

Un scénario 1920 pour Simulacres par Denis Beck paru dans Casus Belli

Tel est pris qui croyait prendre.

Ce scénario fantastique s'adresse à un groupe d'aventuriers novices. Il a pour but de leur permettre de s'intégrer à une organisation dont le but est de lutter contre le Mal.

Introduction

Le but de l'organisation Archimède est de lutter contre le Mal, partout où il est présent dans le monde. Elle compte de nombreux membres, dispersés à la surface du globe, et possède de gros moyens. Périodiquement, afin de combler les pertes subies lors de combats particulièrement meurtriers, elle recrute de nouveaux membres. Ceux-ci sont choisis selon plusieurs critères, mais tous doivent être férus d'occultisme et réputés être de « bonnes mœurs ».

La campagne de recrutement est menée par l'intermédiaire du magazine Esotérisme et Alchimie, affilié à Archimède. A date fixe, cette publication organise un concours dont le prix est un séjour d'une semaine dans les Alpes, pour une personne. En général il y a plusieurs gagnants ex aequo et donc trois ou quatre personnes se retrouvent pour quelques jours à la montagne. Au cours de ce séjour, qui se déroule dans un chalet appartenant à Archimède, les gagnants sont confrontés à des phénomènes paranormaux montés de toutes pièces, destinés à tester leurs capacités de réaction face à l'irrationnel. En général, à l'issue du séjour, les sujets prometteurs rencontrent le responsable français d'Archimède qui leur propose d'entrer dans les rangs de l'organisation.

C'est gagné !

A l'automne 1988, nos amis ont participé au grand concours organisé par Esotérisme et Alchimie. A la fin de l'année, ils ont eu la bonne surprise d'apprendre qu'ils ont remporté un prix, qui consiste en un séjour, tous frais payés, dans un chalet situé à proximité de Modane, en Savoie. Ce séjour se déroulera du samedi 11 au samedi 18 février 1989. Rendez-vous est donné en gare de Modane, le samedi 11 février, au train de 15 h en provenance de Paris. Note : bien entendu, au début de cette histoire, il n'y a aucun lien entre les futurs aventuriers. Ce n'est qu'à leur arrivée en Savoie qu'ils feront connaissance.

Arrivée en Savoie

A leur arrivée en gare de Modane, les aventuriers aperçoivent, au milieu du hall, un homme brandissant une pancarte sur laquelle est inscrit « Concours E&A ». C'est un robuste montagnard, ayant déjà largement doublé le cap de la cinquantaine. Il accueille les gagnants avec un grand sourire et se présente comme étant Hector Petitbois. Après avoir jeté un coup d'oeil sur leur « billet de séjour », il les invite à le suivre jusqu'à son véhicule.

Les aventuriers prennent place dans une vieille Land Rover fleurant bon le gasoil, et quittent Modane en direction de Saint-Jean de Maurienne. Ils peuvent profiter de ce moment pour lier connaissance, ou pour faire un brin de conversation avec Hector. Celui-ci est responsable du chalet du Povaret, où les aventuriers vont passer une semaine. Il l'entretient toute l'année en compagnie de son épouse, Jeanne. Une fois passé Fourneaux et Saint-André, le vé-

hicule emprunte un chemin de montagne en lacets qui débouche, après une demi-heure de dérapages savamment contrôlés et de jurons colorés, sur une prairie couverte de neige. De l'autre côté se dresse un chalet à deux étages, doté d'un pigeonnier. La Land Rover se dirige vers le garage, après avoir déposé les aventuriers sur le pas de la porte. A peine la voiture a-t-elle démarré, que l'huis s'ouvre sur une femme de l'âge d'Hector, au visage rouge et souriant. « Je suis Jeanne Petitbois, dit-elle en élargissant son sourire et en agitant gauchement des mains couvertes de farine. Entrez, entrez, je suis justement en train de préparer une tarte ! »

Accueil au chalet du Povaret

Les aventuriers pénètrent dans une vaste salle à manger, agréablement chauffée par un bon feu de cheminée.

Un homme au visage balafré, arborant des lunettes de soleil, se dirige vers eux en boitant. Son teint hâlé, ses cheveux et un fort accent révèlent son origine hispano-américaine. «— Soyez les bienvenus ! s'écrie l'homme avec un grand sourire. Yé souis Diego Vasquez, dé la rédactionne dé Esotérisme et Alssimie!. Yé souis plou particulièrement sarzé d'organiser votre sézour ici ! Pour l'instant, et avant dé faire plou ample connaissance, yé vous propose d'aller vous installer dans vos sombres, au premier. Hector ! Hector ! » Hector surgit par une porte située à côté de la cheminée et conduit les aventuriers aux chambres du premier étage. Elles sont toutes identiques et comprennent : un grand lit, une table de chevet, une armoire, une table (décorée & un bouquet de fleurs séchées) et une chaise. Toilettes et douches sont communes, et se trouvent près de l'escalier. Après s'être installés, les aventuriers se retrouvent au rez-de-chaussée afin de déguster un apéritif local. L'alcool et la chaleur aidant, ils vont lier conversation et prendre connaissance du programme de la semaine. Outre les randonnées à ski, ils auront la chance de recevoir la visite, dimanche soir, du médium Aaron Schmuyle qui fera une démonstration de spiritisme. Le samedi soir se déroule tranquillement, à déguster la cuisine (excellente) de Jeanne, et à jouer à Trivial Poursuit avec Hector (qui est incollable dans la rubrique « sciences et techniques »). Le dimanche, toute la journée, randonnée en compagnie de Diego qui connaît bien la région et skie bien mieux qu'il ne marche (sa claudiquation est due à un « accident de voiture »). Grimette jusqu'à 2588 mètres environ puis retour au chalet, 1888 mètres plus bas. Ceux qui ne peuvent ou ne veulent skier pourront se rendre à Modane avec Hector ou, plus simplement, se reposer sur la terrasse en lisant d'excellentes revues telles que Science et Vie ou l'Action Automobile.

La séance de spiritisme

Le dimanche, en fin d'après midi, arrive Aaron Schmuyle. C'est un médium réputé, collaborateur irrégulier d'Esotérisme et Alchimie. Au cours du repas du soir, il se révélera être un bon vivant, particulièrement friand de plaisanteries juives. Il profitera de l'occasion pour sonder les connaissances des aventuriers en matière d'occultisme. La séance de spiritisme se déroulera tard dans la soirée. Aaron, Diego et les Petitbois ne sont pas à leur première mise en scène et leur jeu est donc très crédible. Aaron proposera d'invoquer l'esprit des précédents habitants de ce chalet. A ce moment, curieusement, Jeanne et Hector se montreront réticents, voire hostiles, mais finiront par accepter. Au cours de l'invocation, Aaron montre des signes d'étonnement, puis d'inquiétude. Au départ, il n'y a au-

cune réponse à ses sollicitations, puis le feu de la cheminée s'embrase soudain (un peu de magnésium...), et la poutre située au-dessus de la tête de Schmuyle s'effondre, le ratant d'une dizaine de centimètres (les vis la fixant au plafond ont été presque complètement retirées. C'est un numéro risqué, mais souvent répété et toujours réussi...). Dès lors Aaron refusera de poursuivre ses invocations. Très pâle, il exigera qu'Hector le ramène à Modane et conseillera aux aventuriers de faire de même. Bien entendu, Diego se hâtera de les rassurer, avouant ne pas comprendre l'attitude d'Aaron, « certainement fatigué par l'altitude ».

Dispute dans la cuisine

Plus tard dans la soirée, si un aventurier passe à proximité de la cuisine, il entendra un bruit de dispute en provenant. Hector et Jeanne sont en train d'échanger des propos vifs. Jeanne reproche à son mari de ne pas avoir prévenu Aaron de certains événements, et lui, lui rétorque que c'est inutile, car il s'agit de « choses vieilles d'un siècle ». Les époux refuseront d'expliquer quoi que ce soit s'ils sont interrogés là-dessus.

Premières apparitions

Désormais, les aventuriers vont découvrir quelques uns des effets spéciaux concoctés par les spécialistes d'Esotérisme et Alchimie. Au petit matin, le premier à prendre sa douche aura droit à une pluie de sang chaud (un petit réservoir particulier permet cette fine plaisanterie). Bien entendu, une fois la maison alertée, la douche se comportera tout à fait normalement. Les bols du petit déjeuner, qui portent normalement le prénom de chacun des aventuriers, portent à présent d'autres prénoms : Abel, Lise, Hubert, Miguel (les soi-disants précédents habitants du chalet). Les époux Petitbois jurent qu'ils ne sont au courant de rien et qu'ils ne s'expliquent pas la présence de ces bols. Jeanne s'évanouira et il faudra la ranimer (une seule petite claque suffira !).

Après une promenade à skis fout à fait morose, les aventuriers se retrouvent pour le repas du soir. Hector n'est pas là, mais il a laissé un mot à l'attention de Diego, qui le lira sans parvenir à dissimuler un froncement de sourcils de perplexité. Un peu avant le dessert, la Land Rover revient et va directement au garage. Vingt minutes s'écoulent encore avant qu'Hector ne revienne, souriant comme si de rien n'était. « Une petite course à faire à Modane pour un ami... » Un aventurier observateur pourra néanmoins remarquer que Diego lui jette un regard passablement inquiet.

Ce qui se passe réellement

Franz Schickelgrüber, qui accomplissait pour le compte d'Archimède une mission périlleuse dans les Alpes italiennes, a été confronté à une créature maléfique qui l'a mis à mal. Gravement blessé, et ne pouvant être dirigé vers un hôpital pour des raisons évidentes de discrétion, ses compagnons ont demandé à ce qu'il soit abrité et soigné dans la résidence d'Archimède la plus proche... à savoir le chalet du Povaret. Prévenu vers midi, Hector est allé chercher le malheureux et l'a ramené au moment du dîner, alors qu'au dehors éclate une véritable tempête de neige. Ce que tout le monde ignore, c'est que Franz, possédé par un être mystérieux, est à présent lui aussi une créature du Mal... Problème doublement épineux lorsque l'on sait que de nombreux artifices sont en place pour effrayer les hôtes du chalet...

La découverte du pot aux roses...

Une fois dans sa chambre, l'un des aventuriers entend des gémissements provenant du plafond. En fait, l'une des poutres est en plastique et contient un petit haut-parleur relié à un magnétophone installé dans le pigeonnier. Les gémissements dureront deux ou trois minutes. Après cela l'un des aventuriers se trouvant dans le couloir verra une forme fantomatique se profiler dans la glace de l'armoire du fond. Derrière cette glace se trouve un projecteur qui est à l'origine de l'apparition...

Je vous conseille vivement de créer à ce moment un « incident technique » qui fera découvrir le pot aux roses aux aventuriers. Il est probable que ceux-ci seront ulcérés ou vexés et chercheront à contacter les propriétaires des lieux. Malheureusement, il n'y a déjà plus d'époux Petitbois, ni de Diego!

Recherches dans le chalet

Il est probable que, jusqu'à présent, les heureux vacanciers n'aient pas eu l'occasion de fureter dans le chalet. Voici donc une description complète des lieux.

- 1- Vaste salle à manger typiquement savoyarde. Belle cheminée, impressionnante collection d'ustensiles en cuivre.
- 2- La cuisine. Domaine de Jeanne Petitbois. C'est ici que les aventuriers sont gentiment invités à faire la vaisselle tous les soirs !
- 3- Le salon. La séance de spiritisme s'y déroule. C'est un endroit douillet, comprenant une petite bibliothèque et un bar bien fourni. Au mur, des photographies et des trophées de chasse. Une caméra

vos notes

est cachée derrière une glace sans tain (voir 16). 4 - Les toilettes du rez-de-chaussée. Juste à côté, se trouve la porte de communication avec le garage.

5- Chambre à coucher des époux Petitbois. Fermée à clé. Une trappe au plafond permet d'accéder à l'escalier en colimaçon qui mène au pigeonnier.

6- Salon des époux Petitbois. Un fusil de chasse au mur, les cartouches se trouvent dans l'armoire à linge de la chambre.

7- Salle de bain des Petitbois.

8 à 12 - Les chambres d'hôtes. Déjà décrites plus haut. Une armoire encadre le fond du couloir. Une porte se trouve de chaque côté du miroir central. On n'y trouve que des piles de vieux draps. De l'autre côté du miroir se trouve une cache contenant le projecteur ainsi qu'une caméra en activité. Un panneau coulissant permet d'accéder au pigeonnier.

13- Chambre fermée. Tout ce qui s'y trouve date de la fin du XIXe siècle. Cette mise en scène était destinée à la partie « enquête » du test que devaient passer les aventuriers...

14- Chambre de Diego. Rien de particulier si ce n'est, sous une pile de vêtements, un automatique.

15- Les douches et toilettes de l'étage.

16- Le garage. Il abrite la Land Rover, deux motoneige, des skis, des outils divers, deux jerricans d'essence ainsi qu'une Santana appartenant à Diego. L'étagère recelant l'outillage peut se séparer en deux avec un petit dé clic, révélant un puits profond de trois mètres. Des échelons en fer permettent de descendre dans une sorte de petite cave voûtée. On peut y trouver : un râtelier sur lequel reposent deux M 16 usagés, un poste émetteur récepteur démonté, deux valises à double fond, un nécessaire d'alpiniste, un autre de spéléologue, un écran télé montrant le perron du chalet, un autre le couloir du premier étage, un troisième le salon. Une armoire contient des chargeurs pour les M 16, des pieux en bois, de l'eau bénite, des balles en argent, deux automatiques, des jumelles à infrarouge, deux combinaisons blanches.

17- Le pigeonnier. Le seul moyen d'y accéder consiste à passer par la chambre des Petitbois ou à déplacer le panneau de bois de l'armoire située au bout du couloir du premier. Il contient un poste émetteur récepteur, un petit télescope, des jumelles à infrarouge, un vieux fusil mitrailleur (encore en état de fonctionnement), un projecteur puissant.

Si les aventuriers posent des questions à propos du pigeonnier, il leur sera répondu qu'il a été abandonné depuis très longtemps, et que son accès a été muré pour plus de sécurité.

Y a quelqu'un ? ...

Ça y est, le pot aux roses vient d'être découvert, et nos amis sont certainement furieux. Ils vont, logiquement, aller demander des comptes à leurs hôtes. Diego n'est pas dans sa chambre. Celle-ci étant verrouillée, il est probable qu'il se trouve encore au salon. Au rez-de-chaussée, pas de trace des époux Petitbois. Il faudra forcer la porte de leur appartement pour découvrir un spectacle horrible. Les murs de leur chambre à coucher sont tapissés de sang et de petits morceaux de chair et d'os. Dans un coin de la pièce, gît une paire de lunettes de soleil et les fragments de vêtements permettent bien d'identifier les victimes (les Petitbois et Diego). Note: le démon qui possède le corps de Franz s'est brutalement réveillé alors que Diego et les Petitbois étaient en train de soigner ce dernier. Il a aussitôt déployé sa puissance et réduit ses « sauveteurs » en bouillie. Mais cette attaque a consommé une partie importante de sa vitalité et le démon, à défaut de pouvoir réintégrer le corps de Franz, a trouvé refuge dans le four de la cuisinière. En effet, il lui

faut refaire ses forces avant de passer à l'attaque. S'il est découvert, il jaillira hors de sa cachette, sous l'apparence d'un horrible ectoplasme et s'enfuira dans la maison avec un ricanement caverneux.

Bloqués sous la neige !

S'ils veulent quitter le chalet, les aventuriers se rendront rapidement compte que la tempête qui s'est abattue continue de faire rage. La couche de neige fraîche est très importante, et on n'y voit pas à cinq mètres. Dans ces conditions, il n'est pas possible d'utiliser les voitures. Le premier chalet se trouvant à 5 ou 6 km, il va falloir attendre que le vent se calme. De plus, le téléphone reste étrangement muet... Pendant ce temps, le démon refait lentement ses forces et se prépare à repasser à l'attaque... Pour cela, il va se réincarner dans le corps de Franz, toujours intact, et tenter de surprendre les personnages l'un après l'autre.

S'ils fouillent Franz alors qu'il est encore « inoffensif », les aventuriers ne retrouveront qu'un petit calepin sur lequel sont griffonnés à la hâte les indications suivantes :

« Sa force peut être celle de cinq ou six hommes. Le livre dit aussi qu'il a le pouvoir de se rendre invisible aux yeux d'un profane, mais qu'il ne peut franchir la barrière formée de ce qui donne naissance au corps du Christ. »

En l'occurrence, il s'agit là d'une substance plutôt commune, à savoir de la farine ! (Le corps du Christ étant représenté par le pain). Une fois en possession de cet énigmatique message, il est à espérer que nos amis vont découvrir les caches d'armes, car Franz ne va pas tarder à se réveiller, et il vaudra mieux, alors, être armé pour l'affronter !

Combat contre le démon

Bloqués dans le chalet, nos amis ne vont pas tarder à faire connaissance avec la puissance de Franz. Sa résistance est celle de six hommes, et il est capable d'encaisser les coups dans la même proportion (y compris les balles). Il faudra donc de l'astuce et de la chance pour lui échapper, ainsi qu'un solide entêtement pour le cribler de balles. La meilleure tactique consiste à l'isoler dans une partie du chalet en saupoudrant le sol de farine (il y en a quelques kilos dans la cuisine), puis à le détruire. Une fois le corps de Franz déchiqueté par les balles, le démon disparaîtra avec un hurlement strident.

Si les aventuriers ne trouvent ni les armes, ni l'énigme, ils seront impitoyablement traqués dans le chalet. Franz a une force physique peu commune, et son grand plaisir est de tordre ses victimes jusqu'à leur faire éclater la colonne vertébrale. Une fuite dans la neige se révélera plutôt hasardeuse, en raison de la tempête, du froid, et du fait que Franz est, lui, insensible à ces désagréments !

Si vous le souhaitez, il est toujours possible de faire intervenir des secours sous la forme d'un groupe de vétérans d'Archimède. Ceux-ci, bien armés, auront tôt fait de détruire le démon. Mais n'utilisez cette solution qu'en dernière extrémité, si vraiment les aventuriers ont subi des pertes lourdes.

Membres d'Archimède ?

Une fois le démon anéanti (et Franz malheureusement par la même occasion), les secours arriveront et les aventuriers seront soignés. Le responsable d'Archimède pour la France leur révélera alors la vérité et leur proposera de devenir membres de l'organisation. Cela peut être le point de départ de nouvelles aventures...

Symboles Simulacres

◆ Corps	≡ Instincts	♥ Cœur	✱ Esprit
◀ Perception	▬➔ Action	🔥 Désir	■ Résistance
⚓ Minéral	🌿 Végétal	🐾 Animal	👤 Humain
⚙️ Mécanique			

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

Hector Petitbois

◆ 4	≡ 3	♥ 4	✱ 3
◀ 4	▬➔ 3	🔥 4	■ 4
⚓ 2	🌿 1	🐾 1	👤 1
Puisse. 0 Rapid. 1 Précis. 1			

Hector est un « ancien » d'Archimède. Il est à présent chargé d'organiser de petites opérations, comme l'accueil de futurs membres, etc. C'est un homme plutôt jovial, ayant un penchant marqué pour le Jurançon.

Métier : guide de montagne (retraité).

Talents : conduire un véhicule, skier.

Jeanne Petitbois

◆ 3	≡ 3	♥ 4	✱ 3
◀ 3	▬➔ 3	🔥 3	■ 4
⚓ 0	🌿 2	🐾 2	👤 0
Puisse. 0 Rapid. 1 Précis. 1			

Jeanne est l'épouse fidèle et discrète d'Hector. Elle est également membre d'Archimède, mais d'avantage par amour pour son mari que par conviction. Vive et potelée, elle est d'un abord très cordial. Une charmante grand-mère.

Diego Vasquez

◆ 4	≡ 4	♥ 3	✱ 4
◀ 4	▬➔ 4	🔥 3	■ 4
⚓ 1	🌿 1	🐾 1	👤 2
Puisse. 1 Rapid. 1 Précis. 1			

Diego est pour l'instant au repos, après une mission qui l'a particulièrement marqué... Comme il s'ennuie profondément, il a accepté de jouer le rôle du responsable de l'accueil auprès des aventuriers. C'est un homme au tempérament changeant, tantôt gai tantôt morose.

Métier : VRP (à Bilbao).

Talents : conduire un véhicule, skier, utiliser une arme à feu, occultisme.

Franz Schikelgrüber

◆ 6	≡ 4	♥ 2	✱ 5
◀ 5	▬➔ 4	🔥 4	■ 4
⚓ 0	🌿 0	🐾 0	👤 0
Puisse. 2 Rapid. 0 Précis. 0			

On le voit peu, mais il fait des dégâts... Agent d'Archimède en mission dans les Alpes, il est à présent possédé par un démon qui n'a qu'un but : tuer ! En termes de jeu, il possède 12 points de vie, 12 points de souffle, et des caractéristiques « renforcées ».

