

Les âmes-Sœurs

Un scénario baston pour Eschatology par Pascal Rivière

Après un scénario fantastique onirique et un néo-polar urbain, l'équipe de Eschatology vous propose un scénario d'action – et oui...- pour vous démontrer que ce jeu peut aussi être con.

Mais si.

J'oubliais. Il est recommandé d'avoir des personnages ayant, pour certains, de bonnes compétences en combat, ou des dons tels que Martialité, Métamorphose, ou Pyrokynésie, et pour un autre personnage le don de Prophétie qui sera nécessaire à la poursuite de cette partie de jeu.

Faire son deuil...

Kate Davis est au bord de la crise de nerfs. Le cauchemar a commencé au lendemain des obsèques de son amant. Avant, déjà, c'était cauchemardesque, mais modérément : elle pouvait encore maîtriser le cour des événements, même s'ils lui étaient intolérables. Mais désormais, suspendue dans les airs par une force surnaturelle, elle a l'impression de se vider de son sang, et elle hurle à pleins poumons.

Bryan est mort un jour d'automne, en plein centre de New York, fauché par une voiture sous ses yeux. Son corps a volé, volé... Et crach... Sur le pare-brise d'un véhicule.

Il y a des problèmes de circulation dans cette ville.

Madame Dawson, la mère du défunt, est une veuve charmante, mais la douleur occasionnée par la perte de son fils ne lui a pas laissé le répit d'organiser les obsèques. Aussi, Kate s'est occupé de tout : pompes funèbres, avis dans le journal, trois ou quatre invitations, cercueils, couronnes, emplacement, formalités administratives... L'hyperactivité lui a permis de ne pas sombrer dans la dépression. Mais ce soir-là, quelques heures après la cérémonie, après avoir laissé Emma Dawson seule avec ses calmants, rentrée chez elle, elle s'écroule, boit un verre ou deux, et s'endort sur le divan de son salon.

La situation de White Donahue n'est pas brillante non plus. Il est à Las Vegas. Ce qui signifie en premier lieu pour ce joueur pathologique et pour ce « sublime raté » qu'il a beaucoup perdu. « Sublime raté ». Une ex l'appelait ainsi. Elle avait fait des études de lettres, ce qui ne l'empêcha d'adopter plus tard un registre plus injurieux...



Mais cette fois, c'est dingue ce qu'il a perdu. Une poisse d'enfer. Vraiment extraordinaire. Vraiment anormal.

Et puis, Belmonth Dauprez, le maître de cette ville, est venu en personne. Dauprez himself. Et il lui a fait voir un visage que White n'attendait pas. Vraiment repoussant. Infernal. Et là, au bord du gouffre, White a compris que quelque chose aurait dû se passer, comme tomber dans ses bras, implorer son pardon, et vendre son âme. Mais quelque chose d'autre est intervenu. Quelque chose qui ne l'a pas fait tomber dans un état irrémédiablement stupide et qui lui a permis de se relever après avoir sauté de la fenêtre du troisième étage de son hôtel minable.

Maintenant, ça va mieux. Il a fait sur sa personne minable une injection minable dans la chambre minable de cet autre hôtel minable. Et il s'endort.

Kate et White s'endorment au même moment, et s'enfoncent dans leur Royaume onirique personnel dans un état d'esprit similaire. Aussi, les deux univers fusionnent-ils l'espace de quelques instants. Ce phénomène n'échappe pas à Edmond Forestier, arpenteur chevronné des Royaumes, qui passe là par hasard.



Edmond, dans la réalité, est un écrivain. Vieil homme de 65 ans, distingué, il écrit des aventures échevelées mettant en scène des guerriers puissamment musclés et armés sauvant de griffes démoniaques de plantureuses jeunes femmes. Comme son travail est alimentaire, il reprend ses histoires dans des univers de science-fiction ou de puissants aventuriers armés de pistolasers sauvent des griffes des monstres extraterrestres de plantureuses jeunes femmes. Et comme l'érotisme lui fait pas mal gagner - il est très connu sous le pseudonyme de Laurence Charleston -, il reprend les premiers récits sous un climat plus tropical où de puissants hommes.... Enfin, vous voyez.

Lors de la communication onirique de leurs deux univers personnels, les craintes de White se sont transmises à Kate et se sont matérialisées dans la réalité de la jeune femme sous forme d'effets physiques qui s'acharnent sur celle-ci : il s'agit d'une « possession simple », soit de quelques altérations provoquées par des émotions puissantes sur le réel. Ce genre de possession est différent des symptômes d'une possession démoniaque. Dans ce dernier cas, une entité essaie de rentrer dans la réalité en prenant le contrôle du corps de la personne, ou simplement en étant amené à l'existence par cette personne qui l'extrait du Royaume dont la créature provient. Dans ce cas précis, l'être est lié à l'humain, et pour rester dans la réalité, doit se tenir à moins de deux cents kilomètres de l'humain

Les univers oniriques de Kate et de White sont entrés en collision. La jeune femme se retrouve dans un jardin éclairé par un soleil printanier, assise sur un banc, au pied d'un cerisier en fleurs, observant une tombe fraîche. Au-delà du mur couvert de clématites, lui parviennent les bruits lointains d'une chute d'eau, du chant des oiseaux, et de pleurs. Puis la réalité s'est scindée, et White lui est apparu, immergeant d'un décor urbain qui ressemblait fortement à une avenue de Las Vegas, désertée et abandonnée, sinon de quelques malheureuses âmes errantes et gémissantes. Brièvement, Kate et White ont communiqué. White s'est présenté et a imploré de l'aide. A ce moment, un témoin passait sur le sentier de gravier du jardin. Un homme âgé, habillé d'un long manteau en laine sombre, d'un costume trois pièces, d'une cravate voyante, d'un chapeau mou et d'une canne au pommeau doré, qui disparut rapidement, non sans les dévisager.

L'intuition divine qui lance les personnages dans cette intrigue les conduit jusqu'à l'appartement de la jeune femme qui leur intime l'ordre de monter. Kate sort d'une crise, et croit à un secours occasionné par ses appels. Seule, épuisée, moralement démolie, elle cède sans questions à l'aide insistante de ces sauveurs du ciel. Elle a d'ailleurs un esprit de la

Norme accru qui permettra, un jour, de reconnaître les personnages.

Ceux-ci n'auront sans doute aucun mal à remarquer, dès cette première rencontre avec la victime, qu'elle est surveillée au bas de l'immeuble par un homme âgé, habillé d'un long manteau noir et d'un chapeau mou. Edmond Forestier, rattrapé, cèdera à leurs questions, s'ils font plus preuve de diplomatie que de violence. Il les conduira chez lui, et les présentera à Auguste : un diabolot. Edmond a ramené Auguste de l'un de ses rêves. Désormais, ils sont liés l'un à l'autre, et la présence d'Auguste dans la réalité est conditionnée à Edmond qui l'y ancre. Auguste leur tiendra un excellent cours sur la possession et sur les entités des Royaumes. Aussi leur expliquera-t-il que la matérialisation des craintes de l'homme apparu dans le rêve de Kate affecte cette dernière. La seule solution pour l'en délivrer est de retrouver cet homme et de résoudre les tensions qu'il a communiquées en partie – il n'en est pas moins délivré – à Kate.

Trip at Las Vegas...

Retrouver White Donahue à Las Vegas nécessite de faire les hôtels de la ville. Entreprise laborieuse, mais simple...

Dauprez est également à sa recherche. Sa susceptibilité ne s'est pas remise de son échec. Il a savamment fait perdre Donahue au jeu, a mis son esprit en état de confusion, et a induit l'obligation pour le joueur de lui devoir quelque chose, sans pouvoir le régler. Ce qui est la condition incontournable du rituel magique permettant à Dauprez, fonctionnaire émérite des enfers, de ravir son âme. Ainsi, la chute et le déclin d'un joueur sont-ils les instruments de sa récupération par l'ordre infernal et de son re-conditionnement comme servant de l'ordre. Mais il semble que Donahue soit pourvu de résistances peu ordinaires. Dauprez n'ignore pas que certains croisements entre un démon et une humaine peuvent engendrer autre chose qu'un mort-né. Donahue a eu un sursaut salutaire alors que la créature, l'ayant rejoint à son hôtel pour « réclamer son dû », montrait son véritable visage démoniaque pour achever de le faire sombrer dans la folie.

Le seigneur de Las Vegas l'ignore, mais Donahue a très précisément le pouvoir de tirer des Royaumes le moyen d'altérer la réalité selon ce que ses terreurs – plus que sa raison et sa volonté – lui intiment. Ici, bien évidemment, ce pouvoir activé lui a permis de résister à l'influence magique du démon, de fuir, et de survivre sans dommage à une chute mortelle.

Un contact de la Société à Las Vegas apprendra aux joueurs que la cité est aux mains d'un agent de l'ordre, Dauprez, et qu'elle a pour fonction d'attirer des âmes perdues. La ville, d'ailleurs, serait en de nombreux endroits, une porte conduisant aux enfers. Dauprez contrôle casinos, politiciens, policiers,

médias et mafiosos. La loi est la sienne, et les personnages viennent d'entrer dans son arène. Et il se moque des balles perdues et des innocents.

Au fur et à mesure que les hôtels du joueur les rapprochent de Donahue, les métépsychoses se font de plus en plus précises, et conduisent dans une ruelle étroite où le sujet de leur quête se cache, abrité par un carton et feignant d'être un clochard. Comme Donahue est un menteur chevronné, il ne cessera de jouer la comédie, de se faire passer pour un autre, se raccrochant à ce stratagème pour tenter d'assurer sa survie. La mention seule de Kate Davis le fera collaborer. Si les personnages le contraignent à les « accompagner », il usera de mille stratagèmes pour leur fausser compagnie, et il se pourrait bien qu'en situation de stress, il actionne son pouvoir qui permettrait, par exemple, de le libérer de menottes, de dénouer un lien, ou de faire survenir un taxi au bon moment... Mais, rappelons-le, se déclarer des amis de Kate suffira à emporter sa collaboration et à les couvrir de questions concernant la jeune femme. Et la description des maux de cette dernière le fera

parfaitement, sur le plan humain – pas social. Ainsi, il connaît le goût de Kate pour les fraises au sirop, mais il ignore qu'elle profession elle exerce. Il sait quand elle se met en colère, mais il ne connaît pas sa date de naissance. De plus, ils sont tombés totalement amoureux l'un de l'autre. Ce qui ne devrait pas être difficile à voir...

Ah, l'amour ! Toujours l'amour... C'est bien beau...

En attendant, on n'est pas sorti du gâteau. Et après quelques effusions de cœur, il est temps de jouer de la gâchette. Car il faut sortir de La Vegas. Tous les policiers de la ville ont la photo de Donahue. Et il en va presque de même pour les dealers, les trafiquants, ou les hôteliers... Cependant, comme a pu leur expliquer leur contact, l'influence de Dauprez s'arrête aux frontières de Las Vegas. Il va donc falloir traverser la ville.



© Ghislain Thiery

somber dans un intense sentiment de culpabilité.

Pourquoi ? Parce qu'il est intimement persuadé que la jeune femme qu'il a vue dans son rêve est, non seulement franche et généreuse, mais est même un ange, - manière de parler - et très certainement celle qui devrait être son âme sœur. En réalité, la fusion de leur esprit onirique les a liés l'un à l'autre, ce qui induit deux effets. D'abord, il se connaissent

Soyez mauvais joueur.

Donahue est caché sous une couverture ou dans le coffre? Contrôle de police.

Il est grimé ? Il se cogne et perd ses postiches au nez d'un agent de l'ordre.

La parade semble infaillible ? En réalité, Donahue – et il le réalise intuitivement – est gagné par une poisse d'enfer depuis cette dernière partie de jeu. L'influence magique de Dauprez est encore active.

Et de toute façon, Dauprez n'est pas dénué de pouvoirs surnaturels. Passant par hasard non loin des p.j.s et du joueur, son intuition démoniaque peut lui permettre de les reconnaître et de les localiser. Donc, vous devriez normalement être parti pour une séance de gunfight n'importe où à Las Vegas – casinos, aéroport, supermarchés, avenues illuminées, hôtels, boutiques de luxe – catégorie John Woo ou Matrix .

S'ils sont en voiture, les p.j.s sont en premier lieu pourchassés par des policiers. Se rendant compte des malades auxquels ils ont affaire, ces derniers préférant sauver leur peau laisseront la place aux agents personnels de Dauprez. Notez ici que tuer du flic est un excellent moyen d'accroître son désenchantement et d'avoir à affronter, en plus, son ombre. Un acte d'autodéfense « ambigu » vaudra un point de désenchantement, et tout acte de cruauté comme une exécution sommaire ou des balles visées entre les deux yeux vaudra deux points.



Les tueurs de Dauprez sont les « restes » de joueurs perdants gagnés au service du démon. Ils ont été physiquement remodelés et mentalement vidés. Ce sont des machines à tuer. Ils portent un pantalon de combat noir, des rangers, un T-shirt noir sur lequel est imprimé un sourire démesuré, sarcastique et rougeoyant, un gilet pare-balle et un pistolet-mitrailleur. Leur visage demeure figé, même dans la mort, derrière une paire de lunettes noires qui leur confère une vision infra-rouge et un viseur laser cybertechnologique relié à leur arme par un câble sous-cutané. Ils pilotent des motos argentées sans plaque d'immatriculation. A vous de fixer leur nombre, selon celui des personnages et leur habileté à combattre.

Policiers

Physique : 14. Vie : 17. Blessure critique : 8. Blessure mortelle : 4.

Arme à feu : 45%. Esquive : 30%. Conduite : 50%.

Tueurs

Physique : 18. Vie : 22. Blessure critique : 11. Blessure mortelle : 5.

Compétences de combat indifférenciées : 70%. Esquive : 50%. Conduite : 60%.

Gilet pare-balle : 8 points d'armure à retirer aux dommages infligés par balle au thorax .

Normalement, le démon du jeu n'interviendra pas lui-même et laissera faire ses hommes. Mais, à l'approche du désert, alors que nos héros vont fuir, il se pourrait bien qu'une tornade sombre surgisse du cœur de la ville, et ravage ses avenues en se ruant vers eux... trop tard. Passé le panneau indicateur « Las Vegas », la tornade s'arrêtera et se transformera en un grand type efflanqué portant un costume kitch à revers argentés, des cheveux roux, une minivague à la limite de la banane rock'n'roll, une bouche démesurée et une quantité de cartes à jouer glissant de ses manches alors qu'il gesticulera de fureur en insultant les personnages et en jurant bien qu'ils se reverront... - ce dont on peut douter -.

Notre histoire s'achève certainement à Chicago où Kate et White se retrouveront.

Ah... L'amour !

Mais je n'achèverai pas sans vous glisser quelques éléments facilement malléables au gré d'un maître de jeu expérimenté pour une dernière petite idée de scénar' type « fantasy contemporaine » :

Des reliques archéologiques récemment découvertes déchainent conflits, convoitises, et vont lancer les p.j.s sur les traces de recherches faites par quatre dominicains français ayant déclaré avoir découvert un lieu saint des plus extraordinaires : celui où Saint Michel est retenu captif et endormi, suite à un

combat avec un dragon – et dont le corps repose à ses côtés -....

Ouvrez une encyclopédie, recueillez quelques renseignements sur les ordres religieux, tirez-en quelques photographies de monastères. Sélectionnez trois monastères – ou inventez-les, ce qui n'est pas forcément plus aisé – et lancez les personnages dans une balade touristique dans la France provinciale et religieuse, si possible en plein été. Le premier monastère est celui où officierent ces dominicains. On y apprendra que l'un d'eux est encore vivant, presque centenaire. Il se trouve dans le deuxième monastère. De même, les travaux de ces religieux ont été recueillis et commentés par un cinquième, plus jeune, qui vit dans le troisième monastère.

Au second monastère, ils arrivent alors que le dernier des quatre agonise. On l'a retrouvé écroulé au bord du chemin qui entoure le mur du monastère et qu'il emprunte parfois pour se dégourdir les jambes, solitairement, refusant toute présence. Si les joueurs font preuve de méfiance, ils pourraient remarquer un van noir qui passe souvent proche du monastère, à un rythme assez lent. Au village voisin, la tenancière qui tient le petit hôtel où ils se sont arrêtés pourra déclarer que ce sont des anglais. Le lendemain, ils disparaissent.

Le repaire des individus qui s'en sont pris aux p.j.s installés au relais du troisième monastère et au coffre de ces quelques malheureux moines de Provence – inventeurs bienfaisants de cette délicieuse petite liqueur dont un ou deux p.j.s devraient commencer à raffoler – révèle un dossier sur les quatre dominicains frappé du logo d'un organisme anglais : le Cairn...

Les dragons sont des « Esprits légendaires », des créatures créées par les croyances des hommes. Ils existent et peuvent prendre apparence humaine. Certains sont alliés à l'ordre, d'autres au contraire sont humanistes et libertaires ; la plupart sont neutres et vaquent à leurs affaires et occupations personnelles sous leur forme humaine.

Cette affaire met nos amis en relation ou en opposition avec une fondation archéologique privée dirigée par un jeune anglais de dix-huit ans, amateur de jeu vidéos et d'archéologie. Aloësius, jeune dragon, est à la tête de cet organisme financé par un Consortium de quelques « Anciens » fortunés et désireux de voir récupérés certains souvenirs de leur vie passée, dont certains artefacts magiques nuisibles aux hommes ou à eux-mêmes. Ici, ce qu'ils visent, c'est bien évidemment les restes de leur frère et l'épée magique de l'ange dont la puissance représente une menace pour eux.

Il est possible ici de faire un « cross over » amusant avec les jeux de rôle Scales de nos amis de Siroz, ou Changeling, production de ces [censuré par Mario] de White wolf.



Oh... j'oubliais. Ce lieu – une grotte souterraine – se trouve d'après les mémoires compilées de ces dominicains en Irlande. Quelques documents subtilisés au Cairn – lors d'une étape londonienne où ils auront découvert la vérité concernant l'étrange nature biologique de leurs adversaires, subtilement ou avec fracas - précisent qu'il est probablement non loin d'un village appelé Guirlaw. Là-bas, les p.j.s découvriront qu'une vieille légende locale veut que l'entrée de la grotte soit connue seule d'un leprechaun. Cette petite bête ricanante et graveleuse hait par-dessus tout les dragons et leurs serviteurs qu'elle repère grâce à un sens qui laisse les agents du Cairn désespérés – en réalité, l'odeur des dragons, qui pour un leprechaun est forte et prégnante -. Elle a cependant un goût prononcé, quasi viscéral, pour... le jeu ! Et elle est en manque de partenaires.

Dans une variante, faites-en un amateur de jeu de rôle, et contraignez les p.j.s à lui servir de joueurs. Interrompez votre partie de Eschatology, débutez un scénario de med-fan – joué, donc, par les personnages-joueurs de Eschatology incarnant d'autres personnages -, ou reprenez une campagne que vous avez en cours, ou, encore, faites une parodie navrante et grotesque d'une partie mettant, par exemple, en valeur la sagacité et la puissance bien connue des leprechaun. Attention : le tortionnaire de vos p.j.s doit être content pour lâcher le morceau.

Au sortir de la grotte merveilleuse, confrontez éventuellement les p.j.s à un assassin dragon, si vous sentez que vos joueurs ont besoin d'achever sur une note explosive.

Les dragons ont, sous quelque forme qu'ils prennent, un physique s'échelonnant, selon leur taille et leur maturation physique, entre 23 et 45. Leurs points de vie sont égaux au double de leur physique. Sous forme draconique, ils peuvent cracher du feu, en une ou plusieurs fois pour un total de points de dommages égaux à leurs points de vie. Leurs mâchoires occasionnent 1D10+4 à 1d10+10 de dommages, selon leur taille ; leurs deux pattes griffues font 1d8+ 6 à 1d8+10, et le balayage de leur queue fait de 1d6+6 à 1d6+10. Ils ont donc... hum... effectivement cinq attaques en un round. Leur peau bénéficie d'une protection naturelle aux armes blanches et contondantes – pas aux balles – de 6 points retranchés aux dommages effectués sur eux. Leur intelligence est variable, et surtout conditionnée par leur âge, c'est-à-dire par leur expérience. Beaucoup de jeunes sont fougueux et narcissiques, et se désintéressent de la culture intellectuelle humaine et draconique. La plupart des anciens ont des positions influentes. D'autres se sont retirés de l'agitation moderne dans des refuges naturels.

Mais tout cela n'a plus rien à voir avec Kate Davis, n'est-ce pas ?