

NIGREDO

Dernière lumière

ACCROCHE

DATE, TOULOUSE CENTRE, 7h50

Il est presque 8h00, les personnages sont dans le métro toulousain de ligne A, ils s'apprêtent à commencer leur journée. Aucun des personnages ne se connaissent, ils prennent tous les jours la rame de métro pour aller travailler, aujourd'hui, ils sont tous dans la même rame entouré par une vingtaine de personnes chacun vaquant à ses occupations.

Demander à chaque joueur ce que son personnage fait pour occuper son temps. Par exemple :

- *L'un des PJ peut-être accompagné par un PNJ*
- *Cela peut-être en rapport avec sa profession ou ses loisirs.*

Pour les joueurs ayant déjà expérimenté l'univers de Nigredo, il peut être utile de demander aux joueurs s'ils ont avec eux un objet particulier.

CATASTROPHE

Alors qu'une voix féminine vient annoncer le prochain arrêt, en français puis en occitan, un bruit sourd, suivis d'un léger bourdonnement vient frapper le plafond du métro, de la poussière en tombe, les lumières faiblissent.

De nouveaux bruits sourds suivis de tremblement de terre se font ressentir et les personnages finissent par se retrouver dans le noir complet. Les autres personnes dans la rame commencent à paniquer, à se bousculer, quelqu'un déclenche l'arrêt d'urgence de la rame qui dans un crissement strident envoie toutes les personnes qui n'étaient pas bien accrochés vers l'avant de la rame.

Les PJ doivent faire un jet de Dextérité pour savoir s'ils sont réussis à s'accrocher à temps, seuil de difficulté : moyen. Ceux qui échouent subissent 1 point de blessure (blessure légère).

Tandis que certains sont à terre et d'autres debout, un nouvel impact, plus puissant que les précédents, vient frapper le sol, les vibrations sont telles que les esprits des personnages joueurs s'en retrouve brisé et sombre dans l'inconscience. Le Silence est désormais le maître de ces lieux.

DÉVELOPPEMENT

LA STATION DE MÉTRO

Les personnages joueurs se réveillent un à un, ils ont une puissante migraine et ne perçoivent rien autour d'eux car c'est le noir et le silence complet. Leurs membres sont endoloris à cause d'une position trop longtemps identique. Ils ont également très faim et soif.

LA RAME

La rame a été stoppée par l'arrêt d'urgence et l'absence d'alimentation l'a plongé dans le noir. Les personnages-joueurs ont survécu à la dernière attaque, ce n'est pas le cas des autres passagers de la rame qui se sont transformés en décérébrés (cf. Bestiaire). Ceux-ci se sont agglutinés en petit groupe au niveau des sorties de la rame.

N'hésitez pas à appuyer sur les peurs des personnages-joueurs en décrivant l'apparence effroyable des décérébrés et leurs réactions à la lumière.

Une fois extirpé de la rame, les personnages déambulent dans le long tube du métro en direction de la station. Une passerelle de sécurité leur permet d'avancer sans risque sur le bas-côté, mais faut-il encore la trouver sans lumière.

LA STATION

Celle-ci n'est qu'à 300m de la rame, quand les PJ arrivent depuis la passerelle, ils peuvent observer une autre rame qui a été tordu et enroulé sur elle-même. Du sang frais en dégoulinent et les vitres de sécurité qui protègent le quai en sont également éclaboussé. L'une des portes de sécurité est déboîté de sa glissière ce qui permet aux PJ d'entrer dans la station.

Le responsable de l'accident avec la rame du métro n'est autre qu'un Zygote (cf. Bestiaire). Il n'est pas conseillé que les PJ le rencontrent cependant, on peut faire ressentir sa présence par des bruits inquiétants et les traces laissées par son passage.

La station est sur deux niveaux, le premier sont les quais permettant d'avoir accès aux rames du métro et le deuxième est une grande pièce centrale permettant d'accéder aux deux quais par des escaliers et un ascenseur central pour les personnes à mobilité réduite. On peut trouver de quoi se sustenter et c'est un endroit sûr où peuvent se reposer les personnages. Un unique escalier permet d'accéder à la surface. Celui-ci est partiellement recouvert d'une couche grise.

La couche grise est de la cendre, résultat de la pulvérisation des habitants de la ville.

NUIT ÉTERNELLE

Alors qu'ils montent péniblement les dernières marches menant à la surface, les personnages découvrent à l'aide de leur faible lumière un paysage apocalyptique. Une nuit sans fin recouvre la ville, la température ambiante est de 18°C, elle ne varie pas. Il n'y a pas non plus de vent, même pas une brise légère, et un silence pesant se fait entendre.

PLACE ESQUIROL

C'est une place toulousaine située près de Pont-Neuf. Elle a une forme rectangulaire et est entouré de vieux immeubles haussmanniens en brique rouge, suite aux feux produits par les explosions celle-ci ont

noircies, certains murs ont été imprégnés de cendres. La lumière des lampes dévoile un sol jonché de cette même poussière grise, les voitures ont toutes subi un choc thermique important qui a écaillé la peinture, les pneus et le verre des pare-brise ont éclatés et ont fondu, au vu de leurs états déplorable, il est impossible de les faire démarrer car les batteries ont subi un choc IEM qui les ont vidés. Certaines voitures ont même été déformés par la température.

Si les personnages s'intéressent aux bâtiments, ils découvrent que la plupart des bâtiments ont subi un incendie, certains brûlent toujours partiellement, les vitres ont implosés et les toits se sont effondrés voir littéralement disparu.

Les joueurs doivent ressentir que le paysage autour d'eux est apocalyptique. Qu'il est dangereux de s'aventurer dans les décombres. Il sera notamment difficile de trouver quelques choses d'intéressant dans ce genre de lieu.

PONT NEUF

Ce pont est le plus vieux de la ville, il a résisté à de nombreux débordement de la Garonne et il a également miraculeusement survécu à l'apocalypse. Il est long de 220m, ses arches ont subi des dégât mais tiennent toujours. Le niveau de l'eau à doubler et c'est une mélasse noire et putride qui s'écoule désormais à la place, elle libère également un brouillard épais et nauséux.

Vision de l'invisible :

Les personnages affectés par la vision de l'invisible (cf. CLIMAX) observent en plus des milliers de fantômes briller d'une étrange lueur bleue. Ceux-ci suivent le sens de l'écoulement de l'eau qui traversait autrefois la ville.

Mélasse Noire :

Cette matière ne ressemble a rien qui existe et ne pourrait être nommé que par son apparence inquiétante. Elle est également hautement corrosive, un personnage tentant de le traverser en subirait les terribles conséquences, des brûlure sur tout le corps et la chair en

contact avec la matière en serait rongée jusqu'à l'os. Sans omettre que le brouillard peut faire perdre connaissance à celui qui s'y trouve sans précaution ou le faire suffoquer.

CARMES

Le quartier des Carmes est l'un des quartiers historiques de la ville, datant du moyen âge, on y trouve de nombreux lieux judiciaires toulousains. C'est un quartier connu pour être animé, on y trouve des restaurants et le marché des Carmes, un lieu alimentaire couvert sous du béton et à proximité d'un parking de 500 places. Cet endroit imposant est connu des toulousains, il pourra être un lieu de repos pour les personnages et ils auront de quoi se sustenter s'ils n'ont toujours pas essayé de se rassasier. Le lieu a pu protéger physiquement les habitants des explosions mais pas de la bombe IEM, il y a donc des décérébrés qui déambule dans ces lieux.

Les joueurs chercheront probablement des lieux où ils pourront s'équiper et s'armer. Veiller à leur permettre de trouver les objets qu'ils cherchent tout en instaurant une restriction soit par le poids, soit par la rareté de l'objet recherché.

HÔTEL D'ASSÉZAT

Élégante demeure de 1555, abritant 5 siècles d'art européen, de la Renaissance au XIX^e siècle. Situé près d'Esquirol et le Pont-Neuf, le bâtiment est en feu, un véritable brasier et une perte pour l'humanité. De plus, il est également sur le point de s'effondrer de l'intérieur, il pourrait blesser les personnages imprudents. Il y a également un décérébré possédé au rez-de-chaussée. Il sortira pour se jeter sur l'un des personnages et offrir un combat épique au milieu des flammes.

MUSÉE DES AUGUSTINS

Le musée regroupe de très nombreuses statues historiques de la ville. Bien que les arches ont subi des dégâts, l'intérieur en pierre a résisté au choc thermique et a

préservé la plupart des sculptures, le lieu est glauque, remplis d'ombres. Certaines statues ont pris vie, elles ne menacent pas les personnages et déambulent dans le bâtiment tels des fantômes. On y trouve également la **Dame de Tholose** (cf. Bestiaire) celle-ci ère comme les autres statues mais elle sera attaquée par des **Spectres** ce qui la rendra hostile aux personnages.

CHAPELLE St-ANNE

Le bâtiment a été pratiquement pulvérisé par la détonation d'une bombe, il ne reste qu'un pan de mur de la chapelle. Les vitraux ont été soufflés ou ont fondu. Le consulat général d'Espagne qui se trouve à côté a perdu la moitié de son édifice tandis qu'il ne reste plus grand-chose de la Préfecture de la Haute Garonne, plus que des murs, quelques étages à demi-écroulé et une atmosphère apocalyptique et terrifiante se ressent. Dans ces lieux maudit, un **soldat zygote** (cf. Bestiaire) chasse, il ne se montre pas tout de suite mais laisse des traces de sa présence, des empreintes de chaussures militaires, des gravats qui tombent après son passage, des bruits terrifiants et encore la projection de cadavre d'un décérébré lacéré.

Un joueur peut risquer de mourir dans une confrontation directe avec ce genre de créature.

Ce lieu est un lieu dangereux, il est le point d'impact d'une bombe et l'atmosphère de destruction doit se ressentir.

BASILIQUE NOTRE DAME DE LA DAURADE

La Basilique est située le long des quais, au bord de la Garonne, sa façade de style classique cache la plus ancienne église de Toulouse et qui fut probablement la chapelle de rois Wisigoth. Le bâtiment a gardé sa voûte mais celle-ci a été fissuré, les fresques murales ont subi de nombreux dégâts, mais le lieu peut servir d'abri à un groupe de survivants.

Identités des Survivants.

Policier : Frédéric Chalifour ; 34 ans ; c'est un homme volontaire, cependant, suite au dernier évènement celui-ci semble perdu, il ne sait pas ce qu'il doit faire et reste à attendre au coin d'un feu improvisé.

Il est armé d'un pistolet (Glock 17).

Délinquant : Vladimir « Vlad » Berendika ; 23 ans ; c'est un pickpocket qui a été arrêté avant la catastrophe.

Les deux personnages ont réussi à se mettre à l'abri dans la basilique juste à temps.

CENTRE HOSPITALIER UNIVERSITAIRE – HÔTEL DIEU ST- JACQUES

Le centre hospitalier est un grand bâtiment de briques rouges. Il est découpé en 3 parcelles, l'un accueil les chambres des patients, l'autre le centre administratif et d'accueil et le dernier sert de musée de la science. Si le bâtiment des chambres des patients accueille quelques décérébrés, il est (en apparence) pas dangereux de s'y aventurer. Le centre du bâtiment est vide de toutes âmes, mais ce n'est pas le cas du musée qui cache de nombreux spectres.

Identités des Survivants.

Infirmière : Capucine Jodin ; 52 ans ; infirmière professionnelle et catholique convaincu, elle a survécu miraculeusement alors qu'elle se trouvait dans les niveaux inférieurs du bâtiment. Elle est très perturbée devant les évènements paranormaux.

PLACE DU CAPITOLE

La place jouxte la Mairie de la ville, un grand bâtiment néoclassique composée de salles de cérémonie fastueuse, ornée de fresque historique. La place est jonchée de véhicules de secours et d'autobus, la ville avait tenté d'organiser une évacuation mais l'attaque

les a tous surpris. On trouve ici et là des formes humaines tel des statues de Pompéi. Une station de métro est non loin de la mairie, c'est un lieu sûr.

UNIVERSITÉ TOULOUSE CAPITOLE

L'université est un ensemble de bâtiments récents et anciens. Les lieux sont intacts ,mais ont subi une attaque de gaz chimique, ainsi on observe un épais brouillard vert sur les lieux. On ne peut explorer le lieu sans précaution, l'individu atteint a les poumons brûlé et finit par suffoquer.

A la discrétion du Meneur de Jeu, les personnages peuvent tomber sur un contingent militaire munis de masque à gaz, désormais transformé en décérébré, ils n'ont plus besoin de leur équipement.

Le gaz cache des spectres éparpillés dans tout le secteur. Une personne avisée pourra y trouver des connaissances littéraires pouvant permettre de reconstruire une civilisation.

CENTRE COMMERCIALE ESPACE SAINT GEORGES

Le centre commercial est intact, on peut y trouver de nombreux objets comme de la nourriture, des vêtements et des outils. Le bâtiment est sur plusieurs étages. Cependant, le lieu peut-être dangereux, avec la présence de nombreux décérébrés pouvant être possédé par des spectres.

Si les joueurs prennent trop de temps à faire leur courses, n'hésitez pas à faire intervenir la présence d'un zygote. Une arrivée brutale et l'assimilation de nombreux décérébrés aura tôt fait de les dissuader d'attaquer.

CENTRE D'INFORMATION ET DE RECRUTEMENT DES FORCES ARMÉES

Ce centre militaire sert de base de recrutement pour les nouvelles recrues. Le bâtiment principal a subi une attaque, celui-ci est à moitié effondrée. Les militaires semblent s'être rassemblés dans le parc, ils ont monté un avant-poste de tente et de véhicule mais quelque chose semble avoir précipité leur départ. On y trouve des tentes en mauvais état, déchirées et des véhicules (VT4 ; ACMAT) abandonnés, il n'y a aucun cadavre et la plupart du matériel et des armes sont en mauvais états, abîmés ou pièces manquantes.

Dans cette zone, vous pouvez faire intervenir 2 à 3 soldats Zygotés pour chasser les survivants et instaurer un climat de peur.

SAINT CYPRIEN RÉPUBLIQUE

La place est jonchée de véhicules qui ont créé un bouchon. Les deux statues qui trônent sur la place sont manquantes, laissant à leurs emplacements les étaux métalliques qui les retenaient. La station du même nom qui se trouve en dessous de la place abrite un zygote. La verrière placée au-dessus de la station n'a pas supporté la forte température et a fondu.

LE BESTIAIRE

Décérébré

Corps d'un individu dépossédé de son âme, la forme est cadavérique, grisâtre et arbore une expression vide, les orbites creusées et les yeux révulsés. La créature est attirée par tout ce qui se rapporte au subconscient humain tel que le feu. Ces pauvres hères sont les victimes d'un effet secondaire imprévu des plus puissantes EMP utilisés lors du « Dégorgement ».

Spectre

Âme d'une personne qui a été privée de son corps, elle peut prendre l'apparence d'une ombre, d'un fantôme de forme humaine, difficile à observer et à saisir. Errant dans les milieux couverts et parfois même sous la

surface, elles peuvent se mettre à l'affût d'un corps à posséder ou bien revivre des événements passés et errer dans les lieux où elles vivaient et travaillaient.

Décérébré possédé

Corps de décérébré possédé par un spectre, ceux-ci ont un comportement violent, attiré par le bruit ou les éléments du subconscient humain tel que le feu, il peut se révéler être un adversaire redoutable s'il surprend son adversaire, mordant et griffant ce dernier. Il ne craint pas non plus les blessures, même grave et ne se fatigue jamais.

Zygote/Saturnus

Arme d'origine militaire le Zygote a été créé sur la base d'un mutagène nécessitant un hôte vivant. Une fois qu'il aura consommé son hôte, il chassera à la recherche de nouveau corps à amalgamer. Il peut avoir une multitude de formes et son dépendant du type de corps qui le composent. Quoi qu'il en soit ils sont toujours monstrueux, se mouvant, attaquant, grâce aux membres mêlés, fusionnés de leurs proies. Certains peuvent ainsi atteindre des tailles gigantesques si tant est qu'ils aient dévoré de très nombreuses victimes. Leur consommation et leur besoin de tissus vivants les condamnent cependant à une fin rapide, réduisant en taille puis périssant après quelques jours s'ils ne trouvent pas de quoi repaître leur appétit gargantuesque.

Soldat Zygote

Début de la deuxième phase du Saturnus, celui-ci se compose d'un corps (l'hôte) qui a rapidement muté en une créature munie d'une tête aux multiples yeux et doté d'une mâchoire au centre de la tête, plus rapide et silencieux que la forme du Saturnus moyen. Il se met en quête de corps à tuer et à amalgamer.

Griffons

Elles sont au nombre de quatre, les statues des Griffons ornent la place du général Dupuy. Devenu le réceptacle d'âmes, ils se mettent en quête de la Dame de Tholose, leur maîtresse. Ils ne sont pas agressifs envers les personnages et les décérébrés,

mais réagissent un peu comme une meute de loup, s'approchant pour mieux observer sa cible et tournant autour.

Dame de Tholose

La statue s'éveille dans le musée des Augustins, elle ère sans but dans le bâtiment. Elle ne sortira pas si les personnages ne rentrent pas dans le musée. Si elle est retrouvée par les griffons, elle se rend jusqu'au pont-neuf pour diriger la procession des âmes. Si elle rencontre la statue de Jeanne d'Arc, un combat s'engage.

Jeanne d'Arc

La statue de la célèbre héroïne est devenue également le réceptacle des âmes. Elle engage le combat contre tous les survivants et même contre les décérébrés dans la ville. N'hésitez pas à marquer sa présence par le bruit des sabot et les voitures déplacées par la monture. C'est l'un des némésis de ce scénario, les joueurs peuvent mourir s'ils sont surpris par la statue.

CLIMAX

Il n'y a pas clairement de fin définit dans ce scénario, mais il faut le terminer par un Cliffhanger.

Je vous soumet ici quelques idées de fin mais vous êtes libre d'en ajouter d'autres.

- L'arrivée des soldats zygotés ayant pris en chasse les personnages et se dévoilant à leurs cibles.
- La libération d'un Saturnus, s'échappant du métro et mettant le chaos dans la ville.
- Le combat titanesque entre la Dame de Tholose et Jeanne d'Arc sur le lieu où se trouve les personnages.
- Une marée humaine de décérébrés allant à contre sens des personnages.
- Le crash d'un avion civile abattu par on ne sait quoi.
- Un boom mystérieux résonnant dans toutes la ville.
- Le tir d'une fusée de détresse dans le ciel.

Vision de l'invisible :

La vision de l'invisible peut se traduire par la vue de phénomène invisible pour les autres. La présence de flammèche bleue représentant les âmes des personnes errer dans la ville ou présent dans le corps des personnages. Il peut également malgré lui, attirer la présence de spectre qui chercheront à prendre le contrôle de son corps, cela pourra se traduire par une dissociation de la personnalité du personnage.

Fin de ce scénario

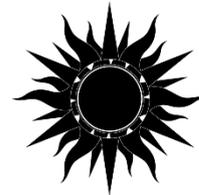
Merci à Raskolnikov de la chaîne [La Cale](#) pour avoir fait émerger de son esprit l'univers de Nigredo.

Lien utile vers la page du wiki de Nigredo :

[NIGREDO - L'UNIVERS](#)

Auteur du Scénario : Guillaume Martel

NIGREDO



JET IMPOSSIBLE = FAIRE 20

JET TRES DIFFICILE = FAIRE 17 OU PLUS

JET DIFFICILE = FAIRE 14 OU PLUS

JET MOYEN = FAIRE 11 OU PLUS

JET FACILE = FAIRE 8 OU PLUS

JET TRES FACILE = FAIRE 5 OU PLUS

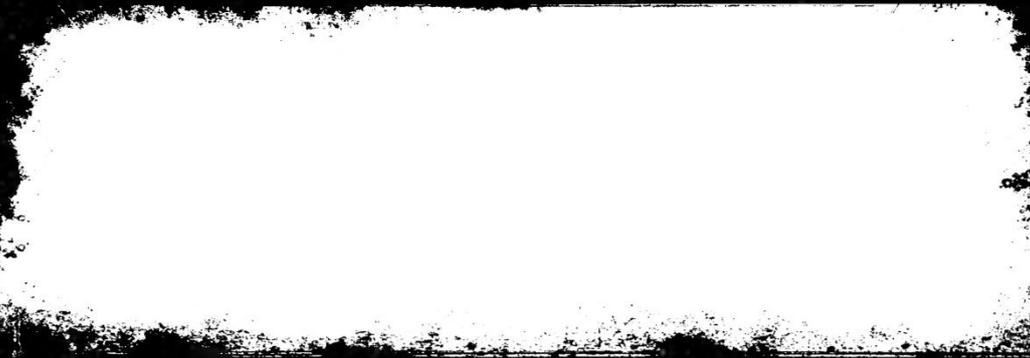
JET DE ROUTINE = ECHEC SUR 1 UNIQUEMENT

FAIRE UN 1 SUR TOUT AUTRE JET QU'UN JET DE ROUTINE EST
CONSIDÉRÉ COMME UN ÉCHEC CRITIQUE

FAIRE UN 20 SUR TOUT AUTRE JET QU'UN JET IMPOSSIBLE EST
CONSIDÉRÉ COMME UNE RÉUSSITE EXCEPTIONNELLE



INNÈ



- FORCE
- CONSTITUTION
- AGILITE
- DEXTERITE
- INTELLIGENCE
- VOLONTE
- PERCEPTION
- CHARISME

ACQUIS



EGO



INTÈGRITÈ

PHYSIQUE

MENTALE

- BIESSURE LÈGÈRE _[1]
- BIESSURE GRAVE _[3]
- BIESSURE CRITIQUE _[5]
- COMA
- MORT



- TROUBÈ
- PERTURBÈ
- DÈSÈQUILBRÈ
- TRAUMATISÈ
- FOU

