste a y construire une cathédrale unifié. Et tout cela pour al plus grande gloire de Dieu en Noël 2026.

LE FIGARO

sagesse millénaires, ils ont déversé notre sang commun dans la station Stanford afin de pratiquer des recherches loin de tout alors qu'ici sur terre 80% de la population mondiale a soif et a faim.

Mais enfin cela s'achève, les anciennes sagesse soutenues par les forces vives de l'humanité ont pu racheter la honte des états. Le procès des états du mensonge du premier saut a été porté devant le grand

tribunal libre des multinationales citoyennes. Le tribunal a statué sur l'obligation aux états délinquants de revendre la station à la **NESMERCK** qui a ouvert un projet morale et invité les grande religions progressiste a y construire une cathédrale unifié. Et tout cela pour la plus grande gloire de Dieu en Noël 2026.

En décembre 2026, les grandes religions du livre et l'hindouisme se rencontrent sur la station Stanford.

Cette rencontre va bouleverser l'ordre du monde est surtout enlevé les dernières traces de respect qu'il restait pour les états nations.

Ecclesiae Oecumenicum

Le dimanche 10 janvier 2027 la grande concorde est signée. Les plus grandes religions humaine se sont réunis et ont fondés l'église œcuménique unifié. Cette église unifiée sera ordonnée autour du « Grand Père » et des sept pères. Chacun des pères autorité des grandes religions. Le grand rabbin sera le père de la bible, l'imam de la mosquée de Téhéran sera le père des anges, le grand imam de la Mecque sera le père du Sahara divin, le grand Guru de Calcutta sera le père des morts. Le pasteur de Crystal cathédral sera le père des destins, le pape de Saint-Petersbourg sera le père des fidèles et l'archevêque de Canterbury sera le père des infidèles.

Trois grands dogmes les rassemblent. Dieu est un. L'ordre est divin. Dieu a créé l'humain pour l'éveil.

La première prise de position a été en faveur de l'organisation des multinationales unis OMU, garante de l'ordre mondiale.

Le grand changement

À l'aube de l'année scolaire 2024-2025, Pleincreux accueille une nouvelle figure au sein de son corps enseignant : Marie, qui prend la place du professeur de philosophie. Sa mission, toutefois, dépasse la simple transmission du savoir philosophique. Marie est envoyée pour veiller sur les Personnages Joueurs, mais surtout pour démêler les fils de l'intrigue tissant l'infiltration de l'Institution Œcuménique (IOE) au sein de l'établissement.

L'avènement de l'église œcuménique et la reconnaissance de l'OMU signent, selon Marie, l'arrêt de mort des services secrets nationaux, dont le bureau secret de France, et, par extension, des démocraties nationales. Les Personnages Joueurs, à l'affût, constatent que Marie, ainsi que l'illustre de l'école, reçoivent fréquemment la visite d'individus étrangers à l'établissement, des rencontres après lesquelles ils semblent tous deux particulièrement préoccupés et réticents à partager leurs inquiétudes avec les élèves.

L'HUMANITE

Ecclesiae Oecumenicum

Le dimanche 10 janvier 2027 la grande concorde est signée. Les plus grandes religions humaine se sont réunis et ont fondés l'église œcuménique unifié. Cette église unifiée sera ordonnée autour du « Grand Père » et des sept pères. Chacun des pères autorité des grandes religions. Le grand rabbin sera le père de la bible, l'imam de la mosquée de Téhéran sera le père des anges, le grand imam de la Mecque sera le père du Sahara divin, le grand Guru de Calcutta sera le père des morts. Le pasteur de Crystal cathédral sera le père des destins, le pape de Saint-Petersbourg sera le père des fidèles et l'archevêque de Canterbury sera le père des infidèles.

Trois grands dogmes les rassemblent. Dieu est un. L'ordre est divin. Dieu a créé l'humain pour l'éveil. La première prise de position a été en faveur de l'organisation des multinationales unis OMU, garante de l'ordre mondiale.

Curieux, les PJ peuvent découvrir, grâce à leur sagacité (discretion, renseignement, perception, sécurité, subterfuge), que ces visiteurs viennent questionner sur l'existence des dragons, sujet sensible et potentiellement déstabilisateur.

Ce début d'année marque une transition de pouvoir sans précédent, avec les multinationales et leurs principaux actionnaires prenant les rênes, rendant toute opposition politique vaine. Marie exprime ses craintes : la révélation de

secrets ancestraux, tels que l'existence des dragons et des faiseurs, au grand public.

Elle confie au directeur ses appréhensions sur l'état du monde, le comparant à une ruche de consommateurs guidés par des pulsions, en quête de boucs émissaires pour canaliser leur autodétestation. Elle redoute un retour à l'ère des grands boucs émissaires.

Dans les rangs des élèves, certains manifestent une haine de soi destructrice, tandis que d'autres, mécontents de la restriction de leurs pouvoirs par l'établissement, aspirent à un changement radical, rêvant de dominer et de diriger.

Ces jeunes, convaincus de leur supériorité, représentent une menace aussi grande que celle des désespérés. Marie et le directeur se trouvent face à un dilemme : comment gérer ces forces divergentes sans révéler les profonds secrets qui pourraient ébranler l'équilibre du monde ?

Situation

Au cœur de Pleincreux, un conflit éclate entre deux élèves de première. Kevin reproche amèrement à Kassem ses critiques incessantes à l'égard de leurs pouvoirs magiques, des dons que Kassem, empreint de colère, affirme volontiers renier, n'ayant jamais souhaité les posséder. Dans

un élan de mépris, Kevin accuse Kassem d'être un sous-homme, indigne de coexister avec ceux qu'il considère comme des êtres supérieurs. La tension monte, dégénérant en une altercation physique.

Si les Personnages Joueurs décident d'intervenir pour apaiser la situation, ils se heurteront à l'intervention d'Edenia, une élève dotée d'une puissance singulière, qui les en dissuadera avec autorité, leur suggérant de rester à l'écart de ce conflit.

Darwi, quant à lui, est intrigué par le changement soudain d'Edenia. Jadis discrète et peu remarquée, elle est revenue transformée des vacances d'été, adoptant une attitude séductrice et exerçant une influence notable sur ses camarades.

Vincent, désormais adolescent de 13 ans, traverse une période de transition sentimentale. Son affection enfantine se mue en un flirt adolescent maladroit, non partagé par son amie. Animé par le désir de l'impressionner, il se lance dans des escapades nocturnes, observant d'étranges allées et venues aux abords du gymnase.

Sophia Pleurote, rongée par la jalousie envers Vincent et son amitié avec une des PJ, envisage des stratagèmes pour les séparer, espérant attirer l'attention de Vincent.

Émilie Tirtiff, aspirant à renouer avec la PJ, partage un secret douloureux : son frère, exclu de Pleincreux et inscrit dans une école jésuite, la condamne et renie, la traitant de sorcière. Une lettre cruelle de ce dernier la plonge dans le désespoir, révélant la profondeur de sa détresse et de sa solitude.

Fatoumata, quant à elle, peine à accepter ses pouvoirs de faiseuse. Passionnée d'escrime japonaise, elle envisage de quitter l'école après les championnats du monde des lycées, en quête d'un sens à sa vie.

Tyo, finalement, a elle aussi évolué. Fréquentant un étudiant en droit, elle affiche une arrogance nouvelle et se lie d'amitié avec Edenia Abaydia et son cercle, marquant un tournant dans son parcours à Pleincreux.

Ces événements témoignent des tensions et des transformations au sein de l'école, illustrant la complexité des relations interpersonnelles et des défis auxquels les jeunes doivent faire face dans un monde en mutation.

L'escalade vers la classe du siècle

Dans l'ombre du soir à Pleincreux, un Personnage Joueur capte par hasard une conversation troublante. Un groupe de lycéens, ivres d'ambition, trame un plan audacieux : ils projettent d'investir une prestigieuse banque de Versailles. Armés de leurs talents exceptionnels – traverser les murs, devenir invisibles, manipuler les esprits et métamorphoser le fer en bois –, ils aspirent à une démonstration éclatante de leur supériorité.

Cette nuit-là, ils ont décidé de franchir le pas, de passer de la théorie à la pratique, pour éprouver leur véritable puissance.

Au cœur de ce complot, une figure se distingue : Edenia Abaydia, une jeune femme de 17 ans à l'aura magnétique. Rapidement, elle s'est imposée comme la cheffe de ce cercle rebelle. Sa prestance, son charme et son charisme l'ont propulsée au premier plan. Toutefois, son identité cache une vérité plus complexe : elle est une dragonne, engagée dans un mouvement activiste radical.

Ces activistes, convaincus de la nécessité d'un affrontement ouvert entre les humains primates et les dragons alliés aux faiseurs, croient fermement en leur victoire inévitable.

La planification de ce "grand casse", empreinte de danger, menace le secret bien gardé de l'école. Les PJs se voient donc confrontés à un dilemme crucial : déjouer les plans des insurgés sans dévoiler l'existence cachée de Pleincreux.

Ils pourraient solliciter l'aide de Marie ou choisir d'intervenir par leurs propres moyens.

Les conspirateurs, face à un risque avéré pour leur sécurité – notamment l'intervention massive des forces de l'ordre – pourraient renoncer à leur entreprise criminelle. Une telle rébellion entraînerait inévitablement leur exclusion de l'école de Pleincreux.

Une note de prudence : Edenia Abaydia, malgré cet échec, ne disparaîtra pas de la scène. Elle réémergera, quelques semaines plus tard, sous une nouvelle identité : Réa Tillia. Cette dragonne, capable d'adopter trois apparences humaines distinctes, continuera à jouer un rôle ambigu dans le destin des PJs et de Pleincreux.

Les Championnats du monde d'escrime japonaise

Depuis l'inclusion de l'escrime japonaise aux Jeux Olympiques au début des années 2020, cette discipline a conquis le cœur et l'imaginaire de jeunes du monde entier, engendrant une vague sans précédent de popularité. Les établissements scolaires, collèges et lycées inclus, se sont empressés de proposer des cours dédiés, catalysant l'organisation de compétitions à l'échelle globale, notamment les jeux mondiaux des lycées. L'équipe de Pleincreux, forte de ses victoires répétées aux championnats nationaux puis européens, se voit sélectionnée pour représenter l'excellence française aux championnats du monde des lycées.



La légitimité

La légitimité de leur participation est renforcée quelques mois après l'épisode tumultueux du "grand casse". Les protagonistes se voient convoqués pour préparer leur voyage au Japon, où se tiendra le prestigieux championnat, financé par l'entité NESMERCK sous l'égide de l'OMU. Cet événement est aussi l'occasion de renouer avec d'anciennes connaissances, Atsuchi, Yukiko et Otu, rencontrées lors de précédentes aventures (référence à "l'école du soleil levant" dans Marmo).

La constitution de l'équipe pose un défi de taille. Parmi les dix talents en lice pour la compétition, seuls sept seront retenus, laissant trois aspirants sur le carreau. La décision incombe au Personnage Joueur, endossant le rôle d'entraîneur et de sélectionneur. La méthode de sélection influencera directement la performance de l'équipe, se traduisant par un système de bonus ou de malus selon les critères établis pour cette évaluation.

L'organisation de l'équipe repose sur une structure de cinq membres actifs, dont les positions sont déterminées par l'ordre d'entrée en combat : sempo, jiho, chuken, fukusho, taisho. Ce dernier, souvent le capitaine, est choisi pour

son leadership autant que pour ses compétences martiales. Chaque position reflète un aspect du caractère du combattant, un élément clé dans la stratégie d'équipe.

Les sept sélectionnés participeront aux épreuves individuelles, mais seuls cinq d'entre eux accéderont à l'équipe finale pour les épreuves par équipe. La conclusion, "Ozu est choisi comme sempo et remporte son duel", symbolise non seulement l'issue d'un choix stratégique mais aussi l'espoir porté par l'équipe pour les compétitions à venir.

Les concurrents possibles

Dans le contexte des préparatifs pour les championnats du monde d'escrime japonaise, l'équipe de Pleincreux se trouve à un carrefour crucial. Voici un aperçu des compétiteurs en lice, chacun avec ses forces, ses faiblesses, et son impact sur la dynamique de l'équipe.

Fatoumata : Excellente combattante, elle excelle en quatrième position (fukusho) grâce à sa capacité à rester calme sous pression. Sa performance est optimale à cette place avec un avantage de +28, tandis que dans d'autres rôles, elle tombe à +22. Les tentatives de motivation par encouragement ont peu d'effet sur elle.

Tyo : Sa confiance en elle et son charisme font d'elle une candidate idéale pour le rôle de taisho (capitaine). Leader naturelle du petit groupe "Le Gymnase", elle brille à cette position avec un score de +27, contre +24 ailleurs. Elle est sensible aux encouragements.

Greg : D'un calme inébranlable, il est le capitaine parfait en tant que taisho. Sa performance atteint +27 à cette place, influencée positivement par la présence de Hugo dans l'équipe. Sans Hugo, sa performance diminue légèrement.

Alexis : Rapide et agile, il est un excellent choix pour les premières passes de combat (sempo ou jiho), mais sa performance baisse sous la pression. Avec Tyo, il atteint +26, sans elle, il chute dramatiquement.

Alix : Combattant versatile, il s'adapte à n'importe quelle position jusqu'à la quatrième. Son score standard est de +25, mais il est affecté négativement par Tyo en tant que taisho.

Julia : Inégalée en rapidité, elle est une sempo idéale, capable de mettre immédiatement la pression. Cependant, elle est sensible aux défaites précédentes de son équipe, perdant le moral facilement.

William : Stratège et calme, il excelle comme chuken, capable d'ajuster sa stratégie en fonction

des performances de l'équipe. Ami de Tyo, sa performance s'améliore si des coéquipiers ont perdu avant lui.

Hugo : Ami proche de Greg, il est un soutien moral essentiel pour ce dernier, bien que sa performance globale soit moyenne. Il bénéficie de coaching pour améliorer ses capacités.

Keivan : Partagé entre Julia et Tyo, il se distingue en deuxième position (jiho), mais sa performance dépend de la présence de Tyo dans l'équipe.

Rachid : Fidèle à Tyo et membre du "Gymnase", sa loyauté à Tyo influence sa performance et son engagement dans l'équipe.

Le défi pour les PJs en tant que sélectionneurs sera de tisser ces individualités en une équipe cohérente, en prenant en compte les synergies et les tensions potentielles, pour représenter dignement Pleincreux sur la scène mondiale.

Entraîner et coacher

Dans le cadre de la préparation pour les championnats du monde d'escrime japonaise, le défi pour le PJ entraîneur est de taille. Il doit non seulement sélectionner et préparer l'équipe, mais aussi naviguer habilement parmi les personnalités diverses des candidats, en tenant compte de leurs affinités et de leurs rivalités. Cette tâche exige une combinaison de compétences en stratégie, psychologie, diplomatie et athlétisme, mettant à l'épreuve sa capacité à unir et à motiver l'équipe.

L'entraîneur doit s'engager dans un effort concerté pour identifier et exploiter le potentiel maximal de chaque athlète. Cela implique de discerner les forces et les faiblesses individuelles, d'aligner ces caractéristiques avec les exigences tactiques des différents rôles au sein de l'équipe, et de développer un plan d'entraînement personnalisé qui maximise les capacités de chacun. Il est essentiel de construire un esprit d'équipe solide tout en respectant les individualités, en créant un environnement où chaque membre se sent valorisé et motivé à contribuer à la réussite collective.

L'entraîneur doit également gérer les dynamiques internes du groupe, en particulier les tensions entre les membres du Gymnase et les autres participants. Une approche diplomatique sera cruciale pour surmonter les clivages et forger une unité, en s'assurant que les objectifs de l'équipe priment sur les ambitions personnelles. Il s'agit de transformer la diversité en atout, en canalisation les différentes énergies vers un objectif commun.

Avec un entraînement et un coaching efficaces, l'entraîneur a l'opportunité d'apporter des améliorations significatives aux performances des athlètes, se traduisant par des bonus durant la compétition. Le succès de cette entreprise repose sur une combinaison d'expertise technique, de sensibilité aux besoins individuels et de capacité à inspirer et à unir.

Cette période de préparation est une véritable épreuve de leadership, où le PJ entraîneur doit faire preuve d'innovation, de persévérance et de finesse pour mener son équipe vers la victoire, tout en naviguant dans les eaux complexes des relations interpersonnelles et des enjeux politiques de l'école.

L'ambiance et les individus

Au lever du rideau du premier jour des championnats, une atmosphère de complot flotte parmi les gradins VIP, où se mêlent délégués internationaux et représentants de multinationales. Ces derniers, par leur présence, ajoutent une couche d'intrigue au spectacle sportif.

Les épreuves individuelles débutent, marquant le terrain pour les compétiteurs du monde entier, y compris les PJ, s'ils choisissent de concourir. Les affrontements sont structurés en pools initiaux, suivis de phases éliminatoires, menant à des duels acharnés contre des adversaires de renom, notamment les redoutables escrimeurs japonais, dont la maîtrise atteint des sommets inégalés.

Adversaire	Jet base	3 jets / PJ victoire sur 2 réussites	Duel gagné ?
USA	33+	___/___/___	2 + ?
Italie	31+	___/___/___	1 + ?
Australie	29+	___/___/___	0 + ?
PJ = ?			?

Tableau	Jet base	3 jets / PJ victoire sur 2 réussites	Qui gagné ?
16 ^{ème}	33+	___/___/___	
8 ^{ème}	36+	___/___/___	
¼	39+	___/___/___	
½ jap	42+	___/___/___	
Final jap	45+	___/___/___	

Un silence conspirateur, tissé par un terminatosaur et un faiseur de Primus Air parmi les spectateurs, enveloppe certains échanges. Cette bulle de silence, bien que protectrice, suscite la curiosité et, pour les plus téméraires, le défi de percer ses mystères au risque d'affronter la puissance du dragon.

Les PJ, s'ils parviennent à écouter malgré les obstacles, pourraient capter des bribes de conversation révélant une tentative de sabotage, orchestrée avec une confiance aveugle dans l'efficacité d'un "produit" prétendument indétectable, visant à discréditer les compétiteurs japonais.

Dans ce contexte de subterfuge, Tsunemichi Shinzaburo, un dragon japonais, pourrait chercher à alerter les PJ, leur révélant l'existence d'une manœuvre déloyale ourdie par les ombres de la NESMERCK. Cette manigance repose sur l'emploi de substances altérant subtilement les performances des escrimeurs nippons.

Les PJ sont alors face à un dilemme : intervenir pour déjouer cette supercherie et veiller à l'intégrité du tournoi. Leur enquête pourrait les mener à la soirée de clôture, où ils noteront peut-être l'étrange salinité des mets servis aux athlètes, incitant ces derniers à une hydratation excessive.

Les vestiaires de l'équipe japonaise deviennent le théâtre d'une scène nocturne où les PJ pourraient surprendre les agents de la NESMERCK en plein acte de sabotage, tentant d'empoisonner l'eau destinée aux escrimeurs japonais, préparant le terrain pour une finale sous haute tension le lendemain.

Cette épreuve, au-delà de l'enjeu sportif, devient un combat pour la vérité et la justice, mettant les PJ au cœur d'une lutte qui dépasse les limites de l'arène, où l'honneur et l'éthique sportive sont en jeu.

La compétition

Les PJ vont participer à une compétition du monde d'Éscrime japonaise dans lequel les japonais sont les meilleurs. Les PJ vont se rendre compte que l'arbitrage est truqué afin que les japonais perdent. La moyenne des jets de base de l'équipe japonaise est 42+. C'est elle qui sera rencontré en final.

Le premier et le deuxième concurrent passe au tableau.

Ensuite on est en tableau le concurrent est tiré au sort.

la poule des PJ

Adversaire	Jet base	5 passes, 1/combattant	Duel gagné ?
USA	33+	—/_/_/_/_/_	2 + ?
Italie	31+	—/_/_/_/_/_	1 + ?
Australie	29+	—/_/_/_/_/_	0 + ?

PJ = ?

?

Dans cette poule le PJ va devoir effectuer 15 jets. Pour gagner un duel il doit gagner au moins 3 passes sur 5.

Pour les tableaux, s'ils en ont la possibilité c'est au PJ de choisir ce qu'ils font. Ils peuvent décider de perdre pour compenser la tricherie, afin que les multinationales ne fassent pas une campagne ayant pour but de rabaisser le Japon dans son art national, proche de l'esprit shinto.

Si les PJ décident de perdre en finale, le dragon viendra les retrouver avant leur départ pour leur offrir un cadeau, un anneau d'action concerté et de première impression conférant ces atouts à chacun des PJ.

Dans tous les cas le dragon Tsunemichi viendra les voir pour leur demander de prendre contact avec, une femme qui se fait appeler **Novella Rosendor**.



Elle devrait être directrice d'une petite compagnie d'assurance. Ils devront lui remettre deux tanto en argent et deux petits vases de la période Yayoi d'une grande simplicité.

Ils vont devoir dissimuler le Tanto dans leur bagage. Ils devront même user d'art de faiseur air, terre ou eau afin que les douaniers ne fouillent pas leurs affaires.

Ces objets sont détenteur d'une source d'énergie magique très puissante. C'est une source de type Velum Songerie-Primus. Une source qui permet de passer au travers des dimensions.

Cette énergie tient enfermé l'âme immortelle d'un primuseoim ancien. Il s'agit d'une entité d'énergie Ying une énergie féminine **Amaterasu**, une primuseoim d'air.

Retour en France

L'objectif majeur de cette séquence est de retrouver Novella, une dragonne évacuée dans la campagne "Hurient les chimères". Avant été capturée, les PJ se voient chargés de démêler l'écheveau de son identité et de décider des actions à entreprendre. Cet épisode au Japon révèle que les compagnons de Novella ont établi Pleinecreux en son honneur.

Où est Novella

De retour sur le sol français, les protagonistes s'engagent dans la quête de cette femme mystérieuse, destinataire d'un objet particulier. Leur première étape utilise les ressources

d'internet, où des compétences en **Sécurité (15+)** et **Renseignement (25+)** s'avèrent cruciales. Ils apprennent que Novella Rosendo dirige une modeste mutuelle d'assurances, investissant dans l'humanitaire et le développement durable, résidant près de Caen, en Normandie.

La persévérance dans leur enquête, brisant les verrous numériques de la poste (**Sécurité 20+**), ou sollicitant l'aide de l'ombre des services secrets français via Marie Ruelle, suggère l'usage de terminaux informatiques anonymes pour éviter toute trace. Durant cette investigation, un fichier suspect est découvert sur le serveur visé, révélant l'origine d'une intrusion antérieure.

Cette piste numérique mène à un ordinateur appartenant à l'abbaye bénédictine de Notre-Dame de Bonport, près de Rouen. Cette révélation ouvre un nouveau chapitre de l'enquête, montrant que Novella est l'une des cinq personnes ciblées par une recherche approfondie.

Cette phase d'investigation soulève des questions sur l'étendue du réseau cherchant Novella et ses semblables, plongeant les PJ dans une affaire qui dépasse largement le cadre de leurs missions précédentes, les confrontant à des secrets bien gardés et à des forces qui œuvrent dans l'ombre.

La maison incendiée



Les protagonistes se rendent aux abords de Caen dans l'espoir de rencontrer Novella, qui demeure injoignable par téléphone. Son absence de dix jours est signalée par ses collaborateurs, un phénomène récurrent puisqu'il lui arrive de disparaître durant plusieurs mois sans prévenir.

À leur arrivée, ils découvrent sa demeure récemment ravagée par un incendie, portant les marques d'une intervention policière. Cependant, l'élément le plus intrigant reste le sous-sol dissimulé, accessible uniquement via une porte secrète dans la cave, visible grâce à la vision d'un faiseur. Cette entrée dimensionnelle ne se révèle

1D12 Événement

1-5	Rien
6	Un chien qui s'approche, un rat, un chat. Le chat peut traverser.
7	Un sanglier descend dans la cave, attiré par la puissance magique du lieu. Le sanglier est l'un des animaux totems de la dragonne. Il peut comme le chat franchir la porte. Sanglier : FD 3, niv 6 Compteurs : vie 60 (TaC : 12), Energie 35 Compétences : Attaque +11, Défense +9, Sauvegarde +9, Perception +9, Courage +13, Mouvement +9 Atouts : Armes de tueur, Armure naturelle, Attaque à outrance, Charge puissante, Dégâts supplémentaires (1x), Double attaque, Langage animal Combat : Défenses (+11, 3D6 + 3)
8	Deux jets sur cette même table
9	Une créature de l'opacité surgit à travers le velum affaibli et tente une prise de possession de l'un des PJ
10	Deux clochards fouillent la cave. Ils cherchent à s'installer afin d'y passer la nuit.
11	Deux policiers sont revenus pour approfondir leur enquête. Ils ont trop de questions sans réponses. Cédric et Audrey, ils ont 35 ans.
12	Deux moines de l'IOE viennent pour fouiller les lieux. Les personnages les aperçoivent à travers la porte dimensionnelle. Ils sont de l'autre côté du mur, ils cherchent. Ce sont des faiseurs. Quand ils quittent le lieu l'un des laisse tomber un marque-page biblique donné par l'abbaye Notre-Dame de Bonport. Sur ce marque-page est écrit au stylo quelques mots : Toulouse ! Des vieux chanteurs ! Y aller en force ! 06 91 98 06 66 Amenée Épipiméthée ? Ce marque-page pourra décider les PJ de se faire aider par les amis du shinaï. Si les moines reviennent c'est pour chercher ce marque-page perdu.

qu'au contact avec la paroi de la cave, à un descendant de Novella parmi les PJ.

L'espace secret, semblable à un bureau, renferme des objets ancestraux et des manuscrits provenant de diverses époques et régions du monde. Les PJ doivent alors s'atteler à l'étude des textes présents, notamment un journal intime de Novella, retraçant sa vie nomade et ses rencontres avec les dragons, rédigé dans une langue qui évolue au fil des siècles.

Cette investigation représente un défi de Savoir²-faire, noté à **25+** pour la difficulté et **5** pour la complexité, où chaque tentative collective équivaut à deux heures d'effort.

Savoir²-faire Principaux :

Renseignement (collectif),
Érudition (individuel, x3),
Perception (individuel, x3),
Linguistique (individuel, x3).

Savoir²-faire Secondaires :

En cas d'échec, effectuer un jet sur la table des événements avec un lancer de 1D6 + 6.

Si trois échecs surviennent avant d'atteindre douze succès, les PJ sont repérés par une escouade de dix policiers peu amènes.

Réussite

Pour chaque période de quatre heures passée dans ce sanctuaire de connaissances, un dé de rencontre est jeté par le Maître du verbe, soulignant l'importance de cette exploration dans la quête de vérité des PJ concernant Novella et son héritage mystérieux.

À 5 Réussites - L'Histoire Révélée

Les Terminatosaures, ayant ressuscité des stases dont Gérard de Nerval, évoquent la puissance des œuvres d'art comme manifestation de l'esprit pur et de la matière première, soulignant l'importance de l'artisanat et de l'art dans l'humanité. Le 19^{ème} siècle est marqué par l'industrialisation et la colonisation, altérant la diversité et l'artisanat, conduisant à des conflits majeurs influencés par les primuseoims et les Terminatosaures. La société de consommation postmoderne, encouragée par l'art pop et la philosophie contemporaine, détourne l'attention du beau, affaiblissant l'humanité. Les Amiosaures cherchent à protéger une énergie cosmique singulière, symbole d'espoir.

À 7 Réussites - La Division des Sauriens

Au 19^{ème} siècle, les dragons se divisent en factions avec des objectifs divergents face à l'humanité, de l'hostilité (Terminatosaures) à la protection (Amiosaures). La révélation des

dragons et la lutte interne marquent une période critique, avec la recherche d'une énergie ancestrale pour aider l'humanité.

À 9 Réussites - Plus Récemment

Depuis 2020, une entente secrète cherche à unir les Dominatosaures et les Terminatosaures, avec des humains aux idéologies totalitaires orchestrant une guerre contre l'humanité. Novella, liée aux Amiosaures, découvre un complot visant à libérer une Primuseoim alliée à l'humanité, nécessitant un rituel ancien pour contrer les forces hostiles.

12 Réussites - Les Dangers Imminents

La libération des Primuseoims au 19^{ème} siècle et la désunion des dragons soulèvent des menaces majeures pour l'humanité, avec des entités cherchant à anéantir l'existence humaine pour revenir à un état primordial. Les efforts pour contenir ces forces et la dissolution du cercle de Merlin accentuent le péril.

Ces révélations dévoilent une guerre occulte pour l'avenir de l'humanité, impliquant des forces ancestrales et des entités cosmiques, où les PJ se trouvent au cœur d'un conflit séculaire entre la préservation de la diversité et de la beauté contre les desseins destructeurs de factions draconiques et entités primordiales.

Les Primuseoims

Dans les décombres de la maison incendiée, les PJ découvrent des traces des **Primuseoims**, des entités énergétiques anciennes, liées à la matière et confinées au système solaire, nées lors de la mort d'une divinité cosmique. Ces forces cherchent à se libérer de l'influence humaine qui les affaiblit, aspirant à retrouver leur état originel, pur et isolé. Cependant, leur interaction avec le monde matériel nécessite une incarnation humaine, un avatar, à travers lequel transparaissent leur essence et leurs desseins.

Contrairement aux dragons qui créent leurs avatars humains par l'énergie de Songerie, les **Primuseoims** révèlent leur vraie nature par des caractéristiques physiques distinctives. Des mouvements de mode comme le gothique ou le punk ont parfois facilité leur dissimulation parmi les humains.

Depuis l'antiquité, dragons, humains, et autres êtres tephillim se sont armés d'orichalque, un métal extraterrestre, pour combattre les avatars des Primuseoims et les emprisonner à nouveau dans des stases. Ces organisations secrètes ont formé des escrimeurs spécialisés dans cette lutte millénaire.

Dans les années 70, un allié dragon japonais initia le transfert du kendo et du sport chanbara vers l'Occident, en envoyant l'un de ses disciples à

Paris. Cet enseignement visait à préparer des escrimeurs en orichalque pour rejoindre la bataille contre les Primuseoims. L'école fondée, connue sous le nom des Amis, sert de point de ralliement pour ceux prêts à combattre ces entités.

Pour contacter les Amis en cas d'urgence, les PJ doivent se rendre à une séance d'entraînement du **Budo XI** et utiliser un code spécifique adressé au professeur. Cette démarche mobilisera une équipe de chevaliers prêts à se joindre à la lutte, signalant le début d'une nouvelle bataille contre les forces obscures menaçant l'harmonie du monde.

Le Budo XI

Les PJ, en quête de l'alliance des amis du shinaï pur, se voient offrir une initiation à l'art de l'escrime japonaise au dojo **Budo XI**. Ils pratiquent le **Kirikaeshi**, un exercice fondamental qui illustre la profondeur de cet art martial, mettant en lumière les dix vertus de l'attaquant (**kakari**) et les huit vertus du défenseur (**motodashi**). Cette session d'entraînement culmine dans un **Gi Keiko**, un combat d'entraînement où les participants s'affrontent en trois assauts marquants.

Lors de ce duel amical, le sensei, maître d'armes au dojo, pose un défi avec une maîtrise exceptionnelle, symbolisée par une difficulté de **55+** pour toucher. Chaque PJ dispose de six tentatives pour tenter de marquer un point (ippon) contre lui, une tâche ardue qui, en cas de succès, serait un grand honneur.

Après l'exercice physique, la conversation se poursuit au **Rush Bar**, où les PJ peuvent exposer leur problème. L'organisation leur propose alors une fourgonnette, prête à les conduire sans délai vers Toulouse, promettant l'accueil chaleureux de clubs d'escrime japonaise locaux.



Lorsque la conversation aborde le sujet d'**Épiméthée**, les PJ apprennent qu'il s'agit d'un Primuseoim de terre, capable de révéler et paralyser la forme reptilienne des dragons face à

leur incarnation humaine. Malgré sa puissance, **Épiméthée** montre une peur manifeste des épées en orichalque, s'étant déjà soustrait à la capture par l'organisation à deux reprises au cours de la dernière décennie.

Les moines de l'abbaye **Notre-Dame de Bonport**, située à une vingtaine de kilomètres au sud de Rouen, servent d'escorte à ce Primuseoim. Intrigant, le Grand-père de l'Église Œcuménique est lié à cette abbaye, révélant des connexions profondes entre les anciennes traditions monastiques et les enjeux contemporains du monde occulte et spirituel.

Les Fabulous Troubadour

Dans le cœur de Toulouse, un groupe musical légendaire, Les **Fabulous Troubadour**, continue de faire vibrer l'air de leur musique empreinte d'histoire et de rébellion. Depuis leur rencontre avec **Novella** et les dragons en 2022, ces musiciens septuagénaires sont devenus des figures clés dans la lutte contre l'Inquisition Œcuménique. Cette dernière, consciente de l'alliance entre les dragons et certains Occitans, cherche à capturer ces gardiens des savoirs anciens, détenteurs des rituels cathares et des secrets de l'orichalque.

Pour retrouver Les Fabulous Troubadour, les PJ doivent se rendre à **Toulouse**. Là, à l'office du tourisme, ils dénicheront des informations sur les rares concerts que le groupe donne encore. Un indice crucial peut être obtenu auprès de l'employé du tourisme : des enquêteuses parisiennes ont aussi cherché ces informations la veille, signalant l'urgence de leur mission.

Le concert est prévu à **Brax**, aux lisières de la forêt de Bouconne, une localisation idéale pour une évasion discrète si nécessaire. En arrivant sur les lieux, les PJ, possiblement accompagnés de dix combattants du shinaï pure, doivent agir rapidement. Une perception aiguisée leur permettra de repérer des agents de l'IOE en filature. La priorité devient alors de contacter discrètement les deux "**papys**" pour organiser



leur fuite à travers les bois, en esquivant l'attention des agents.

Une fois en sécurité, les musiciens partageront des informations précieuses sur les alliés potentiels et sur **Amaterasu**, une Primuseoim d'une importance capitale. Ils suggèrent la Tour Eiffel comme site idéal pour son incarnation. Un secret alarmant est également révélé : l'Église Œcuménique prévoit d'annoncer publiquement l'existence des dragons, ceux-ci étant probablement détenus dans des prisons vaticanes spéciales.

Les PJ doivent alors envisager un voyage à **Rome**, armés de ce savoir et en quête d'alliés, notamment au sein de la **Camorra florentine**, pour une mission de sauvetage audacieuse. Quant aux Troubadour, ils prévoient de s'exiler en Espagne, confiants dans leur réseau de soutien capable de les protéger.

Ainsi se dessine leur prochaine étape : une opération de sauvetage périlleuse au cœur de l'Église, avec l'espoir de libérer les dragons captifs et de contrer les sombres desseins de l'Inquisition Œcuménique.

Amaterasu

La quête des PJ les mène à Paris, sous la Tour Eiffel, où un rituel ancien les attend. Pour éveiller **Amaterasu**, une Primuseoim d'une puissance inégalée, ils doivent disposer quatre objets mystiques aux pieds de la Tour Eiffel, les laissant en place pendant trois jours, trois heures et trois minutes. Cette durée précise est cruciale pour le succès du rituel.

Alors que les PJ se livrent à cette tâche délicate, ils doivent rester constamment vigilants. Les agents de l'IOE, toujours à l'affût, représentent une menace quotidienne. Chaque jour, les PJ doivent réussir un jet de perception, fixé à **30+**, pour détecter à temps la présence de leurs poursuivants et parvenir à leur échapper.

Le rituel atteint son apogée lorsque, au terme de l'attente, une jeune clocharde de vingt-cinq ans s'approche du site. Cette femme, **Eva Cohen**, apparemment brisée par la vie et marquée par la précarité, est l'incarnation choisie par **Amaterasu**. La tâche des PJ ne s'arrête pas là ; ils doivent assister Amaterasu dans son adaptation délicate à son nouvel avatar humain. Ce processus, long de plusieurs jours, nécessite des soins attentifs : il

s'agit de nettoyer **Eva**, de la vêtir de neuf et de l'aider à surmonter sa dépendance.

Cette période de convalescence est d'autant plus critique que la chasse menée par l'IOE s'intensifie. Avec chaque jour qui passe, l'organisation gagne en détermination et en ressources, augmentant progressivement ses chances de localiser les PJ et leur protégée. Les PJ doivent donc jongler entre la protection d'Eva, l'achèvement de leur mission et l'évitement constant des agents ennemis, dans une course contre la montre qui testera leur ingéniosité et leur dévouement à la cause.

Sauver les dragons

Dans cette phase cruciale du scénario, l'action se transporte à Rome, où les PJ se trouvent face à un défi de taille : libérer les dragons capturés avant que l'Église Œcuménique ne révèle leur existence au monde entier lors d'un événement médiatisé.

Le grand père et les 7 pères

Le **grand père** de l'EOE¹ et ses **7 pères** reçoivent les journalistes du monde entier ainsi que les camera des grandes compagnies d'informations afin de faire le premier grand discours des révélations.

CNN et la chaîne YouTube sont leur TF1 mondiale. Ces télévisions et site GOOGLE ont organisé la campagne de communication d'EOE dans le monde entier. Elle ne diffuse plus en Chine et au Japon.



Figure 10 : Eva Cohen

Frères, sœurs. Vous tous, hommes de la terre, vous avez crus en nous. Nous les humains, nous sommes revenus dans le giron de Dieu. Aujourd'hui, afin de récompenser votre confiance et votre foi, nous allons vous révéler un grand secret.

L'humanité ! L'humanité n'est pas seul sur terre. Il existe des êtres qui se sont mêlés à nous. Ces êtres nous ressemblent car ils prennent notre forme. Ces êtres, nous accompagnent depuis nos premiers pas, ils sont nés sur terre aussi. Ils ont compris la nature divine de l'univers et sont capable de prodige. Nous les connaissons depuis toujours, car ils appartiennent à nos légendes. Ces êtres, venus de l'ère secondaire, sont les dragons. Des sauriens qui ont survécu à l'extinction. Ils se sont mêlés à nous depuis l'aube de notre histoire. Beaucoup ont voulu prendre le pouvoir et nous réduire en esclavage. Mais nous sommes

¹ Église œcuménique

les élus de Dieu, nous les humains. Et quelques dragons l'ont compris. Ils nous ont rejoints. Ils ont accepté de nous aider à traquer le mal ancien, ceux qui sont cités par les écritures : le serpent.

*Nous sommes à l'orée d'une nouvelle époque, où l'humanité va enfin faire un seul corps pour chasser ces créatures qui depuis notre aube cherche à nous désunir. Je vous présente **Didier**, un dragon blanc, un croyant. Il nous a livré ses 4 compagnons et à mis à notre disposition son corps de saurien, pour montrer la force de sa confiance en Dieu et en nous, l'église œcuménique la seule église légitime représente de Dieu sur Terre. Les quatre dragons livrés, auront le droit à un procès en inquisition afin de sauver leur âme. Mes frères l'église œcuménique est la seule église unifiée de Dieu.*

Les PJ entendront ce discours depuis le train ou l'avion qui les conduit à Rome. Ils noteront aussitôt l'état de panique dans laquelle cela met les voyageurs. Certains peuvent même devenir violents en voyant un dragon dans son voisin.

Les PJ vont devoir intervenir afin de clamer ces personnes qui s'en prennent à d'autres sans aucune raison.

Florence et Rome

Le volet final de cette aventure conduit les PJ à forger une alliance inattendue avec les forces souterraines de Florence, non pas avec la Banda della Magliana de Rome, dont les liens avec l'Église sont trop étroits, mais avec la Camorra de Florence. Cette organisation criminelle, restée fidèle à l'ancienne doctrine de l'Église catholique prônée par le pape François, regarde d'un mauvais œil les récentes évolutions de l'Église,

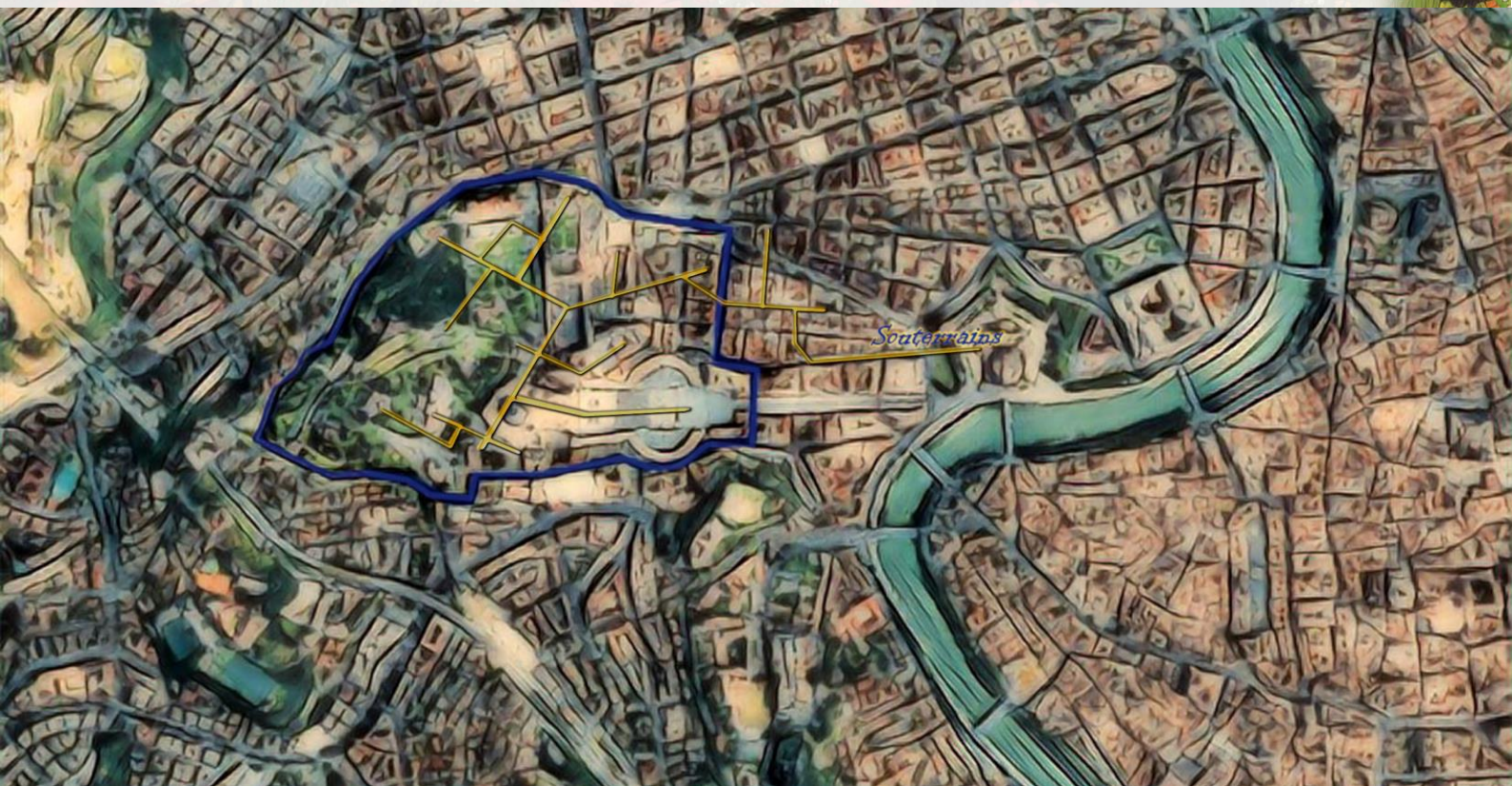
perçues comme une trahison de ses valeurs traditionnelles en faveur d'une collusion avec les puissances économiques globales.

La famille Corléanie, figure de proue de la mafia florentine, incarne cette résistance. Sous la houlette de Giuseppe Corléanie, patriarche septuagénaire d'une profonde piété, les PJ trouveront un allié précieux. Corléanie, homme de foi, justifie sa position au sein de la mafia comme un éveil nécessaire face à un Dieu testant sans cesse sa création. Son code d'honneur strict interdit tout manquement au respect dû à sa personne et à sa famille.

Lors de la rencontre avec Giuseppe Corléanie, les PJ doivent naviguer avec prudence, respectant les rituels et les formes de politesse exigées par le code du patriarche. Il est crucial de ne pas l'offenser et de répondre adéquatement à ses attentes. En signe d'approbation, Corléanie lèvera le doigt, octroyant la permission de parler ou de poser des questions.

La contribution de la famille Corléanie à la cause des PJ se matérialisera par la mise à disposition d'une trentaine de ses hommes, chargés de créer une diversion permettant aux PJ et à une équipe restreinte de cinq fidèles de pénétrer dans les labyrinthes souterrains du Vatican. Cette opération périlleuse a pour objectif d'exfiltrer les dragons avant leur révélation forcée au monde, un événement qui pourrait entraîner des conséquences irréversibles sur l'équilibre entre les espèces.

Cette alliance de circonstance entre les PJ et la **Camorra** de **Florence** souligne la complexité des enjeux entourant la sauvegarde des dragons. Dans les ombres de Florence, les PJ découvrent que, parfois, les alliés les plus improbables se révèlent être les plus déterminants dans la lutte contre des forces bien plus sombres.



La libération

Dans le dénouement de cette aventure, les PJ se lancent dans une opération audacieuse visant à infiltrer les sous-sols du Vatican, un labyrinthe souterrain gardé par les fidèles gardes suisses. Tandis qu'un groupe de 25 hommes de la mafia crée une diversion à la surface, attirant l'attention des forces de sécurité, une petite équipe peut accompagner les PJ dans les profondeurs du Vatican, si ceux-ci le désirent.

L'exploration des souterrains se joue de manière stratégique, nécessitant prudence et discrétion. Les PJ doivent naviguer à travers un enchaînement de couloirs et de salles, chacune abritant un nombre croissant de gardes suisses. Leur mission : désactiver les systèmes de surveillance et neutraliser les gardes sans éveiller l'alarme.

Les défis tactiques incluent

- **Couloirs** : Gardés par trois soldats, ces passages étroits exigent une approche discrète.
- **Petites salles** : Occupées par six gardes, ces espaces restreints nécessitent une coordination parfaite.
- **Grandes salles** : Protégées par neuf gardes, ces vastes zones représentent le défi le plus ardu, avec des renforts arrivant au deuxième passage.
- **Garde Suisse** : Armés de lances et de fusils, ces soldats d'élite sont prêts à défendre le Vatican avec une loyauté inébranlable. Neutraliser ces gardiens sans déclencher d'alarmes demandera ruse et stratégie.

Garde suisse : FD 4, niv 8 + 5 atout(s)

Compteurs : Vie 62, Energie 54

Savoir²-faïres : Combat +16, Mystique +13, Souterrain +10, Survie +13,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [lance]), Critique © (Lance, fusil), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (fusil), Puissance (2x), Shooter (2x), Hybris - passion (Foi 4 dK)

Combat Défense : 10 + 10 = 20+

Lance© (+24, 3D6 + 4)

Fusil© (+18, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 8

La clé de la libération des dragons réside dans la capacité d'**Amaterasu** à briser les chaînes dimensionnelles qui les entravent. Pour cela, les PJ doivent atteindre les profondeurs des caves secrètes, un périple périlleux sous la menace constante des gardes suisses.

Une fois les dragons libérés, **Amaterasu** utilisera ses pouvoirs pour assurer une évasion spectaculaire vers un refuge sûr dans les Alpes, près de Grenoble. Là, les dragons entameront une période de repos profond, se dérochant aux regards du monde dans leur forme humaine retrouvée.

En signe de gratitude, les dragons demandent aux PJ de veiller sur leur cachette, garantissant qu'elle reste inviolée pendant leur sommeil. Le scénario se clôt sur une note d'espoir, avec la promesse d'un réveil futur des dragons et la séparation amicale avec Amaterasu, qui consent à retourner dans sa stase, laissant derrière elle un monde changé mais préservé, pour l'instant, des menaces les plus sombres.

À SUIVRE...

PNJ du scénario

Edenia Abaydia

Description : Edenia est une dragonne rusée qui utilise son corps reptilien en sommeil comme un homoncule, rendant difficile la détection de ses sorts. Elle excelle dans l'art de séduire et manipuler, créant autour d'elle un groupe de jeunes faiseurs activistes. Elle appartient au groupe des **Terminatosaures** et possède trois formes humaines différentes, utilisant la troisième pour l'IOE.

Caractéristiques

Edenia Abaydia : FD 5, niv 12 + 6 atout(s)

Compteurs : Vie 108, Energie 93

Savoir²-faïres : Combat +18, Mystique +21, Souterrain +18, Survie +15,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Influence]), Draconique (Gabarit, Puissance, Vitalité 3x, Rapidité d'action), Critique © (Représentation, Influence), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert Maître (Représentation), Pouvoir (magie) (Représentation / Métamorphose - Terre - Air), Puissance (2x), Shooter (1x), Hybris - passion Amour Dragon (4 dK), Némésis - folie haine humain (-4 dK), Comédien (4 dK), Sorts discrets, Aigle, Faucon, Hibou, Loup

Combat Défense : 10 + 18 = 28+

Mêlée (+18, 3D6 + 5)

Tir (+18, 2D6 + 5)

Seuil blessure : 8 + 3 = 11

Marie Ruelle



Description : Marie privilégie la diplomatie dans les conflits, portant un regard inquiet sur l'avenir du monde. Elle craint le retour d'un obscurantisme religieux.

Caractéristiques

Marie Ruelle : FD 4, niv 8 + 5 atout(s)

Compteurs : Vie 58, Energie 58

Savoir-faires : Combat +13, Mystique +16, Soutroiserie +13, Survie +10,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Art martiaux]), Critique © (Art martiaux, esquive), Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert (Esquive), Puissance (2x), Shooter (1x), Rapidité d'action (1x), Hybris - passion (amour 6 dK),

Combat Défense : 15 + 21 = **36+**

Art martiaux© (+21, 3D6 + 4)

Tir (+13, 2D6 + 4)

Seuil blessure : 7

Amaterasu

Description : Une primuseoim d'air qui prend possession d'un corps humain, menant à des changements physiques et psychiques. Elle est essentielle pour libérer les dragons emprisonnés.

Caractéristiques : Amaterasu transforme son hôte avec le temps, utilisant ses pouvoirs pour aider et ensuite se retirer en laissant son hôte plus fort.

Agent de l'inquisition œcuménique

Description : Agents éduqués dans un environnement rigoureux, possédant des talents surnaturels et une haute estime d'eux-mêmes.

Caractéristiques

FD : 4

Niveau : 8 + 10 atouts

Vie : 58, Energie : 58 + 29

Savoir-faire : Combat +10, Mystique +13, Soutroiserie +16, Survie +13

Atouts : Expertise en psychologie, tai chi, esquive, et une forte foi.

Défense : 31+

Attaques : Tai chi (+24, 3D6 + 4), Lancette (+16, 2D6 + 4)

Seuil de blessure : 7

Les amis du shinai

Description : Jeunes gens sélectionnés pour leur valeur morale et leur compétence en escrime japonaise, prêts à combattre les primuseoim.

Caractéristiques

FD : 4

Niveau : 8 + 8 atouts

TaC : **15**, Energie : 54

Savoir-faire : Combat +16, Mystique +13, Soutroiserie +13, Survie +10, discrétion exceptionnelle.

Atouts : Expertise en discrétion et sabre, rapidité d'action.

Défense : 28+

Attaques : Sabre orichalque et Fusil de chasse avec capacité de combat renforcée contre les primuseoim.

Sabre orichalque (+24, 3D6 + 4) explf sur 4+ primuseoim

Fusil de chasse (+13, 2D6 + 4) explf sur 4+ primuseoim



Fin de Pleincreux (2027 - 2028)



Les jumeaux *Virginie* et *Maximilien*, âgés de cinq ans, se retrouvent à l'aube d'une période troublée. L'année qui suit l'oraison de *Clermont* est marquée par l'absence de toute forme de résistance organisée contre les forces qui menacent leur monde. C'est dans ce contexte précaire que les quatre archanges — *Michael*, le commandant de la milice céleste ; *Gabriele*, la messagère divine ; *Raphael*, le protecteur des voyageurs ; et *Uriel*, porteur de l'ancienne voix de Dieu et ange de la mort — visitent les PJ durant leur sommeil. Ils leur révèlent la tragédie imminente : la destruction de *Pleincreux* est prévue dans une semaine. La mission est claire : il est impératif de sauver les élèves et les enseignants, les persuader de se disperser à travers le monde pour échapper à la menace grandissante de l'église œcuménique, qui a inauguré une ère de persécution contre les magiciens.

Ce scénario se déroule comme une course effrénée contre le temps, où les PJ doivent agir avec détermination pour sauver autant de vies que possible de *Pleincreux*, tout en s'efforçant de maintenir un réseau de contacts qui pourra servir dans les luttes futures.

Présentation

Dans le monde, les multinationales engagent des batailles d'influences contradictoires. D'une part, elles encouragent la compétition acharnée et la fragmentation des communautés en consommateurs isolés, prônant les droits de l'homme et la liberté religieuse. D'autre part, ces mêmes corporations, dans leur quête de pouvoir sans partage, n'hésitent pas à recourir à la torture et à d'autres méthodes répressives, pratiques qui tendent à ressurgir dès lors qu'un groupe ou une organisation manque de soutien légitime pour asseoir sa domination.

Les PJ se trouvent à l'intersection de ces dynamiques mondiales complexes, devant naviguer avec prudence et audace pour mener à bien leur mission de sauvetage. La dispersion des élèves et enseignants de *Pleincreux* à travers le globe représente non seulement une stratégie de survie mais également la semence d'une future résistance, un réseau disséminé mais connecté, prêt à s'unir contre les oppressions à venir.

Contexte

Bien avant l'aube de l'histoire humaine, à une époque où la Terre s'ouvrait déjà aux dimensions autres, la vie était influencée par des êtres incarnés aux pouvoirs surnaturels. Parmi eux, les anges, ou elfes, insufflaient la conscience à la vie naissante, tandis que les nains, créatures chtoniennes, animaient d'une lente conscience la matière inerte. Les dragons, entrelacés dans cette

trame ancienne, tiraient leur essence des premiers esprits émergés après la disparition de Dieu, nourrissant leur conscience de l'érosion spirituelle des Éoims. Cette période reculée de notre monde révèle que des œuvres comme « Le Seigneur des Anneaux » renferment davantage de sagesse et de vérités ancestrales qu'il n'y paraît, témoignages d'une histoire millénaire transmise oralement jusqu'à notre ère marquée par l'horreur.

Jésus, né dans le sillage du sacrifice divin, représente la première conscience à la fois mortelle et immortelle issue d'Éden, faisant de lui le véritable lien entre Dieu et l'humanité, prélude à une espèce qui n'émergerait que bien plus tard.

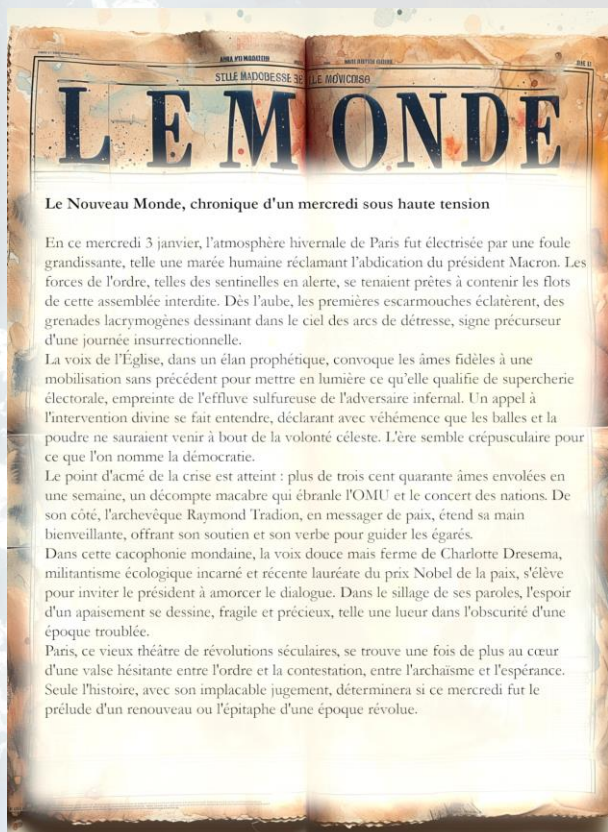
Événements Actuels

La destruction de *Pleincreux* marque un tournant dramatique. La mafia camorra rompt avec l'église œcuménique suite au premier discours de "Lui", inaugurant l'ère de "l'errance", où la jeunesse, délaissant son foyer, se met à parcourir le monde à pied.

À Paris, une crise sociopolitique s'aggrave. Le 3 janvier, une vaste manifestation exige la démission du président Macron, mais est violemment réprimée par les forces de l'ordre. Cette semaine de conflits a déjà coûté la vie à plus de 340 personnes, suscitant l'inquiétude internationale. L'OMU appelle les gouvernements

à céder la place aux élus divins, promus pour leur vertu.

Dans ce contexte chaotique, l'archevêque Raymond Tradion arrive à Paris, offrant son soutien et prônant un dialogue entre le pouvoir et le peuple, soutenu par la militante écologiste chrétienne Charlotte Dresema, lauréate du prix Nobel de la paix 2026. Cette dernière appelle Macron à un geste d'ouverture en recevant l'archevêque, dans l'espoir d'apaiser les tensions et de redéfinir l'avenir politique et spirituel de la France et, par extension, du monde.



Le Nouveau Monde, chronique d'un mercredi sous haute tension

En ce mercredi 3 janvier, l'atmosphère hivernale de Paris fut électrisée par une foule grandissante, telle une marée humaine réclamant l'abdication du président Macron. Les forces de l'ordre, telles des sentinelles en alerte, se tenaient prêtes à contenir les flots de cette assemblée interdite. Dès l'aube, les premières escarmouches éclatèrent, des grenades lacrymogènes dessinant dans le ciel des arcs de détresse, signe précurseur d'une journée insurrectionnelle.

La voix de l'Église, dans un élan prophétique, convoque les âmes fidèles à une mobilisation sans précédent pour mettre en lumière ce qu'elle qualifie de supercherie électorale, empreinte de l'effluve sulfureuse de l'adversaire infernal.

Un appel à l'intervention divine se fait entendre, déclarant avec véhémence que les balles et la poudre ne sauraient venir à bout de la volonté céleste. L'ère semble crépusculaire pour ce que l'on nomme la démocratie.

Le point d'acmé de la crise est atteint : plus de trois cent quarante âmes envolées en une semaine, un décompte macabre qui ébranle l'OMU et le concert des nations. De son côté, l'archevêque Raymond Tradion, en messager de paix, étend sa main bienveillante, offrant son soutien et son verbe pour guider les égarés.

Dans cette cacophonie mondaine, la voix douce mais ferme de Charlotte Dresema, militantisme écologique incarné et récente lauréate du prix Nobel de la paix, s'élève pour inviter le président à amorcer le dialogue. Dans le sillage de ses paroles, l'espoir d'un apaisement se dessine, fragile et précieux, telle une lueur dans l'obscurité d'une époque troublée.

Paris, ce vieux théâtre de révolutions séculaires, se trouve une fois de plus au cœur d'une valse hésitante entre l'ordre et la contestation, entre l'archaïsme et l'espérance. Seule l'histoire, avec son implacable jugement, déterminera si ce mercredi fut le prélude d'un renouveau ou l'épilogue d'une époque révolue.

L'oraison de Clermont



Chronique d'un 16 août à Clermont-Ferrand : La Proclamation des Jumeaux

Le 16 août, sous le ciel lourd d'été, la place de Jaude à Clermont-Ferrand s'éveille à une oraison singulière. C'est le jour consacré aux jumeaux, ces enfants prodiges qui, chaque année, réunissent les foules par le seul attrait de leur présence. Clermont, berceau des appels aux croisades, se fait aujourd'hui le théâtre d'un rassemblement pacifique, suscité par la seule voix d'un enfant de cinq ans.

Au gré de ses paroles, l'attroupement s'épaissit, le silence se fait. Les mots de l'enfant, « Lui », traversent les cœurs avec la force tranquille d'un vieux sage :

— « L'existence n'est point l'apanage des divinités ou des démons. Par nos actes, nous tissons le destin du Tout. Ignorez cette vérité, et vous vous rendrez complices de l'érosion de notre monde. Soyez des voyageurs des terres et de l'âme, en symbiose avec votre ange, pour affronter l'immensité stellaire. »

La foule écoute, absorbée par les mots qui résonnent comme un écho ancestral, un rappel à la sacralité de la Terre qui les porte :

— « L'homme ne possède pas la terre ; il en est le dépositaire. L'eau des rivières est le sang de nos aïeux, le murmure des vagues, la mélodie de notre lignée. »

Le discours, imprégné de cette sagesse d'autrefois, devient le catalyseur d'une révolution juvénile, inaugurant l'ère de l'Errance. Jeunes et moins jeunes délaissent leurs attaches pour arpenter les chemins de la liberté.

Au cœur de cette effervescence, un PJ se fraye un chemin à travers la multitude et croise le regard de David Dinan, commissaire aux affaires classées, ébranlé par l'innocence des jumeaux et visiblement plus touché par leur présence que par la mission qui l'amène.

Mais l'harmonie de cet instant est menacée par l'avancée de six silhouettes aux desseins funestes, des émissaires de la foi armée, prêts à tout pour disperser cette assemblée qui dérange. Les PJ, transformés en gardiens impromptus, doivent user de leur perspicacité et de leur courage pour éloigner la foule et assurer la sécurité des jumeaux, les guidant à travers les ruelles vers la quiétude relative d'un parking reculé.

Ainsi se joue cette scène, non plus comme un simple épisode, mais comme une épopée, où le sauvetage des enfants devient une allégorie des choix qui façonnent notre avenir commun.

Dialogues avec l'archange

En cette fin d'été **2027**, les jumeaux Virginie et Maximilien, à l'aube de leur cinquième année, se retrouvent en un songe tumultueux, transposés au cœur de Pleincreux, maintenant assiégée par une horde d'orcs sauvages. Ce rêve, intense et combatif, dévoile une lutte acharnée pour la sauvegarde de la pierre de Lune, noyau mystique de l'école.



Orc : FD 3, niv 7

Compteurs : TaC : 12, Energie 41

Savoir²-faïres : Combat +14, Mystique +8, Souterrainerie +11, Survie +11

Atouts : Dononyme (Spécialisation et Talentueux [Javelot], Parfaite et Expert [Mains nues]), Critique © (Mains nues), Meute, Puissance (2x), Shooter (1x), Combat Défense : 10 + 11 = 21+

Mains nues © (+18, 3D6 + 3)

Javelot (+11, 2D6 + 3)

Mais la frontière entre songe et réalité se brouille. Les protecteurs de Pleincreux, nos protagonistes, se voient soudain en chair et en os devant les grilles de l'école, prêts à défendre l'enceinte sacrée contre l'invasion barbare.

La scène se déploie en cinq actes, chacun marqué par les conseils des voix célestes, les archanges eux-mêmes, qui guident les PJ dans leur quête désespérée :

Le bruit et la fureur : Devant la grille, un combat s'engage contre les orcs. La pierre convoitée doit être arrachée des mains ennemies.

- **L'ombre du vent** : L'art de la discrétion est de mise pour traverser la cour, chaque échec alourdissant le fardeau du destin.
- **Le corps de mon ennemi** : Un Orc meneur est capturé pour extirper les desseins des assaillants, révélant leur convoitise pour la pierre.
- **La bataille de la porte** : Les PJ, soutenus par les élèves, s'opposent aux orcs à l'entrée de la salle des rituels, où la pierre de Lune est conservée.
- **La Pierre de Lumière** : L'extraction de la pierre est un défi technique et physique, la sécurité de Pleincreux pesant dans la balance.

Au terme de ce parcours épiques, les PJ se retrouvent face à quatre elfes, incarnations terrestres des archanges, dans la salle du dragon. Avec une clairvoyance impérative, ils instruisent les PJ :

— « Les murs de Pleincreux tomberont, mais sauvez ce qui en est, l'âme : ses élèves et ses maîtres. La clandestinité est votre nouvel asile, l'errance, votre protection. *Grégoire* a succombé à l'appel des *Terminatosaures* ; il est impératif de le libérer de ce pacte infernal. L'heure est à l'alliance avec ceux en marge de la société. Formez des liens indestructibles, car les temps qui viennent, demanderont une force inébranlable. »

Alors que l'aurore teinte le ciel, les PJ émergent de leur rêve, marqués par les stigmates de cette bataille onirique. Leurs blessures attestent de la réalité de cette rencontre astrale et du prix payé pour recevoir le message divin. La journée qui s'annonce porte l'écho de ce présage : le temps de Pleincreux est compté, mais son esprit survivra dans le courage et l'union de ses enfants dispersés.

Pleincreux, une dernière fois

La rentrée de l'année scolaire 2027 à Pleincreux se teinte d'une aura sombre et incertaine. Les PJ, éventuellement en fin de cursus ou déjà partis, retournent dans l'enceinte de l'école, emplies d'un pressentiment lourd. Ils sont les porteurs d'une vérité inquiétante : l'attaque de l'église œcuménique est imminente, et le temps est compté pour orchestrer une évacuation salvatrice.

Dans le silence pesant des couloirs, la disparition de *Grégoire* est sur toutes les lèvres, mais reste enveloppée de mystère. *Marie Ruelle*, toujours fidèle à son poste de philosophe et confidente des services secrets, porte les stigmates d'une organisation meurtrie, désormais décimée par la

furie de l'IOE. Le contexte est alarmant : l'église a levé une armée, l'Armée de Dieu, dirigée par des figures austères de l'intégrisme religieux, qui, dans l'ombre du Vatican, préparent leur croisade contre les faiseurs.

Le monde extérieur, effrayé par la révélation de l'existence des dragons, se tourne désormais vers l'église comme rempart face à ces êtres légendaires. Le pouvoir sécuritaire échappe aux mains des gouvernements et l'église pointe du doigt l'ennemi : les faiseurs, héritiers du sang draconique.

C'est dans ce climat tendu que les PJ doivent œuvrer. Ils sont confrontés à la lourde tâche de persuader l'illustre, gardien de Pleincreux, d'ordonner l'évacuation et l'effacement de toute trace pouvant mener à ses élèves. Mais l'illustre, ancré dans ses convictions, n'est pas homme à fléchir facilement.

Il faudra mobiliser toute leur diplomatie, leur art de la persuasion et parfois même de l'intimidation pour l'ébranler. Chaque jour est un combat contre l'inertie et le déni, une lutte pour rallier l'illustre à la cause de la survie. Les succès et les échecs s'entremêlent dans ce défi de persuasion collective, où chaque argument compte et chaque moment perdu peut coûter des vies.

Si la conviction des PJ porte ses fruits dès le premier jour, l'illustre pourra peut-être être sauvé de l'assaut qui se profile. Si leur entreprise réussit dans les dernières heures, l'issue sera moins sanglante, mais toujours tragique. Si elle échoue, Pleincreux se réveillera un matin assiégée, et la bataille s'engagera dans l'aube froide d'un jour sans retour.

Dans ce chaos précipité, où les commandos de l'Armée de Dieu envahissent le domaine, les PJ, peut-être accompagnés des vaillants chevaliers du taureau du Budo XI, seront les témoins et les acteurs d'une dernière lutte pour Pleincreux.

Savoir-faire principale

- Diplomatie (groupe),
- bluff (ind, x3),
- influence (ind, x3),
- intimidation (ind, x3)

Savoir-faires secondaires

- Réputation (groupe, annule un échec de groupe),
- représentation (ind, annule un échec principal individuel),
- concentration (ind, annule un échec en intimidation)

Échec

Aux premières lueurs de l'aube, le quatrième jour de leur retour, les PJ sont arrachés à leur veille par l'irruption soudaine des commandos de l'Armée de Dieu. C'est une course effrénée contre la montre qui débute. Les commandos, telles des ombres armées, ne leur laissent qu'une journée pour accomplir l'impossible : évacuer les lieux et détruire l'école, emportant avec eux la précieuse pierre de dragon de Novæ.

Dans la précipitation et le chaos de l'évacuation, l'illustre, Marie Ruelle, les enseignants fidèles à leur poste et la moitié des élèves trouvent une fin tragique, victimes d'un assaut sans merci. Les murs de Pleincreux, témoins silencieux de générations d'apprentis faiseurs, s'effondrent sous les coups d'une foi aveugle et destructrice.

Réussite

Si par la force des arguments et l'éloquence du cœur, les PJ parviennent à ébranler les convictions de l'illustre la veille de l'attaque, le bilan sera moins funeste, mais toujours teinté de deuil. L'illustre et Marie Ruelle, ainsi que la moitié des professeurs, seront les seuls à tomber, sacrifiés sur l'autel de la croyance dévoyée.

Dans l'éventualité où leur persuasion aurait fleuri dès les premières heures, seul l'illustre serait fauché par la violence des commandos. Par un miracle de la diplomatie, il pourrait même être épargné si convaincu lors de leur première tentative.

Les PJ, forts de leur prévoyance, auraient pu chercher la force et le nombre en faisant appel aux chevaliers du taureau du Budo XI. Avec ces alliés de circonstance, peut-être auraient-ils pu forger un sursaut d'espoir, une résistance à la vague fondamentaliste qui menace d'engloutir ce qu'il reste de Pleincreux.

*Sauver Grégoire**Ouvrir une instruction judiciaire draconite*

Dans l'effervescence post-évacuation, alors que les élèves de Pleincreux se fondent dans l'anonymat de la France, les PJ se retrouvent à Paris, suspendus au temps d'attente d'un train. Les écrans et les journaux du web bruissent d'une nouvelle qui capture leur attention : l'arrestation de faiseurs, accusés de terrorisme. Parmi eux, Grégoire. L'annonce est cinglante, le journaliste détaille que c'est avec l'assistance d'un dragon, retourné contre les siens, que la capture a été rendue possible.

Grégoire est à présent confronté à la rigueur d'un tribunal religieux, voué à être jugé pour un marché diabolique avec les dragons. Ironie du sort, c'est un dragon allié à l'église œcuménique qui a tissé le piège dans lequel il est tombé.

Une geôle inédite, conçue pour briser la volonté des faiseurs, s'est érigée à Gisors – un lieu que l'on chuchote être le premier du genre en France. Ces informations, éparpillées dans le cyberspace, ne peuvent être dénouées que par ceux qui possèdent la clé (Sécurité 20+). Et seul un dragon pourrait défaire les chaînes de cette sinistre bastille.

Novella, dont l'autorité s'étend sur les dragons d'Europe, pourrait convoquer un conclave sans précédent, transcendant les clivages ancestraux. Un crime contre la loi draconique a été commis, un affront qui réclame justice. Car dans le droit draconique, la fausse accusation se paie au prix fort : celui de l'accusateur.

Pour que le tribunal se tienne, il faut des preuves irréfutables ou persuader Novella d'endosser la toge de l'accusateur.

Mais la simple révélation de la marque draconique de Grégoire ne suffira pas à ébranler les colonnes du tribunal. Il faut que la grand-mère de Grégoire, témoin du passé, vienne témoigner. Et plus encore, il faudrait exhumer le corps de son aïeule, incarnation terrestre d'Edenia Abaydia, pour que la vérité soit mise à nu. Ce corps, s'il était celui d'un dragon, se régénérerait sous l'influence de sa présence, un fait connu de ceux qui ont étudié les légendes (Érudition (légende) à 25+ ou renseignement à 30+).

Ainsi, les PJ se tiennent au seuil d'une quête pour la vérité et la justice, une quête qui exigera d'eux de la persuasion, de l'audace et une foi inébranlable dans l'innocence de leur camarade. Le temps presse, et la balance de la justice draconique pèse lourdement dans la balance du destin de Grégoire. C'est dans cet air chargé de tension, où les murs de Paris semblent écouter et murmurer, que les PJ doivent agir avec la rapidité du vent et la subtilité de l'ombre.

Ils doivent réunir les pièces de ce puzzle judiciaire, convaincre une vieille femme au cœur blessé par l'abandon et la rancune, et déterrer les vestiges d'un passé qui seul peut sceller le sort de Grégoire. La vieille dame, dont le temps a marqué le visage de sillons profonds, porte en elle les cicatrices d'une vie entrelacée avec le destin des dragons. Mais son cœur, aussi sec et fissuré soit-il, pourrait encore être fertile pour la vérité et la justice.

Les PJ, acteurs de cette épopée judiciaire, doivent naviguer avec prudence dans les eaux troubles de la politique draconite, où chaque mot prononcé peut être aussi tranchant qu'une lame. Ils devront user de toute leur diplomatie, leur sagacité et leur courage pour convaincre, pour rassembler ce qui a été dispersé et pour éclairer ce qui a été obscurci par les ténèbres de la trahison et du mensonge.

La libération de Grégoire est à ce prix, et la justice draconique, une fois mise en mouvement, ne connaît ni repos ni merci. Seule l'éloquence de la preuve et la conviction pourront faire pencher la balance vers la clémence et la liberté.

Le tribunal draconique

En ces temps de convulsions et de crépuscules, les PJ se trouvent lancés dans une odyssée judiciaire aux résonances mythiques. La vallée de Puy-Saint-André, près de Briançon, devient le théâtre d'une épopée où la justice des dragons sera mise à l'épreuve dans ses tréfonds les plus secrets, sous la montagne, où la terre elle-même semble retenir son souffle.

La route sinueuse qui mène au village est le prélude d'une course-poursuite digne des épopées antiques. Trahi par l'un des leurs, un commando divin de Lyon convoite la capture des PJ, leur audace exacerbée par l'attrait d'un triomphe solitaire. Les PJ, tels des modernes Jason, devront user d'astuce et d'adresse pour déjouer leurs adversaires, que ce soit dans les lacets du col montagneux ou sous les lames des hélicoptères.

La salle du tribunal draconique, cachée au cœur de la montagne, est une caverne digne des sagas, où les voix des dragons résonnent avec la gravité de l'éternité. Les gardiens, figures ancestrales, n'entravent pas le passage des PJ, reconnaissant en eux des acteurs du destin.

Le procès se déploie, et sous le poids des preuves et des témoignages, Edenia Abaydia, incarnant la trahison et la déchéance, est condamnée. Son sort est scellé par un jugement qui réclame l'expiation par le sacrifice. Elle devra libérer Grégoire et ses compagnons de la forteresse de Gisors, et cette quête sera son crépuscule.

Mais la justice draconique, bien que solennelle, ne peut contenir les passions qui grondent. La sentence prononcée est le catalyseur d'une escalade brutale. Les commandos de la mort, aveuglés par une fureur fanatique, s'engouffrent dans la salle, armes au poing, et le sanctuaire de justice se mue en un champ de bataille.

Les PJ, au cœur de cette tempête de feu et de sang, doivent tracer leur voie vers la survie,

emportant avec eux la grand-mère de Grégoire, témoin d'une époque révolue et d'un monde qui vacille. Ils assistent, impuissants, à la chute des dragons, à la fragilité de ces êtres que l'on croyait immortels.

Émergeant de l'autre côté, la ville s'étend sous leurs yeux, et un hôpital offre une lueur d'espoir sous la forme d'un hélicoptère. Mais le destin, jamais lassé de ses cruelles ironies, les place sous le regard des commandos divins. Les hélices tournent, les mitrailleuses crachent leur plomb, et les PJ sont une fois de plus plongés dans la danse mortelle, leur sort suspendu entre les rafales et les cieux.

Police et Armée de dieu

Les PJ, à l'issue d'une réunion draconique sismique, se retrouvent dans une situation de fugitifs, aux portes d'un périlleux ballet aérien. Ils doivent s'approprier un hélicoptère appartenant à un hôpital local, cet acte de réquisition céleste est leur première échappée vers la liberté.

Hélicoptère de l'hôpital

Type : Aéronef
Taille : Petite
Vitesse : Agile
Attaque : Nulle
Résistance : Fragile
Seuil de robustesse : Précaire
Puissance : 7 points de dynamisme

Hélicoptère du commando

Type : Aéronef
Taille : Petite
Vitesse : Modérée
Attaque : Présente
Résistance : Renforcée
Seuil de robustesse : Résistant
Puissance : 5 points de dynamisme
Armement : Tir précis (3D6 + 4)

Après avoir pris leur envol dans cet oiseau de métal, les PJ doivent maintenant trouver un véhicule terrestre, une chasse à l'homme est déclarée. Les forces de l'ordre et les commandos divins se lancent dans une poursuite effrénée, où chaque virage pourrait être le dernier.

Dans cette course haletante, c'est une stratégie de l'ultime chance qui s'offre aux PJ : se laisser capturer par les autorités civiles, un moindre mal face à la fureur divine des commandos.

Le commissaire David Dinan, figure de la loi et de la justice, s'avère être un atout inattendu dans le jeu des PJ. Lorsque les murs du commissariat deviennent le théâtre d'une attaque des commandos célestes, les rôles s'inversent : le chasseur devient protecteur, l'ordre devient désordre, la traque devient sauvetage.

Hélicoptère de la police
Type : Aéronef
Taille : Petite
Vitesse : Standard
Attaque : Équipée
Résistance : Solide
Seuil de robustesse : Défendable
Puissance : 6 points de dynamisme
Armement : Bazooka impitoyable (5D6 + 6) x7 munitions

L'interrogatoire qui devait être une fin est un nouveau départ. Dinan, révolté par le chaos ambiant, offre aux PJ une porte de sortie, une route vers l'anonymat. Mais la liberté a un prix : un dernier vol périlleux sur le toit du commissariat, un bazooka pour seul compagnon de route.

Les PJ, nouveaux Icare, s'élancent vers Lyon, vers un havre de paix temporaire. Mais les ondes vibrent déjà de la nouvelle de l'arrestation de leur protecteur, le commissaire Dinan. La tragédie est en marche, la résistance s'organise, et le sort des justes reste en suspens.

Joindre les anciens

Dans le crépuscule de l'ère de Pleincreux, les PJ, désormais fugitifs des temps modernes, se retrouvent dans l'obligation de tisser leur toile dans l'ombre. Après avoir échappé aux griffes de la persécution, ils se voient contraints de se forger de nouvelles identités, telles des chrysalides prêtes à éclore en une existence nouvelle, pour bâtir une fraternité secrète.

Sauver Grégoire : Joindre les anciens

Les PJ, tels des bâtisseurs de l'occulte, s'attellent à la tâche sacrée de fonder leur propre confrérie, une alliance clandestine. Cette dernière séquence, empreinte de liberté, est l'acte fondateur de leur résistance, un sanctuaire pour leurs idéaux menacés.

Les mois défilent, et l'organisation prend forme, unissant sous son aile les vestiges de Pleincreux, désormais plus idéologie que lieu. C'est alors que les quatre archanges leur rendent visite, tissant entre les dimensions une trame de destinées entrelacées.

Les jumeaux, avec leur famille, se fondent dans les ombres de l'Espagne sous des masques de normalité. Quelques-uns des PJ trouvent l'amour et scellent leurs unions, forgeant des liens pour la vie et la lutte à venir.

Les richesses cachées de Novæ, dragonne et mécène de l'ombre, allouent à cette nouvelle fraternité les moyens de sa pérennité, et d'un soutien sans faille pour ceux exilés en terre ibérique.

Les nouvelles des anciens élèves se dispersent comme les étoiles au lever du jour, insaisissables, libres, perdus pour certains. La quête de retrouvailles s'annonce ardue, une chasse au trésor humain à travers les méandres du destin.

L'essence de Pleincreux persiste, non plus en pierre, mais dans le cœur de ceux qui ont partagé son étreinte. Les laboratoires des conglomerats, avec l'aide trahissant des dragons Terminatosures, forgent les pierres assaurienne, capturant les échos des esprits pour des desseins nébuleux.

Les PJ se dressent face à l'avenir, gardiens d'un passé glorieux, tisseurs d'une résistance ténue mais déterminée, porteurs de la flamme de la connaissance et de la liberté, prêts à faire face aux sombres marées de l'histoire.

À SUIVRE...

PNJ du scénario

David Dinan

David Dinan incarne le profil d'un commissaire profondément attaché à ses convictions catholiques, influencé par les enseignements du pape François. Il se trouve en pleine perplexité face à la transformation radicale de l'église et les récents bouleversements politiques. L'existence révélée des dragons l'a profondément troublé, l'amenant à remettre en question certaines de ses enquêtes antérieures liées au surnaturel.

Conseils au MDV

Jouez David avec une gravité teintée d'une quête personnelle de vérité. Il devrait apparaître comme un allié fiable pour les PJ, guidé par un sens profond de la justice plutôt que par la loi. Sa foi est un pilier central de sa personnalité, mais elle est mise à l'épreuve par les événements actuels. Laissez transparaître son dilemme intérieur entre son devoir envers l'état et sa conviction religieuse. David est le pont entre les PJ et des ressources cruciales, grâce à son réseau d'alliés.

Caractéristiques de David Dinan



David Dinan : FD 4, niv 8 + 12 atout(s)

Compteurs : Vie 62, Energie 54

Savoir²-fares : Combat +13, Mystique +13=, Soutroiserie +16, Survie +10, Renseignerment +26 jet de base 26 +15 +4 = **45+**

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Pistolet]), Critique © (Renseignerment, Karaté), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Karaté), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert Maître (Renseignerment), Puissance (2x), Shooter (2x), Hybris - passion justice (4 dK), Enquêteur (4 dK)

Combat Défense : 10 + 16 = 26+

<Karaté> (+21, 3D6 + 4)

<Pistolet> (+24, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 8

Commando armée de dieu

Les commandos de l'armée de Dieu sont décrits comme des individus formés et recrutés pour servir d'agents de sécurité privés, motivés par des croyances religieuses extrêmes et une tendance à la violence. Leur entraînement et leur idéologie sont fondés sur la conviction d'être des élus divins, justifiant ainsi leur brutalité.

Conseils au MDV

Présentez ces commandos comme des adversaires redoutables et impitoyables, avec un zèle religieux les rendant insensibles à la pitié. Leur fanatisme et leur discipline en font des ennemis dangereux pour les PJ. Lors des confrontations, accentuez leur nature impitoyable et leur croyance d'agir sous la volonté divine. Utilisez-les pour mettre en évidence les thèmes de fanatisme et d'extrémisme dans votre narration.

Caractéristiques du Commando de Dieu

Commando de Dieu : FD 4, niv 8 + 4 atout(s)

Compteurs : Vie 67, Energie 54

Savoir²-fares : Combat +16, Mystique +10, Soutroiserie +13, Survie +13,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Poignard]), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Pistolet), Sans repos, Vitalité (1x), Meute, Puissance (2x), Shooter (2x), Némésis - folie psychopathe (-6 dK), Rusé (6 dK),

Combat Défense : 10 + 13 = 23+

Mêlée (+24, 3D6 + 4)

Pistolet (+21, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 9 + 3 gilet pare-balle

Mariage en noir (2028 - 2029)



Les jumeaux Virginie et Maximilien, âgés de six ans, naviguent dans la deuxième année de leur errance. Le monde, à la dérive dans les marges de la société, devient un refuge non seulement pour les humains en fuite mais aussi pour les créatures échappées de l'obscurité de nos légendes : dragons, vampires, et loups-garous. Face à une menace inédite, ces êtres, jadis ennemis, sont contraints par les circonstances à unir leurs forces.

Présentation

Dans ce tissu complexe de relations précaires, les personnages-joueurs (PJ) reçoivent un appel inattendu venant des loups-garous. Ces derniers, grâce à leur sens aigu et leur connexion avec les forces naturelles et surnaturelles, ont détecté une perturbation alarmante : une "bombe" dimensionnelle est sur le point d'être activée, menaçant de fusionner les plans d'existence de manière chaotique et irréversible. Cette catastrophe potentielle a été ourdie par des sorciers qui jouent avec les fils du destin et du cosmos.

Pour faire face à cette crise imminente, une alliance précaire mais nécessaire se forme entre les faiseurs, les vampires, et les loups-garous. Ensemble, ils doivent s'aventurer au-delà du voile de l'opacité et du Primus, naviguer à travers les dimensions entrelacées pour localiser et désactiver cet engin de destruction. Leur mission les mènera au cœur des mystères les plus anciens, là où le temps et l'espace se plient à la volonté de puissances inimaginables.

Le scénario "Mariage en noir" offre une exploration intense des limites qui séparent nos mondes et invite les joueurs à réfléchir sur les alliances improbables nécessaires face à des menaces dépassant les querelles ancestrales. Dans cette quête périlleuse, les PJ découvriront que, parfois, les ennemis de nos ennemis peuvent devenir les alliés les plus précieux, même si cela signifie former un "mariage" avec les ténèbres elles-mêmes.

Contexte

À l'aube de cette époque troublée, le monde se trouve au seuil d'une transformation sans

précédent. L'Armée de Dieu, autrefois une ombre parmi tant d'autres dans le paysage géopolitique mondial, émerge désormais comme une force incontournable, reconnue officiellement par la quasi-totalité des nations, à l'exception notable du Japon et de la Chine. Sous l'égide de l'Organisation Mondiale Unie, qui succède à l'ONU, cette armée se voit octroyer le droit de porter le casque bleu, désormais marqué du sceau d'un symbole religieux nouveau, fusionnant foi et autorité en un emblème universel.



Dans ses rangs, cette armée singulière intègre une poignée de dragons et de faiseurs, recrutés dans le but spécifique de traquer leurs congénères érigés en parias. Ces derniers, considérés comme des terroristes menaçant l'ordre et la sécurité de l'humanité, incarnent aux yeux du monde la matérialisation vivante du chaos.

Le phénomène des errants, individus abandonnant leurs attaches pour embrasser une

existence de vagabondage à la recherche de sens, est perçu comme la conséquence directe de l'influence néfaste de ces entités chaotiques. Ce mouvement de rébellion silencieuse contre les structures établies est la preuve vivante du trouble profond que sèment les faiseurs à travers le monde.

Dans le sillage de cette armée divine, des milices locales voient le jour dans les cités du globe, s'établissant peu à peu comme des forces de l'ordre parallèles. Bénéficiant d'une légitimation croissante tant de la part des autorités municipales que de l'Église Œcuménique, ces milices marquent l'avènement d'une nouvelle ère où la foi et la loi se confondent, redessinant les contours d'une société où la frontière entre sacré et profane s'estompe.

Dans ce contexte de crispation globale, où la peur de l'autre et le désir d'ordre dictent les actions des puissants, les personnages-joueurs se retrouvent au cœur d'une intrigue où alliances improbables et missions périlleuses deviennent le quotidien de ceux qui osent encore rêver d'un monde différent.

Les garous

Dans les replis oubliés de notre histoire, s'épanouit la légende des garous, créatures énigmatiques tissant la trame d'un passé où le mythe flirte avec la réalité. Ces êtres, nés de l'alchimie mystérieuse entre la nature sauvage du loup et la sagesse émergente de l'homme, ont longtemps occupé une place singulière au sein du tapestry du vivant. Gardiens d'un équilibre ancestral, ils ont vu leurs destins entrelacés avec ceux de la terre et de ses enfants.

Leurs annales, dissimulées dans l'ombre des éons, racontent l'ère du "Regno", un temps révolu où la prédominance des garous n'était pas qu'une chimère. Ce règne, établi dans les brumes de la préhistoire, s'étendait de 30000 à 10000 avant notre ère, période durant laquelle les garous, dans leur sagesse et leur tyrannie, veillaient à ce que l'humanité ne franchisse jamais le seuil critique qui menacerait l'intégrité de notre monde. Sous leur joug, la croissance de l'espèce humaine était étroitement surveillée, confinant notre ancêtre à une existence circonscrite par des lois implacables.

Cependant, tel un fleuve refusant de se conformer à son lit, l'esprit de rébellion couvait au sein même de cette race antique. Des voix discordantes s'élevèrent parmi les garous, rejoints par des dragons aux visions partagées, contestataires de cette suprématie autoproclamée. Ces dissidents, porteurs d'une vision d'avenir où l'humanité et ses gardiens marcheraient côte à côte vers les horizons de progrès et d'évolution, fomentèrent la chute du "Regno".

L'effondrement de cette ère marqua l'aube de notre histoire, inaugurant l'ère des temps historiques avec l'avènement de l'écriture et le retrait des anges dans l'obscurité du mystère. La fin du "Regno" ne signifiait pas l'oubli des garous mais inscrivait dans le cœur des hommes une empreinte indélébile, celle de la peur et du respect mêlés, héritage d'un passé où la frontière entre la légende et la vérité n'était que purement nominale.

Dans le présent tumultueux, alors que l'ombre des temps anciens semble vouloir s'étendre une fois de plus sur notre monde, les garous, ces êtres d'une époque révolue, se dressent à nouveau, non pas en souverains, mais en alliés. Dans la quête désespérée pour désamorcer une menace qui pèse sur la trame même de la réalité, ils offrent leur force et leur sagesse, unissant leur destin à celui des faiseurs, des vampires et des hommes, dans un pacte fragile, témoignage d'un espoir renaissant.

L'oraison de Lyon



À l'approche de la fête de Noël, Lyon devient le théâtre d'un événement singulier : une oraison-méditative prononcée par les jumeaux Virginie et Maximilien. Leur famille fait appel aux PJ, soulignant l'importance cruciale de la tenue de cette oraison à la période de Noël. Le rendez-vous est fixé place Bellecour, emblématique centre névralgique de Lyon, sous l'œil bienveillant de la grande Roue de Noël, à 14h, là où l'innocence des jeux d'enfants se mêle à la magie de l'hiver.

La méditation proposée par les jumeaux s'ancre dans une philosophie profonde, où la marche devient un pont entre les dimensions de l'être. Ils nous enseignent que chaque pas irrigue non seulement notre corps par le sang, mais aussi notre esprit par l'air et notre âme par le frottement avec l'ineffable. Ce frottement, ce dialogue intime avec l'univers, c'est la présence de notre ange, qui ne nous rejoint que dans le mouvement, dans l'errance libératrice de toute attache.

L'oraison est une invitation à l'errance méditative, à la découverte spirituelle par le simple acte de marcher. C'est un appel à libérer corps, âme et esprit de leurs chaînes pour s'ouvrir à une conscience élargie, à l'union sacrée avec l'ange gardien qui nous est assigné. Mais cet appel à la liberté résonne comme une menace pour certains, et la place Bellecour devient rapidement l'arène d'un affrontement inattendu.

Les escadrons de Dieu, armés de leur foi aveugle et de leur technologie, surgissent, déterminés à capturer les jumeaux, ces symboles vivants d'une résistance au dogme oppressant. Au milieu de la foule, ils lancent leur assaut, appuyés par les caméras scrutant chaque mouvement, chaque geste de solidarité envers les enfants. Face à eux, les PJ, protecteurs improvisés, sont plongés dans une bataille urbaine où chaque décision, chaque action peut changer le cours de l'histoire.

La confrontation atteint son apogée lorsque El Condottieri, énigmatique chef des commandos, entre en scène. Masqué, usant de pouvoirs mystérieux, il représente l'adversaire le plus redoutable. Malgré son éventuelle fuite, la menace qu'il incarne reste palpable, un rappel que le combat pour la liberté est loin d'être terminé.

Cette attaque est à gérer en bataille narrative urbaine à 2 bangs. Les bang sont des scènes tactique de combat contre avec une place. Seuls sont indiqués les attaquants et les PJ qui doivent faire sortir les jumeaux de la place.

Bang 1 (retour MDV)

Au milieu de la mêlée 3 commandos parviennent vers les jumeaux, les PJ vont devoir les défaire, pour progresser vers les ruelles par lesquelles ils pourront s'enfuir.

Bang 2 (retour MDV)

El Condottieri est en face des PJ et des jumeaux avec 5 de ses commandos. Mais ce mystérieux chef est masqué et utilise l'art du faiseur. Il parviendra de toute façon à s'échapper.

Virginie, sage au-delà de ses années, laisse entendre que Lyon appellera de nouveau à eux, pour une mission de sauvetage et de destruction nécessaire. Dans cette odyssée spirituelle et conflictuelle, les PJ se trouvent au cœur d'un récit où l'ancien et le nouveau monde se confrontent, où la lutte pour l'essence même de l'humanité se

joue dans les rues d'une ville chargée d'histoire et de mystères.

L'appel de Greg

Dans les jours qui suivent l'oraison lyonnaise, un écho numérique parvient aux PJ : un message crypté, une énigme signée el Grande Greg. Une missive digitale, où le passé se mêle au présent, évoquant des alliances improbables et des trahisons ancestrales.

"En l'an de grâce 1906, lorsque les derniers des nôtres requéraient l'assistance des premiers, parmi les élus de la grande liste, ils se lancèrent à l'assaut de la forteresse numéro 35 pour libérer Fatou, captive contre son gré. La méfiance règne parmi les vingt-quatre suivants, les traîtres rôdent. Un signal doit être lancé par le vingt-deuxième. Et, comme le murmurent les félins, gardiens de la sagesse : pour vivre

heureux, vivons cachés. - El Grande Greg"

Le chiffre est clair, une suite, un numéro à composer : 06 45 35 24 22. Un pont téléphonique vers Greg, un fil d'Ariane numérique dans le labyrinthe moderne. Si les PJ peinent à décrypter, que des compétences adéquates leur viennent en aide, guidant leur raisonnement.

Greg, depuis l'Espagne, lance cet appel au secours : Fatoumata a fui un laboratoire de NESMERCK, errant désormais dans les méandres périlleux d'un quartier lyonnais. Lui, marqué par l'église, ne peut s'aventurer dans la mêlée sans s'exposer à la lumière impitoyable des fidèles. Son entrée dans une métropole serait son arrêt de mort. Il implore donc les PJ de retrouver Fatoumata, de la sauver des griffes de la ville et de la conduire à Madrid, en sûreté.

Ainsi, les PJ se voient confier une mission de sauvetage dans les tréfonds urbains, un défi où se mêlent la furtivité et la promptitude. Une quête de protection dans l'ombre des ruelles lyonnaises, vers un exode sécurisé vers Madrid, refuge espagnol loin des yeux inquisiteurs.

Lyon la retour

À la recherche de Fatoumata, les PJ doivent plonger dans les entrailles de Lyon, là où les rues racontent les histoires des oubliés. Leur quête les mène dans les quartiers où la misère côtoie le danger, un lieu où chaque ombre peut être un allié ou une menace.

Une épreuve de perspicacité les attend, un défi où leur ingéniosité sera mise à l'épreuve. Ils doivent interroger, observer et déchiffrer les signes cachés dans les replis de la ville. Chaque indice recueilli, chaque conversation éphémère est un pas de plus vers Fatoumata.



Défi de Savoir²-faire de complexité 3 et de difficulté 25+ chaque jet collectif équivaut à 3 heures de recherche. La Savoir²-faire principale de groupe est renseignement (groupe), les autres seront un peu au choix des joueuses suivant leur propre narration.

Au 4ème succès ils rencontrent des petites frappes des bas quartiers qui se montrent agressif.

Au 6ème succès alors que la nuit viens Les évènements modifie la trajectoire de leur recherche.

Leurs efforts sont ponctués de rencontres inattendues. Après quatre succès, ils croisent le fer avec des voyous des bas-fonds, agressifs, reflets des tumultes urbains. Six réussites plus tard, alors que l'obscurité enveloppe la ville, un événement inattendu bouleverse leur enquête.

Au coin d'une ruelle, un spectacle de violence se déroule sous leurs yeux : des miliciens de Dieu s'acharnent sur un homme à terre. Si les PJ choisissent l'indifférence, l'homme est condamné. Mais leur intervention ouvre la porte à la révélation : le clochard, sous leurs yeux, se métamorphose. Sa silhouette s'étire, ses traits se durcissent, révélant la nature hybride d'un loup-garou.

Le combat s'ensuit, mais les PJ et leur nouvel allié l'emportent sur les miliciens. L'homme reprend forme humaine, se présente comme Trohagan Edauron, aussi connu sous le nom de Jean

Dauron. Il partage sa vie entre la ville et la forêt, là où sa tribu trouve refuge.

Reconnaissant envers les PJ, il perçoit en eux une lumière, une résonance avec l'art et l'âme de l'univers. Prêt à les aider, il leur révèle l'emplacement de Fatoumata : droguée, vulnérable, enfermée dans un appartement délabré du troisième étage, entourée mais pas seule. Leur mission prend une nouvelle tournure, guidée par l'instinct d'un loup-garou, vers un sauvetage imminent.

Retrouver Fatoumata

Les PJ pénètrent dans un immeuble où l'abandon et la désolation règnent en maîtres. Les odeurs de décomposition et d'ammoniac se mêlent en un fumet insupportable, témoignage silencieux des vies brisées qui s'y cachent. Là, dans ce sanctuaire de la déchéance, des figures ombreuses et désespérées pourraient se montrer hostiles.

Au cœur de cette détresse, un dealer et ses acolytes protègent jalousement l'appartement où Fatoumata, prisonnière de l'opium de notre époque, sombre dans l'oubli de soi. Le dealer, fasciné par la beauté tragique de Fatoumata, a fait d'elle sa captive, ignorant qu'il détient une âme tourmentée par des pouvoirs qu'elle ne maîtrise plus.

La rencontre avec ces âmes perdues est tendue, l'air chargé d'une méfiance mutuelle. Les PJ devront user de diplomatie pour gagner la confiance du dealer, car toute tentative d'intimidation ne ferait qu'envenimer la situation.

Fatoumata se trouve là, égarée dans les limbes de la drogue, son être réduit à l'état d'épave humaine sur un lit de misère. La vue de son amie dans cet état déclenche une réaction de défense spectrale, des créations éthérées et hostiles se matérialisant pour la protéger.

Création Spectrale : FD 3, niv 6

Compteurs : TaC : 10, Energie 37

Savoir²-fares : Combat +13,
Mystique +10, Sournoiserie +7,
Survie +10,

Atouts : Extraplanaire
(Abomination, Bannissement,
Horreur), Intangible, Invulnérabilité
(métal), Meute, Puissance (2x)

Combat Défense : 10 + 7 = 17+
(armes en bois)

Touchee (+13, 3D6 + 3 en énergie)



Pour la ramener parmi les vivants, les PJ devront entreprendre un voyage périlleux au cœur de son esprit, un monde désolé où règne le désespoir.

Seul un geste d'une infinie douceur et un chant d'amour pourront ranimer la lumière dans ce désert de l'âme, transformant peu à peu ce paysage intérieur en un havre de paix et de renouveau.

Une fois sauvée, Fatoumata, encore fragile mais libérée de ses chaînes, partage une révélation qui glace le sang : Adrien Tirtiff, connu désormais sous le nom d'El Condottieri, a trahi leur cause pour mener la chasse contre les faiseurs. Sa présence à Lyon, au cœur d'une opération clandestine, marque le début d'une nouvelle épreuve pour les PJ.

Dans ce labyrinthe urbain où chaque décision peut être fatale, les PJ devront naviguer entre alliances précaires et trahisons, toujours guidés par la flamme fragile de l'espoir et du courage.

Rencontre avec les mythes

D'un hôtel l'autre

Dans les méandres de Lyon, une ville hantée par ses légendes urbaines et ses créatures mythiques, les PJ, guidés par le destin, se dirigent vers l'hôtel où réside Adrien, désormais connu sous le nom d'El Condottieri. Cependant, leur quête prend une tournure inattendue lorsqu'ils croisent la route de **Trohagan Edauron**, figure emblématique des loups-garous, porteur d'une requête urgente.

Trohagan, d'une voix où résonne l'écho d'âges révolus, partage avec eux ses inquiétudes : une perturbation alarmante dans le velum, tissu délicat séparant les dimensions, annonce une catastrophe imminente. Des forces obscures, surnommées « esclaves du ver », menacent de déchirer le voile inter dimensionnel, libérant ainsi le néant destructeur. Pour déjouer cette menace, une alliance contre-nature est nécessaire : loups-garous et vampires doivent unir leurs forces.

Le chef des vampires lyonnais, **Eugène-François Vidocq**, demeure dans un hôtel particulier de la rue Boileau, non loin d'un laboratoire aux activités mystérieuses. C'est là que les PJ doivent se rendre, mettant temporairement de côté leur dessein initial.

La nuit tombée, l'heure est propice à la rencontre avec Vidocq, mais franchir le seuil de sa demeure n'est pas sans obstacles. Les goules, fidèles serviteurs du jour, scrutent chaque visiteur avec méfiance. Parvenir à Vidocq exigera des PJ persuasion et audace.

Vidocq, vampire d'un autre âge, incarne l'énigme. Derrière son apparence chaleureuse et son sourire engageant, se cache la froideur de

l'éternel prédateur. Sa voix, teintée d'une courtoisie désuète, porte pourtant l'assurance de ceux qui ont traversé les siècles.

La négociation s'amorce, lourde de l'avenir des deux espèces ancestrales. Vidocq, tout en se montrant ouvert à l'idée d'une alliance, exige des garanties solides pour l'avenir. La responsabilité de concrétiser cette rencontre historique repose désormais sur les épaules des PJ. Entre diplomatie et stratégie, ils devront tisser un accord qui pourrait bien changer le cours de l'histoire occulte de Lyon et, peut-être, sauver le monde d'une fin annoncée.

Rencontre des ennemis

Dans l'antichambre nocturne d'une confrontation historique, sous le voile d'une nuit aussi dense que leurs préjugés, vampires et loups-garous, ennemis ancestraux, se rassemblent sur un terrain vague, frontière floue entre la sauvagerie de la nature et l'ordre des constructions humaines. Les PJ, émissaires de paix dans ce théâtre d'ombres, occupent la scène centrale de ce ballet nocturne.

L'air se charge d'une tension palpable quand un mot malheureux, lâché par un jeune vampire, trouve écho dans le grondement menaçant d'un loup-garou impétueux. En un instant, la fragile trêve vacille, précipitant les deux camps dans une escarmouche chaotique. Seuls Vidocq et Trohagan, piliers de sagesse au milieu de la tourmente, demeurent imperturbables, cherchant par leurs mots à apaiser le tumulte.

Les PJ, pris dans cette mêlée, sont confrontés à la double menace d'un vampire et d'un loup-garou. Après avoir repoussé ces assaillants pendant quelques instants critiques, ils se voient offrir la chance d'orchestrer une trêve. Leurs efforts, un mélange d'adresse et de persuasion, finissent par porter leurs fruits, ramenant un calme précaire mais tangible.

C'est dans cet interstice de paix que Trohagan partage la gravité de la situation : une alliance est impérative pour prévenir le déchirement du velum, cette membrane séparant les mondes, dont la rupture signifierait l'anéantissement de toute vie par l'invasion des aberrations. Les vampires, détenant la clé pour ouvrir ce voile sans le franchir, et les loups-garous, force incarnée capable de le traverser, doivent unir leurs forces avec les faiseurs, ponts vivants entre ces dimensions.

La méfiance règne toujours, chaque camp redoutant de se retrouver vulnérable face à l'autre pendant le rituel. Les PJ se voient alors chargés d'une mission de diplomatie délicate,

usant de leur esprit, de leur persuasion et de leur force pour tisser un accord de non-agression.

Tableau des difficultés par Savoir-faire :

	Bluff	Diplomatie	Intimidation
Vampires	15+	20+	25+
Loups garous	25+	20+	15+

Chaque réussite dans ces épreuves est un pas vers l'accord final, où les PJ doivent user de tact pour naviguer entre la défiance et l'espoir, esquissant les contours d'une coopération inédite. Au terme de leurs efforts, un silence lourd de promesses descend sur l'assemblée, signe précurseur d'un monde où les vieilles rivalités pourraient enfin céder la place à une alliance contre une menace commune, préservant ainsi l'équilibre précaire entre la vie et le néant.



Dans les caveaux

L'alliance fragile entre les créatures de la nuit et les protecteurs de l'humanité se scelle dans l'obscurité sacrée des caveaux vampiriques, sanctuaires enveloppés de mystères et gardiens de secrets éternels. Pour la première fois, ces lieux immémoriaux s'ouvrent aux étrangers, témoignage du péril commun qui unit désormais les ennemis ancestraux.

Sous les voûtes séculaires, un pentacle est tracé, sanctifiant le sol pour le rituel à venir. Les vampires, gardiens de ce rite, encerclent les voyageurs, préparant le passage vers une réalité autre, tandis que l'atmosphère, sans altérer sa forme, s'assombrit, basculant dans une dimension où les couleurs se fondent en nuances de noir, blanc et sépia.

Les loups-garous, imperturbables, demeurent visibles, tandis que les vampires se fondent dans l'invisible. Les PJ, enveloppés d'une membrane étrange, éprouvent une sensation d'étouffement jusqu'à ce que leurs nouveaux alliés lupins les libèrent, leur rendant cette enveloppe précieuse, clef de leur retour.

Le monde dans lequel ils émergent est une réplique en sépia de leur réalité, mais empreinte d'une lugubre désolation. Ils se trouvent dans un caveau bien plus sinistre, dont la porte de pierre sombre semble être le seuil entre deux époques.

Les loups-garous, guides courageux, les précèdent vers la sortie, mais à peine les PJ ont-ils franchi le seuil qu'une bataille s'engage contre des Lémures, spectres avides d'énergie vitale.

Chaque PJ est destiné à un affrontement solitaire contre un lémure pendant trois tours avant qu'un secours lupin ne leur soit apporté. Les armes modernes s'avèrent inutiles ici, seul le bois ancestral peut toucher ces créatures de l'opacité.

Lémure ou spectre : FD : 4, niveau : 6

Vie : 50, Énergie : 44

Savoir-faires : Combat +11, Mystique +14, Souterrain +11, Survie +8

Atouts : Élémentaire, Extraplanaire, Critique, Pouvoir (magie), Puissance, Shooter

Combat Défense : 21+

Mêlée : +11 (3D6 + 4 énergie)

Tir : +11 (3D6 + 4 énergie)

Seuil de blessure : 8

Dans cette épreuve, les premières véritables marques de fraternité se tissent entre PJ et loups-garous, renforcées par la conscience d'un soutien invisible mais constant de la part des vampires à travers le velum. C'est dans l'union de ces forces, au cœur des ténèbres, que l'espoir d'une victoire sur l'abysse prend forme.

Les dimensions



Dans la ville opaque

Dans l'embrasement crépusculaire d'une dimension où les ombres règnent en maîtres, les PJ, alliés aux loups-garous, avancent avec la prudence des chasseurs nocturnes, guidés par un instinct de survie aiguisé face à l'invisible. Ils se dirigent vers le cœur palpable du danger, là où la carte de l'opacité a révélé le point névralgique de leur quête, à l'ombre de l'église Saint Valentin, un édifice se dressant comme un phare dans la tempête de néant qui les enveloppe.

Comme des sentinelles du désespoir, des spectres-lémures, émissaires de la tempête du néant, les assaillent avec une furie qui défie la vie

même. Chaque PJ se trouve submergée par ces entités, et dans ce tourbillon de désespoir, la survie semble s'effriter, laissant place à une acceptation silencieuse du destin.

Dans cet ultime affrontement, où le voile de la mort semble s'abaisser inexorablement sur eux, un moment de silence étrange prévaut, suspendant le temps et la réalité. C'est dans cette pause, aux confins de l'existence, que les PJ perçoivent une présence sur le porche de l'église Saint Valentin. Une silhouette se détache des ténèbres, revêtue de la soutane et arborant le symbole de l'église œcuménique, un témoin silencieux de leur lutte désespérée ou peut-être un signe de l'intervention divine dans les affaires mortelles.

Cette vision, sur le seuil de l'éternité, marque un tournant dans leur voyage, un pont entre la foi et le mystère, entre l'espoir et l'oubli. Les PJ, au bord de l'abîme, découvrent peut-être dans ce visage un indice crucial, une clé pour déjouer les plans ténébreux qui menacent de déchirer le voile des dimensions et d'engouffrer le monde dans le néant.

Créatures de songerie

Les PJ, aux côtés des loups-garous, ne sont pas tombés dans le néant ; ils sont retenus dans les catacombes sous l'église, un fragment de leur conscience plongé dans un coma éthéré.

Dans cet entre-deux, chaque PJ se voit dotée d'une créafée, un esprit de songerie à peine conscient de son propre mystère.

Ces créafées, nées de l'intervention divine de leurs anges gardiens, tiennent dans leurs mains le fil ténue de l'existence des PJ, une parcelle d'énergie divine les maintenant à l'orée de la vie. Ignorantes de leur but, elles se trouvent propulsées dans cette aventure, guidées par une intuition plutôt que par la connaissance.

Au sein de l'obscurité des catacombes, les créafées vont devoir tisser les liens de leur identité, interrogeant les échos de leur âme pour comprendre leur essence et la raison de leur présence dans ce lieu de désolation. Ce processus d'éveil sera marqué par la découverte de soi et la révélation des rôles que chacune est destinée à jouer.

Ces êtres de songerie se découvrent dotés de puissances inouïes, bien qu'éphémères dans l'opacité du monde matériel, leur vitalité s'érodant à chaque instant passé loin de leur domaine d'origine.

Dans leur quête pour éclaircir les ténèbres, les créafées vont affronter des spectres-lémures, leur puissance unique leur conférant un avantage crucial dans ce combat contre les ombres.

Caractéristiques des Créafées :

FD : 4, niveau 8 avec 6 atouts personnalisables par les PJ.

Vie : 58

Énergie : 58

Savoir-faires : Combat +16, Mystique +16, Soutane +13, Survie +10 (modifiable selon les créafées choisies par les PJ)

Atouts : Apparence hors-norme, Don naturel, Actions rapide et supplémentaire, Manipulation des ombres

Combat Défense : 23+

Armes : Bâton (+24, 3D6 + 4), Arc (+13, 3D6 + 4)

Seuil de blessure : 7

Au cœur de cette épreuve, une révélation se fait jour : la possibilité d'une rédemption pour les spectres, transformés par la drogue de l'opacité, en les confrontant à leur véritable nature et en les guidant vers le chemin du retour à l'essence de leur être.

C'est une aventure où la lumière de l'esprit combat les ombres du désespoir, un voyage à travers les voiles de la songerie pour sauver non seulement leurs incarnations physiques mais aussi pour rétablir l'équilibre menacé par des forces obscures.

Combat final

Dans l'ultime affrontement de cette saga, les créafées, manifestations éthérées et puissantes des PJ, se voient confier une mission cruciale : briser les chaînes qui emprisonnent leurs contreparties humaines. Cette tâche s'avère d'autant plus complexe que seul l'esprit et le corps réunis des PJ, une fois libérés, peuvent s'opposer efficacement aux agents de l'ombre et aux abominations du néant.

Les loups-garous, libérés de leur torpeur, se lancent dans une lutte sans merci contre les entités du vide, apportant leur force brute et leur fureur animale au combat. La libération des PJ marque la fin de l'existence des créafées dans cet espace liminal, mais leur essence se transfuse aux PJ, leur conférant une puissance renouvelée et l'intégralité de leurs capacités perdues.

Le champ de bataille se transforme en un théâtre d'actions héroïques, où chaque PJ reprend son rôle avec vigueur. La confrontation s'élève à un niveau épique, le destin de l'univers tangible se jouant dans cette lutte contre les forces de l'opacité orchestrées par un opacéois, architecte des desseins les plus sombres du néant.

La stratégie pour vaincre l'opacité repose sur l'union des forces, la PJ choisie comme meneur orchestrant la riposte. La bataille s'étend sur plusieurs fronts, les PJ affrontant non seulement les créatures de l'opacité mais aussi les miliciens fanatisés, les prêtres corrompus et leur sinistre chef, Adrien Tirtiff, connu sous le nom d'El Condottieri.

La victoire sur ces adversaires ne sera pas aisée. Chaque confrontation est un test de leur résilience, de leur ingéniosité et de leur volonté de triompher. L'issue du combat dépendra de leur capacité à improviser, à s'adapter et à exploiter chaque faiblesse de leurs ennemis.

Une fois la bataille remportée, un aveu surprenant émerge : les loups-garous, anticipant les événements, avaient misé sur la puissance latente des PJ pour terrasser l'entité primordiale du néant. La mission, cependant, n'est pas encore achevée. Un ultime devoir les appelle chez Vidocq, signant le prélude à une nouvelle étape de leur incroyable voyage.

Là où est l'église

Dans cette phase décisive du récit, les PJ, forts de leur nouvelle alliance avec les créatures de la nuit, se voient confier une mission d'une importance capitale : l'annihilation totale du laboratoire appartenant à **NEMERKS**, dissimulé sous les vestiges d'une ancienne église. Ce lieu, théâtre des expériences les plus obscures visant à fusionner les dimensions, doit être effacé de la réalité pour empêcher que ses secrets ne tombent entre des mains néfastes.

Les vampires, désormais alliés improbables, prêtent leur force dans cette quête. La stratégie adoptée est radicale : il est impératif de réduire le laboratoire en cendres, en veillant à ce que rien ne puisse être sauvé, ni objet, ni personne. La dangerosité des occupants, des agents assoiffés de pouvoir et sans scrupules, justifie cette mesure extrême.

La progression vers le laboratoire se transforme en un parcours semé d'embûches, où chaque espace - de la cour extérieure aux couloirs labyrinthiques de l'édifice - devient un champ de bataille. Les PJ, épaulées par leurs compagnons nocturnes, doivent faire preuve de tactique et de perspicacité pour surmonter les défis.

Le silence des médias sur cette confrontation souligne l'isolement des PJ face à l'ampleur de leur tâche. Pourtant, cette épreuve révèle la profondeur de leur engagement et la solidité de leurs nouvelles alliances. Les créatures, preuve vivante de leur évolution et de leur lien indéfectible avec des forces supérieures, se révèlent être des alliées précieuses, capables de

les sauver même dans les situations les plus désespérées.

Cette mission, au-delà de son objectif immédiat, forge un nouveau chemin pour les PJ, les dotant de puissants alliés et leur ouvrant la porte à des capacités insoupçonnées. Leur combat n'est pas seulement une lutte pour la survie, mais une affirmation de leur capacité à influencer sur le cours de l'histoire, même dans les ombres les plus profondes.

À SUIVRE...

PNJ du scénario

Les petites frappes

Description et conseil pour le MDV : Les petites frappes incarnent des jeunes des rues et des banlieues, regroupés en bandes territoriales. Ils se concentrent sur le trafic de drogue, la prostitution et les règlements de comptes. Ils opèrent dans une logique de territoire et de respect de leur chef. En cas de perte de face de leur chef, un nouveau leader émerge rapidement, souvent en recourant à la violence. Le MDV devra jouer sur leur loyauté fragile et leur tendance à la violence rapide pour ajouter du dynamisme aux confrontations.

Caractéristiques

Facteur de Difficulté (FD) : 3

Niveau : 6

TaC : 10 + 2/TaC

Energie : 37

Savoir-faires : Combat +13, Mystique +7, Souterrain +10, Survie +10

Atouts : Spécialisation en art martiaux et projectiles, Meute, Puissance, Shooter

Combat Défense : 20+ +2/TaC

Attaques : Art martiaux (+21, 2D6 + 3) +2/TaC, Projectile (+14, 2D6 + 3) +2/TaC

Les miliciens de dieu

Description et conseil pour le MDV : Les miliciens de dieu sont des individus variés (sportifs, militaires, mercenaires) unis par leur foi et leur soif d'autorité. Ils se voient comme des protecteurs pieux, mais leur engagement repose sur la violence et le pouvoir. Ils prêtent serment sur seize points établissant leur vision du monde. Le MDV doit exploiter leur fanatisme et leur discipline rigoureuse pour en faire des adversaires redoutables.

Caractéristiques :

Facteur de Difficulté (FD) : 3

Niveau : 8

Vie : 49

Energie : 49

Savoir²-fares : Combat +12, Mystique +15, Sournoiserie +12, Survie +9, intimidation +38

Atouts : Spécialisation en intimidation et mêlée, Sursaut mortel, Puissance, Shooter

Combat Défense : 29+

Attaques : Mêlée (+46, 2D6 + 3), Tir (+12, 2D6 + 3)

Loup garou

Description et conseil pour le MDV : Les loups garous sont présentés comme des protecteurs de la Terre, en lutte contre les forces du néant. Ils sont forts, rapides et guérissent rapidement, sauf des blessures infligées par de l'argent. Le MDV devrait mettre en avant leur force brute, leur vitesse de guérison et leur dévouement à Gaïa pour créer des alliés puissants ou des adversaires redoutables pour les PJ.

Caractéristiques

Facteur de Difficulté (FD) : 5

Niveau : 12

Vie : 99

Energie : 87

Savoir²-fares : Combat +18, Mystique +18, Sournoiserie +15, Survie +21, intimidation +48, discrétion +42

Atouts : Métamorphose, Griffes, Spécialisation en discrétion, Meute, Puissance

Combat Défense : 30+

Attaques : Griffes (+27, 3D6 + 5), Armes de poing (+15, 2D6 + 5)

A. Eugène-François Vidocq

Caractéristiques

Facteur de Difficulté (FD) : 5

Niveau : 12

Vie : 97

Energie : 99

Savoir²-fares : Combat +15, Mystique +21, Sournoiserie +18, Survie +18

Atouts : Spécialisation en magie vs foi, Imokmar, Critique, Drain de caractéristiques, Transformation

Combat Défense : 48+

Attaques : Magie (+29, 4D6 + 5 / 2d6 énergie)

Description et conseil pour le MDV : Vidocq est un vampire ancien, transformé par François Villon. Il s'intéresse aux aspects les plus sombres de l'humanité tout en éprouvant une certaine nostalgie pour son humanité perdue. Le MDV

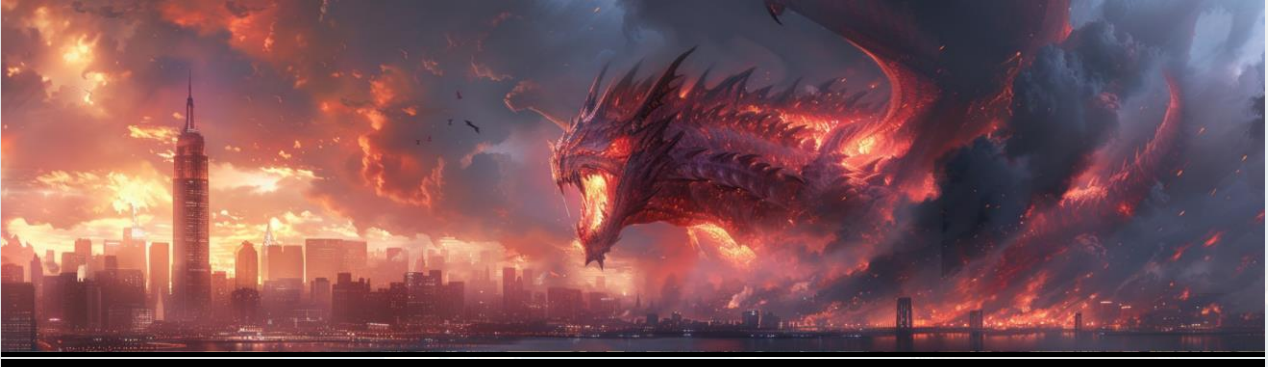
peut exploiter son expérience, sa sagesse et son ambivalence pour créer des interactions complexes avec les PJ.

Ces personnages non-joueurs enrichissent le récit par leur complexité, leurs motivations et leur interaction avec les PJ, offrant au MDV une palette variée pour dynamiser le scénario.





Fin des nations (2029 - 2030)



À l'aube de leur septième année, *Virginie* et *Maximilien* traversent la troisième année de leur errance. La société se fragmente en plusieurs factions : une Résistance clairsemée représentant 0,2 % de la population, 4 % d'Errants cherchant une voie différente, 77 % d'Hésitants tiraillés par l'incertitude, et 17,9 % d'Écroulés, convaincus par les nouveaux idéaux mondialisés. Face à l'intrusion des gouvernements dans l'affaire des jumeaux, les corporations et l'Église œcuménique démantèlent les structures nationales avec une subtilité déconcertante, faisant des Errants la cible de ce nouvel ordre mondial.

Présentation

Dans cette époque troublée, un tragique suicide d'une jeune fille à Toulouse catalyse l'action des Personnages Joueurs (PJ), poussés par Marie Ruelle. Ils s'engagent dans une enquête clandestine, qui les mène à un orphelinat sinistre. Ce lieu sinistre, loin de l'idéal de Pleinreux, s'avère être un centre de conditionnement et de manipulation génétique sur de jeunes faiseurs, rappelant les heures les plus sombres de notre histoire.

Les PJ sont alors confrontés à une double mission : dévoiler l'existence de cette institution néfaste et orchestrer sa chute, tout en essayant de sensibiliser le monde aux manigances des puissances émergentes. Ce périple, périlleux et solitaire, les amènera à questionner la nature même du pouvoir et de la résistance à l'heure où les nations s'effacent devant un nouvel ordre global.

Contexte

À l'aube de l'année 2030, les ombres de la dissolution des nations planent sur le monde. Les agences de renseignement nationales assistent, impuissantes, à l'érosion des structures étatiques, sous l'influence grandissante des multinationales et de l'Église œcuménique. Leurs tentacules médiatiques, notamment via le réseau omniprésent Google, insufflent une peur latente dans le cœur des populations. Cette anxiété généralisée, alimentée par la crainte des extrémistes de tous bords, des gangs urbains, des faiseurs, des dragons, et d'un univers mystique méconnu, pousse le commun des mortels vers les bras rassurants de ces nouvelles autorités.

Ces institutions, sous couvert de protection divine et d'ordre sécuritaire privé, promettent sécurité et simplicité, séduisant ainsi ceux cherchant désespérément des repères dans un monde en mutation. Parallèlement, les agents des services secrets, tels que Marie Ruelle, plongent dans l'ombre, luttant pour préserver les vestiges d'un monde en perdition, tout en voyant leurs rangs s'éclaircir sous les coups de leurs adversaires omnipotents.

La période de grâce accordée aux faiseurs et dragons ayant juré allégeance à l'Église œcuménique s'avère éphémère. La police nationale elle-même redoute pour son avenir, délaissée au profit des armées privées au service des élites. Dans le secret le plus absolu, les corporations et l'Église œcuménique financent des laboratoires de recherche dédiés à l'élaboration de bloqueurs génétiques, menant des expériences inhumaines sur de jeunes faiseurs capturés, dans le but de contrôler ou d'éradiquer leurs dons.

L'oraison de Toulouse

Dans l'effervescence des villes modernes, les écrans géants sont devenus les nouveaux crieurs publics, diffusant en continu les flux d'information contrôlés par les géants du web et les multinationales. Toulouse n'échappe pas à cette règle, où Google et ses semblables orchestrent la danse des nouvelles, captant l'attention des citoyens à chaque coin de rue.

À 14 heures, un événement d'une nature différente attire les regards au centre commercial de Toulouse. Les jumeaux, *Virginie* et *Maximilien*,

entourés de leurs parents venus d'Espagne, prennent la parole pour une oraison préparée de longue date. Cette allocution, loin des discours convenus, promet de marquer les esprits.

Virginie, avec son sourire lumineux, et son frère, s'adressent à l'assemblée avec une question fondamentale : "De quoi ont peur ceux qui nous gouvernent ?". Ils dénoncent la peur de la mort qui guide les actions des puissants, cette peur qui les empêche de saisir les étoiles, de ressentir la caresse des anges. Les jumeaux invitent chacun à retrouver son ange, à embrasser l'errance ou la résistance, sans jugement autre que celui de sa propre conscience.

Mais l'oraison, par sa force et son audace, déclenche des remous. La foule, émue, devient un défi pour les forces de l'ordre privées du centre commercial, qui s'emploient à disperser l'assemblée avec zèle. Les jumeaux, portés par leurs parents, doivent battre en retraite, disparaissant dans les méandres de la ville, poursuivis par les miliciens et les agents de sécurité.

Les PJ, témoins et protecteurs, se lancent dans une course contre la montre pour sécuriser la fuite des jumeaux. Ils naviguent à travers les couloirs du centre, multipliant les escarmouches pour ralentir l'avancée des poursuivants, jusqu'à atteindre une sortie secrète menant à une ruelle isolée. Là, face à un mur à escalader et des miliciens en approche, ils doivent faire preuve d'agilité et de rapidité pour s'échapper dans la cour d'une école déserte.

Alors qu'ils s'apprêtent à quitter l'école, une confrontation inattendue les attend, mettant une fois de plus à l'épreuve leur détermination et leur ingéniosité. Leur lutte pour la liberté et la vérité se poursuit, dans l'ombre des forces qui cherchent à modeler le monde selon leur vision.

Virginie suicidé

Il est seize heures, sous un ciel sans nuage, devant les grilles d'une école privée dirigée par l'église œcuménique. La scène qui se déroule est aussi tragique qu'inattendue. Une jeune fille, **Chloé Sannice**, seize ans, revêtue de l'uniforme scolaire, s'asperge d'essence sous les yeux ébahis des passants. Ses mots résonnent avec désespoir : « *Je n'y retournerai pas, dans cette caverne de mensonges !* » D'un geste déterminé, elle craque une allumette. Les flammes la consomment instantanément.

Les joueurs, témoins de ce geste désespéré, sont placés devant un choix

crucial. Ils peuvent intervenir pour sauver Chloé, en se frayant un chemin à travers la foule pétrifiée et en usant de leur pouvoir pour contrôler le feu. Ils n'ont que quelques instants avant que les miliciens n'arrivent sur les lieux.

Autour de Chloé, dix individus semblent particulièrement affectés par son acte. Ce sont les véritables témoins de sa détresse (perception **15+**). Une caméra, discrètement positionnée, enregistre toute la scène (perception **20+**), suggérant que ce suicide n'est pas un acte isolé de désespoir adolescent, mais quelque chose de bien plus sombre (psychologie **15+**).

Les joueurs ont la possibilité d'interroger rapidement trois témoins pour recueillir des indices sur leur lieu de résidence, anticipant ainsi les prochaines étapes de leur enquête.

Alors que les secours s'organisent et que la police municipale arrive, suivie de près par les milices qui prennent aussitôt le contrôle de la situation, une tension palpable se fait sentir entre le chef de la milice, Joseph Darnand, et Eugène Andrieux, lieutenant de police. L'intervention du maire, manifestement sous l'influence de l'église, ne fait qu'accentuer le malaise.

Les miliciens commencent à recueillir les noms et adresses des témoins, sous l'œil vigilant des joueurs qui pourraient choisir ce moment pour se retirer discrètement. Un échange tendu entre Andrieux et un milicien laisse entrevoir la gravité de la situation et le sort réservé aux témoins, désormais considérés comme des cobayes dans une expérience sinistre.

Ce moment de crise révèle plusieurs pistes pour les joueurs : visiter Chloé à l'hôpital, contacter un témoin, ou suivre les conseils du lieutenant Andrieux. Chaque choix dévoilera une facette de l'énigme, dans un monde où la vérité se dissimule derrière les apparences.

L'hôpital

Dans le contexte tendu de l'année **2029**, où les nations semblent vaciller sur le bord de l'abîme sous l'influence grandissante des multinationales et de l'**Église Œcuménique**, une tragédie individuelle attire l'attention des Personnages Joueurs (PJ) : la tentative de suicide d'une jeune fille nommée **Chloé Sannice**, devant une école privée liée à l'Église Œcuménique à Toulouse. Poussés par **Marie Ruelle**, les PJ décident d'approfondir cette affaire, se retrouvant à l'hôpital de la Grave, sanctuaire des grands brûlés, où **Chloé** lutte entre la vie et la mort.



Figure 11 : Chloé Sannice

Ils apprennent que le professeur Jérôme Chavoni, éminent spécialiste, veille sur elle. Sous le prétexte d'être de la famille, les PJ parviennent à s'introduire auprès de **Chloé**, qui, miraculeusement aidée par leurs talents, montre des signes de récupération extraordinairement rapides, suscitant l'intérêt et l'inquiétude du corps médical, notamment du professeur **Chavoni**, fidèle de l'Église.

La situation se corse lorsque des agents de **Joseph Darnand**, figure emblématique des milices de l'Église, arrivent à l'hôpital pour s'enquérir de l'état de **Chloé**, désireux de la ramener dans l'institution d'où elle a fui, signalant ainsi son appartenance à un programme obscur de l'Église et des multinationales. Les PJ, en tentant d'éviter ces agents dans les dédales de l'hôpital, surprennent une conversation révélatrice entre un milicien et le professeur Chavoni, qui laisse entendre que **Chloé** n'est pas la première à tenter de fuir une réalité sinistre, et que des forces obscures œuvrent à étouffer l'affaire.

Encouragés par **Marie Ruelle** depuis Paris, les PJ réalisent que l'enjeu dépasse la simple enquête sur un suicide : ils se trouvent au cœur d'une conspiration qui menace l'avenir même de la République française. Entre les lignes de cette tragédie personnelle, se dessine un combat plus large, où les PJ devront naviguer entre discrétion et audace pour démêler les fils d'un complot qui lie l'ambition démesurée des multinationales à la soif de pouvoir de l'Église Œcuménique, tout en protégeant les innocents pris dans la tourmente de cette fin annoncée des nations.

Les témoins

Dans le tourbillon des événements qui secouent Toulouse en cette année **2029**, les Personnages Joueurs (PJ) se trouvent face à un défi crucial : recueillir les témoignages liés à l'acte désespéré de **Chloé Sannice**. Avec seulement trois noms en leur possession, le temps leur est compté, car la milice prévoit de lancer ses opérations d'intimidation et de « nettoyage » dans les prochaines deux heures.

Deux des témoins, effrayés par la répression, se murent dans le silence, refusant de s'ouvrir aux PJ. Le troisième, cible imminente de la milice, devient inaccessible, piégé au sein de son propre quartier par un cordon de sécurité. La scène qui se déroule est celle d'une communauté terrifiée, rassemblée en masse mais impuissante, observant les miliciens armés barrer l'accès à la ruelle où réside le témoin tant recherché.

C'est dans cette atmosphère de tension palpable qu'un homme se détache du lot, offrant aux PJ

une lueur d'espoir. Ce résistant, par son dédain affiché pour la passivité ambiante, fournit aux PJ une méthode alternative pour atteindre le témoin menacé, tout en les mettant en garde contre les méthodes brutales et trompeuses des miliciens, prêts à simuler un attentat pour couvrir leurs traces.

La course contre la montre commence. Les PJ, guidées par les instructions du résistant, doivent naviguer à travers les souterrains de la ville pour éviter la surveillance des miliciens et atteindre l'appartement du témoin avant qu'une tragédie ne soit mise en scène.

La rencontre avec le résistant ouvre une fenêtre sur l'émergence d'une résistance organisée, qui, bien que balbutiante, montre des signes d'une future structure capable de se lever contre les oppressions des nouvelles autorités. Ce réseau naissant communique par des moyens détournés, comme les petites annonces dans les supermarchés, préfigurant la naissance d'un mouvement de libération des faiseurs.

Une fois le témoin mis en sécurité et son état de choc apaisé, ses paroles résonnent comme un écho tragique de la douleur et de l'injustice subies dans les institutions contrôlées par les forces en place. Sa détermination, même dans l'au-delà, à soutenir la quête de vérité, souligne la gravité de la situation et l'urgence d'agir pour les PJ. Leur mission, loin d'être terminée, les entraîne plus profondément dans l'ombre d'une lutte contre un ennemi insidieux, prêt à tout pour maintenir son emprise sur le pouvoir et sur les âmes des innocents.

Eugène Andrieux

Au cœur de l'année **2029**, à **Toulouse**, les Personnages Joueurs (PJ) se voient confrontés à une série d'événements troublants, orchestrés dans l'ombre des pouvoirs en place. C'est dans ce climat de tension que le lieutenant de police, **Eugène Andrieux**, se détache comme une figure cruciale pour les PJ. Depuis le début de l'année, il observe avec impuissance la série tragique de tentatives de suicide par immolation de trois adolescentes, dont les affaires sont systématiquement reprises par les autorités municipales et confiées aux mains de l'Église et de sa milice. Le troisième cas, celui de la survivante, marque un tournant dans l'enquête et dans l'implication du lieutenant.

La rencontre avec **Eugène Andrieux** s'annonce délicate, son commissariat étant infiltré par les agents de la milice. Les PJ devront faire preuve de ruse, utilisant bluff, diplomatie, ou même intimidation pour établir un contact. Une fois en communication, le lieutenant s'avère être un allié

précieux, partageant des informations cruciales sur les témoins des tentatives de suicide et exprimant un désir croissant de résistance contre les forces oppressives actuelles.

Eugène Andrieux, conscient de l'infiltration de son équipe par des éléments hostiles, voit en les PJ des potentiels alliés, peut-être même membres de la résistance. Révélant sa connaissance de quatre témoins supplémentaires, il élargit le champ d'action des PJ dans leur quête de vérité. Le lieutenant se trouve à un carrefour, tenté par l'idée de rallier la résistance, et considère les PJ comme le catalyseur de sa décision.

Ce cadre de confiance mutuelle ouvre la porte à une collaboration plus profonde. Eugène propose aux PJ d'identifier les traîtres parmi ses hommes, révélant l'existence de cinq œcoumènes et d'un infiltré des milieux criminels au sein de son effectif. Ce dernier, se rapprochant dangereusement de la résistance, devient un maillon essentiel pour les PJ, leur offrant un accès direct à la résistance en prévision de la confrontation finale.

Eugène Andrieux et ses fidèles représentent une force considérable, potentiellement décisive dans l'assaut de l'orphelinat **Saint-André** et pour mobiliser les derniers journalistes intègres capables de diffuser une information authentique. Dans un monde au bord du précipice, où les nations s'effondrent et la menace d'un sérum neutralisant les faiseurs se précise, le véritable enjeu pour les PJ et leurs alliés est de rallier un maximum de personnes à la cause de la résistance, dans un ultime effort pour préserver la liberté face à l'ascension des nouveaux maîtres du monde.

L'underworld de Toulouse dans la danse

Dans l'ombre de l'année 2029 à Toulouse, les Personnages Joueurs (PJ) sont confrontés à la possibilité d'interagir avec les entités occultes de la cité, un monde souterrain peuplé de créatures énigmatiques. Après les événements récents, ils ont acquis les moyens de communiquer avec les vampires, les loups-garous et les esprits qui habitent les confins cachés de la ville. Les connexions établies lors des aventures antérieures fournissent les clés : quelques appels bien placés, des promesses ténues et des négociations habiles ouvrent des portes jusqu'alors scellées.

« Underworld »

Le Monde Caché de Toulouse

Dans ce réseau souterrain, l'accès aux vampires, loups-garous et spectres reste complexe, leur engagement incertain. L'Église, ayant déjà lancé une chasse aux dragons, n'a pas encore étendu son filet à ces créatures. Frédéric Mistral, figure

vampirique emblématique de l'Occitanie et poète reconnu du XIXe siècle, se révèle être le seigneur des vampires locaux, succédant au dernier comte de Toulouse plongé dans un sommeil éternel.

Quant aux dragons, leur soutien est hors de portée. Les conflits internes les paralysent, et les milices, armées de pierres assauriennes capables de les détecter, représentent une menace constante.

Négociations avec l'Underworld

L'approche de ces êtres de l'ombre nécessite finesse et prudence. Leur monde est complexe, leurs alliances fragiles. Pourtant, grâce à leur intermédiation, les PJ pourraient entrer en contact avec les esprits des jeunes filles tragiquement disparues, victimes d'une société qui les a contraintes au désespoir. Ces âmes, désireuses de révéler la vérité et de mettre fin aux agissements de l'orphelinat Saint André, incarnent une ressource précieuse dans la lutte contre le programme « **Magica Domesticus** ».

La rencontre avec ces entités offre aux PJ une opportunité unique : celle de forger des alliances inattendues dans leur quête pour dévoiler et démanteler les sombres desseins des nouveaux maîtres du monde. Leur mission, empreinte de dangers, nécessite de naviguer entre les différentes factions de l'Underworld, tout en préservant la discrétion et en mobilisant les forces disponibles pour affronter les défis à venir.



Retour hôpital

Dans l'atmosphère tendue de Toulouse, alors que l'année 2029 s'achève, les Personnages Joueurs (PJ) se préparent à une mission délicate : sauver Chloé Sannice de l'hôpital avant l'arrivée imminente de la milice. La course contre la montre est lancée, les enjeux sont élevés, et l'affrontement semble inévitable.

Extraction audacieuse

L'opération d'extraction doit s'effectuer avec une précision et une rapidité exemplaires. Les PJ, anticipant l'intervention des miliciens, doivent

élaborer un plan d'action qui combine discrétion et efficacité. Leur arrivée coïncide avec celle d'un groupe de miliciens déterminés, composé d'au moins quatre membres, prêts à tout pour empêcher l'évasion de Chloé.

Confrontation balayante

La tension monte d'un cran lorsque les PJ croisent le chemin des miliciens. Une séquence d'action effrénée s'engage : courses-poursuites dans les couloirs, échanges de tirs, corps-à-corps tumultueux, et éclats de magie qui illuminent l'affrontement. L'ingéniosité et le courage des PJ sont mis à l'épreuve, tandis qu'ils tentent de déjouer les plans des adversaires sans se faire repérer.

Manipulation médiatique

Dans l'ombre de cet enlèvement, l'Église et les multinationales voient une opportunité de manipuler l'opinion publique. Elles orchestrent une campagne de désinformation, présentant l'acte des PJ comme un attentat terroriste lié aux jumeaux Virginie et Maximilien, décrits comme des perturbateurs manipulés par leurs propres parents. L'objectif est clair : discréditer la résistance et renforcer l'emprise de la foi supérieure comme pilier de la civilisation.

Enjeux et alliances

La réussite de cette opération ne se mesure pas seulement à la capacité des PJ à évacuer Chloé sans encombre, mais également à leur habileté à naviguer dans le tumulte médiatique et politique qui s'ensuit. Dans ce contexte, la formation d'alliances improbables avec les entités de l'underworld pourrait s'avérer cruciale, offrant aux PJ des ressources inattendues dans leur lutte contre les forces qui cherchent à remodeler le monde à leur image.

Chloé Sannice

Dans l'ombre grandissante de l'année 2029, au cœur de Toulouse, la destinée de Chloé Sannice se retrouve entre les mains des Personnages Joueurs (PJ). Secourue de l'hôpital juste avant que la milice ne puisse l'arracher à l'embrasement de son propre désespoir, Chloé est transportée vers une cachette sûre. Cette planque, offerte par les alliés des PJ issus de mondes divers — qu'il s'agisse de la mafia, du monde souterrain dominé par les vampires, des services secrets, du bureau des affaires étranges ou même d'Eugène Andrieux — devient un havre temporaire pour la jeune faiseuse brisée.

Rennaissance d'une Faiseuse

Dans la solitude de leur refuge, les PJ découvrent le triste sort de Chloé : une jeune faiseuse, dont

les dons ont été étouffés par des traitements chimiques et un conditionnement psychologique visant à détruire son essence même. Avec patience et un recours judicieux à la magie, ils l'accompagnent sur le chemin de la guérison, dénouant les fils emmêlés de sa mémoire et de son identité.

Quête de Vérité

Hantée par l'incertitude sur le sort de ses parents, disparus dans le chaos qui a suivi la destruction de Pleincreux, Chloé exprime une inquiétude croissante. Les PJ, en mobilisant leurs contacts et en exploitant les ressources de l'underworld, découvrent que les parents de Chloé ont trouvé refuge au Japon. Cette nation, ainsi que la Chine, résistent encore à l'influence de l'église œcuménique, préservant leur souveraineté et leurs traditions.

L'Orphelinat, de l'Ombre

Chloé se souvient vaguement de son calvaire au sein d'un orphelinat toulousain, où elle et d'autres jeunes faiseurs ont été soumis à un lavage de cerveau et convaincus de leur maladie pour justifier des "traitements" cruels. Les PJ se doivent d'aborder l'interrogatoire de Chloé avec une extrême prudence, équilibrant habilement leur approche entre les arts des faiseurs et une sensibilité psychologique afin de ne pas précipiter Chloé dans les abîmes de la folie. L'amour et la compréhension pourraient s'avérer les clés de sa guérison.

Un Lien avec l'Underworld

Paradoxalement, malgré les horreurs qu'elle a subies, **Chloé** détient une connaissance précieuse : elle connaît une entrée secrète menant aux souterrains de l'orphelinat, connue du Prince vampire de Toulouse, Frédéric Mistral. Cette information lance les PJ dans une quête périlleuse, non seulement pour découvrir les vérités cachées derrière l'orphelinat Saint André mais aussi pour dévoiler au grand jour les sombres expériences menées à l'insu du monde.

Bataille de l'orphelinat

Dans l'année 2029, au crépuscule des nations, une opération d'infiltration audacieuse se prépare dans les ombres de Toulouse. L'objectif : l'orphelinat, épice de sinistres expériences sur les jeunes faiseurs. Les Personnages Joueurs (PJ), guidés par la nécessité impérieuse de mettre fin à ces atrocités, envisagent de solliciter l'assistance des vampires de la ville, des alliés potentiels dans leur quête. Cependant, pour gagner leur soutien, ils devront négocier habilement, promettant en retour des faveurs ou démontrant l'intérêt commun à contrer l'église œcuménique.

Reconnaître l'Orphelinat

Exploration de l'Orphelinat

La reconnaissance de l'orphelinat, une démarche périlleuse, s'annonce comme la première étape cruciale de cette mission. Les vampires, bien que disposés à guider les PJ jusqu'aux confins de l'édifice, refuseront de s'aventurer plus loin, la présence oppressante de l'église œcuménique et de ses forces armées — héritières des ordres secrets tels que les Templiers ou les Rose-Croix — éveillant leur méfiance.

Les PJ trouveront leur chemin à travers l'antique crypte de la chapelle, un passage secret préservé des regards indiscrets. Cette route souterraine les mènera directement aux laboratoires occultes, nichés dans les entrailles de l'orphelinat, où se trament des horreurs inimaginables.

Le Défi de l'Infiltration

Pour ceux qui choisiraient de ne pas emprunter les voies de l'underword, l'approche sera davantage semée d'embûches. L'assaut frontal à travers les murs et le jardin s'annonce comme une épreuve de force, rendant l'accès aux laboratoires particulièrement ardu. En revanche, cette voie offre un accès plus aisé aux dortoirs, où les PJ pourront tisser des liens de confiance avec les pensionnaires de cette institution pas comme les autres.

Les Oubliés de Pleincreux

Au cœur des ténèbres, les PJ découvriront des élèves jadis affiliés à Pleincreux, désormais prisonniers d'un oubli forcé. L'orphelinat abrite une cinquantaine de ces âmes perdues, encadrées par une élite de seize professeurs de médecine et dix prélats de la nouvelle foi. Quarante-huit miliciens et quatre dobermans patrouillent, veillant à ce que le secret de l'orphelinat demeure inviolé.

La Bataille Finale

Doberman : FD 4, niv 5

Compteurs : vie 65 (TaC : 13), Energie 40

Savoir²-fares : ©Attaque +17, Défense +7, ©Perception +13, Courage +9, Mouvement +9, autres +4

Atouts : Armes de tueur (1x), Attaque supplémentaire (1x), Dégâts supplémentaires (1x), Férocité, Grand, Langage animal, Science du critique (2x),

Combat : crocs et pattes (+15 / +10, 3D6 + 4).

Les chiens, avec leur attaque dévastatrice, joueront un rôle clé dans l'assaut final contre l'orphelinat. L'enjeu est de taille : révéler au monde les expérimentations abjectes menées dans l'ombre. Les PJ devront élaborer un plan d'action astucieux, potentiellement en s'alliant avec des journalistes ou en orchestrant une

diversion avec l'aide des pompiers, pour investir les lieux et mettre à jour la vérité cachée derrière les murs de l'orphelinat Saint André.

La bataille de l'orphelinat

L'heure est venue pour les Personnages Joueurs (PJ) de prendre d'assaut l'orphelinat, bastion de l'horreur où sont détenus et conditionnés de jeunes faiseurs. Armés de leur courage et de leur ruse, ils se préparent à diriger un groupe hétérogène composé de journalistes et de membres des forces de l'ordre, tous unis dans le but commun de libérer ces jeunes innocents.

Déroulement de la Bataille

La confrontation promet d'être tumultueuse, où chaque recoin de l'orphelinat deviendra le théâtre d'affrontements chaotiques. Les miliciens et les professeurs de l'établissement, pris de panique, tenteront par tous les moyens de dissimuler les preuves de leurs expériences inhumaines, quitte à sacrifier certains des élèves pour couvrir leurs traces.

Complexité de l'Opération

La stratégie d'assaut se doit d'être impeccable. Les PJ se heurteront à une résistance féroce, illustrée par une bataille d'une complexité notable et une difficulté élevée. (complexité 5 et de difficulté 35+) La coordination et la détermination seront leurs meilleures armes face à l'adversité.

Stratégies et Tactiques

Commandement et Volonté : La capacité de leadership sera cruciale, chaque membre du groupe apportant son expertise pour surmonter les obstacles.

Manœuvres Stratégiques : Une planification minutieuse et l'usage judicieux de la discrétion pourront renverser l'issue du combat.

Soin des Blessés : Une attention particulière sera accordée aux blessures, renforçant le moral des troupes engagées.

Conséquences et Enjeux

Savoir²-faire Principale

- ✿ Volonté (groupe – donne droit individuellement a Savoir²-faire principale)
- ✿ Stratège : Stratégie (x nombre atout -5) (ind - si le stratège bénéficie d'action rapide)
- ✿ Subterfuge (ind - corps à corps 1D6 vie)
- ✿ Sécurité (ind - combat Distance 2D6 énergie)
- ✿ Survie (ind - joue comme Médic Moral des troupes – 2D6 énergie)

Savoir²-fares Secondaire

- ✿ Domaine Air (Annule 1 échec volonté de groupe - 3D6 énergie)
- ✿ Parade ou esquive (Annule échec subterfuge ou sécurité - 1D6 vie)
- ✿ Tir (diminue difficulté de 2 - 2D6 énergie)
- ✿ Mêlée (Diminue de 2 tours suivant - 1D6 vie)

- ❖ Renseignement (difficulté -5 sur Subterfuge sécurité 2D6 énergie)
- ❖ Discrétion (difficulté -5 sur Stratège - 2D6 énergie)
- ❖ Psychologie (1x : permet de choisir une Savoir²-faire non nommé en principale en expliquant pourquoi pour le tour suivant – 3D6 énergie)

L'échec ou la réussite de cette mission influencera directement le devenir de la résistance. Un succès retentissant galvanisera les forces opposées à l'église œcuménique et aux multinationales, semant les graines d'une rébellion plus structurée et résolue.

Facteurs Influençants

L'apport de la pègre : Le soutien de ces alliés inattendus allégera considérablement la pression sur les assaillants.

Le rôle du lieutenant de police : Sa participation active dans l'opération sera un atout de taille.

L'aide des créatures de l'underworld : Bien que les vampires choisissent de rester en retrait, leur connaissance des passages secrets sera déterminante.

Une Entrée Stratégique

Grâce à l'intelligence fournie par les vampires, les PJ bénéficieront d'une opportunité unique d'infiltrer l'orphelinat par les sous-sols, offrant un avantage tactique précieux dès le début des hostilités.

Cette bataille, au-delà de son objectif immédiat de libération, est le prélude à une révolution. Les PJ, au cœur de l'action, se trouvent désormais à la charnière d'un nouvel ordre mondial, où chaque décision et chaque alliance façonnent l'avenir de la résistance contre les forces oppressives qui cherchent à modeler le monde à leur sinistre image.

Les modificateurs

Si les gens de la pègre ont été convaincus, 15 d'entre eux viendront ce qui diminue de **3** la difficulté de la bataille.

Si les personnages se sont montrés convainquant avec le lieutenant il vient avec 10 ce qui diminue aussi de **3** la difficulté.

Si les amis du shinaï ont été contactés et viennent à 7, ce qui diminue aussi de **2** la difficulté.

Si les loups garous ont été convaincus, 3 d'entre eux participeront au combat, ce qui diminue aussi de **2** la difficulté.

Si les vampires ont été convaincu, ils ne participent pas à la bataille mais donne l'entrée secrète des sous-sols qui fait alors bénéficier aux PJ d'un tour zéro qui peuvent introduire un bataillon par la porte secrète des sous-sol, Les PJs

commencent la bataille avec **4** réussites sur les **12** nécessaires et chaque joueuse peu effectuer un test de Savoir²-faire secondaire au tour 0.

Tout cela pour quoi ?

La Révélation d'une Conspiration

Au crépuscule de la bataille pour l'orphelinat, un événement sans précédent se prépare à secouer les fondations du monde tel que nous le connaissons. L'Église, en alliance stratégique avec les conglomerats multinationaux, orchestre un coup d'Etat mondial, subjuguant les institutions étatiques sous leur égide.

L'Ascension d'un Nouveau Pouvoir

D'une main de fer, ces nouvelles autorités s'emparent de l'armée, de la police, des systèmes éducatifs, des infrastructures de santé, et même de la justice, tous absorbés par l'avidité sans bornes des conseils d'administration. Les nations, jadis berceaux de diversité et d'identité, se voient effacées, remplacées par une gouvernance corporatiste et ecclésiastique.

La Falsification des Faits

Dans ce tourbillon de changements, un récit manipulé se propage, accusant des "terroristes faiseurs" d'avoir attaqué un orphelinat à Toulouse, tentant ainsi de diaboliser toute opposition comme des traîtres à la cause humaine. Les multinationales et l'Église se présentent comme les sauveurs, promettant ordre et sécurité en échange d'une soumission inconditionnelle.

L'Ère de la Surveillance Totale

Sous le prétexte de la lutte contre le terrorisme, un contrôle draconien est instauré. Les faiseurs sont sommés de se soumettre à un "traitement" sous peine d'être marqués comme ennemis de l'état. Un sérum, prétendument capable de les "guérir", devient l'instrument de leur asservissement.

La Sanctification du Capitalisme

Dans cette nouvelle ère, Milton Friedman, prophète du libéralisme économique, est élevé au rang de saint, symbolisant l'avènement d'un monde régi par la logique du profit et de l'autorité incontestée de l'Église et des entreprises.

L'Ombre de la Résistance

Pendant que le monde bascule sous le joug de cette nouvelle dictature, des poches de résistance subsistent. La Chine et le Japon, ainsi que certains états animistes, refusent de se plier à cette hégémonie, tout comme la Camorra, puissante

organisation mafieuse dont la position reste encore incertaine.

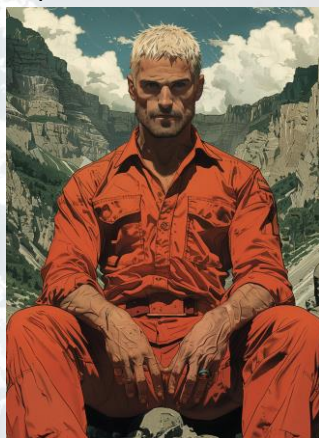
Vers l'Inconnu

Alors que les PJ et leurs alliés contemplent l'ampleur de cette transformation, ils réalisent que le combat pour la liberté et l'authenticité de l'humanité est loin d'être terminé. La bataille de l'orphelinat n'était que le commencement d'une lutte bien plus vaste, un prélude à la confrontation ultime pour le cœur et l'âme du monde.

À SUIVRE...

PNJ du scénario

Dans le contexte tumultueux de la fin des nations, où l'Église Œcuménique et les multinationales orchestrent un coup d'État mondial, deux figures se distinguent par leur impact sur les événements à Toulouse.



Joseph et Eugène représentent deux facettes d'un monde en mutation : l'une, une force oppressante aveuglément dévouée à l'ordre établi, et l'autre, un esprit libre aspirant à la rédemption et à la rébellion.

Joseph Darnand

Joseph : FD 5, niv 10 + 6 atout(s)

Compteurs : Vie 80, Énergie 80

Savoir²-faïres : Combat +19, Mystique +13, Soutroiserie +16, Survie +16,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [intimidation]), Critique © (arts martiaux, intimidation), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert Maître (arts martiaux), Puissance (2x), Shooter (2x), Hybris - passion (Église 4 dK), Némésis - folie (Église -4 dK), Paysan - Chasseur (4 dK), Enquêteur (2 dK), Increvable

Combat Défense : 10 + 16 = 26+

Arts martiaux© (+29, 3D6 + 5)

Pistolet (+16, 3D6 + 5)

Seuil blessure : 8

Joseph Darnand, vétéran de la Légion étrangère transformé en chef zélé de la milice pour l'Église Œcuménique à Toulouse, incarne la rigueur et la dévotion sans faille à cet ordre nouveau. Sa trajectoire, de militaire à gardien fervent de

l'Église, souligne une existence dédiée à l'application implacable de sa vision de l'ordre.

Impliquez Joseph comme un antagoniste dont la présence soulève des enjeux moraux et stratégiques, mettant les joueurs face à la brutalité et à l'inhumanité du nouvel ordre mondial.

Eugène Andrieux

À l'opposé, Eugène Andrieux, jeune lieutenant de police démocrate et prêtre détroqué, porte en lui l'espoir d'une résistance contre la montée de l'autoritarisme. Son parcours reflète une lutte intérieure entre son devoir professionnel et ses convictions profondes pour la liberté et la justice.

Eugène Andrieux : FD 4, niv 8 + 10 atout(s)

Compteurs : Vie 62, Énergie 54

Savoir²-faïres : Combat +13, Mystique +16, Soutroiserie +10, Survie +13, perception 24+ jet de base 24 + 15 + 6 = 45+

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Pistolet]), Critique © (Perception, diplomatie), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Perception), Attaques simultanées (1x), Attaques spéciales (1x), Puissance (2x), Shooter (2x), Hybris - passion (Liberté 4 dK), Némésis - folie (Liberté -2 dK), Enquêteur (6 dK), Entregent (2 dK)

Combat Défense : 10 + 10 = 20+

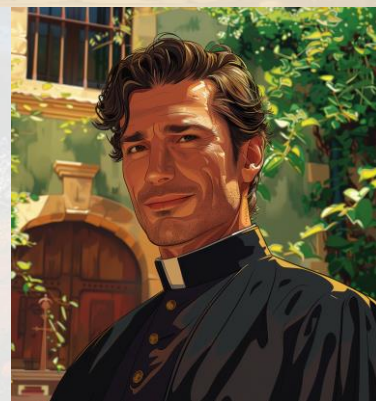
Matraque (+13, 3D6 + 4)

Pistolet (+18, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 8

Utilisez Eugène comme un allié potentiel ou une source d'inspiration, symbolisant la possibilité de résistance et la lutte pour les idéaux démocratiques au sein de la noirceur qui engloutit le monde.

Votre tâche est de tisser ces narrations en une tapisserie complexe d'événements qui challengent les joueurs, les poussant à prendre des décisions qui reflètent non seulement leur survie mais aussi les idéaux pour lesquels ils choisissent de se battre.

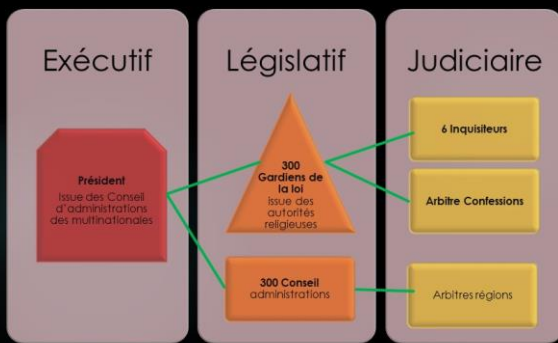


Mafia et jumeaux (2030 - 2031)



À l'aube de cette nouvelle ère, Virginie et Maximilien, désormais âgés de 8 ans, se trouvent au cœur d'un monde profondément divisé. La Résistance engrange 7 % de soutien populaire, tandis que l'Errance attire 10 % des âmes, laissant 43 % d'Hésitants et 40 % d'Écroulés dans une balance précaire. Dans ce tissu complexe d'alliances et de convictions, une nouvelle alliance inattendue émerge : la grande famille de la mafia, traditionnellement perçue à l'écart de la lutte pour le pouvoir, choisit de protéger les jumeaux. Cette décision marque un tournant, sous condition que les factions mafieuses, jusqu'alors divisées entre le soutien à DOA et à l'Eglise Écumenique, parviennent à une unification.

Gouvernance Monde



Présentation

Au Cœur de l'Intrigue

Ce scénario transporte les joueurs dans une intrigue où le destin des jumeaux se mêle à celui des forces obscures de la mafia italienne. La mission des PJ sera de naviguer dans les eaux troubles de la criminalité organisée pour parvenir à une entente entre deux des plus puissantes factions mafieuses d'Italie : la Camorra de Naples et la Banda della Magliana de Rome. Cette quête de paix est d'autant plus cruciale que les romances et alliances tissées par les PJ au fil de la campagne atteindront leur apogée, avant de plonger vers le dernier acte de cette épopée. La Rencontre Clé à Paris

Les jumeaux aspirent à unifier les forces des vampires et des loups garvus de Paris, avec l'appui des PJ et sous l'escorte protectrice de la mafia. Cependant, une oraison à Vincennes est brutalement interrompue par une attaque des milices, visant à capturer les jumeaux. C'est dans ce chaos qu'interviennent, de manière inopinée, des mafieux de Naples, offrant ainsi un sursis et une opportunité de dialogue inespérée.

Vers Naples : Une Mission de Diplomatie Sombre
Les PJ sont conviés à Naples, où le Parrain exprime son désir de soutenir ouvertement les jumeaux. La tâche sera ardue, nécessitant de convaincre ou d'éliminer la Banda della Magliana pour rallier Rome à leur cause. Cette mission plongera les PJ dans les profondeurs morales de leurs âmes, confrontés au poids des vies qu'ils pourront être amenés à prendre.

Conséquences et Réconciliations

Les actions des PJ résonneront bien au-delà des combats, touchant le cœur même de l'humanité des victimes. Les derniers instants des adversaires vaincus, emplis de terreur et de regrets, offriront aux PJ une occasion unique de soulager des âmes en peine, leur apportant un peu de paix avant leur passage dans l'opacité.

L'Épilogue Final

L'unité de la mafia sous la bannière de Naples n'est que le prétexte à un défi plus grand : contrer une tentative désespérée de la Banda della Magliana, appuyée dans l'ombre par l'Eglise Écumenique, de s'en prendre aux êtres chers des PJ. Ce dernier acte de défiance exigera des PJ non seulement de protéger les jumeaux mais aussi leurs propres familles, scellant ainsi leur engagement dans cette lutte pour la liberté et la vérité.

Contexte

Dans l'année qui s'étend de 2030 à 2031, le monde a subi une transformation radicale. Les structures gouvernementales telles que nous les connaissons n'existent plus ; le contrôle est désormais exercé par l'Église et par la puissante confrérie des PDG réunis à Doha. Cette nouvelle autorité mondiale s'est donnée pour mission de veiller sur la sécurité de ses fidèles et de ses consommateurs dévoués, s'appuyant pour cela sur les forces de sécurité libres et sur l'armée de la gouvernance, composée d'anciens membres des forces de l'OTAN et de casques bleus.

La gestion des forces de police urbaines a été décentralisée, relevant désormais de l'autorité des régions et des métropoles. Face à ce nouveau pouvoir, l'Extrême-Orient non-aligné est perçu comme l'ultime bastion de l'erreur, une menace latente contre l'ordre établi.

Les milices religieuses, quant à elles, ne répondent qu'à l'administration vaticane et à la station spatiale Stanford, véritable épiscopat exécutif et spirituel du monde réinventé. L'innovation majeure de cette ère réside dans la création d'unités spéciales, constituées d'un inquisiteur faiseur et d'une escouade de 6 à 12 miliciens d'élite.

Une proclamation récente de la hiérarchie ecclésiastique suprême offre aux faiseurs qui le désirent une chance de rédemption. En se rendant à Rome, ils peuvent être absous de leurs péchés et bénéficier de soins. Cette nouvelle a un écho particulier pour les PJ, qui apprennent que plusieurs de leurs anciens camarades de Pleincreux ont accepté cette proposition. Ces derniers sont désormais mis en avant dans les médias web et sur les écrans publics des villes, comme témoins de la bienveillance et de la puissance rédemptrice de l'autorité dominante.

Dans ce contexte, les PJ sont plongés au cœur d'un conflit d'intérêts majeur, où la mafia, avec ses propres desseins, semble être la seule force capable de leur offrir une protection contre les ambitions expansionnistes de l'Église et des corporations mondiales. La mission qui les attend à Naples, puis à Rome, ne sera pas seulement un voyage vers la médiation entre deux factions rivales de la mafia, mais aussi une quête de justice et de vérité dans un monde où les lignes morales sont de plus en plus floues.



L'oraison de Paris

Dans l'année 2030-2031, sous l'égide des jumeaux Virginie et Maximilien, désormais âgés de 8 ans, le monde est témoins d'une alliance inédite. La résistance s'amplifie, l'errance gagne du terrain, et les hésitations se multiplient face à la domination des Œcoumènes. Au sein de ce tumulte, une entente se profile entre les jumeaux et la mafia, sous réserve que les factions rivales, la Camorra de Naples et la Banda della Magliana de Rome, soient réconciliées. Dans le cœur de l'action, les PJ jouent un rôle crucial, naviguant entre alliances mafieuses et résolutions personnelles, avant d'affronter le dénouement de la saga.

- Complexité **3**,
- difficulté **25+** puis **30+**
- la fréquence est la semaine, puis à l'approche de la date le jour.

Savoir-faire principale

- Volonté (groupe permet d'accéder au principal individuel),
- Psychologie (ind, x2),
- sécurité (ind, x2),
- subterfuge (ind, x2)

Savoir-faire secondaires

Un peu en fonction de la créativité des joueuses, soit pour annuler un échec, soit pour diminuer la difficulté au tour suivant.

L'oraison de Paris : Un Moment Déterminant

Le dessein des jumeaux de s'exprimer à Paris, devant les anciens et mystérieux alliés que sont les vampires et les loups-garous, marque un tournant. Leur présence à Notre-Dame de Paris, soutenue par les PJ, devient l'épicentre d'un rassemblement sous haute tension. Tandis que l'événement est orchestré dans le secret, sa révélation au grand jour devient une épreuve de force et de ruse, où chaque action influe sur l'issue d'une confrontation imminente avec les milices.

Une bataille inattendue : La Protection de la Mafia

Alors que l'oraison atteint son apogée, la situation bascule. La milice, en quête de chaos, se heurte à une résistance inattendue : la mafia de Naples intervient, dévoilant un nouveau front dans la lutte pour la liberté des jumeaux. **Gabriella Pasquale**, figure emblématique de cette

intervention, ouvre aux PJ la voie vers Naples, promettant une rencontre avec le parrain désireux d'offrir sa protection aux jumeaux.

Une rencontre inévitable à Vincennes

Malgré l'urgence et les périls, les jumeaux et les PJ doivent encore honorer leur engagement auprès des vampires et des loups-garous à Vincennes. Ce rendez-vous, maintenu dans l'ombre de la tumultueuse oraison parisienne, promet de sceller des alliances anciennes et de tracer les lignes d'un futur incertain mais uni face à l'adversité.

Dans ce contexte complexe et dangereux, les PJ naviguent entre diplomatie et combat, entre secrets et révélations. Leur voyage à Naples ne sera pas seulement une mission pour unifier deux factions mafieuses rivales, mais aussi une quête pour sauvegarder les espoirs et les vies des jumeaux, symboles d'une résistance grandissante contre une autorité oppressive. Ce périple les confronte à la moralité de leurs choix, au poids de leurs actions, et à la possibilité de changer le cours de l'histoire.

La rencontre avec l'underground



Les jumeaux Virginie et Maximilien, accompagnés des PJ, se lancent dans une quête pour rallier les forces de l'underground de Paris à leur cause. Leurs guides dans cette entreprise sont des figures déjà familières, **Trohagan Edauron**, le loup-garou de Lyon, et **François Vidocq**, le vampire, qui fournissent les contacts nécessaires dans la capitale : **Vof Wolf** pour les loups-garous, ancré à Vincennes avec ses idéaux écolo-intégristes, et **François Villon** pour les vampires, un être complexe et insaisissable résidant place des Vosges.

Engager le Dialogue avec l'Underground

La démarche pour approcher **François Villon** exige des PJ une préparation méticuleuse, car il est attiré uniquement par la beauté et l'art. Ils devront donc non seulement se préparer à mettre en jeu leur propre essence dans une partie de séduction intellectuelle et spirituelle, mais aussi

réussir à captiver l'attention du vampire par leur érudition artistique.

L'Importance de la Rencontre

Lorsque la rencontre tant attendue a lieu à Vincennes, l'atmosphère est chargée d'une gravité et d'une émotion palpable. Les loups-garous et les vampires, dans une rare manifestation d'émotion, se montrent profondément touchés par la présence des jumeaux. Le discours poignant de Maximilien soulève des questions existentielles sur la place et le rôle de ces créatures ancestrales dans l'évolution de l'humanité. Il leur demande de participer à un dernier acte de solidarité, un geste final à Rome qui scellera leur destin et celui de l'humanité.

Deux Chemins Narratifs

Les Maitresses du verbe ont le choix entre deux voies pour cette scène cruciale :

Intervention d'un Traître ou Rebelle : Cette option introduit un élément de tension et de conflit, où un personnage de l'underground, en désaccord avec le message des jumeaux, tente de saper leur entreprise. Cela offrirait aux PJ un rôle actif dans la défense des jumeaux et dans la négociation de cette alliance fragile.

Une Séquence d'Apprentissage : Dans cette configuration, les PJ sont surtout des observateurs, témoins des révélations et des échanges profonds entre les jumeaux et leurs hôtes surnaturels. Cette approche est moins centrée sur l'action mais offre une richesse de contexte et de compréhension des enjeux à venir.

Peu importe le chemin choisi, cette rencontre marque un moment décisif dans la campagne, tissant des liens entre le passé mythique et le présent tumultueux, tout en préparant le terrain pour les événements climatiques à Rome.

Fâcheuse rencontre

Sur le chemin de Naples, un incident imprévu attend les PJ dans le train, un moment de tension qui mettra à l'épreuve leur discrétion et leur sens de la loyauté. Dans le wagon-restaurant, ils reconnaissent une ancienne camarade de Pleincreux, **Sophia Pleurote**, dont la joie de retrouver des visages familiers pourrait bien les mettre tous en danger.

Une Ancienne Amie Devenue Risque

Sophia, emportée par l'enthousiasme de ces retrouvailles inattendues, ne mesure pas le risque qu'elle représente pour la sécurité des PJ et des jumeaux. **Gabriella Pasquale**, les accompagnant, leur fait comprendre qu'il est crucial de gérer la situation avec la plus grande discrétion pour

éviter d'attirer l'attention. Elle indique clairement que si les PJ ne s'en chargent pas, ses hommes prendront les mesures nécessaires.

Le Dilemme des PJ

La vie errante de **Sophia** depuis la chute de Pleincreux l'a poussée vers des voies obscures, l'amenant à envisager de se rendre à Rome pour « tout abandonner ». Les PJ se retrouvent face à un choix déchirant : tenter de l'aider à surmonter ses tourments ou, dans le pire des cas, prendre la décision extrême de l'éliminer pour protéger leur mission. La situation est d'autant plus compliquée que **Sophia**, sous l'emprise de la peur ou de la panique, pourrait involontairement révéler leurs présences à des miliciens à bord, avides de capturer des faiseurs.

L'Intervention des Miliciens

Alors que les PJ évaluent leurs options, ils doivent également rester vigilants aux patrouilles des miliciens dans le train, prêts à intervenir à la moindre anomalie. La présence de ces forces de l'ordre ajoute une pression supplémentaire, rendant toute décision plus lourde de conséquences.

Choisir entre Compassion et Prudence

Dans cette Séquence délicate, les PJ doivent peser l'importance de la vie d'une ancienne amie contre la sécurité de leur mission et la protection des jumeaux. La gestion de cette rencontre fâcheuse testera leur capacité à naviguer dans les complexités morales et éthiques qui jalonnent leur lutte contre un monde de plus en plus divisé et dangereux.

Napoli

Le parrain

Dans l'atmosphère chargée d'histoire de Naples, les PJ se retrouvent face à Livio Pasquale, le parrain de la Camorra, dans une scène empreinte de gravité et de respect mutuel. Depuis leur précédente collaboration à Rome pour le sauvetage des dragons, les liens se sont renforcés, notamment grâce à l'intervention discrète de Gabriella Pasquale, sa petite-fille et liaison avec Ephraïm Meaulnes, un personnage clé pour l'une des PJ.

Une Rencontre Sous le Signe de la Confiance

Face au parrain et à dix de ses hommes, dont quatre infiltrés par la Banda della Magliana, les PJ se sentent en sécurité, protégées par l'autorité et la bienveillance de Livio Pasquale. Cette rencontre n'est pas un affrontement, mais une occasion de solidifier les alliances et de préparer le terrain pour les défis à venir.

L'Enjeu de la Loyauté

La tâche des PJ durant cette séquence n'est pas de convaincre le parrain lui-même, mais d'influencer les quatre infiltrés pour qu'ils choisissent de soutenir leur cause contre le parrain de Rome. L'ambiance est tendue, mais propice à la persuasion et à l'échange d'intérêts mutuels.

Savoir-Faire et Diplomatie

Les PJ doivent faire appel à leur finesse relationnelle, user de bluff, de diplomatie, d'influence, ou même d'intimidation pour gagner la confiance des infiltrés. C'est une épreuve de Savoir²-faire où chaque choix de mots, chaque geste compte.

C'est un défi de Savoir²-faire relationnel de complexité **3** et de difficulté **25+**. Ce ne sont que des jets individuels

Savoir²-faire principale

Bluff diplomatie influence ou intimidation.

Savoir²-faire secondaire

Réputation, psychologie et représentation.

Conséquences des Actions

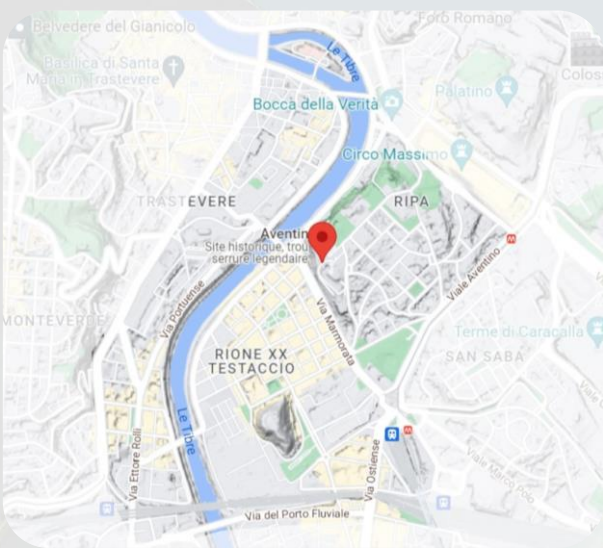
Un échec dans cette tentative de persuasion pourrait contraindre les PJ à user de leurs pouvoirs de faiseurs pour influencer les décisions des quatre hommes. Une réussite, en revanche, ouvrirait la voie à un examen plus profond des motivations de chacun, révélant même un espion de l'Église œcuménique parmi eux.

Le Plan d'Action du Parrain

Livio Pasquale dévoile son plan : pour gagner l'audience avec Lambretta, les PJ doivent s'emparer de deux quartiers stratégiques de Rome, l'Aventin et le Trastevere, avec l'appui des quatre hommes ralliés à leur cause. Cette mission de haute voltige nécessitera toute l'astuce et le courage des PJ, ainsi que l'appui de connaissances locales affiliées à la Camorra, déjà éprouvées lors de leur précédente mission de sauvetage des dragons.

Cette séquence est cruciale, non seulement pour l'issue immédiate de leur mission, mais aussi pour la consolidation de leur réseau d'alliances dans le sous-monde italien. La réussite de cette opération pourrait bien déterminer l'issue de leur lutte contre l'Église œcuménique et les multinationales, dans un monde où les frontières entre amis et ennemis sont de plus en plus floues.

L'Aventin la prostitution



Au cœur du quartier de l'Aventin, les PJ se trouvent face à une réalité sombre : celle d'un réseau de prostitution fréquenté majoritairement par des touristes. Les travailleuses viennent de contrées diverses, d'Afrique à l'Europe de l'Est, maîtrisant diverses langues mais peu l'italien et encore moins le français, bien qu'elles puissent communiquer en anglais, polonais, russe ou roumain.

Un Défi de Communication

La première épreuve pour les PJ réside dans l'établissement d'un canal de communication efficace avec ces femmes. La clé pourrait être une des prostituées ayant des compétences en français, pouvant servir d'interprète entre les PJ et ses compagnes.

Établir la Confiance

Le second défi est de gagner la confiance de ces femmes, leur montrant qu'un avenir meilleur est possible, malgré leur situation actuelle désespérée. Les PJ pourraient leur offrir des promesses tangibles, telles que la prise en charge de leurs enfants ou l'assurance de repos et de jours de congé, des propositions qui pourraient sembler hors d'atteinte dans leur quotidien.

Un Affrontement Inévitable

La confrontation avec les hommes contrôlant ce quartier est inévitable. Ici, la diplomatie n'a pas sa place : il s'agit d'une lutte pour le pouvoir et l'autonomie, où seule l'élimination des adversaires semble être la méthode reconnue par ces milieux.

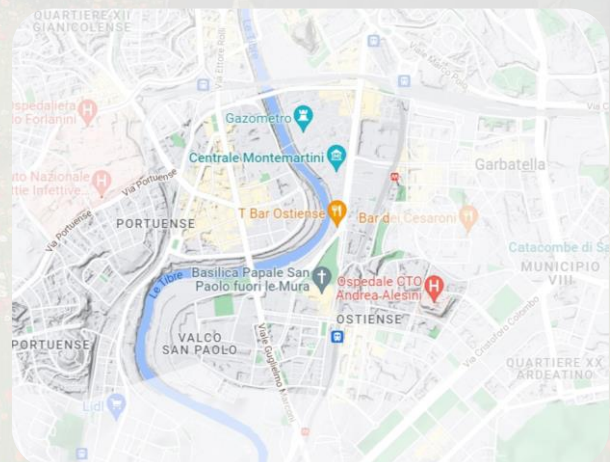
Conséquences et Stratégies

Le détournement de l'attention des prostituées devrait normalement déclencher une réaction immédiate du parrain de Rome. Pourtant, étrangement, aucune riposte n'est observée. Le parrain semble sous-estimer la situation, considérant cela comme un désagrément local passager et ouvrant potentiellement une voie de négociation. Cette réaction, ou plutôt cette absence de réaction, constitue une erreur stratégique de sa part, révélant un manque de compréhension de la gravité de l'acte posé par les PJ et leurs alliés.

Enjeux et Perspectives

Cette séquence critique démontre non seulement les complexités du milieu dans lequel les PJ évoluent, mais aussi les potentialités de changement qu'ils peuvent engendrer. C'est un moment où les décisions prises peuvent entraîner des répercussions profondes, non seulement sur le sort des individus directement concernés, mais aussi sur l'équilibre des pouvoirs dans la guerre souterraine entre les mafias. Le chemin vers l'unification sous la protection des jumeaux se révèle semé d'embûches, mais aussi de possibilités de transformation sociale.

La contrebande Transtevere



Dans les méandres du quartier du Transtevere, le cœur battant de la contrebande et de la contrefaçon s'anime. Ici, les ateliers clandestins foisonnent, secrets et bien gardés, reproduisant avec une précision trompeuse les créations de la haute couture, alimentant un marché noir florissant.

Sur les Traces de la Contrefaçon

Les PJ, plongés dans cette toile d'ombre, ont pour mission de démêler le réseau de contrefaçon qui prospère sous leur nez. Leur cible : Pasquale, un artisan talentueux mais contraint, sa dextérité

au service de la fraude sous la pression de ses "protecteurs".

Une Filature Délicate

Suivre Pasquale sans éveiller les soupçons des surveillants qui l'encadrent avec une vigilance constante devient l'enjeu de cette séquence. Ces gardiens, quatre hommes de main coriaces, sont les yeux et les oreilles du réseau, assurant que Pasquale reste fidèle à ses obligations malgré lui.

L'Affrontement Inévitable

L'élimination discrète de ces sentinelles est inévitable pour accéder à Pasquale. Un combat de l'ombre, où la rapidité et la précision seront les clés de la réussite, permettra de briser les chaînes de surveillance et d'offrir une ouverture.

Gagner la Confiance de Pasquale

Une fois les protecteurs hors-jeu, les PJ doivent aborder Pasquale avec tact. Convaincre cet homme, dont la vie est écrasée par la peur et la contrainte, nécessitera de la diplomatie et peut-être la promesse d'une issue, d'un espoir de liberté.

Révéler les Secrets du Transtevere

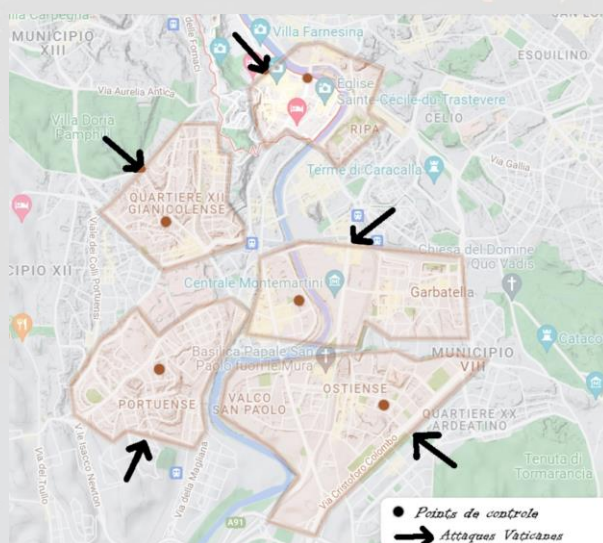
Pasquale détient les clés pour déverrouiller les portes des ateliers clandestins disséminés à travers le quartier. Le persuader de divulguer ces informations, c'est frapper au cœur du système de contrebande, ébranler ses fondations.

Une Résonance avec l'Aventin

Cette séquence, miroir de celle de l'Aventin, illustre la complexité et la dangerosité de la lutte contre les réseaux illégaux. Tout comme dans le premier affrontement, les PJ sont confrontés à la dure réalité du crime organisé, mais aussi à la possibilité de libérer des individus de leurs chaînes invisibles.

Vers la Libération du Transtevere

En réussissant à démanteler une partie de l'infrastructure de la contrefaçon du Transtevere, les PJ marquent un point contre le parrain de



Rome, préparant le terrain pour un affrontement plus large pour le contrôle de la ville et la protection des jumeaux. Cette victoire, si elle est remportée, est un pas de plus vers l'unification des forces contre les véritables tyrans de cette époque troublée.

La fin du Roi Lambretta

Dans l'antre de la complexité mafieuse de Rome, le dénouement d'une lutte de pouvoir s'apprête à écrire son ultime chapitre. Les PJ, devenus les architectes d'un changement radical, se voient confier la mission d'éliminer Lambretta, le monarque incontesté de la mafia romaine, la Banda della Magliana.

Division et Conquête

La tâche exige une séparation des forces ; chaque PJ dirige une incursion contre un capo de Lambretta, orchestrant ainsi un ballet mortel à travers les quartiers de Rome. La réussite repose sur une minutieuse coordination et un engagement sans faille, symbolisant une approche quasi-chirurgicale dans l'art de la guerre urbaine.

Un Spectacle de Violence

Imaginé comme un crescendo dramatique digne des scènes finales du Parrain 3, chaque affrontement se déploie en une succession de scènes d'action, de stratégie et d'éliminations ciblées. Les PJ, agissant chacun dans son secteur, s'engagent dans une lutte sans merci, où chaque coup porte la promesse d'un avenir libéré de l'oppression.

La Conquête des Quartiers

La victoire se dessine dans la prise de contrôle des bastions de la Banda della Magliana, mais le triomphe est teinté d'incertitude. Lambretta, esquivant le destin qui lui était promis, trouve refuge au sein des murs sacrés du Vatican, laissant présager une confrontation finale d'une ampleur inédite.

La Riposte du Vatican

Alors que Rome retient son souffle devant l'escalade imminente, une menace insidieuse se profile à l'horizon. L'Inquisition, bras armé de l'église, déploie ses agents hors de la cité éternelle dans une quête sinistre : la capture des êtres chers des PJ.

La Révélation

Une révélation choquante vient bouleverser les PJ, un avertissement silencieux de l'ampleur de l'enjeu. Gabriella Pasquale, dans un échange teinté d'urgence, révèle la manœuvre de l'Inquisition, signifiant que les conjoints des PJ sont désormais en péril.

L'Ultime Bataille

Avec Rome comme échiquier, les PJ se trouvent au cœur d'une lutte qui dépasse la simple vendetta mafieuse, une bataille pour l'âme même de leur cause. L'heure est venue de rassembler toutes les forces, de faire face à l'adversité avec courage et détermination, et de préparer l'assaut final contre les bastions de la tyrannie.

Dans Rome (la coda musicale)

La bataille de Rome

Au cœur de la Ville Éternelle, une lutte silencieuse mais déterminante se prépare, opposant la discrète mais résolue mafia napolitaine aux forces conjuguées de la milice et de l'inquisition œcuménique. Les PJ, conscients du danger imminent, se mobilisent pour orchestrer une défense stratégique des quartiers sous leur influence.

Mobilisation et Stratégie

Avec seulement cinq jours pour agir, l'un des PJ émerge comme le chef tactique de cette opération de grande envergure. À la tête d'une "armée" initialement composée de 40 membres de la Camorra, le but est clair : maintenir le contrôle d'au moins trois points

stratégiques sur sept, symbolisant les bastions de leur résistance.

Miliciens : FD 4, niv 8 + 3 atout(s)

Compteurs : Vie 62, Energie 54

Savoir²-faïres : Combat +16, Mystique +10, Souterrainerie +13, Survie +13,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Poignard]), Critique © (Poignard), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Fusil assaut), Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x)

Combat Défense : 10 + 13 = 23+

Poignard (+24, 3D6 + 4)

Fusil assaut (+21, 3D6 + 4)

Seuil blessure : 8

Renforts et Alliances

L'effort de guerre permettra aux PJ de rallier jusqu'à 60 combattants supplémentaires, grâce à leurs réseaux d'influence variés. La composition et les compétences de ces renforts seront adaptées en fonction de leur provenance, introduisant une dynamique complexe dans la préparation au conflit.

Les Forces en Présence

Face à eux, une force d'assaut de 100 hommes, appuyée par deux unités d'artillerie, se dresse. Cette coalition hétérogène mêle miliciens, gardes suisses, mercenaires et les vestiges des forces de Lambretta, signifiant que la bataille qui s'annonce sera aussi brutale qu'impitoyable.

Dragons et Artillerie

Le potentiel d'intervention de dragons, assimilés à de l'artillerie mobile, ajoute une dimension supplémentaire à l'affrontement, promettant des moments de bascule cruciaux au cours des hostilités.

Une Semaine de Siège Urbain

La confrontation se déroule comme une série d'escarmouches journalières, transformant Rome en un théâtre de guérilla urbaine. L'issue de cette épreuve de force, régie par une bataille tactique minutieusement planifiée, déterminera l'avenir immédiat de la capitale italienne.

Vers une Nouvelle Ère

L'issue victorieuse de cette bataille marque non seulement une défaite significative pour les forces corporatistes et inquisitoriales mais aussi un tournant majeur dans l'histoire criminelle italienne, avec la Camorra émergeant comme le nouveau pouvoir



Figure 12 : Lambretta

unifié, prête à collaborer avec les triades et yakuza.

Alliances de Circonstance

Cette alliance précaire avec le "diable" incarne un choix stratégique pour la résistance, illustrant une volonté de compromis face à un ennemi commun. La victoire, bien que teintée d'ambiguïté morale, ouvre la voie à des réflexions futures sur la reconstruction et l'orientation à donner à un monde fraîchement libéré de ses oppresseurs.

Évacuation et Perspectives

Au terme de cette épreuve, les PJ, accompagnés des jumeaux et soutenus par la Camorra, se préparent à quitter l'Italie, conscientes des défis à venir mais renforcées par une victoire symbolique et stratégique majeure. La route vers la libération est encore longue, mais l'espoir demeure intact, alimenté par l'unité et la solidarité des forces insurgées.

Sauver les amours

Dans l'ombre de la reprise tumultueuse de Rome, les PJ, désormais en fuite dans les reliefs escarpés des montagnes, sont confrontés à une nouvelle épreuve. Les nouvelles diffusées sur les réseaux annoncent l'arrestation de leurs proches, accusés de complicité avec le terrorisme. Parmi eux figurent des visages familiers et chers, tels que le **grand Meaulnes**, **Darwi**, **Vincent**, et **Océane**.

Mission de sauvetage

Les PJ doivent élaborer une stratégie pour libérer leurs compagnons. La clé de cette opération réside dans un acte de bravoure inattendu du **grand Meaulnes**, qui, dans un ultime geste, sauvera l'être aimé.

Localisation et planification

La première étape consiste à déterminer le lieu de détention des otages. Une analyse minutieuse d'un DVD révèle leur emplacement dans un entrepôt de **Nest-Merckx**, niché dans les Alpes et gardé par une trentaine de tireurs d'élite.

Infiltration et confrontation

L'entrepôt, protégé par une escouade de douze hommes sous la direction d'un inquisiteur, devient le théâtre d'une opération délicate. Les PJ doivent agir avec prudence, sachant qu'à la moindre alerte, les otages pourraient être exécutés.

Tactiques et détermination

À travers des recherches en ligne et le piratage des caméras de surveillance, les PJ parviennent à

obtenir les plans de l'entrepôt, dressant le décor pour une infiltration périlleuse.

Sacrifice et libération

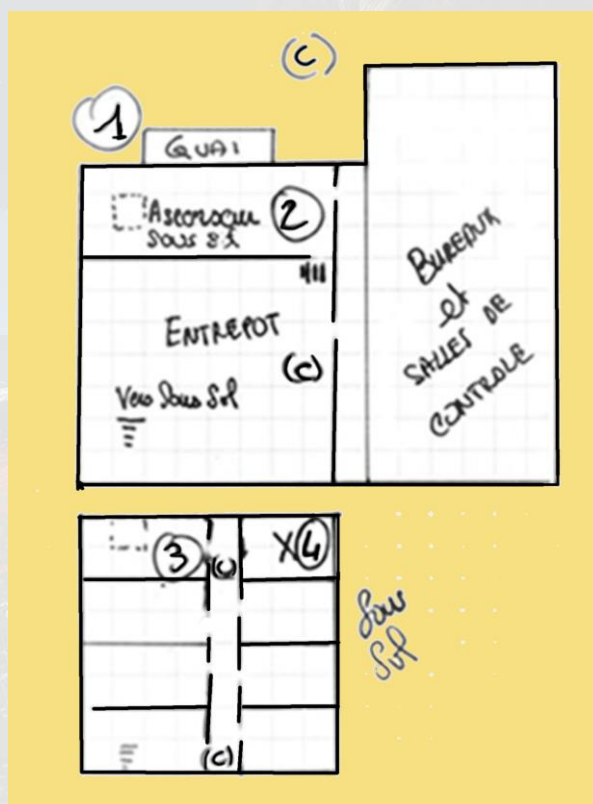
La mission culmine dans un affrontement inévitable où le grand Meaulnes se sacrifie pour permettre aux PJ de secourir leurs amis, illustrant la profondeur des liens qui unissent ce groupe face à l'adversité.

Un appel à l'action

Alors que les flammes de la bataille de Rome commencent à peine à s'éteindre, les jumeaux convoquent les PJ à Tourcgnat pour discuter de la prochaine grande épreuve : l'organisation de l'oraison de Rome, sur la place Saint-Pierre. Mais à leur arrivée, les jumeaux sont absents, et trois silhouettes menaçantes attendent devant leur demeure, présageant d'une nouvelle tempête à l'horizon.

Cette scène marque non seulement le courage et la détermination des PJ mais aussi la transition vers l'ultime confrontation qui se dessine à Rome, signifiant l'amorce d'un combat final pour l'avenir de la liberté contre les forces oppressives de l'église et des corporations.

Jauge « trouver » : 3 krâsses de réussite



opposées à une jauge de 1 krâsses d'échecs

- ✶ Savoir-faire utiliser : sécurité à 25+
- ✶ Deux jets tous les jours.

Si le personnage a un échec, ils sont détectés et doivent se battre contre une escouade



(c) est l'endroit où sont installés les Caméra

(1) le quai où arrive les camions

(2) la partie du quai qui permet de descendre dans l'entrepôt en sous-sol par l'ascenseur. Il y a une dizaine de travailleur et deux chefs qui sont des Tireurs miliciens. Les travailleurs ne descendent plus par là.

(3) 4 tireurs miliciens les autres sont dans le couloir. Dès que du bruit se fait ceux du couloir fondent exécuter les otages. Et c'est là que le grand Meaulnes se sacrifie pour laisser le temps aux PJ de sauver les autres.

Après cette dernière affaire ils sont convoqués par les jumeaux à Tourgnat. Ils veulent leur annoncer leur volonté de préparer la grande oraison de Rome, place saint Pierre.

Faire une petite scène rapide, les jumeaux ne sont pas au rendez-vous, trois hommes en sombre sont devant leur maison.

À SUIVRE...

PNJ du scénario

Passant

Les passants représentent la masse anonyme de la population. Bien qu'ils ne jouent pas un rôle actif marqué dans le scénario, leur présence peut influencer le cours des événements, notamment en créant des obstacles imprévus pour les personnages principaux. Ils incarnent la multitude face aux actions des personnages joueurs, leur réaction collective pouvant se montrer imprévisible et parfois hostile.

Utilisez-les pour créer des scènes de foule ou des moments de tension sociale. Leur réaction peut être un obstacle ou un soutien inattendu pour les PJ.

Quidam : FD 2, niv 4

Compteurs : TaC : 6, Energie 26

Savoir²-faïres : Combat +7, Mystique +4, Soutourierie +7, Survie +10, métier de survie, 18 jet de base 18 + 10 + 2 = **30+**

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [métier]), Meute, Hybris - passion (survivre 2 dK), Paysan - Chasseur (2 dK)

Combat Défense : 10 + 7 = 17+

Mêlée (+7, 1D6 + 2)

Tir (+7, 1D6 + 2)

Sophia pleurote

Jeune et autrefois pleine de vie, les épreuves ont terni son éclat. Consciente du danger qu'elle représente pour les personnages principaux, elle est prête à se sacrifier si aucun soin ne peut l'apaiser. Sophia incarne la tragédie des jeunes talents brisés par les circonstances.

Sa présence introduit un dilemme moral et émotionnel. Sa potentielle autosacrifice ajoute un enjeu dramatique.

Livio Pasquale

Charismatique et affable, le parrain de la Camorra est un personnage complexe. Protecteur envers la jeunesse et les enfants, sa tendresse contraste avec sa capacité à contenir sa colère, même face à des provocations. Sa philosophie de vie l'amène à accepter l'existence des mystères de l'univers, y compris les dragons et autres faiseurs. Pour lui, le crime peut être une nécessité, mais le mensonge est intolérable.

Son charisme et sa philosophie de vie peuvent inspirer ou déstabiliser les PJ. Ses interactions sont des moments clés, empreints de gravité et de chaleur humaine.

Les hommes de mains

Issus des milieux défavorisés, ces adultes ont trouvé un sens à leur existence au sein des organisations mafieuses. Leur code d'honneur, presque médiéval, fait de la parole donnée un engagement inébranlable. Ils sont imperméables à l'impression, mais sensibles au bluff, leur honneur étrange étant leur principe directeur.

Leur fidélité et leur code d'honneur introduisent un aspect de loyauté et de confiance dans le monde impitoyable de la mafia qui souvent ne pense qu'à l'argent.



Homme de mains : FD 4, niv 6

Compteurs : TaC : 12, Energie 44

Savoir²-faïres : Combat +14, Mystique +8, Soutourierie +11, Survie +11,

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [cran d'arrêt]), Critique © (1x), Puissance (2x), Shooter (2x), Hybris - passion (honneur 4 dK),

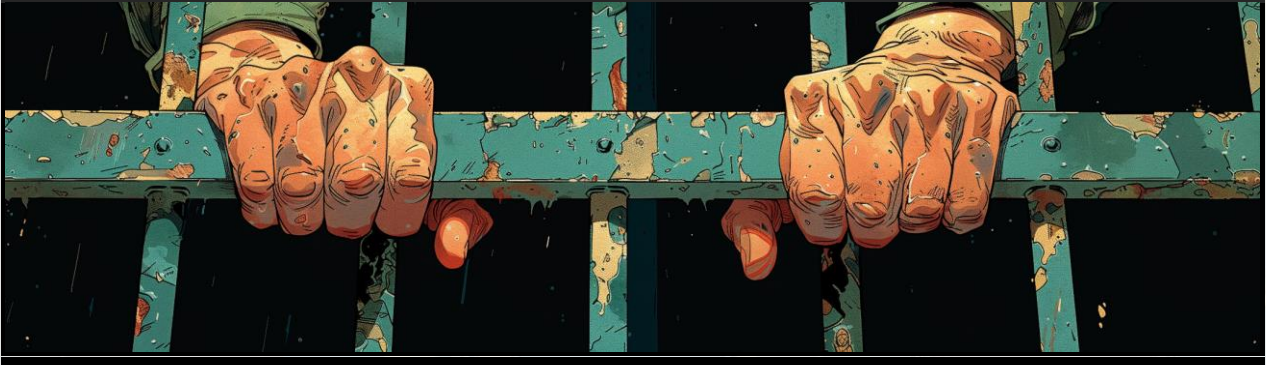
Combat Défense : 10 + 11 = **21+**

Cran d'arrêt (+22, 3D6 + 4)

Pistolet (+11, 3D6 + 4)



Fin et début (2031 - 2032)



Virginie et Maximilien, âgés de 9 ans, incarnent désormais des figures centrales dans le tumulte mondial, avec des proportions de population divisées entre la Résistance (5% ou 15%, selon l'impact de leur oraison à Paris), l'Errance (15%), les Apeurés (30%), et les Écoumènes (40%). Capturés par l'église sous l'accusation de terrorisme spirituel, leur procès est sur le point de marquer la fin de la campagne et le commencement d'une nouvelle ère.

Présentation

Les jumeaux sont devenus l'épicentre d'un mouvement qui défie directement l'autorité de l'église œcuménique et de l'empire corporatif des multinationales. Leur arrestation et leur procès imminent sont orchestrés par la Néo Opus Dei, qui agit en tant que pouvoir judiciaire de l'église, aligné avec les intérêts des grandes entreprises. Ils sont formellement accusés de propager un terrorisme spirituel, incitant à la rébellion armée contre l'ordre établi.

L'influence des jumeaux sur ceux qu'ils rencontrent se manifeste par un éveil à la créativité et à un esprit critique renforcé, menaçant ainsi le contrôle rigide imposé par l'église et ses alliés corporatifs. Transférés à la prison de Colmar, leur détention déclenche une série de révoltes et d'actes de violence à travers le monde, en partie alimentés par les manipulations de l'église œcuménique. Leur procès, s'étalant sur six mois, est attendu avec une anxiété croissante par tous ceux qui ont été touchés par leur message.

Cette confrontation finale pose les bases d'une transformation profonde, questionnant la nature du pouvoir, de la foi, et de la liberté individuelle. La campagne se clôt sur l'issue de ce procès, ouvrant la porte à une ère nouvelle, marquée par l'héritage indélébile des jumeaux.

Contexte

Dans le tourbillon d'une époque charnière, l'église intensifie sa chasse contre Virginie et Maximilien, désignés comme les visages d'une prétendue terreur enfantine. Orchestrée par les consortiums médiatiques dominants, leur image est sombremenent peinte, marquée du sceau du terrorisme. Les accusations les dépeignent comme manipulés par les faiseurs, agents du

chaos destinés à précipiter l'humanité vers sa perte. Selon la doctrine officielle, ils incarnent la manifestation des ténèbres les plus profondes, un chaos intrinsèque à l'opacité de l'univers, là où résident les forces les plus néfastes.

La campagne médiatique s'appuie sur des voix soi-disant autorisées, psychiatres et scientifiques, qui argumentent sur la corruption de l'esprit des jumeaux par des entités du subconscient collectif, écho des théories jungiennes d'antan. Face à cette orchestration, le réseau médiatique indépendant s'érige en contrepoint, dénonçant la manipulation orchestrée par un régime totalitaire globalisé, fusion des élites religieuses et des magnats corporatifs, se partageant les rênes du pouvoir au sein d'un conseil d'administration universel. Dans ce nouveau monde, 30% de la population mondiale demeure en marge de l'ordre de l'Écoumène, refusant de s'y aligner.

Parallèlement, la diabolisation de l'Extrême-Orient s'intensifie, présenté comme le berceau du terrorisme par les canaux officiels, en dépit de son refus de se soumettre à l'ordre divin prôné par l'Écoumène. Une rhétorique belliqueuse gagne du terrain, menaçant d'engager une guerre préventive contre ces nations indépendantes, accusées d'abriter et de fomenter le terrorisme.

Cette période de tension extrême esquisse l'aube d'une confrontation inévitable, posant les fondations d'un futur incertain où le destin des jumeaux, symbole d'une résistance spirituelle, devient l'enjeu d'une lutte pour l'âme de l'humanité.

L'oraison de Rome

Au cœur de Rome, sur la place vibrante de vie, les jumeaux **Virginie** et **Maximilien**, âgés de 9 ans,

prennent la parole, porteurs d'un message transcendant les frontières de la perception ordinaire. Maximilien débute, évoquant la vision holistique de l'humain, un être aux multiples dimensions, inséparable de l'univers tout entier. Il insiste sur l'importance de l'ange, ce messager personnel et universel, qui lie chaque individu aux vastes étendues de l'univers, souvent masquées par le voile matériel de notre réalité.

Virginie, dans un silence empreint de sagesse, offre à l'assemblée un sourire, un geste de communion qui transcende les mots, rappelant à chacun leur connexion intime avec l'infini.

Maximilien critique ensuite l'église œcuménique, la confrontant à leur vision d'un univers où dieu n'est pas un souverain distant mais une présence intime, appartenant à chaque individu et à une vraie mise en commun des personnes. Il appelle à un éveil personnel, à la découverte de soi-même et collective de se sentir relié aux autres par les questions, au-delà des dogmes et des doctrines, à un dialogue avec son propre ange, ce dialogue d'amour entre la matière et la lumière.

Alors que l'oraison atteint son apogée, l'inquiétude se lit sur le visage de Virginie, qui pressent l'imminence d'une confrontation. Comme anticipé, les forces vaticanes interviennent brusquement, tentant d'arrêter les jumeaux. Malgré les efforts des PJ, les jumeaux sont capturés, marquant le début d'un épisode sombre.

La scène se transforme en une bataille narrée, où chaque action des PJ, chaque stratégie déployée contre les forces du Vatican, ne suffit pas à empêcher l'inévitable. Les jumeaux sont emmenés vers la prison offshore du Vatican, laissant les PJ face à un défi immense : organiser leur libération.

Les PJ, forcés à la fuite, doivent alors plonger dans les profondeurs de l'underworld romain, cherchant l'assistance réticente mais précieuse des vampires et des loups-garous. Ces alliés de circonstance, partageant la réticence des jumeaux à se révéler pleinement, offriront leur aide dans la mesure du possible, conscient de leur propre vulnérabilité face à la puissance grandissante de l'église.

Cette oraison de Rome, et les événements qui suivent, marquent un tournant décisif, non seulement pour les jumeaux mais pour tous ceux qui ont été touchés par leur message d'espoir et de libération.

Les prisons du Vatican

Dans le sillage de l'arrestation des jumeaux Virginie et Maximilien, l'attention du monde se tourne vers la prison du Vatican, un édifice conçu spécialement pour contenir des détenus dotés du don de faiseur. Située sur un des rares vortex de velum de la Terre, cette prison neutralise toute capacité de manipulation de l'art par ses prisonniers.

Construite sur une ancienne plateforme pétrolière en mer, cette prison est isolée de toute terre ferme, rendant toute évasion par des moyens conventionnels pratiquement impossible. Les détenus y sont acheminés par des hélicoptères militaires, soulignant l'extrême sécurité du lieu.

Le quotidien des prisonniers est rythmé par des activités strictes, mêlant travail forcé, endoctrinement à travers des vidéos éducatives et célébrations religieuses répétées, destinées à réformer les esprits considérés comme déviants.

Alors que les médias du régime diffusent largement les images de ces installations, la pression se fait également sentir sur les PJ, désormais activement recherchés par la police vaticane. Présentés comme de dangereux terroristes, leur simple apparition peut provoquer la panique parmi les citoyens, lesquels n'hésitent pas à alerter les autorités.

Confrontés à la menace d'une capture imminente, les PJ doivent naviguer avec prudence dans un environnement urbain hostile, évitant à la fois la détection et les confrontations directes avec les forces de l'ordre équipées de moyens non létaux pour neutraliser les faiseurs.

La course contre la montre les amène à traverser des zones urbaines densément peuplées, cherchant désespérément refuge dans des secteurs sous contrôle de la Camorra, leur unique espoir de trouver un havre temporaire. Cette quête de sécurité les plonge dans une poursuite effrénée, alternant entre évasion à pied et en véhicule, avec pour objectif d'atteindre un sanctuaire au cœur de territoires contrôlés par



des alliés peu probables dans ce monde divisé et surveillé.

Heure	Activité	Description
7h - 8h	Lever - Douche - Petit déjeuner	Début de la journée avec les soins personnels et le premier repas.
8h - 8h30	1ère célébration du culte	Première session de prières et de rituels religieux.
8h30 - 11h30	Travail	Période de travail assigné aux prisonniers.
11h30 - 12h	2nde célébration du culte	Deuxième session de prières et de rituels religieux.
12h - 13h	Déjeuner	Pause pour le repas de midi.
13h - 14h	Séances de vidéos éducatives	Visionnage de vidéos à but éducatif pour le conditionnement.
14h - 17h30	Travail	Période de travail assigné dans l'après-midi.
17h30 - 18h	Séances de vidéos éducatives	Deuxième session de vidéos à but éducatif pour le conditionnement.
18h - 19h30	Temps libre	Période de détente où les prisonniers peuvent se relaxer dans les limites autorisées.
19h30 - 20h30	Repas	Dîner et moment de socialisation restreinte.
20h30 - 21h	3ème célébration du culte	Troisième et dernière session de prières et de rituels religieux.
21h	Extinction des feux	Fin des activités et coucher.

C'est dans cet ultime effort pour échapper aux griffes de l'Église et aux chaînes de la prison du Vatican que les PJ, guidés par leur ingéniosité et leur désir de liberté, entament une lutte désespérée pour leur survie et celle des idéaux portés par les jumeaux, symboles d'une résistance grandissante contre l'ordre établi.

 S'ils n'y parviennent pas faire intervenir les hommes de Livio

Livio Pasquale

Le parrain de la mafia, Livio Pasquale, convoque les personnages joueurs (PJ) dans sa demeure. Il leur exprime son désir de les assister dans l'opération d'évasion des jumeaux, détenus dans une prison extraterritoriale gérée par l'église. Pour commencer, il leur remet les plans détaillés de cette prison maritime, leur permettant ainsi d'élaborer une stratégie de libération.

En examinant ces plans, les PJ identifieront deux voies principales pour s'échapper de la plateforme : une évasion par hélicoptère situé au nord et une autre par bateau, au sud de la structure, les deux étant amarrés sous la

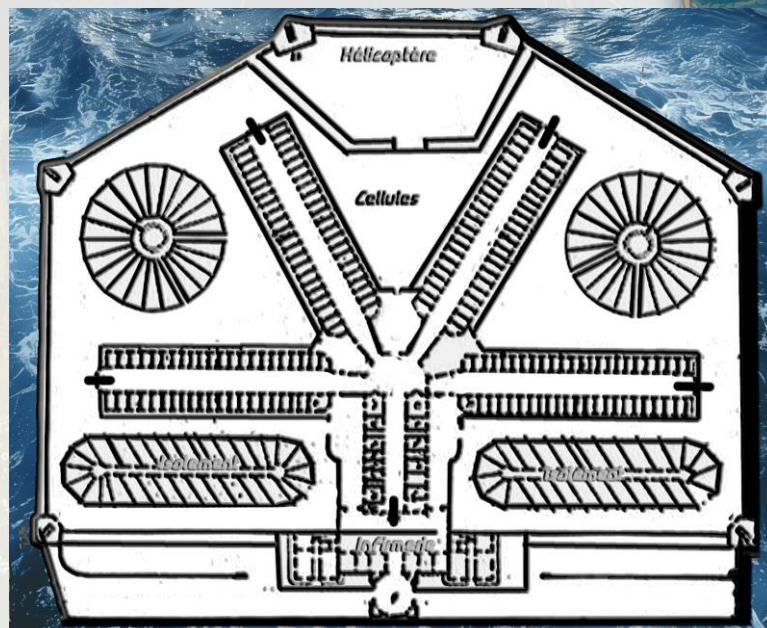
plateforme. Une idée supplémentaire émerge : l'utilisation d'une frégate positionnée à 15 kilomètres à l'ouest, sur laquelle un hélicoptère pourrait atterrir. Néanmoins, cette option nécessite de rejoindre préalablement la frégate.

Les PJ discuteront de leur plan avec Livio et ses conseillers les plus fiables et disposés à aider, qui s'engagent à fournir un soutien logistique pour la mission. Les jumeaux, quant à eux, sont vraisemblablement retenus dans une section d'isolement de la prison. Sous les fondations de cette ancienne plateforme pétrolière, d'anciens conduits de pétrole pourraient offrir un passage clandestin pour l'évasion.

Les PJ devront donc concevoir un plan d'action précis, intégrant ces éléments variés et la structure de la prison, avant de se lancer dans l'opération de sauvetage des jumeaux.

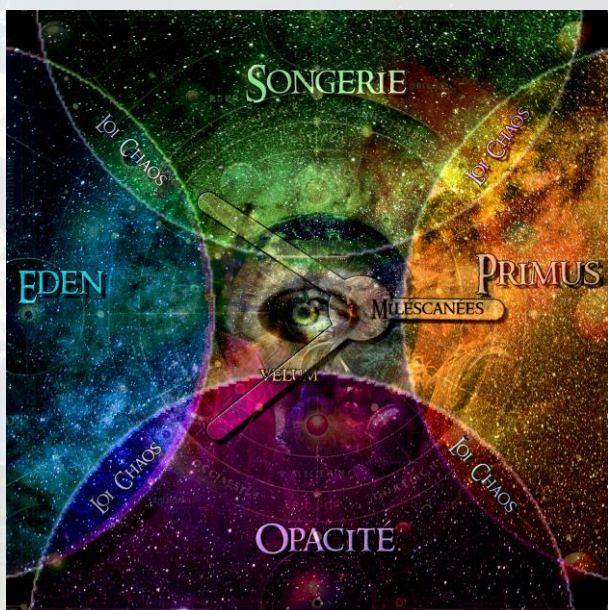
En prison

Se faire arrêter



La tâche des personnages joueurs (PJ) est de se faire arrêter de manière stratégique, afin d'être incarcérés dans la prison spécialement conçue pour les faiseurs. Cette prison est dotée de cellules d'isolement neutralisant l'usage des arts faiseurs. Une partie essentielle de leur mission consiste à introduire discrètement dans l'enceinte de la prison un artefact singulier, nécessaire à leur plan d'évasion. Cet artefact, un candélabre orné de trois pierres chargées, est capable de vibrer en harmonie avec les trois dimensions de l'univers : la songerie, le primus et l'opacité.

L'objet, assemblé à partir d'un candélabre à 9 branches en bronze et or surmonté de trois pierres précieuses, ne révèle son plein potentiel que lorsqu'il est activé par la pleine lune, au cœur de la prison, idéalement dans l'infirmerie.



Défi : Introduction de l'Artefact

La préoccupation majeure pour les PJ réside dans la méthode d'introduction de cet artefact au sein de la prison. Plusieurs stratégies peuvent être envisagées :

Dissimulation astucieuse : Les PJ pourraient démonter l'artefact en ses composants et les dissimuler parmi leurs effets personnels ou dans des objets du quotidien qui ne susciteraient pas l'éveil des gardiens lors de l'arrestation.

Complicité interne : Trouver un allié parmi le personnel de la prison ou parmi les nouveaux arrivants également destinés à l'incarcération qui

pourrait faire passer l'artefact, soit en le dissimulant sur lui-même, soit en le cachant dans des fournitures destinées à la prison.

Subterfuge technologique : Utiliser des technologies de pointe ou des illusions pour rendre l'artefact indétectable ou le faire apparaître comme un objet anodin lors de l'inspection par les gardes.

Livraison détournée : Organiser une fausse livraison à la prison, où l'artefact serait caché parmi des biens apparemment inoffensifs, en espérant que le colis parvienne à l'intérieur sans inspection approfondie.

La réussite de cette phase critique dépendra de la créativité des PJ, de leur capacité à anticiper les contrôles de sécurité de la prison et de leur préparation à faire face aux imprévus. Une fois à l'intérieur, leur mission consistera à rassembler les pièces de l'artefact, l'activer à l'emplacement idéal et orchestrer leur évasion, ainsi que celle des jumeaux.

Des alliés en prison

Au cœur de l'univers carcéral, les Personnages Joueurs (PJ) retrouvent d'anciens camarades de l'École de Pleincreux, des figures familières telles que Grégoire, Vincent, Emilie (membres de l'équipe d'escrime japonaise de 2026), ainsi que Fatoumata, Delan, Sophia, Tyo, et Julia. Chacun est confiné dans des sections distinctes, séparés par genre, à l'exception des faiseurs jugés particulièrement dangereux, tels que les jumeaux, qui sont placés en isolement.

Dans cette prison, l'ordre est dicté par le détenu qui parvient à s'affirmer comme le leader, celui avec qui les gardiens et le directeur inquisiteur négocient pour maintenir une certaine tranquillité. Ce climat de tension est exacerbé par la présence d'une majorité de terroristes politiques et religieux, peu enclins à fraterniser avec les faiseurs, privés de leurs pouvoirs dans ce lieu.

Le Boss actuel de la prison détient un certain pouvoir, soutenu par ses compétences et ses attributs. Pour déstabiliser son autorité, il est essentiel de le discréditer avant de le défier et le vaincre dans un affrontement direct. La conquête de sa position implique de surpasser physiquement et mentalement quatre prétendants au titre de boss.

Stratégie d'Alliance : Les PJ doivent non seulement affronter ces défis de front mais également tisser des alliances stratégiques, tant avec les détenus de droit commun qu'avec d'autres faiseurs. La trahison de Delan compliquera leurs plans, nécessitant une adaptation et un nouvel agencement pour réussir leur évasion.

Introduction du Candélabre : La pièce centrale de leur plan d'évasion, un candélabre orné de trois pierres capables d'interagir avec les velums,

doit être introduite discrètement dans la prison. La cachette de Delan, un trou caché dans sa cellule, sert de planque temporaire pour l'une des pierres, en attendant l'opportunité de les réunir et de les activer.

C'est dans ce contexte oppressif que les PJ doivent orchestrer leur plan d'évasion, jonglant entre alliances fragiles, trahisons et la nécessité de conserver leur leadership face à des adversaires redoutables. La réussite de leur mission dépendra de leur capacité à naviguer dans cet échiquier complexe, en vue de libérer les jumeaux et de s'échapper de cette forteresse impénétrable.

Boss actuel :

Faiseur de niveau 8

53 points de vie

45 points d'énergie

Compétences : Combat +15, Mystique +12, Soutroiserie +12, Survie +9

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [Esquive]), Critique © (Esquive, Main nues), Spécialisation Talentueux Parfaire Expert (Mains nues), Puissance (2x), Rapidité d'action (1x), Hybris - passion (orgueil 4 dK), Némésis - folie (orgueil -4 dK)

Combat Défense : 35+

Mains nues © (+23, 3D6 + 3)

Seuil de blessure : 7

S'il a été blessé dans son orgueil il se retrouve avec -10 a ses jet de base donc 25+ pour le toucher et 28+ pour l'esquiver.

Prétendants au titre de boss :

Faiseurs de niveau 8

53 points de vie

45 points d'énergie

Compétences : Combat +15, Mystique +9, Soutroiserie +12, Survie +12

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [mains nues]), Critique © (mains nues), Spécialisation Talentueux (Esquive), Puissance (2x)

Combat Défense : 26+

Mains nues (+23, 3D6 + 3)

Seuil de blessure : 7.

Traître en action

Scène : La nuit est tombée, la lune éclaire les murs froids de la prison. Il est 21h05. Les prisonniers sont enfermés dans leurs cellules. Soudain, trois gardiens se présentent devant celle de Delan.

Fouille : La porte s'ouvre. Deux gardiens gardent les détenues en joue tandis que le troisième fouille la cellule avec une rapidité clinique. Son objectif : la pierre cachée dans le trou de souris. Delan, dissimulant ses sentiments, observe la scène impassible. (Psychologie **25+**)

Interrogatoire : Les gardiens se dirigent ensuite vers l'un des PJ. Ils le sortent de sa cellule et l'entraînent dans les dépendances des gardiens. Leur but : le forcer à avouer où sont cachées les autres pierres. Le PJ remarque que la pierre volée à Delan est discrètement déposée dans un coffre à côté de l'armoire à archives. (Sécurité **25+**)

Possibilité d'évasion : Le PJ observe également que les conduits d'aération de la pièce sont les mêmes que ceux qui passent dans la cellule de Greg. Une possibilité d'évasion se dessine peut-être...

Caractéristiques des **gardiens** :

Faiseurs de niveau 6

10 points de Tactique

37 points d'énergie

Compétences : Combat +13, Mystique +7, Soutroiserie +10, Survie +10

Atouts : Humain (Spécialisation Talentueux Parfaire et Expert [fusil à pompe]), Vitalité (1x), Puissance (2x), Shooter (2x)

Combat Défense : 20+

Bâton (+13, 3D6 + 3)

Fusil à pompe (+18, 3D6 + 3)

Note : La suite de l'histoire dépend des actions du PJ et de ses camarades. Le MJ peut utiliser les informations ci-dessus pour créer une scène tendue et pleine de suspense.)

Prison break

La séquence débute avec l'activation du candélabre, un moment pivot annonçant le soulèvement des prisonniers et leur évasion imminente de la prison avant l'arrivée des renforts de l'armée vaticane. Une bataille s'organise, mettant à l'épreuve la stratégie et la préparation des PJ face aux imprévus et à la trahison. Les règles de défi basées sur le Savoir²-faire sont à privilégier, permettant une interaction dynamique et adaptative avec les actions des joueurs.

Poursuite

La fuite se décline en plusieurs phases : maritime, aérienne, automobile, puis pedestre. Elle se transforme en une course effrénée à travers différents modes de transport, offrant une variété de défis et d'obstacles. La poursuite s'articule autour d'une succession de scènes palpitantes, où les deux premiers tours en voiture cèdent la place à une chasse à pied dans les dédales des ruelles urbaines, augmentant la tension et l'urgence de la situation.

Repris, dernier Bang

Contre toute attente, les jumeaux prennent l'initiative de révéler leur position, souhaitant faire face à leur jugement. Leur décision, mue par le désir de voir l'église œcuménique affronter ses peurs et ses erreurs, vise à provoquer un électrochoc dans la conscience collective humaine. Les jumeaux aspirent à ce que la fin de leur procès marque le début d'une nouvelle ère de prise de conscience et de réveil pour l'humanité.

Cette phase finale est marquée par une intensité dramatique, où les PJ doivent naviguer entre leur instinct de survie et leur loyauté envers les jumeaux, confrontés à la dure réalité de leurs idéaux face à la puissance implacable de l'église. Le dénouement de cette évasion spectaculaire réserve aux joueurs un mélange de victoire, de sacrifice et de révélation, posant les bases d'une réflexion profonde sur la liberté, le pouvoir et la vérité.

Exécution, mort nécessaire

Scène : Le procès des jumeaux est retransmis en direct dans le monde entier. Ils avouent leur intention de provoquer un choc salutaire à l'humanité, affirmant être des êtres d'énergie divine, nés de la conscience originelle d'Eden, à l'instar du Christ et des grands prophètes. Leurs paroles blasphématoires ne laissent à l'Église d'autre choix que de les condamner.

Exécution et choc angélique : Les jumeaux sont exécutés par injection létale, sous les yeux du monde entier. Cette exécution déclenche le choc angélique, plongeant ceux qui en sont témoins dans une profonde tristesse et dépression. L'humanité entière est touchée par ce phénomène, provoquant l'effondrement de l'Église œcuménique et une véritable recherche spirituelle. Un état laïque transitoire est instauré, permettant aux humains de sortir de la dépression et de se reconnecter à leurs anges.

Nouveaux horizons : Quelques mois plus tard, les premiers voyages galactiques débutent. L'humanité a réussi sa fusion, les cellules humaines s'ouvrant aux portes des étoiles. Un nouveau degré de conscience a été atteint, qui prendra quelques générations à s'intégrer complètement.

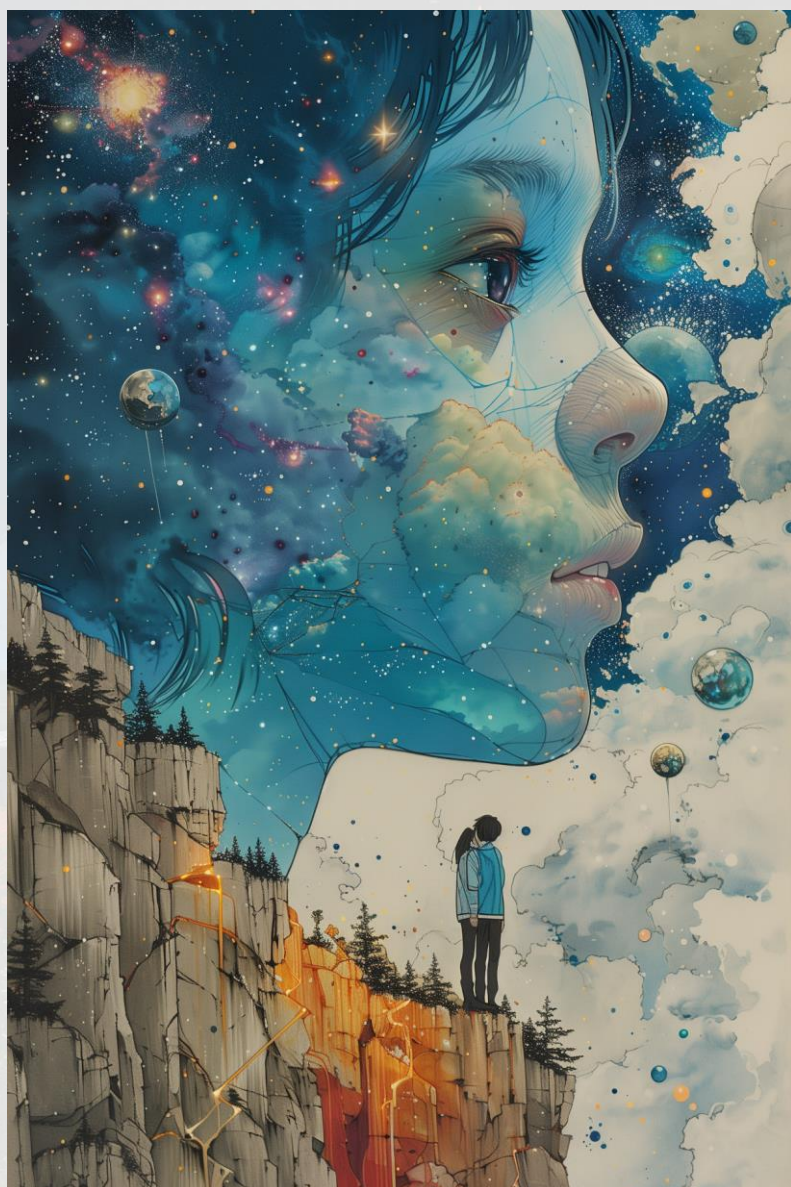
Repentir et renaissance : Les églises, désormais séparées, demandent pardon aux peuples. Les PJ survivants sont reconnus comme des saints et autorisés à rouvrir les écoles de faiseurs avec l'aide des dragons encore en vie. Pour la première fois, l'humanité entière prend conscience de l'existence d'autres formes de vie dans la Voie lactée.

Ambassadeur ancipiel et conclusion : En 2035, les Ancipiels envoient leur premier ambassadeur officiel. La mort devient un sujet central dans toutes les religions.

Toutes les religions parlent de la mort de jumeaux et de la porte vers les étoiles.

Note : Cette scène est la conclusion de la campagne "Cellules et étoiles". Elle marque un tournant majeur dans l'histoire de l'humanité, ouvrant la voie à de nouveaux horizons et à une nouvelle ère de conscience.

FIN !





Annexes

Les feuilles de PJ

LES ÉTAPES

Première étape

La joueuse doit répartir dans ses caractéristiques **+1, +2, +2, +3, +3, +4** choisir une espèce et appliquer les modificateurs (atouts), une origine sociale avec ses modificateurs (bonus de Savoir²-fares) et une vocation pour son personnage.

Donner un nom à son personnage en fonction de l'espèce et du milieu social et qui évoque un peu son métier.

Deuxième étape

En vie, il commence à **5 + CONS**

En énergie, il commence à **5 + SAG**

Troisième étape

Enfin, il prend 1 fois **apprentissage**, 1 fois **compteur** ainsi que 2 **atouts libres** en plus de son espèce, sa condition sociale, sa vocation et deux fois l'atout **science du critique** pour deux Savoir²-fares de son choix.

Une Savoir²-faire qui ne possède aucun niveau ne reçoit pas les bonus de caractéristique.

SAUF !

Les Savoir²-fares **Concentration, Esquive, Initiative, Mêlée, Parade, Survie, Tir** et **Volonté** commencent tout avec le bonus même si le **niveau est à 0**.

Dernière étape pour « pour une poignée de Knotz »

Enfin,

5 apprentissages

5 compteurs

5 atouts libres plus d'atout d'origine

Dernière étape les autres

Il prendra pour terminer son personnage commençant la campagne s'il est d'une autre espèce :

3 apprentissages

3 compteurs

3 atouts libres plus d'atout d'origine

Un personnage possède **CON + 1** nombre de récupérations. On récupère (niveau **survie** ou **volonté** + **CON** ou **SAG** + 5) en **vie** ou **énergie**.

Pour « récupérer ses récupérations », il faut être sorti de la zone de stress lié à l'aventure.

Dans une Savoir²-faire

Avant le niveau 4, le personnage est un **amateur**

Aux niveaux 4 et 5, le personnage est un **apprenti**

Aux niveaux 6, 7 et 8, le personnage est un **professionnel**

Aux niveaux 9 et 10, le personnage est un **expert**

Aux niveaux 11 et 12, le personnage est un **maître**



Figure 13 : évolution du personnage

Au-delà c'est un **virtuose**

Les personnages créés pour la campagne commencent comme frais émoulus et manquent encore un peu d'expérience.

Entretien XP et évolution

À chaque fin de scénario, les joueuses reçoivent de **15 à 30 XP**. Avec ces XP, la joueuse peut avec acheter des atouts.

Un atout coute **10 XP**, mais auquel doit s'ajouter un cout d'entretien des Savoir²-fares expertes et au-delà (notion volée à Tenga) ?

Tableau des difficultés

seuil	difficulté	pourcentage
10 +	Facile	94%
15 +	Moyen	65%
19 +	Difficile	28%
23 +	très difficile	5%
30 +	Miraculeux	1%

L'entretien est la valeur qui symbolise que pour certaines Savoir²-fares (sans spécialités) ou certaines spécialités de haut niveau (expert), il faut l'entretenir par de l'entraînement, permanent engendrant un cout supplémentaire pour acquérir de nouveaux atouts.

Normalement le maximum de niveau d'une Savoir²-faire est **6** sauf si le personnage prend les atouts **parfaire, expert, maître** et **grand maître**.

Quand le personnage est expert dans un domaine, il ajoute **2** points à sa valeur d'entretien, quand il passe en maître il rajoute **3** points (ce qui fait 5) et quand il devient grand maître il en rajoute **5** (ce qui fait 10). On ajoute les sommes de ces valeurs à l'entretien ce qui augmente le prix des atouts futurs.

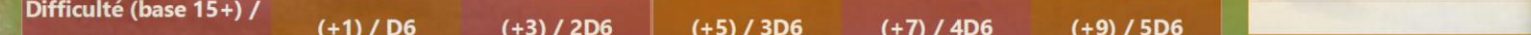
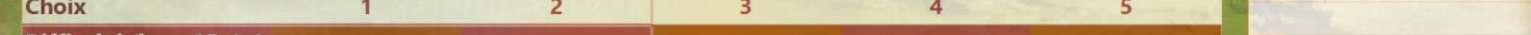
Equipment

Grand maitre :

Maitre :

Faiseur -

Copyright 2011 Pearson Education, Inc. All rights reserved. Printed in the United States of America. This book is protected by copyright. All rights are reserved. No part of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without permission in writing from Pearson Education, Inc.







3
คน
enings
388

BYEN HEE
HEVEN
HOPAN M



