

ATTENTION, MAGIE !

Scénario destiné à des joueurs ayant déjà contré les plans d'un vilain méchant sorcier et ce n'est pas ce qui doit manquer... Enfin bref, ceci est tout simplement la vengeance particulièrement sadique d'un sorcier au bon souvenir des pj...

MISE EN SCÈNE

Nos chers PJ passent un agréable week-end ensemble à New York pour la raison que vous voulez. Après quelques coupes de champagne, ils font la tournée des cabarets et échouent finalement au Blue Lagoon, qui en plus de son célèbre cocktail tout droit venu des îles, offre ce soir un fabuleux spectacle de maaaaagiiiiiiiie, ouaaais ! Les lapins sortent des chapeaux, la charmante assistante blonde se fait percer par une dizaine de sabres, les traditionnels tours de cartes, et ensuite le clou du spectacle : un numéro de téléportation !!! Le magicien choisit une personne au hasard dans la salle, et au hasard... un PJ (de préférence le plus expérimenté et le plus roleplay de vos joueurs, et si possible un à qui un sorcier en veut personnellement). Sous les hurras de la salle en délire (au cas où il ne serait pas d'accord, et de toute façon comme il a déjà pas mal bu, il n'y a pas de raison qu'il refuse). Le numéro : 2 grandes boîtes sur scènes, décorées de motifs égyptiens. Le magicien ouvre les rideaux noirs, montre que les boîtes sont vides, les fait tourner sur leurs roulettes. Le PJ entre dans l'une d'elles et Lucy, la jolie assistante, dans l'autre. Le magicien ferme les rideaux, exécute ses passes magiques, prononce les abracadabras traditionnels et se dirige vers la boîte où se trouvait le PJ. Il ouvre le rideau en grand, et Tadaaaaam : l'assistante, radieuse apparaît à la place du PJ !!! Hourras dans la salle... Le magicien se dirige donc vers l'autre boîte, roulement de tambour, il ouvre le rideau et Tadaaaaam : ... Personne... Pas de trace du PJ... Gloups !...

Le magicien et l'assistante se lancent un regard interrogateur et le public éclate de rire. Certains se lèvent même pour féliciter les PJ : " Il est très fort votre tour, bravo les gars !

Comment il a fait ça votre copain ? "

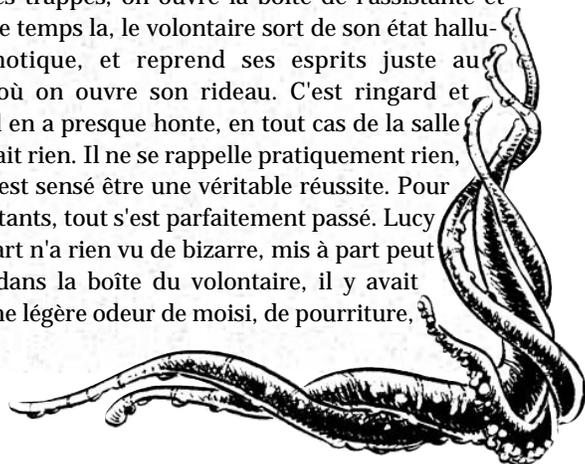
Sur ce brouhaha, le monsieur spectacle du Blue Lagoon monte sur scène et sort une bonne blague : " Il a dû s'envoler au 7e ciel avec cette charmante assistante et il ne veut pas en revenir ! Ha ha ha " ; nouvelle salve de rigolade, et hop ! le grand orchestre de jazz prend la suite des opérations et tout le monde se lève pour danser, tandis qu'on range le matériel du magicien en vitesse...



THE SHOW...

Si les PJ ne s'affolent pas (après tout, c'est peut être juste une bonne blague du magicien et ce n'est pas au PJ de payer l'addition de la soirée alors...), un des employés du cabaret leur demande de le suivre en coulisse : " Il semblerait qu'il y ait un problème messieurs... " En arrivant, ils voient le magicien et l'assistante en pleine dispute, avec à côté d'eux un petit bonhomme (le propriétaire des lieux qui semble ne rien comprendre mais est visiblement inquiet... surtout pour la réputation du cabaret : ça fait mauvais genre de faire disparaître ainsi la clientèle... En réussissant un Jet d'Ecouter, les PJ entendront Lucy dire : "Je t'avais dit qu'il ne me faisait pas confiance, que ce tour me foutait la frousse !" Quand les PJ arrivent, elle s'enferme dans sa loge. Le magicien soupire un grand coup et se tourne vers les PJ, l'air embarassé...

Il leur explique qu'il n'a aucune idée de ce qu'a pu devenir leur compagnon ! Bien qu'il rechigne à le faire, il leur dévoile le truc du numéro : au moment où il ferme les rideaux, une trappe dissimulée sur la scène s'ouvre sous la boîte de Lucy, celle-ci descend rapidement en dessous de la scène. Un jeu de miroir permet de rendre cette partie invisible au public. Au même moment, dans la boîte du "volontaire", une petite cartouche de gaz hallucinogène et paralysant se vide et une autre trappe s'ouvre. Le volontaire tombe dans les bras de 2 assistants qui l'attendent en bas. Sous l'effet du gaz, la personne ne voit que des couleurs et des ombres, entend un bruit diffus, et semble dans un état quasi hypnotique. Ce gaz est bien entendu inoffensif (hem... à petites doses bien sûr...). Les assistants lui font rapidement gravir une petite échelle jusqu'à l'autre boîte tandis que l'assistante prend sa place. On referme les trappes, on ouvre la boîte de l'assistante et pendant ce temps la, le volontaire sort de son état hallucino-hypnotique, et reprend ses esprits juste au moment où on ouvre son rideau. C'est ringard et bidon et il en a presque honte, en tout cas de la salle on ne voyait rien. Il ne se rappelle pratiquement rien, et le tour est sensé être une véritable réussite. Pour les 2 assistants, tout s'est parfaitement passé. Lucy pour sa part n'a rien vu de bizarre, mis à part peut être que dans la boîte du volontaire, il y avait comme une légère odeur de moisi, de pourriture,



alors que d'habitude les restes de gaz ont plutôt une odeur d'amande.

Ce tour est le dernier venu dans leur spectacle, mais ils l'ont déjà réalisé plus d'une dizaine de fois, sans le moindre problème. Si on l'interroge sur l'origine des boîtes et/ou du tour, le magicien répond qu'il a tout fait lui-même, mais Lucy lui crie : "menteur !" Puis après un regard froid, il avoue l'avoir acheté à une de ses connaissances qui crée des tours pour des illusionnistes dans le monde entier. Lucy rajoute que ce numéro ne lui a jamais plu et qu'elle a toujours peur chaque fois qu'elle rentre dans une de ces boîtes...

... MUST GO ON

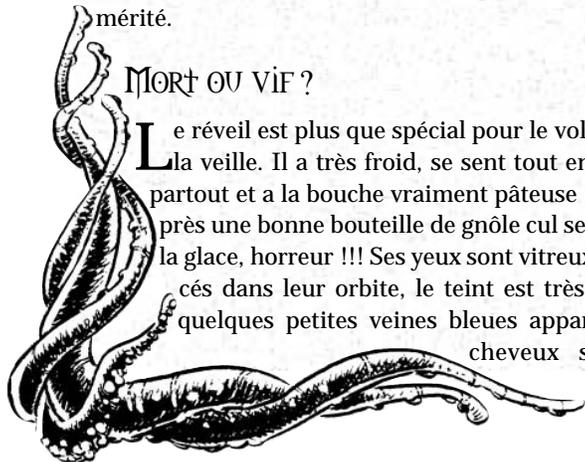
Durant ces explications, le cabaret s'est progressivement vidé de tous ses clients et a fermé ses portes. Le magicien leur propose de refaire une démonstration du tour. Les boîtes sont sur scène, les trappes sont ouvertes, le magicien explique étape par étape le numéro : la cartouche de gaz qui s'ouvre quand le rideau se ferme, les assistants, le trajet sous la scène, le bon timing et l'ouverture du rideau final. Malheureusement pas de miracle, le PJ disparu ne réapparaît pas par enchantement... au grand dam de tous... Du moins, ne réapparaît pas tout de suite. Car si quelqu'un (un PJ ou Lucy, mais un PJ c'est mieux) manipule machinalement le rideau de la boîte : ouverture = personne, fermeture ; ouverture = ARGH !!!... Il est là !!! (Jet de San 1/1D4 pour l'opérateur rideau). Le "volontaire" ne bouge pas et semble regarder dans le vide loin devant lui. En faisant un peu de bruit et quelques bonnes baffes, il se réveille et croit être encore en pleine représentation puis s'aperçoit bien vite que quelque chose cloche...

Il ne se rappelle rien, semble en parfaite santé, a juste un peu mal au crâne et a la gorge pâteuse. L'examen minutieux de la boîte ne changera rien, son apparition est totalement inexplicable ! (L'examen permettra au moins de voir que ces boîtes semblent vraiment vieilles, même si elles ont été rénovées).

Finalement tout est bien qui finit bien, et faites maintenant ce que vous voulez... Longues discussions vaines sur le pourquoi et le comment de l'histoire, cela n'avancera pas à grand chose. Fatigué, l'aube pointe le bout de son nez, tout le monde rentre chez soi pour un repos bien mérité.

MORT OU VIF ?

Le réveil est plus que spécial pour le volontaire de la veille. Il a très froid, se sent tout engourdi de partout et a la bouche vraiment pâteuse (pire qu'après une bonne bouteille de gnôle cul sec). Devant la glace, horreur !!! Ses yeux sont vitreux et enfoncés dans leur orbite, le teint est très pâle avec quelques petites veines bleues apparentes, les cheveux sont sans



vitalité, les dents partiellement déchaussées et le dessous des ongles vire au noir... Mais le pire, c'est sans doute le moment où il se rend compte que son cœur ne bat plus et qu'il n'a pas respiré depuis qu'il s'est réveillé... (Jet de San 1D10)

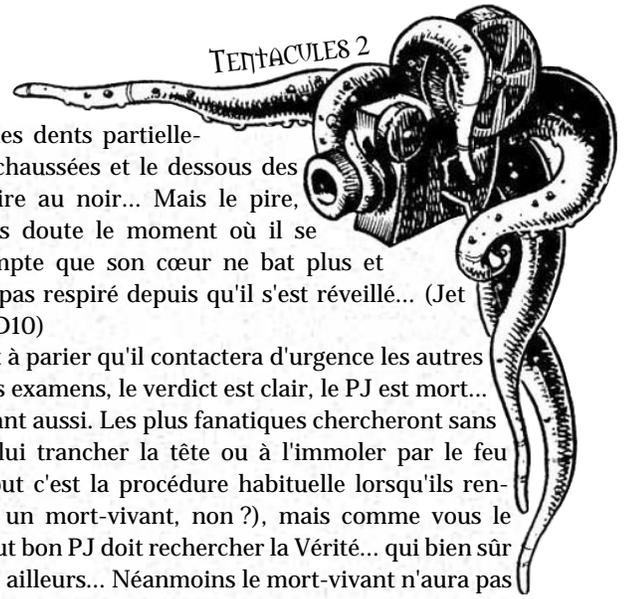
Il y a fort à parier qu'il contactera d'urgence les autres PJ. Après examens, le verdict est clair, le PJ est mort... mais vivant aussi. Les plus fanatiques chercheront sans doute à lui trancher la tête ou à l'immoler par le feu (après tout c'est la procédure habituelle lorsqu'ils rencontrent un mort-vivant, non ?), mais comme vous le savez, tout bon PJ doit rechercher la Vérité... qui bien sûr se trouve ailleurs... Néanmoins le mort-vivant n'aura pas la vie (ou la mort) facile : les animaux et les enfants hurlent à son passage et lui jettent même des cailloux (les enfants hein !) et il faudra une bonne dose de maquillage et de parfum pour lui donner une apparence... soutenable pour les vivants.

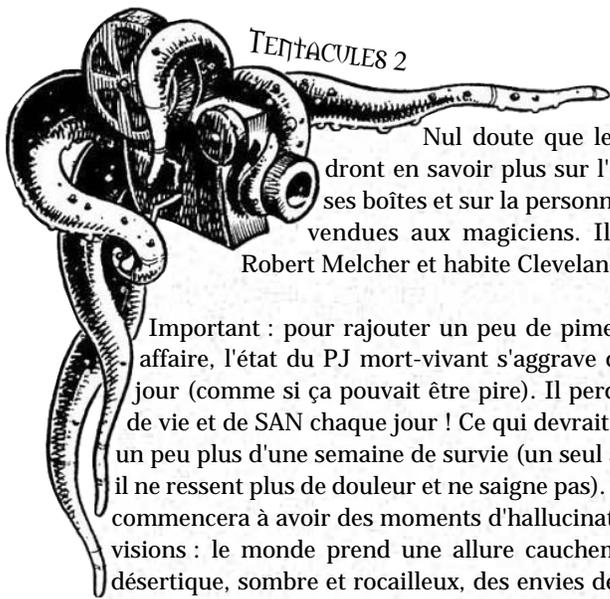
PREMIÈRE PISTE

Evidemment les magiciens. Le Blue Lagoon est fermé la journée, mais avec un peu de Baratin on peut apprendre que les magiciens sont partis et qu'ils continuent leur tournée. Ils vont actuellement en direction de Boston ! Les PJ les retrouvent durant leur prochaine représentation, pour le même numéro et cette fois-ci tout se passe normalement. Très surpris de les revoir à la fin du spectacle, le magicien ne permet pas d'examiner ses boîtes, jusqu'à ce qu'il s'évanouisse en apercevant le PJ mort-vivant.

- La cartouche de gaz : il y en a d'autres en réserve. Pour analyser sa composition, jet de Chimie. A partir de spores de champignons, mélange hallucinogène toxique à forte dose.

- Les boîtes : étudiées avec minutie et un œil d'expert (jet Histoire, Art, Occultisme) ; on voit que les cloisons en ébène ont subi plusieurs restaurations et couches de vernis successives. Une analyse poussée permet même de donner une origine vénitienne et de les dater de quelques siècles. Mais beaucoup plus étrange, sur une des parois rénovées, derrière un velours noir couvert de motifs égyptiens qui se décolle en partie, on peut voir d'inquiétants signes kabbalistiques gravés dans le bois et ceux-là semblent beaucoup plus récents, datant de quelques semaines tout au plus.





Nul doute que les PJ voudront en savoir plus sur l'origine de ses boîtes et sur la personne qui les a vendues aux magiciens. Il s'appelle Robert Melcher et habite Cleveland.

Important : pour rajouter un peu de piment à cette affaire, l'état du PJ mort-vivant s'aggrave de jour en jour (comme si ça pouvait être pire). Il perd un point de vie et de SAN chaque jour ! Ce qui devrait lui laisser un peu plus d'une semaine de survie (un seul avantage : il ne ressent plus de douleur et ne saigne pas). De plus, il commencera à avoir des moments d'hallucinations et de visions : le monde prend une allure cauchemardesque désertique, sombre et rocailleux, des envies de cannibalisme le prennent, etc.. Un peu comme dans la "Nuit des morts-vivants", la métamorphose se fait peu à peu et le final le transformera en monstre que ses compagnons devront absolument détruire... Pour éviter ça, nos PJ doivent enquêter au plus vite pour le sauver.

CHEZ MELCHER

Sa demeure se situe à l'écart de la ville sur la rive du lac Erié. En fait il s'agit d'un véritable manoir dans le plus pur style gothique sombre et inquiétant ! En sonnant la cloche du portail, la porte s'ouvre toute seule ! Simple mécanisme électrique. Des statues grecques mythologiques parsèment le jardin à la française. Tout laisse penser qu'il s'agit de la demeure d'un illuminé fanatique du Mythe. En fait le propriétaire est tout simplement un virtuose de mécanique de précision, d'électricité, d'optique et doué d'une grande imagination. Il crée des tours pour les plus grands illusionnistes et se doit donc d'avoir une demeure et un environnement qui puissent faire honneur à ses prestigieux clients.

Robert s'évanouit dès qu'il voit le PJ mort-vivant sur le pas de sa porte ! Ce qui devient encore plus compréhensible quand il montre un tableau représentant exactement le PJ avec les mêmes vêtements et le même visage cadavérique ! Et ce tableau date de plus d'un mois. Robert a acheté les boîtes vénitiennes et d'autres objets (ainsi que le tableau) à un étrange individu qu'il ne connaît pas mais qui était visiblement très doué en prestidigitation et qui l'a complètement bluffé. Ce sinistre personnage est bien entendu le sorcier-vengeur en question bien décidé à faire chanceler quelques âmes humaines. Robert a bizarrement oublié le nom de ce visiteur et ne peut donner qu'une vague description physique, car il a surtout bien du mal à accepter qu'une illusion qu'il a vendue ait pu transformer quelqu'un en mort-vivant et il décide donc de comater dans son lit avec un fort sentiment de culpabilité, laissant les PJ faire comme chez eux...

Un examen attentif du tableau permettra de voir dans le paysage de fond, des détails directement

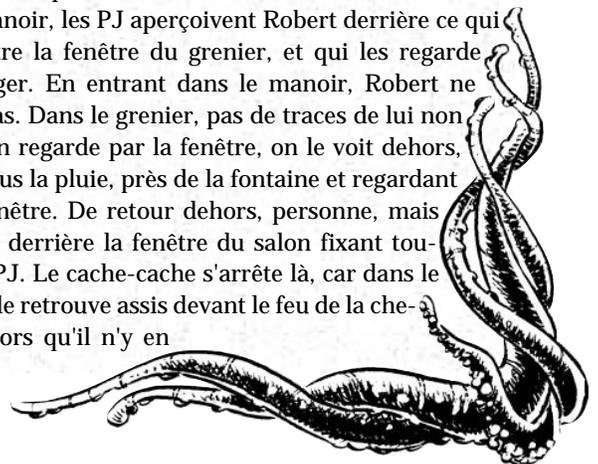
liés à une aventure précédente mettant face à face les PJ et le sorcier. Parmi les divers objets vendus par ce dernier à Robert, il y a :

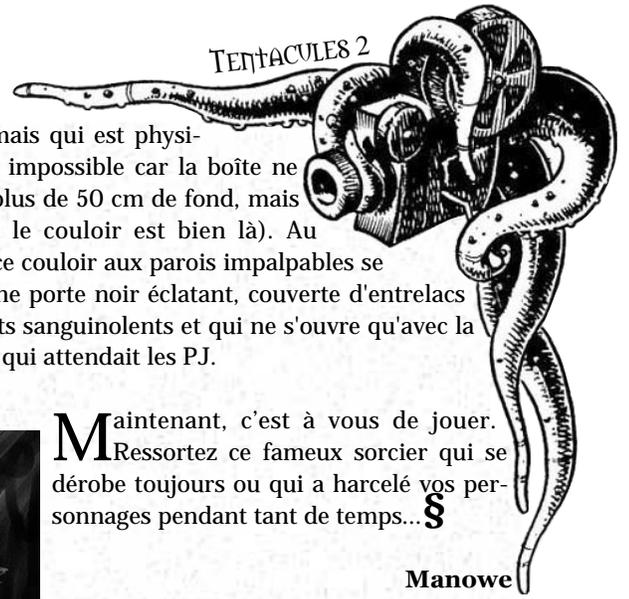
- Une boule de cristal sur un trépied en argent finement ciselé. Si on se concentre assez longtemps dessus, on est rempli de visions d'un futur de la Terre peu reluisant, ravagée et dominée par des horreurs sans visage... de quoi donner des cauchemars terribles et quelques pertes de SAN ;
- Un petit coffret renfermant diverses bricoles devant mettre les PJ sur la piste du sorcier et de leur ancienne rencontre (écaïlle de profond, griffe d'homme-serpent, anneaux d'une secte, effet personnel d'un PJ perdu durant ces vieilles investigations, etc.) ;
- Une grosse clé noire brillante, gravée d'étranges entrelacs et qui semble aimer le regard.

Les PJ ont tout le loisir de fouiner dans le bric-à-brac de Melcher, celui-ci ne s'étant pas encore remis du choc. Au milieu de ce fouillis, laissez traîner quelques objets "louches" : des squelettes de divers animaux mélangés, des morceaux de poupées tachés de sang, un vrai sarcophage égyptien qui ne contient plus de momie, une vraie-fausse (?) guillotine et chaise électrique, quelques épées, haches et arbalètes... Cette petite fouille leur prendra bien tout l'après-midi. Melcher a eu le temps de se rétablir et les invite à dîner (en demandant toutefois ce que désire manger le mort-vivant...) et même à dormir ici ; ce ne sont pas les chambres qui manquent. Dîner convivial. Robert cherche visiblement à trouver une explication logique à tout ça et leur propose de contacter demain un bon ami à lui et très bon médecin pour examiner le PJ.

LE MANOIR DE LA PEUR

Vers la fin de la soirée la pluie se met à tomber et soudain la cloche du portail sonne à plusieurs reprises. Melcher n'attend personne, et effectivement il n'y a personne dehors. La cloche sonne une seconde fois. Les PJ vont sûrement aller voir dehors. Ils auront le temps de voir une silhouette sombre s'éloigner du portail et s'attarder un instant près de leur voiture (s'ils en ont une) puis s'éloigner de nouveau dans l'obscurité. Se mettre à sa poursuite ne donne rien. Il a disparu, mais on peut quand même distinguer des traces de pas que la pluie efface lentement. Les 4 pneus de la voiture sont crevés. De retour vers le manoir, les PJ aperçoivent Robert derrière ce qui semble être la fenêtre du grenier, et qui les regarde sans bouger. En entrant dans le manoir, Robert ne répond pas. Dans le grenier, pas de traces de lui non plus. Si on regarde par la fenêtre, on le voit dehors, debout sous la pluie, près de la fontaine et regardant vers la fenêtre. De retour dehors, personne, mais on le voit derrière la fenêtre du salon fixant toujours les PJ. Le cache-cache s'arrête là, car dans le salon, on le retrouve assis devant le feu de la cheminée (alors qu'il n'y en





avait pas quelques minutes plus tôt), mort, les yeux arrachés et disparus (0/1D4 de SAN). Un petit jet de TOC permet de découvrir des traces de pas humides semblant venir de l'âtre de la cheminée et sortir du salon ?! La pluie devient un orage parsemé d'éclairs.

Le manoir va maintenant se transformer petit à petit en maison des horreurs sous l'emprise maléfique du sorcier. Des bruits de pas partout, des coups contre le mur, des meubles qui bougent, des tableaux qui se décrochent, des animaux empaillés prenant vie, des petites poupées démoniaques se promenant avec des couteaux aiguisés, etc.. C'est le moment de sortir la panoplie des classiques de film d'horreur. La "maison des horreurs" les conduit jusqu'au grenier,

où on retrouve Melcher pendu à une poutre ! A ses pieds, un message du sorcier aux PJ (à vous de voir selon leur dernière rencontre, en tout cas quelque chose qui doit les aiguiller encore plus sur la piste du sorcier). Tous ces événements ne doivent pas forcément être dangereux pour les PJ, mais doivent surtout les déstabiliser et leur faire se demander s'ils sont toujours



dans la réalité (et aussi faire perdre quelques points de SAN). Allez-y, mettez le paquet ! Dans tous les cas en redescendant, un étrange tapis de fumée verte gravit l'escalier et a déjà rempli tout le premier étage. L'odeur fera immédiatement penser au gaz utilisé dans les boîtes magiques. Rien de bien toxique (tout juste quelques points de vie) mais perturbera encore plus leur perception de la réalité. Si les PJ tentent de fuir le manoir, celui-ci les empêche (porte bloquée, ouverture donnant sur des murs, etc..). Pour aggraver le tout, le PJ mort-vivant est pris de crises de spasmes et son comportement doit paraître de plus en plus inquiétant pour ses amis. D'ailleurs en jetant un coup d'œil distrait au tableau le représentant, la peinture a changé et le montre maintenant en train de manger les cadavres des autres PJ... gloups... Ceux-ci n'ont d'autres solutions que de remonter à la source de la fumée qui vient de la cave.

A LA SOURCE

Dans la cave (qui sert accessoirement de réserve et d'atelier à Melcher), l'origine de la fumée devrait surprendre les PJ : bien en évidence au milieu de la pièce, une boîte magique en tout point semblable à celle utilisée à New York. La fumée sort par-dessous le rideau. S'ils avaient déjà visité la cave ils sont certains qu'elle n'était pas là avant.

En tirant le rideau, la boîte ouvre sur un long couloir d'où vient la

fumée (mais qui est physiquement impossible car la boîte ne fait pas plus de 50 cm de fond, mais pourtant le couloir est bien là). Au fond de ce couloir aux parois impalpables se trouve une porte noir éclatant, couverte d'entrelacs aux reflets sanguinolents et qui ne s'ouvre qu'avec la clé noire qui attendait les PJ.

Maintenant, c'est à vous de jouer. Ressortez ce fameux sorcier qui se dérobe toujours ou qui a harcelé vos personnages pendant tant de temps...§

Manowe

Réponses à la page-jeu :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
I	C	T	H	U	L	O	I	D	E
II	T		Y		L	U	T	A	I
III	H		D	U	O		H		H
IV	U	F	R		I	M	A	G	O
V	L		A		G		Q		R
VI	H	Y			H	O	Q	U	E
VII	U	I	A		R	H	A	N	
VIII			G	H	A	S			A

UN SHAN VOUS PREND LA TÊTE

