



Le rite d'initiation

Un scénario d'introduction pour Vermine

samedi 15 mai 2004, par [ElvenHunter](#)

Introduction à l'univers post-apo de Vermine qui confrontera les personnages à des pillards mais aussi (et surtout) à une étrange communauté vivant dans les Pyrénées et éleveuse de moustiques et dont le rite d'initiation est de chasser la salamandre. Equipe disposant d'un véhicule indispensable.

Synopsis

Les personnages, alors qu'ils sont embauchés pour convoyer un mannequin vers un village des Hautes Pyrénées, croiseront la route de brigands, mais surtout des jeunes d'un village en plein rite d'initiation (qui correspond à la chasse d'une salamandre *salmandra fastuosa*). Quelques-uns de ces jeunes ne reviendront pas dans leur village et bientôt, les anciens commenceront à considérer que ce sont les personnages qui sont responsables de l'enlèvement...

Ces derniers devront alors retrouver les esclavagistes et leurs victimes pour se dédouaner et reprendre leur route en paix.

L'embauche

Les personnages se trouvent auprès d'un commerçant sédentaire qui a reçu la commande d'un de ses mannequins (pas une femme ou un homme bien proportionnés, non non, juste un mannequin d'exposition comme on peut trouver de nos jours dans les magasins vendant des vêtements). Il va demander aux personnages de livrer ce dernier dans un village situé dans les Pyrénées contre un salaire naturellement.

L'homme insistera beaucoup pour que le mannequin soit harnaché comme un passager normal du véhicule. Qu'il soit en position assise et équipé de tout un tas de ceintures de sécurité pour

ne pas qu'il bouge trop. La raison de ceci est fort simple, en réalité l'intérieur du mannequin est creux et il est rempli d'alcool, d'essence et de quelques médicaments. Le marchand ne veut pas qu'un de ses tonneaux ne se vide du fait d'un choc ou d'un cahot de la route. Tous ces biens ont une valeur telle que le commerçant préfère les dissimuler aux yeux de ses mercenaires, dans lesquels il n'a pas totalement confiance.

Comme j'étais sur la route toute la sainte journée

Je ne détaillerai pas toutes les actions des personnages, simplement les rencontres qu'ils pourront faire avec une brève chronologie.

Jour J :

- acceptation du contrat et départ.
- rencontre d'un ours, en route. Le vieil animal ne se montrera pas agressif, il ne fera que traverser la route devant les personnages ce qui devrait quand même leur faire une petite frayeur.
- en fin de journée, les personnages croiseront des gens vêtus de manière étrange et sommaire (à base de peaux d'animaux). Ces hommes, qui sembleront assez jeunes (16 ans) aux personnages les guetteront du haut de rochers entre lesquels passe la route. Ils la traverseront une fois les personnages passés.



Nuit J :

- les personnages qui monteront la garde verront des lumières (sûrement des torches) strier les ténèbres qui les entourent. Ces lumières passeront à plusieurs reprises autour du campement de fortune créé par les personnages sans pour autant s'en approcher de manière trop marquée.

- un orage éclate en pleine nuit.

Au matin, aucune trace de ce qui a pu créer ces lumières, si ce n'est une branche à moitié brûlée. Les personnages vraiment chanceux (ou observateurs, c'est selon), remarqueront une trace de pied humain laissé dans la terre humidifiée par l'orage.

- s'ils n'y ont pas pris garde, les personnages sentiront des piqûres de moustiques sur leur peau au petit matin. La tête leur tournera par moments durant les journées qui suivent.

Jour J+1 :

- vers 20h (nous sommes en été donc il fait encore jour) les personnages crèveront. Bon courage pour changer le pneu ou pour organiser une réparation de fortune. Oui oui, pas de Renault Assistance dans le monde de Vermine mais du système D avant tout.

- alors qu'ils s'attèlent aux tâches de réparation (et que le crépuscule commence à tomber), les personnages seront attaqués par des bandits de grand chemin (qui avaient jeté des clous sur la route pour immobiliser les véhicules qui pourraient éventuellement passer). Ces bandits sont huit et sont armés de quelques armes à feu de petit calibre (plus deux fusils de chasse)

- sur les lieux de l'affrontement surgiront trois jeunes (à l'aspect de sauvages comme ceux croisés la veille) qui ne feront que passer en courant, visiblement à la poursuite de quelque chose (une salamandre *salamandra fastuosa* de taille 2 qu'un des personnages aura sûrement vue)... Si les personnages sont quelques peu en position d'infériorité, il se peut que l'arrivée de ces nouveaux intervenants soit précédée par un lancer de gourdin touchant un des bandits et servant au mieux la cause des personnages... qui sait. Dans tous les cas, ces jeunes ne font que passer et ne resteront pas pour prendre parti pour l'un ou l'autre des groupes.

Jour J+2 :

- Les personnages ne sont plus qu'à un jour de route du village où ils doivent livrer le mannequin.

- Ils auront la mauvaise impression d'être suivis (voir poursuivis) sans qu'aucune hostilité ne leur soit témoignée. Ils sont juste épiés par les adultes du village d'où proviennent les jeunes qui ont mené leur rite

- Vers 18h, la route qu'ils utilisent sera bloquée par un tronc d'arbre visiblement tombé à cause de la foudre. Mais cela demeure un très bon lieu pour une embuscade qui aura tout naturellement lieu. Les adultes du village les empêcheront de partir d'une marche arrière et des pierres et autres choses du même genre leurs seront jetés à partir des hauteurs. Il arrive un moment où il ne faut pas être une foudre de guerre et ce moment vient d'arriver pour les personnages.

Prisonniers

Les personnages seront conduits sous bonne escorte vers des grottes dans lesquelles vivent de manière très primaire une cinquantaine d'individus. Le plus ancien les fixera droit dans les yeux en leur demandant ce qu'ils ont fait de leurs petits. Aux personnages de faire en sorte de comprendre ce qui se passe. A noter que les villageois sont persuadés que le mannequin vu dans la voiture est l'un des leurs. Quand les personnages essaieront d'expliquer que non, faites intervenir un groupe d'hommes, revenant de la voiture et décrivant l'être qui est attaché dans le véhicule. Au moins sur ce point, leur innocence est prouvée... mais malgré tout, les villageois forceront les personnages à retrouver les jeunes et prendront en otage ce mannequin trop bien harnaché pour ne pas avoir une valeur aux yeux des personnages...

Pour vraiment décider ces derniers, vous pouvez aussi utiliser l'ancien qui les fixera bizarrement et qui, après plusieurs battements d'air avec ses mains leur révélera qu'ils ont été piqués par un moustique (ce qui est vrai) et que lui seul peut faire en sorte que la plaie et le poison déposé par l'animal ne dégénèrent pas.

Décrivez vraiment les villageois comme des êtres primaires revenus à un mode de vie du passé, où ne



subsistent que quelques traces de la modernité à travers des pièces diverses glanées de ci de là. Décrivez aussi le fait que la majorité d'entre eux ont les yeux hagards et semblent être perdus dans des pensées et un monde onirique. Certains crieront par moments sans raison, d'autres se gratteront le corps à s'en faire saigner tandis que d'autres encore riront à gorge déployée sans qu'on ne comprenne trop pourquoi. Tous les villageois sont victimes des antidotes du professeur Le Garrec (voir l'histoire de la communauté en fin de document). Les personnages pourront aussi noter que de nombreux moustiques pullulent dans les grottes, mais ils pourront mettre ça sur le compte de l'humidité générale qui règne en ces lieux.

Jeu de pistes

Aux personnages de retrouver les esclavagistes responsables de la disparition des jeunes. Ils seront grandement aidés en cela par les membres du village (deux hommes qui les accompagneront) qui leur serviront de guide. Les esclavagistes sont actuellement stationnés près d'un pont qui enjambe une rivière. Ils disposent de deux camionnettes dans lesquelles sont parquées leurs proies. Ils sont au nombre de 12 et sont bien décidés à se défendre contre toute agression leur vie, mais surtout leur cargaison.

Quand les personnages les retrouveront, le crépuscule sera sur sa fin et, s'ils passent par la rivière, ils risquent de croiser la salamandre poursuivie par les jeunes. A noter que du fait de l'Apocalypse et du réveil de la nature, cette dernière dispose maintenant d'un venin qui agit sur simple morsure. De manière générale, n'oubliez pas que nous sommes dans un univers post-Apo et que les munitions sont donc des choses à ne pas gaspiller... tout comme les bandages et autres équipements de première nécessité. Mieux vaut que les personnages soient subtils dans leur manière de délivrer les esclaves. Ils n'ont pas forcément besoin de foncer dans le tas.

Une fois cette tâche accomplie (avec un minimum de pertes, peut-on espérer), les personnages rejoindront le village dans les grottes où l'ancien soignera ceux qui en ont besoin. Le tronc d'arbre

sur la route sera dégagé et les personnages pourront reprendre leur route et enfin livrer ce maudit mannequin à la personne voulue. Naturellement, si le professeur les a soigné, ils auront le droit à un bon trip version éléphants roses qui courent dans le ciel et chauves-souris qui leur foncent dessus durant le voyage...

Le village dans les grottes

Nombre d'habitants : 50

Organisation : Tribale

Hiérarchie : 1 ancien, mais la majorité des décisions sont prises par accord de la majorité

Mode de vie : Sédentaire

Bref historique : Le village de la montagne est une communauté fondée en 2025 par un scientifique écœuré par l'espèce humaine nommé Gaylor Le Gallec, au sein d'une succession de grottes assez humides reliées par des ruisseaux souterrains. Le professeur a utilisé ces conditions pour étudier un moustique particulier dont il est le seul à connaître un moyen de se protéger (via du venin de salamandre). Ce moustique est utilisé par la communauté à des fins de protection et pour se soigner des maux que l'Apocalypse a pu apporter.

En effet, la piqûre de ce dernier (s'il est combattu à l'aide de l'antidote du professeur Le Gallec) fait entrer sa victime en transe et lui permet de percevoir le monde qui l'entoure de manière très différente. Sans ces soins, des tâches noires viendront bientôt emplir les yeux de la victime de la piqûre qui finira par devenir aveugle (au bout d'un mois) avant de se retrouver paralysée (au bout de trois mois) et de décéder.

La tribu vit en totale autarcie et sous la dépendance des "soins" du professeur.

Attitude : En règle générale, les membres du village de la montagne tenteront de se tenir éloignés des humains, se contentant de les observer. Mais, s'ils sont attaqués, alors ils profiteront de leur connaissance parfaite du terrain pour se défendre. Ils libéreront aussi une grande quantité de moustiques pour piquer et faire fléchir l'opposition.

But et motivations : Gaylor Le Garrec est un mégalo qui voulait jouer à Dieu et qui y a réussi. Il commande cette communauté grâce à sa drogue et



tente de poursuivre ses recherches pour attaquer le reste de l'humanité à l'aide de ses moustiques... mais c'est un plan qu'il est seul à connaître.

P.-S.

Le *Quick Start Rules* qui permet de jouer à Vermine est disponible sur la ML du jeu : <http://fr.groups.yahoo.com/group/vermine>
Pour quelques informations sur la salamandre, j'ai trouvé ce site : http://perso.wanadoo.fr/batraciens/page_batraciens_5.htm