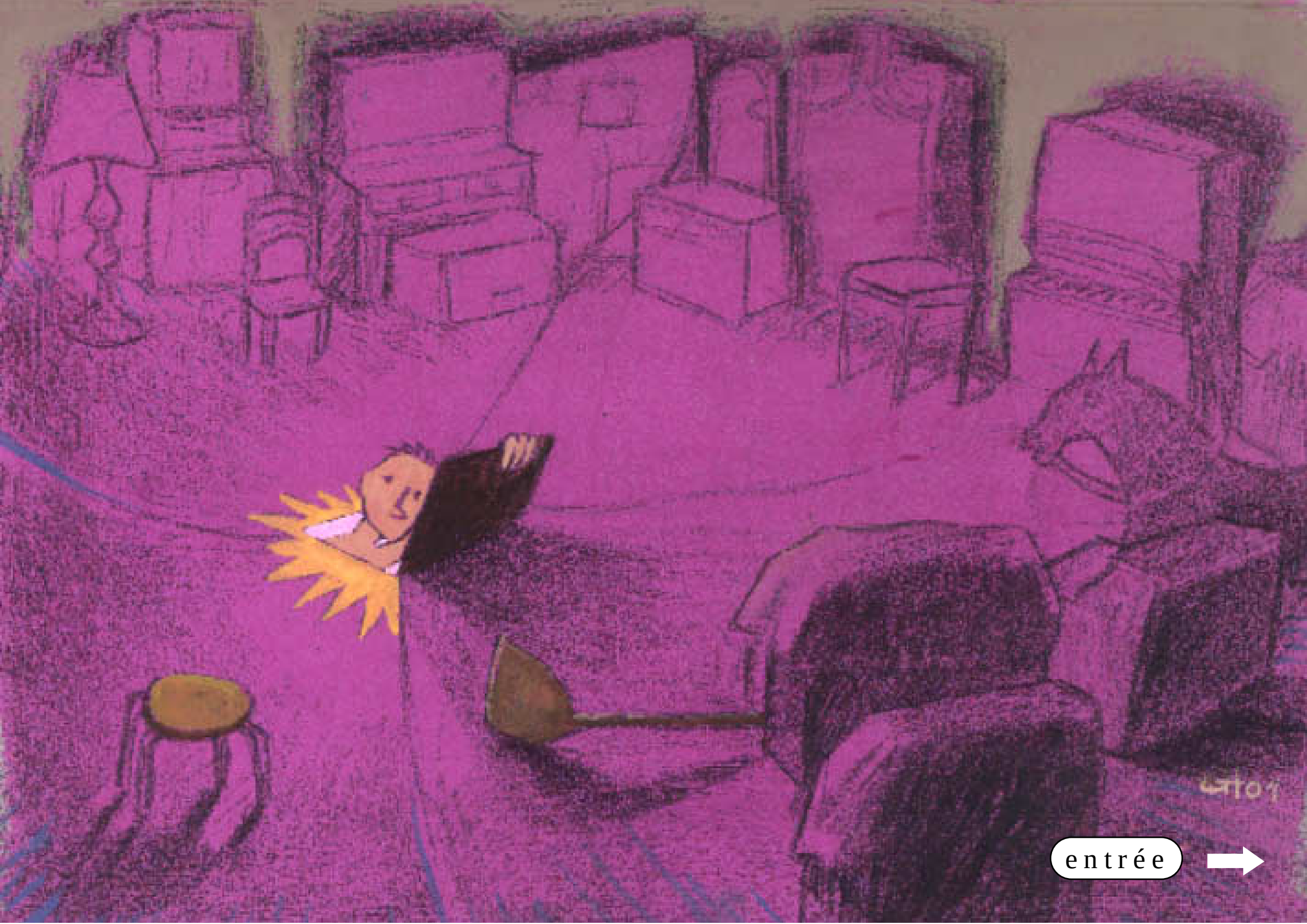
Wild Wild Web

UN SCÉNARIO POUR MAGE, L'ASCENSION™

LE HOBBIT fataliste 01

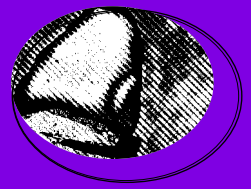

entrée

Juillet 2001.

État de Washington. USA. Jon Gorman est un « game designer » doué et productif. Avec son coéquipier graphiste Nick Mc Guigan, ils forment une sacrée bonne équipe. Lorsque Sielma, leur boîte, se lance dans un nouveau projet (révolutionnaire, forcément !), ils savent que l'on attend beaucoup d'eux. Les vacances d'été sont proches et ils ont intérêt à en profiter car la rentrée pour eux comme pour l'équipe de Sielma sera chargée. Sielma a décidé de faire un jeu à l'ambiance lovecraftienne. Il leur faut concevoir un cadre et un décor de jeu très réaliste, bien senti, et une atmosphère d'enfer. Pour ça, rien de tel que des inspirations grandeur nature. Mc Guigan, anglais d'origine, connaît un coin bien sympa, sur l'île de Wight, qui pourrait servir pour des recherches d'ambiance et d'inspiration, en plus d'être un lieu de vacances très sympa. Alors pourquoi ne pas mêler l'utile à l'agréable ? D'autant que nos compères sont du genre à continuer à bosser jusque sur la plage.

Les deux célibataires partent donc pour l'île de Wight, le PC et le portable entre les tongues et la crème solaire. Leur destination est une masure sur la côte, près d'un village nommé Bonchurch, avec plage pas loin. Le jour du départ arrive et en un jour ils arrivent à bon port et prennent leurs quartiers d'été à l'île de Wight.

Wild World Web



Un scénario pour Mage, L'ascension™

Ce scénario, qui mêle mondes virtuels et horreur, est inspiré par le roman de Graham Masterton : Apparition (éd. Presses Pocket, coll. Terreur). Il est conseillé de posséder le supplément Digital Web.
Dans le cas contraire, voir le récapitulatif p.20.

Le coin est peinard. Gorman est tout de suite séduit par l'endroit. La baraque est en bois et la peinture blanche s'écaille. Elle est en mauvais état, c'est peu dire. Elle appartient à des retraités qui, depuis qu'ils ne l'habitent plus, la louent à des vacanciers peu regardants. Au milieu des friches pointent des framboisiers, une chapelle en ruine se dresse sur un talus, un petit bois abrite un vieux cimetière à l'abandon. Il n'y a pas de maisons environnantes. Le village est en contrebas, tout comme la plage, à 500 m, à laquelle on accède par un chemin de rocailles bordé de hautes herbes. A Fortyfoot House (c'est le nom de la demeure) les deux créateurs se sentent tout de suite inspirés ; il y a des éléments à reproduire intégralement vu leur intérêt visuel. Ce lieu sera LE cadre du jeu.

Ils vont y demeurer un mois, s'offrant bien moins de détente qu'ils ne le prévoyaient. Au bout de quelques jours, mater les filles qui se prélassent sur la plage ne les intéresse plus, les soirées restau-pub tournent court et ils ne quittent presque pas la maison tellement leur travail les passionne et les accapare jour et nuit. Quand le mois de congé se clôt, Gorman et Mc Guigan suscitent déjà les ragots du village : on dirait des illuminés, cigarette au bec et barbes longues, passant des nuits blanches et fébriles à crayonner ou bidouiller sur leurs claviers, en plein trip. Ils rejoignent ensuite le reste de leur équipe chez Sielma, du côté de Seattle.

Un an après, « Dreadful House », le fameux jeu, est prêt à être distribué. Le jeu, à l'instar des grosses productions cinématographiques américaines, a été sur le net l'objet d'une sérieuse campagne de promo depuis six mois. Qui plus est, Sielma est un gros éditeur et cherche à appâter les distributeurs anglais. Par le biais des suggestions de Gorman et son coéquipier, l'entreprise décide de faire sa promo en profitant des similitudes entre les décors du jeu et les décors réels de l'île de Wight : les journalistes – une équipe de télé est d'ailleurs prévue –, et mêmes les commerciaux s'ils le désirent, sont invités à Fortyfoot House, source du cadre de jeu, pour une soirée promotionnelle. Des facilités de transport sont prévues. La maison est un peu réaménagée afin que tout ce petit monde puisse être reçu dans l'aisance pour une soirée où le jeu sera présenté en détail. La déco est refaite pour coller aux décors du jeu. Jon Gorman et Nick Mc Guigan seront présents à la fameuse soirée promotionnelle. Et il y a du monde.

Il faut bien avouer qu'il se dégage de la demeure une atmosphère indéfinissable et inquiétante. Jon se demande pourquoi il n'a jamais parlé à Nick de la configuration si étrange du toit ? Et ce couple de retraités vivant à Southampton qui se désintéresse autant de leur ancienne résidence ?

Le show promo se passe très bien et l'atmosphère est détendue. Seule ombre au tableau : à 22 heures, alors que la plupart des journalistes ont remballé (l'opération a débuté en milieu d'après-midi), Nick remarque un bug sur la page d'entrée du jeu qui, telle qu'elle a été prévue, présente un jeune homme en redingote noire et chapeau haut de forme, debout sur un talus herbeux, avec en arrière-plan, Fortyfoot House en parfait état et des jardins impeccables. Une vision de ce lieu au XIXème siècle. Or, le problème, c'est qu'à côté du jeune homme, à hauteur des herbes du talus, apparaît un gros point sombre. Cela n'y était pas au départ. Et c'est présent sur tous les ordinateurs où le jeu est installé. Est-ce l'influence du branchement sur le web ?. Ce n'est qu'un détail mais cela rend Gorman nerveux, car le jeu a été testé en tous sens ! Il installe un PC dans une pièce fermée et finit par rejoindre les derniers « invités ».

Minuit : *tout le monde est parti sauf Gorman, Mc Guigan et d'autres gens de Sielma. Sur la page d'entrée, on peut à présent, à la place d'un point noir et nébuleux, distinguer une oreille animale. Comme si une bête se trouvait derrière le talus. Les deux collègues n'en ont rien dit et ils sont les seuls, au milieu de l'excitation générale à l'avoir remarqué.*

2 heures : *on distingue deux oreilles et le dessus d'une tête poilue. L'animal (si c'en est un) semble venir peu à peu à hauteur du personnage en redingote.*

3 heures : *tout le monde quitte Fortyfoot House, sauf Gorman qui, prétextant quelques affaires à réunir, veut rester pour élucider le mystère et traquer le bug, et deux techniciens chargés de rembarquer le matériel informatique dans sa quasi intégralité et une partie de la décoration.*

6 heures : *les techniciens pénètrent dans la pièce où s'était reclu M.Gorman mais ne trouvent strictement aucune trace de lui. Ils ne l'ont pourtant pas vu sortir. Sur l'écran du PC, la page de présentation de « Dreadful House « est visible, impeccable.*

« This is NOT reality, this is NOT reality ! »
Sam Neill, *dans* L'antre de la folie, de John Carpenter

..... *Première partie.*
Si Fortyfoot House m'était contée

Noël ! Noël ! les fêtes approchent, ravivant dans le cœur des plus jeunes la croyance en Saint-Nicolas. Si les plus grands ont un peu oublié le gros bonhomme à barbe blanche, cela ne les empêche pas d'espérer un beau cadeau ; comme par exemple ce super jeu trop cool avec une maison hantée et des monstres à la Lovecraft, édité par Sielma. Ce qui est une très mauvaise idée.

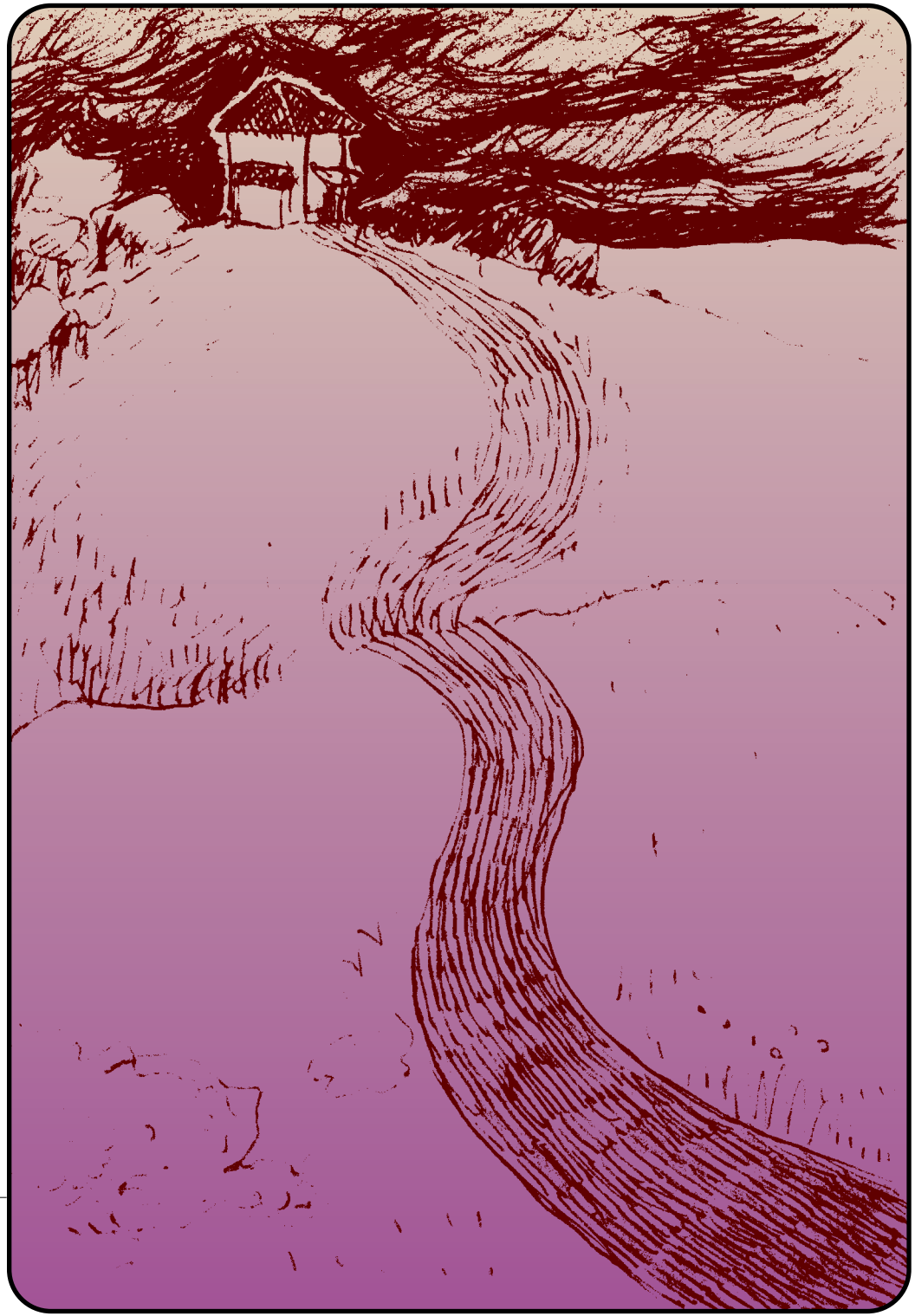
• UNE ÉQUIPE DE CHOC

En fait Noël est passé depuis 3 semaines exactement au moment où commence cette intrigue. Les sapins sont partis à la poubelle, le père Noël a fini sa tournée des porte-monnaies (plus que des cheminées) et chacun est dégoûté du chocolat jusqu'à Pâques. Mais les amateurs de jeux vidéos ont la gueule de bois.

C'est le diacre de la Fondation qui convoque les PJ dans son bureau. Avant qu'ils aient à demander la raison de cette convocation, tout leur est exposé. Certains avaient entendu parler de la disparition de Jon Gorman, le game designer de Sielma. Il y avait eu quelques filets dans les journaux et bientôt plus de nouvelles. Les circonstances de sa disparition – survenue en Octobre – demeurent inexpliquées à ce jour. Le diacre en profite pour donner aux mages une description détaillée des faits, le semblant de bug remarqué par les concepteurs du jeu ce soir-là leur est aussi relaté. Pouquoi cette convocation ? Il y a du nouveau. Le jeu a été vendu, commercialisé et a tout de suite rencontré un grand succès et depuis deux mois qu'il est sur le marché, les ventes sont très appréciables. A Sielma, on se frotte les mains. Mais pas chez les Adeptes Virtuels. En l'espace d'une semaine, deux adolescents américains ainsi qu' un père anglais et son gosse ont disparu dans des circonstances plus qu'étranges. Chacun était chez lui, à chaque fois, lorsqu'il a disparu mystérieusement. Le père et l'enfant ont disparu « ensemble ». Lors de chacune de ces disparitions le PC de ces gens était allumé et ils jouaient à Dreadful house version réseau. Ce qui signifie qu'ils étaient par ce biais reliés à la Matrice. Ce sont Les

Mage introuvable.

OK | autre recherche



Adeptes Virtuels de la Fondation qui ont les premiers tiré la sonnette d'alarme.

Lorsque la Fondation eut connaissance de ces disparitions, elle s'intéressa à l'affaire et envoya deux Adeptes, Nils Gabrielli et Susan Chrisholm, à Fortyfoot House. Parallèlement des enquêtes furent menées chez les adolescents américains disparus. Mais Gabrielli et Chrisholm disparurent également à Fortyfoot House avant d'avoir pu faire parvenir une quelconque information. Un jour après leur disparition on a pu voir sur la page d'entrée du jeu, que le jeune homme en redingote avait pris le visage de Nils Gabrielli, sur toutes les copies du jeu qui se trouvaient sur des ordis reliés au net. Sur ces ordis la page de présentation a par ailleurs encore un peu évolué car on distingue maintenant un peu plus la tête poilue qui dépassait du talus : on distingue à peine deux yeux au regard très dérangeant. Nos chers Adeptes Virtuels ont tout de même étudié le jeu et continuent à le faire. Selon eux se trouve dans toutes les copies du jeu un bug « dormant «. Ce bug reste en veille jusqu'à ce que le PC sur lequel il se trouve soit relié à la Matrice. Là un virus venu du réseau se niche dans le PC, entraînant d'une part certaines altérations mineures, surtout graphiques, comme sur la page de présentation du jeu, et d'autre part des altérations plus profondes, alliant informatique et magie, qui permettent de faire se volatiliser les utilisateurs, ce qui est de la magie franchement vulgaire. Il semble que la structure de ces jeux se trouve altérée, comme si des structures magiques remplaçaient progressivement les bonnes structures bien logiques, bien informatiques. Il ne fait aucun doute que quelqu'un agit par le Net. Les disparus pourraient peut-être se trouver dans la Matrice. À quel endroit ? À cause de qui ? L'énigme n'a pas été résolue.

Voilà ce qui attend notre cabale de mages : ils auront eux aussi à se rendre à Fortyfoot House, mais en agissant avec la plus grande circonspection. Cela fait déjà très mal à la Fondation que deux de ses mages se soient volatilisés il y a deux jours. Les PJ ne seront pas seuls. Un maître les accompagnera. Il s'agit d'un Adepte dénommé Randall, qui n'est pas ce qu'on pourrait rêver de mieux comme soutien mais c'est tout ce qu'il leur reste en magasin. Il pourrait s'avérer utile qu'ils prennent connaissance du jeu avant de partir. Leur mission sera bien évidemment de fournir des éclaircissements à l'affaire et de tenter de trouver la trace des deux mages disparus. La Fondation et la cabale devront rester régulièrement en contact afin de permettre de fructueux échanges d'informations et aussi pour des raisons de sécurité. Les PJ ont la possibilité d'explorer le contenu du jeu et un dossier leur est remis leur fournissant tous les détails de l'enquête, photos des disparus, etc…

- *BIENVENUE DANS LA MAISON HANTÉE*

Les mages possèdent toutes les indications nécessaires pour arriver jusqu'à la demeure, sur l'île de Wight. Ils ont avec eux Randall, « hacker » caricatural. Ce dernier est tout de même très préoccupé par la disparition de ces deux mages qu'il connaissait bien. Ils peuvent prendre le bateau à Porsmouth, d'ailleurs ville de Profonds selon un certain Lovecraft (le Profond est un monstre d'une horreur indescriptible, ce qui nous évitera justement d'avoir à vous le décrire), pour débarquer à Newport et de là aller en voiture jusqu'à Bonchurch. Ce village se trouve à 1h de voiture de Newport.

A Fortyfoot House, des scellés ont bien sûr été posés et l'entrée de la propriété est fermée par un ruban rappelant qu'il y a ici enquête. Il n'y a pas de maison à moins de 300 mètres. Une abbaye et un cimetière côtoient en effet la demeure. Mais il est un élément susceptible d'éveiller la curiosité des personnages, c'est que la maison est sur un node. A l'intérieur il est aisé de le sentir. De l'extérieur, avec une bonne recherche, il n'est également pas difficile de s'en apercevoir. Quant à l'essence de ce node, elle est clairement entropique (et clairement néfaste, mais il faut pour deviner cela de maîtriser Raison ou même Esprit). Tout individu avec une bonne intuition ou Arete s'y sentira de toute manière mal à l'aise.

La chapelle

Elle est en ruines. Des fragments de fresques s'accrochent encore à l'un des murs. Un sort de Temps indique que cette chapelle a été bâtie en 1752 par un riche particulier et qu'il ne s'y est rien passé qui soit susceptible d'attirer l'attention. Il demeure cependant pour le mage qui effectue ce genre de recherches une impression de flou. Il s'agit en fait des superstitions et les croyances des gens du coin qui annulent les repères et empêchent d'obtenir une vision claire et objective des faits passés voire même présents. Sur la fresque, il y avait une peinture de style naïf, si ce n'est primitif, représentant une assemblée de jeunes femmes au regard perçant et froid (à tel point que regarder cette peinture à moins de 2 m brise toute concentration). La fresque, rappelons-le, n'est pas complète et très altérée, ce qui rend impossible une lecture en détail de l'œuvre, même avec Temps (pour les raisons expliquées plus haut).

LE JEU

(résumé schématique pas très sérieux)

« L'île des créatures innommables, Annahaeva, a depuis des éternités perdu son nom et pris celui d'île de Wight. Mais ses seigneurs des temps anciens vivent et dorment encore au fond des puits cyclopéens qui minent l'île infernale. Chaque année, trois jours avant Pâques, les serviteurs de ces dieux noirs se réunissent dans une vieille demeure ruinée : Brunswick House. Cette masure se trouve être secrètement un temple hanté cachant le puits le plus profond, celui dont émergent les flammes que disperse le trône incandescent de Yog-Sothoth.

Alors que les noirs serviteurs se réunissent à Brunswick House, vous devez vous y rendre également. Le Paxter Circle, groupe d'intervention occulte, sait de source sûre que les serviteurs s'apprêtent à faire offrande aux créatures marines, les Profonds, d'une relique sacrée, la corne de Yog-Sothoth. Vous devez réussir à pénétrer dans leur sanctuaire savoir ce qui s'y trame et peut-être ramener la relique sacrée. Que les esprits de la lumière guident vos pas .»

RÉSUME TRÈS SIMPLIFIÉ DES ÉTAPES

1 L'aventurier se trouve débarqué sur la plage. Un chemin permet d'accéder à Brunswick House. C'est le crépuscule. Aux alentours de la demeure il trouvera plusieurs éléments. Il y a un vieux cimetière où se trouve un sceptre. Une chapelle abrite une fresque représentant une immense salle de palais avec, au fond, un trône flamboyant. Le lieu est glauque ; d'autant que sur le trône se trouve une forme floue et pas rassurante. C'est une indication des couloirs d'accès et de sortie à la salle du trône de Yog-Sothoth.

2 La maison est vide. Pas de passage vers les entrailles souterraines de l'île de Wight. Le grenier est plein de rats. Un objet se distingue : c'est une photo déchirée en mille morceaux. Dès que le personnage récupère des morceaux, le grand prêtre des incantations, M. Von Clamp, celui qui se trouve sur la page de présentation du jeu, arrive en robe noire et entre en combat avec l'aventurier, s'aidant de ses sorts. Le personnage doit fuir s'il ne veut pas être éliminé. Dans le village la serveuse du bar de la plage, Gloria, lui donne des informations sur la maison : elle est hantée, des gens du village toujours vu des choses étranges près de cette maison, des choses qui les rendent fous. Elle possède un cadre accroché près de son comptoir qui contient un poème disant qu'un héros délivrera le village de l'innommable en introduisant les rats au centre de la terre. Le personnage peut reconstituer la photo mais il lui manque deux morceaux essentiels. La photo montre la façade de la maison avec un bout du jardin et Von Clamp posant (c'est à peu près la page de présentation). L'aventurier doit retourner à la maison pour récupérer les morceaux manquants, de préférence de nuit.

3 Dans la maison des Noirs Serviteurs montent la garde, alors le personnage est obligé de se montrer prudent. Les deux morceaux de photo sont encore là. La photo recomposée montre un passage dans un arbre que l'on déplace . Ce passage a la forme d'un puits. Mais il y a énormément de flammes qui remontent par le puits, ainsi que des profonds (qu'il ne faut pas oublier). Il faut refermer. Keziah Mason, acolyte de Von Clamp, possède un sceptre qui éteint temporairement les flammes et, tout comme celui du personnage, repousse les profonds, ce qui lui permet de descendre dans les tréfonds et de s'y balader. Il faut lui piquer le sceptre.

4 Sous terre, Keziah, encerclée par les profonds et les serviteurs, vient de mettre la corne sur Yog-Sothoth, ce qui le réveille. Peut-être le personnage arrive-t-il juste à temps pour assister à la scène. A ce moment le perso avec sa dynamite voit que la grande voûte de la grotte est soutenue par quatre piliers. Tous les profonds sont tournés vers Yog-Sothoth et sont subjugués par le spectacle. S'il fait sauter les piliers, tout s'écroulera. S'il a bien regardé la fresque de l'abbaye, il sait qu'il existe une sortie cachée à cette grotte immense, laquelle lui permettra de ne pas être écrasé. Quand les charges explosent, Keziah et tout ce beau monde sont écrasés, la maison elle-même tombe avec la voûte. Le grenier, de la maison fracassé, laisse s'échapper les rats qui montrent au personnage la voie vers la surface.

Mad Gamer magazine

NOTRE RUBRIQUE nouveautés : DREADFUL HOUSE (3 D)

L'objectif de Sielma avec « Dreadful House » est de créer un des événements majeurs dans les sorties de la rentrée. Nous pouvons déjà dire : pari gagné ! Fluidité et originalité ne sont pas les moindres qualités de ce jeu dont la richesse graphique étonnante du graphisme n'a pas pour autant défavorisé un scénario ici robuste.

La présence sous-jacente de l'œuvre lovecraftienne dans ce jeu est un vrai délice et pose les bases d'une intrigue carrée et captivante. Voilà un jeu à l'atmosphère ensorcelante dont vous ne ressortirez pas intact (c'est le cas de le dire).

Notre appréciation : 9/10. On notera la très grande crédibilité de l'univers décrit. Mais les chances de réussite sont un peu minces, toutefois.

Le cimetière

Le cimetière est lui aussi complètement laissé à l'abandon. Certaines stèles sont mises à bas. Les tombes sont sommaires et quelquefois quasi indécelables. Tous les morts sont des enfants. La dernière mort remonte à 1886. Ce sont vraiment de vieilles tombes. Si on remonte dans le temps on verra (toujours vaguement) que les enfants ont été enterrés les uns après les autres, sur un laps de temps court. Rien à signaler de particulier. Avec Vie et Matière, il est quand même possible de savoir qu'ils ne sont pas morts de maladie.

En dehors d'un cadran solaire en mauvais état, le jardin, en friche, n'a pas d'information à livrer. La maison en elle-même n'est pas très ordonnée. A l'intérieur se trouve en effet accrochée une photo (celle de la page de présentation du jeu ; et on ne distingue pas de tête poilue). Elle est plus chargée en quintessence qu'une photo normale. Un blazer traîne sur une chaise. Les papiers qui y sont rangés sont ceux de Nils Gabrielli. Un ordinateur traîne dans des chambres, à l'étage.

Comme il est expliqué dans le synopsis (***Les dessous de l'affaire***), la maison a un accès Internet. Tout est encore installé. Il suffit que les PJ soient près de l'ordinateur allumé pour qu'ils se retrouvent projetés dans le Royaume de Dreadful House. C'est donc peut-être dans une occasion telle que celle-là qu'ils peuvent être pris dans la Toile Digitale (voir ***Dans la Matrice*** et ***Les dessous de l'affaire***). Ce serait néanmoins mieux qu'un tel événement se produise après qu'ils aient pris contact avec les villageois.

L'ordinateur en question est en train de chauffer et est encore connecté. Il n'y a rien d'autre à signaler à propos de la maison si, ce n'est que les toits, vus de l'extérieur (comme de l'intérieur, dans le grenier) ont une drôle de configuration, pour quelqu'un qui regarde attentivement.

Un peu de magie

Nous arrivons à la grande question : et si nos PJ ont les moyens de voir dans le temps ce qui s'est passé ici récemment et surtout ce qui est arrivé aux deux mages disparus ? Eh bien ils verront tout cela sans trop de flou atmosphérique. Ils verront que les deux disparus ont fait les mêmes préliminaires d'investigations qu'eux. Ils n'ont rencontré personne du village.

Mauvaise influence...

Fortyfoot House est un node à caractère entropique (et son essence est néfaste. Des Nephandi s'y sentiraient à l'aise). Il traîne à propos de cette maison un monceau de rumeurs (voir « ***Si Fortyfoot House m'était contée*** »). Que ces rumeurs soient fondées ou non, ce n'est pas le sujet de ce scénario. Toutefois, comme nous allons le voir bientôt, elles sont au centre de l'affaire. En venant dans cette demeure, non seulement Gorman et Mc Guigan se sont laissés influencer par la nature du lieu et son histoire, mais ils ont permis à l'essence même du node de pénétrer leur boulot. Le résultat est que le boulot des deux collègues leur a quelque peu échappé des mains. Concrètement, que s'est-il passé ? Avant tout, grâce à la connexion à Internet que Gorman et son camarade avaient momentanément fait mettre en place dans la maison, un nouveau royaume s'est créé dans la toile digitale. Ce royaume présente un mélange des éléments du jeu et des rumeurs villageoises. Il est en trois parties : la première représente Fortyfoot House et ses environs jusqu'à Ventnor, ville toute proche, à l'époque actuelle. La deuxième partie représente les mêmes lieux, mais en l'an 1886. La troisième partie représente toujours les mêmes lieux en 2027. Quel est l'intérêt de ce royaume : c'est un enfer, un véritable cercle vicieux. Il produit des virus surpuissants et bien magiques. Ces virus, une fois produits, sortent du royaume et vont parasiter les ordis connectés au réseau et où Dreadful House est installé. En fait, grâce à l'influence du node décrite précédemment, le jeu Dreadful House a été configuré pour attirer les virus et leur permettre de s'installer dans l'ordinateur. Le pouvoir de ce virus est d'envoyer dans le royaume (allez hop ! direct !) les malheureuses personnes se servant de leur ordinateur. Bien évidemment, ceci est largement paradoxal et les virus, malgré leur puissance, ont une durée de vie limitée (on le comprend). Les personnes en question se retrouvent ainsi dans le royaume et ce dans la situation d'aventuriers ou de personnages inhérents au royaume (voir p.41). Ils sont comme dans un jeu vidéo grandeur nature. Pour ceux qui se retrouvent dans la position des aventuriers, le but du jeu est d'empêcher la création de trois virus semblables à ceux précédemment décrits. Si ils réussissent à empêcher cela, tant mieux, mais il leur reste à demeurer en vie, ce qui extrêmement difficile. D'autre part, dès que l'issue du jeu est déterminée (gagné ? perdu ?) le jeu repart à son début et rebelote... S'ils perdent, les trois virus sont créés et lâchés et les prisonniers risquent tout de même de mourir ou de se retrouver à la case départ. Pour résumé, ils sont piégés. C'est ce qui est arrivé à Gorman, Gabrielli et Chrisholm, ainsi qu'aux autres disparus. La différence entre un dormeur et un mage, c'est qu'un mage, lui, peut réussir à s'en sortir.

Ils verront avant tout que Gabrielli et Chrisholm étaient en train de se servir du réseau pour adresser un mail à la fondation et alors qu'ils écrivaient les premières lignes de leur message, se sont évanouis dans les airs. Ils ont en fait été aspirés dans une part du réseau bien protégée. En clair les mages pourront peut-être savoir dans quel coin de la Matrice ils ont été aspirés mais pas « l'adresse » exacte. Tout ceci n'est bien sûr pas naturel, franchement paradoxal, et si les PJ sont doués ils verront que cet enlèvement magique s'est fait par l'impulsion du virus contenu dans le PC (voir Les dessous de l'affaire). Pour localiser le virus et le neutraliser, les PJ peuvent toujours courir. Après de telles informations les PJ pourront être tentés d'aller faire un tour dans le Web (dans le Spy's demise, par exemple ?) ; en ce cas, voir ***Dans la Matrice***.

- ***BONCHURCH***

C'est très campagnard, rustique, tout le monde est au lit à huit heures du soir et les commerçants sont peu nombreux. C'est un lieu bien « authentique » et on en a vite fait le tour. On y trouve, comme dans le jeu, un petit bar de plage avec la patronne, qui se nomme Doris (et non Gloria).C'est une femme avenante, sans trop d'illusion sur son commerce à la petite semaine. A propos de Fortyfoot House elle se montrera peu prolixe et dira que ce lieu est de mauvaise augure. Il paraît que certains soirs on y voit des lumières bizarres. En plus il y a eu des histoires. C'était autrefois un orphelinat. Le fondateur, M. Billings, auquel on a coutume de faire référence en l'appelant le « vieux Billings «, aurait été amené à faire des choses décadentes ; l'orphelinat serait devenu au bout du compte un lieu de perdition. Il fut fermé au début du siècle, alors que le vieux Billings était déjà mort depuis longtemps. Beaucoup d'enfants moururent de la scarlatine, la majorité des enfants, en fait. Mais c'était peut-être autre chose...Si les personnages sont intéressés par de genre d'histoire, qu'ils aillent donc voir Harry Martin !

Harry Martin est un retraité. Il accueillera les PJ avec gentillesse et mémé servira le thé, ou le whisky, pendant que pépé se fera un plaisir d'aligner tous les racontars et histoires abracadabrantes que les mages seront prêts à entendre. Certaines photos éloquentes dans son salon montrent que M. Martin était chasseur de rats. Les racontars sont les suivants (le MJ doit se sentir libre d'en rajouter) :

- C'est vrai qu'il y a des lumières bizarres, des fois, à Fortyfoot House. Il est sûr d'en avoir vu le jour où son frère a disparu, en 1946. Cette disparition lui a toujours pesé.

- Il y a dans Fortyfoot House, c'est sûr, une créature immonde, « l'Horrible », un rat énorme qui mange les enfants. Il rêve de pouvoir lui mettre la main dessus et ainsi venger son frère. Car c'est ce rat, le coupable, c'est évident.

- M. Billings aurait ramené des bas-fonds de Londres une sale fille qui l'aurait corrompu. Ils auraient même eu des rapports, malgré une différence d'âge énorme.

Martin demandera pourquoi les PJ s'intéressent de près à « ces choses-là de notre village », dont beaucoup de gens (surtout les citadins) se moquent. En tous cas, il reste toujours prêt à rendre service ; et s'ils ont une piste à propos de l'Horrible, il faut qu'ils lui en fassent part. On sent néanmoins que Mrs Martin n'est pas d'accord avec les convictions de son mari. Elle estime qu'il ne faut pas vivre de chimères et s'encombrer du poids du passé.

En bref, les mages ne trouvent pour le moment rien de très concret et les deux précédents enquêteurs, Chrisholm et Gabrielli, ont visiblement disparu dans un secteur du réseau auquels ils n'ont pas accès depuis le plan matériel. Autant dire que c'est là que vont se concentrer leurs investigations.

Les moyens d'entrer

- *YOUP'LA*

Le but est que les PJ se retrouvent dans ce mystérieux royaume du Net où ont été « aspirés » Susan Chrisholm et Nils Gabrielli. Peut-être (cette possibilité a déjà été exposée) les PJ sont-ils aspirés dans le royaume entropique de Dreadful House alors qu'ils sont près de l'ordinateur allumé, dans la demeure ? Peut-être également décident-ils d'aller dans la Toile digitale eux-mêmes (voir ***Un aller pour la Toile digitale***). Les PJ pourraient ne pas être très motivés (ce serait étonnant). En ce cas il est toujours possible de faire disparaître Randall dans le royaume maudit sous leurs yeux pour les mettre le nez dedans. Ceci a des avantages : cela pourra être utile à la suite du scénario dans le Net et, en outre, Randall pourrait être un allié trop utile aux PJ, et pour le MJ, un peu fastidieux à jouer sans arrêt De toute manière il faut imposer une ambiance paranormale lorsque la chose s'opère.

Votre personnage est gravement endommagé.
Souhaitez-vous l'utiliser quand même ?

Annuler OK

Pour commencer une enquête dans le Net, rien ne vaut le Spy's Demise (*voir encadré sur la Toile Digitale*). Ils leur faudra cependant poser les bonnes questions et tomber sur les bons informateurs, car il ne se trouve personne pour avoir entendu parler du royaume de *Dreadful House*. Par exemple : la bande à Felipe, un groupe de Hollow Ones bien grunges qui sont depuis longtemps à la recherche d'une vaste zone non formatée pour y implanter un domaine à eux. Ils sont parmi les plus fanatiques

Caractéristiques de la Toile digitale

La Toile digitale, le réseau, la matrice, en l'occurence un monde virtuel créé par des mages il y a fort longtemps et colonisé par les données informatiques. Une sorte d'Umbra mais avec des bits. La projection d'un esprit délirant. Toutes les données du réseau informatique mondial des dormeurs s'y trouvent reflétées, et obtiennent une apparence. Les virus peuvent être des monstres, les mails des cristaux traversant les airs, etc. Il plusieurs façons de s'y rendre. La plus communément utilisée par les mages néophytes en matière de Toile digitale est la casque de réalité virtuelle. Avec du bon matériel et une bonne connexion, le mage peut aller dans la Toile. Mais il ne peut interagir que très peu. Le second moyen est le voyage astral aidé d'un ordinateur, ce qui est assez semblable au voyage astral classique. Le mage laisse alors son corps sans défense dans le monde matériel. Ses attributs mentaux remplacent alors ses attributs physiques et les dommages qu'il peut encaisser affectent surtout son esprit et son cerveau. La troisième alternative est de transformer tout son corps en données informatiques et de le faire passer dans l'ordinateur puis dans le réseau. Le mage est alors intégralement dans la Toile Digitale. Ses attributs physiques demeurent les mêmes mais sa vulnérabilité est grande. S'il meurt dans le réseau il meurt pour de vrai... C'est l'immersion en « Holistique ». Chaque mage entrant dans la Toile par casque ou immersion astrale se définit une icône. L'apparence de cette icône est libre et n'est limitée que par l'imagination : un géranium en skateboard ou une Marylin Monroe avec une queue de castor, quoi d'autre encore... Cette icône permet de garder l'anonymat, ce qui est bien utile. Attention toutefois, certains domaines du réseau imposent des restrictions quant à la nature de l'icône du mage.

Beaucoup de lieux dans la Toile Digitale sont semblables à des lieux concrets de la Terre ou à de royaumes annexes. On peut trouver des forêts, des villes, des bars ou siroter un cocktail (le plus connu et le plus cosmique d'entre eux est le Spy's Demise, on y rencontre des individus de tous bords venant y glâner des infos).

L'avantage de la Toile est le Paradoxe n'y pas présent sous sa forme habituelle terrienne et oppressante. Néanmoins il se manifeste ici sous la forme de « crashs », d'erreurs informatiques dans l'environnement qui peuvent précipiter le mage dans de véritables cataclysmes et de très grands dangers. Ce sont les joies de l'informatique, comme diraient certains. La Toile Digitale n'est cependant pas du tout un royaume technomancien. C'est avant tout un lieu magique. C'est l'esprit des Adeptes Virtuels qui règne ici. Les sphères les plus importantes sont ici Correspondance, Forces et Raison.

Toutes ces informations sont tirées du supplément Digital Web.

chercheurs de zones vierges. Et ils auraient vécu dernièrement des « trucs étranges ». Ils sont en train de pique-niquer dans le « Jardin de la sérénité », un grand parc attenant au *Spy's Demise*.

Il faudra être convaincant pour les faire parler de leur affaire. Mais enfin voilà : il y a eu dernièrement une ruée vers l'or ou plutôt vers une zone vierge. Plusieurs groupes étaient au courant, qui avaient repéré au même moment ce champ de friche prêt à être labouré. Ils étaient sûrs, parmi les mages des Traditions, d'être arrivés les premiers et ça s'est plus tard vérifié. Mais la zone était déjà formatée, et sérieusement. C'était un secteur hyper-protégé. Ils tombèrent alors sur un groupe du Syndicat qui essayait déjà de percer le secteur, et ce sans succès. Ce qui signifiait déjà qu'ils n'étaient pas face à un secteur de la Technocratie. Il y avait eu seulement les hommes du Syndicat pour les devancer. Les deux camps étaient sur les nerfs. Malgré les icônes, il se passa peu de temps avant que chaque camp comprît à qui il avait affaire et ce fut la bataille. Ça a cogné sec, en fait, et deux hommes de la bande à Felipe se sont fait griller les neurones. Bien sûr, Felipe et ses copains sont allés trouver l'informateur qui avait donné les coordonnées du secteur prétendument vierge. Ils l'ont attaché au crucifix d'une cathédrale toute proche, tel un nouveau martyr, et personne n'a jugé bon de le décrocher. Ils réfléchissent encore à ce qu'ils vont en faire. Cet imbécile était immergé en Holistique...

La localisation du secteur n'est pas spécialement compliquée, une fois que l'on connaît l'adresse. Les PJ l'obtiendront s'ils acceptent de dire pourquoi ils recherchent ce secteur. Mais réussiront-ils à y entrer ? (il va de soi qu'il s'agit là du royaume engendré par Fortyfoot House (voir ***La chose***).

- Il est également possible que les PJ rencontrent le secteur par un autre moyen. Les salles du Spy's Demise ont des écrans dont certains projettent des images de certains petits royaumes tout proches du club. Ces royaumes sont des jeux auxquels des dormeurs s'adonnent en réseau sur le Net. Or il se peut qu'à un moment les PJ puissent y voir *Dreadful House*. Alors qu'ils jettent un œil à ce qui s'y déroule, ils voient le décor entrer en dégénérescence, le sol s'enfoncer, les structures du jeu se disloquer : des joueurs s'apprêtent à être aspirés dans le royaume de Fortyfoot House. Les PJ peuvent parvenir à temps sur les lieux pour tenter de sauver les pauvres dormeurs pris dans cette nasse mais alors ils se feront absorber eux aussi.

• *LA CHOSE*

Les PJ, comme il a été précédemment dit, peuvent se retrouver à chercher les limites du secteur protégé et tenter de s'y infiltrer. La chance pourrait leur sourire. Alors qu'ils furètent, cherchant désespérément (forcément) la faille dans le système de barrière du royaume, une ouverture se crée, laissant sortir une entité d'une noirceur insondable, comme une masse de brouillard épais qui brouille les sens et étreint le cœur d'une peur indicible (vous trouverez chez Lovecraft la panoplie du vocabulaire nécessaire à ce genre de description). Il s'agit là d'un virus quittant le royaume pour aller contaminer un exemplaire du jeu dans l'ordinateur d'un pauvre innocent. Ils ne seront sûrement pas en mesure de stopper la chose mais ils pourraient profiter de l'ouverture momentanément présente dans la barrière du royaume pour s'y infiltrer.

Dreadful House : le royaume

• *INSPECTION DES LIEUX*

Les PJ se retrouvent de toute manière dans le secteur-jeu de « Dreadful House ». Deux enfants sont peut-être avec eux ; ce sont de pauvres joueurs eux aussi happés dans le royaume (voir p.39). Randall est-il là ? Mystère...(il serait judicieux de faire en sorte qu'il n'accompagne pas les PJ au départ pour finalement surgir à un moment critique au cours du scénario).

Ils sont sur une plage, la plage de Bonchurch. Comme dans le jeu. C'est le crépuscule. Le village est endormi. Il y a de la lumière à Fortyfoot House, que l'on distingue depuis les dunes. C'est clair les persos sont dans un royaume de la Matrice, cela se voit dans la structure (comme Prime, Raison). Une même vision par Prime indiquera le caractère franchement entropique du lieu. Si les PJ se rapprochent de la maison et enquêtent, ils apprendront (n'oublions pas qu'il fait nuit, ils ne verront pas tout) :

- que la maison n'est pas un node.
- qu'il n'y a pas d'arbre qui s'ouvre.
- qu'il y a un vieux cadran solaire, comme dans la réalité.
- que la seule possibilité de détection véritable est la lecture des programmes et de la texture de la Toile : c'est Prime.
- qu'il n'y a pas de couloir souterrains détectables.
- qu'il y a dans le cimetière les mêmes tombes.
- que dans la chapelle la fresque est là : elle représente des femmes dans un salon XIXème (celui de la baraque). Elles ont toutes un même regard qui glace d'effroi. La première, c'est Susan Chrisholm ; un rat blanc lui entoure le cou. La chapelle elle-même est en ruine.

L'époque décrite est contemporaine. Dans la demeure les attend un homme d'une trentaine d'année, Thomas. Il est venu ici pour retaper la maison (peinture, papier peint, etc.) pour ses propriétaires qui ne l'habitent plus. Il habite dedans le temps des travaux et cela lui permet de vivre au bord de la mer. Il attendait les PJ. Il les considère comme un groupe d'amis en vacances qui devaient passer. Ils peuvent loger dans la baraque. Ils auront sommeil, chose étrange dans la Toile. En fait cet homme est le père de famille qui a disparu avec son enfant.Il est possible que son fils

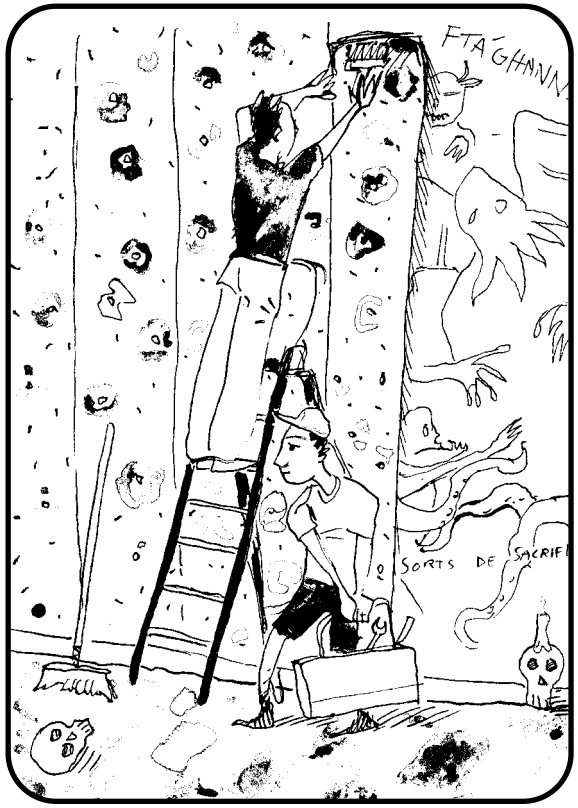
Mais il raconte quoi, ce royaume ?!

Il y a bien longtemps de cela, des créatures puissantes, d'un ordre presque divin régnait sur la Terre. La Terre était alors encore impropre à la vie. Mais cela changea . Et les « Grands Anciens » ne le supportèrent pas. Ils moururent tous mais laissèrent sur Terre des esprits-sorcières capable de les engendrer à nouveau. Les esprits, poussés par un impérieux instinct, prirent régulièrement possession de corps de jeunes femmes, procréant rituellement et faisant sortir de leurs entrailles non pas de sains enfants mais justement les Grands Anciens. Mais chaque fois, ils mourait instantanément, car l'air était trop pur, les terres pas assez souillées. Et les sorcières continuaient imperturbablement d'engendrer, portées par l'espoir, pendant des millénaires et des millénaires. Mais les hommes se mirent alors avec un absurde acharnement à polluer le Monde et ainsi les temps propices au retour des Grands Anciens se font de plus en plus proches. Dans les années 2020, au rythme auquel les choses évoluent, ce devrait être parfait. Lorsqu'une sorcière désire engendrer elle doit posséder le corps d'une jeune femme. Très rapidement elle investit le corps des ses pouvoirs et sous peu l'esprit initial de la jeune personne s'efface devant celui de la sorcière. La sorcière doit alors avoir des rapports avec un même homme (voir plus bas). Elle est alors en mesure de concevoir trois Grands Anciens (trois virus, quoi !). Plus elle avance dans sa grossesse, plus il lui faut manger d'enfants. La jeune femme est à la fin monstrueusement obèse et meurt au moment où naissent les trois affreux jojos. Or il y a un esprit dans Fortyfoot House, esprit qui va rapidement posséder Liz (en fait, sur un plan informatique, c'est Liz elle-même qui est programmée pour changer de capacités et de personnalité). Cet esprit a un passé. Lorsque Keziah Mason fit son entrée à Fortyfoot House, ce n'était qu'une fille paumée. Mais ce même esprit, qui déjà « logeait » à Fortyfoot House, s'empara d'elle, en faisant un individu odieux et malfaisant. Elle mourut en 1889 en donnant naissance à sa progéniture maudite et l'esprit se terra dans la demeure en attente d'une nouvelle jeune femme à posséder. Pour ce qui est de Liz, elle cherchera, une fois possédée, effectuer ce que ferait tout bon esprit-sorcière, à savoir engendrer.

Mais ce n'est pas tout. Fortyfoot House permet de passer dans le passé ou le futur, et ce par le grenier. Seul Brown Jenkin, créature hybride, mélange du plus mauvais goût entre l'homme et le rat, maîtrise les portails inter temps qu'offre la demeure. Et il est chargé d'emmener régulièrement des enfants de 1886 (ce plan temporel est la seconde partie du royaume) à l'incarnation de l'esprit sorcière de Fortyfoot House en 2027 (plan temporel qui est la troisième partie du royaume), année de tous les espoirs. Eh oui, la scarlatine n'a pas grand chose à voir avec tout ça.

soit présent dans la maison lui aussi. Tous deux ont été reprogrammés suivant les règles du royaume, ce qui fait qu'ils ne sont plus vraiment eux-mêmes (***voir p.41***).

Les PJ pourront jeter un coup d'œil, de préférence de jour, le lendemain, aux environs de la maison (on y voit plus aisément les choses). C'est joli. C'est bien semblable à la réalité. C'est vrai que le toit a une drôle de configuration. Le temps est moche, venteux qui plus est. Si les PJ vont dans la chapelle, il se passe quelque chose. Par une fenêtre de la chapelle un des PJ voit un homme en chapeau haut de forme se diriger prestement vers la maison et passer la porte d'entrée. Si les PJ tentent de le rattraper ils arriveront à temps dans la maison pour voir une jolie jeune fille sortir de la cuisine en courant. Leur vision du mec en chapeau devait être une illusion. Ils rattrapent probablement la fille qui révèle, intimidée, qu'elle cherchait un squat et pensait que la maison était abandonnée. La jeune fille est « réelle ». C'est une jeune fille dont la structure holistique a elle aussi été transformée par les programmes du royaume. . C'est une fille sympathique, elle a 22 ans, se prénomme Liz. Thomas, qui sera là l'enjoindra à rester si elle cherche un logement . Tout le monde à part lui est ici en vacances, alors..Il faudra seulement qu'elle participe aux frais quotidiens ou l'aide dans son boulot. Et elle est d'accord.

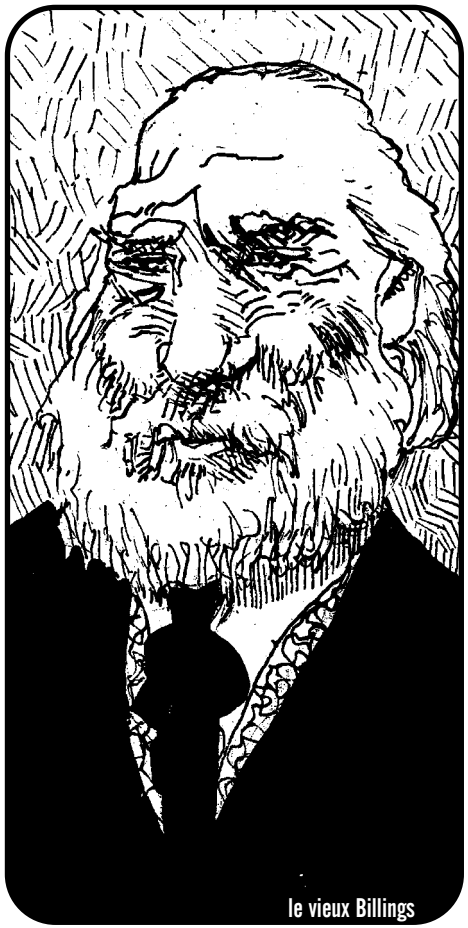


La configuration si étrange de la maison : les toits sont bâtis d'une manière mathématiquement impossible, qui dépasse l'entendement. Les PJ étant toujours à l'affût de tout ce qui est louche, ils ne tarderont pas,

contrairement à des gens normalement constitués, à remuer ciel et terre pour comprendre le louche, le bizarre et autres avatars de l'étrange, entre autres la configuration des toits. En enquêtant à droite et à gauche, ils verront que la maison a été refaite et agrandie en 1882 et que c'est là que les toits ont changé. Une bonne connaissance du domaine occulte permettra de mettre à jour que ce genre de structure est similaire a ce qui fut raconté des ziggourats babyloniennes (voir ***Le révérend***).

- *LE VILLAGE*

Le bar de la plage est là, la patronne (Doris) aussi. Doris n'a jamais vu les personnages. Derrière son petit comptoir de bois verni, Doris dira là aussi que la maison est hantée. Brown Jenkin fait partie du folklore local. C'est un rat légendaire qui habiterait ‡ Fortyfoot House et enlèverait les enfants pour les manger. Il y a souvent des lumières et d'étranges grondements mais personne ne met jamais les pieds dans la propriété au sinistre renom, par peur ou par manque de foi en ces superstitions. Il y a un autre gars, un étranger qui travaille dans cette maison, ça se sait. Ca va peut-être éliminer une partie du folklore local. Pour ce qui est de l'épidémie survenue parmi les enfants en 1886, elle prend date 4 ans après la mort mystérieuse du vieux Billings (la foudre ou quelque chose comme ça). Et bien sûr la brave patronne conseille aux mages d'aller rendre visite à Harry Martin. Lequel sera ici encore plus prolixe. Il dévoilera, en plus, que la fille qu'avait ramené de Londres le vieux Billings s'appelait Keziah Mason. C'était une prostituée. Brown Jenkin serait son fils. Quand le vieux Billings est mort frappé par la foudre, c'est le jeune Billings, son fils, qui a pris l'orphelinat en main et il y a eu beaucoup plus d'enfants à l'orphelinat à partir de ce jour.


le vieux Billings

Il serait prêt à partir traquer Brown Jenkin mais sa femme y est opposée (« le pauvre, à son âge, il se nourrit de sornettes », glissera-t-elle aux PJ). Il renvoie les mages vers Doris qui en saurait plus qu'elle ne veut le laisser croire, cette cachottière. Il leur dit aussi de ne pas hésiter à recourir à ses services pour une « dératisation » sévère de Fortyfoot House.

Liz : lubrique ou pas lubrique ?

Selon le roman de Graham Masterton dont est inspiré ce scénario, Liz a besoin d'avoir trois rapports sexuels avec un même homme, sur trois jours différents. Si l'on entre plus dans le détail, il lui faut trois « semences «, à savoir une pour chaque virus à engendrer: sperme, puis salive, puis sang (euh…). Vous êtes libre de jouer les choses plus sobrement, et on le comprendra. Tout dépend de vous et de vos joueurs.

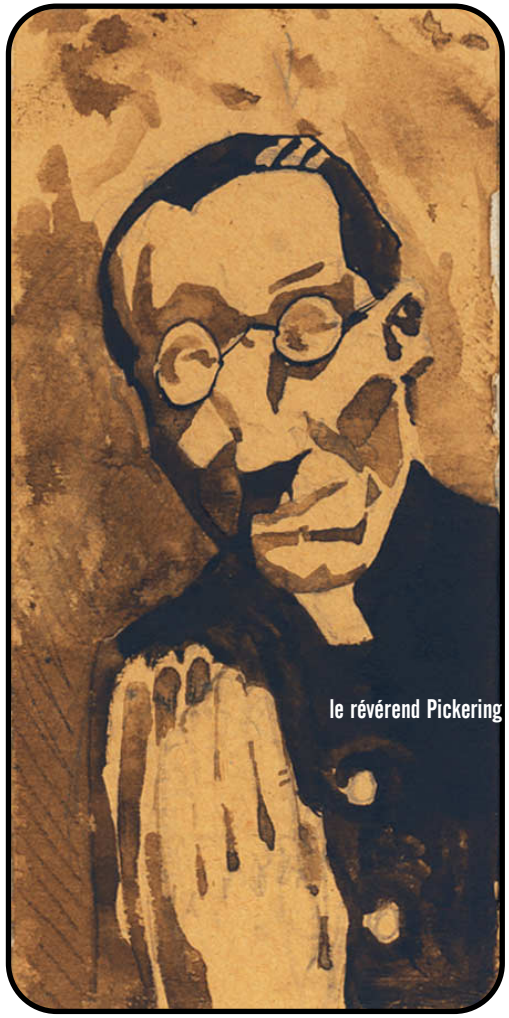
Événements à placer (pour l'ambiance)

- Liz et ses appétits sexuels et peut-être aussi d'autres comportements bizarres
- Un visage blafard qui apparaît à la lucarne du grenier (celui de Brown Jenkin ?)
- La découverte du corps de Doris, sauvagement assassinée (par Brown Jenkin)
- Alors qu'un PJ traîne autour de Fortyfoot House, il est spectateur d'une apparition soudaine et fugitive : le vieux Billings en train de se faire torturer par Keziah Mason via ses sorts de sorcière. Il faut faire dans le théâtral : des éclairs, du feu, de la monstruosité ! Keziah peut également se lancer dans d'effrayantes psalmodies (si vous connaissez l'œuvre de Lovecraft, vous saurez quoi faire). La scène s'efface disparaît avant que le PJ ait pu faire quoi que ce soit. Le lieu offre parfois des flashs tels que celui-ci du passé ou du futur. Ne pas hésiter à en user et abuser pour faire monter la tension.
- Des lumières ou/et grattements étranges au grenier (qu'est-ce qui n'est pas étrange dans cette demeure !?)

N.B. : Il était précisé que les mages se retrouvaient dans le royaume en compagnie de deux enfants (voir Inspection des lieux). Ces deux enfants sont un poids pour les mages, cela va de soi. Il n'ont pas de rôle majeur à jouer en tant que PNJ sauf à la fin du scénario. Au cours de la partie, un des deux enfants peut disparaître mystérieusement (en fait enlevé par Brown Jenkin). Ceci est un moyen de mettre la pression sur les joueurs et de les pousser à enquêter.

• *LE RÉVÉREND*

Il pourrait s'avérer utile de consulter un cadastre. Mais ce n'est qu'à Ventnor, petite ville à laquelle Bonchurch est rattachée, que les PJ pourront le consulter un. Ventnor est à 2 Km. Les PJ ne sentiront quasiment pas le voyage s'ils s'éloignent de Bonchurch avec l'intention d'aller à Ventnor, comme si le Royaume ne prévoyait pas de décrire les espaces intermédiaires devant normalement exister entre les deux agglomérations. Il faut, pour consulter le cadastre, se rendre chez Dennis Pickering, le révérend de Ventnor.


le révérend Pickering

Le révérend Pickering est un grand homme brun assez marqué, aux tempes grisonnantes, sobre, mince et vif, portant de petites lunettes cerclées de fer. Mais surtout, c'est également un dormeur immergé en holistique, dans le même cas que « Liz ». Pour être précis il s'agit de John Gorman (oh surprise !). Les PJ, connaissent sa tête pour l'avoir vu en photo dans le dossier que leur aura remis la fondation. Il mettra lui-même les cadastres à la disposition des PJ. Il y a dans un des ces derniers les noms des différents enfants pris en charge par l'orphelinat, fondé par M. Orson Billings en 1875. Officiellement en 1886 il y eut une épidémie de scarlatine. Sur les 24 enfants hébergés, 21 moururent. Keziah Mason mourut aussi mais 3 ans plus tard, par une cause inconnue.

Il s'avère que le révérend est très intéressé par toute cette histoire et a déjà à l'occasion fait des recherches. Il pourra apporter des informations supplémentaires. Selon ses dires, cette Keziah Mason venait bien de Londres. Elle avait 16 ans à son arrivée et c'était à Londres une prostituée. Les gens du village n'aimaient pas ses manières et son allure. C'était en 1880. 2 ans plus tard, en 1882, le vieux Orson Billings mourut d'une attaque et fut frappé par la foudre presque en même temps selon des témoignages et ragots de l'époque (bizarre, vous avez dit bizarre ?). Son fils Charles se maria avec la jeune Keziah Mason et ils firent agrandir l'orphelinat pour lui donner sa forme actuelle. Ils purent ainsi accueillir plus d'enfants, lesquels étaient souvent de pauvres orphelins de Londres et autres grandes villes.

Le révérend/Gorman dit ne pas croire à toutes les histoires mais a néanmoins un intérêt pour l'ethnologie. Il s'est intéressé à toutes ces histoires sur Fortyfoot House sur un plan culturel et sans goût pour le bizarre et l'ésotérique. Orson Billings, qui tenait à faire de Keziah une fille « bien », à la couper totalement de son ancienne vie à Londres. Ce n'était pas évident, car elle semblait avoir vécu à Londres des choses peu ragoûtantes et qui l'avaient marquée pour la vie. Brown Jenkin ne devait être en fait qu'un prématuré que Keziah Mason avait eu à Londres comme accident de parcours. Autre chose : la maison est bâtie d'un manière très particulière. Tout spécialement les toits (les PJ l'auront remarqué). Elle semble faite sur le modèle des ziggourats babyloniennes, tout du moins ce qu'en disent les légendes. Ces ziggourats auraient permis à certains initiés de voyager dans le temps. Question de mathématiques, de plans géniaux, etc (voir *La maison de la sorcière*, de Lovecraft, laquelle nouvelle a pas mal inspiré le roman de Masterton ici pompé). Par ailleurs il aimerait profiter de ce que les PJ ont accès à la maison pour y pénétrer, histoire de pousser un plus avant son étude et de faire quelques vérifications. Cela l'excite grandement. De toute manière, étant donné qu'il s'est révélé être Gorman, les PJ ne vont plus le lâcher.

La note du MJ pervers : entre les données du jeu, celles de la réalité et celles du Royaume, les joueurs risquent bien de s'y perdre. Avouons-le, c'est le but. Non seulement ces confusions peuvent s'avérer intéressantes au point de vue du storytelling, mais en outre, c'est ainsi que les PJ en arriveront à douter de ce qui est vrai et de ce qui est faux. Cette confusion peut conforter l'idée que doit leur donner leur enquête dans le Royaume, à savoir que ce qui se passe dans ce Royaume, monde de l'illusion, reflète un peu de ce qui se passe dans le monde matériel. Brrrr...

- *LE CAS HARRY MARTIN*

Harry Martin peut intervenir de différentes manières dans cette histoire. Les PJ peuvent le découvrir assassiné par Brown Jenkin quelque part dans Bonchurch ou près de Fortyfoot House. Les PJ peuvent faire appel à lui (c'est peu probable) ou lui venir à eux alors qu'ils sont dans la maison, tout empressé qu'il est de se mettre en chasse du monstre. Si les PJ acceptent de le laisser fureter au grenier, cela peut donner lieu à une scène sanglante.

Harry Martin, en visitant le grenier et en furetant dans un coin, surprendra sans le savoir Brown Jenkin, qui le blessera cruellement, le condamnant à mourir à petit feu. Jenkin disparaîtra mystérieusement. Le coin qu'avait fouillé Harry comporte une trappe qui mène vers une chambre du bas. C'est cette trappe que le monstre a utilisée pour fuir, sauf qu'il a utilisé ses pouvoirs et ceux de la demeure pour passer dans un autre plan temporel(celui du passé) et se retrouver dans la chambre du bas mais dans le passé. Il n'y a donc qu'un moyen de le retrouver, c'est de le suivre pendant que le passage est encore actif. Les mages, avec queqlues sphères, devraient sentir le pouvoir qui a été enclenché par Jenkin. Ces événements peuvent se dérouler en relation avec d'autres événements (des bruits dans le grenier, l'arrivée du révérend).

Magie quand tu nous tiens !

Il serait nécessaire de parler des manifestations magiques autres que celles des PJ. Ces maifestations ne sont en aucun cas le résultat de l'utilisation des sphères de magye. Il s'agit de programmes donc seules Prime et Forces entrent en jeu. Lorsqu'un PNJ du royaume lance un sort il s'agit de programmes pré-déterminés, à l'image des bons vieux sorts d'Advanced Dungeons and Dragons™. ´Évidemment ce n'est, dans le royaume, pas de la magie. Cela rentre entièrement dans les paradigmes de ce secteur. Ce n'est pas la peine, donc, de tenter un contre de magie classique, puisque ce n'est pas de la magie. Il faut casser le programme avec Prime, ou faire des défenses « matérielles ».
ex : Keziah envoie une bonne vieille boule de feu (faut prendre un exemple clair) sur notre mage. Quelle pourrait être sa défense
- avec Forces et Raison, il peut se créer un boublier de bon acier
- avec Prime, il peut, comme on l'a dit, déstructurer la manifestation du programme de sort (mais pas LE programme de sort en lui-même, c'est à dire que le PNJ pourra relancer le sort en question).
- creuser un trou et s'y planquer vite fait, après tout l'intelligence humaine est illimitée.

Pour les deux scènes qui suivent, il serait intéressant d'avoir une victime innocente, le révérend Pickering ou Harry Martin, par exemple). Elle peut donc se passer à la suite de la scène précédemment décrite. Si la victime est le révérend, cela aura pour les personnages une toute autre signification, étant donné qu'il s'agit d'une personne véritable.

• *PREMIÈRE SCÈNE*

Liz et les enfants sont peut-être à la plage (ils ont lié amitié). Il peut se révéler important qu'ils soient absents et nous verrons plus loin pourquoi, dans ***Le vrai visage de Liz***.

Cette scène a lieu à un moment où les PJ tentent de passer par la trappe que Brown Jenkin utilise pour changer d'époque (car ils seront tentés de le faire surtout s'ils ont vu Jenkin l'utiliser). Ils se retrouvent la chambre du bas, mais en 1886 (comme ils vont vite s'en apercevoir). A l'aide de la magye, ils pourront sentir qu'ils ont changé de « place » dans le royaume, et non pas de temps, comme le laisseraient penser les apparences. La pièce est occupée par plusieurs lits jumeaux. C'est le soir. Tous les lits sont occupés par des enfants plus ou moins jeunes, en chemise de nuit, qui regardent les PJ débarquer avec stupéfaction et quelque effroi. Ils sont une douzaine. Certains sont de vrais enfants immergés en holistique. Pas de trace de Brown Jenkin. Les enfants auront beau être inquiets, ils se détendront vite et sembleront même trouver réconfortante la présence des PJ. Ils répondront facilement aux questions que devraient leur poser les PJ et de là même la situation ainsi que l'attitude des enfants devrait trouver sens. Voilà : selon les gosses, M. Billings est un gentil monsieur mais Keziah est très méchante. Régulièrement ils emmènent certains d'entre eux en pique-nique et ils ne

Erreur de type 12.
La brave Doris nous a quittés inopinément.
Veuillez redémarrer votre enquête.
OK

reviennent jamais. Keziah et M. Billings leur disent que c'est parce que ces derniers ont trouvé une famille. Ils ne voient Brown Jenkin que de temps en temps. Il leur fait très peur.

Une fille, qui semble être la plus âgée et la meneuse du groupe, dira qu'elle a vu un fantôme « entrer » dans Keziah Mason (prendre possession de son corps, en des termes clairs) il y a de cela 4 ans. Et ‡ partir de cela Melle Mason a changé ; elle est devenue mauvaise.

En l'occurrence ils ne sont pas les seuls enfants ici ; il y a encore deux autres chambres tout aussi occupées que cette chambre-ci. Les mages entendent alors des éclats de voix à l'extérieur. Il s'agit de Keziah Mason et Charles Billings, en train de se disputer sur le palier. En fait, les fenêtres de la chambre permettent de surplomber l'entrée de la maison. Cependant les deux PnJ se tiennent en retrait sur le perron et ne sont pas visibles.

Extrait du dialogue :

«…tu le sais très bien. Ecoute, je n'ai rien dit pour les dix premiers mais là c'est trop. C'est bien plus que je n'en puis supporter !

- Ah, mon cher Charles, je te reconnais bien là. « Monsieur j'ai-des-principe » ! De toute manière il est trop tard pour dire non. Il fallait se réveiller avant. Nous poursuivons des buts vis-à-vis desquels tes petites valeurs de mortel ne sont rien. Tu ne désires plus t'élever au-dessus de la triste condition de tes frères de race ? Tu ne te rappelles pas ce que je t'ai promis ?

- Si, je m'en souviens.

- Alors ? Tu verras tu t'y feras vite. Il nous faut ces enfants ! Je pense aux bonheur des Maîtres, mais je pense aussi à notre bonheur, mon amour… Jenkin, fais ce que tu as à faire au lieu de rester là les deux pieds dans la glaise ! »

Les personnages entendent à ce moment-là un grognement sourd : c'est notre cher Brown Jenkin ! Les mages se diront peut-être qu'il ne fait pas bon moisir dans le coin.A ce moment il vous faut faire un choix : la scène ***Blood'n guts !*** amènera les PJ à rebrousser chemin et revenir en 1998, peut-être en emmenant quelques gosses avec eux. Mais cela peut retarder le dénouement de l'aventure et si les PJ sont peu avancés cela peut se révéler un mauvais choix. La seconde scène, ***Promenons nous dans les bois…***, amènera les personnages à prolonger leur investigation dans le passé et plus tard les conduira à la scène du dénouement.

• *BLOOD'N GUTS !*

Les PJ voudront fureter au-delà de la chambre, espérons-le. Un escalier jouxtant la chambre permet de descendre au rez-de-chaussée, comme en 2002. Les murs de cet escalier portent des peintures à la Jérôme Bosh, des scènes d'accouchement et d'accouplements horribles, hommes et monstres mêlés. Les PJ n'entendent ni ne voient Keziah Mason, Charles Billings et Brown Jenkin. Oseront-ils descendre ? S'ils le font ils se retrouveront dans un salon cossu. Ce dont les PJ ne se seront sans doute pas doutés, c'est qu'ils ont été repérés. Si les PJ, plus le révérend ou un autre innocent, ne l'oublions pas (le révérend est un vrai dormeur, ce pourrait donc être plus palpitant), sont au rez-de-chaussée, ils verront Keziah Mason apparaître (au sens premier du terme) dans un coin du salon et Brown Jenkin surgir de l'extérieur par une fenêtre ouverte. En résumé, toutes les issues vers l'extérieur sont quasi bloquées pour les personnages. La seule voie libre, s'ils se dépêchent de l'atteindre, est l'escalier vers l'étage supérieur. Parce qu'il faut le dire tout de suite : un affrontement contre Keziah et l'affreux petit monstre n'est pas gagné d'avance.

Charles Billings

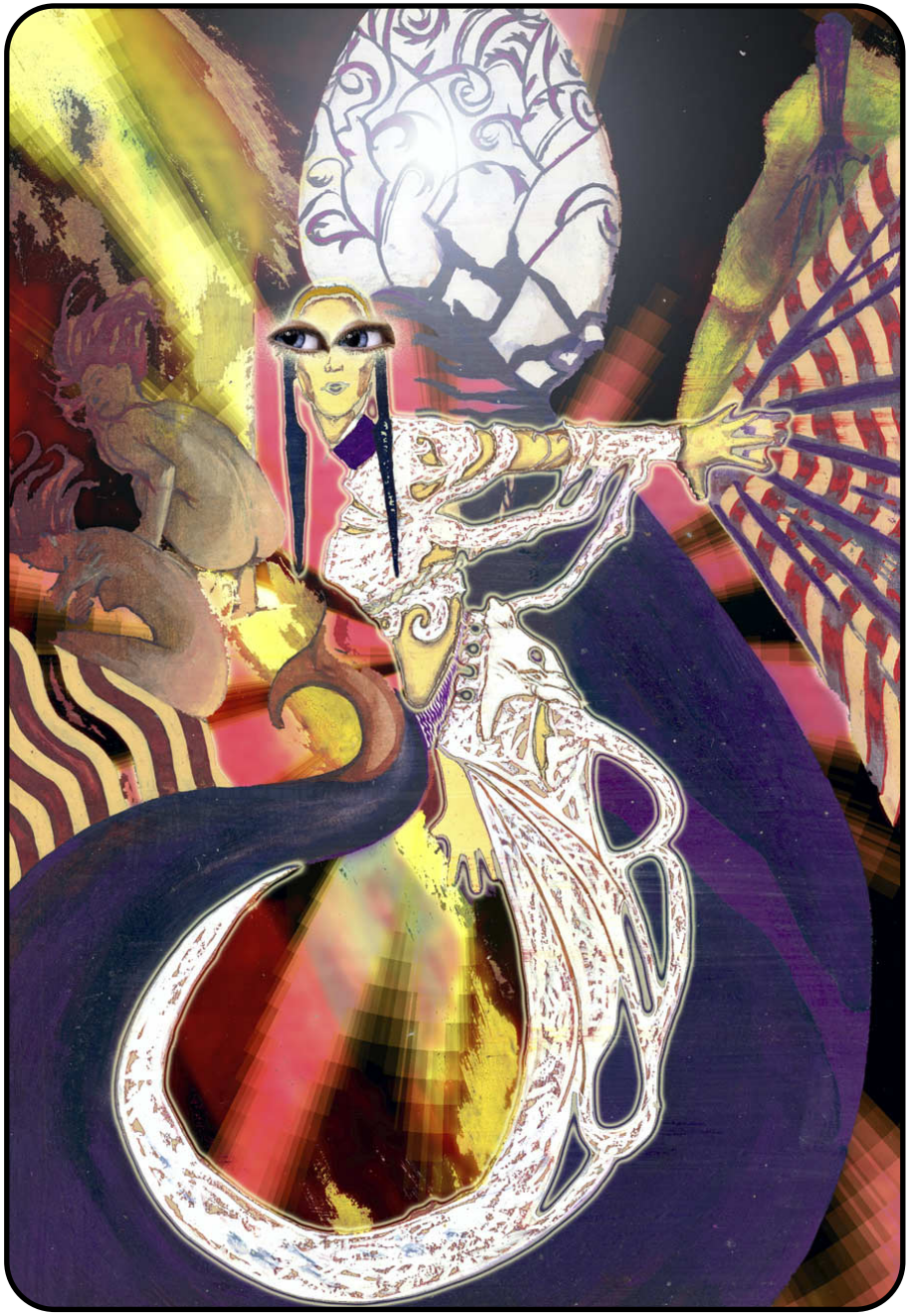
Il y a tout de même une surprise de taille : Keziah Mason a les traits (fins d'ailleurs) de Susan

Chrisholm. Mais comme les autres personnes réels immergés en holistique elle n'a pas sa personnalité et ne s'en laissera pas conter. Pour l'intensité dramatique c'est là que le PNJ innocent entre en scène ; pour mourir (encore une énième victime des MJ sadiques ; quand donc cela cessera-t-il ?). Alors qu'il essaie de fuir l'innocent est coincé par Brown Jenkin qui le tue de la manière la plus indélicate possible (sic). Au MJ de trouver quelque chose de bien malsain ou de lire Apparition pour trouver la juste inspiration ; il s'agit de secouer les joueurs par cette scène d'horreur. Pendant ce temps Keziah occupe les autres. Le but de ces deux personnages est quand même d'éliminer tout le monde. Il s'agit durant cette scène de entretenir un bon climat violent et stressant. Les personnages auront de quoi paniquer. Il s'agit pour eux simplement de réussir à s'en sortir et la trappe dans la chambre des enfants reste la meilleure échappatoire. Ils ne seront pas suivis. La sorcière n'a pas la possibilité de voyager ainsi entre les époques, ce qui est un avantage pour les PJ. Cependant à partir de ce moment, Brown Jenkin pourrait bien faire passer par le grenier quelques créatures peu présentables, comme quelques adolescents morts-vivants qui prendraient les PJ au dépourvu, pendant leur sommeil, par exemple.

• *PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS PENDANT QUE LE LOUP N'Y EST PAS*

Imaginons-nous que les PJ ne soient pas très avancés ou alors qu'ils soient très têtus. S'ils ne sont pas très avancés, comme il a été dit précédemment, le MJ les laissera progresser plus avant dans le royaume du passé dès leur première incursion. Et s'ils sont têtus, eh bien ils vont y retourner ! Dans un cas comme dans l'autre, répétons que l'absence de Liz et des enfants autour des PJ sera utile à la suite du scénario (voir ***Le vrai visage de Liz***).

Les PJ peuvent donc traverser et visiter la maison sans être dérangés. Il n'y a rien à découvrir dans cette maison, à par des gosses enfermés dans des chambres. A ce propos, ils révèleront que six d'entre eux viennent de partir en « pique-nique » il y a une heure (et ce n'est pas l'heure du pique-nique !). Les PJ peuvent sortir sans danger de Fortyfoot House. Non loin de la maison, dans le bois abritant le cimetière, se trouve le jeune Billings.



Il se promène parmi des tombes toutes fraîches, remuant çà et là la terre, de ses chaussures. Il sera surpris de leur arrivée mais les attendra de pied ferme s'ils viennent vers lui, tentant de se composer un visage détendu. Et ce visage est justement celui de Nils Gabrielli, ce dont les PJ peut-être se seront doutés. Il semble prêt à engager la conversation et ne montre pas de signe d'agressivité. Il montre qu'il sait par quel moyen les mages sont arrivés jusque là. Pour ce qui est de ses agissements avec Keziah et Brown Jenkin, il est prêt à donner le fin mot de l'affaire : la Trinité, les esprits-sorcières et les passages dans le temps (voir **p.26**). Jenkin est parti il y a une heure dans le futur pour aller livrer plusieurs mômes de l'orphelinat en pâture à la sorcière de 2027. Brown Jenkin a aussi une autre mission mais il ne sait pas laquelle (pour information, Keziah a ordonné à Jenkin d'aller chercher le ou les enfants qui sont arrivés dans le royaume en même temps que les PJ, et ce pour les livrer à la sorcière en 2027). Evidemment tout cette avalanche d'informations met en lumière le danger que peut représenter Liz. Billings leur montre d'ailleurs qu'elle est présente sur la fresque de la chapelle. Ce qu'il concède à leur expliquer, il sait qu'il risque de se reprocher un jour de l'avoir révélé. En fait il ne partage pas vraiment les ambitions de Keziah et ses méthodes, mais, que voulez-vous, il l'aime !

C'est là que Keziah Mason arrive en vue. Aux PJ de réagir comme ils l'entendent. Ils voudront peut-être tenter de sauver Chrisholm et Gabrielli de cet enfer virtuel, à leurs risques et périls. Cela peut être l'occasion d'un peu de baston (les PJ devront battre en retraite, de toute manière) et aussi l'occasion de placer ***Blood'n guts !***.

Les simples victimes

Il est nécessaire à ce stade de faire un récapitulatif des personnages réels présents dans le royaume et de leur rôle. Il faut rappeler en premier lieu que tous ces pauvres gens aspirés dans le royaume, à l'exception des PJ, ont été « reformatés », c'est-à-dire qu'étant donné que leur corps et leur esprit sont tout entiers devenus données informatiques, la royaume les a transformés, leur laissant le même physique mais une psyché différente afin de les faire comme des personnages du jeu. Il est possible les rendre à leur état initial, c'est difficile, ça demande du temps l'utilisation conjointe des trois sphères Forces, Raison et Prime (cela revient à un « overwrite «, nom d'une possibilité de Prime décrite dans le supplément Digital Web). Un des enjeux pour les PJ sera évidemment de soustraire à ce maléfice toutes ces victimes réelles.

Ces victimes sont :.

- Jon Gorman. Le game designer a été reformaté pour agir en tant que Dennis Pickering, révérend de Ventnor.
- Susan Chrisholm. L'Adepte Virtuel est maintenant Keziah Mason la sorcière. Elle a acquis des sorts mais n'a plus usage de ses sphères.
- Nils Gabrielli. Le second Adepte Virtuel est devenu Charles Billings, dit le jeune Billings
- Linda Perry, une jeune pigiste travaillant pour un magazine de multimédia. Elle est devenue Liz la squatteuse tentatrice.
- Archie Woodring, pauvre père de famille, est devenu Thomas, le trentenaire qui entretient Fortyfoot House
- Michael, le fils d'archie Woodring, est présent également, soit avec son père, soit avec les orphelins dans la Fortyfoot House de 1886. Dans un cas comme dans l'autre il n'a pas son comportement d'origine.
- sont présents également une multitude d'enfants du monde réels parmi les orphelins. Il est possible, c'est à votre discrétion, que d'autres enfants ou ados pénètrent dans le royaume au même moment que les mages et se retrouvent avec eux sur la plage. Ils n'auront alors pas été « reformatés » et seront comme les mages dans la position de joueurs.

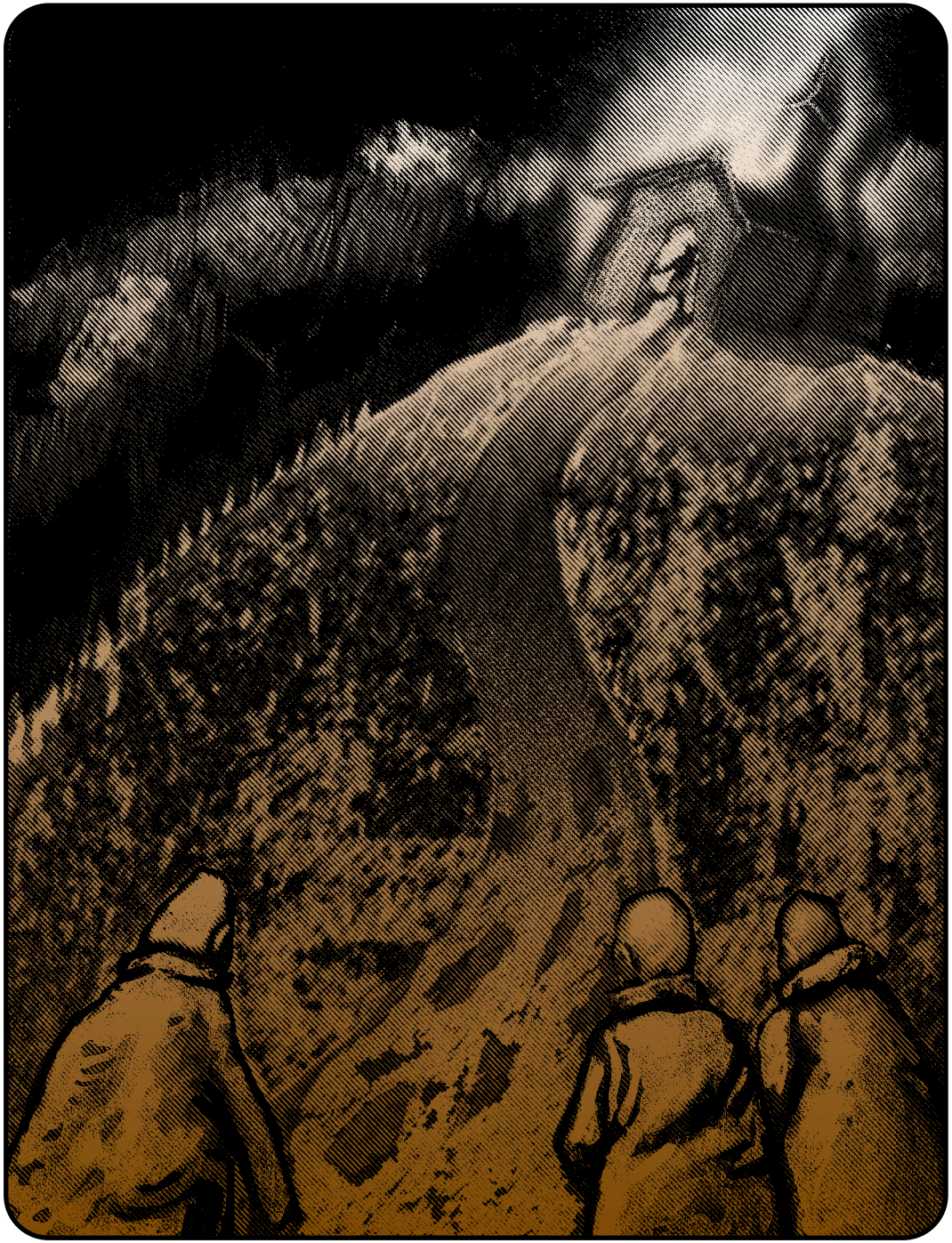
Les mages peuvent sortir toutes ces personnes du royaume. À l'extérieur, elles deviendront amorphes, privés de la personnalité qui était la leur dans le royaume, et ils pourront alors prendre leur pour les ramener à leur état original.

····***Quatrième partie.*** *Faire péter tout ça !*

Arrivés à ce stade de l'aventure, les mages n'ont plus le choix. Il va leur falloir faire face à l'ennemi frontalement. Il leur faut sauver les personnes qu'ils n'auront pu sauver avant, ce qui sera le cas de pas mal df'enfants et probalbement des deux Adeptes Virtuels, Chrisholm et Gabrielli, transformés dans le jeu en Charles Billinngs et Keziah Mason. Et ils vont enfin vivre la scène finale du jeu dans lequel ils ont été aspirés, la génération des virus qui contaminent le réseau…

• *LE VRAI VISAGE DE LIZ*

Lorsque les PJ sont de retour en 2002, car ils y seront quand même arrivés, soyons optimistes, ils assistent à une drôle de scène : Liz est à l'autre bout du grenier, à côté d'une étroite fenêtre d'où l'on domine la chapelle. Elle pousse un des enfants qui accompagnent les Pj depuis le début à travers la fenêtre grande ouverte tandis que de l'autre côté se trouve Brown Jenkin en train de tirer l'enfant à lui. A cet endroit de la maison, le mur est en effet pourvu d'une échelle métallique qui permet depuis le jardin d'atteindre la petite fenêtre du grenier. Le gosse est passé avant que les mages aient pu tenter quoi que ce soit et Liz leur fait face avec des intentions pas très pures. La possession par l'esprit-sorcière est quasi totale et elle a une bonne partie des pouvoirs de sorcière. C'est reparti pour une bonne partie de plaisir, même si Liz n'est pas aussi puissante que Keziah. Le temps que les PJ éliminent le « problème Liz », Brown Jenkin aura déjà pu faire un bout de chemin. Lorsqu'ils jettent un coup d'œil par la fenêtre les PJ ont le déplaisir de contempler un paysage désolé. La couleur du ciel oscille entre le gris sale et l'orange pisseux. L'air est trouble. Les arbres sont morts, la végétation est inexistante. La chapelle a ses pierres noircies et abîmées ; il s'en échappe de la fumée et il semble y avoir des feux et de l'activité. L'échelle est oxydée et rongée à l'extrême et semble fragile. En résumé, la fenêtre sert ici de portail vers le futur, en 2027, précisément.



Brown Jenkin est allé dans la chapelle. Il ne reste qu'à lui emboîter le pas. En sortant, les PJ sentent un air horrible et âcre leur prendre la gorge. Les murs de la maison eux-mêmes, tout pourris qu'ils sont, ont souffert de la pollution dévastatrice (et peut-être aussi d'un guerre nucléaire). Qui plus est, des morts-vivants attendent les PJ à la base de l'échelle, pour leur barrer à nouveau le passage…

Que se passe-t-il dans la chapelle ? Que des horreurs. Voici l'angélique tableau auquel les mages ont l'honneur d'assister : là ou devrait se trouver l'autel de la chapelle est avachie une femme dont l'obésité défie toutes les lois de la biologie. Il s'agit de la sorcière du futur. Ce monstre de chair informe dont la tête bouffie et vaguement féminine se détache comme une cerise enfoncée dans un gâteau de crème molle, trône sur un amas de coussins de soie graisseux. Tout autour d'elle sont jonchés des carcasses et os à moitié rongés et sont placés en cercle des braseros ou des hommes encapuchonnés font griller des enfants entiers ou en morceaux , vivants ou non, tandis que d'autres se chargent du « découpage ». Un peu plus en retrait d'autres hommes tiennent quelques enfants attendant leur tour. Brown Jenkin est près d'eux. Charles Billings est là, habillé d'une robe blanche tachée et un peu vieilli. Il donne régulièrement des morceaux de viande à la sorcière qui les engloutit tandis que la graisse coule sur son ventre agité de spasmes. L'endroit est embaumé d'un parfum de viande grillée et les mages pourraient se sentir mal. Dès leur arrivée, c'est le branle-bas de combat. Mais Charles Billings-Nils Gabrielli, qui semble avoir oublié ses principes, continue de nourrir la jeune femme. C'est alors que la lutte s'engage. Les noirs serviteurs –appelons-les comme cela– ont quelques pouvoirs ; à vous de voir lesquels. Et il ne faut pas oublier l'enragé Brown Jenkin. Si les mages ne règlent pas la situation vite, la sorcière, dont les pouvoirs ne sont pas négligeables, nous l'avons déjà dit, est prise de violents tremblements : c'est l'accouchement. C'est à ce moment qu'elle est la plus faible. Néanmoins avant peu, et si les PJ n'ont pas pu éliminer la sorcière, cette dernière éclate, libérant les trois « Anciens », dont il apparaît comme évident pour les mages que ce sont des virus, les virus à la base de l'affaire. Et les mages n'ont plus qu'à dégager le passage s'ils veulent vivre vieux. Ils peuvent essayer de suivre les virus lorsqu'ils sortent du royaume mais c'est dangereux car les virus ont un système de

défense extrêmement puissant à l'intérieur du royaume. Attention : une fois que les virus ont quitté ce royaume infernal, tout reprend depuis le début. Si les mages sont encore dans le royaume, selon les règles du royaume-jeu, ils vont vite se retrouver projetés à la case départ, sur la plage de Bonchurch, au crépuscule, et tout recommence…

Il y a le joker du scénario : Randal. Il peut avoir été l'un des PNJ du jeu mais il peut aussi surgir au moment critique pour que les mages ne meurent pas (ou pas tous, hé hé) et puissent sortir de ce royaume pourri.

- *FAIRE PETER TOUT CA !*

Les mages ont trois objectifs : retrouver les disparus, sortir de ce piège et si possible réduire ce royaume à néant pour empêcher la prolifération des virus et arrêter les disparitions. Pour cela il faut toucher à ce qui est le cœur de ce royaume : les programmes et toutes les données informatiques qui donnent consistance à ce royaume et qui transforment toutes les personnes immergées en holistique. Cela nécessite de solides compétences magiques, surtout pour ce qui est de Prime. Pour changer le royaume, il n'est pas besoin d'être en un lieu précis du royaume. Par ailleurs forcer le passage entre les différentes variantes temporelles du royaume est tout aussi difficile que le reste. En ce qui concerne les personnes réelles, les libérer de l'emprise du royaume nécessite d'être en contact avec elles. Le scénario reste très libre sur ce plan. Il demeure tout de même un important détail. Si de fortes connaissances dans les Sphères adéquates pour la Toile Digitale peuvent être nécessaires pour altérer le royaume, une utilisation judicieuse des sphères antithétiques à la toile digitale telles Matter ou Life peuvent permettre de nier l'influence du royaume ou tout au moins de la contrer. Pour sortir du royaume , il faut profiter des brèches qui s'ouvrent, soit pour laisser passer les virus, soit pour faire entrer de nouvelles victimes aspirées en holistique, ce qui a lieu à chque fois qu'une nouvelle partie est entamée.

De retour dans le monde réel, les mages se demanderont sûrement dans quelle mesure tout ce qu'ils ont vécu dans le royaume reflète l'histoire occulte de la maison et de Bonchurch. Mais ceci est une autre histoire…Le doute risque de les ronger longtemps.

FIN

Caractéristiques des PnJ

N'est précisé que ce qui est succeptible d'être utile. Les attributs et parfois les capacités sont exprimés sous forme de moyennes.

Randal

Attributs : physique 2, social 3, mental 2
Capacités : vigilance 3, intimidation 2, armes à feu 2, jeu 3, cultures 1, informatique 4
Sphères : Correspondance 2, Forces 2, Matière 1
Arete : 5 **Volonté :** 5

Keziah Mason (Susan Chrisholm)

Attributs : physique 5, social 2, mental 4
Capacités : talents 3, compétences 2, connaissances 4
Volonté : 10

- Sorts (exemples) :
Ces sorts sont redoutables. Modulez suivant les situations. La Volonté peut servir à résister à certains de ces sorts.

fonte des neiges : fait fondre les chairs de la cible.
vie organique : crée instantanément des tumeurs chez la victime par simple toucher
pointes : fait jaillir du sol de fines pointes semblables à des clous.
charme : séduction irraisonnée de la victime.
hypnose : comme son nom l'indique…
étau : permet de changer radicalement la pression sur une zone.
pétrification : pétrification, donc.
faim : la cible s'attaque pour la dévorer toute être de chair à sa portée.
griffes : Keziah se fait les ongles longs.
marasme : la victime perd tout moral et combativité.

Charles Billings (Nils Gabrielli)

Attributs : physique 1, social 2, mental 4
Capacités : talents 1, compétences 3, connaissances 3
Volonté : 6

Liz (Linda Perry)

Ses caractéristiques décrites ici sont celles de la fin du scénario

Attributs : physique 2, social 4, mental 3
Capacités : talents 3, compétences 2, connaissances 1
Volonté : 8

scénario de **Gwenaël Houarno**