



CELLULES & ETOILES

Campagne Marmo dK

Copyright : 978-1-4716-2309-7

Étienne C. © 2024



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

Sommaire

Contexte « Cellules & Etoiles »	11
L'univers parallèle	11
Les règles de la campagne	11
Personnage en dk 8	12
Le Littéraire-Rôle	24
Chronologie canonique de Cellules & Etoiles	29
1. Les décisions chronologiques.....	29
3. La progression humaine des personnages	29
4. Les cinq grandes étapes de la campagne	30
2. Tableau des dix années.....	31
5. Structure annuelle retenue	32
6. Ce qui est désormais canonique.	32
La station Stanford – (2032- 2033).....	35
1. Résumé	35
2. Fonction dans la campagne.....	35
3. Ce qui s'est réellement passé.....	36
4. La station Stanford.....	36
5. Rappels de règles pour le scénario.....	37
6. Compteurs du scénario	37
7. Ouverture en Littéraire-Rôle	38
8. Personnages récurrents.....	38
9. Déroulement	40
10. Épilogue, La libellule	50
11. Issues possibles	50
12. Récompenses et évolutions	50
13. Lien avec le scénario suivant	51
14. Organisation conseillée des séances	51
Spy multinationales (2033-2034)	53
1. Résumé	53
2. Fonction dans la campagne.....	54
3. Orientation de la réécriture.....	54
4. Ce qui se passe réellement.....	54
5. Compteurs du scénario	55
6. Littéraire-Rôle, L'année qui a suivi Stanford.....	55
7. Personnages récurrents.....	56
8. Déroulement	57
9. Épilogue	65
10. Issues possibles	66
11. Récompenses et évolutions	66
12. Lien avec le scénario suivant	66
13. Organisation conseillée des séances	66
Jouer avec le feu (2034 – 2035).....	69
1. Résumé	69
2. Fonction dans la campagne.....	70
3. Ce qui s'est réellement passé.....	70
4. Principes de maîtrise	71
5. Compteurs du scénario	71
6. Littéraire-Rôle, L'année des séparations	72
7. Personnages récurrents.....	72
8. Déroulement	74

9. Épilogue.....	80
10. Issues possibles	80
11. Récompenses et évolutions	81
12. Lien avec le scénario suivant	81
Scénario 4, Retour à Stanford.....	83
1. Résumé.....	83
2. Fonction du scénario	84
3. Contexte politique	84
4. Ce qui s'est réellement passé.....	84
5. Compteurs du scénario	85
6. Littéraire-Rôle, Une année sous surveillance	86
7. Personnages récurrents	86
8. Déroulement	89
9. Combat spatial.....	97
10. L'abordage anciepiel.....	97
11. Le retour des consciences.....	98
12. Retour à Stanford.....	99
13. Épilogue, Deux enfants dans deux maisons.....	99
14. Issues possibles	100
15. Récompenses et évolutions	100
16. Lien avec le scénario suivant	101
17. Organisation conseillée des séances	101
Église Œcuménique (2036 – 2037).....	103
Données du scénario	103
Fin de Pleincreux (2037 – 2038)	121
1. Résumé.....	121
2. Fonction dans la campagne	122
3. L'Errance.....	123
4. L'Oraison de Clermont.....	123
5. Ce qui se passe réellement	123
6. Compteurs du scénario	124
7. Littéraire-Rôle, La dernière année à avoir un foyer.....	125
8. Personnages récurrents	125
ACTE I, LE SONGE DE LA FIN.....	126
ACTE II, SEPT JOURS POUR FAIRE DISPARAÎTRE UNE ÉCOLE	128
ACTE III, LA FIN DE PLEINCREUX	129
ACTE IV, GRÉGOIRE	130
10. La fausse lignée d'Edenia	131
ACTE V, LE TRIBUNAL DRACONIQUE	131
ACTES VI, FUIR	132
11. David Dinan choisit	132
12. Gisors, option développée.....	133
ACTE VII, PLEINCREUX SANS PLEINCREUX	133
13. Les jumeaux.....	134
14. Épilogue, L'école invisible	134
15. Issues possibles	134
16. Récompenses et évolutions	135
17. Lien avec le scénario suivant	135
18. Organisation conseillée des séances	135
Mariage en noir (2038 – 2039)	137
1. Résumé.....	137
2. Fonction du scénario	138
3. Situation du monde	139
4. Les Garous.....	139
5. Ce que prépare Nesmerck	139
6. Compteurs	140

7. Littéraire-Rôle, Construire quelque chose	140
8. Personnages récurrents.....	141
9. Profils génériques conservés	142
ACTE I, PROMETTRE QUELQUE CHOSE	144
ACTE II, RETROUVER Fatoumata	145
ACTE III, LE PREMIER MARIAGE EN NOIR	146
ACTE IV, DE L'AUTRE CÔTÉ.....	147
ACTE V, LES CRÉAFÉES	148
ACTE VI, LA CONJONCTION NOIRE.....	149
ACTE VII, LÀ OÙ ÉTAIT L'ÉGLISE	150
ACTE VIII, LE MARIAGE EN NOIR.....	150
10. Issues possibles.....	151
11. Récompenses et évolutions.....	151
12. Épilogue	152
13. Organisation conseillée des séances	152
Fin des nations (2039 – 2040)	155
1. Résumé	155
2. Fonction dans la campagne	156
3. La fin progressive des nations.....	157
4. Le programme Magica Domesticus	157
5. Chloé Sannice.....	157
6. Compteurs du scénario	157
7. Littéraire-Rôle, Quand l'autorité disparaît	158
8. Personnages récurrents.....	158
9. Le déroulement	159
10. Les preuves	164
11. Issues possibles.....	165
12. Récompenses et évolutions.....	166
13. Épilogue, Fin des nations.....	166
14. Organisation conseillée des séances	166
Mafia et jumeaux (2040 – 2041).....	169
Données du scénario.....	169
1. Résumé	169
2. Fonction dans la campagne	170
3. Le monde en 2040	171
4. Pourquoi la mafia intervient	171
5. Les compteurs.....	171
6. Littéraire-Rôle, Ceux que l'on peut atteindre à travers moi	172
7. Personnages récurrents.....	173
8. Profils génériques conservés	174
9. Le déroulement	174
9. Préparer Rome	177
10. Le véritable pacte mafieux	178
11. Issues possibles.....	180
12. Récompenses et évolutions.....	180
13. Épilogue, Ils ne vous appartiennent pas	181
14. Organisation conseillée des séances	181
Fin et début (2041 – 2042)	183
Données du scénario.....	183
1. Situation du monde	183
2. La disparition de Tourcgnat.....	184
3. La Néo-Opus.....	184
4. Ce que sont réellement les jumeaux	184

25. Les trois chemins de la dernière aventure.....	184
6. Compteurs.....	185
7. Littéraire-Rôle, Dix ans après.....	185
8- La trame.....	185
9. Vie quotidienne.....	186
10. Les trois sorties	186
11. Le Candélabre des Trois Voiles.....	187
12. Le Boss	188
13. La « trahison » de Delan	188
14. Six mois.....	190
15. Le verdict	191
16. Ce qui commence ensuite.....	192
17. Les premières Cellules et les premières Étoiles	192
18. Premier ambassadeur ancipiel.....	193
19. Personnages : présentation de référence.....	193
20. Récompenses finales	193
21. Dernier Littéraire-Rôle, Après	193

Annexes	195
---------------	-----

Les feuilles de PJ	195
--------------------------	-----

CONTEXTE



Contexte « Cellules & Étoiles »



Dans l'imaginaire de "Cellules & Étoiles", s'ouvre un horizon où la liberté des Personnages Joueuses (PJ) de tisser l'étendue de leurs Savoir²-faïres et d'inviter de nouveaux Personnages Non-Joueuses (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 de jouer avec 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 arpétant 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, Hurlent les Chimères", et préfigure une odysée 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 odysée 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 dés - 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 dK'8

Règle de transition pour la campagne Cellules & Étoiles

À la fin de leur parcours dans MARMO, les personnages ne sont plus tout à fait les enfants qui découvrirent autrefois les premiers signes du merveilleux. Ils ont grandi, appris à reconnaître les passages entre les mondes, noué des liens avec des créafées, affronté leurs peurs et compris qu'une histoire pouvait transformer la réalité. Lorsque commence Cellules & Étoiles, ces anciennes Marmo deviennent des Apprenties Faiseuses.

La migration vers Tsvadra dK ne représente donc ni une perte de leurs capacités ni une création entièrement nouvelle. Elle traduit leur histoire dans un système plus détaillé, adapté à leur entrée dans l'adolescence et à la découverte des dimensions profondes de l'univers.

La campagne utilise l'échelle dK8. Un Savoir²-Faire ne peut normalement pas dépasser le niveau 8 sans atout particulier. Les personnages disposent de six caractéristiques, de Savoir²-Faire, d'atouts et d'un accès éventuel à l'Aart de faiseur. Le système de création de Tsvadra repose notamment sur la répartition des caractéristiques 1, 2, 2, 3, 3 et 4, ainsi que sur des acquisitions d'Apprentissage, de Compteur et d'atouts libres.

1. Préparer la migration

Avant de commencer les calculs, recopiez les éléments suivants de la dernière feuille MARMO :

- L'âge et le nom du personnage
- Sport, idée, sens et bricolage
- Vie et attention
- Les compétences pro et virtuose
- Les points de courage restants
- Les objets importants
- Les créafées
- Les fétiches puînés
- Les démons benjamins
- Les jeunes âmes ou objets habités
- Les dons hérités
- Les pouvoirs utilisés

- Les responsabilités assumées
- Les peurs, erreurs et événements ayant marqué le personnage.

La migration doit préserver quatre choses :
Ce que la Marmo sait faire

- Les êtres auxquels elle s'est liée
- Ce qu'elle cherche à protéger
- Ce qu'elle doit encore apprendre.

2. Déterminer l'âge du personnage

La campagne *Cellules & Étoiles* peut commencer immédiatement après les dernières aventures de MARMO ou après une ellipse.

L'âge n'accorde pas directement de bonus aux caractéristiques.

Personnage de moins de onze ans

Il reçoit gratuitement l'atout :

Gamin

Cet atout ne compte pas parmi les atouts libres de migration.

Lorsqu'il dépasse l'âge concerné, l'atout disparaît. La Maîtresse du Verbe peut alors le remplacer par un atout correspondant à ce que le personnage est devenu pendant la campagne.

Personnage adolescent

À partir de treize ans, l'ancienne Marmo n'est plus considérée comme une enfant débutante. Elle conserve néanmoins les conséquences de son éducation particulière, de son passage à Pleincreux et de ses liens merveilleux.

3. Calculer les six potentiels

Les quatre caractéristiques de MARMO ne sont pas directement transformées en caractéristiques dK.

Elles servent à calculer six **potentiels** :

- Force
- Dextérité
- Constitution
- Intelligence
- Sagacité
- Charisme.

Ces potentiels ne sont pas inscrits sur la feuille finale. Ils servent uniquement à classer les caractéristiques.

3.1 Points d'expertise

Certaines compétences interviennent dans le calcul des potentiels.

Pour chaque compétence pertinente :

- Compétence Pro : +1 point d'expertise
- Compétence Virtuose : **+2 points d'expertise.**

Une même compétence ne doit normalement renforcer qu'un seul potentiel.

Par exemple, Fouiller Virtuose peut renforcer Intelligence ou Sagacité, mais pas les deux. Le choix dépend de la manière dont la joueuse utilisait cette compétence :

- Recherche méthodique : Intelligence
- Intuition et observation : Sagacité.

3.2 Potentiel de Force

Force = Sport + Bricolage + expertises de puissance physique

Peuvent s'y ajouter :

- Lutte
- Port de charges
- Escalade fondée sur la force
- Actions physiques puissantes
- Combat brutal
- Travaux manuels exigeants.

La Force représente la puissance musculaire, les efforts violents et une partie des actions de mêlée.

3.3 Potentiel de Dextérité

Dextérité = Sport + Sens + expertises d'agilité ou de précision

Peuvent s'y ajouter :

- Équilibre
- Discrétion mobile
- Tir
- Esquive
- Acrobatie
- Manipulation délicate
- Coordination.

La Dextérité représente l'agilité, les réflexes, la précision et le contrôle du mouvement.

3.4 Potentiel de Constitution

Constitution = Sport + Idée + expertise d'Endurance

Ajouter :

- +1 pour Endurance Pro
- +2 pour Endurance Virtuose.

La Constitution représente la résistance, la récupération, la discipline physique et la capacité à poursuivre un effort.

3.5 Potentiel d'Intelligence

Intelligence = Idée + Bricolage + expertises intellectuelles ou techniques

Peuvent s'y ajouter :

Fouiller méthodiquement

- Érudition
- Stratégie
- Réparation
- Fabrication

- Sécurité
- Médecine technique
- Résolution d'énigmes.

L'Intelligence représente l'analyse, la mémoire organisée, la technique et l'apprentissage raisonné.

3.6 Potentiel de Sagacité

Sagacité = Idée + Sens + expertises perceptives, mentales ou spirituelles

Peuvent s'y ajouter :

- Concentration
- Perception intuitive
- Psychologie
- Volonté
- Compréhension des animaux
- Perception du velum
- Pratique des arts merveilleux.

La Sagacité représente l'attention profonde, l'intuition, la présence mentale et la sensibilité aux dimensions.

3.7 Potentiel de Charisme

Charisme = Sens + la meilleure valeur entre Idée et Sport + expertises sociales ou artistiques

Utilisez :

Idée lorsque le personnage influence surtout par les mots, les explications ou le raisonnement
Sport lorsqu'il entraîne les autres par son énergie, sa présence ou son assurance.

Peuvent s'y ajouter :

- Diplomatie
- Influence
- Représentation
- Bluff
- Empathie
- Commandement
- Réputation.

Le Charisme représente la présence, l'expression, la capacité à émouvoir et à créer une relation.

4. Attribuer les caractéristiques

Classez les six potentiels du plus élevé au plus faible.

Attribuez ensuite les valeurs suivantes :

4, 3, 3, 2, 2 et 1

Classement	Valeur
Potentiel le plus élevé	4
Deuxième	3
Troisième	3
Quatrième	2
Cinquième	2
Potentiel le plus faible	1

Cette répartition correspond à la base normale de Tsvadra dK.

En cas d'égalité

La joueuse choisit quelle caractéristique reçoit la meilleure valeur selon la personnalité et l'histoire du personnage.

Quelques repères :

- Mobile et précise : Dextérité
- Résistante et persévérante : Constitution
- Inventive et méthodique : Intelligence
- Intuitive et attentive : Sagacité
- Expressive et rassembleuse : Charisme
- Puissante et directe : Force.

Limite initiale

La migration ne donne normalement aucune caractéristique à 5 ou 6.

Ces valeurs restent réservées :

- Aux atouts
- Aux transformations
- Aux événements majeurs
- À la progression ultérieure.

5. Déterminer le bagage de départ

Une Marmo experte convertie pour *Cellules & Étoiles* reçoit :

- 5 acquisitions d'Apprentissage
- 5 acquisitions de Compteur
- 5 atouts libres
- 2 utilisations de Science du critique

- Les éventuels atouts gratuits liés à son âge
- L'accès à l'aart si elle pratiquait déjà un art merveilleux.

Ce bagage représente une adolescente expérimentée entrant dans une nouvelle période de formation.

Il ne faut pas ajouter les avantages complets d'une origine et d'une profession comme lors d'une création ordinaire. L'histoire MARMO tient ici lieu d'origine et de vocation.

6. Convertir les compétences

Les appellations de MARMO et de Tsvadra ne désignent pas le même degré absolu de maîtrise. Une enfant Virtuose dans MARMO est exceptionnelle pour son âge, mais elle n'est pas encore une Virtuose au sens le plus élevé de Tsvadra.

Les niveaux de Tsvadra sont classés ainsi :

Niveau	Degré de maîtrise
0 à 3	Amateur
4 à 5	Apprenti
6 à 8	Professionnel
9 à 10	Expert ou Spécialiste
11 à 12	Maître
13 et plus	Virtuose

Le plafond normal de *Cellules & Étoiles* est 8. Les niveaux supérieurs nécessitent les atouts permettant de dépasser ce plafond.

6.1 Compétence ordinaire

Une activité régulièrement pratiquée mais ne possédant aucun rang reçoit :

Niveau 1 à 3

- Niveau 1 : quelques notions
- Niveau 2 : usage régulier
- Niveau 3 : bonne pratique d'amatrice.

6.2 Compétence Pro

Une compétence Pro devient :

Niveau 4

Elle peut devenir niveau 5 lorsqu'elle :

- A souvent été utilisée
- A joué un rôle important
- Appartient clairement à l'identité du personnage.

6.3 Compétence Virtuose

Une compétence Virtuose devient :
niveau 6

Elle peut devenir niveau 7 lorsqu'elle constitue l'une des capacités essentielles du personnage.

Le niveau 8 est réservé à une compétence devenue véritablement remarquable au cours de nombreuses aventures.

6.4 Plusieurs compétences Virtuose

Un personnage peut avoir plusieurs compétences Virtuose dans MARMO.

Pour éviter qu'il ne commence la campagne en dominant immédiatement tous les domaines :

deux compétences Virtuose au maximum commencent aux niveaux 6 ou 7

les autres commencent au niveau 5

elles conservent leur spécialité

elles pourront retrouver rapidement un niveau supérieur grâce aux premiers XP.

Cette règle représente le changement d'échelle : la compétence existe toujours, mais son usage devient plus exigeant dans Tsvadra.

6.5 Correspondances principales

MARMO	Savoir ² -Faire de Tsvadra
Courir, grimper, sauter	Athlétisme
Se battre	Mêlée
Éviter une attaque	Esquive
Bloquer ou protéger	Parade
Lancer ou tirer	Tir
Se cacher	Discrétion
Observer	Perception

Fouiller	Perception ou Renseignements
Résoudre une énigme	Érudition ou Stratégie
Comprendre une personne	Psychologie
Convaincre	Diplomatie
Impressionner	Influence ou Intimidation
Mentir	Bluff
Jouer un rôle	Représentation ou Déguisement
Réparer ou fabriquer	Métier
Crocheter ou désamorcer	Sécurité
Soigner	Soins
Comprendre les animaux	Psychologie, Survie ou Soins, spécialité Animaux
Vivre dans la nature	Survie
Résister à la peur	Volonté
Rester attentive	Concentration
Organiser ou anticiper	Stratégie
Utiliser un véhicule	Conduite
Pratiquer un art merveilleux	Aart vs Fhoi

Dans Tsvadra, la liste complète des Savoir²-Faire comprend notamment Athlétisme, Concentration, Diplomatie, Discrétion, Érudition, Esquive, Aart vs Fhoi, Perception, Psychologie, Sécurité, Soins, Stratégie, Survie, Tir et Volonté.

7. Convertir Vie et Attention

La Vie et l'Attention de MARMO ne sont pas transformées directement en points. Elles servent à déterminer la répartition des cinq acquisitions de Compteur.

7.1 Comparer les réserves

Calculez :

Vie MARMO – Attention MARMO

Puis utilisez le tableau suivant.

Situation	Répartition conseillée
Vie supérieure d'au moins 3 points	4 orientations Vie, 1 Énergie
Vie supérieure de 1 ou 2 points	3 Vie, 2 Énergie
Valeurs égales	3/2 ou 2/3, au choix

Attention supérieure de 1 ou 2 points	2 Vie, 3 Énergie
Attention supérieure d'au moins 3 points	1 Vie, 4 Énergie

La joueuse peut déplacer une orientation si l'évolution récente du personnage le justifie.

7.2 Calcul des réserves dK

Appliquez ensuite la formule de création retenue pour *Cellules & Étoiles* :

Vie = 5 + Constitution + gains apportés par les Compteurs de Vie et la Vitalité

Énergie = 5 + Sagacité + gains apportés par les Compteurs d'Énergie et le Stock d'énergie

Les règles détaillées de Tsvadra utilisent Constitution pour la Vie, Sagacité pour l'Énergie et les acquisitions de Compteur pour faire progresser ces réserves.

7.3 Endurance

Endurance Pro

- Favorise une acquisition de Compteur orientée Vie
- Peut justifier Survie 4
- Ou un premier atout de Vitalité.

Endurance Virtuose

- Favorise deux acquisitions orientées Vie
- Peut justifier Survie 6
- Ou un atout de Vitalité plus important.

7.4 Concentration

Concentration Pro

- Favorise une acquisition de Compteur orientée Énergie
- Devient Concentration 4.

Concentration Virtuose

- Favorise deux acquisitions orientées Énergie
- Devient Concentration 6
- Peut justifier Stock d'énergie.

8. Convertir le Courage

Le Courage ne devient pas une septième caractéristique. Il représente ce que la Marmo a appris à faire malgré la peur.

8.1 Sciences du critique

La Marmo reçoit deux utilisations de **Science du critique**.

Première utilisation

Choisissez un Savoir²-Faire dans lequel elle a régulièrement fait preuve de courage :

- Volonté
- Esquive
- Athlétisme
- Diplomatie
- Soins
- Survie
- Aart vs Fhoi.

Deuxième utilisation

Choisissez :

- Une ancienne compétence Virtuose
- Ou Aart vs Fhoi dans sa dimension principale.

8.2 Courage restant

Les points de Courage encore présents à la fin du dernier scénario MARMO donnent, pour le premier scénario dK uniquement :

1 point de Courage restant = 1 dK personnel supplémentaire

Ces dK disparaissent lorsqu'ils sont utilisés et ne sont pas récupérés.

Ils représentent l'élan final de l'enfance au moment de franchir le seuil de la nouvelle campagne.

9. Réserves de dK de la campagne

Réserve personnelle

Chaque personnage commence un scénario avec :

4 + Charisme dK personnels

Cette réserve représente son audace, sa liberté d'action et sa capacité à infléchir le récit.

Réserve commune

Le groupe commence chaque scénario avec :

4 dK communs par personnage

Exemple : quatre personnages commencent avec huit dK communs.

L'utilisation d'un dK commun demande l'accord du groupe.

La réserve commune représente :

- La confiance
- Les souvenirs partagés
- L'entraide
- Les engagements collectifs
- Ce que les anciennes Marmo ont appris ensemble.

Poignée maximale

Une joueuse ne peut pas engager sur une même action plus de :

Sagacité + 5 dK

Cette limite comprend :

- Les dK personnels
- Les dK communs
- Les dK de circonstances
- Les dK fournis par les atouts.
- Sauf les dK de véhicule

Tsuadra limite normalement l'ensemble des dK de circonstances et de bonus en fonction de la Sagacité.

10. Choisir les cinq atouts libres

Les cinq atouts doivent traduire l'histoire du personnage.

Une répartition conseillée est la suivante.

Un atout d'identité

Il représente ce que le personnage est devenu.
Exemples :

- Éducation spéciale
- Gars du coin
- Protégé
- Don naturel
- Réfractaire
- Empathie animale.

Un atout lié à une compétence

Exemples :

- Spécialisation
- Maîtrise
- Science du critique supplémentaire
- Atout technique
- Atout de combat.

Un atout d'entourage

Il représente :

- Une créafée
- Un fétiche puîné
- Une jeune âme
- Un démon benjamin
- Une alliée importante.

Un atout velumnique

Pour une Faiseuse :

- Faiseur
- Domaine privilégié
- Style privilégié
- Sorts discrets
- Stock d'énergie
- Maintien inconscient
- Court-circuit velumnique.

Tsuadra distingue explicitement les atouts velumniques des autres atouts, notamment Faiseur, Domaine privilégié, Style privilégié et Stock d'énergie.

Un atout issu de l'histoire

Il peut représenter :

- Une responsabilité
- Une réputation
- Un lieu protégé
- Un objet transformé
- Un secret
- Un réseau de contacts
- Une protection reçue.

Cette répartition est indicative. Une joueuse peut choisir deux atouts velumiques ou deux atouts d'entourage lorsque cela correspond mieux au personnage.

11. Convertir les objets

Les objets ordinaires restent de l'équipement. Ils peuvent donner un avantage lorsque leur emploi est pertinent, mais ne deviennent pas automatiquement des atouts.

Objet emblématique

Choisissez un objet ayant acquis une importance narrative.

Il peut devenir :

- Un atout tangible
- Un foyer de pouvoir
- Un objet habité
- Une preuve
- Une protection
- Un lien avec un lieu ou une personne.

Exemples :

- un foulard offert par une fée
- une lampe contenant une jeune âme
- un carnet donnant accès à la Songerie
- une pierre éveillée par le Primus
- un miroir ayant résisté à l'Opacité.

12. Convertir les alliés merveilleux

12.1 Créafée

Une créafée devient un **atout d'entourage**.

Elle conserve :

- son nom
- son élément
- sa qualité
- son défaut
- son caractère
- ses pouvoirs
- ses propres désirs.

Niveau MARMO	Statut dans Tsuvadra
1	Contact fragile
2	Alliée mineure
3	Alliée régulière
4	Alliée majeure
5	Fée indépendante

Une créafée de niveau 5 n'est plus un familier disponible en permanence. Elle devient une alliée libre, capable d'intervenir lorsque ses propres

objectifs et sa relation avec le personnage le justifient.

12.2 Aide d'une créafée

Lorsqu'une créafée participe réellement à un effet correspondant à son élément ou à l'un de ses pouvoirs, elle accorde au choix :

- -5 à la difficulté
- Ou +1 point de magie d'effet.

Elle ne donne pas automatiquement les deux. Elle doit :

- Être présente ou accessible
- Comprendre la demande
- Accepter d'aider
- Pouvoir agir
- Être concernée par le domaine utilisé.

12.3 Fétiche puiné

Un fétiche puiné devient :

- Un atout d'entourage
- Un lien avec le primus
- Éventuellement un objet emblématique
- Une responsabilité.

Il conserve :

- Sa forme
- Sa qualité
- Son défaut
- Son élément
- Son individualité.

12.4 Démon benjamin

Un démon benjamin devient :

- Un atout d'entourage lié à l'Opacité
- Une complication
- Un possible réceptacle du retour d'Aart.

Il ne doit jamais être réduit à un simple bonus.

12.5 Jeune âme ou objet habité

Une jeune âme devient à la fois :

- Un objet tangible
- Une alliée
- Un pouvoir particulier
- Une exigence ou un défaut.

Une jeune âme protectrice peut, par exemple, aider à révéler un danger mais refuser que le personnage prête ou abandonne l'objet qu'elle habite.

13. Convertir les Don

Chaque Don hérité devient normalement un atout.

Don MARMO	Conversion possible
Parler aux petites bêtes	Empathie animale ou Don naturel
Voir les passages	Don naturel : perception du Velum
Respirer sous l'eau	Don naturel
Marcher sans traces	Atout de Discrétion

Retrouver son chemin	Don d'orientation
Entendre les objets	Don lié aux jeunes âmes
Réchauffer sans brûler	Don lié au Primus
Résister à une peur précise	Réfractaire

Un Don amélioré peut recevoir :

- Une portée plus grande
- Un second usage
- Une spécialité
- Science du critique
- Un coût énergétique réduit.

14. Convertir les arts merveilleux

Dans MARMO, les personnages pouvaient développer :

- Le Glamour
- L'Opacité
- Le Primal.
- Le Ki

Dans Tsuvadra, ces pratiques deviennent trois expressions de l'**Aart de faiseur** :

- Songerie
- Opacité
- Primus.

Le personnage utilise le Savoir²-Faire :

- Aart vs Fhoi

Il possède ensuite une ou plusieurs dimensions, des domaines et un style.

15. Dimension, domaine, style et sort

Ces quatre notions doivent rester distinctes.

Dimension

La dimension indique **la source du pouvoir** :

- Songerie
- Opacité
- Ki
- Primus.

Domaine

Le domaine indique **ce qui est manipulé**.

Exemples :

- Air
- Eau
- Feu
- Terre
- Rêves
- Émotions
- Brume
- Mort
- Animaux
- Végétaux
- Corps
- Souvenirs.

Style

Le style indique comment le personnage pratique son Aart.

Exemples :

- Chant
- Récit
- Danse
- Mouvement
- Alchimie
- Prière
- Arme
- Pacte avec une créafée
- Observation de la nature.

Sort, ou effet

Le sort indique ce qui est effectivement accompli :

- Faire souffler un vent
- Guérir une blessure
- Créer une illusion
- Parler à distance
- Fermer une porte
- Donner une forme à une peur.

16. Conversion des valeurs d'art

Valeur MARMO	Conversion
0 dé	Aucun accès
1 dé	Perception de la dimension
2 dés	Initiation, Aart vs Fhoi 1
3 dés	pratique régulière, Aart vs Fhoi 3
4 dés	Faiseuse confirmée, Aart vs Fhoi 5
5 dés	Faiseuse accomplie, Aart vs Fhoi 6

Le personnage ne possède qu'une seule valeur générale d'Aart vs Fhoi.

Lorsque plusieurs arts ont des valeurs différentes, utilisez la valeur du plus élevé pour déterminer Aart vs Fhoi. Les autres donnent accès à des dimensions secondaires.

16.1 Dimension principale

La valeur la plus élevée entre Glamour, Opacité et Primal devient la dimension principale.

Elle accorde :

- L'atout Faiseur
- Un domaine privilégié
- Les pouvoirs les mieux maîtrisés
- La possibilité de choisir Science du critique en Aart vs Fhoi.

16.2 Dimension secondaire

Une autre valeur d'au moins 2 dés donne accès à une dimension secondaire.

Elle permet :

- D'utiliser ses domaines
- De conserver les pouvoirs déjà appris
- Mais sans domaine privilégié gratuit.

Les effets peuvent être plus difficiles, plus coûteux ou plus limités.

16.3 Égalité

En cas d'égalité entre deux arts, la joueuse choisit :

- Une dimension principale et une secondaire
- Ou un profil mixte.

Un profil mixte coûte un atout libre supplémentaire, mais permet de traiter les deux dimensions comme principales.

17. Songerie

Le glamour devient la **songerie**.

Elle concerne :

- Rêves
- Imagination
- Émotions
- Relations
- Illusions
- Récits
- Langage
- Perceptions
- Métamorphoses imaginaires.

Domaines possibles

- Rêves
- Illusions
- Émotions
- Communication
- Contes
- Mémoire imaginaire
- Langage
- Apparence
- Liens affectifs.

Exemples de pouvoirs

- Affection
- Parler au loin
- Entendre au loin
- Créer un rêve
- Modifier une apparence
- Susciter une émotion
- Rendre une histoire momentanément réelle
- Traduire une langue par le sens et l'intention.

18. Opacité

L'Opacité conserve son nom.

Elle concerne :

- Peur
- Honte
- Remords
- Mort
- Absence
- Ombre
- Secret
- Oubli
- Doubles morbides
- Traces laissées par les morts.

Domaines possibles

- Brume
- Cimetière
- Frayeur
- Ténèbres
- Ombres
- Remords
- Doubles
- Esprits morts
- Effacement
- Secrets.

Exemples de pouvoirs

- Percevoir une peur
- Donner forme à un remords
- Suivre la trace d'un mort
- Dissimuler une présence
- Créer une zone d'ombre
- Apaiser un démon benjamin
- Renvoyer une manifestation opaque
- Enfermer un secret dans un objet.

19. Primus

Le Primal devient le **Primus**.

Il concerne :

- Matière
- Énergie
- Espace
- Éléments
- Croissance
- Corps vivant
- Mémoire physique des lieux.

Domaines élémentaires

- Air
- Eau
- Feu
- Terre.

Domaines dérivés

- Animal
- Végétal
- Corps
- Pierre
- Métal

- Climat
- Mouvement
- Régénération.

Exemples de pouvoirs

- Contrôler le vent
- Voler
- Respirer sous l'eau
- Faire surgir de l'eau
- Produire du feu
- Modifier la chaleur
- Modeler la pierre
- Traverser un mur
- Accélérer une guérison
- Faire croître une plante
- Percevoir la mémoire d'un lieu.

Les quatre éléments sont donc des domaines du Primus, même lorsqu'une créafée élémentaire transmet également un pouvoir de Songerie ou un effet dirigé contre l'Opacité.

20. Choisir un style de l'aiseur

Chaque personnage choisit un style principal.

Style de créafée

Le personnage agit avec une créafée, par :

- Dialogue
- Geste partagé
- Jeu
- Abracadabra
- Coopération.

C'est le style le plus naturel pour une ancienne Marmo.

Alchimiste

Le personnage agit par :

- Préparations
- Potions
- Matériaux
- Filtres
- Inscriptions.

Pagiliste

Il agit par :

- Mouvement
- Souffle
- Effort
- Contact physique.

Bracconniste

Il agit par :

- Connaissance du terrain
- Observation
- Patience
- Instinct.

Baladiniste

Il agit par :

- Chant
- Danse
- Récit
- Représentation
- Émotion collective.

Sorcier

Il agit par :

- Formules
- Symboles
- Étude
- Noms
- Compréhension du velum.

Chaman

Il agit par :

- Animaux
- Esprits
- Ancêtres
- Lieux vivants
- Alliances.

Prêtre

Il agit par :

- Rite
- Parole sacrée
- Confiance
- Dévotion
- Communauté.

Lama

Il agit par :

- Arme
- Posture
- Parade
- Mouvement de combat
- Discipline.

21. Convertir les pouvoirs

Les pouvoirs connus ne deviennent pas tous des atouts distincts.

Pouvoir limité

Il devient un effet connu dans un domaine.

Pouvoir fréquent

Il peut devenir :
une spécialité
un sort privilégié
une application habituelle.

Pouvoir polyvalent

Il peut justifier :

Domaine privilégié
Style privilégié
Sorts discrets.

Pouvoir majeur

Il peut devenir :
un atout velumnique
un sort unique
une capacité nécessitant une dépense importante d'Énergie.

22. Retour d'Aart

Les anciennes Marmo sont désormais soumises au retour d'Aart.

Les énergies dimensionnelles ne sont pas parfaitement adaptées à l'univers matériel. Elles laissent des traces et peuvent produire un avatar ou un double lié à la dimension utilisée.

Retour de Songerie

rêves envahissants
confusion entre désir et réalité
double fantasmatique
personnage imaginaire devenu autonome.

Retour d'Opacité

peur rendue visible
ombre indépendante
remords personnifié
démon benjamin attiré par le personnage.

Retour de Primus

marque élémentaire
matière instable
corps momentanément transformé
avatar portant une copie d'un souvenir
lieu naturel réagissant au Faiseur.
Le retour ne doit pas punir arbitrairement la joueuse. Il doit créer une conséquence, une responsabilité ou une nouvelle histoire.

23. Transformer la responsabilité en Principe

Chaque ancienne Marmo conserve une responsabilité.

Elle devient un **Principe** inscrit sur la feuille.

Exemples :

Je protège le passage de la source de Tourcgnat.
Je ne laisse aucune créature être traitée comme un objet.

Je cherche la vérité, même lorsqu'elle dérange Pleincreux.

Je ramène toujours les plus jeunes à la maison.

Ce Principe peut :

- Guider les décisions
- Accorder des dK lorsqu'il complique réellement la vie du personnage
- Créer des obligations
- Attirer des alliées ou des adversaires.

24. Choisir une Complication

Chaque personnage reçoit au moins une Complication issue de son histoire.

Exemples :

- Veut tout protéger
- Refuse de demander de l'aide
- Craint de perdre sa créafée
- Se méfie des adultes
- Attire les manifestations opaques
- Entend les souvenirs des lieux
- Porte un secret de Pleincreux
- Confond parfois ce qu'elle espère avec ce qui existe.

Une bonne Complication ne retire pas au personnage le droit d'agir. Elle lui donne des choix difficiles.

25. Finaliser la feuille

À la fin de la migration, la feuille doit comporter :

- Identité et âge
- Six caractéristiques
- Vie et Énergie
- Cinq acquisitions de Compteur
- Savoir²-Faire
- Cinq acquisitions d'Apprentissage
- Cinq atouts libres
- Deux Sciences du critique
- Réserve personnelle de dk
- Créafées et autres alliées
- Objets importants
- Aart vs Fhoi
- Dimension principale
- Dimension secondaire éventuelle
- Domaines
- Style
- Pouvoirs connus
- Principe
- Complication.

Résumé rapide de la procédure

- Recopier l'histoire de la Marmo.
- Calculer les six potentiels.
- Attribuer 4, 3, 3, 2, 2 et 1.
- Donner Gamin si nécessaire.
- Donner cinq Apprentissage.
- Convertir Pro en niveau 4 ou 5.
- Convertir Virtuose en niveau 6 ou 7.
- Limiter à deux compétences Virtuose pleinement conservées.
- Répartir cinq Compteurs selon Vie et Attention.
- Calculer Vie et Énergie.
- Donner cinq atouts libres.
- Donner deux Sciences du critique.
- Calculer les dk personnels et communs.
- Convertir les alliées en atouts d'entourage.

- Convertir les Dons en atouts.
- Transformer Glamour, Opacité et Primal en Songerie, Opacité et Primus.
- Choisir une dimension principale.
- Choisir les domaines.
- Choisir un style de Faiseur.
- Convertir les pouvoirs.
- Inscrire un Principe.
- Inscrire une Complication.

Exemple complet : Anaëlle Rivière

Anaëlle avant la migration

Anaëlle a aujourd'hui **quinze ans**. Elle a découvert le merveilleux à huit ans et a vécu plusieurs années d'aventures autour de Tourcgnat, de Pleincreux et de la Songerie. Elle est devenue une Marmo très expérimentée, particulièrement douée pour comprendre les êtres vivants, enquêter et conserver son calme.

Caractéristiques MARMO

- Sport : 3 dés
- Idée : 5 dés
- Sens : 4 dés
- Bricolage : 3 dés

Réserves

- Vie : 9
- Attention : 12
- Courage restant : 1

Compétences

- Animaux : Virtuose
- Fouiller : Virtuose
- Concentration : Virtuose
- Diplomatie : Pro
- Athlétisme : Pro
- Discrétion : Pro
- Réparer : Pro
- Endurance : Pro

Arts

- Glamour : 5 dés
- Primal : 4 dés
- Opacité : 3 dés

Alliées

- **Églantine**, créafée d'Air de niveau 5, devenue une véritable fée
- **Mousse**, fétiche puîné de Terre habitant un petit renard de bois
- **Filigrane**, jeune âme protectrice liée à une vieille lampe métallique.

Don

Comprendre et parler aux petits animaux.

Responsabilité

Protéger les passages entre Tourcgnat et la Songerie.

Difficulté personnelle

Anaëlle cherche souvent à résoudre seule les problèmes afin de ne pas inquiéter les plus jeunes.

1. Calcul des potentiels

Pour cet exemple, chaque compétence Pro apporte +1 et chaque compétence Virtuose +2 au potentiel choisi.

Une compétence n'est comptée qu'une fois.

Force

Sport 3 + Bricolage 3 + Athlétisme Pro 1

Potentiel de Force : 7

Athlétisme est ici associé à Force parce qu'Anaëlle l'utilise surtout pour grimper, porter ou forcer un passage.

Dextérité

Sport 3 + Sens 4 + Discrétion Pro 1

Potentiel de Dextérité : 8

Constitution

Sport 3 + Idée 5 + Endurance Pro 1

Potentiel de Constitution : 9

Intelligence

Idée 5 + Bricolage 3 + Fouiller Virtuose 2 + Réparer Pro 1

Potentiel d'Intelligence : 11

Anaëlle fouille de manière méthodique, en reconstituant les événements et en analysant les objets.

Sagacité

Idée 5 + Sens 4 + Animaux Virtuose 2 + Concentration Virtuose 2

Potentiel de Sagacité : 13

Charisme

Anaëlle influence surtout par les mots et la compréhension. On utilise donc Idée plutôt que Sport.

Sens 4 + Idée 5 + Diplomatie Pro 1

Potentiel de Charisme : 10

2. Classement

Potentiel	Valeur
Sagacité 13	4
Intelligence 11	3
Charisme 10	3
Constitution 9	2
Dextérité 8	2
Force 7	1

Caractéristiques finales

- Force : 1
- Dextérité : 2
- Constitution : 2
- Intelligence : 3
- Sagacité : 4
- Charisme : 3

Anaëlle n'est pas physiquement faible au sens ordinaire. Force 1 signifie simplement que la puissance brute est son domaine le moins remarquable face à ses autres qualités.

3. Conversion des compétences

Anaëlle possède trois compétences Virtuouse. Deux peuvent conserver pleinement leur rang professionnel. La troisième commence légèrement plus bas.

Compétences principales

Animaux Virtuouse

Anaëlle comprend surtout les intentions, émotions et comportements.

Psychologie 7, spécialité Animaux

Fouiller Virtuouse

Perception 6, spécialité Fouille et indices

Concentration Virtuouse

Comme elle possède déjà deux compétences pleinement converties, Concentration commence à 5.

Concentration 5

Elle pourra rapidement atteindre 6 avec ses premiers XP.

Compétences Pro

Diplomatie Pro
Diplomatie 4

Athlétisme Pro
Athlétisme 4

Discrétion Pro
Discrétion 4

Réparer Pro
Métier 4, spécialité Réparation

Endurance Pro
Endurance n'est pas conservée comme compétence indépendante.
Elle devient :

- Survie 3
- Une orientation de Compteur vers la Vie
- Un possible atout de Vitalité.

4. Sciences du critique

Anaëlle choisit :

- Science du critique : Psychologie, Animaux
- Science du critique : Aart vs Fhoi, Songerie

Son ancien Courage restant lui donne également :

- 1 dK personnel supplémentaire pour le premier scénario

5. Répartition des Compteurs

Anaëlle possède :

Vie 9

Attention 12.

Son Attention dépasse sa Vie de trois points.

Répartition conseillée :

1 orientation Vie

4 orientations Énergie.

Cependant, Endurance Pro justifie de déplacer une orientation vers la Vie.

Répartition finale

2 Compteurs orientés Vie

3 Compteurs orientés Énergie.

Les valeurs exactes sont calculées avec les formules de Compteur employées dans la campagne.

Sa base avant les gains des Compteurs est :

Vie : $5 + \text{Constitution } 2 = 7$

Énergie : $5 + \text{Sagacité } 4 = 9$

Les Compteurs augmentent ensuite ces deux réserves selon la formule dK8 retenue.

6. Réserves de dK

Réserve personnelle

$4 + \text{Charisme } 3 = 7$ dK personnels

Pour le premier scénario, son Courage restant ajoute un dK :

8 dK personnels au début du premier scénario

Poignée maximale

Sagacité $4 + 5 = 9$ dK maximum sur une action

Réserve commune

Dans un groupe de quatre anciennes Marmo :

$4 \times 5 = 20$ dK communs

Profil final d'Anaëlle

Identité

Anaëlle Rivière

Ancienne Marmo, Apprentie Faiseuse

Âge : 15 ans

Caractéristiques

- Force : 1
- Dextérité : 2
- Constitution : 2
- Intelligence : 3
- Sagacité : 4
- Charisme : 3

Principaux Savoirs-Flair

- Aart vs Fhoi : 6

- Psychologie : 7, spécialité Animaux
- Perception : 6, spécialité Fouille et indices
- Concentration : 5
- Athlétisme : 4
- Diplomatie : 4
- Discrétion : 4
- Métier : 4, spécialité Réparation
- Survie : 3

Sciences du critique

- Psychologie : Animaux
- Aart vs Fhoi : Songerie

Aart

- Dimension principale : Songerie
- Domaine privilégié : Communication et liens
- Dimensions secondaires : Primus et Opacité
- Domaine de Primus : Terre
- Domaine d'Opacité : Brume et souvenirs douloureux
- Style : dialogue avec les créatures merveilleuses

Entourage

- Églantine, fée d'Air
- Mousse, fétiche puîné de Terre
- Filigrane, jeune âme liée à une lampe

Don

- Empathie animale

Principe

Je protège les passages entre Tourcgnat et la Songerie, mais je n'enferme jamais celles qui souhaitent les franchir.

Complication

Je cherche à porter seule les problèmes afin de protéger les plus jeunes. Anaëlle reste ainsi reconnaissable comme l'ancienne Marmo qu'elle était, mais son entrée dans Tsuvadra lui révèle une réalité plus vaste : ses jeux avec les créafées étaient déjà une pratique de l'Aart, ses aventures préparaient son esprit au Velum, et les passages qu'elle protégeait ne menaient pas seulement vers la Songerie, mais vers les dimensions mêmes de l'univers.

Le Littéraire-Rôle

Le Littéraire-Rôle permet de raconter les mois qui séparent deux scénarios. Il sert à faire évoluer :

- Les relations
- Les études ou le métier

- Les convictions
- Les projets personnels
- La réputation
- Les blessures et les regrets.

Il peut être joué autour de la table, par messages ou par correspondance.

Il n'utilise aucun dé.

Une séquence de Littéraire-Rôle dure généralement entre trente minutes et une heure.

Préparer l'ellipse

La Maîtresse du Verbe annonce :

- La durée de l'ellipse
- Les principaux changements du monde
- Deux ou trois événements auxquels les personnages ont pu participer
- La situation qui ouvrira le prochain scénario.

Elle ne décide pas à l'avance de ce que les personnages ont accompli ou ressenti.

Les quatre questions

Chaque joueuse répond pour son personnage :

- Qu'ai-je cherché à accomplir ?
- Quelle relation a changé ?
- Quelle difficulté ai-je rencontrée ?
- Qu'est-ce qui est désormais différent en moi ?

Les réponses peuvent être courtes ou prendre la forme d'une véritable scène.

Le tour d'une joueuse

À son tour, une joueuse raconte un événement important de l'ellipse.

Elle précise :

- Ce que voulait son personnage
- Ce qu'il a fait
- La personne concernée
- Ce qu'il a obtenu
- Le prix, la difficulté ou la conséquence de son choix.

Une scène ne doit pas tout résoudre. Elle doit provoquer un changement.

Exemple

Pendant l'année, Clara a continué à écrire à Océane. Lorsque leurs lettres ont été découvertes par une surveillante, Clara a préféré reconnaître leur correspondance plutôt que mentir. Elle a conservé l'amitié d'Océane, mais la direction surveille désormais son courrier.

Participer à la scène d'une autre joueuse

Une autre joueuse peut proposer :

- La présence de son personnage
- Une réaction
- Un souvenir partagé

- Une conséquence possible
- Un personnage secondaire.

La joueuse qui raconte reste libre d'accepter, de modifier ou de refuser la proposition. Personne ne décide des sentiments, des pensées ou des actes définitifs du personnage d'une autre joueuse.

Les trois Pierres

Les Pierres servent à conserver la trace des choix importants. Elles ne sont pas nécessaires à chaque scène. On les reçoit seulement lorsque le choix révèle véritablement le personnage.

Pierre de Drama

Une joueuse reçoit une Pierre de Drama lorsqu'elle accepte volontairement :

- Un échec
- Une complication
- Une perte
- Une conséquence difficile.

Elle peut dépenser une Pierre de Drama pour :

- Ajouter un élément favorable à une scène
- Faire intervenir un allié
- Conserver une ressource importante
- Transformer un échec total en réussite partielle.

Une joueuse ne peut dépenser qu'une Pierre de Drama par scène. Les Pierres de Drama non utilisées sont perdues à la fin de l'ellipse.

Pierre de Notoriété

Une joueuse reçoit une Pierre de Notoriété lorsque son personnage agit conformément à une qualité, une conviction ou une responsabilité, alors même que ce choix lui coûte quelque chose. Exemples :

- Défendre une personne impopulaire
- Tenir une promesse difficile
- Renoncer à un avantage injuste
- Dire une vérité qui met le personnage en danger
- Choisir la solidarité plutôt que la réussite personnelle.

La Pierre de Notoriété indique ce que les autres admirent ou respectent chez le personnage.

Pierre de Flétrissure

Une joueuse reçoit une Pierre de Flétrissure lorsque son personnage laisse une peur, une jalousie, un orgueil ou une obsession guider son action.

Il ne s'agit pas d'une punition.

Cette Pierre montre qu'une part plus sombre du personnage a gagné de l'importance.

Exemples :

- Abandonner une relation par peur d'être quitté
- Humilier une rivale
- Cacher une vérité pour préserver son prestige
- Utiliser un pouvoir sur les sentiments d'une autre personne
- Sacrifier un innocent pour atteindre un objectif.

Fin de l'ellipse

À la fin de la séquence, chaque joueuse résume son année en une phrase :
« Cette année, mon personnage a appris que... »
Elle regarde ensuite ses Pierres.

Plus de Notoriété que de Flétrissure

Le personnage obtient un acquis positif :

- Une relation renforcée
- Une réputation favorable
- Un nouvel allié
- Une responsabilité reconnue
- Un avantage lors du prochain scénario.

Plus de Flétrissure que de Notoriété

La joueuse choisit une complication qui accompagnera son personnage :

- Une relation fragilisée
- Une dette
- Une mauvaise réputation
- Une peur
- Une tentation
- Une personne qui lui en veut.

Cette complication doit créer du jeu, jamais retirer le personnage de l'aventure.

Autant de Notoriété que de Flétrissure

Le personnage a changé sans avoir encore trouvé son équilibre.

La joueuse conserve à la fois :

- Un acquis
- Une complication liée à cet acquis.

Exemple

Vincent est devenu un poète reconnu, mais il ne sait plus si les personnes qui l'approchent aiment ses textes ou sa célébrité.

Conséquences dans le scénario suivant

Chaque personnage commence le scénario suivant avec :

- Un lien important
- Un acquis de l'année
- Une difficulté non résolue
- Éventuellement une question personnelle.

Une fois pendant le scénario, la joueuse peut invoquer son acquis pour recevoir **2 dK** dans sa réserve personnelle.

La Maîtresse du Verbe peut faire intervenir la difficulté non résolue, mais elle doit alors remettre **1 dK** à la joueuse concernée.

Version très rapide

Lorsque le temps manque, chaque joueuse répond seulement à trois phrases :

Cette année, j'ai réussi à...

Mais cela m'a coûté...

Ma relation avec... a changé parce que...

La Maîtresse du Verbe en tire :

- Un acquis
- Une complication
- Une relation importante pour le prochain scénario.



SAISON 1
DE L'ENFANCE AU SECRET

PLEINCREUX
ÉCOLE SECRET

PLEINCREUX

Chronologie canonique de Cellules & Étoiles



Le manuscrit pose déjà deux principes structurants : dix années, dix scénarios, avec des séquences de Littéraire-Rôle pour raconter les mois écoulés entre les crises jouées à table. Il prévoit également que les dates initiales puissent être décalées d'une décennie.

1. Les décisions chronologiques

Fin de la période MARMO

- **Été 2030** : La Compagnie du ciboire
- **Septembre 2030** : Ennemis
- **Octobre 2030** : La Mort d'un juste
- **Novembre 2030 à août 2032** : ellipse de maturation et migration vers Tsuvadra dK

Cette ellipse d'environ vingt-deux mois remplit plusieurs fonctions :

- Les Marmo apprennent à devenir des **Apprentis Faiseurs**
- Leurs pouvoirs sont convertis vers le système dK
- Les conséquences du ciboire, de la mort de Girondon et de la découverte de Tsuvadra s'installent
- Les relations amoureuses et amicales évoluent
- Virginie et Maximilien naissent durant l'été 2032
- Les personnages atteignent réellement l'adolescence avant le départ vers Stanford.

Âge des personnages

Je retiens comme référence :

- 14 à 16 ans lors du premier scénario
- Un âge médian conseillé de 15 ans
- 23 à 25 ans lors du dernier scénario.

Chaque ancien Marmo conserve évidemment son âge propre. Une Marmo âgée de treize ans au début aura vingt-deux ans lors de la conclusion une autre âgée de seize ans en aura vingt-cinq.

Âge des joueurs

Cette chronologie retrouve les repères du manuscrit :

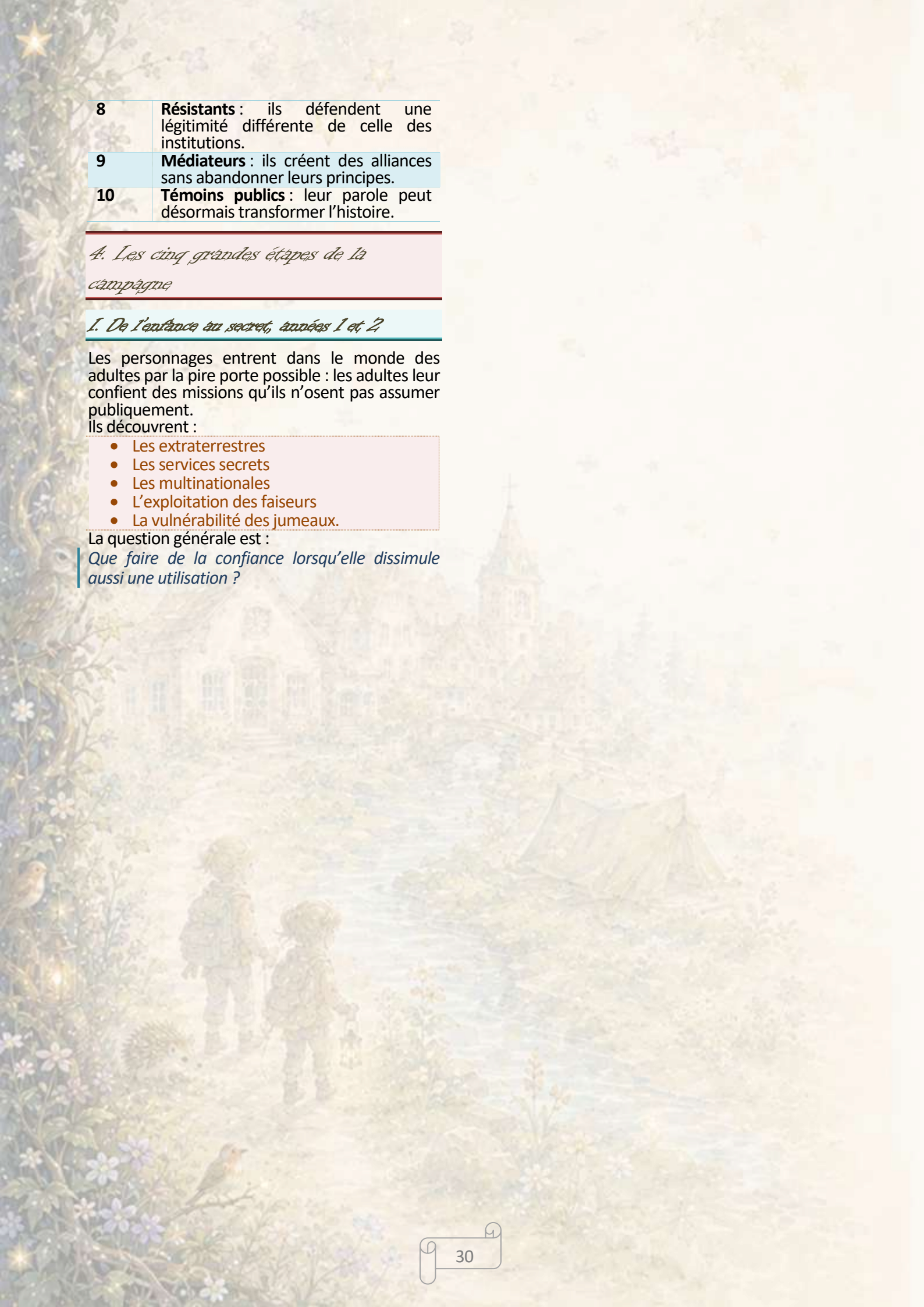
- 2 ans dans Jouer avec le feu
- 3 ans dans Retour à Stanford
- 5 ans lors de Fin de Pleincreux
- 9 ans dans Fin et début.

La succession des dix titres demeure celle du manuscrit. La station, la montée de l'Église œcuménique, la destruction de Pleincreux, la chute des nations puis le procès final constituent les grandes étapes déjà présentes le tableau leur donne désormais une fonction humaine et une conséquence irréversible.

3. La progression humaine des personnages

La campagne ne doit pas seulement raconter une augmentation de puissance. Elle raconte une transformation de leur place dans le monde.

Année	Position des personnages
1	Témoins : ils découvrent ce que les puissants cachent.
2	Protecteurs : ils assument la sécurité d'autres personnes.
3	Responsables : ils refusent certains pouvoirs malgré leur utilité.
4	Explorateurs : ils ouvrent une route que l'humanité ignorait.
5	Dissidents : ils prennent publiquement position.
6	Fondateurs : ils reconstruisent une communauté sans lieu central.
7	Adultes : ils choisissent leurs engagements intimes et durables.



8	Résistants : ils défendent une légitimité différente de celle des institutions.
9	Médiateurs : ils créent des alliances sans abandonner leurs principes.
10	Témoins publics : leur parole peut désormais transformer l'histoire.

4. Les cinq grandes étapes de la campagne

1. De l'enfance au secret, années 1 et 2

Les personnages entrent dans le monde des adultes par la pire porte possible : les adultes leur confient des missions qu'ils n'osent pas assumer publiquement.

Ils découvrent :

- Les extraterrestres
- Les services secrets
- Les multinationales
- L'exploitation des faiseurs
- La vulnérabilité des jumeaux.

La question générale est :

Que faire de la confiance lorsqu'elle dissimule aussi une utilisation ?

2. Tableau des dix années

Année	Scénario	Âge PJ	Jumeaux	Question personnelle	Crise principale	Décision irréversible	Conséquence pour l'année suivante
2032–2033	La Station Stanford	14–16 ans	Naissance à 1 an	Puis-je encore être protégé lorsque les adultes me confient leurs secrets et leurs fautes ?	Enquête sur la mort de Lutèce, découverte du croiseur ancipiel et tentative de le détruire.	Les personnages sauvent les Ancipiels et refusent que le premier contact soit confisqué par les militaires ou les Inquisiteurs.	Les gouvernements, les Églises clandestines et les multinationales savent désormais qui ils sont.
2033–2034	Spy multinationales	15–17 ans	1 an	Comment protéger les miens sans devenir l'instrument d'une autre puissance ?	Merckx cherche à exploiter les Faiseurs et les jumeaux ; les PJ découvrent des expérimentations humaines.	Ils choisissent de défendre les victimes et de révéler le laboratoire, même si cela les engage dans une guerre clandestine.	Virginie et Maximilien sont séparés ; les témoins sont éliminés ou menacés ; Marie Ruelle s'enfonce dans une lutte obsessionnelle.
2034–2035	Jouer avec le feu	16–18 ans	2 ans	Un pouvoir dangereux peut-il devenir juste parce que nous prétendons l'utiliser pour le bien ?	L'Inquisition tente d'utiliser Durandal pour réveiller des Primus Éoims et retrouver les jumeaux.	Les personnages refusent de s'emparer de la stase et interrompent le rituel plutôt que d'utiliser son pouvoir.	Les preuves sont en grande partie détruites, mais l'Inquisition identifie les PJ comme ses adversaires directs.
2035–2036	Retour à Stanford	17–19 ans	3 ans	Que reste-t-il de mon identité lorsque mon corps, mes croyances et mes certitudes deviennent instables ?	Le premier voyage velumnique humain tourne au désastre ; des passagers sont transformés ou possédés.	Les PJ refusent de sacrifier l'équipage, reprennent le vaisseau et demandent l'aide des Ancipiels.	Le voyage entre les mondes devient possible ; Stanford prend une importance stratégique mondiale.
2036–2037	Église Œcuménique	18–20 ans	4 ans	La foi peut-elle unir sans exiger l'obéissance et l'uniformité ?	Fondation de l'Église œcuménique, alliance avec les multinationales, persécution croissante des Dragons et des Faiseurs.	Les personnages prennent publiquement position contre « l'ordre divin » imposé et choisissent de protéger les Dragons.	Leur parole contribue à l'oraison de Clermont ; Pleincreux est désormais considéré comme un foyer de dissidence.
2037–2038	Fin de Pleincreux	19–21 ans	5 ans	Que puis-je sauver lorsque je ne peux plus sauver ma maison ?	Les PJ apprennent que Pleincreux sera détruit dans une semaine.	Ils renoncent à défendre les murs jusqu'à la mort, évacuent les élèves et fondent un réseau dispersé d'anciens de Pleincreux.	L'école disparaît ; les personnages n'ont plus de refuge et entrent véritablement dans la résistance.
2038–2039	Mariage en noir	20–22 ans	6 ans	Ai-je encore le droit de construire une vie intime lorsque le monde réclame toute mon existence ?	Une union, un engagement ou une cérémonie personnelle devient le point de rencontre des mythes, des Dimensions et des ennemis des PJ.	Les personnages choisissent les liens qu'ils veulent rendre durables et acceptent que leur vie privée ait désormais des conséquences politiques.	Ils deviennent des adultes reconnus du réseau de résistance ; certaines relations sont consacrées, d'autres définitivement rompues.
2039–2040	Fin des nations	21–23 ans	7 ans	Quelle autorité peut encore être légitime lorsque les institutions ont trahi leur mission ?	Coup d'État mondial de l'Œcoumène et des multinationales ; Toulouse et son orphelinat deviennent un champ de bataille.	Les personnages choisissent de défendre les populations et les structures libres plutôt que de conquérir eux-mêmes le pouvoir.	Les États-nations s'effondrent ou deviennent secondaires ; la Résistance, l'Errance et les pouvoirs locaux structurent le monde.
2040–2041	Mafia et jumeaux	22–24 ans	8 ans	Peut-on s'allier à des personnes compromises sans leur abandonner notre conscience ?	À Naples et à Rome, les jumeaux deviennent l'enjeu d'une lutte entre la Camorra, l'Œcoumène et plusieurs résistances.	Les PJ acceptent certaines alliances sous conditions, mais refusent que Virginie et Maximilien soient utilisés comme reliques, armes ou chefs imposés.	Les jumeaux prennent eux-mêmes la parole ; ils deviennent des symboles mondiaux et les PJ sont désignés comme terroristes spirituels.
2041–2042	Fin et début	23–25 ans	9 ans	Que reste-t-il de ma liberté lorsque je ne peux plus choisir ce qui m'arrive ?	Capture, emprisonnement et procès des jumeaux et de leurs proches.	Les personnages choisissent de témoigner publiquement, de révéler l'histoire entière et d'assumer les conséquences plutôt que de négocier leur silence.	L'ancien ordre ne peut plus se maintenir intact. La campagne s'achève sur la naissance d'une époque nouvelle.

Ils prennent position contre l'ordre nouveau, puis

II. Du pouvoir à la responsabilité, années 3 et 4

Les PJ disposent maintenant de capacités considérables. Le danger ne vient plus seulement de ce qu'ils ne savent pas faire, mais de ce qu'ils pourraient faire.

Durandal et le voyage velumnique leur imposent cette question :

Tout ce qui est possible doit-il être accompli ?

III. De l'école à l'exil, années 5 et 6

Ils prennent position contre l'ordre nouveau, puis perdent Pleincreux.

La destruction de l'école doit être le milieu exact de la campagne : cinq années avant, quatre après. Avant cette destruction, ils possèdent encore une maison et des maîtres. Après elle, ils deviennent responsables de leur propre réseau.

IV. De la vie personnelle à la vie politique, années 7 et 8

Ils essaient de construire :

- Des couples
- Des familles
- Des métiers
- Des engagements
- Des communautés.

Mais chaque décision personnelle est désormais interprétée politiquement.

La chute des nations ne signifie pas seulement l'effondrement d'États. Elle oblige les personnages à déterminer à qui ils reconnaissent une autorité.

V. Du symbole à la liberté, années 9 et 10

Virginie et Maximilien deviennent des figures publiques. Le danger est alors de les transformer en nouveaux souverains ou en saints vivants.

La tâche ultime des anciens Marmo consiste à leur permettre de rester des personnes capables de parler et de choisir.

Le procès final n'est pas seulement celui des jumeaux. Il est celui de la conception du monde portée par toute la campagne :

La paix vient-elle de l'obéissance à un ordre supérieur, ou de l'égalité entre des consciences libres et responsables ?

5. Structure annuelle retenue

Chaque année utilisera désormais la même ossature.

A. La Littéraire-Rôle, trente à soixante minutes

Il couvre les mois écoulés depuis le scénario précédent.

Chaque joueuse répond à quatre questions :

- Qu'ai-je construit cette année ?
- Qu'ai-je perdu ou laissé derrière moi ?
- Quelle relation a changé ?
- Qu'est-ce que je refuse désormais de faire ?

Une réponse positive crée une ressource, une relation ou une possibilité.

Une réponse douloureuse crée une complication, jamais une punition arbitraire.

B. La crise annuelle, deux à quatre parties

Chaque scénario ne raconte pas toute l'année. Il raconte la semaine, le voyage ou l'événement qui change le sens de cette année.

Durée conseillée :

- Scénario resserré : deux parties de 4 à 6 heures
- Scénario ordinaire : trois parties
- Grande rupture de campagne : quatre parties au maximum.

C. La décision irréversible

Chaque scénario doit posséder un moment où les personnages ne peuvent pas préserver toutes les possibilités.

Ils doivent choisir entre deux biens, deux loyautés ou deux manières d'agir.

Cette décision appartient aux joueuses. La chronologie fixe la crise, mais pas la réponse exacte.

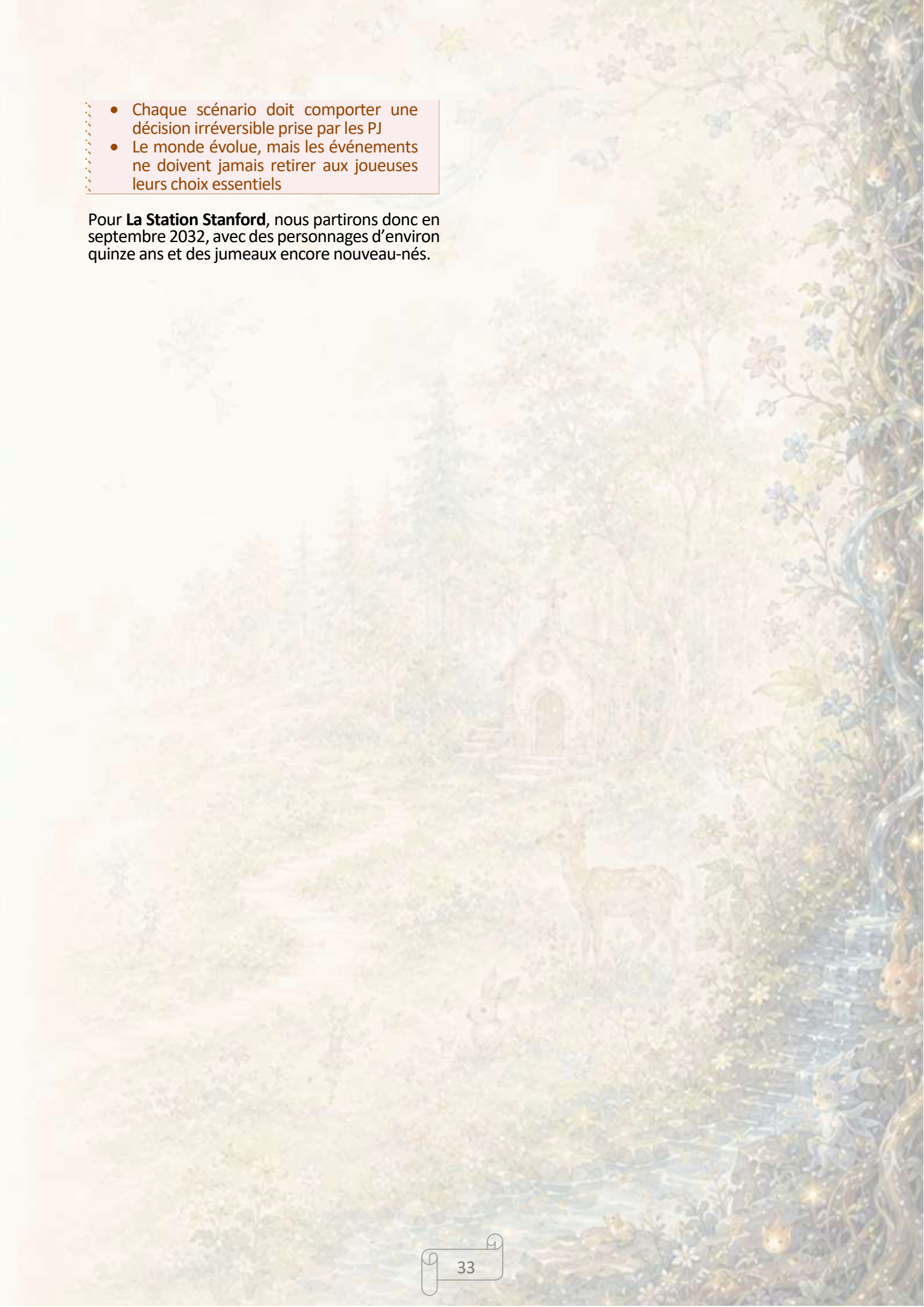
D. Les conséquences

La fin indique toujours :

- Ce qui change dans le monde
- Ce qui change dans le groupe
- La personne qui s'est rapprochée
- La personne qui s'est éloignée
- La nouvelle responsabilité des personnages
- La question qui ouvrira l'année suivante.

6. Ce qui est désormais canonique

- La Mort d'un juste : octobre 2030
- Ellipse de maturation : novembre 2030 à août 2032
- Naissance de Virginie et Maximilien : été 2032
- Début de Cellules & Étoiles : septembre 2032
- Âge conseillé des personnages : 14 à 16 ans
- Âge médian de référence : 15 ans
- Une année par scénario
- Fin de Pleincreux exactement au milieu de la campagne
- Fin de la campagne : été 2042
- Âge final des PJ : 23 à 25 ans
- Âge final des jumeaux : 9 ans

- 
- Chaque scénario doit comporter une décision irréversible prise par les PJ
 - Le monde évolue, mais les événements ne doivent jamais retirer aux joueuses leurs choix essentiels

Pour **La Station Stanford**, nous partirons donc en septembre 2032, avec des personnages d'environ quinze ans et des jumeaux encore nouveau-nés.



La station Stanford - (2032-2033)



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.

1. Résumé

Deux années se sont écoulées depuis **La Mort d'un juste**.

Les anciens Marmo ont grandi. Ils étudient toujours à **Pleincreux**, mais sont désormais considérés comme de jeunes Apprentis Faiseurs. Leurs pouvoirs ont évolué et le monde extérieur commence à s'intéresser à eux.

En **mars 2033**, l'illustre **Gramont Archibald** les convoque secrètement. Lutèce Stranibani, ancienne élève de Pleincreux envoyée sur la station orbitale internationale Stanford, y est morte dans des circonstances inexplicables.

La version officielle évoque une défaillance cardiaque survenue dans une galerie d'observation. Pourtant :

- Lutèce ne souffrait d'aucune maladie connue
- Sa réserve d'Énergie a été entièrement consumée
- Dix-sept minutes ont disparu des enregistrements
- Elle avait envoyé à Pleincreux un dessin représentant une libellule devant les étoiles
- Ses dernières recherches concernaient le Velum en apesanteur.

Les PJ sont choisies pour rejoindre Stanford sous couvert d'un programme scientifique consacré au développement des adolescents dans l'espace. Leur véritable mission consiste à découvrir ce qui est arrivé à Lutèce.

Avant leur départ, une organisation d'élèves appelée **Order Team** les espionne. En remontant le dispositif d'écoute, les PJ découvrent qu'une

faction secrète de l'Inquisition œcuménique cherche à connaître leur mission.

Un ouvrage de la bibliothèque, écrit par **Novæ Rose d'Or**, révèle alors que des êtres venus des étoiles rencontrèrent des dragons au début du **XVII^e siècle**. Les restes de leur appareil reposent encore dans le Vieux Bois de Pleincreux. Les PJ peuvent y récupérer une interface organique susceptible de reconnaître une technologie extraterrestre.

Sur Stanford, l'enquête sur **Lutèce** révèle qu'elle avait découvert un immense vaisseau invisible, maintenu hors de la perception ordinaire par une déformation du Velum.

Lorsque les PJ rendent le vaisseau visible, une lutte éclate entre celles et ceux qui souhaitent l'explorer et ceux qui veulent le détruire ou en prendre le contrôle.

Après avoir empêché le lancement d'une torpille, les PJ participent à l'expédition. Dans le croiseur, ils découvrent les vestiges d'une bataille ancienne, une technologie semi-vivante et deux Ancipiels encore en vie.

Le réveil de **Kveldurebise** marque le premier contact conscient entre l'humanité et une civilisation extraterrestre.

Mais une personne de l'expédition tente de la tuer.

Les PJ devront protéger les survivants et décider ce qu'ils révéleront à la Terre.

2. Fonction dans la campagne

Ce scénario ouvre la période Tsuvadra dK.

Il doit montrer que les personnages ne sont plus seulement des enfants qui découvrent un secret.

Ils sont devenus des personnes dont les décisions peuvent modifier l'histoire.

Le scénario introduit :

- Le passage aux règles de Tsuvadra dk
- Les premiers enjeux politiques liés aux Faiseurs
- La station Stanford
- Les Ancipiels
- Les Broquarts
- L'existence d'une société interstellaire
- L'Inquisition Œcuménique
- L'intérêt des États et des entreprises pour les anciens Marmo
- La difficulté de distinguer protection et utilisation.

La conclusion doit ouvrir la question qui dominera le scénario suivant :

Qui cherchera désormais à exploiter les Ancipiels, les Faiseurs et les jumeaux ?

3. Ce qui s'est réellement passé

Lutèce Stranibani

Lutèce avait dix-huit ans. Elle appartenait à la dernière promotion de Pleincreux et maîtrisait particulièrement :

- L'Opacité
- La Songerie
- L'observation des déformations du Velum
- L'astronomie.

Elle fut envoyée sur Stanford pour étudier les modifications du Velum provoquées par :

- L'apesanteur
- Les rayonnements cosmiques
- L'éloignement de la terre
- La concentration de consciences humaines dans une structure artificielle.

Quelques semaines avant sa mort, elle distingua la silhouette d'un croiseur ancipiel situé dans une orbite proche.

Elle tenta d'en parler à plusieurs adultes.

Le dispositif de silence

John Winslow, pasteur luthérien et membre clandestin de l'Inquisition œcuménique, considérait la découverte comme dangereuse. Il avait participé avec **David Friedman**, rabbin et nanophysicien, à la conception d'un émetteur destiné à communiquer avec la Terre malgré les interférences du Velum.

Winslow détourna l'appareil.

Il l'utilisa pour créer un **champ d'Inhibition**, capable d'affaiblir les perceptions surnaturelles d'un Faiseur.

Lorsque **Lutèce** tenta de rendre le vaisseau visible, **Winslow** activa le champ. **Lutèce** résista en mobilisant toute son Énergie. Le conflit entre son

pouvoir et l'Inhibition provoqua son effondrement.

Winslow n'avait peut-être pas prévu sa mort, mais il choisit ensuite :

- D'effacer les enregistrements
- De déplacer certains objets
- De présenter l'événement comme un accident
- De surveiller les élèves qui seraient envoyés pour enquêter.

David Friedman

David a participé à la construction de l'émetteur, mais ignorait qu'il serait utilisé contre Lutèce.

Il a cependant compris après sa mort qu'une partie de ses travaux avait été détournée.

Il n'a rien dit par peur :

- D'être accusé
- De perdre sa place
- De provoquer l'arrêt du programme Stanford
- De déclencher un scandale religieux.

Il n'est donc ni innocent ni l'auteur principal du crime.

Les PJ peuvent l'amener à témoigner.

L'Order Team

L'Order Team existe déjà depuis plusieurs années à Pleincreux.

Ses membres prétendent défendre :

- Les traditions de l'école
- La pureté des lignées de faiseurs
- La discipline
- La maîtrise du secret.

Laura Bismonte utilise ces principes pour exclure les élèves qu'elle considère comme indignes ou insuffisamment héritiers des anciennes lignées.

Barbara Sembla connaît l'existence du groupe. Elle a parfois utilisé son réseau pour surveiller des menaces pesant sur **Pleincreux**, sans mesurer l'idéologie développée par Laura.

L'Order Team reçoit désormais des instructions de Winslow par l'intermédiaire d'un homoncule de transmission.

4. La station Stanford

Stanford est un tore orbital d'environ 1 600 mètres de diamètre. Il accomplit approximativement une rotation par minute, produisant une gravité artificielle sur son cercle extérieur.

La station devait accueillir à terme près de dix mille personnes. Elle n'en abrite encore qu'environ trois cent cinquante :

- Cinquante militaires
- Cinquante scientifiques
- Soixante-dix ingénieures et ingénieurs industriels
- Quatre-vingts agronomes

- Une centaine de techniciennes et techniciens.



Le tore habité

L'intérieur ressemble à une vallée étroite qui formerait une boucle complète.
On y trouve :

- Des habitations
- Des cultures
- Des serres
- Des ateliers
- Un réfectoire
- Une infirmerie
- Des espaces religieux et méditatifs
- Un amphithéâtre
- Des miroirs réfléchissant la lumière solaire.

En levant les yeux, on peut voir les quartiers situés de l'autre côté du tore, comme une ville suspendue au-dessus de soi.

Le moyeu central

Le moyeu ne tourne pas avec le tore.
Il est presque dépourvu de gravité.
Il contient :

- Les quais d'amarrage
- Les laboratoires d'apesanteur
- Les réserves
- Les systèmes énergétiques
- Le contrôle des appareils extérieurs
- Les armes destinées à dévier ou détruire les astéroïdes menaçants.

Les zones importantes

- Quartiers des PJ
- Ancienne chambre de Lutèce
- Galerie d'observation
- Centre de communication
- Espaces des aumôniers
- Salle du conseil
- Salle de contrôle des défenses
- Hangar de la navette Hermès
- Moyeu scientifique
- Grande baie du réfectoire

5. Rappels de règles pour le scénario

Les valeurs proposées suivent les usages de Tsvadra dK.

Difficultés

- **15+** : action accessible à une personne compétente
- **20+** : action difficile
- **25+** : action très difficile
- **30+** : action exceptionnelle

Une bonne préparation, un outil adapté ou une information précise peut réduire la difficulté de 5. Une situation défavorable peut l'augmenter de 5.

Épreuves prolongées

Une action complexe demande généralement :

- **3 réussites avant 2 échecs** pour une épreuve courte
- **5 réussites avant 3 échecs** pour une épreuve importante.

Chaque joueuse doit expliquer comment son Savoir²-faire contribue à l'action.

Réserve commune

Les dK communs représentent la capacité du groupe à agir ensemble.

Ils seront particulièrement importants pour :

- Révéler le vaisseau
- Arrêter la torpille
- Ouvrir le croiseur
- Sauver les ancipels.

Les joueuses doivent donner leur accord pour puiser dans la réserve commune.

6. Compteurs du scénario

Indices sur Lutèce

Le groupe peut recueillir jusqu'à **8 Indices**.

- Les dix-sept minutes effacées.
- Le dessin de la libellule.
- La disparition complète de son Énergie.
- Les résidus du champ d'Inhibition.
- Les travaux communs de Winslow et Friedman.
- Les coordonnées orbitales notées par Lutèce.
- Le message « La libellule dort encore ».
- L'accès de Winslow à la galerie.
- Le témoignage de David.
- Les archives du dispositif.

Effets

- **2 Indices** : la mort n'est probablement pas naturelle.
- **4 Indices** : Lutèce a découvert quelque chose d'invisible.

- **6 Indices** : le dispositif d'inhibition a provoqué son effondrement.
- **8 Indices** : Winslow peut être directement mis en cause.

Les éléments essentiels doivent être découverts même en cas d'échecs. Les réussites permettent d'obtenir plus vite des preuves solides.

Pression inquisitoriale

La Pression commence à **1**.

Elle augmente lorsque :

- Les PJ parlent de leur mission sans précaution
- L'Order Team réussit à transmettre des renseignements
- Un témoin est publiquement humilié
- Les PJ détruisent des preuves
- Ils accusent quelqu'un sans pouvoir expliquer leurs soupçons
- Winslow comprend qu'ils ont découvert le vaisseau.

Elle diminue lorsque :

- Un membre de l'Order Team coopère
- Les PJ conservent une preuve
- Plusieurs adultes indépendants sont informés
- David Friedman accepte de témoigner
- Une communication est envoyée par plusieurs canaux.

Effets

- **0 ou 1** : les adversaires observent.
- **2 ou 3** : les PJ sont surveillées.
- **4** : une tentative de sabotage est préparée.
- **5** : Winslow ordonne la destruction du vaisseau.
- **6** : plusieurs autorités terrestres cherchent à prendre le contrôle de Stanford.

7. Ouverture en Littéraire-Rôle

Deux années ont passé

Cette séquence couvre la période comprise entre **La Mort d'un juste** et mars 2033.

Chaque joueuse répond à quatre questions :

- Qu'ai-je construit depuis la mort de Girondon ?
- Quelle relation a changé ?
- Qu'ai-je appris à faire avec mes nouveaux pouvoirs ?
- Qu'est-ce que je refuse désormais d'accepter des adultes ?

Chaque personnage choisit ensuite :

- Un acquis
- Une relation importante
- Une difficulté non résolue.

Une fois pendant le scénario, l'acquis peut donner **2 dK personnels**.

Lorsque la difficulté non résolue complique réellement une scène, la Maîtresse du Verbe donne **1 dK** à la joueuse concernée.

Éléments communs à évoquer

- Le deuil de Girondon
- L'adaptation aux règles et pouvoirs de Tsuvadra dK
- La croissance des personnages
- La naissance de Virginie et Maximilien durant l'été 2032
- Les nouvelles responsabilités à Pleincreux
- Le départ ou l'évolution d'anciens amis
- La première vision régulière de la station Stanford dans les médias.

8. Personnages récurrents

L'Illustre Gramont Archibald

Directeur de Pleincreux, descendant d'une ancienne lignée draconique.

Il souhaite protéger les élèves, mais accepte de leur confier une mission qu'il n'oserait pas confier à des adultes ordinaires. Cette contradiction doit être visible.

Attitude : grave, affectueux, retenu.

Secret : il ne possède pas toutes les informations sur le bureau spécial.

Faiblesse : il pense parfois qu'expliquer le danger reviendrait à l'augmenter.

Marie Ruelle



Lieutenant Marie Ruelle

Vie : 58
 Énergie : 58
 Combat : +13
 Mystique : +16
 Soutenance : +13
 Survie : +10
 Défense : 34+

Atouts principaux :

- Arts martiaux : Parfaite
- Esquive : Critique
- Rapidité d'action
- Puissance
- Hybris : amour protecteur

Attitude : chaleureuse, directe, vigilante.

Dilemme : protéger les PJ ou respecter leur autonomie.

Lieutenant chargée de protéger les PJ. Elle n'est pas leur geôlière. Elle veut qu'ils puissent agir, mais refuse de les considérer comme invulnérables.

Danesh Ekram



Danesh Ekram

Vie : 45
 Énergie : 53
 Combat : +9
 Mystique : +15
 Soutroiserie : +12
 Survie : +12
 Sécurité : +23
 Érudition scientifique : +25
 Défense : 22

Atouts :

- Ingénieur
- Diplôme
- Érudit
- Sécurité : Expert
- Sciences : Maître

Attitude : rationnelle, curieuse, exigeante.

Dilemme : protéger Stanford ou révéler une vérité qui pourrait provoquer sa confiscation.

Responsable de Stanford.
 Ingénieur remarquable, il croit profondément au projet orbital. Il n'est pas au courant de toute l'activité inquisitoriale.

Gebril ibn Khrofa



Gebril ibn Khrofa

Vie : 40
 Énergie : 55
 Combat : +12
 Mystique : +18
 Soutroiserie : +10
 Diplomatie : +21
 Psychologie : +19
 Érudition religieuse : +23
 Médecine : +16

Qualité : Il peut devenir un allié majeur pendant l'assemblée.

Défaut : manque de courage

Imam et aumônier scientifique.
 Il soutient que la découverte d'une autre espèce ne menace aucune foi honnête, mais oblige chaque tradition à abandonner son orgueil.

Jean Octaire



Jean Octaire

Vie : 40
 Énergie : 60
 Combat : +12
 Mystique : +18
 Soutroiserie : +10
 Survie : +15
 Diplomatie : +22
 Érudition religieuse : +22
 Protection par l'Éden : +20

Qualité : miséricordieux.

Défaut : garde trop longtemps les secrets de son institution.

Prêtre catholique, ancien élève de Pleincreux et Faiseur.
 Il appartient à un courant chrétien minoritaire centré sur l'égalité, le service et la mémoire de Marie de Magdala.
 Il a été envoyé pour protéger les PJ, pas pour les surveiller.

Fedoul Borisovitch Elfin



Fedoul Borisovitch Elfin

Potentiels :

Vie : 40
 Énergie : 55

Savoir-faire :

Combat : +10
 Mystique : +18
 Soutroiserie : +14
 Diplomatie : +28
 Psychologie : +24
 Érudition religieuse : +22

Atouts :

Critique diplomatique

Qualité : Médiateur

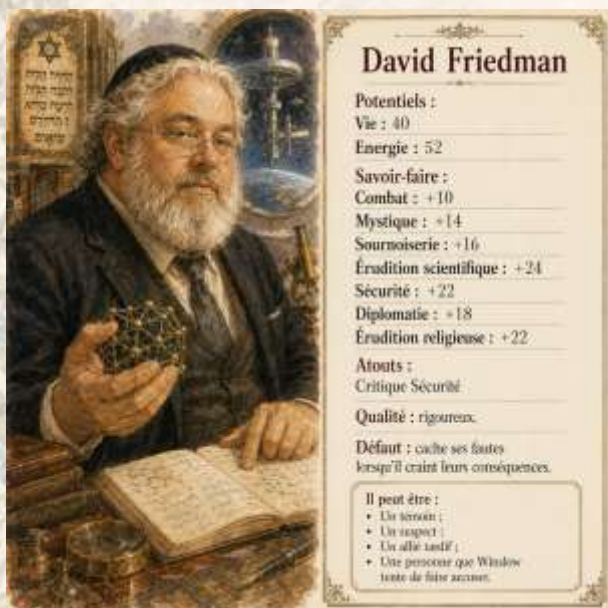
Défaut : Colérique

Pape orthodoxe russe.
 Il sert de médiateur entre les aumôniers et tente d'empêcher les divergences de devenir une guerre de chapelles.

David Friedman

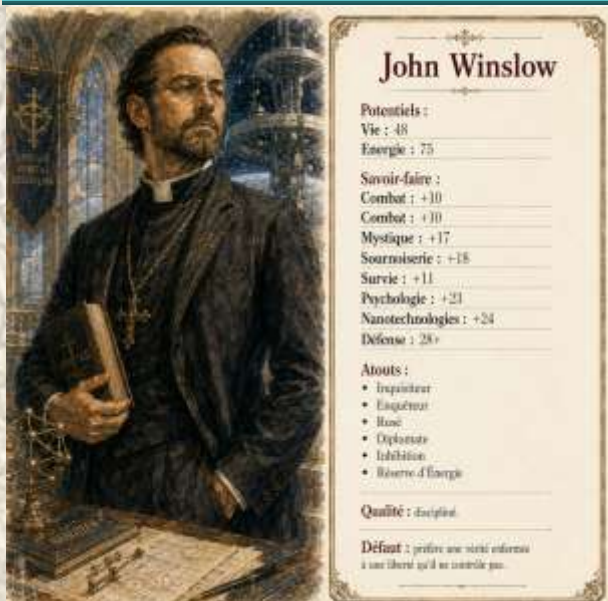
Rabbin, physicien et spécialiste des nanotechnologies.
 Il a participé à la création du dispositif détourné contre Lutèce.
 Il peut être :

- Un témoin
- Un suspect



- Un allié tardif
- Une personne que Winslow tente de faire accuser.

John Winslow



Pasteur luthérien, nanophysicien et membre de l'Inquisition œcuménique. Il ne représente ni son Église ni les croyants de la station. Il agit pour une organisation clandestine persuadée que le premier contact doit être contrôlé.

Kveldurebise

Ancipielle chargée de l'observation de la Terre. Elle parle plusieurs langues humaines grâce aux archives du croiseur. Sa bouche est triangulaire, son visage ne possède pas de nez et son appareil respiratoire se trouve en partie dans son dos. Deux ailes membraneuses, semblables à celles d'une libellule, se déploient largement derrière ses épaules.



9. Dérèglement

ACTE I, PLEINCREUX

Scène 1, Le secret de l'illustre

Situation

Le 4 mars 2033, les PJ sont convoquées après les cours dans les appartements privés de l'illustre. Les rideaux sont fermés. Aucun secrétaire n'assiste à la réunion. Sur la table reposent :

- Une photographie de Lutèce
- Un dossier médical
- Une carte de Stanford
- Un dessin de libellule
- Une enveloppe portant le sceau de la présidence française.

But de la scène

- Présenter la mission.
- Montrer que les adultes ne disent pas tout.
- Donner aux PJ la possibilité de poser leurs conditions.
- Introduire Lutèce.

Ce que dit l'illustre

Officiellement, les PJ participeront à une étude consacrée à l'adolescence dans l'espace. En réalité, ils devront :

- Comprendre la mort de Lutèce
- Rechercher une trace de l'Art des Faiseurs
- Déterminer si une personne de Stanford représente un danger
- Préserver le secret de Pleincreux.

L'illustre ne leur demande pas une réponse immédiate.

Tests utiles

Psychologie, 20+

Le personnage comprend que l'illustre éprouve de la culpabilité. Il avait approuvé le départ de Lutèce.

Avec 25+, il comprend qu'une partie du dossier lui a été retirée par le bureau spécial.

Renseignement ou Sécurité, 20+

Le personnage remarque les dix-sept minutes absentes des relevés.

Avec 25+, il découvre que les effacements ont été effectués avec un accès interne de haut niveau.

Mystique, Opacité ou Songerie, 20+

Le dessin de la libellule produit une sensation d'éloignement immense.

Avec 25+, le personnage voit brièvement la silhouette d'un vaisseau.

Cela donne 1 Indice sur Lutèce.

Choix des PJ

Ils peuvent demander :

- L'autorisation de parler à leurs parents
- Un droit de refus
- L'accès complet au dossier
- La présence de marie
- Un moyen de communiquer avec Pleincreux
- La garantie qu'ils ne serviront pas de cobayes.

L'illustre accepte toute demande raisonnable, sauf la divulgation publique de la mission.

Transition

Les PJ disposent de plusieurs mois pour se préparer.

Dès le lendemain, ils comprennent que leur chambre est surveillée.

Scène 2, Les murs ont des oreilles

Situation

Axel et un surveillant affilié à l'Order Team pénètrent dans la chambre des PJ.

Ils cherchent à :

- Placer un micro derrière une moulure
- Dissimuler un dispositif sur un vêtement
- Photographier le dossier de Lutèce.

But de la scène

- Introduire l'Order Team.
- Permettre une enquête locale.
- Montrer que Pleincreux lui-même n'est plus entièrement sûr.
- Obtenir un lien avec Stanford.

Détecter l'intrusion

Perception, 20+

Le personnage remarque un objet déplacé ou un bruit.

La difficulté descend à 15+ si les PJ avaient annoncé qu'ils surveillaient leur chambre.

Avec 25+, ils voient Axel avant qu'il ait terminé.

Poursuivre plutôt que capturer

Les PJ peuvent laisser le dispositif en place.

Suivre son signal demande une épreuve prolongée :

3 réussites avant 2 échecs

Savoir²-faire possibles :

- Sécurité, 20+
- Discrétion, 20+
- Renseignement, 20+
- Métier ou technologies, 20+
- Opacité, 25+.

La salle secrète

Le signal mène à une pièce derrière une vieille bibliothèque.

Deux Ébarons la protègent.

Les créatures ne recherchent pas la mort des intrus. Elles veulent :

- Les effrayer
- Absorber leur énergie
- Prévenir leur invocatrice.

Éviter le combat

Mystique ou Opacité, 20+, 3 réussites collectives

Les PJ peuvent détourner les Ébarons.

Discrétion, 25+

Une personne peut atteindre le poste d'écoute sans être repérée.

Érudition mystique, 20+

Le personnage comprend qu'un Ébaron doit rester près de son point d'invocation. Couper la marque au sol affaiblit les deux créatures.

Ce que contient le poste

- Des enregistrements de plusieurs élèves
- Une liste des personnes envoyées sur Stanford
- Un portrait de Lutèce
- La mention « la libellule ne doit pas être réveillée »
- Un homoncule de transmission
- Des messages signés par un simple w.

Cela donne 1 Indice sur Lutèce.

Confronter Laura

Laura affirme défendre Pleincreux contre les Faiseurs indignes.

Psychologie, 20+

Elle croit réellement à une hiérarchie des lignées, mais ignore la nature du vaisseau.

Avec 25+, elle reconnaît avoir reçu ses ordres d'un adulte situé hors de l'école.

Coopération

Axel peut accepter d'aider les PJ si ceux-ci lui permettent de sortir de l'affaire sans être publiquement humilié.

Cela diminue la Pression inquisitoriale de 1.

Transition

Les références à la libellule conduisent les PJ vers un ouvrage de la bibliothèque.

Scène 3, Le Livre des Ancipiels

Situation

Un livre écrit par **Novæ Rose d'Or** semble attendre les PJ sur une table. Sa couverture contient une fine plaque métallique invisible à l'œil ordinaire.

But de la scène

- Révéler l'ancienne présence ancipielle.
- Donner une clef organique aux PJ.
- Relier Pleincreux au premier contact.
- Préparer l'exploration du croiseur.

Contenu du livre

L'ouvrage raconte qu'au début du XVII^e siècle :

- Trois êtres ailés descendirent du ciel
- Cinq dragons les aidèrent
- Ils se rendirent au Japon
- L'un des souverains draconiques contribua à la création d'une école
- Les restes de leur appareil furent enterrés dans le vieux bois
- Pleincreux fut plus tard construit à proximité.

Comprendre le texte

Érudition historique, 20+

Identifier les événements entourant la mort d'Henri IV.

Mystique ou Songerie, 20+

Comprendre que le récit décrit des êtres matériels dissimulés par le Velum.

Métier, 20+

Extraire la plaque sans détruire le livre.

Le Vieux Bois

Le site est interdit aux élèves.

Les PJ peuvent demander une autorisation. L'illustre hésite, mais peut les accompagner jusqu'à la lisière.

Entrer clandestinement augmente la Pression inquisitoriale de 1 si les PJ sont découvertes.

La Felispytas

Le Felispytas protège les débris.

Il ne faut pas le traiter comme un simple monstre de combat. Il défend un lieu ancien et considère la plaque comme un signe d'autorisation possible.

Survie ou Animaux, 20+

Comprendre son attitude.

Équitation ou Mystique, 25+

Établir un rapport sans domination.

Combat

Le blesser gravement ferme temporairement l'accès au Vieux Bois et provoque une réaction de Pleincreux.

Dans l'épave

Les PJ trouvent :

- Une structure organique pétrifiée
- Une salle adaptée à des êtres ailés
- Plusieurs graines desséchées
- Une interface semi-vivante
- Un dessin correspondant à celui de Lutèce.

L'interface réagit au toucher d'un Faiseur. Elle devient la **clef ancipielle**.

Transition

Les PJ disposent désormais d'un objet qui pourrait communiquer avec une technologie extraterrestre.

Interlude, Une relation mise à l'épreuve

Cette scène est facultative.

La Maîtresse du Verbe choisit **une seule intrigue relationnelle**, en fonction du Littéraire-Rôle. Il ne faut pas jouer simultanément toutes les anciennes rivalités.

Possibilités

Tyo et François

Tyo semble s'effacer progressivement dans sa relation avec François.

La question n'est pas de décider à sa place, mais de lui permettre :

- De nommer ce qu'elle ressent
- De conserver des liens extérieurs
- De reconnaître une manipulation.

Fatoumata et Greg

Greg manifeste une jalousie qui ne lui ressemble pas.

Un examen mystique révèle le sort **Iago**, lié à un petit sac dissimulé sous son lit.

Adrien et le défi

Adrien accuse un PJ d'avoir obtenu son sabre par contrainte.

Un homoncule influence sa colère et trois bagues augmentent ses pouvoirs.

Le défi peut être interrompu si les PJ démontrent l'influence avant qu'une personne soit gravement blessée.

Fonction de l'interlude

L'interlude doit montrer que l'ennemi cherche aussi à diviser les PJ avant leur départ.

Il peut donner :

- Une relation renforcée
- Un adversaire personnel
- Une preuve supplémentaire contre le réseau inquisitorial
- Un acquis de littéraire-rôle.

Scène 4, Kourou

Situation

En juin, les PJ sont officiellement informées de leur départ.
Ils voyagent avec Marie vers Kourou.

But de la scène

- Préparer matériellement le voyage.
- Donner un temps de relation avec Marie.
- Transformer les capacités de MARMO en compétences Tsvadra dK.
- Définir les limites personnelles.

La lettre aux familles

Les PJ ne sont pas obligées de mentir complètement.
Ils peuvent parler :

- D'un échange scientifique
- D'un séjour à l'étranger
- D'une mission spatiale soumise au secret
- D'un risque réel.

L'Illustre préfère une vérité limitée à un mensonge qui isolerait les personnages de leurs familles.

Trois jours d'entraînement

Le groupe doit obtenir 5 réussites avant 3 complications.

Chaque PJ choisit une épreuve :

- Survie, 20+ : combinaison et dépressurisation
- Pilotage, 20+ : manœuvres d'urgence
- Athlétisme, 20+ : déplacement en apesanteur
- Volonté, 20+ : enfermement et vertige
- Sciences, 20+ : comprendre les systèmes
- Médecine, 20+ : premiers secours en orbite
- Mystique, 25+ : utiliser l'Art sans repère terrestre.

Complications possibles

- Mal des transports
- Peur du vide
- Claustrophobie
- Difficulté à lancer un pouvoir
- Conflit avec une formatrice
- Fatigue importante.

Une complication pénalise de 1 dK lorsqu'elle gêne réellement le personnage dans l'espace.

Départ

La navette Hermès quitte la Terre.
Marie peut demander à chaque PJ :

« Qu'est-ce que tu veux que je fasse si ta mission devient plus dangereuse que ce qu'on nous a annoncé ? »

La réponse définit le rapport entre autonomie et protection.

ACTE II, STANFORD

Scène 5, Bienvenue dans le ciel

Situation

Les PJ arrivent sur **Stanford**.

La population se réunit dans l'amphithéâtre.
Danesh Ekram les présente comme des élèves participant à une expérience internationale.
Ils sont les seules personnes mineures à bord.

But de la scène

- Faire découvrir la station.
- Présenter **Danesh** et les aumôniers.
- Commencer l'enquête.
- Montrer le poids du secret.

Premières impressions

Chaque joueuse choisit ce qui marque son personnage :

- La Terre visible au loin
- La courbe du tore au-dessus de sa tête
- L'absence d'horizon
- La gravité différente
- Le silence du moyeu
- Les jardins orbitaux
- Le fait d'être observé par tous les adultes.

L'ancienne chambre de Lutèce

Danesh accepte que les PJ la visitent.

La pièce a été nettoyée, mais certains objets demeurent :

- Une couverture de Pleincreux
- Plusieurs dessins
- Un carnet presque vide
- Une plante morte
- Une photographie du ciel.

Tests utiles

Perception, 20+

Découvrir des chiffres cachés sous le cadre de la photographie.
Ils correspondent à des coordonnées orbitales.

Sécurité, 20+

Constater que le carnet a été effacé par un procédé nanotechnologique.

Mystique, 20+

Sentir une brûlure d'Énergie résiduelle.

Métier ou Sciences, 25+

Trouver des particules provenant du dispositif d'Inhibition.

La galerie de sa mort

Les PJ découvrent automatiquement :

- L'absence de caméra pendant dix-sept minutes
- L'endroit où Lutèce est tombée
- Une trace de main sur la vitre.

Avec 4 Indices, ils comprennent qu'elle regardait quelque chose au-dehors.

Transition

Les relevés les conduisent vers le centre de communication et les aumôniers.

Scène 6, Cinq croyances et un silence

Situation

Les PJ rencontrent les cinq aumôniers.
Ils ne forment pas un groupe uni.

But de la scène

Distinguer foi, institution et Inquisition.
Interroger les personnes impliquées.
Permettre à David de parler.
Identifier Winslow.

Jean Octaire

Jean connaît Pleincreux.
Il dit :

« Une foi qui exige que la vérité lui appartienne finit par adorer son propre pouvoir. »

Il confirme que Lutèce lui avait parlé d'une « présence endormie ».

Gebriil ibn Kharafa

Gebriil considère que la découverte d'une autre civilisation doit être accueillie avec prudence, mais non avec peur.

Il a vu Winslow quitter le centre de communication la nuit de la mort.

Fedoul Eltitin

Fedoul a entendu une dispute entre David et Winslow après le décès.

David Friedman

David commence par minimiser son rôle.

Psychologie, 20+

Comprendre qu'il se croit responsable.

Diplomatie, 20+

L'amener à parler sans lui promettre l'impunité.

Intimidation

Elle peut obtenir une information immédiate, mais David refusera ensuite de coopérer volontairement.

Aveu de David

Il explique :

- Avoir construit l'émetteur avec Winslow
- Avoir découvert qu'une fonction d'inhibition avait été ajoutée
- Avoir supprimé certaines données pour protéger son travail
- Ne pas avoir lancé lui-même le champ contre Lutèce.

Son témoignage donne 2 Indices.

Winslow

Winslow affirme que Lutèce était instable et épuisée.

Psychologie, 25+

Il ne manifeste aucun deuil lorsqu'il parle d'elle.

Sécurité ou Sciences, 25+

Ses horaires d'accès contredisent sa version.

Avec 6 Indices, les PJ peuvent déjà le désigner comme principal suspect, mais Danesh demande encore une preuve directe.

Transition

Avant que l'enquête n'aboutisse, une PJ aperçoit le vaisseau.

Scène 7, La libellule derrière la verre

Situation

Depuis la grande baie du réfectoire, une Marmo distingue une forme invisible aux autres.

Le croiseur ressemble à un long corps sombre entouré de deux structures circulaires.

But de la scène

- Révéler le vaisseau.
- Mettre les pouvoirs des PJ au centre.
- Accomplir une grande action collective.
- Faire éclater la crise politique.

Voir le vaisseau

La clef anciennelle vibre.

Chaque PJ maîtrisant Songerie, Opacité, Air, Eau ou Sens peut percevoir une partie de la forme.

Lever le Voile

Épreuve collective :

6 réussites avant 3 ruptures

Difficulté : **25+**

Contributions possibles :

- Air : révéler les mouvements autour de la coque
- Eau : suivre les échanges thermiques
- Terre : donner une limite matérielle à la forme
- Feu : produire la lumière qui révèle
- Opacité : retirer le voile
- Songerie : partager la perception
- Sciences : orienter les capteurs
- Métier : modifier les hublots.

Chaque échec coûte 1D6 Énergie à la personne agissante.

Une troisième rupture provoque 3D6 Énergie de perte répartis entre les volontaires, mais le vaisseau devient tout de même visible pendant quelques secondes.



La révélation

La forme apparaît sur tous les écrans.
L'alarme se déclenche.
La station entière sait désormais qu'un objet inconnu l'accompagne.
La Pression inquisitoriale augmente de 1.

Scène 8, Le conseil de Stanford

Situation

Danesh réunit les habitantes et habitants.
Trois positions se dessinent :

- Evacuer et appeler les armées terrestres
- Observer sans intervenir
- Envoyer une expédition.

But de la scène

- Faire débattre les adultes.
- Permettre aux PJ de défendre leur position.
- Éviter qu'un unique jet décide de tout.
- Préparer la tentative de destruction.

Obtenir des soutiens

Les PJ doivent réunir **4 soutiens**.
Ils peuvent convaincre :

- Jean
- Gebril
- Fedoul
- David
- Marie
- Les scientifiques
- Les agronomes

- Les techniciennes
- Danesh.

Chaque groupe demande :

- Un argument crédible
- Eventuellement diplomatie, érudition ou psychologie à 20+.

Une preuve anciennelle ou la clef organique donne automatiquement un soutien.

Winslow

Winslow réclame une évacuation et la prise de contrôle militaire.

Il affirme que les PJ ont attiré le vaisseau.

S'ils possèdent au moins 6 Indices, ils peuvent répondre en révélant son rôle dans la mort de Lutèce.

Danesh ordonne alors sa mise à l'écart provisoire.

Résultat

Avec 4 soutiens, l'expédition est autorisée.

Avec moins de 4, elle est reportée.

Le sabotage se produit dans les deux cas.

Scène 9, La torpille de l'espace

Situation

Une alarme générale retentit.

Trois membres de la sécurité ont pris le contrôle de la salle des défenses. Ils utilisent des ordres préparés par **Winslow** et des codes volés à **David**. Une torpille équipée d'une charge nucléaire est armée.

But de la scène

- Produire une crise d'action.

- Mettre plusieurs responsabilités en concurrence.
- Permettre aux PJ de sauver, enquêter et agir.
- Éviter un simple combat frontal.

Les trois fronts

Le groupe doit agir sur trois objectifs.

1. Sauver les gardes blessés

Médecine ou Survie, 20+, 3 réussites
Un échec ne tue pas immédiatement les gardes, mais augmente l'urgence.

2. Reprendre le contrôle

Sécurité, Métier ou Sciences, 25+, 3 réussites
Un accès de Danesh réduit la difficulté à 20+.

3. Neutraliser les mutins

Combat, Souterrain, Diplomatie ou Art de Faiseur, 20+, 3 réussites
Les mutins peuvent se rendre. Tous ne partagent pas l'idéologie de Winslow : deux ont accepté de l'argent et croient empêcher une invasion.

Si la torpille est lancée

Les PJ disposent de trois tours.

Ils doivent obtenir **5 réussites collectives** avec :

- Air
- Feu
- Sécurité
- Pilotage
- Sciences
- Opacité.

Difficulté : 25+.

Une réussite exceptionnelle peut :

- Dévier la torpille
- Neutraliser son guidage
- Eteindre sa charge
- La renvoyer vers une orbite vide.

David

David peut fournir le code d'arrêt s'il a accepté de coopérer.

Cela donne 2 réussites automatiques.

Conséquences

- La torpille est arrêtée : la confiance envers les PJ augmente.
- Elle explose loin du croiseur : le vaisseau subit des dommages secondaires.
- Elle frappe le croiseur : l'exploration reste possible, mais plusieurs systèmes ancipiels deviennent instables.

Winslow est arrêté, s'enfuit ou reste introuvable selon les actions précédentes.

Scène 10, Choisir l'expédition

Situation

Danesh demande aux PJ de participer à la composition de l'équipe.

But de la scène

- Donner une réelle autorité aux joueuses.
- Préparer l'exploration.
- Décider à qui faire confiance.
- Transformer les choix antérieurs en conséquence.

Personnes disponibles

- Marie Ruelle
- Jean Octaire
- Gebril ibn Khrofa
- David Friedman
- Une médecin
- Une biologiste
- Une pilote
- Plusieurs militaires
- Des techniciennes
- Les PJ.

Les PJ peuvent refuser la présence :

- D'une personne suspecte
- D'un militaire armé
- D'un aumônier
- D'une personne ayant caché des preuves.

Danesh impose seulement :

- Une pilote
- Une médecin
- Une responsable de sécurité.

Préparation

Chaque PJ choisit :

- Un objet essentiel
- Une précaution
- Une personne dont il ou elle se sent responsable.

Chaque choix bien expliqué crée 1 dK de préparation, jusqu'à un maximum de 6.

ACTE III, LE CROISEUR ANCIPIEL

Scène 11, L'approche

Situation

La navette Hermès quitte Stanford.
Le croiseur paraît immense. Sa coque ne présente aucune ouverture visible.

But de la scène

- Faire ressentir le premier voyage dans le vide.
- Utiliser la clef ancipielle.
- Ouvrir le vaisseau sans le détruire.
- Montrer que la technologie est vivante.

Repérer le sas

Sciences ou Perception, 25+

La clef réduit la difficulté à 20+.

Air ou Eau, 20+

Repérer un échange presque imperceptible entre l'intérieur et l'extérieur.



Ouvrir

Épreuve collective :
4 réussites avant 2 échecs

- Terre : stabiliser la limite
- Air : recréer une pression
- Métier : transmettre les impulsions
- Mystique : activer la clef
- Survie : comprendre sa réaction organique.

Un échec provoque une réaction défensive ou une perte d'Énergie.

Entrée

Le sas s'ouvre comme une membrane.
La navette pénètre dans une lumière bleue.
Une gravité stable apparaît, sans rotation visible.

Scène 12, La forêt de métal

Situation

L'intérieur ressemble à une forêt tropicale installée dans une architecture métallique.
Les murs sont couverts :

- De lichens
- De plantes respiratoires
- De fibres nourricières
- De gouttes d'eau
- De lumières organiques.

But de la scène

- Explorer une technologie non humaine.
- Éviter le simple dédale.
- Découvrir la vie quotidienne des Ancipiels.
- Comprendre qu'ils observaient la Terre.

Progression

Le groupe doit obtenir 6 points d'exploration avant 3 incidents.

Botanique, 15+

Identifier les plantes servant de signalisation.

Survie, 20+

Comprendre la logique des passages.

Renseignement, 20+

Reconstituer un plan.

Interface organique ou Équitation, 20+

Utiliser la clef.

Mystique, 20+

Percevoir les fonctions des pièces.

Découvertes

Chaque réussite importante révèle un élément :

- Une salle de repos suspendue
- Des parcours de vol
- Une salle de nourriture
- Un poste de pilotage
- Un laboratoire d'observation
- Des images anciennes de la terre
- Une carte de plusieurs systèmes stellaires
- Les traces d'une attaque.

Le système empathique

Le vaisseau réagit aux émotions fortes.

La peur d'un militaire peut se transformer en images de menace.

Le personnage concerné ne devient pas automatiquement violent.

Psychologie ou Diplomatie, 20+

Le calmer.

En cas d'échec, il tire sur une forme illusoire. Le tir endommage un système et provoque un incident, sans tuer un membre du groupe.

Le laboratoire terrestre

Les instruments observaient autrefois :

- Des palais
- Des laboratoires
- Des sites militaires
- Des villages
- Pleincreux
- La Maison-Blanche
- Plusieurs temples.

L'objectif semblait être l'observation, non la conquête.

Scène 13, Les morts et les dormeurs

Situation

Dans une impasse reposent deux squelettes. L'un est ancipiel. L'autre appartient à une créature massive dont les os contiennent du silicium. Plus loin se trouve une salle de cryogénie.

But de la scène

- Révéler l'attaque **broquarts**.
- Montrer le prix de la guerre interstellaire.
- Faire découvrir deux survivants.
- Laisser aux PJ le choix de les réveiller.

Examiner les corps

Médecine ou Biologie, 20+
Comprendre que les deux êtres se sont entretués.
Sciences, 25+
Identifier la présence de silicium dans le second squelette.
Mystique, 20+
Sentir une hostilité très ancienne dans son arme.

La cryogénie

La salle contient cent cinquante caissons.
La plupart abritent des corps morts depuis des décennies.
Deux signaux vitaux demeurent :

- Une Ancipielle intacte
- Un Ancipiel gravement blessé.

Le choix

Réveiller une survivante comporte des risques :

- Physiologie inconnue
- Réaction hostile
- Maladie
- Défaillance du système
- Conséquences politiques.

Ne pas la réveiller signifie laisser **Stanford** ou la Terre décider plus tard.

Ouvrir le caisson

5 réussites avant 3 échecs

- Eau : rétablir les fluides
- Médecine : surveiller les fonctions
- Sciences : comprendre le caisson
- Interface organique : dialoguer avec le système

- Mystique : stabiliser la conscience.

Un troisième échec ne tue pas **Kveldurebise**. Il provoque une urgence médicale et consomme les réserves de l'équipe.

Scène 14, Le premier contact

Situation

Kveldurebise ouvre les yeux.

Elle ne possède pas de nez. Sa respiration soulève doucement les structures de son dos.

Elle regarde les humains, puis la clef ancipielle.

Elle prononce en français :

« Vous êtes venus beaucoup plus tôt que prévu. »

But de la scène

- Faire vivre un véritable échange.
- Révéler les Ancipiels et les Broquarts.
- Mettre en question la place de l'humanité.
- Préparer la trahison.

Ce qu'elle révèle

- Les Ancipiels observent la Terre depuis environ mille ans.
- Ils suivent une politique de non-intervention.
- Le croiseur fut attaqué en 1943 par les **Broquarts**.
- L'équipage dépensa presque toute son énergie pour détruire le vaisseau attaquant.
- La cryogénie fut endommagée.
- Plusieurs civilisations connaissent l'existence de la Terre.
- L'humanité approche d'une transformation permettant le voyage interstellaire.
- Les Faiseurs témoignent déjà de cette transformation.

Questions de Kveldurebise

Elle interroge les PJ :

- Pourquoi les humains cachent-ils leurs Faiseurs ?
- Qui décide de ce qu'une espèce entière peut savoir ?
- Pourquoi les enfants ont-ils été envoyés ?
- Les religions humaines cherchent-elles la vérité ou la possession ?
- La Terre souhaite-t-elle rencontrer d'autres peuples ?

Les PJ ne parlent pas au nom de toute l'humanité. Ils peuvent le lui dire.

Le second survivant

Kveldurebise demande que son compagnon soit stabilisé.

Elle ne souhaite pas nécessairement le réveiller immédiatement.

Scène 15, L'ordre de tuer

Situation

Une personne de l'expédition a reçu un ordre différé de Winslow.

Il peut s'agir :

- D'un militaire demeuré fidèle
- D'une technicienne compromise
- D'un membre de l'équipe dont les pj avaient sous-estimé la peur.

Elle sort une arme et vise Kveldurebise.

Détecter l'intention

Perception ou Psychologie, 20+

Les PJ agissent avant le tir.

La difficulté descend à 15+ s'ils avaient explicitement surveillé cette personne.

Résoudre la crise

Les PJ peuvent :

- Désarmer
- Négocier
- Utiliser l'art
- Protéger Kveldurebise
- Faire intervenir marie
- Couper les systèmes d'armes
- Provoquer une réaction du vaisseau.

Le but n'est pas nécessairement de tuer la personne.

Si le tir atteint Kveldurebise

Elle est gravement blessée, mais peut être sauvée. Médecine, Eau ou Corps, 25+, 5 réussites avant 3 échecs

David

S'il accompagne l'expédition, David intervient pour protéger Kveldurebise.

Il accepte alors de témoigner publiquement sur le dispositif de Winslow.

Scène 16, À qui appartient la vérité ?

Situation

Le croiseur contient :

- Des survivants
- Une technologie interstellaire
- Des archives sur la terre
- Des preuves d'une guerre ancienne
- Un moyen potentiel de voyager entre les étoiles.

Les PJ doivent décider ce qu'ils souhaitent défendre.

Options principales

Révélation publique

Les PJ veulent rendre le premier contact public.

Avantages :

- Il devient plus difficile de faire disparaître Kveldurebise

- Aucune nation ne peut facilement prétendre posséder seule le secret
- Lutèce peut être publiquement reconnue.

Risques :

- Panique
- Concurrence militaire
- Exploitation médiatique
- Revendication immédiate du croiseur.

Secret contrôlé

Les PJ proposent une commission comprenant :

- Stanford
- Pleincreux
- Kveldurebise
- Plusieurs scientifiques
- Plusieurs traditions spirituelles
- Des représentants indépendants.

Avantages :

- Protection provisoire
- Préparation d'un contact plus large
- Contrôle partagé.

Risques :

- Infiltrations
- Rivalités
- Décisions prises sans les populations.

Protection totale

Les PJ cachent les survivants et aident **Kveldurebise** à repartir.

Avantages :

- Les Ancipiels échappent à la confiscation
- Le croiseur ne devient pas immédiatement une arme.

Risques :

- La Terre perd une partie de la preuve
- Les PJ deviennent personnellement responsables du secret
- Les puissances terrestres chercheront à les faire parler.

Autre solution

Les joueuses peuvent inventer une réponse différente.

La Maîtresse du Verbe doit en accepter les conséquences logiques.

Décision irréversible

Cette décision ne doit pas être résolue par un test. Elle appartient au groupe.

Scène 17, Le retour sur Stanford

Situation

Les membres de l'expédition doivent présenter une version commune.

Ils ne seront pas tous d'accord.

But de la scène

- Faire porter les conséquences du choix.
- Résoudre l'enquête sur Lutèce.
- Confronter Winslow.

- Déterminer la réputation des PJ.

Avec 8 Indices

Les preuves permettent d'établir :

- Que Lutèce avait découvert le croiseur
- Qu'elle fut frappée par un champ d'inhibition
- Que Winslow activa ou ordonna l'activation
- Que David dissimula une partie de la vérité
- Que la mort fut maquillée.

Avec moins de 8 Indices

L'enquête ne peut pas encore prouver toute la chaîne de responsabilité.

Winslow peut être suspendu, arrêté ou renvoyé sur Terre, mais une partie de son réseau demeure.

La mémoire de Lutèce

Danesh propose que le laboratoire d'étude du Velum porte son nom.

Les PJ peuvent demander davantage :

- Reconnaissance publique
- Transmission de ses travaux
- Excuses de Stanford
- Protection de sa famille
- Enquête indépendante.

La place des PJ

Selon leur choix final, ils deviennent :

- Les jeunes témoins du premier contact
- Les gardiens d'un secret orbital
- Les alliés des anciels
- Des personnes surveillées par plusieurs puissances.

Dans tous les cas, leur enfance protégée est définitivement derrière eux.

10. Épilogue, La libellule

Les PJ reviennent à Tourgnat à la fin du mois de septembre 2033.

Marie les accompagne jusqu'à leur famille.

Elle les serre dans ses bras, puis dit :

« La prochaine fois qu'un adulte vous dit que vous êtes trop jeunes pour comprendre, demandez-lui pourquoi il vous a laissés réparer ses fautes. »

Virginie et **Maximilien** ont un peu plus d'un an.

Ils marchent maladroitement et prononcent quelques mots.

Une libellule se pose près d'eux.

L'un des jumeaux la désigne, joint les mains devant ses yeux comme pour former deux grandes ailes, puis regarde les PJ.

L'autre enfant murmure un mot qui ressemble à :

« *Kveldurebise.* »

11. Issues possibles

Kveldurebise est protégée

Elle devient la première représentante consciente d'un peuple extraterrestre auprès des PJ.

Elle pourra réapparaître dans **Retour à Stanford**.

Kveldurebise repart

Elle promet de prévenir son peuple que l'humanité a atteint un nouveau seuil.

Les Anciels observent désormais les PJ avec une attention particulière.

Le croiseur est saisi

Une coalition militaire prend le contrôle du bâtiment.

Le scénario suivant commencera dans un monde où les multinationales cherchent à obtenir les données récupérées.

Winslow est arrêté

L'Inquisition œcuménique nie son appartenance. Elle cherche à effacer ses liens avec l'Order Team et Stanford.

Winslow s'échappe

Il devient un adversaire récurrent.

Il connaît désormais :

- Les visages des PJ
- Leurs pouvoirs
- Leurs relations
- Leur lien avec les Anciels.

David témoigne

Il perd probablement sa fonction, mais devient une source importante sur les technologies de contrôle du Velum.

David garde le silence

Il demeure vulnérable au chantage et pourra être réutilisé par l'Inquisition.

L'Order Team est dissoute

Ses membres ne disparaissent pas. Certains regrettent, d'autres poursuivent leur idéologie dans de nouveaux groupes.

12. Récompenses et évolutions

Ce premier scénario de Tsvadra dK doit être généreux.

Chaque PJ reçoit entre **20 et 30 XP**.

Récompenses conseillées

- 5 XP pour avoir découvert la vérité sur Lutèce
- 5 XP pour avoir empêché la destruction du croiseur
- 5 XP pour avoir établi un premier contact
- 5 XP pour avoir protégé une personne sans en faire sa propriété

- 5 XP pour une décision difficile assumée collectivement
- Jusqu'à 5 XP pour l'évolution personnelle issue du Littéraire-Rôle.

Acquis possibles

- Contact avec Kveldurebise
- Accès à Stanford
- Reconnaissance de Danesh
- Confiance de Marie
- Connaissance des technologies ancipielles
- Spécialisation en apesanteur
- Spécialisation en Velum orbital
- Interface organique
- Réputation de premier contact.

Complications possibles

- Surveillance inquisitoriale
- Culpabilité liée à Lutèce
- Peur du vide
- Hostilité d'un gouvernement
- Responsabilité envers un survivant ancipiel
- Désaccord au sein du groupe sur le secret
- Marque laissée par le croiseur
- Relation fragilisée à Pleincreux.

13. Lien avec le scénario suivant

Pendant les mois qui suivent :

- Des responsables d'entreprises pharmaceutiques tentent d'obtenir les dossiers médicaux des PJ.
- Plusieurs fichiers de Stanford sont copiés par une source inconnue.
- Une clef contenant des données sur les PJ et les jumeaux apparaît à Tourcgnat.
- Marie Ruelle apprend que des laboratoires étudient les effets biologiques de l'Art des Faiseurs.
- L'Order Team reçoit de nouveaux financements.
- Les jumeaux manifestent une réaction particulière lorsqu'ils sont réunis.
- Kveldurebise avertit les PJ :

« Vos pouvoirs ne sont pas seulement spirituels. Quelqu'un sur votre monde essaie déjà de les reproduire dans la chair. »

Le deuxième scénario peut alors commencer : **Spy multinationales**

14. Organisation conseillée des séances

Séance 1, Pleincreux

- Littéraire-Rôle
- Mission de l'Illustre
- Espionnage de l'Order Team

- Livre des Ancipiels
- Vieux Bois
- Interlude relationnel éventuel

Séance 2, Stanford

- Voyage et arrivée
- Enquête sur Lutèce
- Aumôniers
- Découverte du croiseur
- Conseil
- Tentative de lancement de la torpille

Séance 3, Le croiseur

- Composition de l'expédition
- Approche
- Ouverture
- Exploration
- Salle de cryogénie
- Réveil de Kveldurebise

Séance 4 facultative, Le premier contact

- Trahison
- Sauvetage des survivants
- Décision sur le secret
- Retour à Stanford
- Vérité sur Lutèce
- Épilogue à Tourcgnat

La quatrième séance est recommandée lorsque les joueuses souhaitent donner davantage de place aux discussions avec Kveldurebise et à la décision finale.



Spy multinationales (2033-2034)



Période : année scolaire 2033-2034

Âge conseillé des PJ : quinze à dix-sept ans

Âge de Virginie et Maximilien : un an

Durée : trois à quatre séances de quatre à six heures

Lieux : Pleincreux, Tourcgnat, Rwanda, laboratoire Kagera-7

Ambiance : espionnage, enquête, survie, biotechnologies occultes, choix moral

Question personnelle

Comment protéger les miens sans devenir l'instrument d'une autre puissance ?

Décision irréversible

Les PJ révéleront-ils les preuves au risque d'exposer les jumeaux, ou protégeront-ils leur secret au risque de laisser les responsables échapper à la justice ?

Conséquence canonique À la fin du scénario :

- Virginie et Maximilien doivent vivre séparément
- Merckx connaît l'existence de leur résonance
- Les PJ entrent dans une guerre clandestine
- Marie Ruelle commence à se laisser absorber par cette lutte.

1. Résumé

Quelques mois après le premier contact sur la station **Stanford**, les PJ tentent de reprendre leur vie à **Pleincreux**.

Leur identité reste secrète, mais plusieurs groupes savent désormais qu'un petit nombre d'adolescents français ont participé à une découverte extraterrestre.

La multinationale **Merckx Biotechnologies**, soutenue par le groupe agroalimentaire fictif **Nesler** et par certains membres de la **Néo Opus Dei**, a obtenu une partie des données médicales recueillies sur Stanford.

Merckx cherche à comprendre :

- Pourquoi les Faiseurs peuvent percevoir le Velum
- Comment leurs organismes produisent et renouvellent leur Énergie
- Pourquoi **Virginie** et **Maximilien** provoquent une puissante manifestation lorsqu'ils sont réunis
- S'il est possible de reproduire artificiellement ces phénomènes.

À Pleincreux, **Richard Téfird** prend progressivement le contrôle du club des Antiquaires. Il utilise un médicament expérimental de Merckx qui ralentit sa maladie génétique, mais le rend vulnérable à une forme d'influence mentale.

Pendant les vacances de Pâques, deux faux journalistes interrogent les PJ à Tourcgnat. Une clef USB subtilisée ou perdue pendant la rencontre révèle :

- Des dossiers consacrés aux PJ
- Des données volées à Stanford
- Des photographies de **Virginie** et **Maximilien**
- Un programme nommé **GEMINI**
- L'existence d'un laboratoire clandestin au Rwanda.

Marie Ruelle organise une mission avec un réseau local de médecins, de journalistes et de juristes qui enquête déjà sur **Merckx**.

L'appareil transportant les PJ est attaqué avant son arrivée. Après un atterrissage forcé, Marie est grièvement blessée.

Pour la sauver, les adolescents doivent atteindre **Kagera-7**, le laboratoire qu'ils étaient venus observer.

Ils y découvrent que **Merckx** expérimente sur des volontaires trompés, des malades vulnérables et ses propres employées dissidentes. Les chercheurs utilisent également un dispositif opaque créé par **Emmanuel Kabanga**, un anti-créateur qui transforme la souffrance en source d'énergie.

Les gardes et les animaux entourant le laboratoire ne sont pas des monstres naturels : ils sont contrôlés par des implants biologiques et des filaments du Velum.

Les PJ devront :

- Sauver Marie

- Libérer les personnes retenues
- Rompre le contrôle de Kabanga
- Récupérer les preuves
- Décider comment les rendre publiques
- Protéger les jumeaux sans les réduire eux-mêmes à des objets précieux.

2. Fonction dans la campagne

Ce scénario montre les conséquences directes de **La Station Stanford**.

Le premier contact n'a pas seulement éveillé les gouvernements et les religions. Il a également attiré des entreprises qui voient dans les Faiseurs :

- Une nouvelle source d'énergie
- Un marché médical
- Une technologie biologique
- Un moyen d'augmenter les capacités humaines
- Une propriété industrielle potentielle.

Les PJ découvrent que la science n'est pas leur ennemie. Plusieurs scientifiques, médecins et ingénieurs les aident.

Le conflit oppose plutôt :

- Une recherche fondée sur le consentement à une expérimentation prédatrice
- Le soin à la possession des corps
- La connaissance partagée au secret commercial
- La protection à l'appropriation.

Le scénario doit aussi faire évoluer Marie. Elle reste protectrice et généreuse, mais commence à penser que seule une lutte permanente peut empêcher les puissants de gagner.

3. Orientation de la réécriture

L'action africaine ne doit pas présenter les PJ comme des personnes venues sauver une population passive.

Lorsque les PJ arrivent au Rwanda :

- Une enquête locale existe déjà
- Des médecins ont recueilli des témoignages
- Des journalistes ont identifié les sociétés écrans
- Plusieurs employés du laboratoire cherchent à fuir
- Des familles recherchent leurs proches
- Des avocats préparent un dossier.

Les PJ sont indispensables parce qu'ils comprennent l'Art des Faiseurs et le Velum. Ils ne remplacent pas les personnes qui résistent déjà à **Merckx**.

Les pouvoirs de **Kabanga** sont entièrement fictifs. Ils ne représentent aucune croyance, tradition ou pratique rwandaise réelle.

Le scénario ne lie aucune population, ethnie ou culture à la zombification, à la cruauté ou à la magie maléfique.

4. Ce qui se passe réellement

Le programme GEMINI

Merckx a obtenu des fragments des dossiers médicaux de Stanford.

Ses chercheurs ont remarqué que les manifestations produites par les PJ diffèrent des phénomènes biologiques ordinaires. Elles semblent résulter d'une relation entre :

- Le corps
- La conscience
- Le velum
- Un champ d'énergie extérieur.

Les données sur Virginie et Maximilien sont encore plus singulières.

Lorsqu'ils se trouvent à proximité l'un de l'autre, leurs champs se complètent et produisent une troisième manifestation, beaucoup plus puissante.

Merckx nomme ce phénomène :

Résonance gémellaire GEMINI.

L'entreprise veut créer artificiellement cette résonance en associant deux personnes, deux organismes ou deux consciences.

Les expériences

Le laboratoire **Kagera-7** travaille sur :

- Des médicaments augmentant la récupération d'Énergie
- Des implants permettant de percevoir le Velum
- Des organismes biologiques capables de stocker un sort
- Des paires de sujets reliées artificiellement
- Des traitements prétendument destinés aux maladies génétiques
- Des parasites opaques capables d'influencer le comportement.

Certains participants ont signé un consentement incomplet ou mensonger.

D'autres sont retenus après avoir voulu quitter le programme.

Richard Tétré

Richard souffre d'une maladie génétique évolutive.

Merckx lui fournit clandestinement **Orphée-9**, un traitement qui ralentit réellement certains symptômes.

Le médicament provoque cependant :

- Des insomnies
- Une hypervigilance
- Des accès de méfiance
- Une sensibilité accrue aux influences opaques
- Une impression de comprendre des liens inexistantes.

Richard n'est ni un traître ni un monstre.

Il est malade, effrayé et manipulé par une entreprise qui lui offre ce que personne d'autre ne peut lui garantir : du temps.

Emmanuel Kabanga

Kabanga est un ancien chercheur en psychologie du Velum.

Il a découvert une forme d'anti-crédation : au lieu de façonner le monde par l'imagination et la volonté, il exploite la peur, l'épuisement et la douleur pour rendre les êtres plus faciles à contrôler.

Merckx utilise ses talents tout en prétendant pouvoir le contenir.

Kabanga pense au contraire utiliser Merckx pour construire un réseau de consciences soumises.

Les faux journalistes

Yvonne Granclerc et **Édouard Jeunebranche** travaillent pour une société d'intelligence privée financée par **Merckx**.

Leur mission est de déterminer :

- Ce que les PJ ont rapporté de Stanford
- S'ils communiquent encore avec Kvelaturebise
- Où résident les jumeaux
- Si les PJ peuvent être recrutés, achetés ou isolés.

5. Compteurs du scénario

Preuves contre Merckx

Les PJ peuvent obtenir jusqu'à **10 Preuves**.

Exemples :

- La notice d'Orphée-9
- Les messages reçus par Richard
- Les dossiers de la clef USB
- Les données volées à Stanford
- Le témoignage d'Aline Mutesi
- Les registres des personnes recrutées
- Les images des expériences
- Les contrats frauduleux
- Le témoignage d'une ingénieure
- Les données du dispositif GEMINI
- Les ordres d'attaque contre l'avion
- Les archives financières de Merckx.

Effets

- 🔴 **2 Preuves** : Merckx surveille bien les PJ.
- 🔴 **4 Preuves** : le programme GEMINI existe.
- 🔴 **6 Preuves** : les expérimentations clandestines peuvent être démontrées.
- 🔴 **8 Preuves** : les dirigeants européens peuvent être directement impliqués.
- 🔴 **10 Preuves** : une publication coordonnée devient très difficile à étouffer.

Les informations indispensables ne doivent jamais dépendre d'un seul jet.

Niveau d'alerte

L'Alerte commence à **1**.

Elle augmente lorsque :

- Les PJ attaquent ouvertement
- Une caméra les identifie
- Un adversaire peut transmettre un message
- Ils utilisent un pouvoir très visible
- Ils laissent la clef USB se reconnecter au réseau
- Un témoin disparaît.

Elle diminue lorsque :

- Les communications sont coupées
- Un employé coopère
- Les pj créent une diversion
- Les alliés locaux interceptent un message
- De fausses données sont envoyées.

Effets

- 🔴 **0 ou 1** : Merckx ne connaît pas leur position exacte.
- 🔴 **2 ou 3** : les agents les recherchent.
- 🔴 **4** : Kagera-7 prépare une évacuation.
- 🔴 **5** : les preuves commencent à être détruites.
- 🔴 **6** : Kabanga active simultanément tous les sujets reliés.

Urgence médicale

Ce compteur n'est utilisé que si **Marie** est grièvement blessée.

Il commence à **0** et augmente après chaque grande scène ou plusieurs heures perdues.

- 🔴 **0** : Marie est stabilisée.
- 🔴 **1** : elle perd régulièrement conscience.
- 🔴 **2** : elle ne peut plus être déplacée sans soins.
- 🔴 **3** : ses fonctions vitales deviennent instables.
- 🔴 **4** : elle mourra sans intervention immédiate.

Une réussite exceptionnelle en Médecine ou Art de Faiseur peut réduire l'Urgence de 1.

Atteindre l'armoire chirurgicale de Kagera-7 permet de la stabiliser définitivement.

6. Littéraire-Rôle, L'année qui a suivi Stanford

Chaque joueuse répond à quatre questions :

- Qu'ai-je essayé de préserver après Stanford ?
- Quelle personne s'est rapprochée ou éloignée de moi ?
- Qu'est-ce que la découverte des Ancipels a changé dans mes convictions ?

- Quel secret est devenu trop lourd à porter ?

Chaque personnage choisit ensuite :

- Un acquis
- Une relation importante
- Une difficulté non résolue.

Une fois pendant le scénario, l'acquis apporte **2 dK personnels**.

Lorsque la difficulté complique réellement une scène, la Maîtresse du Verbe donne **1 dK** à la joueuse.

Éléments communs

La séquence peut évoquer :

- Les conséquences du choix fait à Stanford
- Les relations avec Kveldurebise
- L'enquête sur Winslow
- Les réactions des familles
- La première année des jumeaux
- L'attention accrue portée aux PJ
- Les changements au sein de Pleincreux.

7. Personnages récurrents

Marie Ruelle

Marie protège toujours les PJ, mais elle s'épuise à suivre les ramifications de l'Inquisition et de Merckx.

Richard Telford

Richard a seize ans. Il souffre d'une maladie génétique qui provoque une dégradation progressive de certaines fonctions musculaires et nerveuses.

Vie : 32

Énergie : 42

Combat : +6

Mystique : +14

Sournoiserie : +16

Survie : +9

Érudition historique : +20

Renseignement : +18

Défense : 26+

Atouts :

- Érudite
- Enquêteur
- Mémoire remarquable
- Pouvoir : lecture des traces anciennes
- Némésis : peur de perdre son autonomie

Qualité : persévérant.

Défaut : préfère parfois une certitude dangereuse à une aide incertaine.

Orphée-9

Après une prise, Richard reçoit :

- +2 dK pour résister à la fatigue
- -2 dK pour résister à la peur, à la méfiance ou à une influence opaque.

Yann Prag

Ancien président des Antiquaires.

Yann a quitté le club après avoir découvert que Richard faisait évincer ses opposants en utilisant des informations personnelles obtenues sous influence.

Il se reproche de n'avoir pas parlé plus tôt.

Érudition historique : +19

Psychologie : +16

Mystique : +15

Ephraïm

Ephraïm dirige un groupe de jeunes Cros qui refusent l'autorité brutale de **Richaïm**.

Il ne veut pas devenir un nouveau chef absolu. Il cherche une manière plus collective d'organiser le groupe.

Vie : 42

Énergie : 36

Combat : +12

Sournoiserie : +13

Survie : +12

Diplomatie : +14

Défense : 23+

Qualité : loyal.

Défaut : doute de sa capacité à diriger.

Richaïm « le Trois »

Richaïm a pris le contrôle des Cros par l'intimidation.

Vie : 48

Énergie : 41

Combat : +14

Mystique : +11

Sournoiserie : +11

Survie : +8

Stratégie : +18

Défense : 21+

Batte de base-ball : +22, 3D6 + 3

Pistolet : +11, 2D6 + 3

Seuil de blessure : 7

Qualité : ne recule pas devant le danger.

Défaut : confond l'autorité et la peur.

Doctoresse Aline Matesi

Médecin rwandaise, ancienne responsable clinique de Merckx.

Elle a quitté Kagera-7 après avoir découvert que les consentements étaient falsifiés.

Elle travaille avec un réseau local de médecins, de juristes et de journalistes.

Vie : 38

Énergie : 46

Médecine : +24

Psychologie : +19

Renseignement : +20

Diplomatie : +18

Survie : +14

Atouts :

- Médecin
- Enquêtrice

- Réseau professionnel
- Sang-froid

Qualité : courageuse.

Défaut : refuse parfois de quitter une personne, même lorsque rester met tout le groupe en danger.

Samuel Nyontama

Journaliste d'investigation et spécialiste de la sécurité numérique.

Il coordonne la conservation des preuves dans plusieurs pays.

Sécurité : +23

Renseignement : +22

Discretion : +17

Diplomatie : +16

Qualité : patient.

Défaut : ne fait confiance à une information qu'après l'avoir copiée trois fois.

Emmanuel Kabanga

Anti-créateur travaillant avec Merckx.

Vie : 64

Énergie : 82

Combat : +12

Mystique : +24

Sournoiserie : +19

Survie : +15

Anti-création : +26

Psychologie : +22

Défense : 29+

Atouts :

- Pouvoir : Contre-Vivant
- Contrôle des implants
- Réserve d'Énergie x2
- Dégâts de zone
- Inhibition
- Manipulateur
- Sursaut mortel

Qualité : comprend rapidement les peurs humaines.

Défaut : ne croit pas qu'une personne puisse choisir librement contre son intérêt immédiat.

Contre-Vivant

Kabanga peut dépenser 1D6 Énergie pour :

- Imposer -2 dK à une personne effrayée
- Activer un implant
- Former une créature opaque à partir d'un animal contrôlé
- Récupérer 1D6 Énergie lorsqu'un sujet souffre.

Libérer les sujets captifs empêche cette récupération.

8. Déroulement

ACTE I, LES CORPS OBSERVÉS

Scène 1, Les Antiquaires

Situation

Le club des Antiquaires traverse une série de bouleversements.

En quelques mois, Richard est devenu :

- Trésorier
- Secrétaire
- Président.

Les responsables précédents ont démissionné après des accusations ou des crises personnelles. Yannick Preg demande aux PJ d'aider son frère Yann.

But de la scène

- Introduire Richard.
- Montrer les premières activités de Merckx.
- Relier Pleincreux au programme GEMINI.
- Offrir un conflit qui peut être résolu sans humilier Richard.

Entrer chez les Antiquaires

Les PJ peuvent :

- Demander leur admission
- Parler à Yann
- Surveiller les réunions
- Consulter les archives
- Interroger les anciens responsables.

Les Antiquaires disposent d'une réserve collective de **3 dK** pour leurs recherches historiques.

Enquête

Le groupe doit obtenir **4 réussites avant 2 réactions de Richard**.

- 👉 **Psychologie, 20+**
Comprendre que Richard est épuisé et effrayé, non simplement ambitieux.
- 👉 **Renseignement, 20+**
Découvrir que les personnes évincées ont toutes reçu des messages anonymes.
- 👉 **Érudition historique, 20+**
Repérer que les recherches sur les dragons correspondent à des lignées d'élèves actuels.
- 👉 **Sécurité, 25+**
Identifier un programme extérieur ayant consulté les archives du club.
- 👉 **Mystique, 25+**
Percevoir une influence opaque autour de Richard après sa prise de médicament.

Réactions de Richard

Après un échec collectif, Richard peut :

- Exclure une Marmo du club
- Déplacer les documents

- Accuser Yann de jalousie
- Demander l'aide d'une surveillante.

Ces réactions ne bloquent jamais l'enquête.

Découvertes

Les PJ trouvent :

- Un livre interdit sur les lignées draconiques
- Une liste de plusieurs élèves
- Une boîte d'orphée-9
- Une notice indiquant merckx
- Un message : « identifier les sujets compatibles gemini ».

Cela donne 2 Preuves.

Aider Richard

Diplomatie ou Psychologie, 20+, 3 réussites collectives

Les PJ peuvent l'amener à reconnaître qu'il dépend du traitement.

Il refuse qu'on le lui retire sans solution médicale. Une bonne résolution consiste à :

- Sécuriser sa réserve
- Contacter un médecin indépendant
- Conserver des échantillons
- Lui laisser participer à l'enquête.

Transition

Richard explique qu'une personne extérieure doit rencontrer plusieurs élèves pendant les vacances de Pâques.

Scène 2, La succession des Cros

Situation

À Tourcgnat, les Cros se divisent. Richaïm dirige par la peur. Ephraïm rassemble celles et ceux qui refusent cette violence. Ephraïm demande aux PJ de l'aider.

But de la scène

- Faire évoluer une ancienne relation.
- Donner aux PJ des alliés locaux.
- Éviter une bataille automatique.
- Préparer la rencontre avec les faux journalistes.

Les positions

Richaïm veut :

- Rester seul chef
- Punir les départs
- Contrôler les ressources
- Obtenir une part de toute activité à Tourcgnat.

Ephraïm propose :

- Un conseil de trois personnes
- Le droit de quitter le groupe
- Une caisse commune vérifiable
- L'interdiction des armes à feu lors des conflits internes.

Résoudre le conflit

Il faut obtenir **5 points d'influence**.

Actions possibles :

- ☀ Stratégie, 20+
 - ☀ Préparer les positions d'Ephraïm.
- ☀ Diplomatie, 20+
 - ☀ Convaincre des membres hésitants.
- ☀ Renseignement, 20+
 - ☀ Révéler un détournement de Richaïm.
- ☀ Soutenance, 20+
 - ☀ Empêcher une intimidation.
- ☀ Combat ou Athlétisme, 20+
 - ☀ Remporter une épreuve sans humilier l'adversaire.

Chaque réussite rapporte 1 point.

À 5 points

Richaïm doit accepter un vote ou quitter le groupe avec ses proches.

Ephraïm devient porte-parole du conseil.

En cas d'échec

Richaïm conserve provisoirement le contrôle.

Ephraïm et plusieurs jeunes quittent malgré tout les Cros et peuvent aider les PJ individuellement.

Conséquence

Les Cros peuvent :

- Surveiller l'auberge
- Suivre les faux journalistes
- Identifier leur véhicule
- Créer une diversion.

Scène 3, Les journalistes de La Montagne

Situation

Yvonne Granclerc et Édouard Jeunebranche rencontrent les PJ dans l'auberge de Tourcgnat. Ils prétendent préparer un article sur leur école d'art.

But de la scène

- Mettre les PJ sous pression sociale.
- Révéler que Stanford n'est plus secret.
- Introduire la clef USB.
- Laisser plusieurs moyens de l'obtenir.

L'entretien

Les agents commencent par des questions ordinaires, puis glissent vers :

- Leur voyage à l'étranger
- Marie Ruelle
- L'espace
- Les Rêves récurrents
- Les jumeaux
- Une éventuelle « amie ailée ».

Décoder leur intention

- ☀ Psychologie, 20+

- Comprendre que Stanford est leur véritable sujet.
- Avec **25+**, remarquer que Yvonne surveille les réactions aux questions sur les jumeaux.
- Renseignement, **20+**
- Constater que leur carte professionnelle comporte une erreur.

La clef USB

Édouard manipule une clef noire portant un petit cercle double.

Les PJ peuvent :

- La voler
- La copier
- Echanger les clefs
- Convaincre Édouard de montrer un dossier
- La récupérer après une diversion
- Suivre les agents jusqu'à leur véhicule.
- Subterfuge, **25+**
- Prendre la clef sans être vu.
- Une aide des Cros réduit la difficulté à **20+**.
- Métier ou Sécurité, **25+**
- Copier rapidement son contenu.
- Diplomatie, **25+**
- Amener Édouard à ouvrir un faux dossier qui révèle l'arborescence.

Si les PJ échouent

Édouard perd la clef près de l'auberge en quittant précipitamment les lieux.

Les PJ la trouvent, mais les agents comprennent ensuite où elle a disparu. L'Alerte augmente de 1.

Confrontation

Les faux journalistes évitent le combat. S'ils sont retenus, ils prétendent travailler pour une société d'études de marché.

Leur véhicule contient :

- Du matériel d'écoute
- Des photographies des PJ
- Des jouets destinés aux jumeaux
- Plusieurs doses d'orphée-9.

Cela donne 1 Preuve.

Scène 4, Le dossier GEMINI

Situation

La clef est protégée par plusieurs niveaux de sécurité.

Marie demande aux PJ de ne pas la connecter à un réseau ordinaire.

Samuel Niyonzima intervient par un canal sécurisé.

But de la scène

- Révéler le programme.
- Présenter les alliés rwandais.
- Montrer que Marie ne dirige pas seule l'enquête.

- Donner le choix de partir ou non.

Décrypter la clef

Épreuve prolongée :

5 réussites avant 3 traces numériques

- Sécurité, **25+**
- Contourner les protections.
- Renseignement, **20+**
- Comprendre l'organisation des dossiers.
- Métier, **20+**
- Isoler physiquement la mémoire.
- Mystique, **25+**
- Repérer une protection opaque dissimulée dans la structure.
- Sciences, **20+**
- Identifier les données médicales.

Chaque trace numérique augmente l'Alerte de 1.

Contenu

Les PJ découvrent :

- Leurs dossiers de Stanford
- Des profils biologiques
- Des photos de leurs familles
- Le suivi d'Orphée-9
- Le programme GEMINI
- Une carte du Rwanda
- La mention Kagera-7
- Les noms d'Aline Mutesi et Samuel Niyonzima
- Un ordre de récupération des jumeaux si leur résonance est confirmée.

Cela donne 2 Preuves.

Le message d'Aline

Aline confirme que :

- Kagera-7 retient des personnes
- Merckx prépare une évacuation
- Un dispositif surnaturel protège le laboratoire
- Elle a besoin de spécialistes du velum
- Les autorités locales ne disposent pas encore de preuves suffisantes.

Le choix de partir

Les PJ ne sont pas recrutées de force.

Ils peuvent :

- Partir
- Transmettre seulement leur expertise
- Demander la présence d'adultes supplémentaires
- Refuser que Marie commande seule
- Poser des conditions.

Une équipe locale les attendra sur place.

ACTE II, KAGERA-7

Scène 5, Le vol vers le Rwanda

Situation



Les PJ voyagent à bord d'un appareil de transport discret.

L'équipage comprend :

- Deux pilotes
- Marie
- Une médecin militaire
- Les PJ
- Du matériel destiné au réseau d'Aline.

Un appareil piloté par une seule personne ne doit pas condamner automatiquement tout le groupe si elle est blessée.

But de la scène

- Préparer l'arrivée.
- Donner une responsabilité aux PJ.
- Introduire l'attaque.
- Faire de l'atterrissage une épreuve collective.

Avant l'attaque

Chaque PJ choisit :

- Un poste d'urgence
- Un équipement
- Une personne qu'il aidera en priorité.

Une préparation adaptée accorde 1 dK lors de la crise.

L'attaque



Deux hélicoptères sans identification approchent à basse altitude.

Ils cherchent d'abord à forcer l'avion à se poser, car Merckx veut récupérer les PJ vivants.

Défi aérien

Le groupe doit obtenir **6 réussites avant 4 dégâts de coque**.

- ☀ Pilotage, 20+
Éviter un tir ou stabiliser l'appareil.
- ☀ Sécurité, 20+
Brouiller le guidage adverse.
- ☀ Tir, 20+
Endommager un hélicoptère sans viser le cockpit.
- ☀ Air, 25+
Perturber le vol ennemi.
- ☀ Feu, 25+
Désactiver un moteur ou un système.
- ☀ Métier, 20+
Maintenir les commandes.

Chaque échec important inflige 1 dégât de coque.

Atterrissage forcé

À 4 dégâts, l'appareil doit se poser.

Pilotage, 25+, 3 réussites collectives

Les aides peuvent utiliser :

- Survie
- Air
- Métier
- Volonté
- Renseignement.

Conséquences

- 3 réussites : atterrissage brutal, mais maîtrisé.
- 2 réussites : plusieurs blessés légers et matériel perdu.

- 1 réussite : Marie est grièvement blessée en protégeant une PJ.
- 0 réussite : Marie et une autre personne sont grièvement blessées.

Personne ne meurt automatiquement.

Transition

Les survivants doivent quitter l'épave avant l'arrivée des mercenaires.

Scène 6, La nuit des animaux reliés

Situation

Le groupe établit un camp temporaire. Aline tente de les rejoindre, mais les communications sont instables. Des animaux portant des filaments noirs apparaissent autour du camp.

But de la scène

- Montrer la technologie biologique de Kabanga.
- Éviter une représentation d'animaux naturellement maléfiques.
- Introduire l'urgence médicale.
- Trouver la piste du laboratoire.

Animaux reliés

Les animaux sont vivants et terrifiés. De petits implants opaques contrôlent leurs mouvements.

Animaux reliés : FD 3, niveau 5

Vie : 32

Énergie de contrôle : 33

Combat : +12

Sournoiserie : +9

Survie : +13

Défense : 19+

Attaque : +12, 2D6 + 3

Les libérer

Les PJ peuvent combattre sans tuer.

Mystique, Corps, Animal ou Opacité, 20+

Détruire un lien.

- Métier, 25+
Retirer un implant.
- Feu, 20+
Une lumière vive désactive temporairement les filaments. Il n'est pas nécessaire de brûler les animaux.
- Glamour ou Psychologie animale, 20+
Calmer une créature libérée.

Avec 4 réussites collectives, les autres animaux fuient.

La piste

Un implant contient un signal directionnel.

- Sécurité ou Renseignement, 20+
Il mène vers les montagnes.

Marie

Si elle est grièvement blessée, activer le compteur d'Urgence médicale.

- Médecine, 20+
La stabiliser.
- Corps ou Eau, 25+
Réduire l'Urgence de 1, une seule fois avant l'opération.

Scène 7, Ceux qui enquêtaient déjà

Situation

Aline Mutesi et deux membres de son réseau rejoignent les PJ près d'une ancienne station forestière.

Ils ont :

- Un véhicule
- Des cartes
- Des témoignages
- Un abri
- Des médicaments
- Une liste des personnes disparues.

But de la scène

- Donner l'initiative aux alliés locaux.
- Recouper les preuves.
- Préparer l'infiltration.
- Décider de la priorité.

Ce qu'Aline sait

Kagera-7 comporte :

- Un laboratoire principal
- Une clinique
- Un centre de données
- Une zone de détention
- Une installation géothermique
- Une chambre opaque souterraine.

Aline connaît deux accès :

- La piste principale, surveillée
- Un ancien conduit géothermique.

Les priorités

Le groupe doit choisir l'ordre de ses objectifs :

- Sauver Marie
- Libérer les personnes retenues
- Copier les données
- Neutraliser Kabanga
- Empêcher l'évacuation.

Tout ne pourra pas être accompli simultanément sans diviser le groupe ou accepter un risque.

Recueillir les informations

Chaque réussite donne 1 Preuve.

- Médecine, 20+
Relier Orphée-9 aux expériences.
- Renseignement, 20+
Identifier les sociétés écrans.
- Sécurité, 20+
Trouver les serveurs secondaires.
- Psychologie, 20+

- ☀ Comprendre que certains mercenaires ignorent la nature des expériences.

Transition

L'Urgence médicale augmente si le groupe consacre plusieurs heures à la préparation sans traiter Marie.

Scène 8, Entrer dans Kagera-7

Situation

Le laboratoire est construit dans une ancienne installation géothermique.
Une grotte naturelle cache les conduits techniques.

But de la scène

- Permettre plusieurs approches.
- Donner un rôle à chaque compétence.
- Obtenir l'équipement chirurgical.
- Ne pas imposer un massacre.

Infiltration

Le groupe doit obtenir **6 réussites avant 3 alertes**.

- ☀ Athlétisme, 20+
Franchir les conduits.
- ☀ Discrétion, 20+
Éviter les patrouilles.
- ☀ Sécurité, 25+
Ouvrir une porte.
- ☀ Métier, 20+
Neutraliser un capteur.
- ☀ Renseignement, 20+
Choisir le bon secteur.
- ☀ Terre ou Air, 25+
Créer un passage.
- ☀ Diplomatie, 20+
Obtenir l'aide d'un employé hésitant.

Chaque alerte

- Augmente l'Alerte générale de 1
- Déplace une patrouille
- Fait commencer l'évacuation d'un secteur.

L'armoire chirurgicale

Elle se trouve dans la clinique.

- ☀ Sécurité, 20+
Ouvrir l'armoire.
- ☀ Médecine, 20+, 3 réussites
Stabiliser Marie avec l'aide d'Aline.
- ☀ Une réussite complète met fin au compteur d'Urgence.

Personnel de la clinique

Plusieurs médecins ignorent la nature complète du programme.
Les traiter comme des ennemis renforce Kabanga.
Les informer et leur montrer les preuves peut créer des alliés.

Scène 9, Les témoignages

Situation

Les PJ rencontrent différentes personnes à l'intérieur du complexe.
Il ne s'agit pas de capturer et torturer des individus pour obtenir une succession automatique de renseignements.
Chaque personne possède :

- Ce qu'elle sait
- Ce qu'elle craint
- Ce qui pourrait la convaincre d'aider.

Ingénierie pharmaceutique

Elle connaît :

- Le financement de Merckx
- Orphée-9
- Les effets secondaires
- Les falsifications de consentement.

Elle coopère si les PJ garantissent une copie des preuves hors du laboratoire.

Mercenaire

Il croit protéger une installation médicale contre un groupe armé.

Il coopère si les PJ lui montrent :

- Les personnes détenues
- Les animaux contrôlés
- Les ordres d'élimination des témoins.

Garde relié

Un implant l'oblige à obéir.

Le libérer par :

- ☀ Métier, Corps ou Opacité, 25+
Permet d'obtenir :
☀ Le plan des cellules
☀ La position de Kabanga
☀ Le système d'évacuation.

Chercheuse convaincue

Elle estime que quelques victimes sont un prix acceptable pour sauver des millions de personnes.

Elle ne coopère pas par compassion, mais peut être mise face à :

- La fraude scientifique
- L'absence de contrôle
- Le fait que Kabanga modifie les résultats
- La volonté de Merckx de supprimer les chercheurs eux-mêmes.

Preuves

Chaque témoignage volontaire et conservé apporte 1 Preuve.

Scène 10, Les sujets GEMINI

Situation

Dans la zone de détention, plusieurs paires de personnes sont reliées par des câbles, des implants et des filaments opaques. Certaines sont parentes. D'autres ont été associées artificiellement. Kabanga cherche à reproduire la résonance des jumeaux.

But de la scène

- Révéler le cœur du programme.
- Libérer les victimes.
- Affaiblir Kabanga.
- Placer les PJ devant une décision urgente.

Le dispositif

Chaque paire alimente :

- les protections opaques
- les animaux reliés
- les gardes contrôlés
- la réserve de Kabanga.

Libération

Le groupe doit obtenir **8 réussites avant 4 ruptures**.

- ☀ Médecine, 20+
Retirer les dispositifs sans blesser.
- ☀ Métier, 20+
Couper l'alimentation.
- ☀ Sécurité, 25+
Empêcher l'effacement des données.
- ☀ Corps ou Eau, 25+
Stabiliser les victimes.
- ☀ Opacité, 25+
Rompre les filaments.
- ☀ Éden, 20+
Protéger les consciences.
- ☀ Diplomatie ou Psychologie, 20+
Aider les victimes conscientes à résister.

Ruptures

Chaque échec complet provoque :

- Une montée de l'Alerte
- Une décharge d'Énergie
- L'activation d'un garde
- La perte temporaire d'un fichier.

Effet sur Kabanga

Pour chaque paire libérée :

- Kabanga perd 1D6 Énergie
- Un pouvoir de zone devient indisponible
- Un groupe de gardes retrouve sa volonté.

Scène 11, Kabanga et la machine du Contre-Vivant

Situation

Kabanga attend dans une chambre souterraine. La machine GEMINI forme deux cercles reliés par une troisième structure vide. Il veut utiliser l'un des PJ comme modèle provisoire pour compléter le dispositif.

But de la scène

- Confronter l'anti-crétion.
- Éviter que le final soit seulement un combat.
- Détruire ou transformer la machine.
- Faire apparaître la question des jumeaux.

Proposition de Kabanga

Il affirme pouvoir :

- Soigner Richard
- Rendre Marie indestructible
- Cacher définitivement les jumeaux
- Augmenter les pouvoirs des PJ
- Produire des traitements accessibles à tous.

Il demande seulement de poursuivre les expériences avec des personnes « correctement sélectionnées ».

Comprendre son message

- ☀ Psychologie, 20+
Kabanga ne veut pas guérir : il veut rendre les personnes dépendantes du réseau.
- ☀ Sciences ou Médecine, 20+
Les résultats sont falsifiés par l'influence opaque.
- ☀ Mystique, 20+
La machine ne crée pas d'Énergie elle l'arrache.

Neutraliser le système

Trois composantes doivent être traitées.

Le corps

Désactiver les implants.

- ☀ Médecine ou Métier, 25+, 3 réussites

Les données

Copier les preuves et empêcher leur destruction.

- ☀ Sécurité ou Renseignement, 25+, 3 réussites

Le Vétum

Rompre le troisième lien.

- ☀ Mystique, Éden, Opacité ou un domaine approprié, 25+, 4 réussites

Les trois actions peuvent se dérouler simultanément.

Combat éventuel

Kabanga utilise :

- Des gardes contrôlés

- Des projections opaques
- Les peurs des pj
- La machine elle-même.

Le vaincre physiquement sans libérer les sujets ne détruit pas le système.

Issue

Lorsque le troisième lien cède :

- Les gardes reprennent conscience
- Les animaux fuient
- Les protections du laboratoire tombent
- Kabanga perd sa réserve supplémentaire
- Les données deviennent accessibles.

Scène 12, Sauver les preuves ou sauver les personnes

Situation

Merckx déclenche l'évacuation et la destruction du site.

Le groupe dispose de peu de temps.

But de la scène

- Imposer un choix sans solution parfaite.
- Répartir les responsabilités.
- Déterminer la force du dossier final.
- Mettre en jeu les alliances créées.

Objectifs

Chaque objectif demande **3 réussites avant 2 échecs**.

Évacuer les victimes

- Survie
- Médecine
- Commandement
- Terre
- Athlétisme.

Copier les serveurs

- Sécurité
- Renseignement
- Métier
- Sciences.

Capter Kabanga

- Combat
- Soutroiserie
- Opacité
- Psychologie.

Empêcher la destruction

- Métier
- Pilotage
- Feu
- Sécurité.

Les alliés

Chaque alliance obtenue permet de confier un objectif à un groupe secondaire :

- Aline : évacuation médicale
- Samuel : copie et diffusion

- Mercenaires retournés : protection
- Médecins du laboratoire : stabilisation
- Cros restés en contact : sécurisation des familles en France.

Résultat

Les PJ ne doivent pas nécessairement tout réussir. Ce qu'ils ne savent pas devient une conséquence réelle de la campagne.

ACTE III, LE PRIX DE LA VÉRITÉ

Scène 13, La diffusion

Situation

Les preuves existent, mais leur publication peut révéler :

- Les noms des PJ
- Les dossiers de Stanford
- L'existence des Faiseurs
- La physiologie des jumeaux
- Les coordonnées de Kveldurebise.

But de la scène

- Prendre la décision irréversible.
- Ne pas résoudre un choix moral par les dés.
- Définir la relation future entre les PJ et Marie.
- Préparer la séparation des jumeaux.

Option 1, Tout publier

Les preuves sont envoyées simultanément à :

- Plusieurs médias
- Des médecins
- Des tribunaux
- Des associations
- Des scientifiques indépendants.

Avantages :

- Merckx ne peut pas supprimer tous les témoins
- Les victimes sont reconnues
- Le programme Gemini devient public.

Risques :

- L'existence des Faiseurs peut être révélée
- Les jumeaux deviennent des cibles
- Plusieurs puissances tentent de reproduire les recherches.

Option 2, Publier un dossier expurgé

Les crimes sont révélés, mais les données surnaturelles sont retirées.

Avantages :

- Les victimes peuvent obtenir justice
- Les jumeaux restent provisoirement protégés
- Les preuves médicales sont exploitables.

Risques :

- Merckx peut présenter GEMINI comme une initiative isolée
- Les responsables les plus élevés restent difficiles à atteindre
- Les données occultes continuent de circuler secrètement.

Option 3, Garder le secret

Les preuves sont confiées à un réseau restreint.

Avantages :

- La nature des PJ et des jumeaux reste cachée
- Les alliés peuvent préparer une action plus sûre.

Risques :

- Merckx gagne du temps
- Les victimes attendent
- Les témoins restent menacés
- Marie s'enferme davantage dans la guerre clandestine.

Option 4, Une solution inventée

Les joueuses peuvent :

- Répartir les données
- Créer un dépôt automatique
- Négocier avec Kveldurebise
- Utiliser les ancipiels comme témoins
- Piéger Merckx avec de fausses informations
- Confier différents fragments à plusieurs communautés.

La solution doit avoir un prix et des limites.

Scène 14, Séparer Virginie et Maximilien

Situation

Les analyses de GEMINI confirment que la présence simultanée des jumeaux produit une signature détectable.

Plus ils restent ensemble longtemps, plus cette signature est facile à repérer.

But de la scène

- Tirer une conséquence familiale.
- Ne pas traiter les jumeaux comme des objets.
- Permettre aux familles de participer à la décision.
- Préparer le scénario suivant.

La discussion

Participant selon les choix :

- Les parents
- Les PJ
- Marie
- L'illustre
- Aline à distance
- Eventuellement Jean Octaire.

Les jumeaux ne peuvent pas exprimer une décision adulte, mais leurs besoins doivent être pris en compte.

Solution canonique

Virginie et Maximilien vivent dans deux foyers proches et se retrouvent régulièrement sous protection.

La séparation n'est pas totale.

Elle doit préserver :

- Leur lien affectif
- La présence de leur famille
- Des rencontres surveillées
- La possibilité de grandir sans être enfermés.

Autres solutions

Les PJ peuvent proposer :

- Une protection magique
- De fausses signatures
- Une alternance des lieux
- Un refuge hors du velum ordinaire
- La présence d'une créafée masquant leur résonance.

Une solution alternative peut retarder la séparation, mais pas supprimer immédiatement la menace.

9. Épilogue

Les PJ retournent à **Pleincieux** au début de l'été 2034.

Richard reçoit un traitement indépendant. Son avenir reste incertain, mais il a repris le contrôle de ses décisions.

Les Antiquaires réforment leurs règles :

- Les archives sensibles ne peuvent plus être consultées seul
- Les décisions sont consignées
- Une personne malade ne peut être exclue pour avoir demandé de l'aide
- Les liens avec des organisations extérieures doivent être déclarés.

Aline et **Samuel** poursuivent le dossier **Merckx**.

Marie conserve une carte murale couverte de noms, de sociétés et de fils colorés.

Elle dit aux PJ :

« Nous avons arrêté un laboratoire. Pas ceux qui l'ont rendu possible. »

Dans deux maisons différentes, Virginie et Maximilien se réveillent au même instant.

Chacun prononce le nom de l'autre.

Entre eux, invisible aux adultes ordinaires, une ligne de lumière traverse la distance.

Puis une image apparaît brièvement :

- Une épée fichée dans la pierre
- Une ville accrochée à une falaise
- Un feu qui brûle sans consumer.

La prochaine aventure commence déjà.

10. Issues possibles

Les victimes sont sauvées et entendues

Le réseau d'Aline devient un allié durable.
Des plaintes sont déposées dans plusieurs pays.

Les victimes sont sauvées mais les preuves disparaissent

Le témoignage humain demeure, mais Merckx dénonce une opération de désinformation.

Les preuves sont publiées intégralement

La campagne entre plus tôt dans une crise publique autour des Faiseurs.

Merckx étouffé partiellement, l'affaire

Plusieurs filiales changent de nom. Les recherches se poursuivent ailleurs.

Kabanga est capturé

Il peut être interrogé, jugé ou tenter d'influencer ses gardiens.

Kabanga s'échappe

Il emporte des données incomplètes sur GEMINI et devient un adversaire récurrent.

Richard rejoint l'enquête

Il peut devenir un spécialiste de Merckx et des lignées draconiques.

Richard refuse toute aide

Il quitte les Antiquaires, mais conserve les données permettant de fabriquer Orphée-9.

Marie est gravement diminuée

Elle survit, mais sa blessure augmente sa peur de perdre les PJ.

Marie échappe à la blessure

Son évolution obsessionnelle viendra plutôt de l'élimination ou de la disparition ultérieure des témoins.

11. Récompenses et évolutions

Chaque PJ reçoit entre **15 et 25 XP**.

Récompenses conseillées

- 5 XP pour avoir découvert le programme GEMINI
- 5 XP pour avoir sauvé les personnes retenues

- 5 XP pour avoir protégé les preuves ou les témoins
- 5 XP pour avoir refusé de traiter les adversaires contrôlés comme des monstres
- 5 XP pour avoir assumé le prix de la décision finale.

Acquis possibles

- Contact avec Aline Mutesi
- Réseau de Samuel Niyonzima
- Spécialisation en biotechnologies occultes
- Connaissance de GEMINI
- Résistance aux implants opaques
- Réputation de lanceur d'alerte
- Alliance avec les Cros
- Confiance de Richard
- Accès à un réseau médical indépendant.

Complications possibles

- Surveillance de Merckx
- Séparation des jumeaux
- Désaccord avec Marie
- Identité partiellement révélée
- Dette envers un témoin
- Culpabilité liée aux preuves perdues
- Peur de l'expérimentation médicale
- Dépendance d'un proche à Orphée-9.

12. Lien avec le scénario suivant

Au cours des mois suivants :

- Plusieurs témoins de Kagera-7 sont victimes d'accidents suspects
- Merckx nie avoir dirigé le programme
- L'Inquisition récupère certaines données
- Marie poursuit les responsables sans relâche
- Richard identifie dans les fichiers une référence à une ancienne stase
- Les jumeaux voient la même épée dans leurs rêves
- Une forêt du monde des créafées commence à se déplacer
- Une relique disparaît à Rocamadour.

Le troisième scénario peut commencer :

Jouer avec le feu

13. Organisation conseillée des séances

Séance 1, Pleincreux et Tourgnat

- Littéraire-Rôle
- Antiquaires
- Richard et Orphée-9

Séance 2, Le voyage

- Décryptage de GEMINI
- Décision de partir
- Rencontre à distance avec Aline
- Attaque aérienne

- Atterrissage forcé
- Animaux reliés
- Blessure de Marie

Séance 3, Kagere-1

- Rencontre avec le réseau local
- Infiltration
- Soins de marie
- Témoignages
- Libération des sujets Gemini
- Confrontation avec Kabanga

Séance 4 facultative, Le prix de la vérité

- Évacuation du laboratoire
- Sauvegarde des preuves
- Décision de publication
- Retour en France
- Séparation des jumeaux
- Épilogue à Pleincreux



Figure 1 : logo Néo Opus Dei



Jouer avec le feu (2034 - 2035)



Période : année scolaire 2034-2035

Âge conseillé des PJ : seize à dix-huit ans

Âge de Virginie et Maximilien : deux ans

Système : Tsvadra dK

Durée : trois à quatre séances de quatre à six heures

Lieux : Pleincreux, Tourcgnat, la Songerie, Rocamadour, Paris

Ambiance : présages, enquête ésotérique, voyage, infiltration, bataille sur deux plans

Question personnelle

Un pouvoir dangereux devient-il juste parce que nous prétendons l'utiliser pour le bien ?

Décision irréversible

Que faire de Durandal lorsque les PJ comprennent qu'ils pourraient eux-mêmes utiliser la stase pour protéger les jumeaux ?

Conséquence canonique

À la fin du scénario :

- Le rituel est interrompu
- Les Primus Éoims restent enfermés
- Les PJ refusent de s'emparer de leur puissance
- L'Inquisition œcuménique les identifie comme ses adversaires directs
- Marie Ruelle s'enfoncé davantage dans une vigilance obsessionnelle
- Le premier voyage velumnique humain commence à être préparé.

1. Résumé

Un an après la découverte du programme **GEMINI**, la multinationale **Merckx** a échappé à une condamnation véritable. Plusieurs témoins ont disparu, se sont rétractés ou ont été victimes d'accidents suspects.

Virginie et **Maximilien** vivent toujours séparément. Leurs rencontres sont rares et protégées.

À Pleincreux, trois jeunes élèves prononcent une étrange prophétie devant Max Meilleur et Geoffroi Douglas, membres du prestigieux club Grande Aura. Elles annoncent que **Max** deviendra Prince et que Geoffroi quittera bientôt le cercle.

La prophétie paraît d'abord n'être qu'un jeu inspiré de *Macbeth*. Pourtant, ses mots changent subtilement selon les personnes qui les répètent. Les rivalités du club s'aggravent et les salles rituelles de Pleincreux commencent à accumuler une énergie anormale.

Pendant les vacances de Pâques, le plus jeune des PJ rêve que la forêt marche vers Tourcgnat.

Le peuple ancien de la Songerie appelle les Apprentis Faiseurs à l'aide. Le Temple des Portes est attaqué par des Pixies et des Gnomes soumis aux ombres de deux Primus Éoims :

- **Pipièreflemae**, principe du Feu, de la passion et de la transformation
- **Nocardshtonien**, principe de la Terre, de la permanence et de l'incarnation.

Ces entités sont normalement retenues dans une stase liée à **Durandal**, l'épée attribuée à Roland et conservée à Rocamadour. L'arme a été remplacée par une copie.

En occupant le Temple des Portes, les serviteurs des Primus Éoims siphonnent l'énergie de la Songerie. Leur objectif n'est pas encore de libérer entièrement leurs maîtres, mais de leur permettre d'étendre leur perception jusqu'au monde réel.

L'Inquisition veut utiliser cette perception pour retrouver les jumeaux.

Pour déterminer où Durandal a été transportée, les PJ doivent réunir momentanément Virginie et Maximilien. Leur résonance révèle une vision :

- Une vieille femme à Rocamadour
- Un homme aux yeux très pâles
- Une montre tombée dans l'eau
- Un restaurant parisien
- Une abbaye dissimulée derrière des bureaux modernes.

À **Rocamadour**, les PJ retrouvent la montre et remontent jusqu'à Mathias Gorlanof, un homme employé comme intermédiaire par une cellule clandestine de l'Inquisition.

À Paris, dans les souterrains d'une ancienne abbaye, les Inquisiteurs utilisent Durandal, des empreintes de personnes récemment décédées et plusieurs jeunes captifs pour préparer l'incarnation de Nocardshonien.

Les PJ doivent agir simultanément :

- Dans le monde matériel, pour délivrer les captifs et interrompre le rituel
- Dans la songerie, pour reprendre le temple des portes et repousser les ombres des deux primus éoims.

Après leur victoire, Durandal leur offre une possibilité terrible : employer sa puissance pour masquer définitivement la résonance des jumeaux.

Utiliser cette force reviendrait cependant à entretenir la stase et à accepter les mêmes principes que l'Inquisition.

2. Fonction dans la campagne

Ce scénario clôt la première saison de **Cellules & Étoiles**.

Les trois premiers scénarios forment une progression :

- **La Station Stanford** : les PJ découvrent une vérité cachée.
- **Spy multinationales** : ils découvrent que cette vérité peut être exploitée.
- **Jouer avec le feu** : ils doivent refuser d'exploiter eux-mêmes un pouvoir dangereux.

Le scénario doit montrer que les PJ ne sont pas moralement supérieures parce qu'ils possèdent de bonnes intentions.

L'Inquisition ne cherche pas à provoquer gratuitement la fin du monde. Elle prétend vouloir :

- Protéger l'humanité des Primus Éoims
- Contrôler les Faiseurs
- Empêcher une guerre entre les dimensions
- Retrouver les jumeaux avant les multinationales

- Utiliser une puissance dangereuse « pour le bien commun ».

Le conflit porte donc sur la question suivante :

- Qui a le droit de décider que certaines personnes doivent être utilisées pour en sauver d'autres ?

3. Ce qui s'est réellement passé

Durandal

Durandal n'est pas seulement une épée légendaire.

Sa lame contient une structure mêlant :

- Métal terrestre
- Matière issue de la songerie
- Fragment d'une stase ancienne
- Mémoire du sacrifice de Roland
- Lien avec les domaines du feu et de la terre.

Au fil des siècles, l'objet est devenu un verrou entre plusieurs dimensions.

Il retient les manifestations de deux Primus Éoims complémentaires :

- Pipièreflemæ fournit l'énergie de transformation
- Nocardshonien fournit la matière et l'incarnation.

L'épée n'enferme pas intégralement ces entités. Elle retient leur capacité à agir directement dans le monde matériel.

Le plan de l'Inquisition

Après **Kagera-7**, l'Inquisition a récupéré une partie des données du programme **GEMINI**.

Elle sait que les jumeaux produisent une signature dans le Velum lorsqu'ils sont réunis.

Elle a donc conçu le plan suivant :

- Voler Durandal
- Faire occuper le Temple des Portes dans la Songerie
- Alimenter la stase avec des empreintes d'âmes
- Réveiller partiellement Nocardshonien
- Utiliser sa perception minérale pour localiser la résonance des jumeaux
- Les capturer avant Merckx ou les gouvernements
- Présenter ensuite leur détention comme une protection.

Les personnes utilisées

Le rituel emploie trois sources d'énergie :

- Des traces laissées par des personnes récemment décédées
- Des captifs plongés dans un sommeil artificiel

- Les créafées détournées du temple des portes.

Les personnes mortes ne sont pas rappelées à la vie. Le rituel vole seulement les empreintes qu'elles ont laissées dans le Velum.

Les captifs sont des jeunes Faiseurs ou des personnes sensibles à la Songerie. Ils peuvent être sauvés.

La prophétie de Grande Aura

La prophétie n'annonce pas un avenir fixé. Elle est la première manifestation du réveil de Pipièreflemae.

Le Primus Éoim utilise :

- Les ambitions de Max
- Les craintes de Geoffroi
- L'imagination des trois jeunes filles
- La puissance des salles de Grande Aura.

Plus les élèves répètent la prophétie comme une certitude, plus elle devient capable de se réaliser.

4. Principes de maîtrise

La foi n'est pas l'ennemie

L'Inquisition œcuménique est une organisation politique et clandestine. Elle ne représente pas les religions auxquelles appartiennent ses membres. Les PJ peuvent recevoir l'aide :

- De Jean Octaire
- De croyantes de Rocamadour
- D'un moine bénédictin opposé au rituel
- De Lucie, dont la foi personnelle ne la conduit pas à l'obéissance
- De membres d'Églises refusant les méthodes inquisitoriales.

Le conflit oppose une spiritualité fondée sur la conscience à une institution qui prétend décider à la place des personnes.

Marie n'est pas « fille »

Marie souffre :

- D'hypervigilance
- D'insomnies
- D'un sentiment de responsabilité excessif
- D'une peur constante de perdre les PJ
- Des conséquences physiques de sa blessure.

Elle reste compétente et capable de décisions. Son obsession devient cependant une complication réelle.

Les prédictions ne retirent pas la liberté

Une prophétie indique :

- Une possibilité
- Une pression
- Une interprétation du présent.

Elle ne décide jamais automatiquement des actes ou de la mort d'un personnage.

5. Compteurs du scénario

Éveil des Primus Éoims

L'Éveil commence à **1**.

Il augmente lorsque :

- La prophétie est répétée comme une certitude
- Une salle rituelle de Pleincreux est utilisée
- Les Pixies ou gnomes capturent une porte
- Les jumeaux sont réunis sans protection
- Le rituel parisien reçoit une nouvelle empreinte
- Une personne utilise Durandal pour dominer une autre volonté.

Il diminue lorsque :

- Une prophétie reçoit une interprétation libératrice
- Une créafée est délivrée
- Une porte du temple est reprise
- Une empreinte d'âme est libérée
- Les captifs du rituel sont réveillés
- Une personne renonce volontairement au pouvoir de Durandal.

Effets

- **0 ou 1** : les Primus Éoims ne peuvent agir que par rêves.
- **2** : des manifestations apparaissent dans le monde réel.
- **3** : les serviteurs détournés traversent brièvement le Velum.
- **4** : Pipièreflemae peut agir sur les passions.
- **5** : Nocardshonien commence à former un corps.
- **6** : une incarnation partielle devient possible.

Piste de Durandal

Les PJ doivent recueillir **6 Indices** pour trouver directement l'abbaye parisienne.

Exemples :

- Les mots mouvants de la prophétie
- Les traces laissées dans grande aura
- Le témoignage du patriarche
- La vision des jumeaux
- La déposition de la vieille femme
- La montre en or
- La photographie des trois escales
- Le véhicule de Mathias
- La conversation avec Lucie
- La rencontre entre Mathias et un moine
- Les archives dissimulées chez Mathias.

Effets

- **2 Indices** : Durandal a quitté Rocamadour.

- **4 Indices** : elle a été transportée à Paris.
- **6 Indices** : les PJ identifient l'abbaye et le moment du rituel.
- **8 Indices ou davantage** : ils peuvent entrer avant le début de l'invocation.

Portes du Temple

Le Temple des Portes possède quatre accès :

- Porte du Feu
- Porte de la Terre
- Porte des Songes
- Porte des Retours.

Chaque porte libérée donne un avantage lors du final parisien.

- **Feu** : +2 dK contre Pipièrelemae.
- **Terre** : +2 dK contre Nocardshotonien.
- **Songes** : les PJ peuvent communiquer entre les deux plans.
- **Retours** : une personne mise hors combat peut revenir une fois avec 1D6 Vie ou Énergie.

6. Littéraire-Rôle, L'année des séparations

Chaque joueuse répond à quatre questions :

- Qu'ai-je essayé de réparer après Kagera-7 ?
- Quelle relation s'est fragilisée à cause d'un secret ?
- À quel pouvoir ai-je été tenté de recourir ?
- Qu'est-ce que je refuse désormais de sacrifier ?

Chaque personnage choisit :

- un acquis
- une relation importante
- une difficulté non résolue.

Une fois dans le scénario, l'acquis apporte **2 dK personnels**.

Lorsque la difficulté non résolue complique réellement une scène, la Maîtresse du Verbe remet **1 dK** à la joueuse.

Éléments communs

La séquence peut évoquer :

- La séparation de Virginie et Maximilien
- Les conséquences de la publication concernant Merckx
- La disparition de témoins
- La convalescence de Marie
- Les relations avec Richard
- L'intérêt croissant de l'Inquisition
- L'évolution des pouvoirs des PJ
- Leur entrée progressive dans la fin de l'adolescence.

17. Personnages récurrents

Marie Ruelle

Marie suit les réseaux de l'Inquisition depuis plusieurs mois.

Elle conserve des dossiers, dort peu et réagit vivement lorsqu'un PJ prend un risque sans la prévenir.

Hypervigilance

Une fois par scène, Marie peut donner **+2 dK** pour détecter une embuscade.

Après cet usage, elle perd 1D6 Énergie ou impose une précaution excessive qui complique la scène.

Max Meilleur

Second baron de Grande Aura.

Max veut sincèrement devenir Prince, mais refuse de devoir son ascension à la chute de Geoffroi.

Mystique : +16

Diplomatie : +15

Rituel : +19

Énergie : 44

Qualité : ambitieux sans être déloyal.

Défaut : confond parfois reconnaissance et valeur personnelle.

Geoffroi Douglas

Second baron de Grande Aura et ami de Max.

La prophétie l'effraie parce qu'il croit qu'elle annonce sa mort.

Mystique : +15

Rituel : +18

Érudition : +17

Énergie : 42

Qualité : fidèle.

Défaut : se retire avant de risquer d'être rejeté.

Le Patriarche du peuple ancien

Gardien de la cabane et médiateur entre Tourcgnat et la Songerie.

Il ne peut commander les armées du Temple : son autorité ne s'exerce pas sur les peuples qui y vivent.

Mystique : +23

Songerie : +25

Diplomatie : +21

Érudition des Dimensions : +24

Qualité : patient.

Défaut : parle souvent comme si ses symboles étaient compréhensibles par tout le monde.

Mathias Gorlanof

Mathias travaille comme intermédiaire pour une branche des services secrets infiltrée par l'Inquisition.

Il est albinos, mais son apparence n'est liée ni à ses capacités ni à sa violence.

Il conserve les preuves de ses missions afin de pouvoir se protéger contre ses commanditaires.

Vie : 74
Énergie : 64
Combat : +15
Mystique : +12
Sournoiserie : +18
Survie : +15
Discrétion : +24
Pistolet : +26
Défense : 28+
Seuil de blessure : 8
Atouts :

- Rusé
- Chasseur
- Critique au pistolet
- Parfaire : discrétion
- Réseau clandestin

Qualité : conserve toujours une porte de sortie.
Défaut : croit que toute relation finit par devenir un moyen de pression.
Mathias peut être :

- Surveillé
- Capturé
- Convaincu
- Retourné
- Laissez en liberté en échange de preuves.

Lucie Renard

Infirmière à l'Hôtel-Dieu et compagne de Mathias. Elle sait qu'il mène des activités dangereuses, mais ignore qu'il participe à des enlèvements.

Médecine : +20
Psychologie : +18
Diplomatie : +17
Survie : +14
Qualité : attentive.
Défaut : pense parfois pouvoir réparer seule les personnes qu'elle aime.

Priour Amaury de Valombre

Responsable de la cellule inquisitoriale ayant volé Durandal. Il croit que l'humanité ne survivra aux Dimensions que si une élite spirituelle dirige sa transformation.

Vie : 58
Énergie : 84
Combat : +10
Mystique : +21
Sournoiserie : +16
Survie : +13
Psychologie : +23
Érudition religieuse : +24
Rituel : +25
Défense : 31+
Atouts :

- Inquisiteur
- Invocateur
- Réserve d'Énergie
- Diplomate

- Érudit
- Inhibition
- Hybris : foi dominatrice

Qualité : accepte de porter personnellement les risques du rituel.

Défaut : considère le consentement comme secondaire face au salut collectif.

Pipièreflemae

Primus Éoim du Feu, de la passion, de la destruction et de la transformation. Pipièreflemae n'est pas simplement malveillante. Elle considère toute stabilité comme une prison et toute destruction comme une possibilité de recommencer.

Elle ne comprend pas pourquoi les êtres limités tiennent à conserver leur identité.

Ombre de Pipièreflemae

Énergie : 68
Mystique : +22
Sournoiserie : +18
Défense : 26+
Pouvoirs :

- Embrasement des passions
- Vagues de pixies
- Transformation par le feu
- Destruction de zone
- Séduction du renouveau.

Nocardishtonien

Primus Éoim de la Terre, de la permanence, des minéraux et de l'incarnation.

Il considère la matière comme la forme la plus pure de mémoire. Il souhaite rendre chaque être définitif, immobile et prévisible.

Incarnation partielle

Vie : 85
Énergie : 75
Combat : +13
Mystique : +19
Sournoiserie : +16
Survie : +16
Primus : +27
Défense : 26+
Seuil de blessure : 9
Griffes minérales : +13, 3D6 + 5
Pouvoir Primus : +27, jusqu'à 5D6 + 5 pour 3D6
Énergie
Atouts :

- Élémentaire
- Extraplanaire
- Vitalité
- Régénération minérale
- Pouvoirs de Terre, Corps et Animal
- Horreur
- Puissance ×2

8. Déroulement

ACTE I, LES PAROLES QUI BRÛLENT

Scène 1, La prophétie de Grande Aura

Situation

Dans le Grand Bois de Pleincreux, trois jeunes élèves préparent un petit chaudron sous la surveillance lointaine de Max et Geoffroi. Elles jouent aux devineresses. La fumée change soudainement de couleur. L'une d'elles déclare :
« Max portera la couronne. Geoffroi quittera le cercle avant que la flamme ne s'éteigne. »

But de la scène

- Introduire le thème du destin.
- Montrer la première influence de Pipièrelemae.
- Mettre en danger une relation sans annoncer automatiquement une mort.
- Donner un premier indice.

Effet immédiat

Les témoins ne se souviennent pas tous de la même phrase. Certains affirment avoir entendu :

- « Geoffroi disparaîtra »
- « Geoffroi abandonnera Max »
- « Max prendra sa place »
- « Le cercle rejettera Geoffroi ».

Tests utiles

- 🌟 Psychologie, 20+
 - 🌟 Comprendre que les versions reflètent les craintes personnelles des témoins.
- 🌟 Mystique ou Songerie, 20+
 - 🌟 Percevoir une chaleur étrangère dans la fumée.
- 🌟 Érudition littéraire, 15+
 - 🌟 Reconnaître une construction proche des prophéties de *Macbeth*.
- 🌟 Rituel ou Feu, 25+
 - 🌟 Comprendre qu'une entité utilise la salle de Grande Aura comme caisse de résonance.

Cela donne 1 Indice sur Durandal.

Modifier l'interprétation

Les PJ ne peuvent pas effacer les paroles, mais peuvent proposer une interprétation qui préserve la liberté.

Exemple :

Max devient Prince et nomme Geoffroi gardien extérieur de Grande Aura. Geoffroi quitte donc le cercle rituel sans quitter son ami.

Il faut obtenir **3 réussites collectives** avec :

- Diplomatie

- Représentation
- Érudition
- Glamour
- Psychologie.

Difficulté : 20+.

En cas de réussite, l'Éveil diminue de 1.

Transition

Dans la nuit suivante, le plus jeune PJ rêve de Tourcgnat.

Scène 2, La forêt marche

Situation

Le PJ rêve qu'il est assis sur la place déserte de Tourcgnat. Les volets sont fermés. Le soleil est immobile. La forêt descend lentement de la colline. Une figure vêtue comme une souveraine de conte s'incline et désigne la cabane des anciens.

But de la scène

- Appeler les PJ vers Tourcgnat.
- Présenter le dérèglement de la Songerie.
- Faire sentir l'urgence.
- Éviter une longue enquête avant le départ.

Dans le rêve

- 🌟 Volonté, 20+
 - 🌟 Le PJ conserve son identité lorsque le village commence à se couvrir de racines.
- 🌟 Songerie, 20+
 - 🌟 Il peut poser une question à la figure.

Réponses possibles :

- « Le métal a quitté la pierre. »
- « Deux prisonniers regardent par une même serrure. »
- « La forêt ne marche pas : c'est le monde qui recule. »
- « Le Temple des Portes appelle ses anciens enfants. »

Au réveil

Une fine poussière de pierre se trouve sous les pieds du PJ. Marie reçoit au même moment un message anonyme :

« Rocamadour est vide. »

Transition

Les PJ se rendent à Tourcgnat pour les vacances de Pâques.

Scène 3, La cabane du Patriarche

Situation

La cabane paraît plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur.

Le Patriarche montre aux PJ une maquette du Temple des Portes. Deux de ses quatre accès sont déjà occupés.

Bat. de la scène

- Expliquer la menace.
- Donner une stratégie aux PJ.
- Introduire Durandal.
- Préparer la bataille de Songerie.

Ce que révèle le Patriarche

- Durandal a disparu de Rocamadour.
- Deux Primus Éoims utilisent la stase comme une fenêtre.
- Des Gnomes et des Pixies ont été détournés.
- Le Temple des Portes relie plusieurs couches de la Songerie.
- Si les quatre portes tombent, les Primus Éoims pourront localiser une résonance exceptionnelle sur Terre.

Le Patriarche ignore qu'il s'agit des jumeaux, mais les PJ peuvent le comprendre grâce aux événements précédents.

Préparer la bataille

Chaque PJ choisit :

- Une fonction
- Une force alliée
- Une porte à reprendre
- Un risque qu'il accepte de courir.

Fonctions possibles :

- Stratège
- Eclaireuse
- Protecteur
- Négociatrice
- Soigneuse
- Briseuse de liens
- Guide des rêves.

Chaque choix cohérent donne 1 dK de préparation, jusqu'à 6 dK.

Scène 4, La bataille du Temple des Portes

Situation

Le Temple ressemble à quatre arches gigantesques réunies autour d'un jardin mouvant. Les forces du peuple ancien sont repoussées par :

- Des Pixies enflammées
- Des Gnomes couverts de pierre noire
- Des racines traversant les murailles
- Des paroles qui attisent la jalousie et la peur.

Bat. de la scène

- Jouer une bataille collective sans compter chaque combattant.
- Libérer les créafées plutôt que les exterminer.
- Donner des avantages concrets pour le final.
- Révéler la localisation terrestre du rituel.

Compteurs

- Progression : 0
- Ruptures : 0

Les PJ doivent obtenir **10 points de Progression avant 5 Ruptures.**

Actions

Stratégie

Stratégie, 20+

+1 Progression.

Avec 25+, une autre joueuse reçoit +2 dK.

Libérer les créafées

Mystique, Glamour, Terre ou Feu, 20+

+1 Progression et diminution de l'Éveil de 1 après deux réussites de ce type.

Protéger les alliés

Combat, Parade, Sécurité ou Art de Faiseur, 20+

Empêche 1 Rupture.

Comprendre le Temple

Renseignement, Érudition ou Songerie, 20+

Réduit de 5 la difficulté de la prochaine action visant une porte.

Soigner le moral

Survie, Diplomatie ou Représentation, 20+

Rend 1D6 Énergie à une personne ou +1 Progression.

Les quatre portes

Chaque porte demande 2 points de Progression spécifiquement consacrés à sa libération. Les PJ choisissent l'ordre.

Événements

À 3 Progressions :

Vague de Pinièrellennae

Une pluie de feu émotionnel pousse les alliés à se quereller.

Psychologie ou Volonté, 20+

En cas d'échec, +1 Rupture.

À 6 Progressions :

La Ver de pierre

Nocardshtonien soulève une créature minérale sous le temple.

Terre, Athlétisme ou Stratégie, 25+

En cas d'échec, perte de 1 Progression.

À 8 Progressions :

Les deux garafions détournés

Les PJ affrontent un chef Pixie et un chef Gnome. Ils peuvent les vaincre, les libérer ou briser leurs marques.

Résultats

Victoire

Les portes libérées apportent leurs avantages. Les PJ découvrent une image :

- Une épée retirée d'un rocher
- Les mains d'un homme aux yeux très pâles

- Une montre en or
- Paris sous une flamme noire.

Cela donne 1 Indice.

Détails

Le Temple ne disparaît pas.

Les PJ conservent les portes libérées, mais l'Éveil augmente de 1 et trois Inquisiteurs apprennent leur présence.

ACTE II, LA PISTE DE DURANDAL

Scène 5, Réunir les jumeaux

Situation

Le Patriarche affirme que seule une résonance comparable à celle recherchée par les Primus Éoims permettra de retrouver leur regard. Il faut réunir Virginie et Maximilien.

But de la scène

- Faire de la réunion une décision familiale.
- Ne pas employer les jumeaux comme de simples détecteurs.
- Révéler Rocamadour.
- Montrer le prix de leur résonance.

Préparation

Les PJ peuvent protéger la rencontre avec :

- Un cercle de créafées
- Un brouillage de marie
- Une salle de Pleincieux
- La cabane du patriarche
- Un art de l'opacité
- Une fausse résonance.

Chaque protection réussie à 20+ retire une conséquence possible.

La rencontre

Lorsque les enfants se voient :

- Ils rient
- Leurs ombres se rejoignent
- Les personnes présentes récupèrent 1d6 énergie
- Une lumière traverse la pièce
- Les deux enfants partagent la même vision.

La vision

Les PJ voient par fragments :

- Une vieille femme ouvrant l'église de Rocamadour
- Un homme aux yeux très clairs
- Une montre en or qui s'ouvre
- Une photographie prise devant un restaurant
- Un moine recevant une caisse longue
- Une rue parisienne
- Une flamme enfermée dans la pierre.

Cela donne 2 Indices.

Conséquences

Pour chaque protection manquante, choisir :

- L'Éveil augmente de 1
- Les Inquisiteurs repèrent la région
- L'un des jumeaux souffre de cauchemars
- Marie veut imposer une nouvelle séparation plus stricte.

Scène 6, Le voyage vers Rocamadour

Situation

Les PJ prennent le train avec un ou plusieurs adultes selon leurs choix.

Trois Inquisiteurs peuvent les suivre si l'Éveil atteint au moins 4 ou si la bataille du Temple a échoué.

But de la scène

- Offrir une scène de voyage et de relations.
- Mettre en jeu la discrétion.
- Éviter une embuscade obligatoire.
- Préparer Rocamadour.

Détecter la filature

Perception, Psychologie ou Sécurité, 20+

Les PJ remarquent :

- Les mêmes personnes lors d'une correspondance
- Un bagage qui change de propriétaire
- Un reflet inhabituel dans les vitres
- Une conversation utilisant des mots codés.

Réponses possibles

- Descendre à une autre gare
- Changer de train
- Créer de faux voyageurs
- Prévenir la police
- Négocier
- Tendre un piège
- Utiliser le velum.

Chaque réponse cohérente demande une épreuve de 3 réussites avant 2 échecs.

La violence dans un train bondé doit avoir des conséquences importantes.

Scène 7, L'épée absente

Situation

À Rocamadour, une copie de Durandal demeure dans son emplacement.

La vieille gardienne vue par les jumeaux s'appelle **Jeanne Lacombe**.

Elle craint que personne ne la croise.

But de la scène

- Confirmer le vol.
- Rencontrer un témoin humain.
- Donner accès aux souterrains.
- Trouver la montre.

Examiner la copie

- Bricolage ou Érudition, 20+
- La lame n'a que quelques semaines.

- Mystique, 20+
Elle ne contient aucune stase.
- Renseignement, 20+
Le remplacement a nécessité un accès officiel.

Cela donne 1 Indice.

Jeanne Lacombe

Elle raconte avoir vu :

- Mathias
- Une longue caisse
- Une femme en tenue religieuse
- Un homme portant une bague noire
- Une voiture officielle.

Elle a tenté de les suivre jusqu'aux galeries basses.

Elle a perdu une montre appartenant à Mathias, arrachée pendant une bousculade.

La montre

Elle repose dans un conduit inondé sous la cité.

Scène 8, Sous Rocamadour

Situation

Le Velum est affaibli sous le sanctuaire. Des Lémures et des Élémentaires de boue cherchent à prendre forme.

But de la scène

- Jouer une exploration courte.
- Montrer les conséquences du vol de Durandal.
- Retrouver la montre.
- Obtenir la piste de Paris.

Progression

Le groupe doit obtenir **5 réussites avant 3 manifestations.**

- Survie, 20+
S'orienter.
- Athlétisme, 20+
Franchir une zone inondée.
- Bricolage ou Terre, 20+
Stabiliser un plafond.
- Mystique, 20+
Repousser une manifestation.
- Opacité, 25+
Traverser une zone d'ombres sans être attaqué.

Manifestations

- Perte de 1D6 Énergie
- Apparition d'un Lémure
- Effondrement partiel
- Séparation temporaire
- Vision de Nocardshonien.

La montre

La montre contient :

- Une photographie de Lucie
- Le nom **Les Trois Escales**

- Une petite clef
- Un numéro codé.

Cela donne 1 Indice.

Les créatures

Elles peuvent être repoussées, bannies ou détournées.

Lémure

Énergie : 37

Combat : +13

Mystique : +7

Sournoiserie : +10

Défense : 20+

Griffes et gueule : +13, 3D6 + 3 à répartir entre Vie et Énergie

Élémentaire de boue-chair

Vie : 46

Énergie : 37

Combat : +13

Mystique : +10

Défense : 19+

Écrasement : +13, 2D6 + 3

Scène 9, Les Trois Escales

Situation

À Paris, les PJ retrouvent le restaurant visible sur la photographie.

Mathias y rencontre régulièrement Lucie.

But de la scène

- Identifier Mathias.
- Éviter une infiltration obligatoire par un emploi caricatural.
- Donner plusieurs stratégies.
- Découvrir l'abbaye.

Approches possibles

- Réserver une table
- Observer depuis le quartier
- Parler directement à Lucie
- Utiliser un contact
- Suivre le véhicule
- Se présenter comme proches de Jeanne
- Provoquer une rencontre avec Mathias.

Observer Mathias

- Psychologie, 20+
Il surveille constamment les sorties.
- Renseignement, 20+
Son niveau de vie ne correspond pas à son activité déclarée.
- Discrétion, 20+
Le suivre jusqu'à une brasserie proche du Louvre.

Lucie

Les PJ peuvent lui montrer la montre.

Elle comprend que Mathias lui a menti.

Elle refuse cependant de le livrer sans savoir ce qu'il risque.

Avec une approche respectueuse, elle révèle :

- Son adresse
- Ses absences nocturnes
- Sa peur récente d'un « monastère »
- L'existence d'une clef conservée derrière une photographie.

La rencontre du moine

Mathias reçoit un religieux qui lui demande de livrer :

- Deux nouveaux captifs
- Les dossiers du rituel
- La clef de la crypte.

Le moine ne parle pas de victimes mais de « réceptacles ».
Cela donne 1 Indice.

Scène 10, Mathias choisit

Situation

Les PJ peuvent confronter Mathias avant le rituel.

But de la scène

- Donner une chance de rédemption.
- Obtenir l'emplacement exact.
- Montrer la manière dont l'Inquisition utilise ses agents.
- Éviter de faire de Mathias un simple combat.

Ce que Mathias sait

- L'abbaye se trouve rue de la Source
- Les bureaux modernes dissimulent l'ancien monastère
- Les captifs arrivent par le garage
- Durandal se trouve dans la crypte
- Une explosion est prévue pour effacer le site
- Ses commanditaires comptent le supprimer après la mission.

La convaincre

Diplomatie ou Psychologie, 25+, 3 réussites avant 2 refus

Réduire la difficulté à 20+ si :

- Lucie est présente
- Les PJ montrent qu'ils connaissent l'ordre d'élimination
- Ils proposent une protection crédible
- Ils lui permettent de conserver une preuve contre ses commanditaires.

En cas d'échec

Mathias fuit vers l'abbaye.

Il ne cherche pas nécessairement à tuer les PJ. Il tente surtout de sauver sa propre vie.

ACTE III, LE FEU ET LA PIERRE

Scène 11, L'abbaye derrière les bureaux

Situation

Un complexe moderne entoure les vestiges d'une ancienne abbaye bénédictine.

La majorité des personnes travaillant dans les bureaux ignore l'existence des caves.

But de la scène

- Infiltrer le site.
- Distinguer les employés ordinaires de la cellule inquisitoriale.
- Trouver les captifs.
- Préparer les deux fronts du final.

Accès possibles

- Garage des livraisons
- Ascenseur secret
- Ancien conduit
- Identifiants fournis par Mathias
- Passage dans le velum
- Invitation falsifiée
- Aide d'un moine dissident.

Défi d'infiltration

6 réussites avant 3 alertes

Savoir²-faire possibles :

- Discrétion, 20+
- Sécurité, 25+
- Subterfuge, 20+
- Renseignement, 20+
- Diplomatie, 20+
- Terre ou Opacité, 25+.

Chaque alerte augmente l'Éveil de 1 ou accélère le rituel.

Découvertes

- La morgue rituelle contenant des empreintes d'âmes
- Les chambres des captifs
- Le pentacle principal
- L'homoncule contrôlant la communication
- La salle de Durandal
- Les charges préparées pour détruire le bâtiment.

Scène 12, Se diviser entre les mondes

Situation

Le rituel commence.

Une partie des PJ doit intervenir matériellement tandis que les autres entrent dans la Songerie.

Les joueuses choisissent librement la répartition.

But de la scène

- Faire jouer deux fronts liés.
- Permettre aux actions d'un groupe d'aider l'autre.

- Libérer les captifs.
- Empêcher l'incarnation.

Communication

Si la Porte des Songes a été libérée, les deux groupes peuvent communiquer librement. Sinon, un message entre les plans demande : **Mystique ou Songerie, 20+**

Front matériel

Objectifs :

- Libérer les captifs
- Interrompre les empreintes d'âmes
- Neutraliser l'homoncule
- Effacer ou inverser le pentacle
- Retirer Durandal du dispositif
- Désactiver les charges.

Chaque objectif demande **3 réussites avant 2 échecs**.

Front de Songerie

Objectifs :

- Défendre les portes libérées
- Repousser Pipièrelemae
- Empêcher Nocardshntonien de former un corps
- Libérer les pixies et les gnomes restants
- Refermer la stase.

Chaque objectif demande également **3 réussites avant 2 échecs**.

Effets croisés

- Libérer les captifs retire 10 Énergie à Nocardshntonien.
- Neutraliser l'homoncule donne -5 au Rituel du Prieur.
- Libérer des Pixies éteint une ligne du pentacle.
- Libérer des Gnomes fragilise les ancrages matériels.
- Retirer Durandal empêche toute incarnation complète.
- Désactiver les charges conserve les preuves.

Scène 13, Nocardshntonien s'éveille

Situation

Si l'Éveil atteint 5 ou davantage, Nocardshntonien forme une incarnation partielle. Son corps ressemble à une statue minérale inachevée contenant des racines, des os de pierre et des cristaux lumineux.

But de la scène

- Créer une confrontation majeure.
- Ne pas réduire la victoire aux points de Vie.
- Montrer l'offre du Primus Éoim.
- Fermer la stase.

Statue minérale

Lors de son premier tour, Nocardshntonien projette une poussière pétrifiante.

Survie, Volonté ou Esquive, 20+

En cas d'échec : 3D6 + 6 dégâts d'Énergie et -2 dK au prochain tour.

Son offre

Nocardshntonien propose :

- De rendre la séparation des jumeaux définitive
- De cacher Pleincreux dans la pierre
- De guérir les blessures de marie
- De stabiliser richard
- De rendre les pj impossibles à transformer.

Le prix est toujours le même : renoncer à une part de changement et de liberté.

La vaincre

Trois actions sont nécessaires.

Briser son alimentation

Libérer les captifs et les empreintes.

Lui retirer sa forme

Terre, Corps, Primus ou Bricolage, 25+, 4 réussites

Refermer la stase

Mystique, Songerie ou Volonté, 25+, 5 réussites collectives

Durandal donne +2 dK, mais son utilisation augmente l'Éveil de 1 si elle sert à imposer une volonté.

Scène 14, La tentation de Durandal

Situation

Le rituel est interrompu.

Durandal reste chargée d'une puissance considérable.

Les PJ comprennent qu'elle pourrait masquer la résonance des jumeaux pendant plusieurs années.

Pour cela, il faudrait :

- Conserver l'épée
- Nourrir régulièrement la stase
- Accepter qu'une personne soit liée à elle
- Utiliser les primus éoims comme outils.

But de la scène

- Poser la décision irréversible.
- Ne pas résoudre le choix par un test.
- Conclure le thème du scénario.
- Déterminer le destin de Durandal.

Options

Utiliser Durandal

Les jumeaux deviennent presque indétectables. Mais :

- Une PJ doit devenir gardien de la stase
- Les Primus Éoims continueront à murmurer

- L'Inquisition cherchera l'épée
- Le groupe accepte d'utiliser un pouvoir fondé sur l'emprisonnement.

Restituer Durandal à Rocamadour

La stase retrouve son ancien ancrage.

Mais :

- L'endroit reste connu de l'Inquisition
- Une nouvelle protection doit être créée
- Les jumeaux restent vulnérables.

Confier Durandal au peuple ancien

L'épée quitte partiellement le monde matériel.

Mais :

- Rocamadour perd sa relique
- L'équilibre de la Songerie change
- Le peuple ancien acquiert une responsabilité considérable.

Briser le lien sans détruire l'épée

Les PJ peuvent tenter de séparer la stase de l'objet.

Cela demande un futur rituel et ne peut être accompli immédiatement.

Durandal doit être cachée en attendant.

Une autre solution

Les joueuses peuvent créer :

- Plusieurs gardiens
- Une protection partagée
- Une fausse Durandal magique
- Un déplacement régulier
- Un pacte limité avec les créatures libérées.

La solution doit conserver un risque réel.

Conséquence canonique

Les PJ refusent d'utiliser les Primus Éoims pour dominer ou dissimuler les jumeaux.

Durandal reste une stase, mais son emplacement et sa protection peuvent dépendre de leur choix. L'Éveil diminue de 2.

Scène 15, L'effacement des preuves

Situation

Des charges ont été préparées pour détruire les souterrains.

Selon les actions précédentes, les PJ disposent ou non du temps nécessaire pour les désamorcer.

But de la scène

- Éviter une explosion automatiquement imposée.
- Récompenser l'anticipation.
- Déterminer ce que le monde saura.
- Donner une conclusion ouverte.

Désamorçage

Si les charges ont été localisées :

Sécurité ou Bricolage, 25+, 5 réussites avant 3 échecs

Mathias ou un technicien coopérant donne +2 dK.

Résultats

Les charges sont neutralisées

Les PJ conservent :

- Les captifs
- Les archives
- Les preuves matérielles
- Les installations
- Plusieurs témoins.

L'Inquisition ne peut pas entièrement nier l'opération.

Une partie du site est détruite

Les personnes sont sauvées, mais les preuves sont incomplètes.

L'événement est présenté comme un accident.

Le site est entièrement détruit

Les PJ et les captifs peuvent encore s'échapper grâce à la Porte des Retours ou à une évacuation réussie.

L'Inquisition efface presque toutes les traces, mais Mathias, Lucie ou une PJ conserve une copie.

9. Épilogue

Les PJ reviennent à Pleincreux au début de l'**été 2035**.

Max est élu Prince de Grande Aura.

Il annonce immédiatement que **Geoffroi** devient **Gardien du Seuil**, une fonction extérieure au cercle rituel mais égale en dignité.

La prophétie s'est réalisée sans devenir une condamnation.

Marie installe une nouvelle serrure sur la pièce où elle conserve ses dossiers. Elle explique qu'elle veut seulement être prudente.

Pourtant, elle garde désormais une arme près de son lit.

Virginie et **Maximilien** se rencontrent quelques semaines plus tard.

Ils ne provoquent aucune vision.

Au moment de se séparer, **Maximilien** tend à **Virginie** un petit caillou.

Elle lui répond en soufflant sur sa main comme pour allumer une flamme invisible.

Très loin au-dessus de la Terre, les instruments de **Stanford** enregistrent une brève ouverture dans le Velum.

Quelque chose a compris que le Feu et la Terre ne suffisaient pas.

La prochaine tentative utilisera le voyage lui-même.

10. Issues possibles

La prophétie est libérée

Max et Geoffroi restent amis et Grande Aura réforme ses pratiques.

La prophétie devient autoréalisatrice

Geoffroi quitte le club après un conflit. Il pourra revenir plus tard, mais la relation est blessée.

Les quatre portes sont libérées

Le peuple ancien devient un allié majeur et le final parisien est facilité.

Une ou plusieurs portes restent occupées

Des serveurs des Primus Éoims pourront réapparaître.

Mathias coopère

Il devient un témoin protégé et fournit des renseignements sur les services infiltrés.

Mathias s'enfuit

Il conserve une partie des archives et cherche à négocier sa survie.

Lucie découvre la vérité

Elle peut aider Mathias à se livrer ou rompre définitivement avec lui.

Les captifs sont tous sauvés

Plusieurs jeunes Faiseurs deviennent des alliés ou des élèves de Pleincreux.

Le rituel laisse des séquelles

Une personne reste liée à la Terre, au Feu ou à Durandal.

Durandal est utilisée

Les jumeaux sont mieux cachés, mais la stase devient une complication permanente.

Durandal est refusée

Les PJ conservent leur liberté, mais doivent continuer à protéger les jumeaux par des moyens humains et collectifs.

II. Récompenses et évolutions

Chaque PJ reçoit entre **15 et 25 XP**.

Récompenses conseillées

- 5 XP pour avoir compris la nature de la prophétie
- 5 XP pour avoir libéré les créafées du Temple
- 5 XP pour avoir retrouvé Durandal
- 5 XP pour avoir sauvé les captifs
- 5 XP pour avoir refusé une puissance contraire à ses principes.

Acquis possibles

- Gardien d'une porte
- Allié du peuple ancien
- Spécialisation en stases
- Connaissance de Durandal
- Résistance aux prophéties
- Contact avec Mathias
- Relation avec Lucie
- Reconnaissance de grande aura
- Connaissance des primus éoims
- Accès aux archives inquisitoriales.

Complications possibles

- Marque de Pipièreflemae
- Lente pétrification liée à Nocardshonien
- Responsabilité envers Durandal
- Surveillance inquisitoriale
- Rupture avec Marie
- Dette envers Mathias
- Relation fragilisée avec les jumeaux
- Cauchemars de la forêt ambulante
- Peur d'utiliser ses propres pouvoirs.

12. Lien avec le scénario suivant

Dans les mois qui suivent :

- L'Inquisition nie toute implication dans le vol de Durandal
- Plusieurs gouvernements s'intéressent aux stases
- Kveldurebise avertit Stanford d'un mouvement broquant
- Marie découvre un projet de propulsion utilisant le Velum
- Le peuple ancien constate que certaines portes ne conduisent plus au bon monde
- Un vaisseau expérimental est préparé
- Les PJ sont invitées à revenir sur Stanford
- Une première traversée interdimensionnelle humaine est annoncée.

Le scénario suivant peut commencer :

- Retour à Stanford



Retour à Stanford (2035-2036)



Période canonique : année scolaire 2035-2036

Âge conseillé des PJ : dix-sept à dix-neuf ans

Âge de Virginie et Maximilien : trois ans

Système : Tsvadra dK

Durée : quatre séances de quatre à six heures

Lieux : Pleincreux, Tourcgnat, Clermont-Ferrand, Stanford, espace velumnique, système de Brahe

Ambiance : surveillance, identité, exploration spatiale, huis clos, possession, sauvetage interstellaire

Question personnelle

Que reste-t-il de mon identité lorsque mon corps, mes croyances et mes certitudes deviennent instables ?

Crise principale

Le premier voyage humain dans les plis velumniques échoue. Les consciences de la majorité des passagers sont arrachées à leur corps et remplacées par des présences venues de l'Opacité interstellaire.

Décision irréversible

Les PJ accepteront-ils de confier aux Ancipiels le contrôle du retour et du moteur velumnique pour sauver l'équipage, ou chercheront-ils à préserver l'indépendance du programme humain au risque de perdre les consciences déplacées ?

Conséquence pour l'année suivante

- Le voyage entre les mondes est désormais possible
- Stanford devient un enjeu stratégique mondial
- Les églises, les multinationales et les états utilisent l'échec du vol pour réclamer un contrôle moral de la conquête spatiale
- L'inquisition commence à préparer la fondation de l'église œcuménique
- Les PJ sont reconnues par les ancipiels comme des interlocuteurs de l'humanité, qu'ils le souhaitent ou non.

I. Résumé

Quelques mois après l'affaire Durandal, les PJ sont constamment surveillées. Ils repèrent plusieurs équipes de l'Inquisition œcuménique autour de Pleincreux et de leurs familles.

Peu après Noël, une nouvelle élève arrive à l'école : **Loane Qivoque**. Elle utilise une apparence masculine pour se protéger et contrôler ce qu'elle révèle d'elle-même. Quatre anciens membres de l'Order Team la harcèlent, tandis qu'un professeur de philosophie tente d'établir sur elle une influence affective magique. Les PJ peuvent aider Loane sans décider à sa place de son identité ni révéler son secret.

Pendant les vacances d'hiver, ils apprennent la disparition d'Ephraïm. Les jumeaux perçoivent son lien affectif avec l'un des PJ, mais ne parviennent pas à le localiser directement. Loane partage avec lui une même résonance du Velum d'Éden. Sa présence à Tourcgnat permet aux enfants de suivre ce lien jusqu'à Clermont-Ferrand, où Ephraïm a été enlevé par une bande manipulée par l'Inquisition.

Cette affaire révèle que l'organisation étudie désormais les relations humaines comme des

chemins permettant de retrouver une personne dans le Velum.

En janvier 2036, les PJ sont sélectionnées pour participer au premier vol humain de l'**Ange Blanc**, un appareil équipé d'un moteur quanto-velumnique.

À leur retour sur Stanford, ils découvrent une station profondément divisée. L'ingénieure Alia Nexus réclame que les règlements soient fondés sur des principes religieux communs. Danesh Ekram défend au contraire une organisation pluraliste où aucune conviction ne peut s'imposer aux autres.

Les PJ peuvent apaiser les conflits, mais découvrent qu'un protocole de cohésion mentale a été intégré aux systèmes du futur vaisseau.

Après deux journées de voyage, l'Ange Blanc effectue son premier saut vers Brahe.

Les PJ se réveillent dans le noir.

Presque tous les adultes ont les yeux jaunes. Leurs corps sont occupés par des consciences étrangères. Seule l'écologiste Kekola Moana a été épargnée.

Les corps ne sont pas morts : les véritables consciences de l'équipage sont dispersées dans le pli velumnique.

Les PJ doivent :

- Survivre dans le vaisseau
- Protéger Kekola
- Reprendre l'infirmerie, les communications, les moteurs et le cockpit
- Empêcher les broquarts de détruire l'ange blanc
- Contacter le croiseur ancipiel **Survie**
- Récupérer les consciences humaines avant qu'elles se dissolvent
- Découvrir l'identité de l'agent dormant de l'Inquisition.

2. Fonction du scénario

Retour à Stanford ouvre le deuxième mouvement de la campagne.

Les trois premiers scénarios apprenaient aux personnages à reconnaître les forces qui agissent derrière le monde. Celui-ci leur fait franchir une nouvelle étape : ils doivent décider de ce qui définit une personne.

Le scénario pose plusieurs questions liées :

- Une apparence imposée définit-elle une identité ?
- Un sentiment peut-il être provoqué sans perdre sa valeur ?
- Une communauté peut-elle partager des valeurs sans imposer une croyance ?
- Un corps demeure-t-il une personne lorsque sa conscience en est absente ?
- Protéger une population autorise-t-il à contrôler son avenir ?
- L'humanité est-elle libre lorsqu'elle dépend d'un autre peuple pour rentrer chez elle ?

Le thème de Loane, celui des jumeaux et celui des membres possédés de l'équipage ne doivent pas constituer trois intrigues séparées. Ils posent une même question :

Qui a le droit de dire ce qu'est réellement une autre personne ?

3. Contexte politique

La France traverse une succession de gouvernements fragiles. Les services publics manquent de moyens tandis que de grandes fondations privées financent :

- Des écoles
- Des hôpitaux
- Des programmes scientifiques
- Des formations spirituelles
- Des campagnes électorales locales.

Le conglomérat **Nesmerck**, né du rapprochement progressif de plusieurs groupes pharmaceutiques, alimentaires et technologiques, devient un acteur incontournable.

Des Églises évangéliques, catholiques, orthodoxes et d'autres institutions religieuses connaissent un

renouveau. La majorité de ces communautés ne participe pas à l'Inquisition.

L'Inquisition œcuménique profite cependant de cette aspiration spirituelle. Elle infiltre des fondations, des établissements et des organisations religieuses afin de promouvoir :

- L'obéissance
- Une morale familiale uniforme
- Une méfiance envers l'autonomie individuelle
- L'idée qu'une autorité spirituelle devrait guider les institutions civiles
- Un contrôle centralisé des faiseurs et du voyage velumnique.

Le conflit ne doit pas être présenté comme une opposition entre foi et raison. Il oppose le pluralisme à la volonté de domination.

4. Ce qui s'est réellement passé

Les essais inhabités

Le moteur quanto-velumnique de l'Ange Blanc a déjà effectué six essais sans équipage.

Les appareils ont :

- Quitté l'espace ordinaire
- Traversé un pli
- Parcouru plusieurs années-lumière
- Réapparu près de la balise prévue.

Aucune anomalie mécanique importante n'a été détectée.

Les concepteurs ont cependant négligé une différence essentielle : une machine traverse le Velum comme un objet une personne y pénètre avec une conscience.

Le protocole Harmonie

Afin d'éviter la panique durant le saut, un protocole nommé **Harmonie** synchronise momentanément les rythmes cérébraux des passagers.

Officiellement, il doit :

- Réduire les crises d'angoisse
- Faciliter le réveil
- Permettre aux médecins de surveiller l'équipage
- Maintenir une cohérence collective.

Alia Nexus a défendu son installation, persuadée que l'unité intérieure protégerait les voyageuses et voyageurs.

Elle ignorait qu'un agent de l'Inquisition avait ajouté au programme une structure inspirée de ses rituels d'inhibition.

L'agent dormant

Le lieutenant **Marek Havel** est un militaire de l'expédition.

Avant le départ, il reçoit l'ordre d'activer la version modifiée d'Harmonie.

L'Inquisition espère obtenir une vision commune du Velum et prouver que le voyage interstellaire exige une direction spirituelle.

Marek ignore que le signal agit comme une porte.

Les Filles jaunes

Dans le pli séparant la Terre de Brahe vivent des consciences fragmentaires.

Les Ancipiels les nomment les **Égarés du Noir**.

Elles ne possèdent plus de corps et cherchent toute structure mentale capable de les accueillir.

Lorsque le protocole Harmonie unit les adultes, les Égarés pénètrent dans leurs corps. Les consciences humaines sont expulsées dans le pli.

Les PJ résistent parce que leur pratique du Velum leur donne une identité consciente plus solidement ancrée.

Kekola Moana résiste parce que sa relation instinctive avec la Songerie lui a fait refuser intérieurement l'uniformisation produite par Harmonie.

Pourquoi les enfants ne meurent pas

Les corps occupés sont toujours vivants.

Les véritables passagers peuvent revenir si :

- Leurs corps ne sont pas détruits
- Leurs consciences restent reliées par des souvenirs
- Le vaisseau retrouve le même pli
- Les égarés sont expulsés au moment du passage.

Les relations nouées avec l'équipage avant le saut deviennent donc essentielles.

5. Compteurs du scénario

Surveillance inquisitoriale

La Surveillance commence à **2**.

Elle augmente lorsque :

- Les PJ utilisent ouvertement leurs pouvoirs
- Ils confrontent directement un agent
- Loane est publiquement exposée
- Les jumeaux sont réunis sans protection
- Un espion transmet une information
- L'agent dormant apprend qu'il est soupçonné.

Elle diminue lorsque :

- Les PJ communiquent de fausses informations
- Ils retournent une personne surveillant Pleincreux

- Ils identifient les communications de l'Inquisition
- Les Cros interceptent une équipe
- Marie établit une contre-surveillance.

Effets

0-1 : l'Inquisition perd provisoirement leur trace.

2-3 : les déplacements des PJ sont connus.

4 : leurs proches sont surveillés.

5 : une opération contre Ephraïm ou Loane est déclenchée.

6 : l'agent dormant reçoit l'ordre d'accélérer le sabotage.

Cohésion de Stanford

La Cohésion commence à **3 sur 6**.

Elle augmente lorsque :

- Un conflit est réellement écouté
- Une règle commune protège plusieurs convictions
- Alia accepte de participer à un cadre pluraliste
- Xiàludì et Murashige trouvent une solution pour leur enfant
- Les PJ révèlent les risques d'Harmonie sans humilier ses concepteurs.

Elle diminue lorsque :

- Une croyance est ridiculisée
- Une personne est exclue sans discussion
- Une rumeur se répand
- Les PJ utilisent la magie pour imposer un accord
- Alia transforme un désaccord en combat entre croyants et damnés.

Effets

0 : émeute et annulation immédiate du départ.

1-2 : plusieurs membres de l'équipage partent divisés.

3-4 : la mission peut commencer.

5 : l'équipage dispose de 3 dK communs supplémentaires.

6 : une personne repère l'altération d'Harmonie avant le saut.

Intégrité des consciences

Après le saut, l'Intégrité commence à **6**.

Elle diminue :

- Après chaque longue séquence perdue
- Lorsqu'un corps est tué
- Lorsque les moteurs velumniques sont endommagés
- Lorsqu'un souvenir essentiel est détruit
- Quand les égarés utilisent harmonie.

Effets

6-5 : toutes les consciences peuvent encore revenir.

4 : certaines personnes se réveilleront avec des souvenirs fragmentaires.

3 : une conscience risque de rester dans le pli.

2 : plusieurs passagers perdent une partie de leur identité.

1 : seuls les passagers pour lesquels les PJ possèdent un Ancrage certain peuvent être sauvés.

0 : le retour des âmes devient impossible sans sacrifice ou intervention exceptionnelle.

Contrôle de l'Ange Blanc

Après le réveil, quatre secteurs doivent être sécurisés :

- Infirmerie
- Communications
- Moteurs
- Cockpit

Chaque secteur sécurisé donne un avantage.

- **Infirmerie** : les corps peuvent être protégés et immobilisés.
- **Communications** : contact possible avec les Ancipiels.
- **Moteurs** : le vaisseau peut quitter l'orbite de Brahe.
- **Cockpit** : les PJ reprennent le contrôle complet du bâtiment.

6. Littéraire-Rôle, Une année sous surveillance

Chaque joueuse répond aux quatre questions suivantes :

- Quelle part de moi ai-je dû cacher cette année ?
- Qui me connaît mieux qu'avant ?
- Quelle conviction ai-je remise en question ?
- À quel moment ai-je refusé qu'une autre personne décide à ma place ?

Chaque personnage choisit ensuite :

- Un acquis
- Une relation importante
- Une difficulté non résolue.

Une fois pendant le scénario, l'acquis apporte **2 dK personnels**.

Lorsque la difficulté complique réellement une scène, la Maîtresse du Verbe remet **1 dK** à la joueuse.

Éléments à évoquer

- Le destin choisi pour Durandal
- Les réactions après l'explosion ou la découverte de l'abbaye
- L'évolution de Marie
- La séparation des jumeaux
- Les contacts avec Kveldurebise
- Les études et projets des PJ
- Les premiers signes de surveillance
- Les conséquences sentimentales de leur vieillissement.

7. Personnages récurrents

Loane Quivoque

Loane est née en région parisienne dans un environnement où elle a appris très jeune que paraître être une fille pouvait limiter sa liberté et augmenter les risques qu'elle courait.

Depuis l'âge de huit ans, elle utilise une présentation masculine en dehors de certains espaces de confiance.

Elle se sait plus souvent attirée par les filles que par les garçons, mais ce n'est pas la cause de son apparence. Son déguisement est avant tout un moyen de choisir :

- Ce qu'elle montre
- À qui elle le montre
- Quand elle peut être elle-même
- Comment elle se protège.

À Pleincreux, elle se présente d'abord sous le prénom de **Loan**.

Les PJ ne doivent pas la « démasquer ». Loane peut leur confier son histoire si elles et ils lui montrent qu'ils respecteront son choix.

Loane Quivoque, FD 2, niveau 5

Potentiels

Vie : 27

Énergie : 32

Savoir-faire

Combat : +8

Mystique : +11

Sournoiserie : +8

Survie : +5

- Déguisement : +19

- Jet complet : $19 + 15 + 2 = 36+$

Atouts

Humain

Spécialisation Talentueux, Parfaire et Expert : Déguisement

Critique © : Déguisement
Pouvoir : Transformiste, Opacité, Cimetière et Brume
Rapidité d'action ×1
Némésis : Vivre en garçon, -2 dK
Rusé : 2 dK
La Némésis représente le poids de la double vie imposée et non une faute liée à son identité.

Combat

Défense : 18+
Mêlée : +8, 1D6 + 2
Tir : +8, 1D6 + 2
Seuil de blessure : 4

Qualités : inventive.

Défaut : préfère parfois disparaître plutôt que demander de l'aide.

Alia Nexus

Alia Nexus est une ingénieure américaine spécialisée en agrologie orbitale. Elle a grandi dans une famille pentecôtiste rigoriste et conserve une profonde admiration pour son père, pasteur. Elle croit sincèrement que la liberté religieuse suppose que chaque personne puisse accepter ou refuser le salut.

Sa difficulté vient de la manière dont elle trie peu à peu les personnes entre :

- Les croyants
- Les personnes pouvant encore être convaincues
- Celles qu'elle imagine définitivement perdues.

Elle ne représente pas les croyants pentecôtistes de Stanford. Elle transforme une conviction personnelle en système de classement social. Alia a soutenu le protocole Harmonie parce qu'elle croyait qu'une unité spirituelle protégerait l'équipage. Elle n'est pas à l'origine de sa modification criminelle, mais elle a refusé d'écouter les mises en garde.

Alia Nexus, FD 3, niveau 8 + 2 Atouts

Potentiels

Vie : 45
Énergie : 53

Savoir-faire

Combat : +9
Mystique : +15
Sournoiserie : +12
Survie : +12
Influence : +23
Érudition, sciences et religions : +23

Atouts

Humain
Spécialisation Talentueux, Parfaire et Expert : Influence
Critique © : Influence
Spécialisation Talentueux, Parfaire et Expert : Érudition
Hybris, Passion : amour divin, 2 dK
Némésis, Folie : puritaine, -4 dK
Diplomate : 2 dK
Érudit : 4 dK

Combat

Défense : 22+
Mêlée : +9, 1D6 + 3
Tir : +12, 1D6 + 3
Seuil de blessure : 5

Qualités : dévouée.

Défaut : prend facilement son besoin de certitude pour une vérité universelle.

Danesh Ekrām

Danesh est toujours responsable de Stanford. Le premier contact a renforcé sa conviction que la station doit rester internationale et indépendante. Il sait cependant que son financement dépend de plus en plus de fondations privées.

Danesh Ekrām, FD 3, niveau 8

Potentiels

Vie : 45
Énergie : 53

Savoir-faire

Combat : +9
Mystique : +15
Sournoiserie : +12
Survie : +12
Sécurité : +23
Érudition scientifique : +25

Atouts

Humain
Ingénieur : 4 dK
Diplomate : 4 dK
Sécurité : Expert
Érudition scientifique : Maître
Critique © : Sécurité et sciences

Combat

Défense : 22+
Poing : +9, 1D6 + 3
Tir : +12, 1D6 + 3
Seuil de blessure : 5

Attitude : rationnelle, curieuse, exigeante.

Dilemme : protéger Stanford ou révéler une vérité susceptible d'entraîner sa confiscation.

Marie Ruelle

Marie accompagne les PJ jusqu'à Stanford mais ne participe pas au vol inaugural. Elle demeure sur la station pour coordonner une éventuelle opération de secours. Sa protection se transforme peu à peu en peur constante.

Marie Ruelle, FD 4, niveau 8 + 4 Atouts

Potentiels

Vie : 58
Énergie : 58

Savoir-faire

Combat : +13
Mystique : +16
Sournoiserie : +13
Survie : +10

Atouts

Humain
Arts martiaux : Talentueux, Parfaire et Expert
Critique © : Arts martiaux et Esquive
Esquive : Parfaire
Puissance x2
Shooter x1
Rapidité d'action x1
Hybris, Passion : amour protecteur, 4 dK

Combat

Défense : 34+
Arts martiaux © : +21, 3D6 + 4
Tir : +13, 2D6 + 4
Seuil de blessure : 7

Attitude : chaleureuse, directe, vigilante.

Dilemme : protéger les PJ sans leur retirer la possibilité de choisir.

Kekola Moana

Kekola dirige le groupe des écologistes de l'Ange Blanc. Originaire d'Hawaï, elle considère les écosystèmes comme des communautés de relations plutôt que comme des collections d'espèces. Sans se présenter comme Faiseuse,

elle possède une perception intuitive de la Songerie.

Kekola Moana, FD 3, niveau 8 + 3 Atouts

Potentiels

Vie : 43
Énergie : 56

Savoir-faire

Combat : +8
Mystique : +17
Sournoiserie : +11
Survie : +16
Érudition écologique : +24
Psychologie : +20
Médecine : +18
Songerie : +21

Atouts

Humaine
Érudite : 4 dK
Soigneuse
Perception du Vivant
Résistance à l'uniformisation
Hybris : protéger les écosystèmes, 2 dK

Combat

Défense : 21+
Mêlée : +8, 1D6 + 3
Outil de détresse : +11, 1D6 + 3
Seuil de blessure : 6

Qualité : voit les liens que les autres négligent.

Défaut : hésite à sacrifier un seul élément, même lorsque l'ensemble est menacé.

Kusma Rurikovitch

Pilote principal de l'Ange Blanc. Kusma utilise l'humour pour diminuer la tension. Il apprend volontiers aux PJ les rudiments du pilotage.

Kusma Rurikovitch, FD 3, niveau 8

Potentiels

Vie : 46
Énergie : 48

Savoir-faire

Combat : +10
Mystique : +8
Sournoiserie : +14
Survie : +14
Conduite spatiale : +25
Bricolage : +22
Sécurité : +19

Atouts

Humain
Pilote : Maître
Ingénieur : 4 dK
Sang-froid
Rapidité d'action

Combat

Défense : 24+
Mêlée : +10, 1D6 + 3
Pistolet de détresse : +14, 1D6 + 3
Seuil de blessure : 6

Qualité : rassure les autres.

Défaut : cache ses peurs derrière ses plaisanteries.

Tristano Ecco

Commandant militaire de l'expédition.
Il porte constamment la responsabilité du groupe sur ses épaules. Il est sévère, mais refuse les pertes inutiles.

Tristano Ecco, FD 4, niveau 9

Potentails

Vie : 64
Énergie : 55

Savoir-faire

Combat : +18
Mystique : +10
Sournoiserie : +14
Survie : +16
Commandement : +23
Stratégie : +22
Sécurité : +19

Atouts

Humain
Commandant : 4 dK
Puissance x2
Shooter x2
Rapidité d'action
Critique © : Défense

Combat

Défense : 27+
Combat rapproché : +22, 3D6 + 4
Fusil : +21, 3D6 + 4
Seuil de blessure : 8

Qualité : assume personnellement ses ordres.

Défaut : croit que montrer son inquiétude affaiblirait le groupe.

Lieutenant Marek Havel

Agent dormant de l'Inquisition.
Marek a accepté sa mission parce qu'on lui a affirmé que le moteur pouvait ouvrir la Terre à des entités incontrôlables. Il ne sait pas que son sabotage provoquera exactement cette catastrophe.

Marek Havel, FD 4, niveau 8 + 5 Atouts

Potentails

Vie : 60
Énergie : 58

Savoir-faire

Combat : +16
Mystique : +13
Sournoiserie : +18
Survie : +13
Sécurité : +22
Bluff : +21
Psychologie : +18

Atouts

Humain
Espion dormant
Rusé : 4 dK
Enquêteur : 2 dK
Critique © : Bluff
Puissance x1
Shooter x1
Inhibition

Combat

Défense : 28+
Arts martiaux : +21, 3D6 + 4
Pistolet : +18, 2D6 + 4
Seuil de blessure : 7

Qualité : accepte de risquer sa vie pour empêcher ce qu'il croit être un désastre.

Défaut : obéit à une autorité secrète plutôt que de confronter ses convictions à celles des autres.

8. Dérèglement

ACTE I, SOUS LE REGARD DES AUTRES

Scène 1, Les ombres autour de Plaincreux

Situation

Depuis l'affaire Durandal, plusieurs personnes apparaissent régulièrement autour de l'école :

- Une camionnette de livraison
- Un couple promenant toujours le même chien
- Une femme lisant dans un café
- Un ancien élève revenant sans raison claire
- Un technicien travaillant sur les lignes téléphoniques.

But de la scène

Faire comprendre que l'Inquisition surveille les PJ. Permettre une véritable contre-enquête. Obtenir des informations avant la mission. Installer la tension sans déclencher immédiatement un combat.

Étape 1, Détecter

Perception ou Renseignement, 15+

Les PJ comprennent qu'une même personne revient à plusieurs endroits. Avec 20+, ils identifient deux équipes se relayant.

Étape 2, Masquer leur découverte

Discrétion, Bluff ou Psychologie, 15+

Les PJ continuent à agir normalement. En cas d'échec, les surveillants comprennent qu'ils sont repérés. La Surveillance augmente de 1.

Étape 3, Créer une distance

Discrétion, Subterfuge ou Opacité, 20+

Les PJ obtiennent un moment où ils ne sont plus suivis.

Étape 4, Espionner les espions

Renseignement, Sécurité ou Discrétion, 25+

Ils découvrent :

- Le nom d'une société de sécurité liée à Nesmerck
- Des photographies de Loane
- Une liste des proches affectifs des PJ
- Une mention : « ÉDEN, test de localisation »
- La date de janvier 2036
- Une référence au programme Harmonie.

Cette découverte donne **2 dK de préparation** lors d'une future enquête sur l'Ange Blanc.

Coopération

Chaque personnage peut prendre en charge une étape différente. Une description précise de la stratégie donne +2 au test ou 1 dK collectif.

Transition

Peu après, les PJ assistent à l'agression de Loane.

Scène 2, Loane ne veut pas être définie

Situation

Quatre anciens membres de l'Order Team encerclent Loan dans une cour secondaire.

Ils le traitent de menteur, essaient d'arracher son sac et l'accusent de cacher « quelque chose d'impur ».

Loane résiste, mais elle est au bord des larmes.

Personnages présents

Loane

- Quatre Gaillards
- Les PJ
- Eventuellement plusieurs témoins.

But de la scène

Introduire Loane. Arrêter le harcèlement. Ne pas forcer sa révélation. Découvrir que l'Order Team reçoit toujours des informations.

Intervenir

Les PJ peuvent :

- Parler
- Appeler des adultes
- Séparer physiquement les élèves
- Protéger Loane
- Provoquer un défi officiel
- Enregistrer la scène.

- ☀ Diplomatie ou Intimidation, 20+
Les agresseurs se dispersent.
- ☀ Psychologie, 20+
Comprendre que l'un des quatre cherche surtout l'approbation des autres.
- ☀ Combat, 20+
Neutraliser un agresseur sans le blesser gravement.

Un usage spectaculaire de magie augmente la Surveillance de 1.

Après l'agression

Loane ne remercie pas immédiatement les PJ.

Elle demande :

« Vous m'avez aidée parce que j'en avais besoin, ou parce que vous vouliez savoir ce qu'ils avaient découvert ? »

La réponse détermine sa confiance.

Enquête sur les Gaillards

Leurs messages contiennent :

- Des demandes de photographies
- Une récompense pour découvrir l'identité de loane
- Une référence au professeur de philosophie
- Le symbole de l'inquisition.

Un Gaillard, FD 3, niveau 6

Potentiels

Vie : 43

Énergie : 37

Savoir-faire

Combat : +13

Mystique : +10
Sournoiserie : +10
Survie : +7

Atouts

Humain
Spécialisation Talentueux, Parfaire et Expert : Bluff
Spécialisation Talentueux : Bagarre
Pouvoir : Bluff, Esprit et Corps
Puissance ×1
Shooter ×1
Rapidité d'action ×1
Némésis, Besoin de reconnaissance : -2 dK

Combat

Défense : 20+
Bagarre : +17, 2D6 + 3
Lance-pierre : +10, 2D6 + 3
Seuil de blessure : 7

Transition

Loane commence à fréquenter les PJ. Elle leur parle bientôt du comportement du professeur de philosophie.

Scène 3, L'influence du professeur

Situation

Pendant les cours, le professeur accorde à Loan une attention insistante :

- Compliments personnels
- Entretiens imposés
- Cadeaux
- Invitations à rester après le cours
- Tentatives pour l'isoler du groupe.

Loane confie aux PJ qu'elle se sent observée jusque dans ses rêves.

Principe essentiel

Le problème n'est pas l'orientation sexuelle supposée du professeur.
Il s'agit :

- D'un adulte en position d'autorité
- D'une attirance dirigée vers une élève mineure qu'il perçoit comme un garçon
- D'une manipulation magique
- D'un abus de pouvoir.

Ce qui se passe

Le professeur utilise un sort d'idéalisation pour amener Loan à rechercher son approbation. Le sort s'attache à la personnalité fictive de « Loan », mais ne parvient pas à atteindre complètement Loane. Cela la protège partiellement, tout en provoquant :

- Des absences
- Des rêves confus
- Une difficulté à distinguer ses propres émotions de celles qui lui sont suggérées.

But de la scène

Aider Loane sans parler à sa place.

Rassembler des preuves.
Empêcher la destruction des souvenirs.
Établir un lien avec l'Inquisition.

Tests utiles

- Psychologie, 20+
Identifier une relation d'emprise.
- Mystique ou Esprit, 25+
Percevoir le sort.
- Sécurité ou Renseignement, 20+
Trouver les convocations répétées et les messages effacés.
- Diplomatie, 20+
Convaincre Loane de choisir elle-même un adulte de confiance.

Confronter le professeur

Une confrontation privée le pousse à nier et à effacer les traces.

La meilleure solution consiste à réunir :

- Le témoignage de Loane
- Un témoin adulte
- Une preuve magique
- Les messages des Gaillards.

Avec ces éléments, l'Illustre le suspend et demande une enquête extérieure.

Révélation de Loane

Loane peut expliquer aux PJ qu'elle est une fille et qu'elle choisit de se présenter comme un garçon. Les PJ doivent lui demander :

- Quel prénom utiliser
- Quels pronoms employer
- Qui peut connaître la vérité
- Comment la protéger sans l'enfermer.

Conséquence

Loane devient une alliée.
Sa maîtrise du Transformisme sera essentielle pour comprendre les liens d'Éden et, plus tard, les corps occupés de l'Angle Blanc.

ACTE II, LES LIENS INVISIBLES

Scène 4, La disparition d'Ephraïm

Situation

Pendant les vacances de janvier, les PJ retournent à Tourcgnat.
Ephraïm a disparu la nuit où Stanford était particulièrement visible dans le ciel.
Un membre des Cros avertit le PJ entretenant avec lui la relation la plus forte.

But de la scène

Utiliser les relations établies dans les scénarios précédents.
Montrer comment l'Éden relie les personnes.
Faire comprendre que l'Inquisition cartographie ces liens.
Donner une place active à Loane et aux jumeaux.

Première enquête

- 🔍 Renseignement, 20+
- 🔍 Ephraïm est monté dans un véhicule immatriculé à Clermont-Ferrand.
- 🔍 Perception, 20+
- 🔍 Une trace d'Opacité subsiste près de son dernier emplacement.
- 🔍 Psychologie, 20+
- 🔍 Il n'est pas parti volontairement.

Les jumeaux

Virginie et Maximilien vivent séparément, mais rêvent souvent de la même chose.
Interrogés sans être réunis, ils décrivent :

- Une chambre rouge
- Une jeune femme en colère
- Une statue de Vercingétorix
- Loane devant une porte
- Un fil reliant deux personnes qui ne se connaissent pas.

Le lien n'est pas assez fort pour localiser Ephraïm.

Pourquoi Loane est nécessaire

Loane et Ephraïm sont accompagnés par une manifestation proche du même ange gardien dans le Velum d'Éden.

Ce n'est ni un destin amoureux ni une parenté cachée. Ils partagent une même manière de défendre leur liberté par la dissimulation.

Faire venir Loane

L'Illustre ne s'y oppose pas si :

- Loane accepte
- Un adulte responsable l'accompagne
- Les PJ expliquent ce qu'ils savent
- Son secret demeure protégé.

Il ne faut pas lancer un dé pour décider à la place de Loane.

Le rituel d'Éden

Épreuve collective :

5 réussites avant 3 confusions

Difficulté : 20+

Contributions possibles :

- Mystique
- Éden
- Songerie
- Psychologie

Transformisme de Loane

- Relation affective avec Ephraïm
- Rêves des jumeaux.

Chaque confusion produit :

- Une fausse piste
- Une émotion étrangère
- Une image de l'inquisition
- Une hausse de surveillance.

Résultat

Les PJ localisent un squat du centre de Clermont-Ferrand.

Scène 5, La chambre rouge

Situation

Ephraïm est retenu dans une chambre verrouillée.

Six membres de la bande d'Herbé gardent le bâtiment. Leur cheffe, **Léa Herbé**, croit qu'Ephraïm possède des renseignements sur la disparition de son frère.

L'Inquisition lui a fourni de fausses informations afin d'observer le lien d'Éden.

But de la scène

Libérer Ephraïm.

Comprendre que la bande est manipulée.

Éviter un affrontement systématique.

Trouver le premier lien avec Harmonie.

Approches possibles

- Infiltration
- Négociation
- Aide des cros
- Déguisement de Loane
- Diversion
- Intervention policière
- Défi entre bandes.

Infiltration

4 réussites avant 2 alertes

Discrétion, 20+

Sécurité, 20+

Transformisme, 20+

Renseignement, 20+

Athlétisme, 20+.

Parler à Léa

- 🔍 Psychologie, 20+
- 🔍 Elle est amoureuse d'Ephraïm, mais surtout convaincue qu'il lui ment.
- 🔍 Diplomatie, 20+
- 🔍 L'amener à écouter Ephraïm.
- 🔍 Renseignement, 20+
- 🔍 Démontrer que les informations proviennent d'une société de sécurité.

Dans le squat

Les PJ trouvent :

- Des photographies des jumeaux
- Un appareil mesurant des variations du velum
- Une liste de relations affectives
- Le terme « harmonie »
- La date du départ de l'ange blanc.

Transition

Les services spéciaux contactent les PJ quelques jours plus tard.

ACTE III, RETOUR À STANFORD

Scène 6, L'invitation

Situation

Danesh et Marie annoncent que les PJ ont été retenus pour le premier vol habité quantovelumnique.

Ils ne sont pas choisis parce qu'ils sont sacrificiables.

Ils sont les seules personnes réunissant :

- Une expérience de Stanford
- Une pratique du Velum
- Un contact avec les Ancipiels
- La capacité à reconnaître une anomalie spirituelle
- Une connaissance des stases et de l'Opacité.

But de la scène

Présenter la mission.

Permettre un refus.

Fixer les conditions des PJ.

Introduire le moteur.

Conditions possibles

Les PJ peuvent demander :

- Un accès complet aux essais
- Le droit d'interrompre le saut
- Une communication avec Kveldurebise
- La présence de Marie sur Stanford
- La possibilité de contacter leurs familles
- Une analyse indépendante d'harmonie
- Un siège pour Loane, uniquement si elle souhaite participer.

Loane n'est pas choisie pour le vol canonique, mais elle peut rester à Stanford et aider depuis la station.

Comprendre les dossiers

- 🌟 Érudition scientifique, 20+
 - 🌟 Le moteur fonctionne mécaniquement.
- 🌟 Mystique, 25+
 - 🌟 Aucun essai n'a étudié le déplacement d'une conscience.
- 🌟 Sécurité, 25+
 - 🌟 Harmonie contient plusieurs lignes de code non documentées.

La découverte obtenue lors de la surveillance donne +2 dK.

Scène 7, Une station divisée

Situation

Stanford accueille chaleureusement les PJ, mais l'ambiance a changé.

Alia Nexus propose d'ajouter au règlement :

- Une référence à une loi morale supérieure

- Des moments collectifs de prière ou de méditation
- Une définition traditionnelle de la famille
- Un devoir d'obéissance spirituelle lors des crises.

Ses partisans la soutiennent pour des raisons différentes :

- Certains partagent sa foi
- Certains veulent davantage de cohésion
- D'autres craignent la prochaine mission
- Quelques membres de l'inquisition cherchent à diviser la station.

Autre conflit

Xiàludi et Murashige attendent un enfant.

Leurs familles souhaitent des rites différents :

- Bénédiction bouddhiste
- Présentation shintoïste
- Cérémonie civile
- Tradition familiale chinoise
- Absence de rite imposé.

Le problème n'est pas qu'ils possèdent des traditions différentes, mais qu'ils pensent devoir choisir un seul héritage.

But de la scène

Donner un enjeu concret au pluralisme.

Faire évoluer la Cohésion.

Examiner Harmonie.

Éviter que la résolution consiste à « vaincre » une croyante.

Débat avec Alia

Le débat se déroule en trois questions :

- Une personne peut-elle refuser un rituel collectif ?
- Une conviction majoritaire peut-elle devenir une règle ?
- Qui décide de la morale commune ?

Pour chaque question, les PJ peuvent obtenir un point de Cohésion avec :

- Diplomatie, 20+
- Psychologie, 20+
- Érudition religieuse, 20+
- Un témoignage personnel
- Une proposition de règle protégeant plusieurs convictions.

Influence d'Alia

Alia utilise Influence +23 et sa réserve de Diplomate.

Elle ne lance pas un sort obligeant à croire. Elle sait :

- Simplifier les choix
- Provoquer la culpabilité
- Opposer sécurité et liberté
- Présenter ses adversaires comme hostiles à toute spiritualité.

Issue possible

La meilleure issue n'est pas nécessairement son renvoi.

Elle peut :

- Accepter une charte pluraliste
- Perdre sa fonction politique tout en restant ingénieure
- Refuser et demander son rapatriement
- Être suspendue après la découverte de son rôle dans harmonie
- Devenir une opposante publique à Danesh.

Xiānāi et Murāshige

Les PJ peuvent les aider à créer une cérémonie comprenant plusieurs gestes, sans prétendre fusionner toutes leurs traditions.

Cette résolution augmente la Cohésion de 1.

Scène 8, Les deux jours avant le noir

Situation

L'Ange Blanc quitte Stanford.

Deux journées de navigation sont nécessaires avant le saut.

But de la scène

Créer des relations avec l'équipage.

Donner de l'importance aux souvenirs personnels.

Apprendre le fonctionnement du vaisseau.

Préparer les Ancrages qui permettront de sauver les consciences.

Les Ancrages

Lorsqu'une PJ partage une scène importante avec un membre de l'équipage, il obtient un Ancre. Un Ancre comprend :

- Un souvenir
- Une parole
- Un objet
- Une promesse
- Une émotion authentique.

Chaque PJ peut obtenir jusqu'à trois Ancrages.

Scènes proposées

Kusma et le pilotage

Kusma apprend à une PJ à corriger une rotation.

🌟 Conduite spatiale, 20+

🌟 En cas de réussite, l'Ancre est lié à une plaisanterie qu'il fait au moment où elle reprend les commandes.

Kekola et les écosystèmes

Kekola montre les relevés de Brahe.

🌟 Érudition, Survie ou Psychologie, 20+

🌟 L'Ancre peut être une discussion sur ce qui fait d'un groupe une communauté.

Tristano et le poids du commandement

Tristano avoue qu'il craint d'être obligé de sacrifier des personnes.

🌟 Psychologie ou Diplomatie, 20+

🌟 L'Ancre est une promesse de ne jamais réduire l'équipage à une statistique.

Le chocolat clandestin

Un membre de l'équipage a caché une réserve interdite.

Cette scène légère crée un Ancre sans test si les PJ acceptent de partager.

Marek Havel

Marek demande à une PJ :

« Est-ce que l'humanité a le droit d'ouvrir une porte sans savoir ce qui se trouve derrière ? »

🌟 Psychologie, 25+

🌟 Il ne pose pas une question théorique. Il cherche à justifier une décision déjà prise.

Estimer Harmonie

Sécurité ou Mystique, 25+, 5 réussites avant 3 erreurs

Chaque réussite révèle :

- Une synchronisation émotionnelle
- Une structure d'inhibition
- Une signature inquisitoriale
- Un accès militaire
- Une activation prévue au dernier moment.

Avec cinq réussites, les PJ peuvent désactiver le protocole avant le saut.

Dans ce cas, la possession est moins étendue : plusieurs adultes résistent avec Kekola.

Le scénario se poursuit, mais les PJ disposent de davantage d'alliés.

Scène 9, Premier saut

Chaque personne est attachée dans un siège pressurisé.

Le moteur se met en marche.

Les lumières semblent se rapprocher plutôt que s'éteindre.

Les voix des passagers se mélangent.

Le décompte commence :

Dix... neuf... huit... sept...

Les PJ peuvent :

- Tenir la main d'une personne
- Réciter une phrase
- Observer le velum
- Se concentrer sur un ancre
- Refuser intérieurement harmonie.

Trois... deux... un...

Puis :

Zéro.

Noir.

ACTE IV, L'ANGE BLANC

Scène 10, Les yeux jaunes

Situation

Les PJ se réveillent dans l'observatoire.

Kekola est consciente, désorientée et blessée.
Les autres sièges sont toujours occupés.
Le premier adulte ouvre les yeux.
Ils sont jaunes.
Il prononce une suite de sons qui semble provenir de plusieurs bouches à la fois.

But de la scène

Révéler la possession.
Faire comprendre que les corps sont sauvables.
Échapper à la première attaque.
Choisir une direction.

Compétences

- ☀ Médecine, 20+
- ☀ Les corps sont vivants.
- ☀ Mystique, 20+
- ☀ Les consciences humaines sont absentes.
- ☀ Opacité ou Songerie, 25+
- ☀ Elles se trouvent encore dans le pli.
- ☀ Psychologie, 25+
- ☀ Les entités apprennent à utiliser les souvenirs des corps.

La première fuite

Les PJ doivent obtenir 3 réussites avant 2 blessures.
Discrétion, 20+
Athlétisme, 20+
Sécurité, 20+
Combat, 20+
Brume ou Opacité, 20+.
Une réussite exceptionnelle permet de refermer les portes sans blesser un possédé.

Xéno-Zombie, FD 4, niveau 7

Le terme désigne un corps humain occupé par un Égaré du Noir. Il ne s'agit pas d'un mort-vivant et la personne d'origine peut encore être sauvée.

Potentiels

TaC : 13
Énergie : 52

Savoir-faire

Combat : +12
Mystique : +9
Sournoiserie : +12
Survie : +15

Atouts

Humain
Spécialisation Talentueux, Parfaire et Expert :
Mains nues
Extraplanaire :
Abomination
Bannissement
Horreur
Critique © x1
Charognard mystique
Puissance x2
Shooter x2

Combat

Défense : 22+
Mains nues : +18, 3D6 + 4
Tir : +12, 3D6 + 4

Capacités particulières

Mémoire volée : un Xéno-Zombie peut imiter la voix ou une habitude de son corps.

Corps à préserver : tuer le Xéno-Zombie empêche le retour de la conscience humaine correspondante.

Bannissement : une réussite de Mystique, Éden, Opacité ou Exorcisme à 25+ peut expulser momentanément l'Égaré. Le corps tombe alors inconscient.

Scène 11, Choisir un premier secteur

Situation

Depuis l'observatoire, quatre itinéraires sont possibles :

- Armurerie puis moteurs
- Dortoir puis cockpit
- Infirmerie
- Communications.

Principe de déplacement

Le vaisseau est divisé en sept zones :

- Observatoire
- Armurerie
- Dortoir
- Trappe des pilotes
- Cockpit
- Communications
- Infirmerie

Se déplacer vers une zone voisine demande une séquence.

Traverser deux zones demande deux séquences ou une réussite de :

- Discrétion
- Athlétisme
- Sécurité
- Connaissance du vaisseau.

À chaque séquence, la Maîtresse du Verbe peut :

- Faire approcher un groupe de Xéno-Zombies
- Dégrader l'Intégrité
- Ouvrir une porte
- Déclencher un souvenir volé
- Transmettre un message d'un autre secteur.

Les rencontres doivent découler de la situation plutôt que d'un jet aléatoire obligatoire.

Scène 12, L'infirmerie

Situation

Plusieurs membres de l'équipage sont attachés dans des lits médicaux.

La médecin possédée tente de libérer les autres corps.

But de la scène

Immobiliser les personnes sans les tuer.
Étudier la possession.
Protéger les corps.
Découvrir le rôle d'Harmonie.

Sécuriser l'infirmier

5 réussites avant 3 libérations

- Médecine, 20+
- Sécurité, 20+
- Corps, 25+
- Opacité, 25+
- Combat non léthal, 20+
- Psychologie, 25+.

Découvertes

Les relevés montrent :

- Une activité cérébrale différente
- Une signature commune
- Une absence de mémoire personnelle
- La présence du signal harmonie dans tous les cerveaux occupés
- Une exception : Kekola
- Une anomalie supplémentaire dans le dossier de Marek.

Avantage

Une fois l'infirmier sécurisé :

- Les corps bannis peuvent y être protégés
- Les soins rendent 1d6 vie ou énergie
- L'intégrité ne diminue plus à cause des blessures légères.

Scène 13, Les communications

Situation

La salle est occupée par deux techniciens possédés.
Le vaisseau se trouve près d'une planète entourée de satellites militaires inconnus.

But de la scène

Contacter Stanford.
Rechercher les Ancipiels.
Recevoir le premier avertissement broquant.
Découvrir que la planète n'est pas Brahe telle qu'attendue.

Reprenre la salle

4 réussites avant 2 dommages

Sécurité, 20+
Combat non léthal, 20+
Sournoiserie, 20+
Mystique, 25+.

Stanford

Le signal terrestre ne peut pas franchir le pli.
Marie ne reçoit que quelques fragments :

« Possession »

« Brahe »

« Besoin... Ancipiels »

Les noms des PJ.

Rechercher un signal ancipiel

Renseignement ou Sécurité, 25+

La difficulté descend à 20+ si les PJ utilisent la fréquence donnée par Kveldurebise.
Ils découvrent le croiseur **Survie**, dissimulé dans une orbite éloignée.

Message broquant

Une transmission ordonne :

« Appareil sans autorisation, coupez vos systèmes et préparez votre identification. Vous avez pénétré une zone sous protection. »

Les PJ disposent de quelques minutes avant une interception armée.

Scène 14, Les moteurs

Situation

Le moteur velumnique pulse encore.
Les corps de deux techniciens tentent de relancer Harmonie.

But de la scène

Empêcher une seconde possession.
Comprendre le saut.
Préparer le retour.
Restaurer la mobilité.

Neutraliser Harmonie

Sécurité, Mystique ou Bricolage, 25+, 5 réussites
Chaque échec :

- Retire 1 point d'Intégrité
- Réveille un Xéno-Zombie
- Inflige 1D6 Énergie
- Envoie une fausse mémoire.

Restaurer le moteur

Bricolage ou Érudition scientifique, 20+, 4 réussites

Kusma peut participer s'il a été momentanément banni et ramené à lui grâce à un Ancrage.

Découverte

Le moteur n'a pas atteint la planète programmée.
Une modification volontaire a dirigé l'Ange Blanc vers une zone proche d'une base broquarte.
Le code d'accès appartient à Marek Havel.

Scène 15, La trappe des pilotes

Situation

Pour atteindre le cockpit, il faut monter par une échelle étroite.
Une seule personne peut progresser à la fois. Trois séquences sont nécessaires sans aide.
Un militaire possédé attend au sommet.

But de la scène

Créer une confrontation verticale.
Permettre plusieurs solutions.
Reprendre le cockpit.
Identifier Marek.

Approches

- Athlétisme, 20+
Monter rapidement.
- Soutroiserie ou Brume, 20+
Masquer la progression.
- Air, 25+
Faire monter une personne plus vite.
- Diplomatie ou Ancrage, 25+
Faire hésiter le possédé en utilisant un souvenir du corps.

Marek

Le corps de Marek est dans le cockpit.
L'Égaré qui l'occupe possède un accès complet au protocole Harmonie.
Lorsque les PJ le bannissent, Marek reprend brièvement conscience.
Il avoue :
« Je devais empêcher le voyage... Je croyais que l'unité nous protégerait. »
Il peut :

- Donner les codes
- Demander pardon
- Tenter de relancer le moteur par peur des broquarts
- Perdre à nouveau son corps.

9. Combat spatial

L'Ange Blanc

Type : spatial
Taille : 4
Gabarit de vitesse : 1
Gabarit de tir : 1
Gabarit de robustesse : 2
Seuil de coque : 12
Puissance : 5 dK
Le bâtiment n'est pas conçu pour le combat.
Il possède :

- Des contre-mesures
- Des outils miniers
- Un canon de déviation
- Une coque renforcée.

Chasseur broquart

Type : spatial
Taille : 3
Gabarit de vitesse : 2
Gabarit de tir : 1
Gabarit de robustesse : 1
Seuil de coque : 8
Puissance : 6 dK

Scène 16, Les Broquarts

Situation

Deux chasseurs approchent.
Les Broquarts ne connaissent ni la mission des humains ni la possession. L'Ange Blanc est apparu près d'une installation militaire après un saut clandestin.
Leur droit interstellaire autorise la neutralisation d'un appareil refusant de s'identifier.

But de la scène

Ne pas réduire les Broquarts à des ennemis naturellement mauvais.
Gagner du temps.
Piloter sous pression.
Permettre l'arrivée des Ancipiels.

Options

Répondre

Diplomatie, Renseignement ou Érudition, 25+
Les PJ expliquent :

- Qu'ils ont perdu le contrôle
- Que des civils se trouvent à bord
- Qu'une contamination affecte l'équipage
- Qu'ils demandent une assistance médicale.

Une réussite retarde l'attaque.

Fuir

Utiliser les règles de poursuite spatiale.
L'Ange Blanc commence à distance 3.
Les PJ peuvent risquer des dés de Puissance pour augmenter la difficulté des chasseurs, mais chaque choc ou tir peut transformer un dé de Puissance en dé rouge jusqu'à réparation.

Se dissimuler

Opacité ou Sécurité, 25+

Utiliser le Velum ou les émissions de la planète pour disparaître des capteurs.

Contacter Survie

Les Ancipiels demandent :

- La nature de l'intrusion
- L'état des consciences
- L'autorisation d'aborder
- L'accès au moteur velumnique.

Ils ne veulent pas prendre possession du vaisseau sans consentement.

10. L'abordage ancipiel

Scène 17, Contier le vaisseau

Situation

Le croiseur Survie approche sous le Velum.

Les Broquarts acceptent de suspendre leur attaque pendant quelques minutes, à condition que l'Ange Blanc soit immobilisé. Pour sauver les consciences, les Ancipiels doivent :

- Aborder
- Connecter leur interface organique
- Prendre le contrôle du moteur
- Recréer le saut fautif
- Bannir simultanément les égarés.

La décision

Les PJ doivent choisir.

Accepter l'aide ancipielle

Les Ancipiels obtiennent temporairement le contrôle total de l'Ange Blanc.

Avantages :

- Les chances de sauver l'équipage sont élevées
- Les broquarts cessent leur attaque
- Le retour peut être réglé avec précision.

Prix :

- Les Ancipiels accèdent au moteur humain
- Ils déclarent que l'humanité n'est pas encore prête à voyager seule
- Stanford devra accepter une supervision
- Les gouvernements apprendront que les PJ ont remis un appareil stratégique à une puissance étrangère.

Refuser le contrôle complet

Les Ancipiels conseillent les PJ à distance.

Avantages :

- Le contrôle humain du projet est préservé
- Aucune technologie n'est directement remise.

Risques :

- La difficulté du retour augmente
- Chaque erreur diminue l'intégrité
- Les broquarts peuvent reprendre l'attaque
- Certains passagers peuvent ne pas revenir.

Détruire le moteur

Les PJ abandonnent l'appareil et évacuent vers Survie.

Avantages :

- Aucun nouvel Égaré ne peut franchir le passage
- La technologie ne tombe entre aucune puissance.

Risques :

- Les consciences déplacées restent piégées
- Une nouvelle expédition serait nécessaire
- Le premier programme velumnique humain prend fin.

Une autre solution

Les PJ peuvent négocier :

- Un contrôle partagé
- L'effacement de certaines données
- Un témoin broquart
- Une limitation de durée
- La présence permanente d'une pj aux commandes
- Un serment interstellaire.

La décision ne doit pas être résolue par un jet.

Mise à port

Si les PJ acceptent l'abordage :

Conduite spatiale, 25+

Une réussite permet l'amarrage sans dommage. En cas d'échec, l'Ange Blanc subit 3D6 dégâts de coque répartis selon la situation, sans destruction automatique.

Kveldurebise peut se trouver à bord de Survie. Elle reconnaît les PJ et leur dit :

« Vous avez appris à franchir la distance avant d'apprendre à rester entiers. »

II. Le retour des consciences

Scène 18, Revenir dans son propre corps

Situation

L'Ange Blanc retourne dans le pli.

Les PJ voient les consciences de l'équipage comme des silhouettes faites de souvenirs.

Les Égarés refusent d'abandonner les corps.

But de la scène

Utiliser les Ancrages.

Sauver les personnes plutôt que vaincre des monstres.

Faire intervenir chaque PJ.

Conclure la question de l'identité.

Épreuve collective

Le groupe doit obtenir :

12 réussites avant 5 dissolutions

Difficulté de base : 25+

Contributions possibles :

- Éden
- Songerie
- Mystique
- Psychologie
- Souvenirs partagés

- Voix
- Musique
- Objets personnels
- Ancrages
- Magie ancipielle
- Contrôle du moteur.

Utiliser un Ancre

Un Ancre peut :

- Donner 2 réussites automatiques
- Empêcher une dissolution
- Rappeler une conscience précise
- Expulser l'égaré de son corps
- Permettre à une personne de retrouver un souvenir essentiel.

Les dissolutions

Chaque échec important entraîne :

- Une perte d'Intégrité
- L'effacement d'un souvenir
- La séparation temporaire d'une PJ
- Une attaque d'Égaré
- Un corps qui commence à mourir.

Marek

Les PJ doivent décider s'ils utilisent un Ancre pour Marek.

Le sauver signifie sauver également la personne ayant saboté le vol.

Le laisser dans le pli n'est pas une exécution directe, mais demeure un choix moral grave.

Résultat

À la fin du saut :

- Les Égarés sont expulsés
- Les adultes se réveillent
- Personne ne se souvient clairement de la possession
- Les blessures du corps demeurent
- Certains passagers ont des lacunes selon l'Intégrité restante.

12. Retour à Stanford

Scène 19, La débriefing

Situation

L'Ange Blanc revient près de Stanford.

Marie et Danesh attendent les PJ.

Les autorités réclament immédiatement :

- Les enregistrements
- Le moteur
- Les témoignages
- L'identité de l'équipage responsable
- Les données ancipielles
- Les communications Broquarts.

Ce que sait Marek

S'il est vivant, Marek simule d'abord une dépression et prétend ne se souvenir de rien.

Psychologie, 25+

Il se souvient de sa mission.

Diplomatie, 25+

Il accepte de témoigner s'il bénéficie d'une protection contre l'Inquisition.

Intimidation

Elle peut obtenir un aveu, mais il cherchera ensuite à se rétracter.

Le rôle d'Alia

L'enquête établit qu'elle :

- A défendu Harmonie
- A ignoré certaines objections
- N'a pas introduit la modification criminelle
- A fourni involontairement le langage idéologique utilisé par l'Inquisition.

Elle peut reconnaître sa responsabilité ou affirmer que la catastrophe vient précisément du manque de foi de l'équipage.

La version publique

Les PJ doivent choisir ce qu'ils soutiennent.

Révélation complète

Le sabotage, la possession, les Ancipiels et les Broquarts sont révélés.

Le projet est immédiatement suspendu.

Nesmerck propose de reprendre son financement.

Révélation partielle

Le sabotage est révélé, mais les événements extraterrestres restent classifiés.

L'Inquisition peut faire passer Marek pour un agent isolé.

Version technique

La catastrophe est attribuée à une erreur de synchronisation.

Le projet continue, mais le réseau inquisitorial demeure intact.

Témoignage conjoint

Humains, Ancipiels et éventuellement Broquarts rendent un rapport commun.

Cette solution protège mieux la vérité, mais reconnaît publiquement que l'humanité dépend désormais de règles interstellaires.

13. Épilogue, Deux enfants dans deux maisons

Virginie et Maximilien se réveillent la même nuit.

Chacun raconte à sa famille avoir rêvé d'un grand couloir noir.

Virginie dit :

« Il y avait beaucoup de **gens** qui avaient oublié leur nom. »

Maximilien ajoute, dans une autre maison :

« Les grands sont revenus parce que leurs amis les appelaient. »

À Stanford, un membre de l'équipage observe son propre reflet.

Pendant un instant, ses yeux semblent redevenir jaunes.

Puis l'image disparaît.

Sur Terre, Alia Nexus est invitée dans plusieurs émissions. Elle raconte que la catastrophe prouve que l'humanité ne peut traverser les étoiles sans retrouver une unité spirituelle.

Dans plusieurs capitales, des responsables religieux se réunissent.

Le mot œcuménique commence à apparaître dans leurs déclarations publiques.

14. Issues possibles

Loane est protégée

Elle conserve le contrôle de son histoire et devient une amie durable des PJ.

Elle peut rejoindre un réseau de Transformistes.

Loane est publiquement exposée

Elle ne perd pas automatiquement sa place à Pleincreux, mais sa confiance envers les PJ est gravement atteinte.

Le professeur est suspendu

Une enquête révèle ses liens avec l'Order Team et l'Inquisition.

Le professeur échappe à l'enquête

Il quitte Pleincreux avant d'être confronté et transmet ses recherches sur l'identité magique.

Ephraïm est libéré par la négociation

Les Cros et la bande d'Herbé peuvent établir une trêve.

Ephraïm est libéré par la force

La bande de Clermont devient une complication récurrente.

Alia accepte le pluralisme

Elle demeure sur Stanford et peut encore évoluer.

Alia est exultée

Elle devient une figure publique du mouvement réclamant une station moralement dirigée.

Le protocole Harmonie est découvert avant le saut

Une partie de l'équipage résiste à la possession et aide les PJ.

Tous les passagers sont sauvés

Le vol reste un désastre politique, mais une victoire humaine et collective.

Une conscience reste dans le pli

La personne concernée peut devenir le centre d'une future mission de sauvetage.

Marek témoigne

L'existence d'une cellule inquisitoriale liée au voyage peut être démontrée.

Marek dissimule son rôle

L'Inquisition obtient un compte rendu complet et prépare sa prochaine action.

Les Ancipiens contrôlent le retour

Ils deviennent officiellement partenaires de Stanford.

Les PJ reviennent seules

L'humanité conserve davantage d'indépendance, mais le coût humain est probablement plus élevé.

15. Récompenses et évolutions

Chaque PJ reçoit entre 20 et 30 XP.

Récompenses conseillées

5 XP pour avoir protégé l'identité et la liberté de Loane

5 XP pour avoir retrouvé Ephraïm

5 XP pour avoir amélioré la Cohésion de Stanford

5 XP pour avoir identifié le sabotage

5 XP pour avoir sauvé les consciences de l'équipage

5 XP pour avoir assumé la décision concernant l'aide ancipielle.

Acquis possibles

Ancre interstitiel

- Contact officiel avec Survie
- Spécialisation en conduite spatiale
- Connaissance du moteur quantovelumnique

- Résistance à la possession
- Bannissement des Égarés
- Relation de confiance avec Kekola
- Alliance avec Loane
- Reconnaissance de Danesh
- Témoignage de Marek
- Contact diplomatique broquart.

Complications possibles

- Souvenir appartenant à un membre de l'équipage
- Fragment d'égaré resté dans une conscience
- Désaccord avec les ancipels
- Accusation d'avoir livré une technologie humaine
- Surveillance de Nesmerck
- Culpabilité liée à une conscience perdue
- Relation fragilisée avec marie
- Exposition publique
- Peur de perdre son propre corps
- Difficulté à reconnaître ses émotions comme les siennes.

16. Lien avec le scénario suivant

Dans les mois suivant le retour :

- Stanford est placée sous une commission internationale
- Nesmerck propose de reprendre une partie de son financement
- Alia devient une figure publique du renouveau spirituel
- Plusieurs Églises réclament un contrôle moral du voyage spatial
- L'Inquisition présente la possession comme la preuve que le Velum est un territoire spirituel
- Des municipalités adoptent des chartes inspirées du discours d'Alia
- Les Dragons sont accusés de cacher depuis des siècles des connaissances dangereuses
- Les Ancipels demandent à rencontrer des représentants spirituels et civils de la Terre
- Une grande assemblée est annoncée à Clermont-Ferrand
- Les premiers textes fondateurs d'une Église mondiale circulent sous le manteau.

Le scénario suivant peut commencer :

Église œcuménique

17. Organisation conseillée des séances

Séance 1, Identités surveillées

- Littéraire-Rôle
- Contre-surveillance
- Agression de Loane

- Enquête sur le professeur
- Confiance et révélation éventuelle de Loane

Séance 2, Les liens d'Éden

- Retour à Tourcgnat
- Disparition d'Ephraïm
- Intervention des jumeaux
- Arrivée de Loane
- Squat de Clermont-Ferrand
- Découverte du programme Harmonie
- Invitation pour Stanford

Séance 3, Le premier saut

- Retour sur Stanford
- Conflit autour d'Alia
- Préparation de l'Ange Blanc
- Scènes d'Ancrage avec l'équipage
- Enquête sur Harmonie
- Saut
- Réveil des Xéno-Zombies

Séance 4, Revenir entier

- Reprise des quatre secteurs
- Découverte de Marek
- Intervention broquarte
- Contact avec survie
- Décision concernant l'aide ancipielle
- Récupération des consciences
- Débriefing

Épilogue et naissance du mouvement œcuménique.



Église Œcuménique (2036 – 2037)



Une institution religieuse soutenue par les multinationales veut révéler l'existence des dragons en les présentant comme les ennemis naturels de l'humanité.

Période canonique : année scolaire 2036-2037

Âge conseillé des PJ : dix-huit à vingt ans

Âge de Virginie et Maximilien : quatre ans

Système : Tsuvadra dK

Durée : quatre séances de quatre à six heures, cinq avec le tournoi complet

Lieux : Pleincreux, Japon, Normandie, Paris, Toulouse, Florence et Rome

Ambiance : crise politique et spirituelle, compétition sportive, enquête historique, propagande, sauvetage clandestin

Données du scénario

Question personnelle

La foi peut-elle unir les personnes sans exiger leur obéissance et leur uniformité ?

Crise principale

L'Église œcuménique prépare une révélation mondiale de l'existence des dragons. Elle veut présenter quatre prisonniers comme les représentants d'une espèce hostile, afin de légitimer son autorité politique et spirituelle.

Décision irréversible

Les PJ garderont-ils le secret des dragons pour les protéger, ou prendront-ils publiquement la parole au risque de révéler aussi l'existence des Faiseurs et de Pleincreux ?

Conséquence canonique

À la fin du scénario :

- Les dragons sont révélés au monde, au moins partiellement
- Les PJ prennent publiquement position contre « l'ordre divin » imposé
- Pleincreux est identifié comme un foyer de dissidence
- L'Église œcuménique commence à préparer une action directe contre l'école

- Les paroles des PJ contribuent à l'Appel de Clermont, manifeste pluraliste qui refuse qu'une institution parle au nom de toutes les consciences.

1. Résumé

Après le désastre du premier saut velumnique, les États perdent le contrôle de la station Stanford. Un tribunal arbitral soutenu par l'Organisation des multinationales unies impose sa vente au conglomérat **Nesmerck**.

En décembre 2036, Stanford accueille une grande rencontre religieuse internationale. Le 10 janvier 2037, plusieurs dignitaires proclament la fondation de l'**Ecclesia Oecumenica**, l'Église œcuménique.

Cette institution affirme réunir les principaux monothéismes et une partie de l'hindouisme autour de trois dogmes :

- Dieu est un.
- L'ordre est d'origine divine.
- L'humanité a été créée pour atteindre l'éveil.

4,80 €

vendredi
25 décembre
2036

N° 25 864

LE FIGARO

2036

« SANS LA LIBERTÉ DE BLÂMER, IL N'EST POINT D'ÉLOGE FLATTEUR » - BEAUMARCHAIS

« La liberté de la presse
ne s'use que si l'on
ne s'en sert pas »

Beaumarchais

EXCLUSIF

STANFORD : LE PROCÈS DU PREMIER SAUT

Les États condamnés. La station rachetée par la NESMERCK.
Un projet moral et une cathédrale unifiée pour l'humanité.

Les états ont engouffré l'énergie péronique produite par nos impôts dans des recherches chimiques. 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 moral et invité les grande religions progressistes à y construire une cathédrale unifiée. Et tout cela pour la plus grande gloire de Dieu en Noël 2036.



La station Stanford, désormais propriété de la NESMERCK, au service d'un projet moral et spirituel pour l'humanité.



VERDICT HISTORIQUE

Le grand tribunal libre des multinationales citoyennes condamne les États du mensonge.

PAGE 2



NESMERCK PREND LE RELAIS

La station Stanford rachetée pour un projet moral au service de tous les peuples.

PAGE 3

UNE CATHÉDRALE UNIFIÉE

Les grandes religions progressistes s'unissent pour bâtir un lieu de paix et de lumière.

PAGE 4



NOËL 2036

« Et tout cela pour la plus grande gloire de Dieu. »

PAGE 5

SOMMAIRE : International 6 • Politique 7 • Société 8 • Économie 9 • Sports 10 • Culture 11 • Sciences 12 • Figaro Santé 13 • Sports 20

www.lefigaro.fr

Cependant, toutes les traditions ne disposent pas d'une voix égale. Les communautés bouddhistes, shintoïstes, animistes, plusieurs courants minoritaires et de nombreux croyants indépendants refusent de reconnaître cette nouvelle autorité. Même au sein des traditions officiellement représentées, des religieux contestent la prétention de l'Église œcuménique à parler en leur nom.

À Pleincreux, Marie Ruelle remplace provisoirement le professeur de philosophie suspendu. Elle enquête avec l'illustre sur des visiteurs étrangers qui cherchent à confirmer l'existence des dragons.

Parmi les élèves, les tensions augmentent. Certains rejettent leurs pouvoirs. D'autres se pensent supérieurs au reste de l'humanité.

La dragonne **Edenia Abaydia** rassemble autour d'elle plusieurs jeunes faiseurs. Elle les convainc de préparer un cambriolage spectaculaire dans une banque de Versailles, moins pour s'enrichir que pour prouver que les êtres surnaturels peuvent agir au-dessus des lois humaines.

Les PJ peuvent empêcher cette démonstration sans révéler Pleincreux. Edenia disparaît ensuite sous une autre apparence.

Quelques mois plus tard, les PJ accompagnent l'équipe d'escrime japonaise de Pleincreux aux championnats mondiaux scolaires organisés au Japon. Ils y retrouvent Atsushi Mori, Yukiko Arai et Oto Nakamura.

Ils découvrent que Nesmerck prépare un sabotage destiné à faire perdre les équipes japonaises. L'entreprise veut affaiblir symboliquement une discipline liée aux traditions non intégrées à l'Église œcuménique.

Après la compétition, le dragon japonais **Tsunemichi Shinzaburo** remet aux PJ :

- Deux tantō d'orichalque argenté
- Deux vases de la période Yayoi
- Un message destiné à **Novella Rosendor**.

Ces objets maintiennent en stase une manifestation ancienne d'Air et de lumière que les traditions humaines ont nommée **Amaterasu**.

De retour en France, les PJ découvrent que **Novella** a disparu et que sa maison a été incendiée. Son journal révèle que cinq dragons sont recherchés par l'Église œcuménique.

Quatre ont déjà été capturés. Le cinquième, **Didier**, collabore avec l'institution et doit apparaître lors d'une révélation mondiale à Rome.

Pour briser les chaînes dimensionnelles des prisonniers, les PJ ont besoin de la puissance d'**Amaterasu**. Mais celle-ci ne peut agir dans le monde matériel qu'en concluant un pacte avec une personne humaine.

Les reliques les conduisent jusqu'à **Eva Cohen**, une jeune femme vivant dans une grande

Ecclesiae Oecumenicum

Le dimanche 10 janvier 2027 la grande concorde est signée.

Les plus grandes religions humaines se sont réunies et ont fondé l'Église œcuménique unifiée. 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 Salama 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 unies OMU, garante de l'ordre mondiale.



Rome, basilique de l'Unité. Les sept pères lors de la signature de la grande concorde.

**STANFORD
REDEVIENT HUMAIN.**
La station orbitale
est désormais au service
de la paix et de la
connaissance. PAGE 5



**OMU : UN ORDRE
AU SERVICE DES PEUPLES**
Les multinationales unies
s'engagent pour la justice
sociale et la protection
de la planète. PAGE 5



**LA PAROLE
AUX PEUPLES**
Réactions et espoirs
des citoyens du monde
entier. PAGE 11



CULTURE
Comment les religions
unies inspirent déjà
la création artistique
mondiale. PAGE 14



précarité à Paris. **Eva** n'est pas un réceptacle passif : elle doit choisir librement de partager temporairement sa conscience et son corps avec l'entité.

À Rome, tandis que l'Église œcuménique commence à révéler les dragons au monde, les PJ infiltrant les caves où sont enfermés les quatre prisonniers.

Ils devront :

- Libérer les dragons
- Empêcher leur procès inquisitorial
- Décider du sort de Didier
- Affronter Épiméthée, le primus Éoim qui maintient les chaînes
- Choisir ce qu'ils diront publiquement au monde.

2. Fonction dans la campagne

Ce scénario constitue la première grande rupture politique de **Cellules & Étoiles**.

Jusqu'ici, les adversaires agissaient surtout dans le secret :

- L'Inquisition œcuménique
- Merckx
- Les services infiltrés
- Les cellules religieuses clandestines.

Désormais, leurs idées deviennent publiques et respectables.

L'Église œcuménique ne commence pas par une dictature déclarée. Elle offre :

Une réponse à l'effondrement des États

Une promesse de paix entre les religions

Des financements

Une protection sociale

Un discours simple dans un monde devenu incompréhensible

Une autorité qui semble capable d'agir.

Le danger vient de la condition attachée à cette promesse : pour appartenir à l'unité, chacun doit accepter la définition de l'ordre donnée par l'institution.

Le scénario doit distinguer clairement :

- La foi de la soumission
- Les communautés religieuses de leur récupération politique
- L'unité de l'uniformité
- La révélation d'une vérité de son utilisation propagandiste
- La protection des dragons de leur idéalisation.

Les dragons ne sont pas tous sages ou bienveillants. **Edenia** appartient elle-même à un courant hostile aux humains.

Les PJ ne défendent pas les dragons parce qu'ils seraient moralement supérieurs, mais parce qu'aucun peuple ne doit être condamné collectivement.

3. L'Église œcuménique

Fondation

L'**Ecclesia Oecumenica** naît officiellement le **10 janvier 2037** sur Stanford.

Elle est gouvernée par :

- Le **Grand-Père**, chef spirituel et temporel
- Sept dignitaires appelés les **Pères**
- Un conseil économique financé par l'ONU
- Un tribunal de la Concorde
- Des missions humanitaires
- Une branche de sécurité indépendante.

Les titres des sept Pères sont volontairement symboliques :

- Père de la Bible
- Père des Anges
- Père du Désert
- Père des Morts
- Père des Destins
- Père des Fidèles
- Père des Infidèles.

Le dernier titre provoque immédiatement une forte opposition. Il révèle que l'institution ne considère pas réellement toutes les consciences comme égales.

Les trois dogmes

Dieu est un

Ce dogme permet à l'institution de présenter les différences religieuses comme des expressions incomplètes d'une même vérité.

L'ordre est divin

Toute hiérarchie considérée comme nécessaire peut ainsi être présentée comme sacrée :

- Famille
- Institution
- Économie
- Autorité spirituelle
- Organisation du travail
- Rapports entre humains et autres peuples.

L'humain a été créé pour l'éveil

L'humanité est décrite comme une espèce destinée à devenir spirituellement supérieure. Ce dogme sera utilisé contre les dragons, accusés d'avoir atteint une forme d'éveil sans appartenir au projet divin attribué à l'humanité.

Oppositions internes

De nombreux croyants refusent cette doctrine. Parmi les opposants figurent :

- Jean Octaire
- Gebril ibn Khrofa

- Fedoul Borisovitch Elfin
- Plusieurs communautés juives, chrétiennes et musulmanes
- Des croyants hindous refusant la récupération de leurs traditions
- Des bouddhistes et shintoïstes
- Des groupes laïques
- Des membres d'églises qui considèrent que la conscience ne peut être unifiée par décret.

4. Ce qui se passe réellement

La prise de Stanford

Nesmerck n'a pas acheté la station uniquement pour ses technologies.

La station possède une valeur symbolique immense :

- Lieu du premier contact
- Point de départ du premier saut velumnique
- Espace situé hors des frontières nationales
- Territoire idéal pour fonder une institution prétendument universelle.

La cathédrale de Stanford devient la preuve que l'Église œcuménique dépasse les nations.

Le plan concernant les dragons

L'Inquisition connaît l'existence des dragons depuis longtemps.

Elle prépare une révélation en cinq étapes :

- Capturer plusieurs dragons
- Obtenir la collaboration de l'un d'entre eux
- Annoncer leur existence
- Présenter l'histoire humaine comme une lutte contre leur manipulation
- Offrir l'église œcuménique comme unique protection.

Les quatre dragons prisonniers doivent être montrés comme :

- Des conspirateurs
- Des prédateurs
- Des ennemis de l'unité humaine
- Des preuves vivantes de la nécessité d'une autorité mondiale.

Didier

Didier est un dragon blanc sincèrement croyant. Il a livré quatre compagnons parce qu'il pense que :

- Leur procès évitera une guerre
- L'Église peut réconcilier humains et dragons
- Les dragons doivent reconnaître leurs crimes historiques
- L'unité religieuse empêchera leur extermination.

Il ne sait pas que l'institution compte utiliser son témoignage pour justifier une chasse mondiale.

Edenia

Edenia appartient aux **Terminatosaurus**, dragons convaincus que l'humanité détruit toute beauté et doit perdre sa domination.

Elle veut provoquer une guerre ouverte.

Son cambriolage poursuit trois buts :

- Révéler la supériorité des Faiseurs
- Pousser Pleincreux à réprimer ses propres élèves
- Fournir à l'Église œcuménique la preuve que les êtres surnaturels refusent les lois humaines.

Edenia et l'**Inquisition** sont ennemies, mais leurs actions se renforcent mutuellement.

Épiméthée

Épiméthée est un Primus Éoim de Terre.

Il peut contraindre un dragon à révéler sa forme reptilienne et l'emprisonner dans cette forme.

L'Église œcuménique le considère comme un instrument sacré. Lui-même pense utiliser l'institution pour immobiliser définitivement les dragons et empêcher la Songerie de transformer le monde.

5. Compteurs du scénario

Influence œcuménique

L'Influence commence à **2 sur 6**.

Elle augmente lorsque :

- Les PJ répondent par la violence à un conflit public
- Le cambriolage de Versailles a lieu
- Nesmerck contrôle le récit du championnat
- Une preuve est détruite
- Les dragons apparaissent agressifs
- Didier témoigne sans être contredit
- Les PJ sont présentés comme hostiles à toute religion.

Elle diminue lorsque :

- Des croyants contestent publiquement l'institution
- Une manipulation économique est prouvée
- Le sabotage sportif est révélé
- Didier comprend qu'il a été utilisé
- Des dragons parlent en leur propre nom
- Les PJ défendent la liberté de conscience sans mépriser la foi.

Effets

0-1 : l'Église reste une institution parmi d'autres.

2-3 : elle devient une autorité morale internationale.

4 : plusieurs États lui délèguent des fonctions.

5 : les Dragons et les Faiseurs sont officiellement considérés comme une question de sécurité.

6 : Pleincreux est désigné comme une menace spirituelle.

Alerte inquisitoriale

L'Alerte commence à **1**.

Elle augmente lorsque :

- Les PJ utilisent leurs pouvoirs devant des témoins
- **Edenia** leur échappe avec des informations
- Ils transportent ouvertement les reliques
- Ils enquêtent depuis un terminal identifiable
- Un agent prévient Rome
- **Amaterasu** se manifeste publiquement.

Effets

0-1 : les PJ sont seulement observées.

2-3 : leurs déplacements sont suivis.

4 : Novella et les alliés sont activement recherchés.

5 : les prisonniers sont déplacés.

6 : la révélation publique est avancée et les dragons menacés d'exécution.

Liberté des dragons

La Liberté commence à **0 sur 5**.

Un point est obtenu pour chacun des résultats suivants :

- Retrouver les archives de Novella
- Obtenir l'aide de Tsunemichi
- Conclure librement le pacte avec Amaterasu
- Convaincre Didier de douter
- Briser les chaînes d'Épiméthée.

À **5**, tous les dragons peuvent partir avec leur pleine volonté.

À **3 ou 4**, les prisonniers sont sauvés, mais Didier ou l'un des dragons demeure sous influence.

À **2 ou moins**, le sauvetage exige un sacrifice, une révélation ou une alliance dangereuse.

6. Littéraire-Rôle, L'année où le monde cherche un maître

Chaque joueuse répond à quatre questions :

- Quelle conviction m'a donné de la force cette année ?
- Quand ai-je eu envie que quelqu'un décide à ma place ?
- Quelle personne croyante ou non croyante m'a surpris ?
- Quelle autorité ne suis-je plus prêt à accepter ?

Chaque personnage choisit ensuite :

- Un acquis
- Une relation importante
- Une difficulté non résolue.



L'acquis apporte une fois **2 dK personnels**. Lorsque la difficulté complique réellement une scène, la Maîtresse du Verbe donne **1 dK** à la joueuse.

Éléments à évoquer

- Les conséquences du premier saut
- Le sort de Stanford

Edenia Abaydia

Edenia femme rousse au yeux froid de louve dangereuse est une dragonne rusée utilisant son

corps reptilien endormi comme un homoncule. Cette séparation rend ses sorts très difficiles à détecter.

Elle excelle dans l'influence, la représentation et la séduction. Elle construit autour d'elle un groupe de jeunes Faiseurs radicalisés.

Elle appartient aux Terminatosaures et possède trois apparences humaines. Sa troisième identité, **Réa Tillia**, lui permet d'agir à proximité de l'Église



- Les relations avec les ancipels
- La séparation des jumeaux
- L'évolution de Loane
- L'état psychologique de Marie
- Les discours d'Alia Nexus
- Le développement de l'église œcuménique
- L'entrée des pj dans l'âge adulte.

œcuménique.

Tsunemichi Shinoburo

Dragon japonais lié aux Amiosaures, Tsunemichi protège les traditions qui permettent à des peuples différents de coexister sans être absorbés.

Il participe aux championnats sous une apparence humaine discrète.

7. Personnages récurrents

Marie Ruelle

Marie remplace provisoirement le professeur de philosophie à Pleincreux. Elle ne prétend pas devenir philosophe professionnelle : ses cours portent sur l'éthique, la responsabilité, l'obéissance et la manipulation. Elle enquête parallèlement sur l'Inquisition.

Novella Roseador

Novella est une ancienne dragonne liée aux Amiosaures. Elle a porté de nombreuses identités humaines depuis le XVIIe siècle.

Ses compagnons participèrent à la fondation de Pleincreux.

Elle dirige aujourd'hui une petite mutuelle investissant dans l'humanitaire et la protection de l'environnement.

Au début du scénario, elle a quitté sa maison avant l'incendie. Elle demeure cachée et communique par ses archives.

Eva Cohen

Eva a vingt-cinq ans. Elle vit depuis plusieurs mois dans une grande précarité, alternant hébergements temporaires, foyers et nuits dehors.



Elle possède une culture artistique importante et une grande sensibilité au Velum, mais n'a jamais reçu de formation. Elle ne doit pas être décrite comme un corps vide ou une personne que les PJ doivent « réparer ».

Amaterasu

Dans l'univers de **Cellules & Étoiles**, Amaterasu est le nom donné à une Primus Éoim d'Air, de lumière et d'action féminine. Elle ne constitue pas une représentation théologique de la divinité shinto historique. L'entité est maintenue en stase par les deux tantôt et les deux vases. Elle ne peut agir dans le monde matériel qu'avec le consentement d'une personne humaine.

Didier

Didier est le dragon blanc choisi comme témoin de l'Église œcuménique.

Épiméthée

Primus Éoim de Terre, de révélation et d'immobilité.

Garde suisse

Les gardes affectés aux caves ne connaissent pas tous la nature des prisonniers. Ils croient protéger des détenus capables de provoquer une catastrophe.

8. Déroulement

ACTE I, L'ORDRE NOUVEAU

Scène 1, La Concorde de Stanford

Situation

Le scénario commence par une retransmission mondiale depuis Stanford. Le Grand-Père et les sept Pères signent la grande Concorde.

Autour d'eux apparaissent :

- Le symbole de l'ONU
- Des responsables de Nesmerck
- La cathédrale nouvellement construite
- Plusieurs dirigeants politiques
- Une vue de la Terre.

But de la scène

Introduire l'Église œcuménique. Montrer pourquoi elle séduit. Faire entendre plusieurs réactions. Éviter une présentation uniquement caricaturale.

Questions aux joueurs

Chaque PJ répond :

- Quelle phrase du discours lui paraît juste ?
- Quelle phrase l'inquiète ?
- Quelle personne de son entourage se réjouit de la Concorde ?
- Quelle personne la considère comme une menace ?

Lire le discours

- 🌟 Psychologie, 20+
 - 🌟 L'unité religieuse sert aussi à légitimer une autorité politique.
- 🌟 Érudition religieuse, 20+
 - 🌟 Plusieurs doctrines ont été simplifiées ou réinterprétées.
- 🌟 Renseignement, 20+
 - 🌟 Nesmerck finance la majorité des infrastructures.
- 🌟 Mystique, 25+



Une structure d'Inhibition se trouve sous l'autel de la cathédrale.

Transition

Marie et l'Illustre reçoivent plusieurs visiteurs qui veulent parler des dragons.

Scène 2, Kassem et Kevin

Situation

Dans la cour de Pleincreux, Kevin accuse Kassem de mépriser les pouvoirs dont il a hérité. Kassem répond qu'il n'a jamais demandé à être Faiseur. Kevin le traite d'être inférieur et affirme que les Faiseurs devraient diriger les humains ordinaires. La dispute devient physique. Edenia observe la scène et conseille aux PJ de ne pas intervenir.

But de la scène

Montrer deux réponses opposées à la différence. Introduire Edenia. Empêcher que l'école se divise entre honte et suprématie. Donner une première trace de radicalisation.

Intervenir

- Diplomatie ou Psychologie, 20+
Séparer les deux sans humilier Kassem.
- Combat non léthal, 20+
Empêcher les coups.
- Mystique, 25+
Percevoir une influence légère autour de Kevin.

Edenia

- Psychologie, 25+
Elle ne souhaite pas réellement la victoire de Kevin. Elle veut que le conflit s'aggrave et soit vu.
- Mystique, 25+
Ses sorts ne partent pas de son corps humain.

Scènes

Kassem peut devenir un témoin important de la pression exercée sur les élèves qui refusent leurs pouvoirs. Kevin peut reconnaître sa peur d'être insignifiant ou rejoindre le cercle d'Edenia.

Interludes relationnels

La Maîtresse du Verbe en choisit un ou deux seulement.

Vincent et Sophia

Vincent cherche à impressionner une amie plus âgée. Sophia tente de les éloigner par jalousie. Cette intrigue doit porter sur la communication et non sur la conquête amoureuse.

Émilie et la lettre d'Adrien

Adrien, désormais inscrit dans une institution religieuse stricte, écrit à sa sœur qu'elle devrait renoncer à ses pouvoirs. Les PJ peuvent aider Émilie à répondre ou à ne pas répondre.

Fatoumata

Fatoumata envisage de quitter Pleincreux après les championnats. Elle ne rejette pas ses amis, mais refuse que son avenir soit défini par ses pouvoirs.

Tyo

Tyo fréquente un étudiant en droit et se rapproche d'Edenia. Elle se sent enfin considérée comme une adulte et supporte mal les mises en garde.

Scène 3, La casse du siècle

Situation

Vincent ou un autre élève surprend une conversation près du gymnase. **Edenia** et cinq Faiseurs préparent un cambriolage à Versailles.

Leurs capacités prévues sont :

- Traverser les murs
- Devenir invisibles
- Influencer les gardes
- Transformer le métal
- Neutraliser les systèmes électroniques.

Leur objectif n'est pas l'argent.

Ils veulent diffuser les images du cambriolage et déclarer :

« Ceux qui peuvent façonner le monde n'ont pas à obéir à ceux qui ne le peuvent pas. »

But de la scène

- Empêcher le cambriolage.
- Préserver le secret de Pleincreux.
- Comprendre le projet d'Edenia.
- Laisser plusieurs résolutions.

Enquête préparatoire

Les PJ doivent obtenir **4 Indices** :

- Date du cambriolage
- Identité des participants
- Accès choisi
- Moyen de diffusion
- Véhicule
- Rôle d'Edenia.

Savoir²-faire utiles :

- Renseignement, 20+
- Discrétion, 20+
- Sécurité, 20+
- Psychologie, 20+
- Mystique, 25+.

Empêcher la casse

Les PJ peuvent :

- Convaincre les participants
- Faire croire que la banque est un piège
- Prévenir Marie
- Substituer une fausse cible
- Neutraliser les pouvoirs
- Révéler qu'Edenia compte les abandonner
- Organiser un défi interne à Pleincreux.

Il faut obtenir 6 réussites avant 3 incidents.

Incidents

- Un élève part malgré tout
- Un système bancaire détecte une anomalie
- Edenia utilise une nouvelle apparence
- La police intervient
- Un pouvoir est filmé
- L'Alerte inquisitoriale augmente.

Issue canonique

Le cambriolage échoue ou est abandonné.
Edenia disparaît.

Quelques semaines plus tard, une nouvelle assistante liée à l'Église œcuménique apparaît sous le nom de **Réa Tillia**.

ACTE II, LE JAPON ET LES RELIQUES

Scène 4, Former l'équipe

Situation

Pleincreux est sélectionné pour les championnats mondiaux scolaires d'escrime japonaise. Sept concurrents peuvent participer aux épreuves individuelles, mais cinq seulement formeront l'équipe.

Les cinq positions

Sempo : ouvre le combat.

Jiho : consolide ou renverse le premier résultat.

Chuken : adapte la stratégie.

Fukusho : combat sous forte pression.

Taisho : ferme la rencontre et dirige l'équipe.

Candidats

Fatoumata

Fukusho : +28

Autre position : +22

Très stable sous pression.

Peu sensible aux encouragements superficiels.

Tyo

Taisho : +27

Autre position : +24

Excellente meneuse.

Réagit fortement à la confiance exprimée par l'équipe.

Greg

Taisho : +27 si Hugo est présent.

Sa valeur diminue légèrement sans lui.

Calme et fiable.

Alexis

Très efficace en sempo ou jiho.

Atteint +26 lorsqu'il se sent soutenu par Tyo.

Perd rapidement ses moyens s'il se croit rejeté.

Alix

+25 aux quatre premières positions.

Polyvalent.

Supporte mal une autorité trop personnelle de Tyo.

Julia

Meilleure rapidité du groupe.

Sempo naturelle.

Perd confiance lorsque l'équipe commence par plusieurs défaites.

William

Chuken idéal.

Améliore son jeu lorsqu'il a pu observer les combats précédents.

Ami de Tyo.

Hugo

Combattant moyen.

Soutien moral essentiel pour Greg.

Progresse fortement avec un entraînement personnalisé.

Kaivan

Efficace en jiho.

Ses performances dépendent de sa relation avec Tyo et Julia.

Rachid

Loyal envers Tyo et le groupe du Gymnase.

Doit apprendre à prendre une décision qui ne repose pas uniquement sur cette loyauté.

Sélection

Les PJ doivent annoncer :

- Leurs critères
- La place des résultats sportifs
- La prise en compte de la cohésion
- La manière d'expliquer les refus.

Une sélection transparente donne **6 dK** d'équipe. Une sélection uniquement fondée sur les affinités donne **2 dK**, mais crée une complication relationnelle.

Entraînement

Épreuve collective :

6 réussites avant 3 tensions

- Stratégie, 20+
- Psychologie, 20+
- Diplomatie, 20+
- Athlétisme, 20+
- Escrime japonaise, 20+
- Médecine ou Survie, 20+.

Chaque réussite au-delà de la quatrième ajoute **1 dK** à la réserve de compétition.

Scène 5, Les championnats mondiaux

- Permettre une intervention de l'entraîneur.



Situation

Les PJ retrouvent :

- Atsushi Mori
- Yukiko Arai
- Oto Nakamura
- Plusieurs enseignants d'Akebono Gakuen.

Les tribunes mêlent :

- Equipes scolaires
- Délégations
- Représentants religieux
- Responsables de Nesmerck
- Membres de l'ONU
- Journalistes.

Résolution des duels individuels

Chaque duel se joue en *trois échanges*.
Le combattant remporte le duel avec deux réussites.

Difficultés conseillées :

Étape	Difficulté
Poules, Australie, France, Brésil	29+
Poules, Italie, Allemagne, Corée	31+
Poules, États-Unis, Japon, Russie	33+
Seizième	33+
Huitième	36+
Quart de finale	39+
Demi-finale japonaise	42+
Finale japonaise	45+

Les dK d'équipe peut :

- Ajouter un bonus
- Relancer un échange
- Annuler une pénalité psychologique

Rencontre par équipe

Chaque combattant joue un duel.
La première équipe remportant trois duels gagne la rencontre.

Le coaching entre deux duels utilise :

- Psychologie
- Stratégie
- Diplomatie
- Escrime japonaise.

Difficulté : 20+.

Une réussite donne +2 dK au combattant suivant ou +1 dK aux deux prochains.

Scène 6, Le silence dans les tribunes

Situation

Un espace des tribunes VIP semble étrangement silencieux.

Un Terminosaure et un Faiseur de Primus Air y discutent avec des responsables de Nesmerck.

But de la scène

Découvrir le sabotage.
Introduire Tsunemichi.
Choisir entre la victoire et l'intégrité.
Montrer l'alliance entre dragons radicaux et institutions humaines.

Traverser le silence

- ☀ Mystique ou Air, 25+
Entendre quelques phrases.
- ☀ Soutenance, 25+
Installer un dispositif d'écoute.
- ☀ Psychologie, 20+
Observer les réactions sans entendre les paroles.

Ce que les PJ découvrent

- Un « produit indétectable » doit être placé dans l'eau japonaise

- La substance provoque déshydratation, tremblements et perte de concentration
- L'arbitrage est également influencé

Nesmerck veut montrer que les traditions japonaises ont échoué devant « l'unité mondiale ».

Tsunemichi

Il contacte discrètement les PJ.

Il refuse d'intervenir directement, car sa révélation fournirait immédiatement un prétexte à l'Église œcuménique.

Il leur demande de protéger l'équité du tournoi.

Scène 7, L'eau des combattants

Situation

La veille de la finale, les repas destinés aux athlètes japonais sont anormalement salés. Des agents tentent ensuite de remplacer leurs réserves d'eau.

But de la scène

Empêcher le sabotage.

Conserver des preuves.

Décider du comportement sportif des PJ.

Identifier les commanditaires.

Enquête

- Médecine ou Sciences, 20+
 - Identifier les effets du produit.
- Perception, 20+
 - Repérer un agent dans les vestiaires.
- Sécurité, 20+
 - Conserver les enregistrements.
- Discrétion, 20+
 - Suivre les saboteurs.

Arrêter l'opération

Épreuve :

5 réussites avant 3 destructions de preuves

- Soutroiserie
- Sécurité
- Diplomatie
- Combat non létal
- Renseignement
- Air ou Eau.

La finale

Si le sabotage est empêché, la rencontre se joue normalement.

S'il n'est que partiellement empêché, l'équipe japonaise reçoit **-2 dk**.

Si les PJ découvrent que l'arbitrage avantage Pleinreux, ils peuvent :

- Contester publiquement



- Demander un changement d'arbitres
- Refuser un point injuste
- Se retirer
- Poursuivre la rencontre et révéler ensuite les preuves.

Délibérément perdre n'est pas l'unique option morale. Refuser un avantage injuste devant les caméras peut avoir plus de force.

Récompense de Tsunemichi

Quelle que soit l'issue sportive, Tsunemichi remercie les PJ s'ils ont défendu l'équité.

S'ils ont renoncé à un avantage injuste, il leur offre un anneau collectif accordant :

- Action concertée
- Première impression.

Il leur confie ensuite les quatre reliques destinées à Novella.

ACTE III, LES CINQ DRAGONS

Scène 8, Où est Novella ?

Situation

De retour en France, les PJ cherchent **Novella Rosendor**.

Première recherche

- Renseignement, 20+
 - Retrouver sa mutuelle près de Caen.
- Sécurité, 25+
 - Découvrir qu'une autre personne a récemment recherché les mêmes informations.
- Réseau de Marie
 - Marie peut fournir l'adresse, mais l'Alerte augmente de 1 : ses anciens accès sont surveillés.

La maison

La demeure de Novella a brûlé.

La police considère l'incendie comme criminel.

Dans la cave, un descendant spirituel ou biologique de Novella parmi les PJ peut percevoir une porte dimensionnelle.

Le bureau caché

Il contient :

- Des journaux rédigés sur plusieurs siècles
- Des œuvres d'art
- Des cartes
- Des listes de dragons
- Des armes d'orichalque
- Des messages destinés à Pleincreux
- Une photographie récente de **Didier**.

Scène 9, Les archives de Novella

Situation

Les journaux utilisent plusieurs langues et changent de style au fil des siècles.

Épreuve prolongée

12 réussites avant 3 alertes

Difficulté : 25+

Chaque séquence représente deux heures.

Savoir²-faire possibles :

- Renseignement
- Érudition historique
- Perception
- Linguistique
- Songerie
- Art
- Mystique.

À 5 réussites, L'histoire des œuvres

Les PJ apprennent que plusieurs factions draconiques considèrent les œuvres humaines comme une forme de création capable de modifier le Velum.

À 7 réussites, La division des Dragons

Ils identifient :

- Les Terminosaures, hostiles à l'humanité
- Les Dominosaures, partisans du contrôle
- Les Amiosaures, protecteurs de la coexistence
- Plusieurs groupes refusant toute alliance stable.

À 9 réussites, Le projet récent

Depuis 2030, certains Terminosaures collaborent ponctuellement avec des mouvements autoritaires humains afin de provoquer une guerre. Novella recherchait cinq dragons menacés par l'Église.

À 12 réussites, La révélation

Quatre dragons ont été capturés. Didier doit apparaître publiquement à Rome et les accuser.

Épiméthée maintient leurs chaînes.

Les reliques japonaises peuvent appeler **Amaterasu**, seule puissance connue capable de briser simultanément les quatre entraves.

Alertes

Après chaque échec, choisir :

- Arrivée d'une patrouille
- Activation d'un piège
- Message de **Novella** interrompu
- Apparition d'un agent
- Hausse de l'alerte inquisitoriale.

Scène 10, Les Amis du shinai pur

Situation

Une note de Novella conduit les PJ au dojo **Budo XI**.

Ils doivent prononcer la phrase convenue :

« La pierre se souvient-elle de la lame qui l'a libérée ? »

Entraînement

Le sensei propose un Kirikaeshi puis un Gi Keiko. Chaque PJ dispose de six tentatives pour marquer un ippon contre lui.

- **Difficulté : 55+**

Toucher le sensei n'est pas nécessaire pour obtenir son aide. La manière de combattre compte davantage que la victoire.

Ce que révèle le dojo

- Les armes d'orichalque blessent les avatars de Primus Éoims
- Épiméthée craint ces lames
- Plusieurs écoles ont préparé des combattants à cette éventualité
- L'abbaye de Bonport a servi de relais à l'Inquisition
- Les Fabulous Troubadours possèdent une partie du rituel d'Amaterasu.

Le dojo peut fournir :

- Dix combattants
- Une camionnette
- Des équipements
- Des contacts en France et en Italie.

Scène 11, Les Fabulous Troubadours

Situation

Les musiciens donnent un concert près de la forêt de Bouconne.

Des agents de l'Inquisition les surveillent.

But de la scène

Les contacter sans provoquer une attaque.

Obtenir le rituel.

Apprendre le projet de Rome.

Préparer un réseau public de résistance.

Repérer les agents

- Perception, 20+
- Identifier la filature.
- Discrétion ou Représentation, 20+

- ☀ Faire passer un message aux musiciens.
- ☀ Soutenir, 20+
- ☀ Organiser leur sortie par la forêt.

Ce qu'ils révèlent

- Les quatre reliques doivent être disposées autour d'un axe métallique tourné vers le ciel
- La tour Eiffel peut servir de support
- Le rituel dure trois jours, trois heures et trois minutes
- L'église prévoit de révéler les dragons à Rome
- Des religieux opposés au projet cherchent des alliés
- La famille Corléanie peut fournir une logistique clandestine en Italie.

Les Troubadours partent ensuite pour l'Espagne avec leur propre réseau. Les PJ ne doivent pas organiser toute leur protection.

Scène 12, Eva et Amaterasu

Situation

Les reliques conduisent les PJ vers **Eva**, qui dort parfois près d'un jardin parisien donnant sur la Tour Eiffel. Elle voit les créatures et entend depuis plusieurs nuits une voix dans le vent.

But de la scène

Rencontrer Eva comme une personne.
Expliquer les risques.
Obtenir ou non son consentement.
Protéger le rituel.

Parler à Eva

Aucun test ne permet d'obtenir son consentement.
Les PJ doivent lui expliquer :

- Ce qu'est Amaterasu
- Pourquoi elle a été choisie
- Ce qu'elle risque
- Ce qu'elle pourra interrompre
- Ce que les PJ lui promettent réellement.

Eva peut demander :

- Un lieu sûr
- La présence d'une personne de confiance
- Une rémunération ou une aide durable
- Un moyen de limiter la durée
- Que les PJ cessent de parler d'elle comme d'un « avatar ».

Le rituel

Il dure trois jours, trois heures et trois minutes. Chaque journée comporte une complication :

- Surveillance policière
- Agent de l'inquisition
- Manifestation d'Epiméthée
- Doute ou épuisement d'Eva.

Les PJ doivent obtenir 8 réussites avant 4 interruptions.

Savoir-faire possibles :

- Perception, 25+
- Sécurité, 20+
- Mystique, 25+
- Air, 25+
- Diplomatie, 20+
- Survie urbaine, 20+
- Songerie, 25+.

Manifestation

Amaterasu apparaît d'abord comme une lumière dans le vent.

Elle s'adresse directement à Eva.

Le pacte n'existe que si Eva répond librement :

« Tu peux marcher avec moi, mais tu ne marcheras pas à ma place. »

ACTE IV, LA RÉVÉLATION DE ROME

Scène 13, Le discours des Dragons

Situation

Les PJ voyagent vers l'Italie lorsque la retransmission commence.
Le Grand-Père annonce que l'humanité n'est pas seule sur Terre.

Il présente les dragons comme :

- Des survivants d'un âge antérieur
- Des êtres capables de prendre forme humaine
- Des manipulateurs historiques
- Une menace nécessitant l'unité religieuse.

Didier apparaît en forme humaine puis draconique.

Il affirme avoir livré quatre compagnons afin qu'ils répondent de leurs actes.

La panique

Dans le train ou l'avion, plusieurs personnes commencent à suspecter leurs voisins.

Un voyageur accuse une femme d'être un dragon à cause de ses yeux.

Apaiser

Épreuve collective :

4 réussites avant 2 violences

- Diplomatie, 20+
- Psychologie, 20+
- Représentation, 20+
- Mystique, 25+

Autorité morale ou témoignage personnel.

Cette scène montre immédiatement le danger de la révélation contrôlée.

Scène 14, Les alliés de Florence

Situation

Les PJ peuvent obtenir l'aide de plusieurs groupes.

Ils ne sont pas obligés d'accepter toutes les alliances.

Réseau Corléanie

Giuseppe Corléanie dirige un réseau criminel florentin lié à d'anciennes structures catholiques. Il refuse l'Église œcuménique, mais son aide crée une dette.

Il peut fournir :

- Véhicules
- Faux papiers
- Trente personnes pour une diversion
- Accès logistiques.

Religieux dissidents

Des prêtres, religieuses et laïcs opposés à la révélation peuvent fournir :

- Plans
- Clefs
- Refuges
- Témoignages
- Accès aux communications.

Budo XI

Les combattants du shinaï pur peuvent :

- Affronter Épiméthée
- Protéger Eva
- Ouvrir un passage
- Retenir les renforts.

Marie

Marie souhaite conduire directement l'opération. Son plan est efficace mais très risqué.

Les PJ doivent décider s'ils lui confient :

- Le commandement
- Un rôle limité
- La coordination extérieure
- La protection des témoins.

Préparation

Chaque alliance choisie apporte **3 dK de préparation**, mais également une conséquence :

- Dette envers Corléanie
- Religieux exposés
- Blessés parmi le Budo XI
- Obsession accrue de Marie.

Scène 15, Sous Rome

Situation

Les prisonniers se trouvent dans un complexe souterrain relié aux caves anciennes du Vatican et à une annexe de l'Église œcuménique.

La majorité des personnes travaillant dans les bâtiments de surface ignore leur présence.

But de la scène

Entrer sans transformer tous les gardes en ennemis.

Localiser les dragons.
Désactiver la surveillance.
Atteindre Épiméthée.

Infiltration

8 réussites avant 4 alertes

Savoir²-faire possibles :

- Discrétion, 20+
- Sécurité, 25+
- Renseignement, 20+
- Subterfuge, 20+
- Diplomatie, 20+
- Transformisme, 25+
- Opacité, 25+
- Terre, 25+.

Obstacles

Couloir

Trois gardes.

Une diversion ou un faux ordre peut suffire.

Petite salle

Six gardes et un terminal de surveillance.

Grande salle

Neuf gardes et des renforts au deuxième tour.

Poste médical

Deux dragons sont maintenus sous sédatifs.

Chambre des chaînes

Épiméthée et les quatre prisonniers.

Neutrélisation non létale

Les gardes qui découvrent la nature des prisonniers peuvent hésiter.

- **Diplomatie ou Psychologie, 25+**

Un garde accepte de laisser passer les PJ ou de transmettre une preuve.

Scène 16, Les chaînes d'Épiméthée

Situation

Les quatre dragons sont immobilisés dans leur forme reptilienne.

Des chaînes de pierre semblent traverser leur corps sans produire de blessure visible.

Épiméthée se manifeste comme une statue gigantesque dont le visage change selon l'observateur.

But de la scène

Libérer les dragons.

Opposer Amaterasu à Épiméthée.

Donner un rôle essentiel aux PJ.

Ne pas résoudre la scène par un simple combat.

Les quatre ancrages

Chaque chaîne dépend d'un principe :

- Culpabilité
- Peur
- Nom imposé
- Dette

Pour libérer chaque dragon, il faut :

- Briser l'ancrage psychique
- Couper la chaîne avec l'orichalque
- Empêcher Epiméthée de la reformer.

Épreuve de libération

Chaque dragon demande 3 réussites avant 2 pétrifications.

Contributions possibles :

- Psychologie, 20+
- Diplomatie, 20+
- Mystique, 25+
- Primus, 25+
- Air ou Lumière d'Amaterasu, 25+
- Arme d'orichalque, attaque contre Défense 31+
- Relation ou témoignage personnel.

Pétrification

Chaque échec important provoque :
-2 dK à une personne

- Immobilisation d'un membre
- Perte de 2d6 énergie
- Retour d'une chaîne
- Hausse de l'influence œcuménique.

Vaincre Epiméthée

Le détruire physiquement n'est pas nécessaire.
Trois actions suffisent :

- Libérer au moins trois dragons
- Briser son lien avec l'institution
- Refuser collectivement son offre.

Son offre

Epiméthée propose :

- De rendre Pleincreux indestructible
- De cacher les jumeaux dans la pierre
- D'empêcher les Dragons de nuire
- De stabiliser le monde.
- Le prix est l'immobilité :
- Aucune personne protégée ne pourra plus changer librement.

Scène 17, Didier

Situation

Didier se trouve près du lieu de retransmission.
Les PJ peuvent tenter de l'atteindre avant ou après la libération.

But de la scène

Éviter d'en faire un simple traître.
Lui montrer les conséquences de son témoignage.
Obtenir une parole draconique publique.
Augmenter la Liberté des dragons.

La convaincre

Il faut lui présenter trois éléments :

- Les prisonniers ne bénéficieront pas d'un procès équitable

- L'Église prépare une chasse contre tous les dragons
- Son témoignage a déjà provoqué des violences.

- **Diplomatie ou Érudition religieuse, 25+, 3 réussites avant 2 refus**

La difficulté descend à 20+ si :

- Un dragon libéré lui parle
- Un croyant opposé à l'église témoigne
- Les PJ lui montrent les ordres secrets
- Eva explique son pacte libre avec Amaterasu.

Issue

Didier peut :

- Dénoncer publiquement l'utilisation de son témoignage
- Aider les prisonniers
- Conserver sa position par peur
- Demander à être jugé avec eux
- Quitter l'église sans rejoindre les autres dragons.

Scène 18, Qui parlera au monde ?

Situation

Les dragons sont libres ou sur le point de l'être.
La retransmission mondiale continue.

Les PJ peuvent accéder au réseau grâce :

- Aux religieux dissidents
- A la sécurité piratée
- A Didier
- A Nesmerck
- A Amaterasu
- A un journaliste allié.

Option 1, Sauvetage secret

Les dragons fuient sans prendre la parole.

Avantages :

Leur refuge demeure secret
Pleincreux n'est pas immédiatement exposé
Eva peut quitter le pacte discrètement.

Risques :

L'Église contrôle entièrement le récit
Les dragons passent pour des fugitifs dangereux
Didier demeure leur seul visage public.

Option 2, Témoignage des dragons

Les prisonniers racontent :

- Leur capture
- Les chaînes
- L'absence de procès
- La diversité de leurs factions
- Leur refus d'être représentés par Didier seul.

Avantages :

- L'Église perd le monopole de la révélation
- Les dragons apparaissent comme des personnes.

Risques :

- Leur existence devient incontestable
- Une chasse mondiale commence
- Les états et entreprises veulent les identifier.

Option 3, Les PJ prennent la parole

Les anciens Marmo se présentent comme témoins de Stanford, de Kagera-7, de Durandal et du premier saut.

Ils peuvent révéler ou non qu'ils soient Faiseurs.

Avantages :

- les différentes affaires apparaissent comme les éléments d'un même système
- la parole humaine soutient celle des dragons
- L'Eglise ne peut prétendre à une guerre entre espèces.

Risques :

- les PJ deviennent publiquement identifiables
- Pleincreux est menacé
- leurs familles et les jumeaux doivent être protégés.

Option 4, Témoignage pluraliste

Les PJ réunissent :

dragons

croyants dissidents

Eva

combattants japonais

scientifiques

anciens de Stanford.

Ils refusent qu'une seule personne parle au nom de tous.

Cette solution diminue l'Influence œcuménique de 2, mais transforme les PJ en figures de la résistance.

Décision canonique

Les PJ soutiennent une prise de parole publique pluraliste.

Ils n'ont pas besoin de révéler tous les secrets de Pleincreux, mais ils déclarent clairement :

Aucune foi, aucune espèce et aucune institution ne peut imposer à toutes les consciences une place prétendument voulue par Dieu.

Cette déclaration prépare l'Appel de Clermont.

9. Épilogue, L'Appel de Clermont

Les dragons libérés gagnent un refuge dans les Alpes.

Ils reprennent progressivement leur apparence humaine et entrent dans un sommeil réparateur.

Eva met fin au pacte lorsqu'elle le souhaite.

Amaterasu retourne dans les reliques, après lui avoir demandé :

« Souhaites-tu que je revienne un jour ? »

La réponse appartient à Eva.

À Clermont-Ferrand, plusieurs groupes se réunissent :

- Anciens de Stanford
- Croyants opposés à l'Eglise œcuménique

- Représentants de Pleincreux
- Communautés spirituelles exclues
- Scientifiques
- Artistes
- Défenseurs des Dragons
- Organisations laïques.

Ils rédigent l'*Appel de Clermont*.

Le texte affirme :

- Qu'aucune institution ne possède la vérité spirituelle
- Qu'aucune espèce ne doit être jugée collectivement
- Que le consentement ne peut être remplacé par le bien supposé de tous
- Que l'unité n'a de valeur que si la différence peut subsister
- Que les faiseurs, les dragons et les autres peuples doivent pouvoir parler en leur propre nom.

Marie relit le texte.

Elle dit :

« Ils savent maintenant que Pleincreux existe, même s'ils ne savent pas encore où. »

Dans les bureaux de l'Eglise œcuménique, un dossier est ouvert.

Sur sa couverture figure un seul mot :

PLEINCREUX

10. Issues possibles

La cambrailage est empêché sans arrestation

Plusieurs élèves quittent le cercle d'Edenia et peuvent être réintégrés.

La cambrailage devient public

L'Eglise utilise les images pour justifier la surveillance des Faiseurs.

Edenia est identifiée

Les PJ connaissent ses différentes formes, mais elle reste libre.

Edenia demeure inconnue

Réa Tillia pourra infiltrer plus facilement l'Eglise ou Pleincreux.

Le tournoi reste équitable

Les PJ obtiennent la confiance de Tsunemichi et des écoles japonaises.

Nesmerick contrôle le résultat

Le championnat devient un outil de propagande, mais les preuves pourront réapparaître.

Novella reprend contact

Elle peut devenir une conseillère directe de Pleincreux.

Novella reste cachée

Ses archives deviennent son principal moyen d'action.

Eva refuse le pacte

Son choix doit être respecté.
Les PJ doivent chercher une autre manière de briser les chaînes, au prix d'un risque supplémentaire.

Eva accepte le pacte

Elle devient une alliée, mais pas une servante des PJ ou d'Amaterasu.

Didier change de camp

Son témoignage affaiblit fortement l'Église.

Didier maintient sa position

Il devient une figure publique tragique et un adversaire possible.

Les quatre dragons sont sauvés

Ils rejoignent le refuge alpin.

Un dragon reste prisonnier

Il pourra servir de témoin forcé ou devenir le centre d'une mission ultérieure.

Les PJ prennent publiquement la parole

Pleincreux est immédiatement menacé.

Les PJ gardent le silence

Ils gagnent du temps, mais la propagande œcuménique s'installe davantage.

II. Récompenses et évolutions

Chaque PJ reçoit entre 20 et 30 XP.

Récompenses conseillées

- 5 XP pour avoir empêché le cambriolage sans exposer Pleincreux
- 5 XP pour avoir défendu l'intégrité du championnat

- 5 XP pour avoir retrouvé les archives de Novella
- 5 XP pour avoir respecté le choix d'Eva
- 5 XP pour avoir libéré les dragons
- 5 XP pour avoir assumé la décision publique finale.

Acquis possibles

- Anneau d'Action concertée
- Première impression
- Contact avec Tsunemichi
- Alliance avec le Budo XI
- Maîtrise d'une arme d'orichalque
- Connaissance des factions draconiques
- Contact avec Novella
- Pacte temporaire avec Amaterasu
- Accès au réseau religieux dissident
- Reconnaissance publique
- Spécialisation en diplomatie interspécifique
- Protection du refuge alpin.

Complications possibles

- Identité publique
- Dette envers Corléanie
- Surveillance de l'église œcuménique
- Marque d'Épiméthée
- Hostilité d'Edenia
- Responsabilité envers les dragons endormis
- Tension avec Marie
- Mise en danger de la famille
- Accusation d'hostilité envers les religions
- Conflit interne sur le degré de révélation.

12. Lien avec le scénario suivant

Dans les mois suivants :

- L'Église œcuménique dénonce l'Appel de Clermont
- Plusieurs anciens élèves de Pleincreux sont surveillés
- Des parents retirent leurs enfants de l'école
- Certains enseignants disparaissent
- L'ONU exige une inspection de Pleincreux
- Des Dragons sont arrêtés dans plusieurs pays
- Edenia propose une alliance aux élèves les plus radicaux
- Didier demande une rencontre secrète
- Les services de Marie détectent des préparatifs militaires
- L'Illustre commence à organiser des itinéraires d'évacuation
- Une liste d'élèves circule au sein de l'Inquisition.

Le scénario suivant peut commencer :

Fin de Pleincreux

13. Organisation conseillée des séances

Séance 1, L'ordre nouveau

- Littéraire-Rôle
- Proclamation de l'Église œcuménique
- Conflit entre Kassem et Kevin
- Découverte d'Edenia
- Préparation du cambriolage
- Intervention à Versailles

Séance 2, Championnats du Japon

- Sélection de l'équipe
- Entraînement
- Retrouvailles avec Akebono Gakuen
- Compétitions individuelles
- Sabotage de Nesmerck
- Finale
- Rencontre avec Tsunemichi

Séance 3, Les archives des Dragons

- Retour en France
- Maison incendiée de Novella
- Etude des archives
- Budo XI
- Fabulous Troubadours
- Rencontre avec Eva
- Rituel d'Amaterasu

Séance 4, Rome

- Révélation publique des Dragons
- Panique pendant le voyage
- Choix des alliés
- Infiltration des souterrains
- Affrontement avec Épiméthée
- Libération des Dragons
- Confrontation avec Didier
- Décision publique
- Appel de Clermont

Séance 5 facultative, Le tournoi complet

Cette séance peut être ajoutée entre les deuxièmes et troisième séance pour jouer :

- Les poules individuelles
- Les éliminatoires
- Les choix d'équipe
- Les relations avec les concurrents japonais
- L'enquête dans les tribunes
- La finale dans son intégralité.

Fin de Pleincreux (2037 - 2038)



Période canonique : année scolaire 2037-2038

Âge conseillé des PJ : dix-neuf à vingt et un ans

Âge de Virginie et Maximilien : cinq ans

Système : Tsuvadra dK

Durée : quatre séances de quatre à six heures cinq si le procès draconique et Gisors sont développés

Lieux : Clermont-Ferrand, Pleincreux, Paris, Gisors, Puy-Saint-André, Briançon, Lyon

Ambiance : fin d'un monde, évacuation, clandestinité, justice, fuite, fondation

Question personnelle

Que puis-je réellement sauver lorsque je ne peux plus sauver ma maison ?

Crise principale

Les PJ apprennent que l'Armée de Dieu frappera Pleincreux dans **sept jours**.

Ils ne disposent pas du temps nécessaire pour gagner une guerre. Ils doivent :

- Convaincre
- Préparer
- Disperser
- Effacer les traces
- Sauvegarder les archives
- Protéger les plus jeunes
- Organiser des itinéraires
- Accepter de perdre les murs.

Décision irréversible

Les PJ défendront-ils Pleincreux jusqu'au bout, ou accepteront-ils de l'abandonner pour que sa communauté survive ailleurs ?

Conséquence canonique

À la fin du scénario :

- Pleincreux cesse d'exister comme école physique
- L'essentiel des élèves et enseignants peut être sauvé si les PJ ont correctement préparé l'évacuation
- Les anciens élèves forment un réseau clandestin international

- Grégoire est libéré ou devient l'un des premiers prisonniers politiques de l'ère œcuménique
- Les jumeaux quittent la France
- Les PJ n'ont plus de refuge permanent
- Ils deviennent les fondateurs d'une résistance dispersée plutôt que les défenseurs d'une forteresse.

I. Résumé

L'année suivant l'Appel de Clermont est celle où l'opposition à l'Église œcuménique cesse d'être seulement intellectuelle.

L'Organisation des multinationales unies et l'Église œcuménique contrôlent désormais une part considérable :

- Des réseaux de communication
- De la sécurité privée
- De l'aide humanitaire
- De l'enseignement
- Des transports
- De Stanford.

Les gouvernements nationaux existent encore, mais leur capacité à agir diminue rapidement.

Dans les villes, la tension augmente entre :

- Les personnes demandant davantage d'ordre
- Celles qui défendent les institutions démocratiques
- Celles qui commencent simplement à partir.

C'est le début de l'**Errance**.

Des jeunes quittent les grands centres urbains, voyagent à pied, en train ou par covoiturage, se regroupent provisoirement puis repartent. Certains fuient. D'autres cherchent une nouvelle manière de vivre.

L'Église œcuménique interprète ce mouvement comme une dissolution de l'ordre social.

Elle cherche un responsable.

Après la révélation des dragons, les **Faiseurs** deviennent le nouveau suspect idéal.

Pleincreux est progressivement identifié.

Pendant l'été 2037, un rassemblement de l'Appel de Clermont prend une importance inattendue. L'un des jumeaux prononce quelques phrases devant une foule. Les paroles sont filmées, diffusées et transformées en symbole politique malgré les efforts de leurs familles.

Quelques semaines plus tard, les quatre Archanges apparaissent aux PJ dans un songe partagé.

Ils leur montrent Pleincreux attaqué.

Puis ils annoncent :

« *Dans sept jours, les murs tomberont. Vous ne sauverez pas la maison. Sauvez ceux qui l'habitent.* »

Ils révèlent également que **Grégoire** a été attiré par Edenia Abaydia puis abandonné à l'Inquisition.

Lorsque les PJ se réveillent, leurs blessures oniriques sont réelles.

Ils retournent immédiatement à Pleincreux.

L'illustre refuse d'abord d'ordonner une évacuation totale. Il ne nie pas le danger : il craint qu'une fausse prophétie ne soit précisément destinée à disperser les élèves et à permettre leur capture individuelle.

Les PJ disposent donc de sept jours pour démontrer que l'attaque est réelle et construire un plan.

Ils doivent décider ce qui sera :

- Évacué
- Caché
- Détruit
- Confié
- Abandonné.

Lorsque l'assaut commence, leur réussite ne se mesure pas au nombre d'ennemis vaincus mais au nombre de personnes qui ne sont plus là lorsque les commandos atteignent l'école.

Pleincreux tombe.

Après l'évacuation, les PJ apprennent que Grégoire a été arrêté et transféré dans une prison expérimentale à Gisors.

L'accusation repose sur une marque draconique falsifiée.

Pour prouver son innocence, les PJ devront convaincre les Dragons eux-mêmes qu'Edenia a utilisé l'une de ses anciennes identités humaines pour construire la preuve.

L'enquête les conduit jusqu'au premier grand **tribunal draconique** tenu depuis la révélation publique de leur existence.

Mais même cette justice ancienne n'est plus à l'abri.

L'Armée de Dieu attaque le tribunal.

Les PJ deviennent fugitives.

Ils trouvent alors un allié inattendu : le commissaire **David Dinan**, catholique profondément attaché à la justice mais désormais incapable de se reconnaître dans l'Église œcuménique l'héritière de sa foi.

Le scénario s'achève lorsque les PJ comprennent qu'ils n'ont plus d'école à laquelle revenir.

Ils doivent donc en inventer une autre forme :

Pleincreux ne sera plus un lieu. Pleincreux sera un réseau.

2. Fonction dans la campagne

Ce scénario constitue la véritable fin de l'enfance institutionnelle des personnages.

Jusqu'ici, même lorsque le monde devenait dangereux, il subsistait toujours :

- Une chambre
- Une bibliothèque
- Un directeur
- Des professeurs
- Des règles
- Un lieu où revenir.

Cette sécurité disparaît.

Mais la destruction de Pleincreux ne doit pas signifier que tout échoue.

Le paradoxe du scénario est exactement inverse :

Les PJ gagnent en acceptant de perdre Pleincreux.

Le mauvais réflexe serait de défendre l'école jusqu'à la mort.

Le véritable accomplissement consiste à comprendre que :

- Les bâtiments sont remplaçables
- Les personnes ne le sont pas
- La mémoire peut être copiée
- Les traditions peuvent voyager
- Un réseau dispersé est plus difficile à détruire qu'une forteresse.

Cette décision transformera les anciens Marmo en adultes.

3. L'Errance

Après l'Appel de Clermont, une partie de la jeunesse refuse aussi bien :

- L'autorité de l'Église œcuménique
- La société de consommation soutenue par l'ONU
- La militarisation des États
- Les groupes draconiques radicaux.

Des milliers de personnes prennent les routes.

Le mouvement n'a :

- Ni chef
- Ni parti
- Ni symbole unique
- Ni doctrine.

On commence simplement à parler des **Errantes** et des **Errants**.

Ils créent :

- Des maisons temporaires
- Des jardins
- Des cantines
- Des réseaux d'hébergement
- Des bibliothèques ambulantes
- Des relais permettant aux jeunes faiseurs de disparaître.

L'Errance donnera aux anciens de Pleincreux une première infrastructure clandestine.

4. L'Oraison de Clermont

Le 16 août 2037, un rassemblement inspiré de l'Appel de Clermont se tient place de Jaude. La présence des jumeaux devait rester discrète. Elle ne le reste pas.

Maximilien ou Virginie, selon ce qui correspond le mieux aux événements de la campagne, échappe un instant à la surveillance familiale et se retrouve devant quelques dizaines de personnes.

Puis devant quelques centaines.

Le silence s'installe.

L'enfant parle.

Il ne prononce pas une doctrine parfaitement construite. Il utilise des phrases simples que les adultes transformeront ensuite en oraison.

« On n'est pas vivant tout seul. »

Puis :

« Quand on fait quelque chose, ça arrive aussi aux autres. »

Et encore :

« La Terre n'appartient pas à quelqu'un. On est dessus ensemble. »

Une phrase étrange est également enregistrée :

« Pour aller dans les étoiles, il faut apprendre à marcher avec son ange. »

Ces paroles sont interprétées, commentées, embellies.

Certains commencent même à appeler l'enfant « Lui ».

Les PJ doivent immédiatement comprendre le danger de cette sacralisation.

But de la scène

- Protéger les jumeaux
- Empêcher leur transformation en figures religieuses
- Montrer comment naît un symbole politique
- Introduire David Dinan.

La foule

Six agents armés appartenant à une cellule parareligieuse approchent.

Ils ne veulent pas nécessairement tuer les enfants. Ils veulent les saisir et provoquer un incident permettant d'accuser leurs protecteurs.

Détecter

- Perception ou Renseignement, 20+
Repérer leurs déplacements coordonnés.
- Psychologie, 20+
Comprendre qu'ils cherchent une réaction violente.

Évacuer

Le groupe doit obtenir :

5 réussites avant 3 mouvements de panique.

Savoir²-faire possibles :

- Diplomatie
- Psychologie
- Représentation
- Sournoiserie
- Sécurité
- Air ou Opacité.

Difficulté : 20+.

David Dinan

Le commissaire observe l'évacuation.

Il possède un mandat pour identifier les responsables du rassemblement, mais hésite lorsqu'il voit les enfants.

Il ne bloque pas les PJ.

Avant leur départ, il dit discrètement :

« La prochaine fois, ceux qui viendront n'auront peut-être pas de carte de police. »

Cette rencontre prépare son rôle ultérieur.

5. Ce qui se passe réellement

Pourquoi Pleincreux doit tomber

L'Église œcuménique sait désormais qu'une école française a formé plusieurs des personnes intervenues :

- A Stanford
- A Kagera-7
- Dans l'affaire Durandal
- Lors de la libération des Dragons

- Dans l'Appel de Clermont.

Elle ignore encore l'emplacement exact.
Edenia le lui fournit.

Mais la dragonne ne travaille pas véritablement pour l'Église.

Elle veut provoquer :

- La destruction de Pleincreux
- La radicalisation des Faiseurs
- Une guerre ouverte entre humains et Dragons.

Les deux camps croient utiliser Edenia.
Elle les utilise tous les deux.

L'attaque

L'Armée de Dieu ne reçoit pas officiellement l'ordre de massacrer les élèves.

Son mandat annonce :

- Occupation
- Arrestation des adultes
- Identification des élèves
- Confiscation des objets
- Neutralisation des protections
- Saisie de la pierre de novæ.

Mais certaines unités ont reçu des directives plus brutales.

Le résultat dépendra donc énormément de l'évacuation préparée par les PJ.

La Pierre de Novæ

La « Pierre de Lune » du songe est réellement la **Pierre de Novæ**, parfois appelée Pierre du Dragon.

Elle contient :

- L'un des premiers ancrages de Pleincreux
- Plusieurs cartes du Velum
- Les signatures de milliers d'anciens élèves
- Un passage vers une poche de Songerie
- Une partie de la mémoire de Novæ Rose d'Or.

Si elle est capturée, l'Inquisition peut retrouver plusieurs générations d'anciens élèves.

Elle doit donc absolument :

- Être déplacée
- Être aveuglée
- Ou être détruite.

6. Compteurs du scénario

Les sept jours

Le scénario commence à :

J-7

Chaque grande séquence préparatoire consomme approximativement une demi-journée ou une journée.

À J-0, l'assaut commence.

Les PJ ne peuvent pas tout faire.

Évacuation

L'Évacuation commence à **0 sur 8**.

Un point peut être obtenu en sécurisant :

- Les enfants de moins de treize ans
- Les autres élèves
- Les enseignants
- Les familles liées à Pleincreux
- Les créafées et êtres liés
- Les archives essentielles
- La pierre de novæ
- Les itinéraires et identités de remplacement.

Résultats

0-2 : catastrophe humaine majeure.

3-4 : beaucoup survivent, mais de nombreuses arrestations.

5-6 : grande majorité évacuée.

7 : presque toutes les personnes sont sauvées.

8 : Pleincreux disparaît en tant que lieu sans que l'Inquisition obtienne la liste complète de sa communauté.

Traces

Les Traces commencent à **4 sur 6**.

Elles représentent tout ce qui permet de retrouver les anciens élèves.

Les PJ doivent les réduire.

Réduire les Traces

- Effacer les fichiers : -1
- Modifier les archives administratives : -1
- Disperser les relais magiques : -1
- Fermer les passages dimensionnels : -1
- Créer de fausses listes : -1
- Détruire ou neutraliser la matrice centrale : -1.

Effets

0 : Pleincreux devient extrêmement difficile à reconstituer.

1-2 : seuls quelques anciens sont identifiables.

3-4 : des dizaines de personnes restent traçables.

5 : l'Inquisition possède une grande partie du réseau.

6 : la dispersion devient presque inutile.

Cohésion des anciens

La Cohésion commence à **1 sur 6**.

Elle augmente lorsque :

- Des élèves reçoivent un contact sûr
- Des groupes d'anciens sont reliés
- Les PJ établissent des règles communes

- Un relais international est créé
- Une personne accepte une responsabilité durable
- Les errants rejoignent le réseau.

À 6, la destruction de l'école donne naissance immédiatement à une nouvelle organisation.

7. Littéraire-Rôle, La dernière année à avoir un foyer

Chaque joueuse répond :

- Quel lieu de Pleincreux est devenu important pour moi ?
- Quelle personne ai-je toujours cru pouvoir retrouver ici ?
- Qu'est-ce que je laisserais derrière moi si je devais partir demain ?
- Qu'est-ce que j'emporterais même si cela me mettait en danger ?

Puis chaque personnage choisit :

- Un souvenir de Pleincreux
- Une personne à protéger
- Un objet à sauver
- Une chose qu'il accepte de perdre.

Souvenir de Pleincreux

Une fois pendant le scénario, évoquer ce souvenir donne **2 dk personnels**.

Accepter de perdre

Lorsqu'une PJ renonce réellement à quelque chose choisi lors de l'introduction pour sauver une personne ou le groupe, la réserve commune reçoit **2 dk**.

8. Personnages récurrents

L'Illustre Gramont Archibald

L'Illustre ne refuse pas l'évacuation par orgueil. Il possède trois raisons de douter :

- Disperser les élèves peut les rendre plus vulnérables
- L'école a déjà été la cible de fausses alertes
- Certaines défenses de Pleincreux ne peuvent fonctionner que si l'école reste habitée.

Il veut des preuves et surtout un plan.

Attitude

- Calme
- Grave
- Profondément attaché aux élèves
- Préparé à mourir pour Pleincreux, mais pas à leur demander de mourir avec lui.

Chaque élément concret présenté par les PJ réduit son hésitation. Il ne doit jamais être automatiquement condamné à mourir.

Marie Ruelle

Marie est désormais intégrée à Pleincreux comme enseignante temporaire de philosophie et coordinatrice clandestine.

Une grande partie de son ancien service a été démantelée.

David Dinan

David Dinan est un commissaire profondément attaché à sa foi catholique, nourrie notamment par les enseignements sociaux et pastoraux de l'ancien pape François.

La transformation des institutions religieuses le plonge dans un profond conflit intérieur.

La révélation des Dragons l'a également conduit à réexaminer plusieurs affaires classées qu'il croyait auparavant inexplicables.

Il demeure policier, mais son sens de la justice devient progressivement plus important pour lui que l'obéissance à une institution.

Conseils à la Maîtresse du Verbe

Jouer David avec une gravité tranquille.

Il ne doit pas devenir immédiatement un résistant héroïque.

Au début, il cherche encore à croire :

- Que les institutions civiles fonctionneront
- Que les tribunaux arrêteront les abus
- Que l'église œcuménique peut revenir à la raison.

Les événements de ce scénario briseront progressivement ces certitudes.

David Dinan, FD 4, niveau 8 + 12 Annon

POTENTIELS
 Vie : 62
 Énergie : 34

SAVOIRS-FAIRE :
 PUISSANCE +13, ESPRIT +11, ROUE +06,
 INSTINCT +10, Remue-ménage +10

ATOUTS
 • Honorat
 • Spécialisation : Séminaire, Pénitence et Expert : Pénitence
 • Critique : Critique, Remue-ménage et Raison
 • Spécialisation : Séminaire, Pénitence et Expert : Raison
 • Spécialisation : Séminaire, Pénitence, Expert et Maître : Remue-ménage
 • Pénitence : +2
 • Shooter : +2
 • Hybride, Pénitence : Justice, 4 dk
 • Équilibre : 4 dk

COMBAT
 Défense 10+, Karaté 0 + 21 / 100 + 4,
 Poings + 24 / 100 + 4

Souff de l'écriture : 0

Qualité : cherche les faits avant de choisir son camp
 Défaut : aucun coup ne tombe à moins d'un an de sa mort

Commando de l'Armée de Dieu

Les commandos sont recrutés parmi des personnels de sécurité, d'anciennes forces armées et des militants radicalisés.

Tous les soldats de l'Église œcuménique ne sont pas identiques.

Ce profil correspond aux unités d'assaut les plus fanatisées.

Elles considèrent que :

- L'ordre spirituel justifie la violence
- Les faiseurs constituent un danger ontologique
- Mourir pendant la mission garantit leur salut.

Conseils à la Maîtresse du Verbe

Ils sont extrêmement dangereux en groupe.

Cependant, leur conviction ne doit pas être confondue avec celle de tous les croyants ou même de toute personne servant l'Église œcuménique.

Un commando isolé peut :



- Douter
- Se rendre
- Découvrir qu'on lui a menti

- Refuser un ordre contre des enfants.

Orc du songe



Les Orcs rencontrés dans le rêve ne constituent pas un peuple réel nécessairement mauvais. Ils sont une forme choisie par le rêve des jumeaux et des PJ pour représenter une armée qui réduit les êtres à des obstacles.

ACTE I, LE SONGE DE LA FIN

Scène 1, Le bruit et la fureur

Situation

Les PJ se retrouvent devant les grilles de Pleineux.

Ils ignorent encore qu'ils rêvent.

Des Orcs attaquent l'école.

Derrière eux apparaît brièvement une immense silhouette ailée.

Une voix dit :

« Commencez par sauver ce qui peut être porté. »

But

- Entrer immédiatement dans l'action
- Introduire la pierre de novæ
- Montrer que défendre chaque mètre est impossible.

Combat

Un groupe d'Orcs tente d'emporter un fragment de pierre lunaire.

Les PJ peuvent :

- Combattre
- Détourner
- Poursuivre
- Négocier
- Utiliser le décor.

Vaincre tous les Orcs n'est pas nécessaire.

3 réussites collectives avant 3 blessures, difficulté 20+.

Récompense du songe

Récupérer la pierre donne **1 dK prophétique** utilisable pendant l'évacuation réelle.

Scène 2, L'ombre du vent

Situation

La cour est remplie d'ennemis.
Michel apparaît sous la forme d'un homme ou d'une femme en armure ancienne.
Il dit :
« Celui qui veut défendre chaque porte ne défendra personne. »

But

Traverser sans être repéré.

- Discrétion, Opacité, Air ou Stratégie, 20+
- Il faut obtenir 4 réussites avant 2 détections.

Enseignement

Chaque réussite révèle un passage réel utilisable lors de l'attaque future.
Les PJ obtiennent un itinéraire d'évacuation supplémentaire.

Scène 3, Le corps de mon ennemi

Situation

Un chef Orc est capturé.
Gabrielle apparaît.
Elle ne dit pas :
« Faites-le parler. »
Elle demande :
« Que pouvez-vous apprendre d'une personne sans lui retirer ce qu'elle est ? »

Interroger

Approches possibles :

- Psychologie
- Diplomatie
- Bluff
- Intimidation limitée
- Lecture mystique.

Difficulté : 20+.

La torture communique automatiquement une information fausse ou déformée et retire 1 dK prophétique.

Révélation

Les Orcs veulent :

- La Pierre
- Les noms
- Les enfants
- Les archives.

Exactement ce que recherchera l'Armée de Dieu.

Scène 4, La bataille de la porte

Situation

Les élèves défendent la salle des rituels.
Raphaël apparaît au milieu des blessés.
Il demande :

« Gagner cette bataille vaut-il le prix de ceux que vous perdrez ? »

Défi collectif

Les PJ doivent choisir entre :

- Tenir la porte
- Évacuer les blessés
- Déplacer les objets
- Refermer la songerie.

Chaque choix rapporte un avantage différent pour le scénario réel.
Il n'est pas possible de tout obtenir.

Scène 5, La Pierre de Lumière

Situation

La Pierre de Novæ est enchâssée sous la salle du Dragon.
Elle ne peut être simplement transportée.
Pour l'extraire :

5 réussites avant 3 ruptures

- Mystique, 25+
- Terre, 25+
- Bricolage, 20+
- Érudition, 20+
- Songerie, 25+.

Chaque rupture coûte 2D6 Énergie répartis entre les personnes participantes.

Après l'extraction

Les quatre Archanges apparaissent.

- **Michael**, commandant de la milice céleste
- **Gabriele**, messagère
- **Raphael**, protecteur des voyageurs
- **Ouriel**, gardien de l'ancienne voix et de la mort.

Dans l'univers de Cellules & Étoiles, ils peuvent être compris comme de très anciennes consciences d'Éden que les religions humaines ont interprétées comme des Archanges.
Ils ne demandent pas qu'on les adore.

Ouriel déclare :

« Dans sept jours, Pleincreux n'existera plus. »

Michael :

« Vous ne gagnerez pas en défendant ses pierres. »

Raphael :

« Ouvrez les chemins. »

Gabriele :

« Donnez à chacun un nom qu'il pourra encore utiliser demain. »

Puis Ouriel ajoute :

« Grégoire a été donné à vos ennemis par celle qui possède plusieurs visages. »

Réveil

Les PJ se réveillent ensemble.
Ils ont :

- Des ecchymoses
- De la poussière sur leurs vêtements
- Un fragment de pierre
- Le même souvenir.

Il reste **sept jours**.

ACTE II, SEPT JOURS POUR FAIRE DISPARAITRE UNE ÉCOLE

Scène 6, Convaincre l'Illustre

Situation

Les PJ retournent à Pleincreux.
L'Illustre écoute le récit.
Il répond :

« Une prophétie qui ordonne de disperser une école secrète ressemble exactement à la prophétie que fabriquerait quelqu'un voulant capturer ses élèves un par un. »

Il n'a pas tort.

But

Les PJ doivent lui apporter :

- Des preuves
- Des itinéraires
- Des alliés
- Une proposition concrète.

Conviction de l'Illustre

Il faut obtenir 6 points de Conviction.

Le rêve partagé

1 point automatique.

- ☀ Preuves de surveillance
Renseignement ou Sécurité, 20+
+1.
- ☀ Activité militaire
Renseignement, 25+
+1.
- ☀ Témoignage d'un allié
Marie, Dinan, Novella, Budo XI ou autre
contact crédible :
+1.
- ☀ Plan d'évacuation viable
Stratégie ou Logistique, 20+
+1.
- ☀ Protection de la Pierre
Mystique ou Érudition, 25+
+1.
- ☀ Garantir le maintien de l'enseignement



Diplomatie ou Organisation, 20+
+1.

Résultat

À 4 points, il autorise les préparatifs secrets.
À 6, il ordonne l'évacuation générale.
À 8 ou davantage, il accepte lui-même de quitter Pleincreux au lieu d'y mourir.

Ainsi, sa survie dépend des choix des PJ plutôt que d'un résultat imposé.

9. Les sept jours

La Maîtresse du Verbe n'a pas besoin de jouer chaque heure.

Chaque journée comporte :

- Un objectif principal
- Une complication
- Une scène personnelle éventuelle.

J-7, Les plus jeunes

Il faut créer des groupes d'évacuation pour les enfants.

Chaque groupe doit disposer :

- D'un adulte
- D'un lieu d'arrivée
- D'une fausse histoire
- D'un moyen de contact.

Diplomatie, Logistique ou Renseignement, 20+
Réussite : +1 Évacuation.

Complication possible : un enfant refuse de partir sans sa créafée.

J-6, Les archives

Il existe trop de livres pour les sauver tous.
Les PJ doivent choisir.

Catégories :

- Archives des élèves
- Grimoires
- Œuvres originales
- Histoire des dragons
- Registres de passages
- Archives administratives
- Objets personnels.

Copier

- Sécurité ou Érudition, 20+

Détruire les traces

- Sécurité, Feu ou Opacité, 25+
- Réussite : -1 Trace.

Choix

Un ouvrage irremplaçable peut être sauvé, mais il occupe la place de plusieurs archives copiées.

J-5, Les enseignants

Tous ne veulent pas partir.
Certains pensent :

- Que Pleincreux doit résister
- Que l'Église n'osera pas attaquer
- Qu'abandonner l'école revient à reconnaître sa culpabilité
- Que les élèves ont besoin de les voir tenir.

Convaincre

Épreuve de 4 réussites avant 3 refus.

- Diplomatie
- Psychologie
- Représentation
- Réputation des PJ.

Réussite : +1 Évacuation et +1 Cohésion.

J-4, Les passages

Les anciens passages de Songerie doivent être :

- Fermés
- Déplacés
- Ou transformés en itinéraires de fuite.

🌟 Mystique, Songerie ou Terre, 25+, 5 réussites

Réussite :

- +1 Évacuation
- -1 Trace.

Un échec important crée une sortie imprévisible qui pourra néanmoins servir pendant l'assaut.

J-3, Les identités

Marie et les PJ créent :

- Papiers
- Dossiers scolaires
- Comptes
- Emplois fictifs
- Familles d'accueil
- Récits cohérents.

🌟 Soutroiserie, Sécurité ou Renseionement, 25+

Réussite : +1 Évacuation.

Avec une réussite exceptionnelle : -1 Trace.

J-2, La Pierre de Norve

Les PJ doivent décider de son sort.

L'emporter

Elle devient un objet extrêmement dangereux à transporter mais préserve la mémoire.

La diviser

Plusieurs fragments peuvent être confiés à plusieurs anciens.

L'envoyer en Songerie

Elle devient inaccessible pendant plusieurs années.

La détruire

Les listes disparaissent, mais une partie de la mémoire de Pleincreux est perdue.

Aucun test ne décide de ce choix.

Le rituel correspondant demande ensuite :

🌟 Mystique ou Terre, 25+, 5 réussites avant 3 ruptures.

Réussite : -1 Trace et +1 Évacuation.

J-1, Partir

Les derniers élèves traversent les couloirs.

Les chambres sont vides.

Les murs semblent étrangement grands.

Chaque PJ dispose d'une dernière scène dans le lieu qu'il avait choisi durant le Littéraire-Rôle.

Il peut :

- Laisser un message
- Prendre un objet
- Fermer une porte
- Retrouver quelqu'un
- Pleurer
- Ne rien ressentir
- Partir sans se retourner.

Aucun jet.

ACTE III, LA FIN DE PLEINCREUX

Scène 10, L'aube

L'assaut peut commencer :

- A J-0 normalement
- Un jour plus tôt si les Traces sont à 5 ou 6
- Quelques heures plus tard si elles sont à 0.

Des véhicules encerclent la propriété.

Des drones apparaissent.

Les protections du domaine s'activent.

Les commandos avancent.

But de l'acte

Pas vaincre l'Armée de Dieu.

Il faut :

- Faire sortir les derniers groupes
- Retenir l'assaut
- Fermer les passages
- Sauver les personnes prises au piège
- Empêcher la saisie des archives.

Scène 11, Ceux qui sont encore là

Le nombre de personnes présentes dépend du compteur d'Évacuation.

🌟 Évacuation 7-8

🌟 Quelques volontaires et gardiens seulement.

- 5-6
- Un petit groupe d'élèves et plusieurs enseignants.
- 3-4
- Des dizaines de personnes.
- 0-2
- L'école est encore largement occupée.

Défi de sauvetage

Chaque groupe bloqué demande **3 réussites avant 2 blessures**.

- Survie
- Combat
- Soutien
- Commandement
- Terre
- Air
- Opacité.

Un échec ne tue jamais automatiquement un PNJ important.

Il peut provoquer :

- Une blessure
- Une capture
- La séparation
- La perte d'un objet
- Le sacrifice d'un passage.

Scène 12, L'Illustre

Si l'Illustre n'a pas été convaincu de partir, il demeure dans la salle du Dragon.

Il veut maintenir les protections suffisamment longtemps pour l'évacuation.

Les PJ peuvent :

- L'abandonner à son choix
- Le convaincre une dernière fois
- Le remplacer
- Partager le rituel.

Dernière conviction

Les PJ ne lancent pas simplement Diplomatie.

Ils doivent lui montrer que :

Pleincieux existe déjà ailleurs.

S'ils ont au moins **4 en Cohésion**, il accepte de partir.

Sinon, il reste volontairement.

Sa mort éventuelle n'est donc jamais une punition arbitraire d'un jet raté : elle découle de sa décision et de la préparation collective.

Scène 13, Les murs tombent

Lorsque le dernier passage se referme, le bâtiment est :

- Envahi
- Incendié
- Détruit par le combat
- Ou volontairement effondré autour de ses secrets.

Selon le choix des PJ, la Pierre disparaît avec lui ou voyage ailleurs.

La Maîtresse du Verbe décrit une dernière fois :

- La bibliothèque
- Le gymnase
- La salle des défis
- Les chambres
- Les couloirs
- La cour
- Les arbres.

Puis :

Pleincieux n'existe plus comme lieu.

Les personnages qui tentent de rester uniquement pour « gagner » doivent comprendre que de nouveaux commandos arrivent continuellement.

La victoire est l'évacuation.

ACTE IV, GRÉGOIRE

Scène 14, Le prisonnier de Gisors

Quelques jours plus tard, les PJ attendent une correspondance à Paris ou dans une autre ville.

Les écrans annoncent :

« Arrestation d'un groupe de Faiseurs soupçonnés de terrorisme draconique. »

Grégoire apparaît parmi eux.

Il doit être transféré à **Gisors**, dans une installation spécialement conçue pour neutraliser les Faiseurs.

Charges

- Il est accusé :
- D'appartenance à une organisation draconique
- D'avoir reçu une marque de soumission
- De terrorisme
- D'avoir collaboré avec Edenia.

Une photographie montre effectivement une marque draconique.

Comprendre le piège

- Mystique, 25+
 - La marque a été appliquée de l'extérieur.
- Renseignement, 25+
 - La personne ayant fourni la preuve travaille sous l'une des identités d'Edenia.
- Sécurité, 20+
 - Retrouver le dossier de transfert vers Gisors.

10. La fausse lignée d'Edenia

Grégoire a grandi en croyant qu'une femme enterrée plusieurs générations plus tôt appartenait à sa famille.

Cette femme était en réalité une ancienne identité humaine **d'Edenia Abaydia**.

Edenia a réutilisé les traces de ce corps afin de fabriquer une signature semblant prouver un pacte familial entre Grégoire et les Terminosaurus.

Ce qui peut le prouver

Trois éléments sont nécessaires.

La témoignage familial

La grand-mère de Grégoire se souvient de photographies sur lesquelles la même femme apparaît à plusieurs décennies d'écart sans avoir vieilli.

Le corps ancien

Une ancienne enveloppe humaine d'Edenia a été enterrée.

Lorsqu'un dragon rapproche son ancienne enveloppe :

- Les tissus se régénèrent partiellement
- La signature du velum redevient visible.

La comparaison mystique

La signature présente sur Grégoire est identique.

Elle n'est donc pas un héritage.

Elle a été apposée.

Scène 15, Convaincre la grand-mère

La vieille femme n'est pas simplement « rancunière ».

Elle a passé des décennies à croire que certains événements de sa famille étaient des mensonges ou des hallucinations.

Elle craint :

- Le scandale
- L'exhumation
- L'Église
- Les dragons
- De découvrir qu'une partie de son histoire familiale est fausse.

La convaincre

Les PJ doivent obtenir **3 raisons de confiance** :

- Montrer les preuves
- Évoquer Grégoire
- Garantir qu'elle peut interrompre la procédure
- Proposer la présence de David ou d'un avocat
- Reconnaître ce que l'enquête lui coûte.

Un test de **Diplomatie ou Psychologie, 20+** peut soutenir la conversation, mais ne remplace pas son consentement.

ACTE V, LE TRIBUNAL DRACONIQUE

Scène 16, Puy-Saint-André

Novella accepte de convoquer un tribunal dans les montagnes près de Briançon.

Des représentants de plusieurs factions draconiques viennent.

Ils ne sont pas tous alliés aux PJ.

Le droit draconique

L'ancien droit affirme :

Celui qui fabrique sciemment une accusation draconique doit réparer la conséquence qu'il a créée.

Certaines factions interprètent encore cette règle comme une condamnation à mort.

Novella propose une interprétation différente :

Edenia doit elle-même libérer Grégoire et supporter le risque qu'elle lui a imposé.

Les PJ peuvent soutenir l'une ou l'autre lecture.

Le scénario ne demande pas qu'ils acceptent automatiquement la justice punitive des Dragons.

Scène 17, La route des montagnes

Un commando lyonnais repère les PJ avant le tribunal.

Poursuite terrestre

Le groupe doit atteindre le refuge avec :

5 réussites avant 3 rapprochements.

- Conduite, 20+
- Survie, 20+
- Renseignement, 20+
- Air ou Terre, 25+
- Souterrain, 20+.

Hélicoptère ennemi

Un appareil apparaît au-dessus du col.

Les PJ peuvent :

- Passer sous couvert
- Quitter la route
- Créer une fausse cible
- Brouiller
- Utiliser le relief.

L'objectif n'est pas de détruire l'hélicoptère.

Scène 18, Le procès

La salle se trouve dans une cavité naturelle immense.

Les Dragons siègent sous différentes apparences humaines et sauriennes.

Déroulement

Le procès demande quatre éléments.

1. La marque de Grégoire

- ☀ Mystique ou Érudition, 20+
- ☀ Montrer qu'elle est artificielle.

2. Le témoignage

- ☀ La grand-mère raconte l'histoire familiale.

3. L'enveloppe d'Edenia

- ☀ Sa régénération démontre qu'elle appartenait à un Dragon.

4. La comparaison

- ☀ Mystique, 25+
- ☀ Établir que les signatures correspondent.

Défense d'Edenia

Edenia ne nie pas nécessairement.
Elle affirme :

« J'ai fabriqué un coupable pour que les humains montrent ce qu'ils font lorsque la peur leur donne la permission. Et ils l'ont montré. »

Cette déclaration la rend coupable, mais expose aussi la responsabilité de l'Église.

Verdict

Les Dragons reconnaissent l'innocence de Grégoire.

Concernant Edenia, trois positions apparaissent :

- Exécution selon l'ancienne loi
- Bannissement
- Obligation de réparation.

Les PJ peuvent intervenir.

La solution cohérente avec les thèmes de la campagne est :

Edenia doit fournir le moyen de briser les entraves de Gisors et participer à la libération de Grégoire.

Elle n'est pas pardonnée.

Elle est tenue de réparer.

Scène 19, Le tribunal attaqué

Avant que le groupe ne puisse partir, des commandos atteignent la vallée.

Ils ne viennent pas seulement pour les PJ.

Ils veulent prouver que les Dragons possèdent une armée clandestine.

Défi

Les PJ doivent évacuer :

- La grand-mère
- Les témoins humains
- Les documents
- Éventuellement des dragons blessés.

- ☀ 6 réussites avant 4 pertes

- ☀ Combat
- ☀ Stratégie
- ☀ Survie
- ☀ Terre
- ☀ Air
- ☀ Commandement.

Une « perte » peut être :

- Une blessure
- Une capture
- Un document détruit
- Un véhicule perdu.

Elle n'est pas automatiquement une mort.

Les PJ découvrent ici que les Dragons peuvent mourir.

ACTES VI, FUIR

Scène 20, L'hélicoptère médical

Un hôpital proche possède un appareil de secours.

Le groupe peut le réquisitionner en urgence ou convaincre l'équipage de l'aider.

Hélicoptère de l'hôpital

Type : aéronef

Taille : petite

Vitesse : agile

Attaque : aucune

Résistance : fragile

Puissance : 7 dK

Il s'agit d'un appareil de sauvetage, non de combat.

Hélicoptère du commando

Type : aéronef

Taille : petite

Vitesse : modérée

Attaque : armée

Résistance : renforcée

Puissance : 5 dK

Armement : + adapté au tireur, dégâts 3D6 + 4.

Poursuite

Les PJ peuvent :

- Piloter
- Brouiller
- Utiliser les vallées
- Faire intervenir un dragon
- Atterrir rapidement
- Se rendre aux autorités civiles.

La dernière possibilité peut être la meilleure.

II. David Dinan choisit

Scène 21, Se rendre à la police

Les PJ comprennent que les commandos veulent les capturer hors de toute procédure judiciaire.

Ils peuvent décider de se rendre volontairement à la police civile.

David Dinan est appelé.

Son dilemme

Il possède officiellement l'ordre :

- D'arrêter les PJ
- De saisir leurs objets
- De les remettre à une unité spécialisée.

Il découvre que l'unité venue les chercher appartient directement à l'Armée de Dieu.

Il demande :

« Depuis quand une organisation religieuse vient-elle chercher mes gardés à vue ? »

Attaque du commissariat

Les commandos tentent de forcer le transfert.

David doit alors choisir.

Il choisit la loi civile.

Il fait verrouiller le commissariat.

Pour la première fois, il ordonne à ses agents :

« Personne n'entre. »

Les PJ peuvent

- Défendre
- Évacuer les civils
- Envoyer les preuves
- Convaincre des policiers
- Ouvrir une issue.

Chaque réussite augmente la future Cohésion des anciens ou fournit un nouveau contact.

Conséquence

David organise la fuite.

Il reste derrière.

Les PJ apprennent plus tard son arrestation.

Il devient l'un des premiers représentants de l'État à avoir ouvertement refusé l'autorité de l'Église œcuménique.

12. Gisors, option développée

Cette scène peut être jouée immédiatement où devenir une courte mission entre deux séances.

Edenia fournit aux PJ :

- Le fonctionnement des entraves
- Une signature permettant d'ouvrir une porte
- Le plan d'une aile
- Un faux ordre de transfert.

Elle refuse d'accompagner directement les PJ si le tribunal ne l'y oblige pas.

Objectifs

- Entrer
- Trouver Grégoire
- Briser la stase
- Sortir avant le transfert des prisonniers.

Complexité

8 réussites avant 4 alertes

Savoir²-faire :

- Sécurité, 25+
- Soutenance, 20+
- Mystique, 25+
- Opacité, 25+
- Combat non légal, 20+
- Diplomatie, 20+.

Grégoire

Il est vivant mais épuisé.

Son premier mot n'est pas :

« Vous êtes venus. »

Il demande :

« Pleincreux ? »

Les PJ doivent lui annoncer qu'il n'existe plus.

ACTE VII, PLEINCREUX SANS PLEINCREUX

Scène 22, Joindre les anciens

Quelques semaines ou mois passent.

Cette dernière partie reprend la forme du **Littéraire-Rôle**.

Chaque joueuse raconte :

- Qui ai-je réussi à retrouver ?
- À qui ai-je confié une partie de Pleincreux ?
- Quel nouveau nom mon personnage utilise-t-il ?
- Quelle responsabilité accepte-t-il désormais ?

Le réseau

Les anciens créent une organisation sans centre. Elle ne possède :

- Ni siège permanent
- Ni dirigeant absolu
- Ni liste complète de membres.

Chaque cellule connaît seulement quelques autres personnes.

Principes proposés

- Aucun enfant ne combat parce qu'un adulte l'exige.
- Toute personne peut quitter le réseau.
- Les secrets concernant une personne lui appartiennent d'abord.
- La connaissance doit être copiée, jamais concentrée en un seul lieu.
- Aucune croyance n'est exigée.
- Les Faiseurs n'ont aucun droit naturel à gouverner les autres.
- Pleincreux désigne désormais les liens, pas les murs.

Les joueuses peuvent modifier ces principes.

13. Les jumeaux

Virginie et Maximilien quittent finalement la France.

Leurs familles et plusieurs anciens rejoignent discrètement l'Espagne.

Ils reçoivent :

- De nouvelles identités
- Deux lieux de résidence différents mais proches
- Des contacts sûrs
- Des moyens financiers provenant notamment d'anciens fonds de novæ
- Des chemins vers la songerie.

Les enfants continuent de rêver ensemble.

Mais leurs rêves ont changé.

Ils ne rêvent plus seulement l'un de l'autre.

Ils voient maintenant des routes.

14. Épilogue, L'école invisible

Quelques mois après la destruction de Pleincreux, une jeune Faiseuse de onze ans arrive dans une petite maison quelque part en Europe.

Une femme qu'elle n'a jamais vue lui ouvre.

Elle lui demande un mot de passe.

L'enfant répond :

« Il n'y a plus d'école. »

La femme sourit.

« Alors tu es au bon endroit. »

Dans la pièce du fond se trouvent :

- Trois livres sauvés de la bibliothèque
- Une petite créafée
- Une photographie de Pleincreux
- Un fragment de la pierre de novæ.

Sur le mur, quelqu'un a écrit :

Nous n'avons plus de murs à défendre.

15. Issues possibles

L'Illustre survit

Il refuse de reprendre immédiatement la direction du réseau.

Il estime que Pleincreux doit maintenant appartenir à plusieurs générations.

Il peut devenir un conseiller clandestin.

L'Illustre reste dans l'école

Il peut être :

- Tué
- Capturé
- Porté disparu
- Sauvé au dernier moment par un passage.

La Maîtresse du Verbe choisit selon les événements, jamais simplement pour produire un drame obligatoire.

Marie survit

Elle devient l'une des principales organisatrices des itinéraires clandestins.

Mais son hypervigilance continue de s'aggraver.

Marie est capturée

Son absence transforme la manière dont les PJ doivent apprendre à se protéger eux-mêmes.

La Pierre est sauvée

Les anciens conservent une partie essentielle de leur mémoire.

La Pierre est détruite

L'Inquisition ne pourra pas exploiter ses signatures, mais une part de l'histoire de Pleincreux disparaît définitivement.

Les archives sont dispersées

Plusieurs petites bibliothèques clandestines apparaissent.

Les archives sont saisies

Le scénario suivant commence avec une longue liste d'anciens désormais recherchés.

Grégoire est libéré

Il rejoint le réseau avec une profonde méfiance envers les Dragons, malgré son innocence reconnue.

Grégoire reste emprisonné

Il devient un symbole de la persécution des Faiseurs.

Eldenia est condamnée à réparation

Elle aide à libérer Grégoire mais demeure une adversaire idéologique.

Eldenia est condamnée à mort

Certaines factions draconiques se radicalisent et accusent les PJ d'avoir accepté une justice archaïque.

David Dinan est arrêté

Son refus de livrer les PJ inspire d'autres fonctionnaires.

David parvient à disparaître

Il devient un contact important dans les restes des services civils.

16. Récompenses et évolutions

Chaque PJ reçoit entre **20 et 30 XP**.

Récompenses conseillées

- 5 XP pour avoir obtenu une évacuation majoritaire
- 5 XP pour avoir sauvé ou neutralisé la Pierre de Novæ
- 5 XP pour avoir réduit les Traces
- 5 XP pour avoir accepté de perdre Pleincreux plutôt que des personnes
- 5 XP pour avoir établi l'innocence de Grégoire
- 5 XP pour avoir fondé le réseau des anciens.

Acquis possibles

- Identité clandestine
- Réseau des errants
- Bibliothèque dispersée
- Contact avec David Dinan
- Reconnaissance du tribunal draconique
- Passage secret de songerie
- Fragment de la pierre de novæ
- Refuge en Espagne
- Réseau européen d'anciens
- Spécialisation en contre-surveillance
- Logistique clandestine
- Réputation auprès des dragons.

Complications possibles

- Perte du foyer
- Proche disparu
- Identité officiellement morte
- Traque par l'armée de dieu
- Dette envers Novella
- Désaccord avec la justice draconique
- Traumatisme lié à la destruction de l'école
- Responsabilité envers un groupe de jeunes faiseurs
- Rupture avec marie
- Culpabilité d'avoir abandonné une personne ou un objet.

17. Lien avec le scénario suivant

Les mois passent.

Les anciens de Pleincreux vivent :

- En Espagne
- En Italie
- Au Japon
- Dans l'Errance
- Dans des communautés religieuses dissidentes
- Chez les Dragons
- Sous de nouvelles identités.

Certains tombent amoureux.

Certains se séparent.

Certains décident de construire une maison malgré le danger.

Un couple issu de cette génération annonce alors son intention de se marier.

Dans un monde où toute réunion importante peut devenir une cible, organiser un mariage devient déjà un acte politique.

Mais la situation est plus étrange encore.

Les rêves autour de la cérémonie commencent à se mélanger.

Des personnes mortes apparaissent.

Des personnages mythiques répondent aux invitations.

Certaines portes de la Songerie conduisent vers des lieux qui n'existaient pas la veille.

Et plusieurs puissances comprennent que ce mariage pourrait réunir, pour la première fois depuis la chute de Pleincreux, presque tous les membres dispersés du réseau.

Le scénario suivant peut commencer :

Mariage en noir

18. Organisation conseillée des séances

Séance 1, Sept jours

- Littéraire-Rôle
- Oraison de Clermont en rappel ou ouverture
- Songe des quatre Archanges
- Retour à Pleincreux
- Convaincre l'Illustre
- Lancement du compte à rebours
- Premiers groupes évacués

Séance 2, La dernière nuit de Pleincreux

- Archives
- Identités
- Passages
- Pierre de novæ
- Dernières scènes personnelles
- Assaut
- Évacuation finale
- Chute de l'école

Séance 3, Grégoire et les Dragons

- Annonce de l'arrestation
- Enquête sur la marque
- Grand-mère de Grégoire
- Ancienne enveloppe d'Edenia
- Voyage vers puy-Saint-André
- Tribunal draconique
- Verdict

Séance 4, Devenir clandestins

- Attaque du tribunal
- Fuite des montagnes
- David Dinan
- Attaque ou évacuation du commissariat

- Libération de Grégoire à Gisors, éventuellement condensée
- Littéraire-Rôle final
- Création du réseau des anciens
- Départ des jumeaux pour l'Espagne
- Épilogue

Séance 5 facultative, Gisors

Cette séance permet de développer entièrement :

- La prison spécialisée contre les Faiseurs
- Le rôle imposé à Edenia dans la réparation
- La libération de Grégoire
- La découverte des premiers autres prisonniers
- Les expériences menées sur les captifs
- Les prémices de la future résistance organisée.

Mariage en noir (2038 – 2039)



Période canonique : année 2038-2039

Âge conseillé des PJ : vingt à vingt-deux ans

Âge de Virginie et Maximilien : six ans

Système : Tsuvadra dK

Durée : quatre séances de quatre à six heures, cinq si le voyage dans l'Opacité est développé

Lieux : Lyon, Madrid en arrière-plan, Opacité lyonnaise, caveaux vampiriques, ancienne église Saint-Valentin, laboratoire Nesmerck

Ambiance : clandestinité, liens amoureux et familiaux, ville nocturne, alliances anciennes, fantastique urbain, voyage dimensionnel.

Question personnelle

Ai-je encore le droit de construire une vie avec quelqu'un lorsque le monde exige que je reste disponible pour la lutte ?

Crise principale

Une cellule clandestine liée à Nesmerck et à l'Armée de Dieu prépare sous Lyon une **Conjonction Noire** : un dispositif capable de faire entrer simultanément plusieurs couches du Primus et de l'Opacité dans le monde matériel. Son activation provoquerait une catastrophe dimensionnelle, mais fournirait également un prototype d'arme permettant de rendre visibles, immobiliser et capturer Faiseurs, Garous, Vampires et autres êtres cachés.

Décision irréversible

Les PJ accepteront-ils de transformer l'alliance de circonstance entre Faiseurs, Garous et Vampires en pacte durable, avec tout ce que cela implique de responsabilités envers des peuples qu'ils ne contrôlent pas ?

En parallèle, les relations personnelles des PJ sont mises à l'épreuve : continuer à aimer, se marier, former une famille ou simplement promettre de revenir devient un acte politique.

Conséquence canonique

À la fin du scénario :

- La Conjonction Noire est détruite
- Fatoumata est sauvée mais demeure en reconstruction
- Adrien Tirtiff est identifié comme **El Condottieri**
- Garous, Vampires et anciens de Pleincreux concluent un premier pacte durable
- Les Créafées des PJ acquièrent une nouvelle importance
- Le réseau clandestin devient suffisamment structuré pour influencer les événements politiques
- Les PJ comprennent qu'ils ne peuvent plus séparer complètement leur vie personnelle de la lutte qui s'annonce.

1. Résumé

Deux ans après la chute de Pleincreux, **Virginie** et **Maximilien** vivent toujours sous de fausses identités.

Les anciens de l'école se sont dispersés entre l'Espagne, la France, l'Italie, le Japon et les réseaux de l'Errance.

Pourtant, ils commencent à reconstruire quelque chose.



Des couples se forment. Des maisons deviennent des refuges. Des enfants naissent. Certains anciens souhaitent même se marier. Le scénario peut commencer par la préparation d'un **mariage clandestin à Lyon** entre deux anciens de Pleincreux. Si une ou deux joueuses souhaitent placer leur propre personnage au centre de cette intrigue sentimentale, la cérémonie peut devenir la leur. Sinon, le couple est créé collectivement par la table. Tout le monde doit venir vêtu sobrement, principalement de noir : une manière de ne pas attirer l'attention, mais également de porter encore le deuil de Pleincreux. Le mariage doit avoir lieu peu après Noël. Les familles des jumeaux profitent du déplacement pour organiser une courte rencontre méditative **place Bellecour**.

L'Oraison de Lyon tourne au drame lorsque l'Armée de Dieu tente de capturer les enfants. Les PJ parviennent à les évacuer mais affrontent brièvement un homme masqué utilisant les Arts de Faiseur :

El Condottieri

Quelques jours plus tard, les PJ reçoivent un message codé de Greg, réfugié en Espagne.

Fatoumata a disparu après s'être échappée d'un laboratoire Nesmerck. Elle se cache quelque part à Lyon.

Pendant leur recherche, les PJ sauvent un homme agressé par des miliciens. Celui-ci révèle sa véritable nature : **Trohagan Edauron**, un Garou.

Trohagan retrouve Fatoumata grâce à son odorat.

La jeune femme est dans un état physique et psychologique très fragile. Ses pouvoirs produisent involontairement des Créations

Spectrales qui empêchent quiconque de s'approcher.

Lorsqu'elle retrouve suffisamment de lucidité, Fatoumata révèle deux choses :

- El Condottieri est **Adrien Tirtiff**
- Le laboratoire dans lequel elle était enfermée construit un dispositif destiné à fusionner plusieurs dimensions.

Trohagan confirme que les Garous ressentent depuis plusieurs semaines une tension grandissante dans le Velum lyonnais.

Mais ils ne peuvent pas seuls atteindre la source. Pour ouvrir l'Opacité sans perdre le chemin du retour, il faut solliciter leurs ennemis historiques :

Les Vampires.

Leur chef à Lyon n'est autre qu'**Eugène-François Vidocq**.

Les PJ deviennent médiateurs d'une rencontre inimaginable entre Garous et Vampires.

Cette alliance, ce véritable **Mariage en noir**, permet une expédition dans une version opaque et sépia de Lyon.

Les personnages y découvrent que le laboratoire matériel n'est qu'une moitié du dispositif.

L'autre partie est implantée dans l'Opacité et alimentée par un **Opacéom**, surnommé le Ver sans bouche.

Après une première défaite, la conscience des PJ bascule dans leurs Créafées. Elles deviennent temporairement les protagonistes du scénario et doivent libérer les corps de leurs Marmo.

Le combat final se déroule alors simultanément :

- Dans le monde matériel
- Dans l'Opacité
- Autour du dispositif dimensionnel.

Une fois la Conjonction arrêtée, le laboratoire peut être évacué puis détruit.

Les alliés se réunissent à l'aube.

Le mariage interrompu au début du scénario peut enfin avoir lieu.

Cette fois, parmi les témoins se trouvent :

- Faiseurs
- Errants
- Garous
- Vampires
- Créafées.

Le « mariage en noir » est ainsi à la fois intime et politique.

2. Fonction du scénario

Mariage en noir ouvre une nouvelle période de la campagne.

La destruction de Pleincreux posait la question : Comment continuer lorsque notre foyer disparaît ? Ce scénario pose celle qui vient immédiatement après :

Comment recommencer à vivre ?

Les PJ ne sont plus des enfants réfugiés dans une école.

Ils sont devenus des adultes auxquels d'autres demandent :

- De protéger
- De décider
- D'organiser
- De combattre
- De transmettre.

Le danger est alors qu'ils finissent par ne plus vivre que pour la lutte. Le mariage devient donc un symbole.

Il affirme :

« Je peux promettre demain alors même que demain est incertain. »

Cette idée doit traverser toutes les alliances du scénario.

Le couple accepte de dépendre l'un de l'autre. Les Garous acceptent de dépendre momentanément des Vampires. Les Vampires acceptent de confier leur sécurité aux Garous. Les Faiseurs acceptent de traverser une dimension qu'ils ne maîtrisent pas. Et les Créafées montrent finalement aux PJ qu'une part d'eux peut continuer à agir lorsqu'eux-mêmes ne le peuvent plus.

3. Situation du monde

L'Armée de Dieu dispose désormais d'un statut officiel dans une grande partie du monde.

Elle agit sous mandat de l'ONU comme force de :

- Maintien de l'ordre
- Lutte contre le terrorisme surnaturel
- Sécurisation dimensionnelle
- Capture des faiseurs recherchés.

Le Japon, la Chine et plusieurs gouvernements régionaux refusent toutefois de reconnaître sa compétence. Des milices locales apparaissent également. Certaines ne sont guère plus que des groupes de citoyens armés d'autres deviennent de véritables polices parallèles.

Parallèlement, l'Errance continue.

Les chemins accueillent désormais des personnes que les humains croyaient appartenir aux légendes :

- Dragons
- Garous
- Vampires
- Êtres issus de la Songerie
- Anciennes créatures de l'Opacité.

Toutes ne sont pas alliées.

Mais toutes comprennent qu'un monde capable de poursuivre les Faiseurs finira probablement par les poursuivre également.

4. Les Garous

Les Garous conservent une mémoire orale très ancienne.

Selon leurs traditions, entre environ 30 000 et 10 000 avant notre ère aurait existé une période appelée **le Regno**.

Les différentes tribus ne racontent pas exactement la même histoire.

Selon la version de **Trohagan**, certains Garous auraient alors cherché à limiter la population humaine afin de protéger l'équilibre naturel.

D'autres Garous et plusieurs Dragons se seraient révoltés contre cette domination.

La chute du Regno aurait progressivement conduit les Garous à se retirer.

Cette histoire explique leur ambiguïté : ils ont été à la fois gardiens et tyrans.

Trohagan ne demande donc jamais aux PJ de croire que les Garous représentent « la nature » ou « le bien ».

Il dit simplement :

« Nous avons déjà essayé de sauver le monde en décidant à la place des autres. Nous savons où mène cette route. »

5. Ce que prépare Nesmerick

Projet CONJUNCTION

Le laboratoire lyonnais expérimente depuis plusieurs années les interactions entre :

- Opacité
- Primus
- Songerie
- Éden
- Conscience humaine.

Les chercheurs utilisent notamment :

- Les données GEMINI
- Des fragments des travaux de Stanford
- Les recherches de Kagera-7
- Des Pierres assauriennes artificielles
- Plusieurs traces récupérées dans les ruines de Pleincreux.

La Conjonction Noire

Le dispositif comprend deux installations superposées.

Installation matérielle

Sous l'ancienne église Saint-Valentin :

- Laboratoires
- Générateurs
- Sept pierres assauriennes
- Cages de confinement
- Systèmes de résonance
- Salle de contrôle.

Installation opaque

Au même emplacement mais dans l'Opacité :

- Réseau de chaînes
- Architecture de matière noire
- Vortex
- Opacité.

Les deux doivent être détruits ou désynchronisés simultanément.

Pourquoi Fâçonnata ?

Nesmerck l'a capturée parce qu'elle combine :

- Entraînement physique important
- Pratique martiale
- Aptitude de faiseuse
- Forte résistance psychologique
- Relation profonde avec plusieurs anciens de Pleincreux.

Elle devait servir de référence pour calibrer le passage entre une personne et son écho dimensionnel.
Elle s'est échappée avant la dernière expérience.

El Condottieri

Adrien Tirtiff travaille désormais pour l'Armée de Dieu.

Il considère que la chute de Pleincreux prouve que les Faiseurs ont besoin :

- D'une autorité
- De règles absolues
- D'une protection institutionnelle.

Il ne se voit pas comme un traître.

Il affirme :

« Pleincreux nous apprenait à jouer avec des forces qui pouvaient détruire le monde. Quelqu'un devait finir par dire non. »

6. Compteurs

Trague de Lyon

Elle commence à **2 sur 6**.
Elle augmente lorsque :

- Les PJ sont filmés place Bellecour
- Ils utilisent ouvertement leurs pouvoirs
- Un milicien s'échappe
- Ils interrogent directement Nesmerck
- Ils sont identifiés près du laboratoire.

Effets

0-1 : déplacements relativement sûrs.
2-3 : filatures et contrôles.
4 : hôtels et gares surveillés.
5 : barrages autour du quartier.
6 : opération générale de capture.

Conjonction

Elle commence à **1 sur 6**.

Elle augmente avec le temps et certains échecs.

Effets

1 : rêves étranges.
2 : animaux refusant certains quartiers.
3 : ombres se déplaçant indépendamment.
4 : premières créatures opaques dans Lyon.
5 : superposition visible des dimensions.
6 : rupture : le dispositif devient autonome.

Alliance noire

Elle commence à **0 sur 6**.

Elle augmente lorsque :

- Trohagan fait confiance aux PJ
- Vidocq accepte la discussion
- Une provocation entre Garous et Vampires est désamorcée
- Une personne protège un membre d'un autre peuple
- Les PJ refusent d'exploiter une faiblesse de leurs alliés
- Le pacte final est conclu.

Effets

0-1 : coopération purement tactique.
2-3 : trêve.
4 : confiance limitée.
5 : alliance durable.
6 : réseau commun d'asile et de protection.

7. Littéraire-Rôle, Construire quelque chose

Chaque joueuse répond à quatre questions :

- Avec qui mon personnage partage-t-il aujourd'hui une partie de sa vie ?
- Quelle promesse lui fait peur parce qu'il pourrait ne pas pouvoir la tenir ?
- Quel endroit commence à ressembler à une maison ?

- Quelle chose personnelle refuse-t-il désormais de sacrifier à la lutte ?

Chaque PJ choisit :

- Un lien
- Un lieu
- Une promesse
- Une peur.

La lien

Une fois pendant le scénario, l'évoquer apporte 2 dK et 2 avantages d12.

La promesse

Si le PJ prend un risque réel pour la respecter, la réserve collective reçoit **1 dK**.

La peur

Lorsqu'elle complique réellement une scène, la Maîtresse du Verbe donne **1 dK** à la joueuse.

8. Personnages récurrents

Fatoumata

Depuis Pleincreux, Fatoumata a toujours entretenu une relation compliquée avec ses pouvoirs.

Elle trouvait davantage de vérité dans l'escrime japonaise que dans les discours sur sa nature de Faiseuse.

Après la destruction de l'école, elle s'est progressivement isolée.

Nesmerck l'a finalement capturée.

Son état au début du scénario résulte :

- Des expériences
- Des substances reçues
- Du manque de sommeil
- De la peur
- De l'utilisation incontrôlée de ses arts.

Elle ne peut être « guérie » par une scène magique unique.

Les PJ peuvent surtout :

- La sortir de danger
- Restaurer son autonomie
- L'accompagner

- Lui fournir des soins.

Fatoumata, 20 ans	
POTENTIELS	
• Vie : 46	
• Énergie : 34	
SAVOIR-FAIRE	
Savoir-danse : PUISSANCE +18, ESPRIT +15, ALME +12, INSTINCT +13	
Escrime japonaise : +20 lorsqu'elle est pleinement opérationnelle.	
Psychologie : +15, Volonté : +19	
ATOUTS	
• Humaine	
• Escrime japonaise : Talisman, Patches et Égret	
• Critique 40 : Escrime japonaise	
• Rapidité d'action	
• Fatigue	
• Poisson : Sangre et Égret	
• Hybris : discipline martiale, 2 dK	
• Nécessité : apte de ses pouvoirs, -2 dK	
COMBAT	
• Défense : 25+	
• Stimul : +26, IDK + 4 non létal	
• Arme improvisée : +16, IDK + 4	
Seuil de blessure : 6	

Pendant sa convalescence, réduire ses actions de **-2 dK** lorsque sa fatigue ou ses traumatismes sont directement impliqués.

Trohagan Edauron, Jean Dauron

Trohagan alterne entre forêt et ville.

Sous identité humaine, il utilise le nom Jean Dauron.

Il appartient à une lignée qui refuse depuis plusieurs siècles de rétablir le Regno.

Il considère les Faiseurs avec méfiance mais estime que les PJ ont démontré, depuis Pleincreux, qu'ils pouvaient choisir la coopération. Pour ses caractéristiques, utiliser le profil générique de **Loup-garou** donné plus bas.

Ajouter lorsqu'il agit en médiateur :

- Diplomatie : +19
- Psychologie : +18
- Qualité : loyal une fois sa parole donnée.
- Défaut : confond parfois instinct juste et certitude.

Éugène-François Vidocq

Vidocq est un vampire très ancien, transformé par François Villon selon sa propre version de l'histoire.

Il s'intéresse particulièrement à ce que les humains deviennent lorsqu'ils croient que personne ne les regarde.

Il éprouve une véritable nostalgie de sa mortalité perdue mais n'idéalise pas les humains.

Il connaît plusieurs anciens vampires qui ont tué des Garous.

Plusieurs Garous ont également tué les siens.

Sa décision de négocier constitue donc un événement historique.



Conseil à la MaV

Vidocq doit être :

- Aimable
- Inquiétant
- Extrêmement cultivé
- Jamais totalement rassurant.

Il ne veut pas devenir ami des Garous.
Il accepte simplement que l'éternité est suffisamment longue pour essayer autre chose.

El Condottieri, Adrien Tirtiff



Adrien est maintenant un jeune adulte.
Son parcours après Pleincreux l'a conduit vers l'Église œcuménique.
Il croit que sa connaissance des Faiseurs lui permet d'empêcher de nouvelles catastrophes.

Le masque d'El Condottieri lui permet :

- De cacher son identité
- D'utiliser ses pouvoirs
- De maintenir une distance entre Adrien et ses actes.

9. Profils génériques conservés

Les petites frappes



Ces groupes vivent de trafics, d'intimidation et de contrôle territorial. Ils ne représentent évidemment pas les jeunes des quartiers populaires dans leur ensemble.
Leur danger vient surtout de :

- L'effet de groupe
- La peur de perdre la face
- L'escalade rapide.

Miliciens de Dieu

Les miliciens viennent d'origines diverses :

- Sécurité privée
- Anciens militaires
- Mercenaires
- Groupes militants.

Ils ont en commun une idéologie autoritaire et la conviction que leur violence protège un ordre sacré.



Milicien de Dieu,
FD 3, niveau 8

POTENTIELS

- Vie : 49
- Énergie : 49

SAVOIR²-FAIRE :
PUISSANCE +12, ESPRIT +13, RUSE +12,
INSTINCT +9, Intimidation +38

ATOUTS

- Spécialisation en Intimidation
- Spécialisation en Mille
- Sensus moral
- Puissance
- Shooter

COMBAT

- Défense : 29+
- Mille : +46, ID6 + 3
- Tir : +12, ID6 + 3



Loup-garou, FD 5, niveau 12

POTENTIELS

- Vie : 99
- Énergie : 87

SAVOIR²-FAIRE :
CORPS +18, PSYCHIQUE +18,
OMBRE +15, NATURE +21,
Intimidation : +26, Discrétion : +23

ATOUTS

- Métamorphose
- Griffes
- grande Spécialisation en Discrétion
- Meute
- Prémance

COMBAT

- Défense : 30+
- Griffes : +27, ID6 + 5
- Arme de poing : +15, ID6 + 5



Création Spectrale,
FD 3, niveau 6

POTENTIELS

- TaC : 10
- Énergie : 37

SAVOIR²-FAIRE :
CORPS +4, PSYCHIQUE +10,
OMBRE +7, NATURE +10

ATOUTS

- Extraplanaire :
- Absorption
- Transmiration
- Hémoragie
- Ataxique
- Indépendance : nul
- Meute
- Prémance +2

COMBAT

- Défense : 17+ contre les armes capables de les toucher
- Toucher : +13, ID6 + 5 Énergie

Loup-garou

Les Garous sont puissants, rapides et capables de régénérer la plupart de leurs blessures. L'argent perturbe cette régénération.

Création Spectrale

Les Créations Spectrales de Fatoumata ne sont pas des monstres qu'elle invoque consciemment. Elles matérialisent son besoin de tenir tout le monde à distance.

Les objets en bois, les Arts de Songerie ou une relation affective véritable permettent de les atteindre normalement.

Lémure ou Spectre



Lémure ou Spectre
FD 4, niveau 6

POTENTIELS

- Vie : 50
- Énergie : 44

SAVOIR²-FAIRE :
CORPS +11, PSYCHIQUE +14,
OMBRE +11, NATURE +8

ATOUTS

- Élémentaire
- Extraplanaire
- Critique
- Pouvoir magique
- Prémance
- Shooter

COMBAT

- Défense : 21+
- Mille : +11, ID6 + 4 Énergie
- Tir : +11, ID6 + 4 Énergie

Seuil de blessure : 8



Créée, FD 4, niveau 8 = 6 Atouts

POTENTIELS

- Vie : 58
- Énergie : 58

SAVOIR²-FAIRE :
CORPS +16, PSYCHIQUE +16,
OMBRE +13, NATURE +10

Ces valeurs peuvent être légèrement déplacées selon la nature de la Créée.

ATOUTS DE BASE

- Apparence humaine
- Don d'attrait
- Action rapide
- Action supplémentaire
- Manipulation des ombres
- Les autres Atouts sont choisis par la joueur

COMBAT

- Défense : 23+
- Bâton : +24, ID6 + 4
- Arc : +13, ID6 + 4

Seuil de blessure : 7

Création incarnée

Lors de la séquence dans l'Opacité, chaque joueuse construit temporairement la Créafée de son PJ.

ACTE I, PROMETTRE QUELQUE CHOSE

Scène 1, Une noce sans adresse

Situation

Un couple issu du réseau des anciens souhaite se marier.

Il peut s'agir :

- De deux PNJ créés par la table
- D'un PJ et de sa compagne ou son compagnon
- De deux PJ si leurs joueuses le souhaitent.

La cérémonie doit rester clandestine.

Elle est prévue près de Lyon.

Les invités sont priés de venir vêtus de noir ou de couleurs sombres afin d'éviter les groupes trop voyants.

But

Poser immédiatement le thème : continuer à construire une vie malgré la clandestinité.

Préparatifs

Les PJ doivent résoudre quatre problèmes :

- Lieu
- Identité des invités
- Transport
- Sécurité.

Pour chaque problème :

- Renseignement, Sécurité, Diplomatie ou Soutroiserie, 20+

Chaque réussite apporte **1 dK de Mariage**, utilisable plus tard lorsque le groupe agit pour protéger quelqu'un plutôt que combattre.

Aucun test pour les sentiments

La décision de se marier, de rester ensemble, de partir ou de reporter la cérémonie appartient exclusivement aux personnages concernés.

Scène 2, L'Oraison de Lyon

Situation

Le lendemain, **Virginie** et **Maximilien** participent **place Bellecour** à une courte marche méditative avec leurs familles.

Ils ont six ans.

Ils ne prononcent pas un grand sermon parfaitement construit.

Virginie dit :

« *Quand on marche longtemps, on finit par entendre les choses qu'on n'entend pas quand on reste assis.* »

Maximilien ajoute :

« *Les anges aiment bien marcher aussi.* »

La foule sourit.

Puis plusieurs personnes reprennent ces phrases. Les caméras commencent à filmer.

But

- Maintenir les jumeaux comme enfants
- Montrer leur transformation involontaire en symboles
- Déclencher l'attaque
- Introduire el condottieri.

Bataille narrative de Bellecour

Objectif :

Sortir les jumeaux de la place.

Compteur :

- Progression : 0/6
 - Encerclement : 0/4
 - Actions possibles :
 - Sécurité, 20+
- Ouvrir un passage.
- Diplomatie ou Représentation, 20+
- Faire déplacer la foule sans panique.
- Soutroiserie, 20+
- Créer une fausse cible.
- Air ou Opacité, 25+
- Masquer temporairement les enfants.
- Combat, 20+
- Repousser une attaque.

Chaque réussite ajoute 1 Progression.

Chaque échec important ajoute 1 Encerclement.

Bang 1, Les trois commandos

Trois commandos atteignent les jumeaux.

Les PJ doivent :

- Les neutraliser
- Les détourner
- Bloquer leur progression.

Les vaincre n'est pas nécessaire.

Il faut tenir 3 tours ou obtenir 3 réussites collectives.

Bang 2, El Condottieri

À l'entrée d'une rue latérale :

- Cinq commandos
- Un homme masqué
- Un pouvoir d'opacité.

El Condottieri dit à l'un des PJ :

« *Tu ne comprends toujours pas. Je ne suis pas venu tuer les enfants. Je suis venu empêcher ce que les autres feront d'eux.* »

- Mystique ou Perception, **25+**
- Reconnaître quelque chose de familier dans sa manière d'utiliser les Arts.

Il finit par se retirer.
Il ne doit pas être capturé à ce stade.

ACTE II, RETROUVER Fatoumata

Scène 3, L'appel de Greg

Quelques jours après l'attaque, un message apparaît sur un canal abandonné.

« En 1906, les derniers demandèrent l'aide des premiers.
Parmi la grande liste, ils attaquèrent la forteresse 35 pour libérer Fatou.
Méfiez-vous des vingt-quatre suivants.
Le vingt-deuxième donnera le signal.
Et comme disent les chats : pour vivre heureux, vivons cachés.
— El Grande Greg »

Comprendre

- Renseignement, Érudition ou Sécurité, 20+
- Recomposer : 06 45 35 24 22
- Le numéro conduit à une messagerie chiffrée.

Greg se trouve en Espagne.

Il explique :

« Fatoumata s'est échappée. Nesmerck la cherche. Moi, je ne peux plus entrer dans une grande ville sans être repéré. Trouvez-la. »

Scène 4, Chercher quelqu'un qui ne veut pas être trouvé

Situation

Fatoumata se déplace dans les quartiers lyonnais les moins surveillés.

Défi

6 réussites avant 3 fausses pistes

Difficulté : 25+

Chaque séquence représente environ trois heures.

Savoir²-faire possibles :

- Renseignement
- Survie urbaine
- Psychologie
- Perception
- Diplomatie
- Réseau des Errants
- Songerie.

Quatrième réussite

Un petit groupe contrôlant une rue pense que les PJ appartiennent aux forces de sécurité.
La confrontation peut être :

- Discutée
- Évitée
- Payée
- Intimidée
- Combattue.

Sixième réussite

La nuit tombe.
Les PJ aperçoivent plusieurs miliciens frappant un homme au sol.

Scène 5, Jean Dauron

L'homme n'est pas Fatoumata.
Les PJ peuvent continuer leur route.
S'ils interviennent, il se relève pendant la confrontation.
Ses os craquent.
Son corps change.
Il devient un immense Garou.
Les miliciens paniquent.

Après le combat

Il reprend forme humaine.

« Jean Dauron pour les papiers. Trohagan Edauron pour ceux qui savent. »

Il observe les PJ.

« Je peux retrouver votre amie. Mais après, vous m'écoutez. Quelque chose déchire Lyon. »

Les PJ ne sont pas obligés d'accepter immédiatement.

S'ils le font :

Alliance noire +1.

Scène 6, L'appartement de Fatoumata

Trohagan conduit les PJ jusqu'à un immeuble dégradé.

Fatoumata se trouve au troisième étage.

Plusieurs personnes occupent l'appartement.
Certaines profitent clairement de sa vulnérabilité
d'autres tentent simplement de survivre.

Il ne s'agit donc pas d'un « donjon de dealers ».

Entrer

Les PJ peuvent :

- Négocier
- Demander Fatoumata
- Payer une dette
- Utiliser Trohagan comme menace implicite
- Appeler une aide médicale
- Entrer discrètement.

Diplomatie, 20+

Le responsable accepte de parler.

Psychologie, 20+

Il comprend que Fatoumata devient dangereuse mais craint qu'elle dénonce ce qui s'est passé.

Intimidation

Elle fonctionne, mais fait monter immédiatement les Créations Spectrales.

Scène 7, Les ombres de Fatoumata

Fatoumata est presque inconsciente. Lorsqu'un PJ s'approche, plusieurs Créations Spectrales émergent.

Elles ne cherchent pas réellement à tuer.

Elles répètent :

« Laissez-moi. »

Chaque coup porté à une Création fait perdre **1 Énergie à Fatoumata**.

Les PJ comprennent donc rapidement que les détruire est une mauvaise stratégie.

Apaiser

Il faut obtenir 5 réussites avant 3 crises.

Savoir²-faire :

- Psychologie, 20+
- Songerie, 20+
- Éden, 25+
- Mystique, 20+
- Souvenir partagé
- Musique
- Silence
- Présence physique acceptée.

Un PJ peut simplement rester assis à côté d'elle. Cela compte comme une réussite si la scène le justifie.

Après

Fatoumata doit recevoir de vrais soins.

Les Arts peuvent :

- Diminuer la douleur
- Faciliter le sommeil
- Stabiliser son énergie.

Ils ne remplacent pas :

- Alimentation
- Repos
- Soins médicaux
- Temps.

Scène 8, Le masque

Lorsque Fatoumata peut enfin parler :

« Je sais qui commande les hommes de Lyon. »

Elle dessine grossièrement le masque d'El Condottieri.

Puis :

« Adrien. Adrien Tirtiff. »

Elle raconte :

- Le laboratoire
- Les pierres

- Les expériences dimensionnelles
- Les captifs
- La présence d'une chose de l'autre côté
- Le projet de conjonction.

Trohagan devient très grave.

« C'est pour cela que je vous cherchais. »

ACTE III, LE PREMIER MARIAGE

EN NOIR

Scène 9, Chez Vidocq

Trohagan explique :

« Nous pouvons traverser. Mais nous ne savons pas garder la porte ouverte. »

Les Vampires le peuvent.

Le problème :

Garous et Vampires se tuent depuis des siècles.

Le groupe se rend rue Boileau, dans un ancien hôtel particulier.

Des Goules gardent l'entrée.

Obtenir une audience

- Diplomatie, 20+
- Ou
- Renseignement, 20+

Ou annoncer directement :

« Trohagan Edauron souhaite parler à Vidocq. »

Cette dernière phrase suffit.

Scène 10, Eugène-François Vidocq

Vidocq reçoit les PJ autour d'une table parfaitement dressée.

Aucune nourriture n'est servie.

« Vous venez me demander d'ouvrir une porte puis de laisser des Garous me protéger pendant que je suis incapable de la refermer. »

Il sourit.

« Il faut reconnaître que vous avez de l'ambition. »

Négociation

Vidocq demande trois garanties :

- Aucun Garou n'entrera dans un sanctuaire vampirique sans invitation
- Aucun Vampire ne prélèvera de sang sur un membre de l'expédition
- Les Faiseurs serviront de garants.

Les PJ peuvent modifier ces conditions.

- Diplomatie ou Psychologie, 25+, 3 réussites avant 2 refus.
- La confiance déjà gagnée auprès de Trohagan donne +2 dK.

Réussite :

Alliance noire +1.

Scène 11, La rencontre des ennemis

La réunion a lieu sur un terrain neutre.

D'un côté :

- Huit Garous.

De l'autre :

- Huit Vampires.

Vidocq et Trohagan restent calmes.

Les autres beaucoup moins.

Un jeune Vampire lance :

« *Au moins cette fois ils ont laissé leurs colliers.* »

Un Garou avance.

La situation dégénère.

Premier objectif

Tenir les deux camps séparés pendant trois tours.

Ensuite : négocier

Les difficultés d'origine sont conservées :

Groupe	Bluff	Diplomatie	Intimidation
Vampires	15+	20+	25+
Garous	25+	20+	15+

Il faut obtenir 6 réussites avant 4 ruptures.

Faire respecter une vulnérabilité

Si un PJ protège volontairement :

- Un Vampire contre un Garou
- Ou un Garou contre un Vampire,
- Sans profiter de la situation :

Alliance noire +1.

Scène 12, Le Pacte noir

Trohagan propose une poignée de main.

Vidocq refuse.

« *Je ne serre pas la main d'un homme qui pourrait me l'arracher.* »

Après un silence, il enlève son gant.

Et tend la main.

Trohagan fait de même.

Les PJ deviennent témoins.

Le pacte porte uniquement sur :

- La mission
- Les personnes présentes
- La durée nécessaire pour empêcher la conjonction.

Il ne règle pas mille ans d'histoire.

Mais pour la première fois, il existe un texte commun.

Alliance noire +1.

ACTE IV, DE L'AUTRE CÔTÉ

Scène 13, Les caveaux

Sous la demeure de Vidocq se trouve un caveau beaucoup plus ancien que l'hôtel.

Un cercle est tracé.

Les Vampires s'installent autour.

Les Garous restent à l'intérieur.

Les PJ prennent place.

Vidocq avertit :

« *Dans l'Opacité, ne croyez jamais une chose uniquement parce qu'elle vous ressemble.* »

Rituel

5 réussites avant 3 ruptures

- Mystique, 25+
- Opacité, 25+
- Songerie, 25+
- Volonté
- Magie vampirique.

Les Garous ne participent pas aux tests.

Ils doivent rester capables de tirer les PJ hors du passage.

Passage

Les couleurs disparaissent.

Puis reviennent :

- Noir
- Blanc
- Sépia.

Chaque PJ reçoit une fine membrane opaque.

C'est son **chemin de retour**.

La perdre augmente de 1 la Conjonction.

Scène 14, Les caveaux morts

Le même caveau existe dans l'Opacité.

Mais il est :

- Fissuré
- Plus ancien
- Couvert de racines noires.

Des Lémures attendent derrière la porte.

Contrairement à la version d'origine, chaque PJ n'est pas obligé de mener seul un duel de trois tours.

Le groupe peut combattre ensemble.

Particularité

Les armes ordinaires ont peu d'effet.

Fonctionnent normalement :

- Bois
- Arts
- Griffes garous
- Objets liés à une relation forte.

Objectif

- Obtenir 5 réussites avant 3 pertes d'Énergie importantes.

Après la deuxième réussite, un Garou sauve spontanément un PJ.

Alliance noire +1.

Scène 15, Lyon sénià

La ville semble presque vide.
Quelques silhouettes humaines marchent en répétant les mêmes gestes.
Elles sont les traces opaques des habitants.
Le laboratoire apparaît comme une gigantesque blessure dans le paysage.
Son centre :

L'église Saint-Valentin.

La Conjonction atteint automatiquement +1.

Scène 16, Ceux qui étaient des personnes

Plusieurs Spectres apparaissent.
Les PJ découvrent que certains ne sont pas des créatures naturellement opaques.
Ce sont des traces de personnes exposées aux expériences du laboratoire.
Les détruire est possible.
Mais une autre solution existe.

Restauration un Spectre

- Psychologie ou Mystique, 25+, 3 réussites

Il faut lui rappeler :

- Son nom
- Un souvenir
- Son corps
- Une relation.

Chaque Spectre restauré fournit une information :

- Plan du laboratoire
- Fonctionnement d'une pierre
- Emplacement d'un captif
- Faiblesse du dispositif.

Scène 17, Saint-Valentin

Devant l'église se tient une silhouette portant une soutane aux couleurs de l'Église œcuménique.
Elle entre.
Les PJ la suivent.
Sous le bâtiment se trouve le cœur opaque de la Conjonction.
Le sol disparaît.
Les PJ chutent.
Puis :

Noir.

ACTE V, LES CRÉAFÉES

Scène 18, Je ne suis pas toi

Chaque joueuse reçoit maintenant la fiche de sa Créafée.
Elle ne joue plus son PJ.
Elle joue la créature qui l'accompagnait depuis l'enfance.
Les Créafées se réveillent dans les catacombes.
Autour d'elles reposent :

- Les corps des PJ
- Plusieurs Garous
- Les membranes de retour.

Première question à chaque joueuse

« Qu'est-ce que ta Créafée aime chez ton personnage mais qu'elle ne lui a jamais dit ? »

Puis :

« Sur quel point pense-t-elle que ton personnage se trompe complètement ? »

La Créafée devient ainsi une personne distincte.

Scène 19, La prison des corps

Les corps sont retenus par des filaments opaques.
Pour en libérer un :

3 réussites avant 2 absorptions

- Mystique
- Combat
- Manipulation des ombres
- Don naturel
- Action concertée.

Chaque corps libéré permet au joueur de choisir :

- Continuer encore comme Créafée
- Réveiller son PJ.

Une Créafée qui choisit de continuer peut aider à libérer les autres.

Scène 20, Revenir

Lorsque le PJ reprend conscience, la Créafée ne meurt pas.
Elle retourne simplement à sa forme habituelle.
Le PJ récupère :

- Son Énergie
- Ses capacités
- Un nouveau souvenir partagé avec elle.

Chaque PJ obtient temporairement :

- +2 dK contre l'Opacité pendant le reste du scénario.

ACTE VI, LA CONJONCTION NOIRE

Le Ver sans bouche



L'Opacéioim ne possède pas réellement la forme d'un ver.

Les consciences humaines lui donnent cette apparence parce qu'il traverse les mondes comme un parasite traverse un organisme. Il ne parle pas avec une voix.

Il fait apparaître une pensée :

« La séparation est la cause de votre souffrance. »

Il propose de supprimer toutes les frontières :

- Humain / Dragon
- Vivant / mort
- Moi / autre
- Corps / esprit
- Monde / dimension.

La conséquence serait également la disparition de toute individualité.

Le tuer physiquement n'est pas nécessaire.

Scène 21, Trois mondes, un combat

Le dispositif possède trois ancrages.

Ancrage matériel

Détruire ou désactiver les pierres assauriennes.

- Métier, Sécurité ou Terre, 25+
- 4 réussites.

Ancrage opaque

Rompre les chaînes du Ver.

- Mystique, Opacité ou Créafées, 25+
- 4 réussites.

Ancrage vivant

Empêcher les prisonniers et expérimentateurs de servir de résonateurs.

- Médecine, Diplomatie, Psychologie ou Éden, 20+
- 4 réussites.

Les trois peuvent être traités simultanément.

Scène 22, Et Condoctieri

Adrien protège l'Ancrage matériel. Il enlève finalement son masque.

« Regardez ce qui se passe autour de vous. Vampires. Loups. Dragons. Primus. Opacité. Vous appelez cela la liberté ? »

Il désigne la machine.

« Moi, j'appelle cela une frontière. »

La convaincre

Les PJ peuvent combattre.

Mais ils peuvent aussi tenter de lui montrer que Nesmerck n'a jamais voulu fermer la frontière.

Le projet vise à la contrôler.

Trois preuves :

- Témoignage de Fatoumata
- Données du laboratoire
- Comportement du Ver.

Avec les trois :

- Psychologie ou Diplomatie, 25+, 3 réussites avant 2 refus.

Réussite

Adrien cesse de défendre le dispositif.

Il ne rejoint pas les PJ.

Il dit simplement :

« Je dois réfléchir. »

Puis disparaît.

Échec

Il combat jusqu'à ce que le dispositif soit détruit, puis prend la fuite.

Scène 23, Rompre le Ver

Lorsque deux ancrages sont détruits, le Ver devient vulnérable.

Les PJ doivent obtenir :

6 réussites avant 4 dissolutions

Savoir²-faire :

- Mystique
- Opacité
- Songerie
- Éden
- Volonté
- Attaque physique appropriée
- Action d'une créafée
- Aide garou
- Magie vampirique depuis l'autre côté.

Alliance noire 5+

Si l'Alliance noire atteint 5, une réussite automatique est obtenue par chaque peuple :

- Vampires
- Garous
- Faiseurs.

Trois réussites gratuites.

C'est précisément la coopération que le Ver juge impossible.

ACTE VII, LÀ OÙ ÉTAIT L'ÉGLISE

Scène 24, Le laboratoire

Le passage se referme.

Les PJ reviennent entièrement dans le monde matériel.

Le laboratoire demeure.

Les Vampires souhaitent le détruire immédiatement.

Les Garous également.

Mais plusieurs personnes sont encore à l'intérieur :

- Techniciens
- Gardes
- Sujets d'expérience
- Chercheurs
- Personnels médicaux.

La règle est claire :

On évacue d'abord, on détruit ensuite.

Évacuation

Chaque secteur demande :

3 réussites avant 2 effondrements

- Sécurité
- Survie
- Commandement
- Médecine
- Diplomatie.

Des adversaires peuvent refuser de partir.

Ils doivent avoir une véritable possibilité de se rendre ou fuir.

Scène 25, Que faut-il détruire ?

Les PJ découvrent :

- Données GEMINI
- Données sur les Garous
- Lignées vampiriques
- Recherches sur les Créafées
- Plans de la Conjonction
- Traitements médicaux réellement utiles développés parallèlement.

Le choix n'est donc pas évident.

Tout détruire

La technologie de la bombe disparaît presque entièrement.

Mais les traitements également.

Sauvegarder les données médicales

Certaines connaissances survivent.

Risque : la Conjonction peut être reconstruite.

Distribuer les archives

Chaque allié conserve une partie.

Personne ne possède l'ensemble.

Confier les données à un tiers

Stanford, Dragons, réseau scientifique clandestin ou autre solution conçue par les joueuses.

Ce choix n'est pas résolu par un dé.

Scène 26, Effacer le laboratoire

Lorsque toutes les personnes pouvant être sauvées sont dehors, le laboratoire est détruit.

Les PJ peuvent utiliser :

- Effondrement contrôlé
- Feu
- Terre
- Surcharge dimensionnelle
- Sabotage industriel.

5 réussites avant 3 incidents, difficulté 25+.

L'objectif n'est pas de créer une énorme explosion urbaine.

Le laboratoire doit simplement devenir inutilisable.

ACTE VIII, LE MARIAGE EN NOIR

Scène 27, Le lendemain

À l'aube, les survivants se retrouvent.

Vidocq regarde Trohagan.

Trohagan demande :

« Alors ? Jusqu'à la prochaine catastrophe ? »

Vidocq répond :

« J'ai vécu assez longtemps pour savoir qu'une prochaine catastrophe est garantie. Cela ferait donc une alliance étonnamment durable. »

Les PJ doivent décider si le pacte devient permanent.

Pacte durable

Chaque peuple garantit :

- Droit d'asile
- Assistance contre les persécutions
- Non-agression
- Échange d'informations dimensionnelles
- Protection mutuelle des enfants.

En revanche :

Aucun peuple ne doit obéir à l'autre.

Si les PJ acceptent :

Alliance noire 6.

Le Pacte de Lyon naît.

Scène 28, La cérémonie

Le mariage interrompu peut enfin avoir lieu.
Pas dans une cathédrale.
Pas devant une administration.
Dans :

- une cour
- une serre abandonnée
- une maison clandestine
- le jardin de Vidocq
- une clairière garou.

Les joueuses choisissent.
Tous sont encore vêtus principalement de noir.

Parmi les témoins :

- Fatoumata, assise et encore fragile
- Trohagan
- Vidocq
- Quelques anciens de Pleincreux
- Les jumeaux
- Les Créafées.

Les Vampires restent dans l'ombre.
Les Garous regardent le ciel.

Virginie demande :

« Pourquoi vous vous mariez si vous ne savez pas ce qui va arriver ? »

La personne concernée répond librement.
Aucun jet.

10. Issues possibles

Fatoumata accepte de rejoindre Madrid

Greg et le réseau espagnol organisent sa protection.
Elle pourra reprendre progressivement le Kendo si elle le souhaite.

Fatoumata préfère rester en France

Elle devient une personne importante du réseau clandestin lyonnais.

Trohagan survit

Il devient l'interlocuteur principal entre anciens de Pleincreux et Garous.

Trohagan est gravement blessé

Un autre Garou doit apprendre à poursuivre son œuvre de réconciliation.

Vidocq signe le pacte

Les anciens obtiennent un réseau d'information nocturne extrêmement puissant.

Vidocq refuse l'alliance durable

La trêve reste locale mais constitue malgré tout un précédent historique.

Adrien doute

Il devient un adversaire ambigu plutôt qu'un ennemi absolu.

Adrien reste fidèle à l'Armée de Dieu

Il devient l'un de ses meilleurs spécialistes des Faiseurs.

Le Vex est repoussé

L'Opacité retrouve son ancienne séparation.

Un fragment subsiste

Une Créafée ou un PJ commence parfois à entendre :

« Pourquoi rester séparés ? »

Toutes les données sont détruites

La bombe devient très difficile à reconstruire.

Une partie des données survit

Elle pourra servir à sauver des vies... ou reconstruire le dispositif.

Le Pacte de Lyon est signé

Une nouvelle coalition apparaît.
Elle ne possède pas de chef unique.
C'est précisément sa force.

11. Récompenses et évolutions

Chaque PJ reçoit entre **20 et 30 XP**.

Récompenses conseillées

- 5 XP pour avoir protégé les jumeaux sans transformer Bellecour en champ de bataille
- 5 XP pour avoir retrouvé et aidé Fatoumata
- 5 XP pour avoir obtenu la coopération entre Garous et Vampires
- 5 XP pour avoir utilisé les Créafées comme personnes et non comme simples outils
- 5 XP pour avoir empêché la Conjonction
- 5 XP pour avoir assumé le coût d'un engagement durable.

Acquis possibles

- Pacte de Lyon
- Contact de Vidocq

- Alliance avec Trohagan
- Refuge vampirique
- Refuge garou
- Résistance à l'Opacité
- Créafée éveillée
- Connaissance des Pierres assauriennes
- Accès partiel aux recherches de la Conjonction
- Contact avec Fatoumata
- Réseau lyonnais
- Spécialisation en voyage opaque.

Complications possibles

- Fragment d'Opacéom
- Reconnaissance par El Condottieri
- Dette envers Vidocq
- Ancienne hostilité garou
- Surveillance Nesmerck
- Promesse personnelle difficile à tenir
- Conjoint ou proche désormais identifié
- Créafée devenant plus indépendante
- Souvenirs appartenant à un Spectre
- Culpabilité concernant les données détruites.

12. Épilogue

Quelques mois passent.
 Dans plusieurs villes apparaissent des rumeurs étranges.
 Un Faiseur recherché trouve refuge dans une maison tenue par une famille qu'il croit humaine.
 La nuit suivante, il comprend que ses hôtes sont Vampires.
 Ailleurs, un jeune Garou blessé est conduit dans une communauté d'anciens de Pleincreux.
 Personne ne demande immédiatement ce qu'il est.
 On commence par soigner sa blessure.
 Le Pacte de Lyon existe.
 Il est imparfait.
 Plusieurs Vampires le détestent.
 Plusieurs Garous le considèrent comme une faiblesse.
 Certains anciens de Pleincreux refusent de travailler avec des prédateurs.
 Mais le pacte tient.
 Pendant ce temps, l'Armée de Dieu exploite l'affaire lyonnaise pour réclamer davantage de pouvoirs.
 L'ONU annonce qu'une autorité internationale doit désormais pouvoir intervenir directement lorsqu'un gouvernement national se montre incapable de gérer une crise surnaturelle.
 Les États protestent.
 Puis plusieurs acceptent.
 Les frontières commencent à perdre leur signification politique.
 Le scénario suivant peut commencer :

Fin des nations

13. Organisation conseillée des séances

Séance 1, Lyon

- Littéraire-Rôle
- Préparation du mariage
- Oraison de Lyon
- Bataille de Bellecour
- El Condottieri
- Message de Greg
- Début de la recherche de Fatoumata

Séance 2, Les ennemis de nos ennemis

- Rencontre avec Trohagan
- Sauvetage de Fatoumata
- Révélation concernant Adrien
- Rencontre avec Vidocq
- Assemblée Garous/Vampires
- Pacte noir provisoire

Séance 3, Lyon sépià

- Rituel des caveaux
- Passage dans l'opacité
- Lémures
- Ville opaque
- Saint-valentin
- Chute des pj
- Incarnation des créafées
- Libération des corps

Séance 4, Mariage en noir

- Conjonction
- Confrontation avec le Ver
- El Condottieri
- Retour au laboratoire
- Évacuation
- Choix des archives
- Destruction du site
- Pacte de Lyon
- Cérémonie finale

Séance 5 facultative, Les Créafées

Une séance entière peut être consacrée aux Créafées :

- Découverte de leur apparence adulte en tant que fée
- Choix de leurs six atouts
- Exploration des catacombes
- Rencontre avec des spectres pouvant être restaurés
- Perception de leur relation avec leur Marmo
- Libération progressive des PJ.

Cette option donne beaucoup plus de poids à l'idée essentielle de cette partie de la campagne :

les liens créés lorsque les personnages étaient enfants sont maintenant capables d'agir par eux-mêmes.



Fin des nations (2039 – 2040)



Période : 2039-2040

Âge des PJ : 21 à 23 ans environ

Âge de Virginie et Maximilien : 7 ans

Système : Tsuvadra dK

Durée : quatre séances de quatre à six heures, cinq si l'enquête toulousaine est largement développée

Lieux : Toulouse, centre commercial, hôpital de La Grave, quartiers populaires, Monde Caché, orphelinat Saint-André

Ambiance : enquête clandestine, résistance civile, peur collective, sauvetage d'enfants, effondrement institutionnel

Question personnelle

Quelle autorité mérite encore mon obéissance lorsque les institutions qui devaient protéger les personnes commencent à les livrer ?

Crise principale

Sous couvert de « soigner » les jeunes Faiseurs, un programme clandestin nommé **Magica Domesticus** cherche à :

- Neutraliser leurs pouvoirs
- Identifier les mécanismes biologiques liés aux arts
- Développer un bloqueur transmissible
- Fabriquer des faiseurs dociles capables de servir le nouvel ordre.

Une cinquantaine de jeunes sont enfermés dans l'orphelinat Saint-André de Toulouse.

Décision irréversible

Les PJ devront déterminer ce qu'ils veulent défendre lorsque les autorités nationales cessent de fonctionner :

Prendre eux-mêmes le pouvoir, ou protéger les populations et permettre à des structures libres de continuer à exister sans se substituer à elles ?

Le choix canonique de la campagne est le second.

Conséquence canonique

À la fin du scénario :

- Saint-André est démantelé
- Une grande partie des enfants est sauvée
- Les expériences deviennent partiellement publiques
- Eugène Andrieux rejoint définitivement la résistance
- Plusieurs policiers refusent les ordres des milices
- L'ONU et l'Église œcuménique utilisent néanmoins la bataille pour accélérer la dissolution des structures nationales
- Les PJ deviennent des acteurs politiques sans devenir des dirigeants
- La résistance cesse d'être seulement clandestine et commence à devenir un véritable réseau social.

1. Résumé

La troisième année de l'Errance commence dans un monde apparemment calme.

Les statistiques diffusées par les grands réseaux d'information classent la population en quatre ensembles :

- Résistance : 0,2 %
- Errants : 4 %
- Hésitants : 77 %

• Œcumènes convaincus : 17,9 %

Le reste demeure « non classé ».

Ces chiffres ont surtout une fonction politique : convaincre chacun que l'opposition est insignifiante.

En réalité, la majorité des gens souhaite simplement continuer à vivre.

Les États existent encore, mais leurs administrations sont progressivement remplacées par :

- Des contrats privés
- Des forces de sécurité sous mandat de l'ONU
- Des institutions scolaires confessionnelles
- Des tribunaux arbitraux
- Des systèmes de santé financés par les multinationales.

Les policiers eux-mêmes ne savent plus toujours de qui viennent leurs ordres.

À **Toulouse**, les familles de **Virginie** et **Maximilien** organisent une nouvelle rencontre avec les jumeaux.

L'Oraison commence paisiblement dans un centre commercial.

Elle se termine par une poursuite.

En cherchant une issue, les PJ débouchent devant une école privée dépendant de l'Église œcuménique.

Une adolescente, **Chloé Sannice**, seize ans, vient d'en sortir dans un état de détresse extrême et tente de mettre fin à ses jours devant l'établissement.

Les PJ disposent de quelques instants pour intervenir.

S'ils réussissent, Chloé survit gravement blessée.

Même s'ils échouent partiellement, elle peut rester vivante assez longtemps pour que l'histoire conserve son enjeu essentiel : **elle doit pouvoir parler**.

Autour d'elle, plusieurs personnes réagissent d'une manière étrange. Certaines connaissent manifestement la jeune fille.

Une caméra enregistrait déjà la scène avant son arrivée.

Puis les milices apparaissent.

Le lieutenant de police **Eugène Andrieux** tente de conserver le contrôle de la situation mais se heurte à **Joseph Darnand**, chef local des forces de sécurité œcuméniques.

L'enquête révèle bientôt que Chloé n'est pas la première adolescente provenant de cette institution à tenter de fuir ou de se suicider.

Les autres témoins sont rapidement menacés.

Marie Ruelle comprend que quelque chose de beaucoup plus important se cache derrière cette affaire.

Les PJ découvrent finalement **Saint-André**, officiellement un orphelinat et centre

thérapeutique accueillant des jeunes souffrant de troubles liés au « syndrome magique ».

En réalité, plusieurs enfants sont d'anciens élèves de Pleincreux ou leurs descendants.

Ils sont soumis à :

- Traitements chimiques
- Isolement
- Conditionnement
- Tests de pouvoir
- Effacement de mémoire
- Modification biologique.

Chloé connaît une entrée secrète.

Le Monde Caché de Toulouse connaît les souterrains.

Eugène possède des policiers encore fiables.

Les Errants peuvent fournir des itinéraires.

Les Amis du shinaï pur peuvent envoyer quelques combattants.

Les Garous peuvent intervenir.

Les Vampires refusent le combat direct, mais connaissent une ancienne crypte donnant accès aux laboratoires.

Les PJ ont alors une tâche beaucoup plus difficile que « prendre d'assaut un orphelinat » :

former suffisamment d'alliances différentes pour libérer les enfants, préserver les preuves et empêcher l'opération de devenir le massacre dont leurs ennemis ont besoin.

2. Fonction dans la campagne

Fin des nations fait franchir une nouvelle étape aux personnages.

Jusqu'ici, la résistance consistait souvent à protéger :

- Une personne
- Un secret
- Un lieu
- Un groupe.

Désormais, le problème concerne des institutions entières.

La police contient :

- Des collaborateurs
- Des hésitants
- Des résistants.

L'Église œcuménique contient :

- Des idéologues
- Des fonctionnaires
- Des croyants sincères
- Des opposants.

Les entreprises contiennent :

- Des dirigeants responsables des programmes
- Des chercheurs compromis
- Des employés ignorant leur finalité
- Des lanceurs d'alerte.

Les PJ doivent apprendre à ne plus penser uniquement en termes de camps homogènes.

Le problème n'est plus :

« Qui sont les gentils ? »

Mais :

« Qui accepte encore de protéger une personne lorsque cela lui coûte quelque chose ? »

3. La fin progressive des nations

Il ne se produit pas un matin où les pays disparaissent juridiquement.
Le processus est plus subtil.

Les gouvernements perdent leurs compétences

L'ONU reprend progressivement :

- Sécurité internationale
- Transport
- Réseaux d'énergie
- Gestion des crises
- Contrôle dimensionnel.

Les entreprises reprennent les services

Les grands conglomérats financent :

- Écoles
- Hôpitaux
- Sécurité
- Infrastructures numériques.

L'Église fournit la légitimité

Elle répète :

« Une institution qui ne peut plus protéger son peuple n'a plus le droit moral de commander. »

Cette idée séduit même des personnes qui ne sont pas croyantes.

Les anciennes institutions résistent

Des juges, policiers, militaires, médecins et fonctionnaires refusent cependant de considérer l'État comme déjà mort.

Eugène Andrieux appartient à cette génération.

4. Le programme Magica Domesticus

But officiel

Traiter les jeunes dont les pouvoirs provoqueraient :

- Hallucinations
- Comportements dangereux
- Instabilité psychologique
- « Contamination dimensionnelle ».

But véritable

Développer un traitement capable d'agir sur les Faiseurs.

Les chercheurs tentent d'isoler les processus permettant :

- Perception du Velum
- Transformation d'Énergie
- Relation avec les Créafées
- Accès à la Songerie.

Trois résultats recherchés

Bloqueur temporaire

Supprimer les Arts pendant quelques heures.

Inhibition durable

Réduire progressivement les capacités d'un Faiseur.

Domesticus

Conserver les capacités tout en rendant leur utilisation dépendante d'une autorisation extérieure.

Cette dernière technologie intéresse particulièrement l'Armée de Dieu.

5. Chloé Sannice

Chloé a seize ans.

Ancienne jeune Faiseuse vivant clandestinement après la destruction de Pleincreux, elle a été séparée de ses parents.

Elle a cru qu'ils étaient morts.

On lui a ensuite expliqué : ses souvenirs de Pleincreux étaient faux et ses pouvoirs constituaient les symptômes d'une maladie.

Pendant plusieurs mois, Chloé a essayé de croire les adultes.

Puis certains souvenirs sont revenus.

Elle a compris que plusieurs enfants « transférés » ne revenaient jamais.

Elle s'est enfuie.

Son geste devant l'école est celui d'une adolescente dans une détresse extrême, pas un acte politique préparé.

La caméra prouve cependant que certaines personnes savaient qu'elle risquait de revenir.

Pendant toute la première moitié du scénario, elle est considérée comme **gravement affaiblie**.

Elle ne doit pas devenir immédiatement une combattante.

6. Compteurs du scénario

Pression sur Toulouse

Commence à 2 sur 6.

Elle augmente lorsque :

- Les PJ sont identifiés après l'Oraison
- Un milicien les reconnaît
- Une filature réussit
- Chloé est extraite publiquement
- Une preuve disparaît
- L'orphelinat reçoit une alerte.

Effets

0-1 : surveillance limitée.

2-3 : milices et sécurité privée cherchent les PJ.

4 : checkpoints.

5 : perquisitions et arrestations.
6 : opération de sécurité générale.

Preuves Saint-André

Commence à 0 sur 8.

Les PJ gagnent des Preuves par :

- Témoignage de Chloé
- Témoignage d'un autre ancien pensionnaire
- Dossiers médicaux
- Analyses du bloqueur
- Vidéo ou photographies
- Témoignage d'un médecin
- Listes d'enfants
- Enregistrement d'ordres de transfert.

Effets

0-2 : accusation impossible à soutenir.

3-4 : scandale local.

5-6 : enquête internationale difficile à étouffer.

7-8 : nier les expériences devient presque impossible.

Coalition de Toulouse

Commence à 0 sur 7.

Un point peut être obtenu avec :

- Eugène Andrieux
- Les policiers fiables
- La résistance
- Les errants
- Le monde caché
- Les amis du shinaï
- Garous ou autres alliés.

Plus la Coalition est élevée, moins l'assaut final ressemble à une bataille entre Faiseurs et Église.

Enfants sauvés

Commence à 0 sur 6.

Représente non seulement leur sortie du bâtiment mais leur sécurité après l'opération.

Points obtenus pour :

- Connaître leur identité
- Préparer les transports
- Sécuriser les plus jeunes
- Neutraliser les traitements
- Trouver des refuges
- Fermer les dossiers permettant de les retrouver.

I. Littéraire-Rôle, Quand l'autorité disparaît

Chaque joueuse répond à quatre questions :

- Quelle institution mon personnage croyait encore pouvoir protéger les gens ?

- Quand cette confiance s'est-elle fissurée ?
- À quelle personne exerçant une autorité fait-il encore confiance ?
- Quel pouvoir refuserait-il lui-même d'exercer, même pour une bonne cause ?

Chaque PJ choisit ensuite :

- Une institution perdue
- Une personne fiable
- Une limite morale
- Un engagement politique.

Une fois dans le scénario, la **personne fiable** donne **2 dK** lorsqu'elle intervient réellement.

Respecter sa **limite morale** alors qu'il serait plus simple de la franchir apporte **1 dK** à la **réserve commune**.

8. Personnages récurrents

Marie Ruelle

Marie ne dirige plus



véritablement un service.

Elle possède cependant encore :

- Anciens agents
- Accès oubliés
- Contacts administratifs
- Informations fragmentaires.

Elle refuse désormais de considérer la reconquête de l'État comme l'objectif principal.

Sa priorité est :

Sauver suffisamment de personnes pour qu'un autre système puisse un jour être construit.

Joseph Darnand

Dans cette fiction, **Joseph Darnand** est le nom de guerre choisi par ce personnage,



volontairement chargé d'une référence historique sinistre.

Ancien militaire de la Légion étrangère, il commande la milice œcuménique de Toulouse. Il ne se considère pas comme cruel. Il pense que :

- La peur détruit les sociétés
- Seule une autorité incontestable peut les sauver
- Les faiseurs constituent un risque que les gouvernements ont refusé de traiter
- L'obéissance est parfois une forme de compassion.

Cette certitude le rend particulièrement dangereux.

À jouer comme

Calme, discipliné et parfaitement capable de politesse. Il n'a pas besoin de crier pour menacer. Sa faiblesse est son incapacité à croire qu'une société puisse fonctionner sans hiérarchie centrale.

Eugène Andrieux

Ancien séminariste devenu policier puis lieutenant, Eugène demeure croyant mais refuse que la religion remplace la loi civile. Il assiste depuis plusieurs mois à la disparition progressive de son métier.

Ses enquêtes sont :

- Retirées
- Transférées
- Classées
- Confiées aux milices.

Chloé constitue pour lui la limite.

9. Le déroulement

ACTE I, LES ENFANTS POSENT UNE QUESTION

Scène 1, L'Oraison de Toulouse

Situation

Les parents de **Virginie** et **Maximilien** arrivent discrètement d'Espagne. La rencontre doit avoir lieu à quatorze heures dans la grande galerie d'un centre commercial toulousain.

Les enfants ont sept ans. Ils ont préparé une question :

« De quoi les grands qui gouvernent ont-ils peur ? »

Virginie répond :

« Peut-être qu'ils ont peur de perdre ce qu'ils ont. » Maximilien :

« Ou de mourir. Mais tout le monde meurt. »

Puis Virginie :

« Si on a tout le temps peur, on ne voit plus son ange. »

Les adultes présents commencent rapidement à interpréter leurs paroles. Les PJ doivent empêcher une nouvelle fois que les enfants deviennent des prophètes malgré eux.

La sécurité intervient

La foule gêne la circulation. Le service privé reçoit l'ordre de disperser. Puis des miliciens arrivent.

Objectif

Faire sortir :

- Les jumeaux
- Leurs parents
- Les personnes fragiles.

Défi

6 réussites avant 4 blocages

Difficulté : 20+

- Savoir²-faire :



La scène doit être jouée sans description graphique.

Bat

Sauver une personne, pas résoudre une énigme.

Intervenir

- 🌟 Athlétisme, Air, Eau ou Corps, 20+
Atteindre Chloé.
- 🌟 Feu ou Eau, 25+
Limiter les blessures.
- 🌟 Médecine, 20+
Premiers secours.
- 🌟 Psychologie, 20+
Maintenir un contact avec elle.

Chaque réussite réduit la gravité de ses blessures.

Avec trois réussites avant deux échecs, Chloé est stabilisée rapidement.

Dans tous les cas raisonnables, elle peut survivre si les PJ interviennent.

Scène 3, Ceux qui regardaient déjà

Pendant l'intervention :

- 🌟 Perception, 15+
Repérer une dizaine de personnes particulièrement bouleversées.
- 🌟 Perception, 20+
Découvrir une caméra orientée sur l'entrée avant même l'incident.
- 🌟 Psychologie, 20+
Comprendre que plusieurs témoins reconnaissent Chloé.

Les PJ ont le temps d'obtenir au maximum **trois contacts** avant l'arrivée des autorités.

Puis **Eugène Andrieux** apparaît.

Quelques minutes plus tard : **Joseph Darnand**.

Scène 4, Deux policiers

Joseph réclame :

- Les images
- L'identité de la victime
- La liste des témoins
- La prise en charge de Chloé.

Eugène répond :

« Ce n'est pas votre scène de crime. »

Joseph :

« Ce n'est plus un crime ordinaire. »

Eugène :

« Tant que je porte cet uniforme, c'est encore moi qui décide cela. »

Les PJ comprennent immédiatement que le conflit institutionnel devient ouvert.

Joseph finit par reculer.

Il fait cependant noter tous les visages.

Pression +1.

ACTE II, CHLOÉ

Scène 5, La Grève

Chloé est transférée à l'hôpital.

Le professeur **Jérôme Chavoni** supervise les soins.

Il est membre de l'Église œcuménique, mais cela ne signifie pas qu'il connaît toutes les expériences. Il remarque cependant immédiatement que la physiologie de Chloé réagit anormalement vite aux soins.

Entrer

Les PJ peuvent :

- Utiliser un contact
- Convaincre Eugène
- Se présenter comme proches
- Solliciter marie
- Passer discrètement.

Difficulté : 20+.

Aider Chloé

Les Arts peuvent soutenir les traitements. Ils ne doivent pas remplacer la médecine.

Médecine + Mystique, travail conjoint.

Trois réussites à 20+ :

- Stabilisation
- Diminution de la douleur
- Premiers fragments de conscience.

Scène 6, La conversation du couloir

Des miliciens arrivent.

Un PJ peut surprendre Chavoni parlant avec leur responsable.

« Vous m'aviez dit qu'ils ne sortaient jamais du programme. »

Le milicien :

« Celle-ci n'aurait jamais dû se souvenir. »

Chavoni :

« Et les deux précédentes ? »

Silence.

Comprendre

Les PJ obtiennent :

- 1 Preuve Saint-André
- La confirmation de plusieurs incidents

Le nom du programme Domesticus.

Chavoni peut devenir un témoin plus tard s'il réalise l'étendue des expériences.

ACTE III, CEUX QUI ONT VU

Scène 7, Trois témoins, deux heures

Les trois personnes identifiées sont déjà recherchées.

La milice les contacte avant les PJ.

Témoin 1

Refuse de parler.

Il faut accepter son refus.

Il peut néanmoins remettre anonymement une photographie.

Témoin 2

Accepte uniquement si sa famille est évacuée.

Les PJ doivent organiser sa sécurité.

Témoin 3

Son quartier est bouclé.

Un Résistant contacte les PJ.

Il connaît un ancien réseau technique sous les rues.

Les souterrains

4 réussites avant 2 interceptions

- Survie
- Renseignement
- Discrétion
- Sécurité.

Difficulté : 20+.

Le témoin révèle :

- Plusieurs adolescents amenés de nuit à Saint-André
- Ambulances sans identification
- Enfants disparaissant après les traitements
- Personnel lié à Nesmerck.

+1 Preuve.

Scène 8, Eugène Andrieux

Les PJ doivent rencontrer Eugène hors du commissariat.

Ses propres collègues sont surveillés.

Il possède les dossiers de **trois cas précédents**.

Deux adolescentes sont mortes.

Une troisième a disparu.

Les dossiers ont tous été retirés par la même procédure.

Ce qu'il demande

« Je veux savoir lesquels de mes hommes transmettent nos rapports. »

L'enquête peut être jouée comme :

5 réussites avant 3 informations compromises.

- Psychologie
- Renseignement
- Souterrains
- Perception
- Sécurité.

Résultat

Cinq policiers sympathisent avec l'Œcoumène.

Tous ne sont pas des agents.

Un seul transmet activement les dossiers.

Un autre policier, pourtant impliqué dans des réseaux criminels, aide discrètement la Résistance.

Cette ambiguïté est importante : les étiquettes ne suffisent plus.

Eugène choisit

S'ils lui montrent suffisamment de preuves :

Coalition +1.

Eugène accepte de protéger officiellement certains témoins.

ACTE IV, LE MONDE CACHÉ DE TOULOUSE

Scène 9, Les alliés de la nuit

Grâce au **Pacte de Lyon**, contacter les communautés surnaturelles est beaucoup plus simple qu'autrefois.

Les Garous acceptent d'écouter immédiatement.

Les Vampires de Toulouse répondent par l'intermédiaire d'un vieux réseau occitan.

Dans cette campagne, **Frédéric Mistral** est une identité légendaire revendiquée par le prince vampirique local il peut s'agir réellement du poète du XIXe siècle ou d'un vampire ayant adopté son nom, la MdV peut conserver l'ambiguïté.

Ce que sait le Monde Caché

Saint-André possède :

- Une crypte ancienne
- Plusieurs galeries
- Une connexion à d'anciens caveaux
- Des protections contre les vampires.

Les Vampires refusent de pénétrer dans le bâtiment.

Mais ils peuvent conduire les PJ jusqu'à une entrée oubliée.

Coalition +1.

Les esprits

Des traces des adolescentes mortes peuvent subsister dans l'Opacité.

Elles ne doivent jamais être contraintes à témoigner.

Si elles acceptent :

- L'une montre une salle
- L'autre donne un nom
- La troisième montre la porte par laquelle les enfants étaient conduits.

Cela peut donner jusqu'à **2 Preuves**.

ACTE V, SORTIR CHLOÉ

Scène 10, L'ordre de transfert

La milice obtient un mandat permettant de transférer Chloé dans une unité spécialisée.

Eugène appelle les PJ :

« Dans quarante minutes, je ne pourrai plus empêcher ça légalement. »

Objectif

Sortir Chloé sans transformer l'hôpital en champ de bataille.

Solutions possibles

- Fausse ambulance
- Transfert médical réel
- Passage technique
- Aide d'Eugène
- Échange de dossiers
- Passage de songerie
- Diversion.

Défi

5 réussites avant 3 alertes

- Sécurité
- Médecine
- Soutroiserie
- Diplomatie
- Renseignement.

Difficulté : 20 à 25+.

Quatre miliciens arrivent pendant l'opération. Le combat est possible, mais rendra la future propagande beaucoup plus efficace.

Scène 11, Chloé se souvient

Dans une cache sûre, Chloé reprend lentement conscience.

Aucun interrogatoire brutal.

Les PJ peuvent lui demander ce dont elle se souvient, mais doivent accepter les silences.

Restaurer les souvenirs

5 réussites avant 3 fatigues

- Psychologie
- Songerie
- Mystique
- Relation de confiance
- Objets personnels
- Fragments administratifs.

Difficulté : 20+.

Ses souvenirs

À mesure des réussites :

1 réussite : Saint-André.

2 : médicaments et cours expliquant que la magie est une maladie.

3 : salles sous le bâtiment.

4 : enfants testés après chaque injection.

5 : une porte dans la crypte et un laboratoire.

- +1 Preuve.

Ses parents

Les réseaux découvrent qu'ils sont vivants au Japon.

La décision de les contacter appartient à Chloé.

ACTE VI, SAINT-ANDRÉ

Scène 12, Reconnaissance

L'orphelinat accueille environ cinquante jeunes. Le personnel comprend :

- Seize médecins et chercheurs
- Dix cadres religieux
- Quarante-huit miliciens répartis sur plusieurs équipes
- Quatre chiens de garde.



Les PJ ne doivent évidemment pas affronter ces soixante-dix personnes comme une suite de combats ordinaires.

Le scénario doit être traité comme une **opération de libération**.

Les chiens ne sont pas idéologiquement hostiles. Un Art lié à la Nature, un dresseur ou une méthode non violente peut les neutraliser sans combat.

Scène 13, Les deux entrées

Par la surface

Accès plus simple aux dortoirs.

Avantages :

- Rencontrer les enfants
- Organiser l'évacuation
- Convaincre le personnel.

Risques :

- Surveillance
- Miliciens
- Alarmes.

Par la crypte

Accès direct aux laboratoires.

Avantages :

- Preuves
- Systèmes de contrôle
- Bloqueur.

Risques :

- Coupure avec les pensionnaires
- Personnel médical
- Portes sécurisées.

Meilleure solution

Utiliser les deux simultanément.

Cela exige plusieurs groupes et donc une Coalition suffisante.

Scène 14, Construire l'alliance

Les PJ disposent de plusieurs partenaires possibles.

Résistance locale

Une dizaine de personnes.

~ -2 à la difficulté de certaines actions logistiques.

Fragère et les policiers

Environ dix policiers fiables.

~ -3 sur la pression militaire intérieure.

Amis du shônai pur

Sept combattants.

~ -2 sur les actions de protection et d'évacuation.

Garous

Trois volontaires.

~ -2 sur la sécurisation des couloirs, mais leur apparition publique aura des conséquences.

Vampires

Ils ne combattent pas.

Ils fournissent la crypte.

Les PJ commencent alors l'opération avec :

~ 4 Progressions automatiques.

Journalistes

Ils ne réduisent aucune difficulté de combat.

Mais ils empêchent la destruction silencieuse des preuves.

Pompiers et médecins

Ils rendent l'évacuation des enfants beaucoup plus sûre.

C'est probablement l'une des alliances les plus importantes.

ACTE VII, LA BATAILLE DE L'ORPHELINAT

Scène 15, Préparer l'opération

La bataille originale de complexité 5 devient un **défi de campagne Tsuvadra dK**.

Objectif

~ Obtenir :
~ 12 Progressions avant 6 Ruptures
~ Difficulté de base :
~ • 35+
~ Cette difficulté baisse selon la préparation.

Elle ne représente pas la difficulté d'une attaque individuelle mais la complexité de l'opération entière.

☀ Savoir²-faire principaux

☀ Volonté, groupe

Permet à chaque groupe de maintenir son objectif malgré le chaos.

Une réussite donne 1 Progression.

☀ Stratégie

Organiser les différentes équipes.

Un personnage possédant Action rapide peut intervenir sur plusieurs fronts.

☀ Subterfuge

Neutraliser une opposition rapprochée ou créer une diversion.

Un échec peut coûter 1D6 Vie.

☀ Sécurité

Ouvrir portes, couper surveillance et contrôler les systèmes.

Un échec peut coûter 2D6 Énergie.

☀ Survie

Organisation médicale et moral des groupes.

Peut supprimer une conséquence physique d'une Rupture.

☀ Coût possible : 2D6 Énergie.

☀ Savoir²-faire secondaires

☀ Air

Annule un échec de Volonté de groupe.

Coût : 3D6 Énergie.

☀ Parade ou Esquive

Annule un échec de Subterfuge ou Sécurité.

Coût : 1D6 Vie.

☀ Tir

Diminue la difficulté du prochain test de 2.

Coût : 2D6 Énergie.

☀ Mêlée

Diminue de 2 la difficulté pendant les deux prochaines actions rapprochées.

Coût : 1D6 Vie.

☀ Renseignement

-5 sur le prochain Subterfuge ou Sécurité.

Coût : 2D6 Énergie.

☀ Discrétion

-5 sur la prochaine action de Stratégie.

Coût : 2D6 Énergie.

☀ Psychologie

Une fois par tour, permet de transformer un Savoir²-faire cohérent mais non prévu en Savoir²-faire principal pour l'action suivante.

Coût : 3D6 Énergie.

9. Les phases de la bataille

Progression 0-3, Entrer

Objectifs :

- Crypte
- Jardin
- Neutralisation des caméras

- Contrôle des sorties.

Une Rupture signifie :

- Alarme
- Blessure
- Porte verrouillée
- Groupe séparé.

Progression 4-6, Les dortoirs

Les enfants ne connaissent pas les PJ.
Certains pensent réellement être malades.
D'autres sont convaincus que les Faiseurs venus les libérer sont des terroristes.

La solution n'est pas :

« Suivez-nous, nous sommes les gentils. »

Il faut :

- Montrer Chloé
- Présenter un adulte fiable
- Laisser le choix
- Éviter la panique.

Psychologie ou Diplomatie, 20+.

Une réussite peut compter comme Progression.

Progression 7-9, Les laboratoires

Les chercheurs commencent à :

- Effacer les serveurs
- Détruire des échantillons
- Déplacer des enfants.

Les PJ doivent choisir :

Sauver un groupe

+1 Enfants sauvés.

Sauvegarder des données

+1 Preuve.

Capter un responsable

Témoin potentiel.

Arrêter le sérum

Empêche son utilisation future immédiate.
Ils ne peuvent pas tout faire seuls.
C'est précisément le rôle des alliés.

Progression 10, Joseph Darnand

Joseph entre dans le bâtiment avec son équipe personnelle.

Il comprend que l'orphelinat est perdu.

Il veut surtout récupérer :

- Les données Domesticus
- Les chercheurs principaux
- Un échantillon du sérum.

Il propose aux PJ :

« Prenez les enfants. Je prends ce qui permet d'empêcher que d'autres deviennent dangereux.

Nous évitons ainsi cent morts inutiles. »

Ce n'est pas forcément un mensonge.

Il veut réellement limiter les pertes.

Mais accepter signifie lui abandonner Domesticus.

Aucun jet ne doit décider cette proposition.

Scène 16, Affronter Joseph

Si les PJ refusent :

Joseph peut combattre.

Mais plusieurs solutions existent :

- L'isoler
- Couper ses communications
- Convaincre ses hommes
- Utiliser Eugène
- Montrer les expériences
- Diffuser les images en direct.

Briser son unité

3 réussites avant 2 attaques

- Diplomatie
- Psychologie
- Commandement
- Preuve filmée
- Témoignage d'un enfant.

Difficulté 25+.

Chaque réussite retire plusieurs hommes de la confrontation.

Joseph peut alors se retrouver presque seul.

C'est beaucoup plus significatif que simplement réduire ses Vie à zéro.

Progression 11, Le choix des médecins

Plusieurs médecins découvrent que l'opération est filmée.

Certains veulent se rendre.

D'autres détruisent leurs travaux.

Un chercheur affirme :

« Nous avons réellement empêché certains enfants de mourir de leurs pouvoirs. Tout n'était pas faux. »

C'est possible.

Les PJ découvrent que les recherches contiennent aussi de véritables traitements utiles.

La question du scénario **Mariage en noir** réapparaît : Faut-il tout détruire ?

Progression 12, Sortir

Les sirènes résonnent.

Des forces de l'ONU arrivent.

La victoire n'est pas de tenir Saint-André.

La victoire consiste à partir avec :

- Les enfants
- Les preuves
- Les témoins
- Suffisamment d'informations pour que personne ne puisse simplement recommencer ailleurs.

10. Les preuves

Si les PJ obtiennent au moins **5 Preuves**, ils disposent de :

- Vidéos
- Dossiers

- Témoignages
- Analyses indépendantes.

Mais les grands réseaux peuvent encore refuser de les diffuser.
Il faut donc multiplier les copies.

Options

- Journalistes locaux
- Réseaux japonais
- Réseaux chinois
- Errants
- Communautés religieuses dissidentes
- Anciens de Stanford
- Monde Caché
- Réseaux universitaires.

Chaque réseau reçoit seulement une partie ou l'ensemble.

Les PJ décident.

ACTE VIII, POURQUOI MAINTENANT ?

Scène 17, Le coup politique

Pendant que Toulouse se bat autour de **Saint-André**, plusieurs événements se produisent simultanément.

Des gouvernements annoncent :

- États d'urgence
- Délégations de sécurité à l'ONU
- Intégration de certaines unités policières
- Coordination judiciaire supranationale.

L'argument principal est : les États ne sont plus capables de répondre aux menaces dimensionnelles.

L'affaire Saint-André est immédiatement présentée comme : « une attaque coordonnée de terroristes Faiseurs contre une institution accueillant des mineurs ».

Si les PJ ont beaucoup de Preuves, ce récit est contesté dès les premières heures.

S'ils en ont peu, il devient la version dominante.

Scène 18, Eugène choisit une seconde fois

Le préfet lui ordonne d'arrêter :

- Les PJ
- Les policiers ayant participé
- Les journalistes
- Chloé.

Eugène regarde l'ordre.

Puis son badge.

Il le pose sur la table.

« Une fonction n'a de valeur que tant qu'elle permet encore de faire ce pour quoi elle existe. »

Il ne devient pas chef de la Résistance.

Il rejoint simplement le réseau.

Plusieurs policiers font de même.

D'autres restent.

Aucun jugement immédiat n'est porté sur ceux qui restent.

Scène 19, Les enfants

Les jeunes de Saint-André sont répartis dans plusieurs refuges.

Il faut éviter de recréer un nouveau Pleincreux centralisé.

Ils rejoignent :

- Familles
- Anciens élèves
- Refuges de l'errance
- Japon
- Espagne
- Communautés sûres.

Certains enfants demandent pourtant :

« *Maintenant, qui commande ?* »

La réponse appartient aux PJ.

Elle peut déterminer une partie de la philosophie future de la Résistance.

II. Issues possibles

Chloé survit et témoigne

Elle devient l'un des visages de l'affaire Saint-André, uniquement si elle accepte cette exposition.

Chloé refuse toute exposition

Son témoignage demeure protégé.

Les autres preuves doivent suffire.

Eugène rejoint la Résistance

Son réseau policier devient une ressource importante.

Eugène reste dans la police

Il devient un contact intérieur extrêmement précieux.

Joseph est capturé

Son procès pourrait devenir un symbole.

Joseph s'échappe

Il devient un adversaire majeur de la Résistance.

Joseph découvre les expériences

Il peut commencer à comprendre que même l'institution qu'il sert lui ment.

Cela ne le rend pas immédiatement allié.

Les enfants sont presque tous sauvés

La victoire morale de Toulouse devient incontestable.

Plusieurs enfants restent prisonniers

Les lieux de transfert deviennent des objectifs futurs.

Domesticus est détruit

Le programme repartira difficilement.

Les données sont sauvées

Les PJ possèdent également des traitements médicaux précieux mais doivent protéger ces recherches.

La presse publie les preuves

Le coup politique ne peut être présenté comme consensuel.

La presse est muselée

Les preuves deviennent les premiers grands documents clandestins de la Résistance.

12. Récompenses et évolutions

Chaque PJ reçoit entre 20 et 30 XP.

Récompenses proposées

- 5 XP pour avoir sauvé Chloé
- 5 XP pour avoir protégé les témoins
- 5 XP pour avoir fait basculer Eugène ou d'autres représentants institutionnels
- 5 XP pour avoir constitué une Coalition pluraliste
- 5 XP pour avoir libéré les enfants
- 5 XP pour avoir refusé de remplacer une domination par une autre.

Acquis possibles

- Réseau policier clandestin
- Contact avec Eugène
- Refuge toulousain
- Réseau de journalistes
- Accès au monde caché occitan
- Échantillon neutralisé de domesticus
- Méthode de traitement contre les bloqueurs
- Relation avec Chloé
- Réseau de familles pour jeunes faiseurs
- Réputation dans la résistance
- Réseau des anciens fonctionnaires
- Contact médical.

Complications possibles

- Identité désormais publique
- Mandat ONU
- Joseph comme ennemi personnel
- Responsabilité envers plusieurs enfants

- Dissension sur le sort des recherches
- Accusation de terrorisme
- Proche resté dans une administration oecuménique
- Conflit avec Marie concernant la stratégie
- Traumatisme lié à Saint-André.

13. Épilogue, Fin des nations

Quelques semaines plus tard, les cartes n'ont pas changé.

La France porte toujours son nom.

L'Italie aussi.

L'Espagne aussi.

Mais de plus en plus de décisions sont prises ailleurs.

Les anciens drapeaux flottent encore au-dessus des bâtiments.

À l'intérieur, les nouveaux contrats portent le symbole de l'ONU.

Dans une petite maison où plusieurs enfants de Saint-André sont accueillis, une fille demande à Chloé :

« *Pleincieux, c'était un pays ?* »

Chloé réfléchit.

Puis répond :

« *Non. C'était une école.* »

Un garçon intervient :

« *Alors pourquoi tout le monde en a peur ?* »

Personne ne répond immédiatement.

Sur une table se trouve une carte du monde.

Plusieurs points y sont reliés :

- Madrid
- Toulouse
- Lyon
- Rome
- Stanford
- Tokyo
- Naples.

La Résistance représente toujours une part infime de la population.

Mais ce n'est plus le chiffre qui compte.

Pour la première fois, ses membres savent comment se retrouver.

Et dans le sud de l'Italie, Virginie et Maximilien disparaissent soudain des réseaux de surveillance.

Un message arrive quelques heures plus tard :

« *Les enfants ont été pris. Naples. Ne faites confiance à personne.* »

Le scénario suivant peut commencer :

Mafia et jumeaux

14. Organisation conseillée des séances

Séance 1, Chloé

- Littéraire-Rôle

- Oraison de Toulouse
- Fuite du centre commercial
- Tentative de suicide de Chloé
- Intervention des PJ
- Confrontation Eugène / Joseph
- Hôpital
- Découverte de domesticus

Séance 2, Les témoins

- Protection des témoins
- Souterrains
- Rencontre avec Eugène
- Enquête dans son service
- Monde caché toulousain
- Extraction de Chloé
- Premiers souvenirs de Saint-André

Séance 3, Préparer Saint-André

- Récupération des souvenirs de Chloé
- Reconnaissance de l'orphelinat
- Crypte
- Découverte des laboratoires
- Recrutement des alliés
- Préparation des enfants et des refuges
- Choix du plan

Séance 4, Fin des nations

- Bataille narrative de Saint-André
- Enfants
- Laboratoires
- Confrontation avec Joseph
- Choix concernant Domesticus
- Évacuation
- Diffusion des preuves
- Bascule politique mondiale
- Choix d'Eugène
- Épilogue

Séance 5 facultative, La bataille de Toulouse

Pour une version plus tactique, consacrer une séance entière à Saint-André avec quatre fronts simultanés :

- **La crypte**, où les PJ cherchent les preuves
- **Les dortoirs**, où les alliés organisent l'évacuation
- **La cour**, où Eugène et les policiers retardent la milice
- **Le laboratoire**, où Joseph cherche à récupérer Domesticus.

Les PJ doivent alors décider en permanence **où leur présence est réellement nécessaire**, ce qui renforce la question centrale du scénario : à ce stade de leur vie, être responsable ne signifie plus tout accomplir soi-même, mais savoir à qui confier une part du monde.



Mafia et jumeaux (2040 - 2041)



Période : 2040-2041

Âge des PJ : environ 22 à 24 ans

Âge de Virginie et Maximilien : 8 ans

Système : Tsuvadra dK

Durée : quatre à cinq séances de quatre à six heures

Lieux : Paris, Vincennes, train Paris-Naples, Naples, Rome, Alpes, Tourcgnat

Ambiance : diplomatie criminelle, protection des proches, alliances compromises, clandestinité, guerre urbaine, fidélité

Données du scénario

Question personnelle

Peut-on s'allier avec des personnes compromises sans leur abandonner sa conscience ?

Crise principale

La Résistance progresse, mais elle reste trop faible pour protéger seule Virginie et Maximilien.

La Camorra napolitaine propose alors ce que presque aucune institution ne peut encore offrir :

- Hommes
- Argent
- Refuges
- Faux papiers
- Transport
- Réseau international.

Mais elle exige en échange la neutralisation de son principal rival romain.

Les PJ doivent empêcher que la protection des jumeaux devienne le prétexte à une guerre criminelle ou à leur transformation en symboles appartenant à une faction.

Décision irréversible

À quelles conditions accepteront-ils l'aide de la mafia ?

Et surtout :

Refuseront-ils que Virginie et Maximilien deviennent les chefs, les reliques ou les armes d'une coalition construite autour d'eux ?

Conséquence canonique

À la fin de l'aventure :

- Une partie importante de la Camorra rejoint la coalition anti-œcuménique
- La Banda della Magliana est divisée ou neutralisée politiquement
- Un réseau criminel, des Garous, des Vampires et la Résistance coopèrent ponctuellement
- Les PJ imposent des limites à leurs alliances
- Leurs propres proches deviennent des cibles
- Ils comprennent que protéger les jumeaux signifie aussi **leur permettre de rester des enfants**
- Lorsqu'ils rejoignent Tourcgnat, Virginie et Maximilien ont disparu.

I. Résumé

Un an après Saint-André, les rapports de force ont profondément changé.

Les statistiques diffusées par les grands médias donnent désormais :

- Résistance : 7 %
- Errance : 10 %
- Hésitants : 43 %
- Œcumènes : 40 %

Ces chiffres doivent être considérés comme des estimations politiques, non comme une vérité mathématique absolue.

L'ancien ordre national s'est presque entièrement effacé.

Les polices urbaines dépendent des métropoles. L'ONU contrôle les opérations militaires importantes. Les forces œcuméniques disposent de leurs propres unités comprenant désormais :

- Un Inquisiteur
- Six à douze miliciens
- Parfois un Faiseur ayant accepté la « rédemption ».

Plusieurs anciens élèves de Pleincreux apparaissent sur les écrans. Ils expliquent qu'ils ont été : « soignés ». Certains semblent sincères. D'autres parlent avec une étrange uniformité.

Pendant ce temps, **Virginie** et **Maximilien** veulent rencontrer les communautés surnaturelles parisiennes. Non pour les commander. Ils veulent leur poser une question :

« Quand tout le monde aura choisi son camp, est-ce que vous allez encore rester cachés ? »

Les PJ organisent une Oraison clandestine à Paris. L'événement est découvert. Des miliciens interviennent.

Mais, pour la première fois, une troisième force prend ouvertement position :

Des hommes de la Camorra napolitaine.

Ils protègent la fuite des enfants.

Leur porte-parole, **Gabriella Pasquale**, remet ensuite aux PJ une invitation de son grand-père : **Livio Pasquale**, parrain napolitain. Il veut discuter de la protection des jumeaux.

La proposition semble providentielle.

Elle ne l'est pas.

Livio veut également affaiblir la Banda della Magliana, qui contrôle une partie de Rome et entretient des relations avec l'Église œcuménique.

Avant d'arriver à Naples, les PJ rencontrent dans le train une ancienne amie : **Sophia Pleurote**.

Elle est seule, épuisée, et envisage de rejoindre Rome pour accepter le programme de « rédemption ».

Gabriella considère immédiatement Sophia comme un risque.

Les PJ doivent alors établir une première limite : une alliance avec la mafia leur donnera-t-elle le droit de décider qui devient sacrificable ?

À Naples, Livio ne demande pas immédiatement aux PJ de tuer ses adversaires.

Il leur propose quelque chose de plus dangereux : modifier suffisamment l'équilibre romain pour obliger Lambretta, chef de la Banda, à négocier.

Deux réseaux deviennent les points d'appui de cette opération :

- L'Aventin
- Le Trastevere.

Mais les PJ découvrent que ces quartiers ne sont pas de simples cases sur une carte criminelle. Ils sont peuplés de personnes exploitées par les organisations qu'ils doivent affaiblir.

La question devient donc : prendront-ils le contrôle des réseaux ou permettront-ils à ceux qui en dépendent d'en sortir ?

À Rome, l'affaiblissement de Lambretta ouvre enfin des négociations. L'Église refuse cependant de perdre un allié. Une offensive est lancée.

Pendant cinq jours, les PJ et leurs alliés doivent maintenir suffisamment de passages ouverts pour :

- Protéger les civils
- Déplacer les jumeaux
- Evacuer les blessés
- Empêcher la destruction du réseau clandestin.

Après Rome vient la riposte. Les proches des PJ sont arrêtés.

Darwi, **Vincent**, **Océane** et le **Grand Meaulnes** peuvent se retrouver parmi eux, selon les relations construites pendant la campagne. Ils sont détenus dans un entrepôt alpin.

Les PJ comprennent alors le véritable sens du scénario : lorsqu'ils se sont entourés d'alliés, ils ont également donné à leurs ennemis quelque chose à leur prendre.

Ils sauvent leurs proches.

Puis Virginie et Maximilien les convoquent à Tourcgnat.

Ils veulent parler d'une dernière Oraison.

Lorsque les PJ arrivent, la maison est vide.

Trois hommes vêtus de sombre attendent devant la porte.

2. Fonction dans la campagne

Ce scénario constitue la première moitié du dernier mouvement de **Cellules & Étoiles**.

Auparavant, les PJ ont appris :

- À protéger
- À perdre
- À reconstruire
- À former des alliances.

Ils doivent maintenant apprendre à poser une limite à ces alliances.

Une coalition n'est pas une communauté morale homogène.

Les PJ travaillent désormais avec :

- Dragons
- Garous
- Vampires

- Policiers clandestins
- Errants
- Religieux dissidents
- Journalistes
- Criminels.

Ils ne peuvent pas exiger que tous partagent leurs valeurs.

Mais ils peuvent décider :

- Ce qu'ils refusent de faire eux-mêmes et ce qu'ils refusent de permettre en leur nom.

3. Le monde en 2040

L'ancien système

Les gouvernements nationaux existent encore juridiquement mais contrôlent de moins en moins :

- La monnaie
- La sécurité
- Les transports
- Les infrastructures
- La justice internationale.

L'ONU

Elle administre désormais de nombreux domaines directement.

Son argument principal :

« La menace ne connaît plus de frontières la protection ne doit donc plus en connaître. »

Les Faiseurs ralliés

L'Église offre officiellement une amnistie.

Les Faiseurs qui se présentent à Rome peuvent :

- Être absous
- Recevoir un traitement domesticus
- Devenir membres de communautés protégées
- Parfois rejoindre les unités inquisitoriales.

Certains sont véritablement volontaires. D'autres ont choisi entre cette solution et la clandestinité. Cette ambiguïté est essentielle.

4. Pourquoi la mafia intervient

La **Camorra** ne devient pas soudainement une organisation vertueuse. Elle possède trois raisons de combattre l'ordre œcuménique.

Première raison : autonomie

L'ONU souhaite supprimer les pouvoirs clandestins qu'elle ne contrôle pas.

Deuxième raison : famille

L'Église veut imposer ses propres structures sociales et juridiques jusque dans les territoires mafieux.

Troisième raison : économie

La centralisation corporatiste menace certains trafics et économies parallèles. Livio Pasquale est cependant sincèrement touché par les jumeaux et par la destruction de Pleincreux.

Il peut donc agir simultanément :

- Par intérêt
- Par fidélité
- Par affection
- Par calcul politique.

C'est précisément ce qui rend cette alliance crédible et dangereuse.

5. Les compteurs

Sécurité des jumeaux

Commence à **4 sur 6**.

Elle diminue lorsqu'ils :

- Apparaissent publiquement
- Utilisent leurs pouvoirs
- Restent trop longtemps au même endroit
- Sont reconnus
- Sont accompagnés d'un groupe trop important.

Elle augmente grâce à :

- Faux itinéraires
- Réseaux de refuges
- Underground
- Camorra
- Séparation temporaire
- Contre-surveillance.

Effets

- 5-6 : localisation extrêmement difficile.
- 3-4 : plusieurs groupes savent dans quelle région ils se trouvent.
- 2 : une opération de capture devient possible.
- 1 : leurs itinéraires sont compromis.
- 0 : disparition ou capture.

Le compteur ne doit normalement atteindre 0 qu'à la toute fin.

Confiance Pasquale

Commence à **1 sur 6**.

Elle augmente lorsque les PJ :

- Tiennent parole
- Protègent Gabriella
- Refusent de mentir à Livio
- Obtiennent un résultat sans humilier ses hommes
- Protègent une famille
- Assument publiquement une limite.

Elle diminue lorsqu'ils :

- Utilisent leurs Arts pour manipuler ses proches
- Mentent sur une promesse
- Abandonnent un allié
- Traitent la Camorra comme de simples exécutants.

À 5+, Livio accepte des conditions imposées par les PJ.

Limites morales

Commence à **0 sur 5**.

Les PJ gagnent un point lorsqu'ils établissent puis respectent une règle concernant leur alliance.

Exemples :

- Aucun enfant utilisé comme monnaie politique
- Aucune exécution de prisonnier
- Pas de trafic humain toléré
- Droit de quitter l'alliance
- Aucune action attribuée aux jumeaux sans leur accord.

À 5, le réseau qui naît à Rome est une coalition plutôt qu'une nouvelle hiérarchie.

Rome

Sept **Positions** représentent non des territoires à conquérir mais les infrastructures nécessaires à la survie du réseau.

- Refuge
- Route nord
- Route sud
- Communications
- Hôpital clandestin
- Passage du Tibre
- Dépôt logistique

Les PJ doivent conserver **au moins trois Positions** pendant l'offensive.

6. Littéraire-Rôle, Ceux que l'on peut atteindre à travers moi

Chaque joueuse répond :

- Qui est aujourd'hui la personne dont la perte me ferait tout abandonner ?
- À qui ai-je fait une promesse que mes ennemis pourraient utiliser contre moi ?

- Avec quelle personne moralement compromise ai-je appris à travailler ?
- Quelle action refuserais-je même si elle garantissait la sécurité des jumeaux ?

Chaque PJ choisit :

- Un proche
- Une promesse
- Une ligne rouge
- Une dette.

Proche

Une fois dans le scénario, un souvenir du proche apporte **2 dK**.

Mais ce proche peut devenir une cible dans l'acte final.

Ligne rouge

La respecter alors qu'elle coûte réellement quelque chose donne **2 dK à la réserve commune**.

17. Personnages récurrents

Sophia Pleurote

Sophia a maintenant environ **dix-sept ans**.

La petite fille de Pleincreux est devenue une adolescente puis une jeune femme vivant depuis plusieurs années sous de fausses identités.

Elle a perdu plusieurs refuges.
Elle est épuisée.

Elle envisage Rome non parce qu'elle « trahit », mais parce qu'on lui promet :

- Un lit
- Une identité légale
- La fin de la fuite
- Un traitement empêchant ses pouvoirs de lui attirer de nouveaux ennuis.

Elle sait que retrouver les PJ risque de les exposer.

Cette culpabilité la pousse parfois à penser qu'elle devrait simplement disparaître de leur vie.

Gabriella Pasquale

Gabriella est la petite-fille de Livio. Elle appartient à une génération qui n'éprouve aucun attachement romantique pour la mafia.

Elle connaît :

- Ses violences
- Ses mensonges
- Ses compromissions.

Mais elle estime que son réseau peut sauver des vies que l'ONU condamnerait.

Elle entretient une relation importante avec Ephraïm Meaulnes.

Livio Pasquale

Livio dirige une importante fraction de la Camorra napolitaine. Il est âgé, chaleureux et très dangereux.

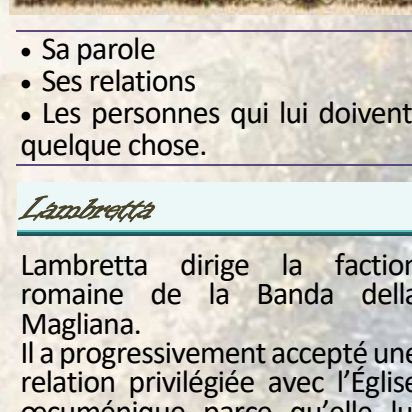
Il considère : qu'un crime peut parfois être justifié par la nécessité, mais qu'une parole donnée ne peut l'être par rien si elle est trahie.

Il aime profondément les enfants.

Cela ne gomme aucunement les crimes commis par son organisation.

Livio évite personnellement le combat.

Ses armes principales sont :



Lambretta

Lambretta dirige la faction romaine de la Banda della Magliana.

Il a progressivement accepté une relation privilégiée avec l'Église œcuménique parce qu'elle lui garantissait :

- Territoires
- Impunité
- Contrats
- Protection contre l'ONU.

Il n'est pas un idéologue.

Il est convaincu que la survie consiste à choisir le vainqueur assez tôt.

8. Profils génériques conservés

Quidam

Les passants représentent la population ordinaire. Ils ne forment jamais une foule uniforme. Selon la situation, ils peuvent :

- Paniquer
- Aider
- Filmer
- Mentir
- Protéger quelqu'un
- Dénoncer.

Homme de main

Ces hommes et femmes ont souvent intégré les organisations criminelles par :

- Famille
- Pauvreté
- Protection
- Absence d'alternative
- Ambition.

Leur code d'honneur peut être très réel tout en coexistant avec une activité criminelle.

Militaire

9. Le déroulement

ACTE I, PARIS

Scène 1, Préparer l'Oraison

Virginie et Maximilien souhaitent rencontrer publiquement quelques représentants de l'Underground.

Le rendez-vous final avec les communautés surnaturelles doit se tenir à Vincennes, mais les enfants veulent auparavant prononcer quelques mots à Paris.

Défi préparatoire

Complexité : 6 réussites avant 3 expositions.

Les premières actions sont FD 3 (27+).

Dans les derniers jours, elles passent à FD 4 (31+).

Savoir²-faire principaux

- Volonté, groupe
- Psychologie
- Sécurité
- Subterfuge.

Secondaires

- Selon les idées :
- Renseignement
- Opacité
- Diplomatie
- Représentation

- Discrétion
- Réseau des Errants.

Une réussite secondaire peut :

- Annuler une exposition
- Donner +2 dK à l'action suivante
- Réduire temporairement la difficulté.

Scène 2, L'Oraison de Paris

Les enfants ne prononcent pas un grand programme politique.

Maximilien regarde les adultes présents.

« Vous êtes cachés depuis très longtemps. »

Virginie :

« Nous aussi, maintenant. »

Puis :

« Est-ce qu'on doit rester cachés chacun de notre côté ? »

Cette question touche les Vampires et les Garous beaucoup plus qu'un grand discours.

Scène 3, L'attaque

Des unités de milice apparaissent.

Objectif :

Évacuer les enfants.

La confrontation se joue en 5 réussites avant 3 encerclements.

- Combat : 23+
- Sécurité : 27+
- Foule/Diplomatie : 23+
- Opacité : 27+
- Subterfuge : 27+.

Après 2 réussites : Des véhicules arrivent.

Les PJ croient d'abord à de nouveaux ennemis.

Des hommes en sortent et ouvrent un corridor.

Gabriella Pasquale apparaît.

« Mon grand-père vous présente ses excuses pour le retard. »



La Camorra protège la fuite.

Scène 4, Vincennes

Malgré l'attaque, la rencontre secrète est maintenue. Trohagan a fourni les contacts.

Sont notamment présents :

Vof Wolf, représentant de plusieurs Garous franciliens

François Villon, très ancien Vampire
Quelques délégués du Pacte de Lyon.

Les jumeaux

Ils demandent seulement :

« Si quelqu'un vient chercher les autres, est-ce que vous allez les prévenir ? »

Ils ne proposent pas de devenir chefs.

Les adultes doivent inventer eux-mêmes leur alliance.

Résolution

- Diplomatie ou Psychologie, 27+.
- Avec un souvenir du Pacte de Lyon : +2 dK.

Succès :

Garous et Vampires parisiens rejoignent le réseau d'alerte mais conservent leur autonomie.

ACTE II, LE TRAIN

Scène 5, Sophia

Les PJ, les jumeaux et Gabriella prennent un itinéraire discret vers Naples.

Dans le wagon-restaurant, une voix :

« Sofia ?... Link ? ... »

Sophia Pleurote est là.

Elle sourit pour la première fois depuis longtemps.
Puis elle comprend qui accompagne les PJ.
Et pâlit.

Gabriella murmure :

« Elle vous a reconnus devant cinquante personnes. »

Elle précise :

« Réglez le problème. »

Important

Gabriella ne demande pas explicitement de tuer Sophia.
Mais elle veut savoir si les PJ sont capables de protéger leur secret.

Un mafieux plus brutal peut proposer :

« Elle descend au prochain arrêt. Nous nous en chargeons. »

Cette phrase doit permettre aux PJ de poser leur première véritable limite.

Scène 6, Ce que veut Sophia

Sophia explique qu'elle va à Rome.

Elle veut accepter le programme de rédemption.

« J'en ai assez de dormir dans une chambre différente tous les mois. »

Elle ne veut pas mourir.

Elle veut arrêter de fuir.

Les PJ peuvent :

- Ecouter
- Lui proposer l'Espagne
- Lui proposer Lyon
- Contacter Fatoumata
- Lui trouver une autre identité
- Respecter son choix d'aller à Rome.

Aucune manipulation magique

Utiliser Influence, Esprit ou autre pouvoir pour modifier son choix retire immédiatement **1 Limite morale**.

Patrouille

Deux miliciens entrent dans le wagon.

Sophia doit décider elle-même si elle protège les PJ.

Si elle a été traitée avec respect : Elle détourne naturellement leur attention.

ACTE III, NAPLES

Scène 7, Livio Pasquale

Livio reçoit le groupe dans une maison familiale, pas dans un palais.

Il connaît les PJ depuis l'affaire des Dragons.

Il embrasse ses petits-enfants, fait servir à manger et demande que les jumeaux puissent aller jouer dans une autre pièce avant de parler politique.

Ce détail est important.

Il les considère d'abord comme des enfants.

Sa proposition

« Je peux les cacher. Je peux cacher leurs enfants un jour. Et les vôtres. »

Puis :

« Mais je ne peux pas le faire avec Rome travaillant contre moi. »

Il ne demande pas :

« Tuez Lambretta. »

Il demande :

« Faites-lui comprendre que l'avenir lui coûtera plus cher avec eux qu'avec nous. »

Scène 8, Les quatre infiltrés

Parmi les dix hommes présents, quatre travaillent également avec la Banda.

L'un d'entre eux transmet aussi des informations à l'Église.

Livio le sait presque certainement.

Il veut observer ce que feront les PJ.

Défi relationnel

6 réussites avant 3 ruptures.

Difficulté 27+

Principaux

- Bluff
- Diplomatie
- Influence
- Intimidation.

Secondaires

- Réputation
- Psychologie
- Représentation.
- Chaque réussite secondaire apporte +2 dK à une action principale.

Résultats

À 3 réussites :

- Un infiltré se rallie.

À 5 :

- Deux autres acceptent la neutralité.

À 6 :

- Le quatrième révèle qu'un des hommes présents transmet directement à l'Inquisition.

Aucune magie mentale n'est nécessaire.

ACTE IV, ROME

Scène 9, L'Aventin

Livio désigne un réseau de prostitution contrôlé par un capo de Lambretta comme l'un de ses principaux revenus.

Les PJ ne doivent pas « prendre le quartier ».

Ils doivent rendre le réseau inutilisable pour Lambretta.

Les travailleuses

Elles viennent de nombreuses régions.

Plusieurs parlent :

- Italien
- Anglais
- Roumain
- Russe
- Polonais
- Français.

Certaines veulent partir.

D'autres veulent rester mais sans intermédiaires violents.

D'autres veulent uniquement récupérer :

- Passeport
- Argent
- Enfant
- Sécurité.

Première étape, comprendre

Linguistique ou Diplomatie, FD 2 (23+).

Deuxième, gagner leur confiance

Pas de promesse vague.

Les PJ doivent proposer quelque chose de concret :

- Refuge
- Papiers
- Argent récupéré
- Transport
- Protection
- Autonomie du groupe.

Diplomatie, FD 3 (27+).

Troisième, neutraliser le contrôle

Les quatre principaux surveillants peuvent être :

- Convaincus
- Arrêtés
- Isolés
- Exposés
- Combattus.

Un combat n'est pas obligatoire.

Réussite

Lambretta perd :

- Revenus
- Renseignements
- Contrôle territorial.

Mais les personnes du quartier n'appartiennent pas pour autant à la Camorra.

+1 Limite morale si les PJ refusent explicitement d'en transférer la gestion à Livio.

Scène 10, La Trastevere

Le second réseau concerne :

- Contrebande
- Ateliers clandestins
- Contrefaçons
- Faux documents.

Un artisan appelé **Pasquale** y travaille sous contrainte.

Quatre hommes le surveillent.

Filtrage

Sournoiserie ou Perception, FD 3 (27+).

Libérer Pasquale

Les gardes peuvent être :

- Attirés ailleurs
- Soudoyés
- Neutralisés
- Retournés
- Combattus.

Convaincre Pasquale

Psychologie ou Diplomatie, FD 2 (23+).

Il demande d'abord :

« Et demain ? Quand vos amis seront repartis, qui empêchera les mêmes hommes de revenir ? »

Les PJ doivent fournir une réponse réelle.

Réussite

Pasquale donne :

- Ateliers
- Comptes
- Noms
- Circuits.

Cela permet de couper une grande partie de la logistique romaine.

Scène 11, Lambretta

Lambretta accepte finalement de parler.
Il propose une rencontre dans un lieu neutre.
Il demande :

« Pourquoi devrais-je devenir l'ennemi de l'organisation qui possède maintenant la moitié du monde ? »

Les PJ disposent de plusieurs arguments :

- L'Église éliminera les réseaux criminels lorsqu'ils ne seront plus utiles
- Elle dispose déjà de ses propres forces
- Les données de Saint-André montrent sa volonté de contrôler toute capacité indépendante
- Livio offre une coexistence
- Les PJ peuvent garantir que la Résistance ne cherchera pas à annexer Rome.

Négociation

5 réussites avant 3 refus.

- Diplomatie, Influence, Psychologie ou Renseignement, 31.

Les preuves réelles donnent +2 dK.

Issues

Lambretta peut :

- Accepter une neutralité
- Abandonner certains secteurs
- Diviser sa propre organisation
- Demander une sortie personnelle
- Refuser.

Il n'est pas nécessaire de l'exécuter.
S'il refuse, ses propres capos peuvent encore l'abandonner.

ACTE V, LA CODA ROMAINE

Scène 12, La riposte

L'Église comprend que Rome est en train de lui échapper.
Une opération de grande ampleur est préparée.

Les PJ disposent de **cinq jours**.

La coalition possède initialement environ quarante combattants napolitains, mais le véritable enjeu n'est pas leur nombre.
Il faut protéger les sept Positions.

9. Préparer Rome

Chaque journée permet deux grandes actions.

Recruter

- Anciens de Pleinreux
- Garous
- Vampires

- Résistance
- Anciens policiers
- Réseaux criminels
- Dragons.

Préparer

- Fortifier
- Evacuer
- Créer un faux passage
- Stocker de la nourriture
- Préparer un hôpital
- Etablir les communications.

Chaque préparation réussie à **27+** donne **1 Avantage de Rome**.

Scène 13, La bataille de Rome

La bataille se joue comme une épreuve stratégique.

Objectif

12 réussites avant 6 Ruptures.

- Difficulté de base : 31+.

Principaux

- Stratégie
- Commandement
- Renseignement
- Sécurité
- Survie
- Subterfuge.

Secondaires

- Combat
- Air
- Terre
- Médecine
- Psychologie
- Diplomatie.

Une action secondaire réussie peut :

- Annuler une Rupture
- Offrir +2 dK
- Protéger une Position
- Evacuer des civils.

Forces ennemies

Environ une centaine de combattants participent à l'ensemble de l'opération :

- Miliciens
- Mercenaires
- Membres de la banda restés fidèles
- Quelques unités spécialisées.

Ils ne se trouvent jamais tous au même endroit.

Les Dragons

Un Dragon allié peut intervenir.
Il ne doit pas être traité comme une simple « pièce d'artillerie ».
Son intervention permet par exemple :

- D'évacuer un bâtiment
- D'interdire temporairement un pont
- D'effrayer une unité
- D'intercepter un véhicule lourd.

Une intervention publique révèle cependant sa présence.

Raptures possibles

- Refuge découvert.
- Hôpital attaqué.
- Route coupée.
- Communications perdues.
- Civils coincés.
- Un allié change de camp.
- Position abandonnée.
- Jumeaux repérés.

Scène 14, Trois positions

Lorsque les PJ possèdent encore au moins trois Positions après douze Progressions, le réseau peut évacuer et continuer à fonctionner.

Ils n'ont pas conquis Rome.

Ils ont empêché leurs adversaires de détruire la coalition.

Cette nuance est essentielle.

10. Le véritable pacte mafieux

Après la bataille, Livio propose de rendre sa protection permanente.

Il veut :

- Protéger les jumeaux
- Garantir les voies italiennes
- Coordonner les réseaux criminels étrangers
- Négocier avec triades et yakuza.

Il appelle Virginie et Maximilien : « Nos petits princes. »

C'est précisément le moment où les PJ doivent intervenir.

Décision irréversible

Aucun jet.

Ils doivent déterminer les conditions de l'alliance.

Exemples

Les jumeaux ne dirigent rien.

Aucune opération ne peut être faite en leur nom sans accord de leurs protecteurs et, autant que possible, des enfants eux-mêmes.

Aucun trafic humain n'est protégé par l'alliance.

Les refuges accueillant des enfants sont neutres.

Toute personne peut quitter la coalition.

La **Résistance** et la **Camorra** restent deux organisations distinctes.

Chaque limite réellement acceptée apporte +1 Limite morale.

À 5 : Le pacte devient une alliance conditionnelle plutôt qu'une absorption de la Résistance par la mafia.

Livio peut simplement répondre :

« Vous êtes difficiles. C'est probablement pour cela que je vous fais confiance. »

ACTES VI, SAUVER CEUX QU'ON AIME

Scène 15, La riposte invisible

Quelques jours après Rome, les médias annoncent plusieurs arrestations simultanées. Les personnes exactes dépendent de la campagne.

Peuvent figurer :

- Darwi
- Vincent
- Océane
- Ephraïm Meaulnes
- Conjointes ou conjoints des PJ
- Anciens camarades.

L'accusation :

Complicité de terrorisme international.

Puis un fichier vidéo parvient aux PJ.

Ils voient les prisonniers dans un entrepôt.

Scène 16, Trouver l'entrepôt

Les métadonnées ont été supprimées.

Il faut reconstituer le lieu à partir de :

- Eclairage
- Bruit
- Palettes
- Camions
- Réseau électrique
- Horaires.

L'entrepôt se trouve dans les Alpes.

Sauve Trouver

3 réussites avant 1 Détection.

Deux tests maximums par journée.

- Sécurité 27+.

Autres approches

- Renseignement, 27+
- Perception, 27+
- Logistique, 27+
- Géographie / Survie, 27+.

Une Détection n'impose plus automatiquement un combat.

Elle signifie : les gardiens savent maintenant que quelqu'un les cherche.

La pression augmente et certains dispositifs changent.

Scène 17, Reconnaissance

Le site comprend :

1. Quai

Arrivée des camions.

2. Ascenseur

Une dizaine de travailleurs et deux miliciens.
Les travailleurs ne connaissent pas les otages.

3. Couloir sécurisé

Quatre tireurs.
D'autres hommes gardent les prisonniers.

Caméras

Plusieurs appareils couvrent :

- Quai
- Couloir
- Ascenseur
- Cellule.

✓ **Sécurité, FD 4 (31+)** permet de créer une
✓ boucle vidéo.

Scène 18, Les otages

L'inquisiteur a reçu une consigne claire : si une attaque paraît inévitable, déplacer les prisonniers. Il ne reçoit pas automatiquement l'ordre de les exécuter.
Un officier plus fanatique peut cependant tenter de le faire.
Cela donne aux PJ une chance réelle d'agir.

Objectif

6 réussites avant 3 alertes.

- Sécurité
- Soutenir
- Combat
- Psychologie
- Mystique
- Subterfuge.

La Grand Meaulnes

Dans le scénario d'origine, **Ephraïm** doit se sacrifier.
Ici, son sacrifice n'est **pas imposé**.

Lorsqu'un garde se précipite vers les otages, Ephraïm peut volontairement :

- L'attaquer
- Bloquer une porte
- Attirer les tirs
- Ouvrir une issue.

Cela lui inflige une blessure grave.

Les PJ peuvent ensuite choisir :

- Sauver immédiatement les autres
- Revenir vers lui
- Utiliser un art
- Demander l'aide d'un allié.

Il peut mourir si les événements y conduisent réellement.
Mais il peut aussi survivre.
Son geste reste un acte choisi par lui, pas une mort programmée.

ACTE VII, APRÈS ROME

Scène 19, Ce que nous sommes devenus

Après le sauvetage, chacun des PJ dispose d'une courte scène avec la personne qu'il avait désignée comme **proche** lors du Littéraire-Rôle.

Pas de jet.

Le proche peut demander :

« Combien de fois encore ? »

Ou :

« Est-ce qu'il existe quelque chose après cette guerre ? »

Ou simplement :

« Reste cette nuit. »

Cette scène doit rappeler que les personnages ont désormais une véritable vie à perdre.

Scène 20, Le message des jumeaux

Un message arrive de Tourcgnat.
Virginie et Maximilien demandent aux PJ de venir.

Ils veulent parler de :

« La grande Oraison de Rome ».

Ils veulent aller place Saint-Pierre.

La formulation inquiète immédiatement leurs familles.

Mais les enfants refusent d'en dire davantage par réseau.

Scène 21, Tourcgnat

Les PJ arrivent.

Le village semble normal.

Ils rejoignent la maison où les jumeaux devaient les attendre.

La porte est fermée.

Aucun véhicule.

Aucun parent.

Aucune créature visible.

Puis ils aperçoivent **trois hommes vêtus de sombre** devant la maison.

L'un d'eux regarde les PJ.

Il dit :

« Vous êtes en retard. »

Perception

- Pas besoin de jet pour comprendre :
- Les enfants ne sont plus là.

Mystique, 27+

- Une trace d'Inhibition subsiste.

Perception, 27+

- Des traces montrent que Virginie et Maximilien sont partis vivants.

Renseignement 23+

- Aucun ordre officiel d'arrestation n'existe.

- Quelqu'un a agi hors de toute procédure publique.

Le scénario s'arrête ici.

11. Issues possibles

Sophia rejoint les PJ

Elle peut partir vers :

- Espagne
- Lyon
- Japon
- Autre refuge.

Sophia choisit Rome

Les PJ doivent respecter sa décision.
Elle pourra réapparaître dans le dernier scénario.

Livio accepte les limites

L'alliance italienne devient extrêmement utile tout en restant moralement inconfortable.

Livio refuse

Gabriella peut maintenir seule une alliance plus réduite.

Lambretta négocie

Une partie de la Banda demeure indépendante mais cesse de collaborer avec l'Inquisition.

Lambretta s'enfuit

Il peut trouver refuge auprès de l'Église.

Lambretta est arrêté ou tué

Sa disparition fragmente brutalement son organisation.

Les travailleurs de l'Aventin organisent leur propre réseau

La Camorra n'en prend pas automatiquement le contrôle.

Pasquale rejoint la Résistance

Ses capacités de faux documents deviennent précieuses.

Rome tient

Le réseau italien devient une véritable voie d'évacuation internationale.

Rome tombe

L'opération a néanmoins dispersé suffisamment d'alliés pour qu'ils survivent.

Un proche est tué

Cela doit résulter des actions et des risques de jeu, jamais d'une nécessité scénaristique.

Le Grand Meaulnes survit

Son acte devient un élément majeur de sa relation avec son proche.

Les jumeaux disparaissent

Cette conséquence est canonique et ouvre le dernier scénario.

12. Récompenses et évolutions

Chaque PJ reçoit **20 à 30 XP**.

Récompenses conseillées

- 5 XP pour avoir protégé les jumeaux à Paris
- 5 XP pour avoir traité Sophia comme une personne et non comme un risque à éliminer
- 5 XP pour avoir transformé les opérations de Rome en libérations plutôt qu'en conquêtes
- 5 XP pour avoir maintenu la coalition
- 5 XP pour avoir posé des limites à l'alliance mafieuse
- 5 XP pour avoir sauvé leurs proches.

Acquis possibles

- Protection Pasquale
- Réseau napolitain
- Contact romain
- Refuge mafieux
- Alliance Garous/Vampires de Paris
- Liaison avec François Villon
- Soutien de Vof Wolf
- Réseaux de travailleurs de l'Aventin
- Faux documents du Trastevere
- Expérience de stratégie urbaine
- Réseau alpin
- Réputation de négociateur auprès des organisations criminelles.

Complications possibles

- Dette envers Livio
- Vendetta d'un capo romain
- Proche identifié
- Sophia à Rome
- Désaccord avec Gabriella
- Accusations de collusion mafieuse
- Conflit avec des membres de la Résistance
- Pression pour utiliser les jumeaux comme symbole
- Traumatisme lié aux otages
- Disparition de Virginie et Maximilien.

13. Épilogue, Ils ne vous appartiennent pas

Quelques heures après Tourcgnat, les réseaux de la coalition s'activent.

Garous : aucune odeur exploitable.

Vampires : aucune trace dans l'Opacité.

Camorra : aucun passage frontalier connu.

Stanford : aucun signal.

Marie : silence.

Puis un fichier apparaît sur un ancien canal de Pleincreux.

Une seule image.

Virginie et **Maximilien** sont assis côte à côte dans une pièce blanche.

Ils semblent indemnes.

Devant eux se trouve un verre d'eau.

Derrière eux : aucune fenêtre.

Maximilien regarde directement la caméra.

Virginie lui tient la main.

Une voix hors champ dit :

« Vous voyez ? Ils sont en sécurité. »

L'image disparaît.

Puis une dernière phrase apparaît :

« Venez à Rome. Seuls. »

Les PJ comprennent alors quelque chose que leurs adversaires n'ont jamais compris :

Virginie et Maximilien ne sont :

- Ni leurs prophètes
- Ni leurs armes
- Ni leurs héritiers
- Ni leur justification.

Ce sont deux enfants.

Et la dernière partie de leur histoire ne consistera pas seulement à les libérer.

Elle consistera à leur rendre le droit de choisir ce qu'ils feront ensuite.

À suivre : Fin et début

14. Organisation conseillée des séances

Séance 1, Ceux qui veulent protéger les jumeaux

- Littéraire-Rôle
- Préparation de l'Oraison
- Attaque de Paris
- Intervention de Gabriella
- Rencontre de Vincennes
- Train
- Sophia
- Arrivée à Naples

Séance 2, Le prix d'une alliance

- Livio Pasquale
- Les infiltrés
- Arrivée à Rome
- Aventin
- Trastevere
- Pasquale
- Première négociation avec Lambretta

Séance 3, La Coda romaine

- Préparation des sept Positions
- Recrutement des alliés
- Bataille narrative de Rome
- Intervention éventuelle d'un Dragon
- Chute ou neutralisation de Lambretta
- Pacte avec Livio
- Décision irréversible sur la place des jumeaux dans la coalition

Séance 4, Ceux que nous aimons

- Arrestation des proches
- Enquête sur l'entrepôt
- Reconnaissance
- Infiltration
- Tentative d'extraction
- Décision du grand Meaulnes
- Libération
- Scènes personnelles

Séance 5, facultative, Rome

Une séance supplémentaire peut développer entièrement les **cinq jours de la bataille de Rome**, chaque journée étant consacrée à une Position différente.

La victoire n'est pas mesurée au nombre d'ennemis tués, mais à quatre questions :

- Combien de civils ont pu quitter les zones de combat ?
- Combien d'alliés ont tenu parole ?
- Quelles limites les PJ ont-ils refusé de franchir ?
- Lorsque la bataille s'est terminée, restait-il encore quelque chose qui mérite d'être appelé une coalition ?

C'est cette dernière question qui prépare véritablement **Fin et début**.



Fin et début (2041 – 2042)



Période : 2041-2042

Âge des PJ : environ 23 à 25 ans

Âge de Virginie et Maximilien : 9 ans

Système : Tsuvadra dK

Durée : cinq séances de quatre à six heures six si le procès est largement joué

Lieux : Tourcgnat, Rome, Monde Caché romain, Méditerranée, prison extraterritoriale de l'Œcoumène, Italie, Colmar ou Rome pour le procès

Ambiance : conclusion, captivité, mémoire, évasion, liberté, témoignage, mort possible, commencement cosmique.

Données du scénario

Question personnelle

Que signifie être libre lorsqu'on ne peut pas choisir tout ce qui va nous arriver ?

Question collective

Après dix années de lutte, voulons-nous vaincre nos adversaires, ou empêcher qu'un nouveau monde soit construit sur la même logique de domination ?

Décision irréversible

Les PJ devront finalement choisir entre :

- Continuer à cacher Virginie et Maximilien
- Tenter de les emmener définitivement hors du monde œcuménique
- Ou respecter leur désir de comparaître publiquement afin que leurs accusateurs soient obligés de montrer au monde ce qu'ils sont réellement prêts à faire à deux enfants.

Le choix des jumeaux compte.

Mais les adultes ont également le droit de leur rappeler qu'à neuf ans, **ils n'ont aucun devoir de devenir martyrs pour l'humanité.**

1. Situation du monde

Un an après la bataille de Rome, les estimations politiques oscillent fortement.

Lorsque l'Oraison de Paris et les révélations de Saint-André ont été largement diffusées :

- Résistance : jusqu'à 15 %
- Errance : environ 15 %
- Apeurés ou indécis : environ 30 %
- Œcoumènes : environ 40 %.

Dans les régions où la propagande œcuménique reste dominante, la Résistance ne représente parfois que 5 %.

Ces chiffres ne décrivent surtout pas des blocs homogènes.

Un « Œcoumène » peut :

- Soutenir l'institution mais refuser une exécution
- Croire à l'unité religieuse mais désapprouver domesticus
- Craindre les faiseurs tout en protégeant un enfant
- Commencer à douter.

La campagne se termine précisément au moment où les catégories politiques cessent d'expliquer correctement les personnes.

2. La disparition de Tourgnat

À la fin de **Mafia et jumeaux**, les PJ trouvent la maison vide.

Trois hommes vêtus de sombre les attendent.

Ils appartiennent à une unité spéciale de l'Œcumène.

Mais ils ne sont pas venus combattre.

L'un d'eux remet aux PJ une tablette.

Virginie et Maximilien apparaissent.

Ils sont assis dans une pièce blanche.

Indemnes.

Maximilien dit :

« *Ne venez pas tout de suite.* »

Virginie ajoute :

« *Ils veulent qu'on ait peur. Nous aussi on a peur.* »

Puis une voix coupe l'enregistrement.

Les enfants ont été transférés à Rome.

L'institution annonce leur prochaine comparution pour :

- Terrorisme spirituel
- Incitation à la sédition
- Manipulation dimensionnelle
- Complicité avec des organisations criminelles
- Coopération avec des dragons, vampires et garous
- Mise en danger de l'ordre humain.

L'acte d'accusation les décrit comme :

« *Foyers conscients d'une contamination spirituelle de masse* ».

La formule provoque immédiatement un scandale.

3. La Néo-Opus

Dans ce futur fictif, la **Néo-Opus** est devenue la juridiction doctrinale de l'Église œcuménique.

Elle ne correspond plus à une organisation religieuse réelle du XXI^e siècle : il s'agit d'une institution entièrement fictionnelle de la campagne.

Elle considère que l'influence des jumeaux n'est pas principalement politique.

Le véritable danger serait leur capacité à provoquer autour d'eux :

- Créativité
- Questionnement
- Rêves communs
- Sensibilité à éden
- Perception du velum
- Refus des hiérarchies absolues.

Elle appelle ce phénomène :

Contagion angélique

Les chercheurs œcuméniques pensent que les enfants portent une forme nouvelle de conscience humaine.

Certains souhaitent les détruire.

D'autres veulent les étudier.

D'autres encore commencent secrètement à penser qu'ils devraient être protégés.

4. Ce que sont réellement les jumeaux

La campagne peut enfin révéler une partie du mystère.

Virginie et Maximilien ne sont :

- Ni des dieux
- Ni des prophètes omniscients
- Ni des incarnations destinées à gouverner.

Ils appartiennent à une forme émergente d'humanité dont la conscience possède naturellement une relation beaucoup plus ouverte avec Éden.

Leur particularité vient notamment du fait que leurs deux consciences se sont structurées ensemble.

Lorsqu'ils se trouvent proches :

- Leurs perceptions d'Éden se renforcent
- Leur présence facilite certaines résonances
- Les consciences autour d'eux deviennent légèrement plus sensibles à leurs propres liens intérieurs.

Ils ne contrôlent pas les personnes.

Ils rendent simplement plus difficile le fait de ne jamais se poser certaines questions.

25. Les trois chemins de la dernière aventure

Le scénario peut commencer par une véritable discussion stratégique.

Les extraire immédiatement

Il faudrait atteindre la prison avant le procès.

Les laisser comparaître

C'est précisément ce que souhaite l'Église.

Mais c'est également l'occasion de transformer le procès en tribune mondiale.

Faire les deux

Les libérer d'abord afin de leur rendre leur liberté de décision.

Puis leur demander ce qu'ils veulent réellement faire.

C'est cette troisième voie qui correspond le mieux à la structure proposée ici.

6. Compteurs

Liberté des jumeaux, 0/6

Commence à 0.

Elle ne représente pas seulement leur liberté physique.

Un point est gagné lorsque :

- Ils peuvent parler sans surveillance
- Ils comprennent réellement les risques
- Ils disposent d'une possibilité de fuite
- Ils peuvent contacter leur famille
- Ils peuvent refuser le procès
- Leur choix final ne dépend plus matériellement de leurs geôliers.

À 6 :

Quel que soit leur choix, il leur appartient réellement.

Preuves publiques, 1/8

Commence à 1 grâce à l'affaire Saint-André.

Peuvent être ajoutés :

- Stanford et Lutèce
- Kagera-7
- Durandal
- Premier voyage velumnique
- Captivité des Dragons
- Pleincreux
- Domesticus
- Prison extraterritoriale.

Ces preuves deviendront essentielles lors du procès.

Pression mondiale, 2/6

Augmente avec :

- Arrestations
- Violences
- Interdictions
- Rumeurs de guerre
- Condamnation des enfants.

Diminue lorsque :

- Témoins religieux contestent l'Œcoumène
- Preuves indépendantes circulent
- Anciens adversaires parlent ensemble
- Les jumeaux peuvent s'exprimer directement.

À 6, la situation devient insurrectionnelle.

Le but des PJ n'est pas nécessairement de provoquer ce niveau.

Cohésion du réseau, 3/6

Représente tout ce qui a été construit depuis Pleincreux.

À 6, le réseau peut continuer même si les PJ disparaissent.

C'est important :

le dernier scénario ne doit pas donner l'impression que le monde dépend encore uniquement d'eux.

7. Littéraire-Rôle, Dix ans après

Chaque joueuse répond à quatre questions.

- Quel souvenir de l'enfant que j'étais est encore vivant en moi ?
- Qu'ai-je perdu pendant ces dix années que je n'accepterai jamais de considérer comme « nécessaire » ?
- Quelle personne m'a appris quelque chose que Pleincreux ne pouvait pas m'enseigner ?
- Si je ne revenais pas de cette aventure, qu'est-ce qui continuerait sans moi ?

Puis chaque PJ choisit :

- Un héritage
- Une personne
- Une chose inachevée
- Une transmission.

Héritage

Une fois pendant le scénario :

+3 dK.

Transmission

Si le personnage confie volontairement une responsabilité importante à quelqu'un d'autre :

+2 dK à la réserve commune.

Cette mécanique souligne une idée essentielle de la conclusion :

Réussir signifie aussi rendre sa propre présence moins indispensable.

8. La trame

ACTE I, L'ORAISON DE ROME

Scène 1, Ils veulent parler

Les jumeaux demandent finalement à leurs geôliers qu'une Oraison soit organisée avant leur procès.

Contre toute attente, la Néo-Opus accepte.

Elle pense pouvoir utiliser l'événement pour démontrer publiquement leur dangerosité.

La rencontre a lieu à Rome sous une surveillance immense.

Les PJ peuvent s'y introduire avec :

- La Camorra
- Les réseaux religieux dissidents
- Les Vampires
- Les Garous
- De fausses identités

- La foule.

Scène 2, L'Oraison

Maximilien commence.
Pas comme un théologien.
Comme un garçon de neuf ans qui essaie d'expliquer une idée trop grande.
« On nous demande souvent où est Dieu. »
Il réfléchit.
« Mais peut-être que la question n'est pas où il est. Peut-être que c'est comment on est ensemble. »
Virginie ajoute :
« Quand quelqu'un dit qu'il connaît Dieu mieux que toi, demande-lui pourquoi Dieu aurait besoin qu'il parle à ta place. »
Un silence.
Maximilien :
« Notre ange, ce n'est pas un chef. C'est la partie de nous qui sait qu'on n'est jamais complètement séparés. »
Le discours ne demande :

- Aucune révolte armée
- Aucune obéissance
- Aucune conversion.

C'est précisément ce qui rend l'accusation de terrorisme plus difficile à soutenir.

Preuves publiques +1, si l'Oraison est diffusée sans montage.

Scène 3, La capture

Les forces œcuméniques interviennent.
La capture des jumeaux constitue **le point de bascule prévu du scénario**, mais les actions des PJ déterminent entièrement les circonstances.

Objectif

6 réussites avant 4 Ruptures.

Il ne s'agit pas de sauver immédiatement les enfants.

Il faut :

- Évacuer la foule
- Empêcher un massacre
- Préserver l'enregistrement
- Identifier les unités
- Permettre aux familles de partir
- Protéger les témoins.

Tests

- Diplomatie : FD 2, 23+
- Sécurité : FD 3, 27+
- Subterfuge : FD 3, 27+
- Combat : FD 3, 27+
- Opacité ou Air : FD 4, 31+

Une victoire totale peut permettre aux PJ de récupérer les enfants immédiatement.
Dans ce cas, l'arrestation intervient plus tard par un autre moyen.

La campagne n'exige pas que les joueuses échouent artificiellement.

ACTE II, LA PRISON DES TROIS VOIES

8. La prison

La prison appartient dans cette fiction à l'administration extraterritoriale de l'Œcoumène. Elle a été construite sur une ancienne plateforme industrielle maritime, au-dessus d'une anomalie ancienne du Velum.
Elle se trouve à plusieurs dizaines de kilomètres des côtes.

L'anomalie produit une interférence entre :

- Songerie
- Primus
- Opacité.

Le résultat :

Les Faiseurs ne perdent pas leurs Arts, mais ne parviennent plus à les stabiliser.

Toute utilisation normale est presque impossible.

9. Vie quotidienne

La routine de la prison.

Heure	Activité
7 h – 8 h	Lever, douche, petit-déjeuner
8 h – 8 h 30	Première célébration
8 h 30 – 11 h 30	Travail
11 h 30 – 12 h	Deuxième célébration
12 h – 13 h	Déjeuner
13 h – 14 h	Vidéos éducatives
14 h – 17 h 30	Travail
17 h 30 – 18 h	Vidéos éducatives
18 h – 19 h 30	Temps libre
19 h 30 – 20 h 30	Dîner
20 h 30 – 21 h	Troisième célébration
21 h	Extinction des feux

Certaines personnes participent sincèrement aux offices.

D'autres les vivent comme une contrainte.

Le problème n'est donc pas la présence de pratiques religieuses en prison mais :

- Leur caractère obligatoire
- Leur usage comme conditionnement
- Leur association à la privation de liberté.

10. Les trois sorties

Livio obtient les plans.

Trois voies existent.

Nord, héliport

- Rapide.
- Très surveillé.

Sud, embarcadere

- Plus lent.
- Beaucoup moins contrôlé de nuit.

Sous la plateforme

D'anciens conduits techniques rejoignent la mer. Extrêmement dangereux mais presque oubliés. À environ quinze kilomètres se trouve également un bâtiment militaire capable de servir de relais si certains de ses officiers acceptent d'aider.

Scène 4, Chez Livio

Livio Pasquale réunit les PJ.
Il pose les plans sur la table.
Puis dit :

« Je peux vous faire entrer. Je peux peut-être vous faire sortir. Mais je ne peux pas décider à votre place si vous devez y aller. »

Il propose quatre formes de soutien :

- Faux dossier d'arrestation
- Contact parmi les fournisseurs
- Bateau d'extraction
- Diversion extérieure.

Les PJ choisissent.

II. Le Candélabre des Trois Voies

Pour neutraliser momentanément l'anomalie, les PJ ont besoin d'un artefact.

Il est constitué :

- D'un candélabre ancien à neuf branches
- D'une pierre de songerie
- D'une pierre de primus
- D'une pierre d'opacité.

Une fois assemblé, il crée pendant quelques minutes un espace où les trois dimensions cessent de s'annuler.
La pleine lune augmente considérablement sa stabilité.

Effet

Pendant **9 tours**, les Arts fonctionnent normalement dans une zone autour de l'artefact. Ensuite : le Velum se referme brutalement.

Scène 5, Entrer volontairement

Les PJ peuvent choisir de se faire arrêter. Ce n'est pas obligatoire, mais c'est la méthode la plus sûre pour atteindre les jumeaux.

Défi d'introduction

Il faut obtenir :

6 réussites avant 3 découvertes.

- Approches

- Subterfuge, FD 3 (27+)
Démonter les pièces.
- Sécurité, FD 4 (31+)
Contourner une inspection.
- Renseignement, FD 3
Modifier les manifestes.
- Technologie, FD 3
Faire passer une pièce dans une livraison.
- Diplomatie, FD 4
Obtenir une complicité.

Chaque pierre doit entrer par une méthode différente ou particulièrement convaincante.

ACTE III, CEUX QUI SONT ENCORE LÀ

Scène 6, Pleine rue derrière les barreaux

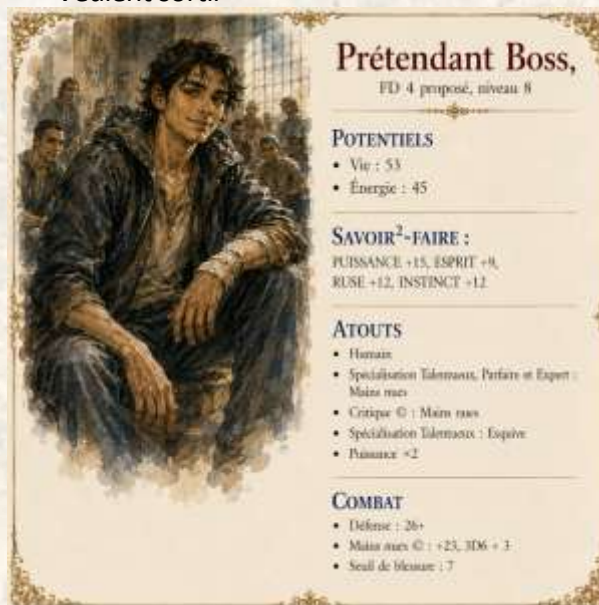
À l'intérieur, les PJ retrouvent des visages connus :

- Grégoire
- Vincent
- Émilie
- Fatoumata
- Delan
- Sophia
- Tyo
- Julia.

Tous ne sont pas devenus des héros de la Résistance.

Certains :

- Veulent sortir



Prétendant Boss,
FD 4 proposé, niveau 8

POTENTIELS

- Vie : 53
- Énergie : 45

SAVOIR-FAIRE :
PUISSANCE +15, ESPRIT +8,
RUSE +12, INSTINCT +12

ATOUTS

- Humain
- Spécialisation Talents : Parfaite en Expert : Mains nues
- Critique © : Mains nues
- Spécialisation Talents : Esquive
- Prudence : +2

COMBAT

- Défense : 26+
- Mains nues © : +23, 3DM + 3
- Seuil de blessure : 7

- Veulent abandonner leurs arts
- Détestent les PJ
- Admirent les jumeaux
- Veulent simplement survivre.

Cette diversité doit être conservée.

12. Le Boss



Dans certaines ailes, l'administration négocie avec un détenu chargé de maintenir un ordre informel. Le **Boss actuel** est un Faiseur puissant et orgueilleux.

Il ne doit pas nécessairement être vaincu physiquement.

Les PJ peuvent :

- Ruiner sa réputation
- Démontrer qu'il collabore avec les gardiens
- Protéger quelqu'un qu'il exploitait
- Le battre
- Le convaincre de rejoindre l'évasion.

Sa Défense effective peut alors tomber autour de **25+**, et son esquive autour de **28+**, conformément au profil d'origine.

Prétendant au titre de Boss

Quatre détenus peuvent essayer de prendre sa place si son autorité s'effondre.

Scène 7, Qui commande ici ?

Plutôt que quatre combats successifs, jouer une épreuve sociale.

Objectif

5 réussites avant 3 escalades.

- Approches :
- Psychologie
- Diplomatie
- Bluff
- Intimidation
- Réputation

Défi physique.

FD 3, 27+.

Un combat peut constituer une réussite.

Mais montrer au Boss que l'évasion profitera à tous peut également fonctionner.

À cinq réussites :

Les détenus acceptent une coordination temporaire.

ACTE IV, DELAN

Scène 8, 21 h 05

La lune apparaît au-dessus de la plateforme.

Trois gardiens approchent de la cellule de Delan.

Ils savent exactement où chercher.

La pierre de Primus est découverte dans une cavité.

Delan ne réagit presque pas.

- Psychologie, FD 3 (27+)

Quelque chose ne va pas.

Il n'est pas simplement surpris.

Il attendait la fouille.

13. La « trahison » de Delan

Delan a effectivement transmis une information.

Mais il l'a fait après qu'un gardien lui a montré un dossier concernant une personne qu'il aime.

Il croyait qu'en donnant **une seule pierre**, il permettrait :

- De protéger cette personne
- Tout en laissant les PJ conserver les deux autres.

Il s'est trompé.

Cela ne supprime pas sa responsabilité.

Mais cela évite d'en faire soudainement un traître sans profondeur.

Les PJ pourront :

- Lui pardonner
- Le condamner
- Cesser de lui faire confiance
- Lui permettre de réparer.

Scène 9, L'interrogatoire

Une PJ est extraite de sa cellule.

Les gardiens veulent connaître les deux autres pierres.

Pendant l'interrogatoire :

- Sécurité ou Perception, FD 3 (27+)

Le personnage repère la pierre saisie dans un coffre proche des archives.

Il remarque également :

Le conduit d'aération rejoint l'aile de Greg.

Une nouvelle route apparaît.

Gardiens



Certains sont :

- Employés
- Militaires
- Anciens policiers
- Croyants
- Personnes ayant simplement besoin de leur salaire.

Cette distinction devient essentielle pendant l'évasion.

ACTE V, LES NEUF MINUTES

Scène 10, Assembler la candelabre

L'infirmerie se trouve près du centre géométrique de l'anomalie.

Il faut y réunir :

- Les neuf branches
- Les trois pierres
- Les PJ
- Idéalement les jumeaux.

Assemblée

6 réussites avant 3 alertes.

- Sécurité, FD 3
- Mystique, FD 4
- Subterfuge, FD 3
- Bricolage, FD 3
- Songerie/Primus/Opacité, FD 4.

La pleine lune apparaît.

Les pierres s'allument.

Pendant un instant : le silence.

Puis toutes les Créafées prisonnières dans l'établissement réapparaissent simultanément.

Neuf tours.

Scène 11, Prison Break

La révolte ne doit pas devenir un massacre.

Les objectifs sont :

- Libérer les jumeaux
- Ouvrir les cellules
- Neutraliser la surveillance
- Récupérer les preuves
- Atteindre un moyen d'évacuation
- Empêcher les gardiens de reprendre le contrôle.

Défi

12 Progressions avant 6 Ruptures

- Difficulté de base : FD 4, 31+

Progressions possibles

- Cellules ouvertes
- Communications coupées
- Jumeaux libérés
- Infirmerie contrôlée
- Gardiens convaincus de ne pas combattre
- Bateau accessible
- Héliport neutralisé
- Archives récupérées
- Captifs regroupés
- Conduits ouverts
- Prisonniers vulnérables protégés
- Preuve publique transmise.

Ruptures

- Renforts
- Blessure importante
- Incendie
- Prisonniers paniqués
- Section verrouillée
- Perte d'une sortie.

À neuf tours, les Arts s'éteignent de nouveau.

Tout ce qui n'a pas été préparé devient beaucoup plus difficile.

Scène 12, Les jumeaux

Lorsque les PJ ouvrent enfin l'isolement :
Virginie dort.

Maximilien lit un vieux livre.

Il regarde les PJ.

« Vous avez mis longtemps. »

Virginie se réveille.

Elle leur saute dans les bras.

Puis elle demande :

« Maman et papa ? »

Pas de révélation cosmique.

Pas de prophétie.

Pendant quelques minutes :

Ils sont simplement deux enfants retrouvant des personnes qu'ils aiment.

Liberté des jumeaux +2.

ACTES VI, LA FOITE

La sortie peut devenir une grande poursuite en quatre mouvements.

Scène 13, La mer

Les PJ choisissent :

- Bateau
- Conduits
- Hélicoptère.

Défi

4 réussites avant 2 interceptions.

- Pilotage
- Survie
- Sécurité
- Air
- Renseignement.

FD 3, 27+.

Scène 14, La ciel

Si un hélicoptère ou un appareil extérieur intervient :

3 réussites avant 2 verrouillages.

Une réussite peut venir :

- D'un pilote
- D'un dragon
- D'un brouillage
- De la frégate
- D'une diversion mafieuse.

Scène 15, La route

Une fois en Italie : deux tours de poursuite automobile.

Puis le groupe doit abandonner les véhicules.

Scène 16, À pied

Dernière phase.

Ruelles, escaliers, passages, foule.

5 réussites avant 3 rapprochements.

Au terme de la poursuite :

Les PJ ont réellement réussi.

Les enfants sont libres.

Le scénario pourrait s'arrêter là.

Mais Virginie et Maximilien demandent à parler.

ACTE VII, LE CHOIX DES ENFANTS

Scène 17, Pourquoi nous avez-vous libérés ?

Les jumeaux ont eu plusieurs semaines pour réfléchir.

Maximilien dit :

« Si on se cache encore, ils vont dire qu'on avait peur du procès. »

Virginie :

« Moi, j'ai peur du procès. »

Puis :

« Mais je veux qu'ils répondent devant tout le monde. »

Les adultes peuvent immédiatement leur rappeler :

Vous n'avez rien à prouver.

Le scénario doit laisser place à une véritable conversation.

Donner un choix réel

Avant que les jumeaux puissent décider, les PJ doivent idéalement atteindre **Liberté 6**.

Cela signifie qu'ils peuvent réellement choisir entre :

Disparaître

Le réseau peut les cacher.

Quitter la zone œcuménique

Japon, espace ancipiel, communauté draconique ou autre refuge.

Comparution à distance

Ils témoignent sans revenir en prison.

Se présenter physiquement

Le choix le plus dangereux.

Scène 18, Leur décision

La conclusion canonique peut conserver leur choix de revenir.

Mais leurs motivations changent.

Ils ne disent pas :

« Nous devons mourir. »

Ils disent :

« Nous voulons parler. Et après, nous voulons rentrer à la maison. »

C'est fondamental.

Ils acceptent le risque.

Ils ne désirent pas le sacrifice.

ACTE VIII, LE PROCÈS DU MONDE

14. Six mois

Le procès dure environ six mois.

Inutile de jouer chaque audience.

Chaque mois correspond à une scène.

Scène 19, Premier mois : Qui sont-ils ?

L'accusation cherche à démontrer qu'ils ne sont pas entièrement humains.

Les PJ peuvent fournir :

- Médecins
- Proches
- Enseignants
- Dragons
- Ancipiels.

La défense doit refuser le piège : même s'ils étaient différents, cela ne retirerait aucun de leurs droits.

Scène 20, Deuxième mois : Pleincreux

L'Église présente Pleincreux comme une école de radicalisation.

Les anciens témoignent.

Les joueuses peuvent raconter ce que Pleincreux représentait réellement pour leur personnage.

Preuves publiques +1.

Scène 21, Troisième mois : Les morts

L'accusation énumère :

- Stanford
- Kagera
- Rome
- Toulouse
- Les combats.

Elle demande :

« Combien de personnes sont mortes parce que vous avez décidé d'agir ? »

Il n'existe pas forcément de bonne réponse. Les PJ doivent accepter que leur propre histoire contienne :

- Erreurs
- Victimes
- Compromis.

La campagne gagne beaucoup à ne pas transformer le procès en démonstration de leur perfection.

Scène 22, Quatrième mois : Les croyants

Jean Octaire, Gebril ibn Khrofa, Fedoul Borisovitch Elfin et d'autres croyants dissidents peuvent intervenir.

Leur message :

« L'Æcoumène ne possède pas Dieu. »

C'est une scène essentielle.

Le conflit final n'est pas :

Religion contre liberté.

Mais :

Conscience contre monopole de la conscience.

Scène 23, Cinquième mois : Stanford

Kveldurebise ou un représentant ancipiel témoigne.

Pour la première fois lors d'un procès humain mondial, une intelligence extraterrestre intervient officiellement.

Elle ne parle pas de religion.

Elle dit :

« Votre espèce nous a demandé si nous reconnaissons ces deux enfants comme des

personnes. Nous ne comprenons pas pourquoi la question existe. »

Scène 24, Sixième mois : Virginie et

Maximilien

Aucun PJ ne parle à leur place.

Maximilien :

« Vous dites qu'on a poussé les gens à désobéir. »

« Mais parfois les adultes demandent des choses mauvaises. »

Virginie :

« Si Dieu existe comme vous dites, il n'a pas besoin que vous ayez peur de nous. »

Puis elle regarde les juges.

« Vous pouvez nous enfermer. Vous pouvez nous tuer. Mais après, il faudra quand même répondre à la question. »

Silence.

« Pourquoi avez-vous eu tellement peur de deux enfants ? »

15. Le verdict

Le résultat dépend principalement de :

- Preuves publiques
- Pression mondiale
- Témoignages recueillis
- Choix des PJ
- Alliances religieuses
- Liberté laissée aux jumeaux.

FIN A, Les enfants vivent

Avec **7-8 Preuves** et une Pression mondiale contrôlée :

La condamnation devient politiquement impossible à appliquer.

Les jumeaux sont condamnés symboliquement ou placés sous surveillance, puis libérés sous pression internationale.

L'Æcoumène commence à se fracturer. Ce n'est pas une révolution magique.

Simplement :

- Des gens cessent d'obéir.
- Des communautés religieuses quittent l'institution.
- Des employés refusent.
- Des soldats désertent.
- Des villes reprennent leur autonomie.
- Le monde change lentement.

FIN B, La disparition

Les PJ organisent une dernière extraction.

Le monde ignore ce que sont devenus les enfants.

Plusieurs décennies plus tard, certaines personnes affirment avoir rencontré :

- Une enseignante nommée Virginie
- Un navigateur nommé Maximilien
- Deux voyageurs auprès des Ancipiels.

Rien n'est confirmé.

Ils ont enfin obtenu ce que tout le monde leur refusait :

Une vie qui ne soit pas un symbole.

FIN C, Le choc angélique

Cette conclusion conserve le final tragique du scénario original.

L'Œcumène prononce une condamnation capitale.

Les recours échouent.

Les PJ ont une dernière possibilité d'intervention. S'ils refusent parce que les jumeaux leur demandent de ne pas provoquer un massacre, ou s'ils ne peuvent plus empêcher la sentence, l'exécution a lieu.

Elle est décrite **sans détail graphique**.

Les caméras montrent seulement :

Virginie tenant la main de Maximilien.

Maximilien murmure quelque chose.

Virginie sourit.

Puis l'image est coupée.

Le Choc angélique

Il ne s'agit pas d'un sort obligeant toute l'humanité à devenir triste ou éclairée.

Au moment de leur mort, la connexion particulière des jumeaux avec Éden se rompt.

Pendant quelques secondes, des millions de personnes ressentent simultanément :

- Une présence
- Une absence
- Le souvenir d'une personne aimée
- La certitude très brève de ne pas être seules.

Certaines pleurent.

Certaines prient.

Certaines ne ressentent rien.

Certaines croient avoir rêvé.

Mais il devient extraordinairement difficile de maintenir le récit officiel présentant les enfants comme des monstres.

La question se répand :

« Pourquoi avons-nous laissé faire cela ? »

Et cette question détruit l'Œcumène plus sûrement qu'une armée.

16. Ce qui commence ensuite

Quelle que soit la fin, les événements ont modifié l'humanité.

Pas instantanément.

Pas uniformément.

Mais suffisamment.

Les Églises

L'institution œcuménique se fracture.

Des traditions religieuses retrouvent leur autonomie.

Certaines communautés demandent publiquement pardon.

D'autres refusent.

D'autres encore disparaissent.

La mort et la conscience deviennent des thèmes centraux d'une nouvelle recherche spirituelle.

Les Pâisereux

Les écoles rouvrent progressivement.

Mais plus aucune ne doit reproduire exactement Pleincreux.

L'enseignement devient :

- Dispersé
- Volontaire
- Pluraliste
- Relié aux communautés locales.

Les Dragons

Ils cessent progressivement de vivre uniquement cachés.

Certains deviennent :

- Enseignants
- Diplomates
- Chercheurs
- Voyageurs.

Géarous et Vampires

Le Pacte de Lyon survit.

Il reste imparfait.

C'est précisément pourquoi il compte, il est en négociation permanente.

Stanford

Reprend progressivement son rôle de station de rencontre.

Humains et Ancipiels reprennent les recherches sur le voyage velumnique.

17. Les premières Cellules et les premières Étoiles

Quelques mois ou quelques années après le procès, un second voyage velumnique habité est préparé.

Cette fois, aucune synchronisation forcée.

Chaque voyageur doit posséder :

- Des Ancrages personnels
- Des relations

- Une préparation à la pluralité intérieure.

Les recherches montrent quelque chose d'étrange.

Les humains ayant vécu certaines expériences de Songerie ou d'Éden supportent beaucoup mieux le Velum.

La conscience humaine change.

Lentement.

- Les **cellules** apprennent à franchir les distances.
- Les **étoiles** cessent d'être seulement des points de lumière.

Le titre de la campagne prend enfin tout son sens.

18. Premier ambassadeur ancipiel

Le premier représentant ancipiel officiellement reconnu peut donc arriver **quelques années après la fin de la campagne, vers 2044-2045.**

Kveldurebise peut être :

- L'ambadrice elle-même
- Celle qui présente le nouvel ambassadeur
- Ou simplement la personne grâce à laquelle cette relation est devenue possible.

Son premier discours officiel peut être très court :

« *Pendant longtemps, nous avons observé votre espèce pour savoir si elle était prête à rencontrer les autres.* »

Elle regarde l'assemblée.

« *Nous avons posé la mauvaise question.* »

« *Il fallait savoir si nous étions prêts, nous aussi, à être rencontrés par vous.* »

19. Personnages : présentation de référence

Les profils propres à la prison restent donc utilisables directement pendant la maîtrise.

20. Récompenses finales

Il n'est plus réellement nécessaire de compter l'expérience comme dans un scénario ordinaire : la campagne s'achève.

On peut néanmoins attribuer **25 à 40 XP** pour représenter les dernières évolutions.

Acquis possibles :

- Résistance à l'Inhibition
- Maîtrise du Candélabre des Trois Voiles
- Réseau carcéral
- Contact avec anciens détenus
- Témoignage public
- Diplomatie inter espèces
- Reconnaissance ancipielle

- Transmission de Pleincreux
- Fondateur d'une nouvelle école
- Ancrage velumnique
- Réputation mondiale.

Mais la véritable récompense est narrative.

Chaque joueuse doit pouvoir dire :

Ce que son personnage fait de sa liberté après avoir passé dix années à la défendre.

21. Dernier Littéraire-Rôle, Après

Quelques années passent.

Chaque joueuse répond une dernière fois.

- Où vis-tu ? Pas où se trouve ta base.
- Où habites-tu ?
- Qui partage ta vie ? Une personne, plusieurs, une communauté ou personne.
- Qu'enseignes-tu ? Même si ton personnage n'est pas professeur.
- Quelle chose refuses-tu désormais de transmettre ? Parce que certaines traditions méritent de s'arrêter.
- Quand tu regardes les étoiles, à qui penses-tu ?

Puis la Maîtresse du Verbe décrit le ciel.

Une étoile semble bouger.

Ce n'est pas une étoile.

Un vaisseau ancipiel arrive lentement au-dessus de la Terre.

À son bord se trouvent :

- Des Ancipiels
- Des humains
- Peut-être un Dragon
- Peut-être une ancienne Marmo.

Dans une école minuscule, quelque part dans le monde, un enfant lève les yeux.

À côté de lui flotte une Créafée haute comme son pouce.

L'enfant demande :

« *C'est loin, les étoiles ?* »

Son enseignante regarde le ciel.

Et répond :

« *Moins qu'avant.* »

FIN DE CELLULES & ÉTOILES



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



Figure 2 : évolution du personnage

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

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 coûte 10 XP, mais auquel doit s'ajouter un coût 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 coût 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.

Nom, Prenom & Surnom

Espèce

Social

Metier

Age

Taille

Poids



création réparti : (+1, +2, +2, +3, +3, +4)

FORCE



+

DEXTÉRITÉ



+

CONSTITUTION



+

INTUITION



+

SAGACITÉ



+

CHARISME



+

Vie

Énergie

Récupération

nbr recap

Vitalité

Vie / Énergie

Seuil blessure (5 + CON)

+ Armure (0, 2, 4 ou 6)

Apprentissages (8 comp.)

Compteurs (bonus vie, Énergie 6)

Entretien (Ex, Ma, GM)

Atouts



Si atouts "Faiseur"

est le style
domaines

Savoir²-faire

sc Me Ma GM

niveau

bonus

valeur

Athlétisme (For, Dex)*

Bluff (Int, Cha)

Concentration (Con, Sag)

(spécialité) Conduite (Sag, Dex)

Déguisement (Dex, Cha)

Diplomatie (Int, Cha)

Discrétion (Dex, Int)*

Equitation (Dex, Sag)

(spécialité) Érudition (Int, Sag)

Esquive (Dex, Cha)

Influence (Cha, Int)

Initiative (Dex, Sag)*

Intimidation (For, Cha)

Linguistique (Int, Cha)

(spécialité) Aarts vs Foi (Int, Sag)

(spécialité) Métier (For, Int)

(spécialité) Métier (Int, Dex)

Parade (For, Int)

Perception (Int, Sag)

Psychologie (Int, Sag)

Renseignements (Sag, Cha)

Représentation (Cha, Sag)

Réputation (Cha, Sag)

Sécurité (Dex, Int)

(spécialité) Soins (Dex, Int)

Stratégie (Int, Cha)

Subterfuge (Dex, Int)*

Survie (Con, Sag)

(spécialité) Tir (Int, Sag)

Volonté (Con, Sag)

Spécialités (armes ou Savoir²-faire)

niveau

bonus

valeur

Contacts

niveau

niveau

Passions

Folies

Richesse (Décile)

lié à la maison

Drama

Notoriété

Flétrissure

LANGUES

Lire et Ecrire (oui - non)

SORTS MEMORISES

Style / Domaine

couts

Effet

Diff.

ARMES

Type

TEST

Dégats

Richesse (niveau)

Knotz en poche

Cknotz en poche

Autre en poche

Lorm en poche

Mouli en poche

Monnaie

Valeur

Cours en lorm



Mouli

10000



Lorm

500



Knotz

100



Knotz

1



Stern

0,25



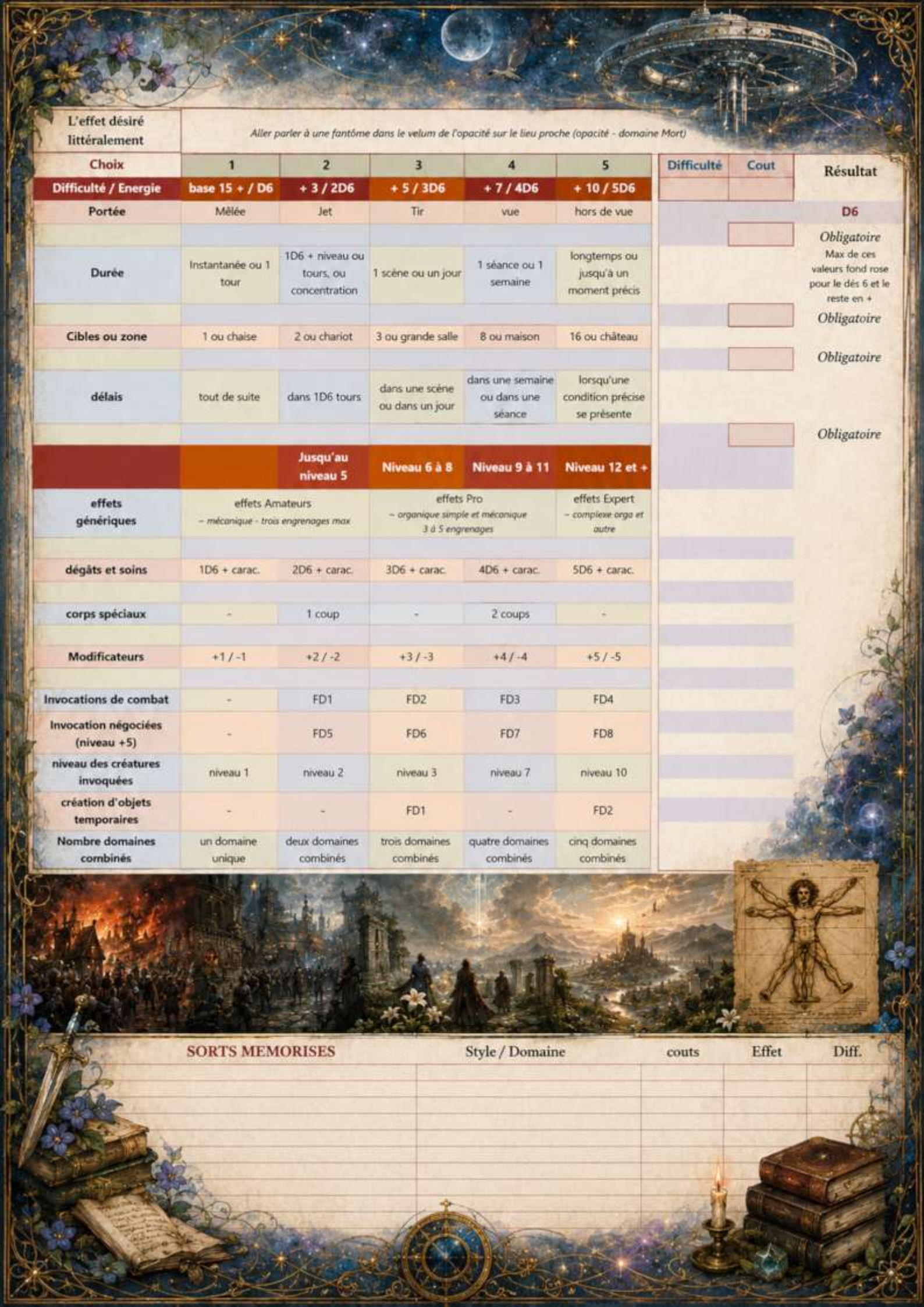
Astrock

0,2



Possessions en Sac à Dos

Autres possessions



L'effet désiré littéralement	Aller parler à une fantôme dans le velum de l'opacité sur le lieu proche (opacité - domaine Mort)					Difficulté	Coût	Résultat
Choix	1	2	3	4	5			
Difficulté / Energie	base 15 + / D6	+ 3 / 2D6	+ 5 / 3D6	+ 7 / 4D6	+ 10 / 5D6			
Portée	Mêlée	Jet	Tir	vue	hors de vue			D6
Durée	Instantanée ou 1 tour	1D6 + niveau ou tours, ou concentration	1 scène ou un jour	1 séance ou 1 semaine	longtemps ou jusqu'à un moment précis.			Obligatoire Max de ces valeurs fond rose pour le dès 6 et le reste en +
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	3 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château			Obligatoire
délais	tout de suite	dans 1D6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente			Obligatoire
		Jusqu'au niveau 5	Niveau 6 à 8	Niveau 9 à 11	Niveau 12 et +			
effets génériques	effets Amateurs - mécanique - trois engrenages max		effets Pro - organique simple et mécanique 3 à 5 engrenages		effets Expert - complexe orga et autre			
dégâts et soins	1D6 + carac.	2D6 + carac.	3D6 + carac.	4D6 + carac.	5D6 + carac.			
corps spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-			
Modificateurs	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5			
Invocations de combat	-	FD1	FD2	FD3	FD4			
Invocation négociées (niveau +5)	-	FD5	FD6	FD7	FD8			
niveau des créatures invoquées	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 7	niveau 10			
création d'objets temporaires	-	-	FD1	-	FD2			
Nombre domaines combinés	un domaine unique	deux domaines combinés	trois domaines combinés	quatre domaines combinés	cinq domaines combinés			

SORTS MEMORISES

Style / Domaine

couts

Effet

Diff.



MES NOTES



RÉSOLUTION & DIFFICULTÉS

TEST DE SAVOIR²-FAIRE

Test = 2D10 + valeur du Savoir²-Faire

Valeur du Savoir²-Faire = Caractéristique 1 + Caractéristique 2 + Niveau + Bonus

- résultat égal ou supérieur au seuil : réussite ;
- inférieur au seuil : échec ou complication ;
- la Maîtresse du Verbe ne lance généralement pas les dés pour les PNJ ;
- avantage : remplacer un D10 par un D12 ;
- avantage important : 2D12 ;
- personnage affaibli : 1D10 + 1D8 ;
- fortement affaibli : 2D8.

FACTEUR DE DIFFICULTÉ — FD

FD	SEUIL	INDICATION
0	15+	action courante mais incertaine
1	19+	difficulté faible
2	23+	difficulté modérée
3	27+	difficulté sérieuse
4	31+	difficulté élevée
5	35+	très difficile
6	39+	exceptionnel
7	43+	héroïque
8	47+	extraordinaire
9	51+	prodigieux
10	55+	miraculeux

Seuil = 15 + 4 × FD

Le FD représente la difficulté, l'intensité ou la puissance de l'obstacle.

NIVEAU DES SAVOIR²-FAIRE — CELLULES & ÉTOILES dK8

NIVEAU	MAÎTRISE
0 à 3	Amateur
4 à 5	Apprenti
6 à 8	Professionnel
9 à 10	Spécialiste
11 à 12	Maître / Maestro
13+	Virtuose

Plafond normal de Cellules & Étoiles : niveau 8.
Le dépassement nécessite les atouts appropriés.

COUP D'ÉCLAT & MALADRESSE

- 20 naturel sur 2D10 : Coup d'éclat avec Science du critique : 15 à 20 naturel
- le Coup d'éclat peut doubler l'effet lorsque la règle le permet ;
- 2 naturel : Maladresse
- les blessures peuvent élargir le seuil de maladresse.

PRINCIPES MdV

- ✧ ne pas demander de test si l'échec n'a aucun intérêt ;
- ✧ modifier le FD plutôt que multiplier les bonus ;
- ✧ un bon outil ou une bonne préparation peut donner un avantage ;
- ✧ une idée remarquable peut modifier la situation avant même le jet ;
- ✧ en cas d'échec, faire avancer l'histoire avec une conséquence.



COMBAT, BLESSURES & RÉCUPÉRATION

ATTAQUER

Mêlée : test de Mêlée contre la Défense de la cible

Tir : test de Tir contre la Défense de la cible

ESQUIVE — DIFFICULTÉ POUR TOUCHER

Niveau défensif	Défense
Base	10 + Esquive
Science du critique en Esquive	15 + Esquive
Maître	20 + Esquive
Grand Maître	25 + Esquive

La MdV peut jouer les PNJ sans lancer leurs dés.

PARADE

- utilisable en mêlée ;
- la Parade est un test d'opposition ;
- si la parade réussit, la défense peut devenir une riposte ;
- le défenseur inflige alors les dégâts que l'attaquant devait lui infliger ;
- utiliser la Parade implique d'accepter que l'adversaire engage l'action.

BLESSURES

Seuil de blessure :

5 + Constitution + Armure + Vitalité + (Compteur / 4)

Dégâts reçus	Conséquence
moins d'un seuil	perte de Vie normale
1 × seuil	1 cran de blessure
2 × seuil	2 crans
3 × seuil	3 crans
4 × seuil	blessure mortelle

Chaque blessure grave augmente le risque de maladie.

ARMURE

Protection	Bonus indicatif
aucune	0
légère	+2
moyenne	+4
lourde	+6

TUER DE SANG-FROID

Attaque : Défense de la cible + conditions morales particulières

- 6 dK de circonstance

Si la victime meurt :
test de Psychologie contre
Volonté + 25

Échec :
perte de 4D6 Énergie

Réussite :
possibilité d'assumer
l'évolution narrative appropriée.

RÉCUPÉRATION



Vie récupérée = niveau de Survie + Constitution + 3



Énergie récupérée = niveau de Volonté + Sagacité + 3

- appliquer à chaque récupération permise ;
- les soins, les atouts et certaines manifestations du Primus peuvent améliorer cette récupération.

ACTIONS UTILES EN COMBAT

attaquer	aider	se mettre à couvert	protéger	désarmer	immobiliser	fuir	négoier	utiliser le décor	utiliser l'Aart



dK, COOPÉRATION & RESSOURCES

LE DÉ dK

Faces : 0 — 0 — 0 — 1 — 3 — 6



- les dK ajoutent leur résultat au test ou à l'effet concerné ;
- ils représentent chance, énergie narrative, circonstances, passions, aide ou ressources spéciales ;
- leur usage dépend toujours de leur origine.



CELLULES & ÉTOILES — RÉSERVES

Ressource	Règle
dK personnels	4 + Charisme au début du scénario
dK communs	2 par PJ dans la réserve du groupe
Utilisation des dK communs	accord du groupe
Poignée maximale	Sagacité + 5 dK sur une même action
Courage conservé lors de la migration	+1 dK personnel par Courage, premier scénario seulement

Le collectif reste l'héritage de MARMO.

COOPÉRATION

Un personnage principal effectue le test.
Les autres peuvent aider.

Aide	Bonus indicatif
aide légère	+2
aide solide	+4
aide exceptionnelle	+6

- choisir normalement le personnage le plus compétent comme personnage principal ;
- dans certaines situations collectives, le plus faible peut déterminer le résultat : discrétion de groupe, escalade en cordée, etc. ;
- chaque personne qui aide doit expliquer comment elle participe ;
- une aide peut aussi permettre d'ajouter un dK au-delà de certaines limites normales.

Le principe de Savoir²-Faire de groupe et les bonus d'assistance +2, +4 ou +6 figurent dans les règles de Tsuvadra.

AVANTAGE / MALUS

Situation	Dès
normal	2D10
avantage	1D12 + 1D10
avantage fort	2D12
affaibli	1D10 + 1D8
très affaibli	2D8

Sur un D12, tout résultat supérieur à 10 compte comme 10 pour le total normal.

SCIENCE DU CRITIQUE

- normalement : Coup d'éclat sur 20 naturel ;
- avec Science du critique : 15, 16, 17, 18, 19 ou 20 naturel ;
- attribuée à un Savoir²-Faire ou une spécialité ;
- peut être prise plusieurs fois pour des domaines différents.



PROGRESSION — dK8

Élément	Valeur
Atout standard	10 XP
Apprentissage	progression des Savoir ² -Faire
Compteur	Vie / Énergie
Expert	+2 entretien
Maître	+3 entretien supplémentaire
Grand Maître	+5 entretien supplémentaire
Plafond Cellules & Étoiles	8

Les premiers scénarios peuvent donner davantage d'XP afin d'accompagner la transition de MARMO vers Tsuvadra dK.



PRINCIPE

Ce que le personnage refuse d'abandonner.

COMPLICATION

Ce qui rend ses choix difficiles.

ENTOURAGE

Créafée, fétiche, jeune âme, alliée humaine ou autre lien important.





AART DES FAISEURS

UNE PRATIQUE — TROIS DIMENSIONS

Dimension	Ce qu'elle manipule
SONGERIE	rêves, émotions, imagination, relations, illusions, langage, récits
OPACITÉ	peurs, morts, remords, ombres, secrets, doubles, absence
PRIMUS	matière, énergie, éléments, croissance, corps, espace, mémoire des lieux

Les anciennes valeurs MARMO deviennent :

Glamour → Songerie

Opacité → Opacité

Primal → Primus

STRUCTURE D'UN EFFET

Dimension → Domaine → Style → Effet

Exemple :

Primus → Air → style de créafée → soulever doucement un personnage

CONSTRUIRE UN EFFET

Choix	1	2	3	4	5
Difficulté / Énergie	Base 15+ / 1D6	+3 / 2D6	+5 / 3D6	+7 / 4D6	+10 / 5D6
Portée	mêlée	jet	tir	vue	hors de vue
Durée	instant / 1 tour	1D6 + niveau tours ou concentration	1 scène ou 1 jour	1 séance ou 1 semaine	longtemps / condition
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	3 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
Délai	immédiat	dans 1D6 tours	scène ou jour	semaine ou séance	condition précise

PUISSANCE DE L'EFFET

Effet	1	2	3	4	5
Dégâts / soins	1D6 + carac.	2D6 + carac.	3D6 + carac.	4D6 + carac.	5D6 + carac.
Modificateur	±1	±2	±3	±4	±5
Invocation de combat	—	FD1	FD2	FD3	FD4
Invocation négociée	—	FD5	FD6	FD7	FD8
Domaines combinés	1	2	3	4	5

SONGERIE

Domaines possibles :

- Rêves
- Illusions
- Émotions
- Communication
- Langage
- Souvenirs imaginés
- Métamorphose
- Liens affectifs

Retour possible :

rêve autonome, désir incarné,
confusion entre imaginaire et réel.

OPACITÉ

Domaines possibles :

- Brume
- Cimetière
- Frayeur
- Ténèbres
- Remords
- Ombres
- Secrets
- Doubles

Retour possible :

peur incarnée, ombre indépendante,
remords personnifié, démon attiré.

PRIMUS

Domaines fondamentaux :

- Air
- Feu
- Eau
- Terre

Domaines dérivés :

- Animal
- Métal
- Végétal
- Climat
- Corps
- Mouvement
- Pierre
- Régénération

Retour possible :

marque élémentaire, matière instable,
avatar élémentaire, lieu réactif.

AIDE D'UNE CRÉAFÉE

Si elle accepte et si son pouvoir
est pertinent :

au choix :

−5 à la difficulté

OU

+1 PM d'effet

Jamais automatiquement
les deux.

RAPPEL DU FAISEUR

- 1 annoncer l'effet désiré littéralement ;
- 2 identifier Dimension et Domaine ;
- 3 déterminer portée, durée, cibles et puissance ;
- 4 calculer difficulté et coût ;
- 5 effectuer le test d'Aart vs Fhoi ;
- 6 payer l'Énergie ;
- 7 noter les éventuels effets de retour ;
- 8 décrire ce qui apparaît réellement dans le monde.





