

Un vieux fou, une affiche comme bien d'autres, un quai désert : des éléments bien banals, le début d'une course contre la montre. Rien n'est vrai... mais tout est possible !

L'action de ce scénario, prévu pour 4 à 5 personnages novices, se déroule entièrement à Paris à notre époque. Il n'a pas été écrit pour un système particulier mais peut être utilisé avec plusieurs.

Paris, un vendredi soir, aujourd'hui

Les PJ reviennent d'une fête entre amis et attendent tranquillement la dernière rame de métro en se remémorant les meilleurs moments de la soirée. Hormis leur présence et leurs paroles, le quai est désert et silencieux. Un vieil homme, débraillé, mal rasé et hirsute surgit alors ; bientôt suivi par deux étranges personnages, des sicaires (voir la galerie des PNJ). Le vieil homme dépasse les PJ et se dirige vers une des grandes affiches qui tapissent le quai. Comme il commence à la déchirer, les deux sicaires se jettent sur lui et le poignent sans sourciller. Les PJ seront sans doute sous le choc, d'autant plus que les sicaires, le poignard sanglant à la main, se retournent maintenant vers eux.

La rame entre alors dans la station, les deux tueurs repoussent les PJ en les menaçant de leurs armes et attendent le dernier moment pour monter dans le wagon, empêchant ainsi les PJ de les suivre. La rame s'éloigne et le silence règne à nouveau dans la station, les personnages sont seuls sur le quai, à quelques mètres du vieil homme mourant et, pour parachever leur désarroi, ils viennent de rater le dernier métro...

Le vieux fou

Le vieillard n'est pas mort, il tient convulsivement un bout de l'affiche dans sa main ensanglantée. Il agrippe le premier PJ qui se penche sur lui et lui tient ces propos entrecoupés de gémissements : « Il ne faut pas qu'ils réussissent... Ils attendent derrière, comme des charognards... il ne faut pas qu'ils réussissent... Allez chez moi, là vous comprendrez tout... Je vous en prie, allez-y... »

Il expire, les yeux rivés sur l'affiche. Sur lui, les PJ trouvent un trousseau de clefs et un portefeuille. Beaucoup d'événements au cours de l'Histoire ont été dus au hasard, à des grains de sable. La présence des personnages sur ce quai de métro, à ce moment précis, est l'un de ces grains de sable. A ce stade, les PJ

sont libres de ne pas s'intéresser à cette histoire qui, après tout, ne les concerne pas personnellement. La curiosité, l'attrait du mystère peuvent les conduire à visiter l'appartement du vieil homme et de là mettre le doigt dans l'engrenage. Mais si les PJ refusent de s'engager dans cette affaire par peur des problèmes, ce sont les problèmes qui viendront aux PJ, le MJ y veillera (voir « La traque »). Les personnages se retrouveront alors dans la même situation qu'au début de cette histoire mais ils auront perdu du temps et peut-être que des éléments leur feront défaut.

Une affiche banale

« Le (date du mercredi suivant), vous mourrez tous... de peur ! » proclame le bandeau de l'affiche que le vieux fou voulait arracher. Cette affiche est celle d'un film d'horreur au titre ringard : La Prophétie. L'illustration, rouge écarlate, représente un maelström de sang dans lequel sont entraînés des idéogrammes étranges. De l'eau suinte du bas de l'affiche, de l'eau de mer...

La campagne d'affichage a commencé voilà près de deux semaines et maintenant des stations entières du métro sont couvertes de ces affiches. Complétant le matraquage publicitaire, la bande-annonce du film La Prophétie commence à inonder les petits écrans, à partir du samedi soir, aux heures de grande écoute.

Le spot de trente secondes montre un puits noir vu de haut, le maelström de sang entraînant les idéogrammes monte vers la surface et remplit l'écran tout en tournoyant, les idéogrammes eux restant fixes. Une voix off sépulcrale répète alors le texte du bandeau de l'affiche et se perd dans un ricanement sardonique.

L'appartement du vieux fou

Dès que la police aura connaissance de l'identité du mort, elle se rendra chez lui pour enquêter. Les PJ n'ont donc que peu de temps pour mener leurs propres investigations.

Le vieux fou habitait un petit appartement vétuste dans un immeuble délabré, près de la gare de l'est. La seule fenêtre est une lucarne qui donne sur la trouée des voies de chemin de fer. Une lumière électrique jaunâtre éclaire un lit défait où se pelotonnent deux chats, deux valises servant à ranger les maigres effets du mort ainsi qu'une étagère couvrant tout un mur et bourrée de vieux bouquins. En fouillant, les PJ font plusieurs découvertes. Dans une boîte à chaussures, sous le lit, se trouve un re-

volver d'ordonnance avec une dizaine de cartouches. Et, dans l'étagère, parmi les bouquins d'ésotérisme, de mythologie et d'occultisme, est glissé un cahier de quelques pages qui contient le texte manuscrit de la prophétie (voir encadré), une adresse dans le Quartier latin, les dessins des idéogrammes de l'affiche, le croquis d'un sicaire type, et la date du mercredi suivant entouré de rouge.

L'adresse du Quartier latin

Les PJ sont les seuls à être au courant de la prophétie, ils sont le dernier espoir de notre monde. Encore faut-il qu'ils en prennent conscience.

L'adresse dans le carnet correspond à une librairie spécialisée dans l'ésotérisme et l'occultisme : une petite boutique où règne la pénombre, à la vitrine décorée de pendules et de bijoux en cuivre, et aux murs couverts d'étagères remplies de volumes poussiéreux.

La libraire, une vieille femme maniaque, veille farouchement sur ses livres, lorgnant par-dessus l'épaule des clients pour voir s'ils n'abiment pas les ouvrages. C'est une amie du vieillard du métro. Interrogée sur la prophétie, elle renverra les PJ à un livre sur les civilisations pré humaines, livre que le vieux fou lui avait acheté il y a quelque temps et qui doit se trouver encore dans son appartement. Ils y trouveront les informations suivantes : il y a très longtemps, la Terre n'était qu'un vaste océan dans les profondeurs duquel régnait une race puissante, guidée par un être dont le nom même fait trembler. Des cités innombrables tapissaient les plaines abyssales comme nos villes recouvrent aujourd'hui les terres émergées. On ne sait pourquoi, cette race disparut un jour, aussi mystérieusement qu'elle était apparue. Des rumeurs prétendent qu'il subsiste une de ses cités, au nom imprononçable, au plus profond des mers et qu'elle est habitée. Mais ce ne sont que des rumeurs...

Il est dit aussi que cette race reviendrait pour reprendre le contrôle de la Terre. Cette prophétie parle de leur retour. Quant aux idéogrammes, la libraire ne peut rien dire à leur sujet, ils lui sont totalement inconnus. Le vieux fou les lui avait déjà montrés et d'après lui il s'agissait de signes magiques. Mais de quelle nature ?... Forts de ces renseignements sentant fort le roman de gare, les PJ quittent la libraire, dont les heures sont comptées. Le lundi, elle sera morte (voir l'entrefilet n° 1).



Les premiers éléments de l'enquête

Comment les PJ vont-ils remonter la filière ? Suivre les sicaires dans le métro ne mènera à rien : ceux qui y sont y resteront jusqu'au dernier instant. De jour, ils parcourent les lignes de métro ; de nuit, ils déambulent de station en station en marchant le long des voies. Les PJ choisissant de les filer seront témoins d'un massacre sauvage (voir l'entre-filet n° 2).

Les PJ peuvent interroger la presse de cinéma au sujet du film. Hormis l'affiche et la bande-annonce, il n'est fait mention nulle part de ce film qui d'ailleurs n'existe pas. La presse spécialisée se perd en conjectures et les distributeurs pensent tous que c'est un concurrent qui s'occupe de la commercialisation. Un journaliste qui s'était penché sur la question n'est pas réapparu depuis plus d'une semaine. Il s'intéressait à l'agence de pub. C'est là la seule manière de procéder : enquêter sur l'imprimerie et l'agence de pub responsable des affiches et de la bande-annonce. Les PJ peuvent trouver leurs adresses respectives sur les affiches, le long du côté vertical gauche.

L'imprimerie a brûlé il y a une semaine, patron et employés sont morts dans l'incendie. L'agence de pub, au nom obscur de « Sluagh-ghairm », est la même pour l'affiche et la bande-annonce. Mais à l'adresse indiquée, dans le 18e arrondissement, dans une cour derrière un restaurant africain, il n'y a qu'un local vide et inoccupé depuis des mois. En revanche des lettres à l'adresse de l'agence de pub sont régulièrement glissées dans la boîte aux lettres. En fait l'agence sert de « boîte aux lettres » : une adresse bidon servant de paravent. Il n'y a rien là que des factures, des candidatures spontanées et des prospectus.

Chaque dimanche soir, un sicaire en moto vient chercher le courrier. Ce dimanche soir-là, le sicaire passe comme à l'accoutumée et pour la dernière fois. Filé par les PJ, il les mène jusqu'au repaire de la bande : un pavillon d'un étage de la banlieue nord, isolé, tapi dans un petit parc ceint de hauts murs hérissés de tessons de bouteille, et où aboient des « chiens méchants ».

Le repaire de la secte du Grand Retour

Le grand prêtre et ses fanatiques se sont établis ici pour organiser le retour de l'ancienne race. Le rez-de-chaussée du pavillon a des allures de décor de film d'horreur. Des colonnes de marbre portent des lampes à huile qui constituent l'unique éclairage du pavillon, celui-ci ne disposant pas de l'électricité

(en voir la raison dans « La secte du Grand Retour »). Il y a aussi des statues de créatures horribles et d'êtres innommables et de nombreuses vasques d'eau de mer. Et bien sûr un autel sacrificatoire. C'est là que finissent les jeunes filles disparues (entre-filet n°3). Dès que l'une d'elles est amenée dans le pavillon, elle est enchaînée à l'autel et attend, parfois pendant des jours, d'être immolée.

Au-dessus de l'autel, suspendu au plafond par des chaînes, trône l'imposant original de l'affiche du métro. La toile fait la même taille que l'affiche, soit trois mètres sur quatre. De l'eau de mer coule à profusion du bas du tableau et ruisselle sur l'autel avant de se perdre dans les égouts via un puits, fermé par une grille rouillée, situé devant l'autel. Détruire ou tout du moins lacérer l'original arrête net l'écoulement de l'eau. Les pièces du premier étage sont des dortoirs pour les initiés et le grand prêtre.

La cave sert de prison, les « importuns » et les corps des sacrifiées y sont oubliés. Elle abrite actuellement un seul pensionnaire vivant : Hervé Jouan, le journaliste, rendu fou par des jours de promiscuité avec une dizaine de cadavres et les terribles extrémités auxquelles la faim l'a conduit...

Trois chiens et deux sicaires sillonnent le parc, une douzaine d'initiés et le grand prêtre se trouvent dans le pavillon. Seuls les sicaires sont armés.

La Prophétie

Tous connaîtront le jour et l'heure de leur mort, Tous connaîtront le jour et l'heure du Retour, Tous le sauront mais personne n'y ajoutera foi, Ainsi la Prophétie pourra s'accomplir et nous serons de retour. Treize seront appelés et tous viendront de leur plein gré, Treize boiront la liqueur de l'appel, Treize sera le nombre des premiers sacrifiés, Ainsi la Prophétie pourra s'accomplir et nous serons de retour Tous ont oublié, Tous ont baissé leur garde, Tous ont perdu les clefs, C'est pour cela que la Prophétie pourra s'accomplir et que nous serons de retour. Pour toujours.

L'assaut...

Même si les PJ ne veulent pas se battre, ils y seront contraints par les sectateurs qu'ils rencontreront lors de leur incursion dans le pavillon. Les sicaires sont les adversaires les plus redoutables, les initiés sont moins dangereux mais ils se battront jusqu'à la mort. Aucun d'eux ne se rendra, contrairement au grand prêtre qui n'opposera aucune résistance. Il ira même jusqu'à les narguer : « Il est trop tard ! Vous ne pouvez plus rien empêcher... » « Si les PJ veulent « faire parler » le grand prêtre, il leur révélera sa véritable puissance et s'enfuira en brisant tout sur son passage y compris portes et grilles. Si les PJ tentent de le tuer, il fera le mort. Si les PJ le laissent attaché et appellent anonymement la police, celle-ci ne trouvera

qu'un pavillon en proie aux flammes ; le grand prêtre s'étant enfui en effaçant les preuves éventuelles.

... ou la planque

Personne ne mettra le nez dehors ni ne quittera le pavillon avant le mardi soir, date à laquelle le grand prêtre et deux sicaires se rendront à l'avant-première (voir « L'avant-première »).

La traque

Si l'assaut a été donné au pavillon, les PJ ont alors gagné une bataille, d'ailleurs inutile, mais pas la guerre. Loin de là, car le bain de sang n'a rien réglé et maintenant le grand prêtre va prendre l'initiative grâce à ses pouvoirs magiques et ses sicaires. Au cours d'un rituel épuisant qu'il ne pourra effectuer qu'une fois, il « repère » les PJ que lui ou ses sicaires ont vus. Les tueurs, un par PJ, file alors leurs victimes, prêts à frapper au moment opportun une porte cochère, un quai de métro bondé, un parking désert, une file d'attente dans un fast-food, etc. C'est la période la plus dangereuse pour les PJ. Ils ont l'impression d'avoir réglé le problème alors qu'il n'en est rien. Les sicaires sont sur leurs traces. Les jeunes filles ne sont pas les « Treize » de la prophétie. La menace n'est pas écartée.

L'apocalypse est pour demain

Les PJ seront sans doute désemparés à cette étape de l'aventure. Il leur faut réfléchir au fait que la prophétie est présentée comme un film et un film digne de ce nom offre une avant-première à la presse, généralement la veille au soir de la sortie sur les écrans, soit le mardi soir. Les journalistes du milieu cinématographique sont contactés par téléphone le mardi matin. Devant le mystère qui entoure ce « film », ils acceptent tous de venir à l'avant-première. Le grand prêtre les prévient néanmoins que le nombre de places est limité. Seuls les treize premiers arrivés seront autorisés à voir le film...

Les journalistes contactés sont plus que réticents à dévoiler le lieu de l'avant-première. Les plus secs refusent carrément ; certains autres, plus malins, induisent les PJ en erreur. Finalement, les PJ obtiendront le précieux renseignement d'un journaliste que les films d'horreur rebutent et qui n'a aucun désir de « perdre » une soirée...

L'avant première de la dernière chance

La projection du film a lieu dans un petit cinéma des Champs-Élysées loué pour l'occasion. Prévenus suffisamment à temps, les PJ peuvent assister à une



séance de l'après-midi et se cacher dans les toilettes, le couloir de la sortie, etc. Dans le cas contraire, forcer l'issue de la sortie est le seul moyen. Encore faut-il se débarrasser du sicaire qui monte la garde devant.

A l'heure dite, les invités commencent à arriver. Ils entrent de leur plein gré et acceptent volontiers la coupe de cocktail qu'une charmante hôtesse louée pour l'occasion leur tend innocemment. Un à un, ils prennent place dans la salle. Lorsque le quatorzième invité se présente, il est refoulé par les deux sicaires postés à l'entrée. Tout est en place. La projection commence. D'un puits profond, vu de haut, monte un maelström de sang qui emplît bientôt l'écran. Un à un les idéogrammes prennent place sur l'écran. Les treize invités, comme envoûtés, entonnent une mélodie étrange qui s'enfle à chaque seconde.

Le grand prêtre, depuis la cabine du projectionniste, savoure son succès. Deux sicaires gardent l'entrée du cinéma, un troisième la sortie de secours et les autres veillent sur les affiches, dans le métro. Les PJ doivent arrêter la projection avant que le dernier idéogramme soit apparu. Sinon il sera réellement trop tard...

Le Retour

Le dernier idéogramme prend place et rien ne se passe. Les journalistes retrouvent leurs esprits et quittent la salle en criant au canular. En effet après cette courte séquence l'écran redevient blanc, le film s'arrête là. Le mercredi, à l'aube, des milliards de tonnes d'eau se déversent par les affiches.

Et, tandis que les dernières terres émergées sont irrémédiablement englouties, IL revient.

La secte du Grand Retour

La genèse

La secte du Grand Retour est une secte comme il en existe beaucoup d'autres : une communauté fermée, en dehors de la vie, où des jeunes à la dérive pensent trouver protection et aide ; un lieu où ils s'aliènent insensiblement.

Tout commença une nuit, voilà plus d'un an, quand plusieurs personnes, dont le vieil homme du métro, jouèrent à l'apprenti sorcier. Récitant une vieille formule magique près d'une mare, ils eurent la surprise de voir apparaître du néant un être humanoïde à la peau écaillée. Est-ce la formule qui le fit venir ? Ou n'était-ce là qu'une coïncidence ? Toujours est-il que l'être se jeta sur les témoins pour les mettre en pièces. Seul le vieil homme parvint à

s'enfuir. L'esprit ébranlé par le poids de la mort de ses amis sur la conscience, il voua dès lors son temps à un seul but : détruire l'être qu'il avait contribué à amener sur Terre.

La secte du Grand Retour, association loi 1901, fut fondée peu après cet épisode. Ecumant les cités du nord de Paris, le grand prêtre recruta un à un les membres de la secte, choisissant exclusivement des hommes jeunes et robustes ; les filles étant réservées aux sacrifices d'initiation (voir « les initiés »).

Les sicaires

Chaque nouveau venu, au cours des premières séances, doit coiffer un casque de walkman et écouter en continu une étrange litanie. Bien que celle-ci soit atonale et vrille les oreilles, les novices ne peuvent rapidement plus s'en passer. Après quelques semaines, leur cerveau est totalement lavé de toute humanité. Et si leur corps est encore humain, leur esprit est déjà « différent ». Ils sont devenus des sicaires.

Pour eux, tuer pour le grand dessein est une des épreuves initiatiques. Ils ont trois missions :

- ❖ protéger le repaire de la secte,
- ❖ patrouiller dans le métro pour protéger les affiches du film d'éventuels vandales comme le vieil homme et les taggeurs,
- ❖ éliminer tous les gêneurs potentiels tels le fou, les taggeurs, la librairie et les PJ.

Les sicaires sont en contact permanent avec le grand prêtre grâce au walkman qui véhicule les ordres, des ordres donnés en continu dans une langue inconnue, sorte de litanie discordante qui soumet les oreilles à rude épreuve. Les sicaires ont souvent des filets de sang qui leur coulent des pavillons.

Les sicaires portent des lunettes noires pour cacher leurs yeux à la pupille fendue comme celle des chats. Les lunettes sont plus pratiques que des lentilles colorées, mais un MJ inspiré pourrait, en préférant les lentilles, faire une mauvaise surprise à ses joueurs ou simplement augmenter leur degré de paranoïa.

Les initiés

Quand un sicaire le mérite, il devient initié au cours d'une cérémonie culminant par un sacrifice humain. Le grand prêtre égorge la victime sur l'autel, et donne le cœur encore battant au nouvel initié pour qu'il le dévore.

Une initiation doit avoir lieu le dimanche à minuit. Myriam V en est « l'invitée ».

Les initiés portent les stigmates de leur dévotion. Leur aspect se modifie peu à peu pour ressembler finalement

aux statues du rez-de-chaussée. La dizaine d'initiés présents dans le pavillon représentent toutes les étapes de cette transformation : mains et pieds palmés ouïes à peine ouvertes, oreilles vestigiales, écailles parsemant le corps, yeux à la pupille fendue, dents acérées et coupantes comme un rasoir, ongles mués en griffes, etc.

Le grand prêtre

C'est un homme d'une quarantaine d'années, à la silhouette mince, toujours bien habillé, à la voix mielleuse, aux yeux perçants et au sempiternel sourire à peine marqué. Malgré son allure tranquille et le fait qu'il ne porte pas d'arme, c'est l'adversaire le plus dangereux, même si on met de côté ses pouvoirs magiques. Sa force est colossale et il est virtuellement invincible. Seule l'électricité peut le blesser.

Entrefilet n°1

Meurtre au Quartier latin
Une librairie est retrouvée morte, poignardée, dans sa boutique. La mort a dû avoir lieu peu après 15 heures. Des témoins ont aperçu un homme, lunettes noires et walkman, sortir de la boutique peu avant la découverte du corps.

Entrefilet n°2

Carnage dans le métro
Quatre jeunes taggeurs massacrés à coups de couteaux par des inconnus alors qu'ils bombaient les affiches d'une station de métro.

Entrefilet n°3

Mystérieuses disparitions en série
La jeune Myriam V. est la douzième jeune fille à disparaître dans la banlieue nord depuis deux semaines. L'enquête piétine.
(La photo accompagnant le texte montre les corps au pied d'une affiche du film La Prophétie).

Casting

Vous l'avez tous compris, il s'agit du retour du susnommé. Les affiches sont des portes astrales reliées à une planète aquatique lointaine, monde d'origine des Profonds. Le grand prêtre est un Profond dont les pouvoirs magiques lui permettent, entre autres, de prendre apparence humaine. Bien que métamorphosé, il garde une force prodigieuse due aux fortes pressions régnant dans les plaines abyssales océaniques, la possibilité de respirer sous l'eau et un amour immodéré pour le sushi.

Note générale.

Tous les sectateurs, le grand prêtre y compris, sont excessivement sensibles à l'électricité. Les sicaires et les initiés s'écroulent au moindre choc électrique de bonne puissance (une simple pile de 1,5 volt ne suffit pas !) ; quant au grand prêtre, chaque attaque électrique lui occasionne 1d6+2 points de dommage.

Les sicaires

FOR 14 CON 15 TAI 13 PdV 14
Dommages additionnels : +1d4.



Couteau 60%, Combat mains nues 60%, Entendre 05%, Trouver objet caché 60%, Filature 75%, Se cacher 75%, Mouvement silencieux 50%.

Les initiés

FOR 12 CON 12 TAI 11 PdV 11

Combat mains nues 50%, Griffes/dents (pour certains) 50%, Entendre 25%, Trouver objet caché 30%, Se cacher 20%, Mouvement silencieux 20%.

Le grand prêtre

FOR 34 CON 17 TAI 16 PdV 16

Dommages additionnels +2d6

Combat mains nues 75%, Lutte 50%, Entendre 70%, Trouver objet caché 70%, Se cacher 30%, Mouvement silencieux 30%.

