



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Changelin : le songe > Scénarios > Scénarios individuels
> **Ivresse Cidrique**

Ivresse Cidrique

samedi 24 juin 2006, par [Bélédon](#)

Avertissement

Ce scénario d'introduction s'articule en deux parties. La première est consacrée à la Chrysalide des PJ. Ils vont devoir mener une enquête mais ne pourront obtenir toutes les réponses du fait qu'ils sont encore des dormeurs.

La seconde se situe après une mauvaise rencontre qui les fera s'éveiller au monde féérique qui les entoure. Ils pourront alors reprendre leur enquête avec leurs yeux de Changelins.

Je me sers de la règle de la Banalité pour exprimer l'âge de l'aspect du Changelin. Les PJ peuvent donc être des adolescents ou des jeunes adultes et ne pas avoir encore eu leur Chrysalide.

J'ai pour ma part situé ma chronique en Bretagne et placé le siège du pouvoir royal de France au château de Trecesson à Brocéliande. Je me sers en outre du supplément France de Ludis.

Première partie :

Ici, rien de surnaturel ne doit transparaître. L'inconscient des PJ se défend encore contre tout ce qui pourrait être de nature anormale. Seul un gamin pourrait peut-être s'imaginer quelque chose...

Les PJ vont se rencontrer dans un bar où se réunissent de nombreux jeunes de la région Nantaise. Le gérant : Frédo est un chic type de 37 ans, le cœur sur la main. Il a une fille de 17 ans : Elisa. Les PJ n'ont jamais vu sa femme, sinon sur une photo datant des années 80.

Au MJ de décider pourquoi tous les PJ connaissent cet endroit. Elisa peut garder les plus jeunes, les adolescents et adultes peuvent se réunir dans son établissement pour jouer au flipper ou boire un coup... Les ados peuvent jouter pour conquérir le cœur de la jolie Elisa que tous savent seule et d'un tempérament assez calme.

Une fois le décor planté, nous allons en venir à l'élément perturbateur de cette histoire. Pour des raisons qui leur sont propres, les PJ sont tous réunis chez Frédo. Peut-être est-ce à cause de ce crachin qui n'a cessé de toute la journée, mais Elisa est particulièrement morose. Questionnée à ce sujet, elle répondra que son père n'est pas rentré de la nuit. Il est parti hier vers 18 heures et devait rentrer au plus tard à 23 heures. Quand il donne un horaire, il s'y tient. Au fil de la conversation, les joueurs sentent que l'atmosphère devient pesante. Tous ont un mauvais pressentiment. Elle rajoutera qu'il est parti en voiture juste après avoir reçu un coup de fil auquel il a répondu à voix basse. Il a mentionné un nom : l'Ego Club.

Renseignement pris dans un annuaire, l'Ego Club est un bar situé dans un quartier de la ville réputé pour ses bagarres et ses trafics en tous genres. C'est surtout un lieu où se réunissent les rejetons de l'extrême droite ultranationaliste.

Sur place les PJ se rendent vite compte que la population locale a des idées bien arrêtées sur les sujets sociaux... Le bar est toutefois relativement calme, et assez propre. Un juke-box crache les derniers titres de Oi (la musique des skinheads). Derrière le comptoir se tient un personnage gigantesque à la musculature imposante. Il a tout du profil aryen. Mais une fois passés les a priori, il s'avère que « Cousin KARL » est des plus avenants,

et apparaît comme quelqu'un d'assez instruit (ce qui peut sembler bizarre ici).

Questionné, il répondra sans problème surtout si les joueurs font état de la détresse affective d'Elisa. La veille, une personne correspondant à la description de Frédo est bien venu dans son bar. Il était accompagné par un autre homme d'une trentaine d'années, un certain Alex. Karl s'en souvient parfaitement car il avait des yeux de couleur différente, des yeux vairons (rien de surnaturel ici, c'est une particularité génétique existant chez certaines personnes). Ils ont bu un verre et sont ensuite partis. Ils ont parlé de l'Elysée, c'est une boîte qui se trouve à un kilomètre environ. L'Elysée est la dernière boîte à la mode. Tous les jeunes s'y retrouvent et s'y déchaînent. Cependant, il faut au moins avoir seize ans pour entrer, les plus jeunes devront filouter ou attendre dehors.

Une fois encore les PJ ne vont assister à rien de surnaturel. Les videurs sont plus qu'inexpressifs, et personne ne pourra leur fournir le moindre renseignement. Pire, ils auront l'impression que personne n'a vu Frédo et Alex. Ils pourront à la rigueur rencontrer une certaine Sonia, qui leur parlera mais ils n'entendront rien à cause de la musique trop forte ; elle sera ensuite introuvable. Cette scène doit aboutir au retour des PJ bredouilles. Il est temps pour eux d'aller se coucher.

Le lendemain matin, de retour au bar, il n'y a toujours rien de nouveau. Frédo n'est toujours pas rentré. Elisa est de plus en plus inquiète. Alors que les PJ discutent sur ce qu'ils vont faire dans les heures à venir, peut-être voudront-ils prévenir la police. C'est à ce moment que va se présenter Julien. C'est un ami de Frédo qui passe de temps en temps. Il est le parrain d'Elisa. Devant l'inquiétude des joueurs et d'Elisa il minimisera et dira qu'il connaît Frédo. Il est grand et a toujours su se débrouiller. Il ne devrait pas tarder à donner de ses nouvelles... Il demandera ensuite de remettre à Frédo, dès son retour, une grande enveloppe marron. Il partira ensuite. Si un des joueurs a les moyens de le suivre, il repart vers Paris à la Défense.

S'ils sont curieux et arrivent à convaincre Elisa, qui

sera très réticente, ils apprendront des choses très intéressantes dans le dossier. Il contient un rapport d'autopsie, photos à l'appui, concernant un certain Gabriel de Froideplaine. Le rapport mentionne que ce dernier serait mort des suites d'un accident de la route, mais la thèse d'un empoisonnement est retenue par le médecin légiste qui indique la présence dans le corps de la victime d'un puissant sédatif. Un post-it signé par Frédo et adressé à Julien demande le rapport d'autopsie de la victime dans l'« Affaire des Pommiers ». En outre une photocopie d'un plan cadastral est jointe. Une parcelle de terrain est indiquée au stylo rouge. Le plan signale la présence d'un lac et de ruines au milieu d'une dense forêt. D'après les coordonnées, ce terrain se situerait au nord-ouest de la ville. Elsa ne comprend rien à tout cela sinon que ce Julien est déjà passé voir son père et a déjà déposé de tels dossiers.

Sur place, les PJ auront toutes les peines du monde à trouver ce qu'ils cherchent. Seul le numéro de parcelle indiqué sur un arbre et le lac, indiquent qu'ils se trouvent au bon endroit.

C'est dans la forêt, à une heure peut-être un peu tardive, qu'ils font une bien mauvaise rencontre. Trois personnages des plus bizarres les accostent assez vertement. Après quelques questions sans fondement les individus commenceront à molester les PJ. Ce sont trois Garous maléfiques, des Danseurs de la Spirale Noire, qui comptent bien s'amuser un peu.

C'est alors que pour les joueurs tout se déchaîne. Le Voile se lève et il sont particulièrement réceptifs à ce qui se passe. A vous, MJ d'organiser une petite chasse dans la forêt avec les PJ comme proies. Les Garous chassent en meute et cherchent à s'amuser avant de dévorer les joueurs, en se les renvoyant l'un l'autre en hurlant. Pour représenter cela, demandez aux PJ des tests de Volonté pour ne pas paniquer, avec de multiples malus à la clef.

Heureusement pour eux, les PJ sont secourus par Archibald, un Troll forestier. Toutefois, au lieu de chercher l'affrontement, il les fait s'éclipser à la barbe des Danseurs. Le Troll propose de les soigner.

Il les mène au château de Trecesson qu'il découvrent avec leurs yeux de Changelins, enfin ouverts.

Seconde partie :

A cet instant il leur semble s'éveiller. Ils sont tous assis sur des tapis et des coussins. D'un narghilé s'échappent des volutes de fumée multicolore. Un Eshu, qu'il savent s'appeler Homère est assis à côté d'eux. Tous se voient sous leurs formes féeriques.

Passé ce moment de stupeur, Homère leur explique qu'il vient de leur faire revivre un événement du passé. Les PJ commencent alors à se souvenir de leur condition, ce sont des fées, plus précisément des Changelins, des fées réfugiées dans des corps de dormeurs. Homère leur expliquera que ce qu'ils viennent de vivre est un effet courant de la Banalité - l'oubli. Pourtant il perçoit une intervention extérieure. Les PJ devraient reprendre leur enquête depuis le début et peut-être trouveront-ils celui qui leur a fait cela.

Les PJ vont devoir reprendre leur enquête à zéro. Le MJ doit prendre en compte qu'ils l'ont déjà menée sous leur forme féerique. Certains intervenants peuvent donc être légèrement déconcertés par le fait que les PJ reposent les mêmes questions.

A l'Ego Club : cousin Karl n'est rien de moins qu'un Fils de Fenris (Garou scandinave), Théurge (chaman) mais aussi Métis (affligé d'une tare). Il ne s'affiche avec des skins que pour faire bonne impression vis à vis de ceux de son Sept (son clan Garou). Sous son comptoir est caché son fusil à pompe à canon scié fétiche (+ 1 dé contre les créatures du Ver - l'ennemi pollueur des Garous).

Après le passage des PJ, Alex est repassé. Il était essoufflé et visiblement blessé au dos, peut-être une blessure par balle. Il voulait se procurer un flingue, en effet Karl a quelques beaux spécimens. Il lui a fourni un fusil à pompe et une grande quantité de munitions.

A l'Élysée : la tenancière de cet établissement,

Sonia, est en fait un vampire dément, une Malkavian. Karl la connaît bien mais n'a jamais tenté d'action violente contre elle. Ses sens surhumains ont senti qu'elle n'était pas tout à fait comme ses congénères et cela a éveillé en lui un soupçon de curiosité. Il a même plusieurs fois songé à avoir une aventure avec elle.

Cette fois-ci les videurs seront un peu plus bavards. Le soir de la venue des PJ, un homme a été abattu dans le bois derrière la boîte. C'est un certain Frédéric Langelier, et oui, Frédo est mort. Comme ils l'ont dit à la police, ils se souviennent d'une voiture sortant rapidement du bois juste avant les sirènes. D'après un témoin oculaire, un homme était avec Langelier quand tous deux sont sortis de la boîte. Il est activement recherché par la police mais ils ne savent rien de lui.

Sonia est beaucoup plus intéressante. Par contre il faudra marchander avec elle. Elle est fortement intéressée par le sang des fées qui a sur elle des effets... aphrodisiaques. Elle connaît Alex et Frédo. Elle leur a, à plusieurs reprises, fourni des renseignements sur des clients de la boîte. Elle dispose d'un numéro de téléphone où joindre Alex. Il sera alors facile d'obtenir son adresse. C'est elle qui a prévenu la police, elle a entendu des coups de feu.

Dans le bois derrière le club, il est facile de retrouver le lieu de la scène. Il y a effectivement des traces de pneus et de pas, ainsi qu'un liquide verdâtre et visqueux que l'on retrouve en plusieurs endroits.

Le domicile d'Alex est une vieille maison de maître. Il s'y est barricadé, il a peur de la chose qui les a attaqués Frédo et lui. Il s'est imbibé de vitamines et de café pour ne pas dormir. Il garde à portée son arme de service et un fusil qu'il a récupéré à l'Ego Club. Après une approche et un contact prudents, les PJ pourront l'amener à leur dire que lui et Frédo (et Julien) sont des agents des R.G. (renseignements généraux), ils enquêtaient sur des dépenses d'entrepreneurs qui alimentaient la caisse noire d'un mécène non identifié. Ces entrepreneurs se réunissaient à St Baptiste, une petite chapelle de la

ville.

Il commencera alors à parler de la chose qui les a attaqués ; ce qui tombe bien car la revoilà. La chose est François Meuner, une créature du Ver. Son but est au mieux d'enlever Alex, au pire de le tuer, et il y arrivera forcément.

Il va falloir que les PJ apprennent la mort de son père à Elisa. Julien de son côté est injoignable. Ils pourront en outre profiter de cette tourmente pour avoir accès au bureau de Frédo. Ils y trouveront, bien dissimulés, une arme de poing, des munitions, une carte professionnelle d'agent des R.G., ainsi qu'un dossier sur les entrepreneurs. Un nom y est familier : Froideplaine. D'après le dossier, un groupe d'entrepreneurs alimentait une caisse noire dont l'utilisation n'a pas été clairement établie. Le but des R.G. était de déterminer si ce groupe avait des rapports avec des groupes indépendantistes ou terroristes locaux. De plus, depuis six mois tous les entrepreneurs sont morts dans des circonstances pouvant être des accidents : rixe dans une prison ayant entraîné la mort d'un prisonnier incarcéré pour abus de biens sociaux, incendie accidentel de la maison de campagne d'un riche entrepreneur... Le dernier en date est Gabriel de Froideplaine, décédé dans un accident de voiture.

Les entrepreneurs, avant tout un cercle d'amis, se réunissaient dans une chapelle, sous la tutelle du père Walls. Ce prêtre est en fait le leader d'un mouvement apolitique : le Front de Libération de la Bretagne Sacrée. C'est en outre un Kinain qui s'ignore. Les joueurs pourront s'en faire un allié de choix. Dans le presbytère, il y a une carte de la Bretagne pointée d'épingles portant la légende : "Piliers de la Bretagne sacrée".

Il pourra leur expliquer que les réunions avaient pour but de protéger les sites où certains des entrepreneurs avaient ressenti ou vu des choses étranges. Le problème des fonds était résolu par les apports des différents mécènes. Certains étaient tellement engagés qu'ils ont été pris pour abus de confiance, de biens sociaux, détournement de fonds...

Le domaine des Pommiers, aussi appelé domaine des Blanches Pommes, est un projet entièrement mené par Gabriel de Froideplaine. Le père Walls sait que ce dernier était rentré en conflit avec une firme pétrolière allemande : la Deutsche Gazoline, en ce qui concerne l'appropriation du terrain.

L'adresse de la Deutsche Gazoline conduit dans la zone industrielle. L'endroit se présente comme une mini-raffinerie, avec deux grandes cuves de 25 m de diamètre sur 10 de haut et un local technique. Une des cuves est munie d'une porte à sa base et équipée d'aérations. Elle est en fait vide de tout liquide et sert de laboratoire. A l'intérieur, des ordinateurs scintillent dans une demi-pénombre. C'est de là que le représentant de la Deutsche Gasoline en Bretagne : François Meunier, menait ses actions contre le FLBS. Sur place il n'y a rien à trouver sinon des ennuis avec des créatures du Ver, surtout les Danseurs de la Spirale Noire qui ont attaqué les joueurs à la fin de la première partie.

En ce qui concerne les ruines, en demandant des renseignements complémentaires auprès de la mairie, les joueurs pourront savoir où elles se situent exactement. Ces ruines sont celles d'un château. Seules des fondations demeurent ainsi qu'une paire de colonnes surmontant une arche. Ces ruines sont les restes d'un très ancien lieu enchanté qui ne demande qu'à reprendre vie. Une bonne mission pour les joueurs.

De nombreuses questions restent en suspens. Gageons que les joueurs aient à y répondre dans les épisodes à venir.

Les PNJ, parce qu'il en faut...

Les Danseurs de la Spirale Noire (x3) Voir *Changelin*, deuxième édition, page 293. Ce sont des sans-grades que vous ne devrez pas rendre trop puissants. Leur forme lupine et la peur qu'ils inspirent suffisent.

François MEUNIER, fomori (humain pervers)



CHA 3	MAN 4	APP 3
PER 3	INT 5	AST 3

Vigilance 2, Bagarre 3, Esquive 2, Empathie 1, Intimidation 3, Subterfuge 3, Étiquette 2, Commandement 2, Furtivité 2, Énigmes 2, Occultisme 1, Sciences 3. Féerie 6, Banalité 10, Volonté 8.

Ses traits élevés sont un don du Ver. Il peut dépenser des points de Féerie pour agir plusieurs fois par tour (1 fois de plus par point). A force de manipuler des hydrocarbures, il les a assimilés et peut cracher une flamme de gaz (portée 1 mètre, dommages 4). Rappelons aussi qu'en tant que Fomor, les Charms ne l'affectent pas. Enfin, il régénère un niveau de blessure par tour.

François est véritablement dangereux. Par contre, il a un sens aigu de sa propre valeur et fuira probablement pour revenir plus tard. Les affaires de la région ne sont pas assez importantes pour justifier sa mort. Par ailleurs, il doit rendre compte de son échec.

La Deutsche Gasoline

C'est une filiale de la Pentex (multinationale au service du Ver) qui s'occupe entre autres des affaires bretonnes. D'origine allemande, ses fondateurs étaient collaborateurs du mythique et mystérieux Cercle de Fer au cours de la Seconde Guerre mondiale. La filiale compte de nombreuses créatures à son service : Danseurs de la Spirale Noire, Fées Unseelies de la Cour de l'ombre, Fomori...