



La Poudre d'Escampette

Un scénario pour Athanor : La Terre Des Mille Mondes
par Sylvain Plagne – Sylvain.Plagne@scenariotheque.org (1996)

Introduction

Ce scénario peut servir de départ à une campagne ou être joué indépendamment. La situation de départ est assez particulière, et nécessite donc des aménagements si le scénario est joué à la suite d'un autre. L'histoire commence en effet dans un pénitencier, au Puy de Dôme en France. Chaque Avatar devra donc avoir une raison de se trouver dans cette prison (à voir avec le MJ). Le groupe d'Avatars compose tout simplement l'une des cellules de ce pénitencier, qui il faut bien le dire n'est pas un modèle de prison moderne. La raison de la présence des Avatars en ce lieu peut rester secrète, tout du moins au début, afin de donner un peu de piment aux relations entre les joueurs, ou alors elle peut servir de présentation entre eux. Toujours est-il que l'aventure commence alors que les Avatars sont depuis plusieurs semaines au Puy de Dôme, et se sont familiarisés avec certains autres pensionnaires (notamment Pablo: voir plus loin), et avec le chef de la prison, Fulbert "je vais vous en faire baver" Martini.

Le pénitencier du Puy de Dôme

Ce pénitencier a assez mauvaise réputation, dans la mesure où il est construit dans un micro-monde assez hostile (volcans d'Auvergne, voir caractéristiques ci-dessous). Les gardiens consomment régulièrement du Bi et du Tri pour ne pas subir les désavantages d'une mutation dans un tel milieu, mais bien entendu pour les pensionnaires la consommation de stabilisateurs est formellement interdite. Le pénitencier est tenu par Fulbert Martini, un petit homme rondouillard semant la terreur. La prison compte 119 pensionnaires, 25 gardiens et est équipée de 3 camions et d'une station radio. Elle est en partie subventionnée par l'Ares Protectiva et plus discrètement par l'ICE. Parmi les gardiens, 3 sont annulateurs psi, et restent le plus souvent en état de manque, ceci afin d'éviter les problèmes avec certains pensionnaires... Il paraît que dans le pénitencier se trouve une porte de passage, donnant sur un monde de damnés du pénitencier, mais personne n'a jamais réellement trouvé l'emplacement de cette "Porte du Pénitencier".

Au niveau architectural, la prison est construite comme un gigantesque dôme (vu son emplacement ce n'est guère étonnant), de près de 75 mètres de haut. L'intérieur rappelle le fameux Panopticon. Au centre du dôme, au 5^{ème} étage (il y a 10 étages de cellules en tout, mais le réfectoire est une pièce relativement haute, et occupe 5 étages au centre de la prison, donc en fait le centre du bâtiment, pour les étages 6 à 10, constitue cette pièce). Au

sommet de cette cantine, il y a une vitre circulaire de 7 mètres de diamètre, qui permet d'avoir de la lumière ou la vue sur les étoiles en hiver, pendant les repas. Un volet automatique est refermé pendant la nuit, on peut l'activer à partir du réfectoire.

Les caractéristiques du micro monde du Puy de Dôme

Force	3	Raisonn.	3
1111		1111	
Réflexes	3	Stabilité	3
1111		1111	
Dextérité	3	Perc.	3
1111		1111	
Const.	3	Charis.	3
1111		1111	

Un nouveau "Coturne"

L'arrivée d'un nouveau pensionnaire au Puy de Dôme est toujours un petit événement, tant ce fait est rare. En ce petit matin de Septembre 2331, il règne donc autant d'effervescence dans le Pénitencier que dans un verre d'eau avec une dizaine de cachets d'aspirine... On regarde aujourd'hui arriver Dimitri Grulop, et d'aucuns se prennent à sourire, imaginant quelles modifications le micro-monde de la prison va apporter sur cet homme musclé, blond et de grande taille... Dimitri Grulop rejoint la cellule des Avatars, dans laquelle il restait encore une place. Il se présente à eux comme le chef du village de Kaor, petit havre paisible du Sud-Ouest. Son monde vient d'être investi par l'ICE, pour des raisons qu'il ignore, et c'est pourquoi on l'a mis à l'écart: il voulait soi-disant organiser une rébellion. Il est très important qu'il regagne au plus vite son village, car il est là-bas un Grand Maître des Mutations, et son séjour au pénitencier risque de le faire muter, lui faisant perdre ses facultés d'adaptation dans son village nécessaires pour mener une rébellion efficace...(note: puisque tout ce qui précède n'est qu'un tissu de mensonge, Dimitri n'hésitera pas à promettre la lune aux Avatars pour qu'ils l'aident à s'évader; de toute façon ces derniers devraient avoir envie de fausser compagnie à leur ami Fulbert Martini). Pendant la première nuit, un Avatar réussissant Perception à 0 ou Intuition à +2 se rend compte que Dimitri est en train de délirer. Si le premier jet a réussi, un second (Intuition à 0) permet d'apprendre que Dimitri est en pleine activité psi. Un annulateur devrait avoir ces informations sans jet de

dés. Au petit matin (5 heures, Mister Martini insiste), Dimitri donnera l'impression de subir une violente fièvre, qu'il attribuera devant les Avatars à un début de mutation (faux bien entendu, c'est plutôt la conséquence de la fatigue provoquée par sa lutte psi avec Pablo pendant une partie de la nuit). Son état s'améliorera très rapidement.

Chaque jour suivant, tirer pour les Avatars un Perception/Relations Humaines-2. La première réussite permet d'apprendre que l'un des prisonniers vient d'être admis d'urgence à l'infirmerie, dans un état comateux: il s'agit de celui que l'on surnomme ici "le muet" (Pablo Yanhec).

Le plan d'évasion de Dimitri, qu'il proposera au bout de quelques jours si les Avatars ne font pas leurs propres suggestions, est le suivant: lors d'un repas (le soir de préférence, pour permettre une évasion de nuit), les Avatars neutralisent les gardes, les annulateurs en priorité (par la force, ou bien en déclenchant une activité psi quelconque: l'idée est de permettre à Dimitri d'utiliser ensuite tranquillement son pouvoir de Lévitacion Avancée). Il n'y a pas de difficultés pour identifier les 3 gardes (ils sont connus), par contre il est très difficile de savoir les domaines respectifs qu'ils annulent (comme ici Dimitri utilise l'Altération, il faudra bien noter avant les hostilités lequel des gardes annule ce domaine). Comme les gardes sont presque constamment en état d'insuffisance, ils absorbent toute énergie au premier signe d'activité.

Après cela, les Avatars doivent essayer de se procurer une arme ou un bouclier, puis se regrouper au centre de la pièce, autour de Dimitri, pour le protéger. Alors ce dernier fera léviter le petit groupe, jusqu'au sommet du réfectoire, dans l'idée de passer la fenêtre circulaire. A partir du décollage, les gardes présents et en état d'agir (10 gardes au début du repas, dont les annulateurs) vont tenter de tirer sur les fugitifs, et l'un d'entre eux ira fermer le volet. C'est pourquoi les Avatars ont tout intérêt à mettre certains des autres prisonniers au courant de la tentative, afin de bénéficier de leur appui au moment de l'évasion (vaste bagarre dans le réfectoire entre les prisonniers et les gardes, alors que Dimitri et les Avatars s'élèvent dans les cieux...). Ils ont plus de chance à convaincre les autres prisonniers que Dimitri, dans la mesure où ils sont là depuis plus longtemps. Si tout se passe bien, l'ascension (20 mètres) se fera en 4 ou 5 séquences. Chaque blessure sur Dimitri fera perdre 1 séquence. Il est possible de viser le panneau de commande des volets (difficulté -4 sur viser), auquel cas le processus de fermeture sera bloqué.

Note: cette scène devrait être assez épique, surtout si les autres prisonniers sont dans le coup (dans le cas contraire, ils peuvent soit rester ébahis et encourager les fuyards, soit spontanément attaquer les gardes). Par contre elle ne sera pas très facile à mettre en place pour le MJ. [Je lui conseille donc d'y réfléchir un peu avant... partie de test] Arrivés au sommet, les évadés devront dévaler la pente du dôme. Au début pas de problèmes, mais la pente va s'accroître très rapidement... Réflexes/Escalade-2 pour ne pas chuter et perdre 2d4 points de dégâts catégorie Mou.

La traque

Maintenant les fuyards vont être traqués, Dimitri aura auparavant insisté auprès des Avatars pour l'aider à

atteindre Kahor (et rappelez vous, il est prêt à promettre la lune: demander aux joueurs avant la partie quelles sont les motivations de leur personnage permet éventuellement de donner des idées à Dimitri).

Diverses solutions s'offrent au groupe: capturer des chevaux dans les environs (jets en Traquer). Le problème est que les animaux risquent d'être réticents lorsqu'il s'agira de sortir de leur micro-monde. En outre, les Avatars ne disposent d'aucune carte. Une autre solution est d'attaquer le camion (modèle S.T. 2) et les 5 gardes qui se sont lancés à leur trousses (en attendant l'arrivée le lendemain de moyens de traque plus importants, notamment un hélicoptère Ares Protectiva).

Les événements pourraient se passer comme suit: après avoir marché une partie de la nuit pour trouver un abri, les fuyards découvrent au petit matin une piste, vestige d'une ancienne route. Ils verront alors arriver au loin le camion du pénitencier, leur laissant le temps d'organiser un guet-apens. S'ils parviennent à s'emparer du camion, ils trouveront à l'intérieur une carte de la région, qui leur permettra d'atteindre Kaor au plus vite (c'est à dire en une journée, si Raisonnement/5 est réussi, chaque échec faisant perdre une demi-journée). Ils pourront également récupérer 6 fusils et 4 matraques. Par contre ils auront la désagréable surprise de se faire surprendre par la voix surexcitée d'un petit homme rondouillard, Mister Martini, qui demande régulièrement des nouvelles grâce à la radio de bord. L'absence de réponse risque de dérouter suffisamment le bonhomme pour qu'il décide de lancer un deuxième camion aux trousses du premier. De toutes façons, il est persuadé que Dimitri Grulop va tenter d'atteindre Kaor, au vu du dossier que lui a transmis l'ICE...

Hallucinations

Tout d'abord quelques explications.

De passage à Kaor, micro-monde de l'ancienne région des gorges du Tarn, France, Dimitri Grulop a remarqué les magnifiques pendentifs que portaient les autochtones. Ces derniers étaient relativement discrets quant à l'origine de la matière qui permettait la confection de ces bijoux, des sortes de galets qui semblent avoir une activité psi. Dimitri, qui pensait pouvoir tirer parti de cette substance aux propriétés prometteuses, n'inspirait cependant pas confiance auprès des habitants de Kaor. Cette méfiance était d'ailleurs justifiée puisque Dimitri profita de la visite d'un administrateur de l'ICE pour l'assassiner, en faisant passer le chef du village, Pablo Yanhec (eh oui, le muet !) pour le tueur. Il a fait cela car Pablo refusait toujours de lui indiquer la localisation de la Porte de passage du monde, qui était semble-t-il le moyen d'accéder au lieu abritant les fameux galets.

Par la suite, Dimitri s'est mis tout seul en quête de la porte, à l'aide d'appareils électromagnétiques, mais la localisation de la porte lui restait inconnue (ce qu'il ne savait pas, c'est qu'elle se trouvait dans une grotte, et c'est pourquoi ses appareils ne lui donnaient que peu d'indications).

L'assassinat de l'administrateur avait attiré l'attention de l'ICE. Aussi, lorsque Dimitri se mit à devenir violent à l'égard des villageois, allant jusqu'à en frapper certains à mort, il fut également arrêté et conduit au pénitencier du Puy de Dôme, prison où avait déjà été enfermé Pablo Yanhec. L'ICE n'est cependant pas dupe, et compte bien réétudier le dossier de ce dernier, soupçonnant Dimitri pour l'ensemble des meurtres. Les Avatars sont arrivés au pénitencier avant l'arrestation de Dimitri, et ils connaîtront déjà Pablo, au moins de vue. Ils savent notamment qu'il est muet de naissance.

Lorsque Dimitri arrive, c'est avec l'idée de s'évader au plus vite, d'autant plus qu'il pense avoir trouvé la Porte de passage à Kaor; c'est pourquoi il se fera aussi sympathique que possible avec les Avatars, afin qu'ils l'aident à s'échapper. Dimitri devait néanmoins impérativement faire "taire" Pablo, qui risquait de le dénoncer s'il le reconnaissait (auquel cas Dimitri perdrait tout crédit dans le pénitencier auprès des autres pensionnaires, et donc devrait se priver d'aide pour s'évader...). C'est pourquoi il l'a attaqué psychologiquement dès la première nuit, ce qui ne fut pas facile dans la mesure où il lui a d'abord fallu affaiblir le garde annulateur dans le domaine de l'Altération (au petit matin, des Avatars particulièrement observateurs pourront d'ailleurs remarquer que l'un des gardes semble bien fatigué...). Ensuite une attaque mentale sur Pablo s'avéra fructueuse, mais il s'est bien défendu, ce qui a provoqué les "délires" de Dimitri que les Avatars ont pu entendre pendant la nuit. Pablo se sera remis de ses émotions en quelques heures, et tentera de joindre les Avatars en cavale. Il est cependant épuisé, c'est pourquoi les messages psychiques émis seront déformés et flous. Grosso modo, prévenez les joueurs ayant réussi un jet d'Intuition:

* de difficulté 5 à 7 qu'ils ont l'impression d'être à proximité d'un danger

* de 8 à 10 qu'un danger les suit depuis l'évasion

* au delà que quelqu'un essaie de leur dire que le danger est parmi eux

Le message sera répété deux fois à une heure environ d'intervalle, après quoi Pablo s'est à nouveau évanoui.

Kaor

Enfin arrivés dans le "monde de Dimitri", les Avatars ne trouveront aucune trace de l'ICE... Dimitri expliquera qu'il faut néanmoins se méfier, "qu'ils" se cachent. A partir de l'arrivée dans Kaor, il se fera de moins en moins sympathique: au MJ de s'arranger pour que les Avatars s'en aperçoivent, sans non plus plonger dans le changement total d'attitude. Si vous souhaitez vraiment lancer des dés, ce sera avec Perception/Relations Humaines. Chose étonnante, Dimitri ne semble pas se soucier de ses villageois, il semble avoir un autre but: il insiste en effet pour que l'équipe se dirige directement sur un petit plateau avoisinant, soi-disant pour aller à une cache secrète... Effectivement, le groupe finit par trouver une tente avec une Jeep et du matériel de spéléo (c'est le camp que Dimitri a construit avant qu'il ne soit arrêté). Il y a également une machine assez imposante (de la taille d'un petit frigo). Dimitri tentera d'écarter les Avatars de cet appareil. Si malgré tout l'un d'entre eux réussit à s'en approcher, il déduira d'un Raisonnement/Electronique qu'il s'agit d'une sorte de gros Tesla mètre (c'est l'appareil qu'il utilise pour trouver la Porte...).

Voici comment pourrait se dérouler la suite du scénario.

Dimitri va hésiter à tenter de tuer tous les Avatars, sauf s'il sent que la tâche est aisée (en les éliminant séparément par exemple). Il tentera plutôt de leur fausser compagnie pour pénétrer dans la caverne à proximité du camp. Si les Avatars le laissent faire, il faudra réussir à le Pister (Perception/Traque à -4) pour retrouver sa trace. Les villageois de Kaor sont aux aguets depuis l'arrestation de Pablo. Le retour de Dimitri ne sera donc pas passé

inaperçu, et ils se seront organisés pour attaquer le campement. Au moment propice, une vingtaine de gaillards à la peau tannée par le soleil, armés de haches, va donc se jeter à l'attaque. Ils ne seront pas très discrets, ce ne sont pas des combattants professionnels. Les Avatars peuvent tenter de négocier avec eux. Ce sera très difficile, et ne pourra se faire que si ils arrivent à prouver qu'ils ne sont pas dans le camp de Grulop.

Les hommes de Martini, à bord du 2ème camion si celui-ci ne les a pas encore rattrapé, puis de l'hélicoptère qui le transporte, ne vont pas non plus tarder à arriver...

En fait, tous ces événements peuvent se dérouler simultanément. Cela dépend assez largement de l'attitude des Avatars avec Dimitri. Un scénario possible serait le suivant: Dimitri disparaît au moment de l'attaque des villageois, laissant les Avatars se débrouiller avec eux. Si ceux-ci entament un combat, faites réintervenir Pablo Yanhec, qui envoie un message plus clair à tous, du genre "Ne vous entretenez pas, vous vous trompez d'ennemi !" etc.

Une fois la "rencontre" avec les villageois réglée, les Avatars se mettent à la recherche de Dimitri, et découvrent l'entrée de la grotte. C'est alors qu'un bruit de moteur se fait entendre: arrivée inopinée de Fulbert Martini en hélicoptère, vomissant des soldats de l'Ares Protectiva... Les Avatars n'ont qu'une issue: fuir par la caverne.

Dans cette caverne coule un mince filet d'eau. Elle est longue d'environ 250 mètres, et reste approximativement horizontale (légère pente tout de même). Il y a de nombreuses aspérités çà et là. Au fond, la source de la rivière (en fait une résurgence). Aucune trace de Dimitri (il a passé la Porte...). Le hic, c'est que les Avatars n'ont pas encore muté dans ce micro monde, ils n'ont donc aucune chance de traverser la Porte. Et si des soldats Ares commencent à entrer dans la grotte, ils n'ont pas beaucoup de choix. S'ils se rendent, ils seront reconduits manu militari au Pénitencier, où ils seront mis au trou pour une durée indéterminée... Autre issue, plus heureuse: ils parviennent à découvrir une sortie. La source est en fait constituée par une sorte de petite mare. Un jet réussi de Perception à 5 (2 si les Avatars n'ont pas de moyen pour s'éclairer) leur permet de constater que l'eau arrive par un conduit inondé...

Un peu de courage et la plongée en apnée commence, sans savoir combien de temps il faut tenir. En fait, un jet de Constitution/Natation permet d'atteindre une pièce à voûte plus ou moins sphérique, dont le sol est un petit lac souterrain. Des eaux de ruissellement arrivent d'un peu partout. Il faut réussir le jet avec une marge de réussite de 2 au moins. On peut atteindre ce résultat en plusieurs fois (exemple 2 réussites de marge 1, un échec de marge 3 et une réussite de marge 5...) mais si au cours de ces tentatives on atteint une marge cumulée de -6, on s'évanouit.

Rencontre

Si vous considérez que vos Avatars n'ont pas eu suffisamment d'action, il est possible à ce stade de leur faire rencontrer une petite bestiole typique de ce micro-monde, dérivée des anciennes couleuvres. Il s'agit d'un serpent visqueux vivant dans le petit lac, long d'environ 5 mètres tout de même, pour presque 20 cm de diamètre. Il peut, si il se sent agressé (si on lui marche dessus par exemple, en réussissant un jet de (mal)chance avec un dé à 4 faces pour le joueur et un dé à 12 faces pour le MJ), attaquer ses proies par strangulation. Son principal point faible est le bruit: il est tellement habitué à vivre dans ce

petit lac tranquille qu'au moindre cri un peu fort, le serpent va se tordre dans tous les sens, "oubliant" le cas échéant de serrer sa proie et lui laissant ainsi la possibilité de se dégager.

La couleuvrine

Force:	10	Instinct:	8
Agilité:	7	Perception:	6
Constitution:	5	Attrait:	6

Santé : L L S S G

Strangulation 6, Camouflage 8, Déplacement 7

L'une des petites rivières de ruissellement est assez importante pour atteindre la surface, à condition de faire un peu de "canyoning" (Dextérité/Escalade à -2 sans corde, +2 avec). Dehors il fait beau, nous sommes à environ 800 mètres du campement, que l'on peut voir d'ailleurs.

Fin du scénario

On peut considérer que la sortie de la caverne constitue la fin du scénario: les Avatars sont libres. Dans une prochaine partie, ils pourront peut-être retrouver ce chacal de Dimitri

Grulop en train de vendre des galets a Manatan ou ailleurs...

Il est également possible que les Avatars essaient de délivrer Pablo, aidés en cela par les villageois. Cela leur donnerait la possibilité de rester un peu dans le micro monde, éventuellement de muter et de pouvoir ainsi traverser la Porte de passage...

Ils retrouveront alors peut-être Dimitri en train de délirer aux alentours de son camp, complètement traumatisé par son voyage de l'autre côté.

La Porte de passage

Elle donne sur un monde se déplaçant lentement, et dont le sol est un peu visqueux. On se trouve en fait sur le corps d'une immense couleuvre, de la taille d'un ver des sables comme il y en a sur Dune, qui se déplace dans le lit d'une rivière immense mais sans profondeur, dans laquelle on peut voir des milliers de petits galets aux formes et aux couleurs différentes, scintillants pour la plupart. Soit on se montre très discret et tout se passe bien, on peut même retraverser la Porte sans encombres. Par contre, si on attire l'attention de la bête (en l'escaladant par exemple), cela peut mal se terminer. La couleuvre se redresse précipitamment et vient observer les raisons de se déranger. Si l'on n'a pas le temps de fuir pour traverser la Porte (qui se trouve peut-être à plusieurs hectomètres...), on risque de finir avalé par le reptile !!!