

CENDRES

Infos sur Abbeville

Abbeville a subi d'énormes dégâts à **cause des coulées de vase** provoquées par le raz de marée pendant des années après le cataclysme. Ce qui rend les environs parfois **difficiles à pratiquer**. Néanmoins, les principaux bâtiments ont **tenu le choc**, salis par la boue et la puanteur de la vase. La majeure partie de la population – qui s'élevait à 20 000 habitants – a **migré vers des terres plus clémentes** vers le nord où une communauté européenne se reformait. Puis avec les années, Abbeville ne compte plus **qu'un demi millier d'individus...**

Les barrages.

Ils ont été construits **bien avant que Parker et la CER ne viennent s'installer** dans le coin. Ce fut une décision prise par tous les habitants étant donné que les crues de la Somme – le fleuve local – devenaient **dangereuses**. Pour une question de sécurité et aussi de moyens, il a été décidé **d'isoler les survivants dans le centre-ville**. Pour se faire, ils ont **barricadés des rues de manière stratégique** (en rouge sur la carte) avec des troncs d'arbres, des poutres, d'anciens poteaux et des carrosseries de voitures.

Il a été fait en sorte que **chaque barrage à l'ouest du centre-ville stoppe les crues** tandis que **les autres servent avant tout de miradors**. Celles de l'est ont chacune **un véhicule avec des phares en très bon état** non pas pour rouler mais **pour éclairer les voyageurs et les marchands** qui désireraient entrer en ville et aussi **pour prétendre lutter contre le brouillard** nocturne (à cause des marais).

L'Eglise Saint Vulfran.

Ce monument religieux est **le seul accessible** à l'heure actuelle ; tous les autres lieux de culte se trouvent en dehors des barrages limitant les frontières de la nouvelle Abbeville (concentrée en son propre centre-ville). L'église est donc encore debout mais **la majeure partie de son architecture s'est effondrée** sur elle-même. La pierre dans laquelle elle a été taillée est devenue **noire de pollution et de vase**, laissant apercevoir une mousse gluante se propager sur toute sa façade – ce qui est d'ailleurs également le cas pour la majorité des autres bâtiments alentours.

Dans les murs de cette église est né **un culte à part, basé sur Jésus et le christianisme** mais dont certains fondements furent modifiés suite aux événements plongeant le monde dans l'horreur il y a de cela 80 ans.

Jésus est toujours au centre des adorations. Par contre, il est désormais **à l'origine de « l'épuration » de la Terre lors du Jour J**, fracture temporelle entre le monde d'Avant et maintenant. **Jésus serait sorti du fond des océans pour les déverser sur Terre** et y emporter toutes les douleurs du monde d'hier : **un mur purificateur d'une centaine de mètres** emportant tout sur son passage.

De cette nouvelle croyance, sont nées **de nouvelles coutumes** comme la cérémonie annuelle d'Abbeville : les adeptes se badigeonnent de **boue et de vase pour paraître pur aux yeux de Jésus** et espérer vivre encore longtemps.

A la tête de toute cette mascarade religieuse – qui n'a rien de drôle pour les

Chroniques du Pays de la Vase

ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

Abbevillois – un seul prêtre : **Saint-Armand II**, successeur du Ier. Cet homme qui n'a qu'une quarantaine d'années **en paraît 80 tellement il est ridé**. Il porte toujours **une toge** avec différentes teintes de vert ; on ne sait pas s'il s'agit de sa volonté ou s'il l'a trouvé au beau milieu de la vase...

L'Hôtel de ville (la Mairie sur la carte).

Ancien lieu de rendez-vous des hommes importants d'Abbeville lors des jours d'Avant, l'Hôtel de ville n'est plus qu'un fantôme architectural, rappelant la modernité d'une époque révolue. Il s'agit d'un **ensemble de 3 bâtiments** sans aucune forme particulièrement originale ; simplement carré à angles droits. La seule chose qui puisse le rendre différent est **son haut clocher intact**. La vase a pratiquement attaqué les murs de ce temple moderne, infesté d'une odeur nauséabonde qui émerge encore plus lors de l'aube, aux premières rosées.

Là où à la veille du Jour J, il s'y échangeait des dialogues de négociations et de démocratie, aujourd'hui il n'est plus qu'un **ensemble de murs sur 3 étages** synonyme de protection et de sûreté pour toute une partie des habitants d'Abbeville. En effet, il est désormais un **lieu de résidence où pratiquement la moitié des Abbevillois a élu domicile**. De ce fait, la mauvaise hygiène et les taudis qui s'y sont invités ne donnent pas une bonne réputation aux lieux. Même s'il permet à beaucoup de survivre dans des conditions respectables pour l'époque de désespoir.

Il n'y a évidemment **plus de maire** depuis des décennies. Ou tout du moins il n'y a plus de représentant digne de ce nom

depuis l'arrivée de Parker et du symbolisme de la CER.

La foire hebdomadaire a gagné en notoriété grâce à son emplacement **juste en face de l'Hôtel de ville**.

Les 2 Monoprix.

Rien n'étonne lorsqu'on dira **qu'il n'y a plus rien** : tout a été pillé. Il n'y a pratiquement plus rien d'Avant à l'intérieur – les 2 bâtiments se font face l'un l'autre (au sud de la Mairie, sur la carte), sachant que le plus grand se concentrait sur l'habillement et les produits autres que comestibles, tandis que le second stockait toute la nourriture possible et imaginable d'Avant.

Désormais, il s'agit de **2 entrepôts où les Abbevillois y stockent les matières premières** : le bois, le métal récupéré, quelques plastiques, des tissus à travailler, des reliquats sans grand intérêt, etc... on peut considérer qu'ils font office de **débarras** ou de **décharge** où il est facile de s'y servir tant qu'on y trouve ce qu'on cherche.

D'ailleurs – **petite anecdote** – les gens ont coutume de dire « *on va aux Monoprix* » non pas pour y faire leurs courses mais pour s'y débarrasser ou y chercher quelque chose.

L'office CER.

Là où **la prévôté s'est installée** sans aucune gêne, se tenait **l'office de tourisme d'Abbeville**. Lieu de prédilection en ce qui concernait les activités culturelles et touristiques des environs. Evidemment, **il**

Chroniques du Pays de la Vase

ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

n'y a plus rien de tout ça maintenant. Néanmoins, **quelques vestiges reposent encore ça et là**, disséminés dans des pièces inutilisées ou stockés dans un coin qu'on a vite fait d'oublier ; des peintures, des tracts encore lisibles, des journaux, des informations sur des lieux touristiques, etc... La majeure partie est **consacrée à un festival** bien particulier : celui du **Festival de l'Oiseau**, propre à la côte picarde.

Autour de tout cela, une **réhabilitation des appartements** a été effectuée. La CER en a fait **un petit poste de contrôle** où une **dizaine d'hommes** de main y logent, **prêts à bondir** au moindre problème.

L'ancien musée Boucher de Perthes.

La gloire de cet ancien établissement, symbole de richesses des ancêtres de l'Humanité, s'est **effritée** pour ne plus être qu'une épave au milieu des ruines. Là où tableaux et sculptures étaient contemplés d'un œil admiratif, il y a désormais **une dizaine de chevaux** se partageant un foin de piètre qualité.

La galerie de tableaux est donc devenu **une écurie** qui héberge les chevaux de la CER. Il n'y a rien d'autres d'intéressant. **Les odeurs y sont nombreuses** et la plupart répugnent à 20 mètres à la ronde. Ce qui n'a pas l'air d'effrayer plus que ça les 2 villageois chargés de s'occuper des bêtes ou alors leur sueur est encore pire...

Ces 2 culs terreux rendent des comptes à un **prévôt de seconde zone** qui s'est lui-même nommé « **le Boucher de Perthes** ». Nom emprunté directement au musée. C'est le **responsable des transports** de la prévôté abbevilloise.

Diesel.

\$ous ce nom de carburant se cache en fait **un petit homme toujours plein de cambouis** sur sa blouse bleue délavée et recousue de partout. Il a été nommé comme ça par son père – **Fernand**, lui-même fils de **Hector Plastron**, grand mécanicien. Grâce à lui, il a su acquérir **une bonne connaissance des outils et de la mécanique**.

Diesel habite **un vieux garage** bordant l'ancienne chaussée Marcadé où il travaille les jours ainsi que certaines nuits sur des **carcasses de véhicules**. Il les retape, les modifie, les casse, les répare, les améliore, etc... Un vrai passionné. Les outils étaient sur place, ce qui rend cet érudit fanatique de la mécanique encore plus efficace.

Si on se penche sur le garage, il a gardé la plupart de ses piliers porteurs le caractérisant comme **l'une des constructions d'Avant encore solide**. Il se divise en 2 parties : **le garage** en lui-même où Diesel s'affaire aux bidouillages et **l'ancienne boutique** dans laquelle l'homme y a installé son nid.

D'ailleurs, il a su garder bien caché **d'anciennes bombes qui permettent de regonfler les pneus, des jerricanes d'huile, des batteries pleines, etc...**

Le mécanicien a également un autre secret de taille. Il a compris depuis déjà quelques années que **les réserves des pompes** – qui sont hors service – **étaient encore bien pleines sous terre...**

Un fourgon aux suspensions très élevées accapare toute l'attention de Diesel ces derniers temps. Il s'agit en fait d'un **véhicule commandé par Parker** : un

Chroniques du Pays de la Vase

ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

camion blindé capable de rouler partout, même dans la vase.

Le Crédit du Nord.

Il est bien évidemment **question d'une banque**. Malheureusement, même les Abbeillois ne connaissent pas son existence. Enfin ils passent devant tous les jours mais ils passent surtout **devant un amas de béton** : la banque s'est effondrée. Elle se situait **en face de l'église Saint Vulfran**.

L'intérêt ne vient pas dans le bâtiment en lui-même puisqu'il n'est plus. Il réside surtout dans le fait **qu'il y reste de l'argent d'Avant**. Il y est enseveli **sous les ruines** et est encore bien **enfermé dans son coffre verrouillé** en très bon état.

Mais quelle valeur a une monnaie d'Avant... ?

L'usine Beghin Say.

Elle se situe au **nord-ouest du centre-ville d'Abbeville**, dans la zone inhabitée (non affichée sur la carte). C'est un **grand complexe qui s'étend sur 2 hectares** et qui n'est plus que ruines métalliques, parsemés de bris de verre, de gravats, de poussière et d'amiante. L'usine s'est totalement effondrée, créant ainsi des **abris anarchiques où une communauté très spéciale y a élu domicile**. L'époque précédant le jour d'Avant, l'usine était **une distillerie et produisait du sucre** sous la marque **Beghin Say**. Le groupuscule assez discret s'est nommé les « *Beghin Say* ».

Ils survivent en majorité **grâce aux caisses de nourriture que leur vend Parker**, en échange de **matériels et machines**

d'Avant qu'ils trouvent sous les blocs de béton et les sous-sols de l'usine. Par exemple **5 poids lourds attendent d'être redémarré dans un hangar** bloqué par la vase qui a séché et laissé des rejets du fond de la terre : algues, boues, etc...

L'espérance de vie de ses autochtones ne doit pas être énorme étant donné qu'ils côtoient l'amiante jour et nuit. Mais ils sont **persuadés d'être l'élite d'une religion** bien à eux, étroitement liée au Christianisme d'Abbeville.

Ils sont comparables à **des êtres primaires**, vivant avec le minimum et n'arrivant presque plus à communiquer avec des mots.

Le commissariat.

Tout comme l'usine, il est **situé en dehors du centre-ville d'Abbeville** (il apparaît cependant sur la carte). Etant donné que personne n'est censé vivre dans ce no man's land, il est **difficile d'avoir des détails précis** sur les bâtiments qui composent ces zones extérieures.

Le commissariat sort tout de même du lot. Personne ne s'y est rendu depuis la fin de la construction des barrages. Du coup, des **objets très intéressants y sont restés**. Notamment **un véhicule intact** qui prend la poussière depuis 80 ans mais certainement aussi **diverses armes bien rangées** sur un étal...

CENDRES

Introduction

1. Abbeville et ses parasites.

L'ancienne cité d'Abbeville est désormais sous l'influence de la CER (Communauté Européenne Restaurée). Quoiqu'il y ait tout de même une certaine nuance : **la CER n'a pas encore établi un relais de communication** efficace dans cette région (l'ancienne Picardie) et n'y a affrété **qu'un groupe de prévôts** – la **801^{ème} compagnie** - censé faire régner l'ordre et respecter les nouvelles lois CER (basées sur une version rudimentaire des Droits de l'Homme et du Citoyen).

C'est ainsi que furent affectés 3 responsables de la zone d'Abbeville : **Parker**, le prévôt en chef qui a longuement servi la CER lors de missions pour le nouveau ministère de l'intérieur ; Mathias plus communément appelé « **Démon** », chargé de communication et jeune prodige de l'armée restaurée et qui ne souhaite que faire ses preuves au sein de la CER ; et enfin **Vlad**, armurier et garde du corps de la prévôté d'Abbeville, **son passé est sombre** et ne le divulgue en aucun cas. En effet, c'est un **skinhead faisant partie d'un groupuscule actif** dans la région. Il a simplement réussi à persuader Parker de le recruter sur le tas.

Ces 3 prévôts ont par la suite recruté **une dizaine d'hommes** dans les environs pour former une guilde de gardes **avec pour capitaine Vlad**. La plupart des gens logeant dans les ruines d'Abbeville ne se plaignait pas des agissements de la CER ni de ceux des prévôts. La Communauté Européenne **envoyait à des dates aléatoires quelques vivres et munitions** – ces dernières en petites quantités allant de 3 jusqu'à 7 chargeurs en bonne période. La

nourriture était **distribuée aux familles des prévôts recrutés**. Cependant, il y avait beaucoup de cargaisons et **Parker décida de n'en distribuer que la moitié**, gardant l'autre moitié pour lui et ses 2 acolytes qui étaient dans le secret. Ainsi **les livraisons se faisaient de manière discrète**, en pleine nuit et en dehors de la cité. Parker occultait ses mouvements en prenant un camion militaire, faisant mine d'effectuer un exercice et non pas un transfert de marchandises. Il eut même l'idée de **troquer certaines cargaisons** à une communauté siégeant dans une usine désaffectée : **les Beghin Say**, une sorte de secte vouant une admiration totale à la Vase. D'ailleurs, cette adoration se voyait sur leurs visages : rides apparentes, odeurs désagréables, mains constamment trempées de vase, ...

Tout ceci permit à Parker, Vlad et Démon de vivre de manière aisée au nom de la CER. **Ils exploitaient le système** nouvellement instauré et ne s'en plaignait pas du tout. Parfois, à la fréquence d'une fois par an, **un représentant de la CER venait faire un rapport** sur les activités d'Abbeville : évolution démographique, nouvelles cultures établies, possibilités de commercer ou non et surtout mise en place d'un groupe électrogène pour réinstaurer l'électricité. C'est sur ce dernier point que Parker avait misé pour bien se faire voir ; il a réussi à dénicher 3 petits génies ayant une folle passion pour les mathématiques et la science. En échange de livres, il leur demandait de **travailler sur la mise en place d'un éclairage stable dans toute la ville**. Ils réussirent à créer **un prototype de moteur à vapeur**, grâce aux matériels troqués avec les Beghin Say, capable d'alimenter une ampoule. A une échelle plus grande, le moteur allait pouvoir éclairer tout un bâtiment et plus tard tout un quartier, etc...

Chroniques du Pays de la Vase

ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

Des saisons s'écoulèrent et Parker tomba un jour sur **un signal** des plus étranges, capté par la radio de la prévôté. Après des recherches poussées dans les restes de la bibliothèque, on l'informa qu'il s'agissait sans doute d'un **code en morse**, vieux langage utilisé dans le monde d'Avant. D'après les rumeurs qui couraient, une seule communauté utilisait ce langage avec brio mais c'était devenu une légende des nouveaux temps : **la Cabbale**, synonyme de puissance et d'énergie, la nourriture y poussait sans champs, les armes étaient plus grandes qu'un enfant et ils avaient 1000 soleils pour s'éclairer.

Suite à cela, le signal capté, Parker entreprit d'effectuer **des recherches dans le secteur et d'interroger un maximum de gens sur cette Cabbale**. Malheureusement, après quelques mois, le signal fut perdu et les illusions de Parker devinrent folies.

Jusqu'au jour où, fin novembre, le signal réapparut mais cette fois, il s'agissait **d'une voix saccadée** :

*« ... arrive sur
Abb/**#ille
fin #!§ contact –abbale!
Termin***..... »*

Chroniques du Pays de la Vase

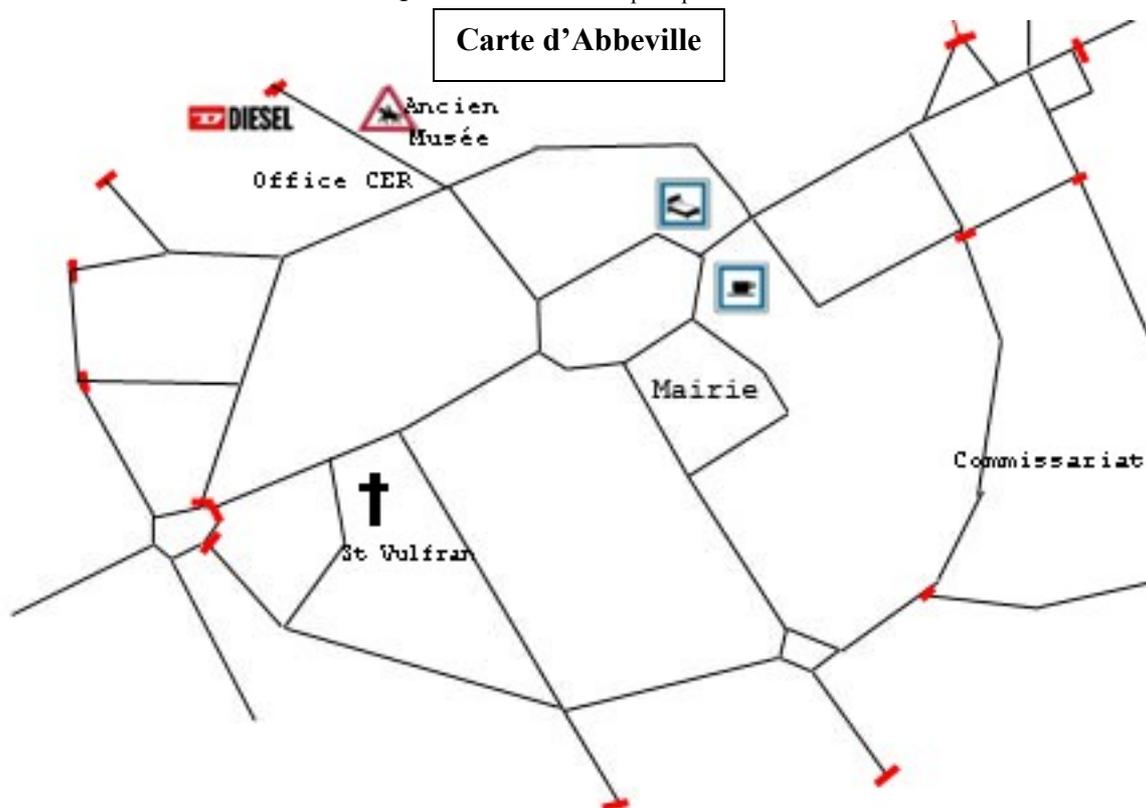
ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

2. Les Joueurs et Abbeville.

C'est à ce moment précis que les PJs entrent en jeu. La raison pour laquelle ils sont à Abbeville est au choix du MJ. Abbeville a beau être en ruines, ses habitants ont réussi à y instaurer une petite société campagnarde, à mi-chemin entre féodal et fausse démocratie, produisant

- DIESEL** → ancienne station service abritant le mécanicien du coin, du nom de Diesel.
- Ancien Musée** → ancien musée reconverti en écurie.
- Office CER** → ancienne office de tourisme devenu le QG de la prévôté.
- Mairie** → le seul bâtiment encore intact, il fait office de résidences pour la majorité des Abbeillois.
- St Vulfran** → l'église du coin, partiellement détruite mais il est encore possible d'y pratiquer le christianisme.



quelques denrées et récoltant quelques céréales et légumes (en très petites quantités tout de même). La proximité d'un fleuve – **la Somme** – leur permet de profiter de crues plutôt prolifiques et d'une faune à la fois aquatique et terrestre. Aucun artisan ne s'y démarque ; il y a évidemment les éternels boulanger, charpentier, mécanicien, forgeron ; c'est là encore au MJ de choisir leurs emplacements sur la carte. Pas d'armurier, c'est la CER qui fournit les munitions et les armes.

- Commissariat** → ancien commissariat d'Abbeville. Il est impossible d'y accéder sans escalader les barrages (en rouge sur la carte).

Pour plus de détails, **cf. annexe 1.**

Chroniques du Pays de la Vase

ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

I. Les Archanges.

1. La foire.

Nous sommes à la **fin novembre**, le temps vacille entre nuages gris sombres et lourdes averses à en attraper un gros rhume. Les champs sont finis d'être récoltés et les quelques agriculteurs courageux se joignent à la **petite foire organisée dans Abbeville** pour troquer une partie de ce qu'ils ont semé. C'est ainsi que sont étalés des salades encore sales, des poireaux qui font triste mine, quelques carottes pleines de vase, 3 malheureux ballots de blé à côté des dizaines de paniers de pommes, des gibiers et des petits animaux de basse-cour en cage... Et tout cela côtoyaient des marchands proposant diverses babioles trouvés dans les ruines : des reliquats, des vêtements rafistolés, des outils, ... (s'aider de la partie « **Equipement** », **pages 124 et 125** du livre de base).

C'est évidemment l'endroit propice pour **se laisser aller au troc et au marchandage**.

Il est possible de se reposer à l'**auberge du Château Brillant**, non loin de l'ancienne Mairie. D'autant plus qu'en face de l'auberge se tient un bar réaménagé pour être plus accueillant que des vestiges : **le Cristal**. D'ailleurs, il est impossible de troquer de manière classique pour avoir une boisson. Pour espérer boire un coup ou manger un morceau, il faut au préalable **passer par un guichet** juste à l'entrée de la taverne où un individu se charge de **distribuer des jetons de casino contre un objet quelconque** – sa valeur étant estimé par lui et lui seul. Ces jetons permettent ainsi de savourer une bière de patates ou des cocktails maison plus effrayants qu'appétissants.

CARTE LE CRISTAL

1 bière	→ 1 jeton
Lapin aux patates	→ 2 jetons
1 cadavre de Somme	→ 2 jetons
<small>vin chaud + lait</small>	
Menu geôlier	→ 1 jeton
<small>eau + pain</small>	
1 cocktail picard	→ 2 jetons
<small>Eau de vie + jus de chou + carré de pomme</small>	
Poisson au poireau	→ 2 jetons

Après quelques instants de trocs ou de dégustation locale, **un coup de feu retentit au milieu de la foule** se promenant dans la petite foire. **Un homme aux allures de raideurs** – à savoir longs cheveux, veste en cuir usé, pantalon noir et 2 bottes de marque différente – s'imposa au reste des gens en mettant bien en valeur **son fusil à pompe** qui menaçait quiconque osait s'en approcher. Il s'adressa à 2 de ses compères en leur ordonnant de se servir sur les étalages. Cependant, avant même qu'ils n'aient réussi à vider quoi que ce soit, **un coup de sifflet** se fit entendre et **tous les citoyens s'allongèrent** comme par réflexe. Il ne restait plus que les 3 raideurs – et les PJs peut-être ? – debout, **permettant à 3 prévôts de tirer sans problème** sur les fauteurs de troubles. Les rafales eurent raison d'eux : les raideurs tombèrent au sol, lâchant par la même occasion arme et babioles.

Chroniques du Pays de la Vase

ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

2. Le prévôt Démon.

2' des 3 prévôts s'approchèrent des cadavres pour les fouiller et s'approprier tout ce qu'ils possédaient. Quant au troisième, il n'avait pas simplement le costume de la prévôté : il portait une paire de lunettes de soleil, un casque de pilote d'avion et avait mis sur lui un long manteau marron lui arrivant jusqu'aux genoux. Ce dernier demanda s'il n'y avait pas de blessés parmi la foule et a priori personne n'en avait l'air.

Note 1

Si les PJs sont parmi la foule, un **jet de VIVACITE** permettra à l'un d'entre eux – ou plusieurs – de **voir qu'un des 3 loubards n'était pas totalement mort et sortait un couteau de son pantalon** pour l'enfoncer dans une jambe du prévôt au casque. Il faillera si les PJs protègent le prévôt ou s'ils stoppent directement le couteau. Dans les 2 cas, le prévôt se présentera à ses sauveurs en tant que Démon et les remerciera d'avoir agi de la sorte. Il ira même jusqu'à les inviter à passer à l'office CER dans la soirée pour discuter et les récompenser.

S'ils ne réagissent pas, **le prévôt Démon est blessé à la jambe**. Il écrasera la tête du loubard pour l'achever.

Le prévôt Démon, voyant qu'il y avait de nouvelles têtes au sein de la cité, **exigea que ces nouveaux venus aillent se présenter à l'office CER** le plus rapidement possible – si les PJs ont réussi la **Note 1**, Démon ne les regardera pas en parlant.

Suite à cet incident, **les cadavres furent déplacés et la foire retrouva vite une folle ambiance**. Les prévôts reprirent leurs postes.

2.1 Le discours de Nemamiah (conséquence de la Note 1).

Un étrange individu interpellera les PJs. Cela peut être n'importe où : dans la foire, au bar ou à l'auberge. Il s'agit d'un homme d'environ 25 ans avec un bonnet en laine et un gilet à capuche blancs. Il s'adressera aux PJs de manière calme et discrète :

« Salut... J'ai vu ce que vous avez fait tout à l'heure, en face de la Mairie. C'était très risqué, il fallait oser. Il y a pas beaucoup de monde qui aurait fait ça de nos jours ; enfin il y a plus beaucoup de monde en vie de toute manière. Pourquoi vous l'avez fait ? »

L'homme se présentera par la suite sous le nom de **Nemamiah**. Il est surpris de l'acte héroïque effectué par les PJs pour sauver Démon. Du coup, leurs intentions l'intriguent et il veut **en savoir plus sur qui ils sont**. Nemamiah fait partie de la **Cabbale** mais ça, il ne le divulguera sous aucun prétexte. Il est à Abbeville pour un **rendez-vous important avec quelqu'un qui est censé lui en dire beaucoup sur les dessous de la CER** ; ça non plus, il n'en dira pas un mot. Suite aux réponses données par les PJs, il continuera à quémander :

« Mes amis et moi on pensait que... qu'on pourrait s'entendre. Je

Chroniques du Pays de la Vase

ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

cherche pas à me faire des potes parce que je dois paraître désespéré, non non... Je vous parle d'une mission, la plus importante qu'un homme puisse avoir de nos jours. On a besoin d'individus comme vous, capables de faire front. »

Malheureusement, **il n'a pas le temps de terminer** son discours : un autre étrange personnage, avec un bonnet vert, interrompt la conversation en disant à Nemamiah qu'il était l'heure du rendez-vous. Nemamiah acquiescera et s'adressera une dernière fois aux PJs en leur disant qu'ils en discuteront plus tard. Puis, **il s'en va**, se mélangeant à la foule.

Il est possible aux PJs de **faire la rencontre fortuite de Cyan**, un étrange individu... (cf. **début ch. II**).

3. L'office de la Communauté Européenne Restaurée d'Abbeville.

Qu'ils aient ou non sauvé Démon, le soir du premier jour à Abbeville, **les PJs sont invités à se rendre à l'office CER**. Ils peuvent le faire de leur propre initiative ; sinon **un prévôt est chargé de les y amener**. La personne désignée, d'une quarantaine d'années et qui répond au surnom de **Grand Cerf**, n'est qu'un soldat de bas étage ; on lui a juste dit de **guider les nouveaux** jusqu'à l'office CER. Néanmoins, **il sait certaines choses** étant donné qu'il vit ici depuis déjà des décennies. Il sait par exemple que pour le peuple d'Abbeville, les prévôts présents ici symbolisent la CER qu'ils idolâtrèrent. Les raisons pour lesquelles il a été enrôlé sont

simples : il savait **tirer et ne posait pas de question**.

L'office se dessinait peu à peu dans le noir de la nuit. Les quelques torches aux alentours permettaient de décrypter **les inscriptions au-dessus des portes** : « OFFICE DE **Pr v T** » sachant que le mot « prévôts » avait été **inscrit à la main**, avec sans doute une bombe de peinture. **2 drapeaux de la CER** se dressaient en haut du bâtiment.

La première chose qui frappait lorsqu'on pénétrait l'office, c'était **un vieux bureau d'accueil** sur lequel était posé une carcasse d'un moniteur cathodique de l'ancien temps ainsi que de la paperasse jaunâtre sur laquelle on avait récemment écrit. Ils furent amenés à **monter un escalier** ; une odeur de renfermée et de vase se mélangeait aux narines, l'humidité y était encore très présente.

A l'étage, un court couloir se dressait devant eux. **4 portes, 2 de chaque côté et dans le fond, encore un escalier**, plus petit, menant sans aucun doute au grenier.

Chroniques du Pays de la Vase

ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

Note 2

En passant **devant la première porte**, les PJs doivent faire **un jet d'OUÏE**. S'ils réussissent, ils entendent **un bruit bizarre, très aigu semblable à un sifflement qui vacille et qui provient d'une des 4 pièces**. Suite à cela, les PJs font un **jet en CULTURE ANCIENNE avec un malus de 5**. Si le jet est réussi, le bruit ressemble fortement à une **émission radio**. Grand Cerf fera mine de n'avoir **rien entendu et indiquera du doigt la dernière porte** : « *C'est là qu'vous d'vez frapper !* ».

Le guide s'arrêta **devant une porte** en bois épais, vitrée, taguée d'un « **PARKER** » dessus. Grand Cerf s'éclipsa tout en précisant qu'ils n'avaient pas intérêt à **faire les malins** devant le « boss » comme il l'appelait – ce qui implique un **jet de CALME** pour tous, provoquant pour les échecs **un malus de 2 sur toutes leurs compétences** dès qu'ils pénétreront le bureau.

A l'intérieur s'imposait **un grand plan de travail formé de plusieurs tables** clouées les unes aux autres avec des **tas d'objets de valeurs diverses** dessus. Il n'y en avait pas que là mais aussi **sur toutes les étagères** encore assez résistantes pour supporter de tels poids. Dans l'élan, il était possible de remarquer **des piles de magazines** froissés par l'humidité dans un recoin de la pièce, **une caisse d'outils** surélevée juste en face de la porte, **quelques brosses à cheveux** mélangés à **des petits miroirs de poche** pour la plupart brisés, **3 bouteilles de whisky** sous une table, diverses babioles comme des **boîtes à meuh**, des **trousseaux de clefs**, quelques **jouets** pour enfants, etc... Ce qui

attirait la plus grande attention, c'était **l'homme assis** derrière tout cet univers, lunettes pesant sur le nez, décortiquant les moindres détails **d'un coffre à bijoux** plein à ras bord.

L'entrée des étrangers – à savoir les PJs – perturba sa concentration et il s'enfonça dans son fauteuil tout **en refermant le coffre**. Il était en tunique et pantalon noirs avec des bottes de cheval, un visage en V et le regard agressif, mal rasé et une coiffure blonde salie par la poussière. Il se leva et se présenta avec un grand sourire forcé sous le nom de **Parker**, le « *responsable du coin* » comme il le dit si bien. Il a été mis bien évidemment au courant de **leur arrivée en ville** – et s'ils ont réussi la **Note 1**, il les **glorifiera sur leur acte de courage** et leur **offrira un lit pour la nuit**, qui plus est il leur donnera la **possibilité de visiter les activités dans le grenier après l'entretien**.

Note 3

Si les PJs osent **poser des questions sur les activités des prévôts, sur les bruits bizarres dans le couloir ou sur toute autre chose** de particulièrement étrange, **Parker ne répondra que de manière évasive**, en stipulant que tout est normal, que la CER contrôle tout ce qui se passe avec un profond respect des valeurs humaines, que les bruits dans le couloir proviennent de la radio permettant de communiquer avec la CER. Sur ce dernier point, **Parker paraîtra hésitant**, et il est possible aux PJs d'effectuer un **jet en INTUITION** pour **déceler un mensonge dans ses paroles**. Mais ce n'est qu'une intuition...

Parker prit une des 3 bouteilles sur le sol et **sortit quelques bocalux** pour les **remplir d'un fond de whisky** ; il distribua les « verres » aux PJs et **commença à poser**

Chroniques du Pays de la Vase

ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

des questions comme s'ils étaient porteurs d'informations importantes :

« Il se passe quoi à l'extérieur ? Des bonnes nouvelles pour une fois ? Ou c'est toujours le bordel ? Vous venez faire quoi dans le coin ? Juste de passage ? C'est bientôt l'hiver... Vous connaissiez la CER ? Vous savez qui on est exactement ? »

Suite à ce qu'ils répondront, Parker pourra engager **la conversation sur la Cabbale**, si chère dans son cœur :

« Vous avez entendu parlé de la Cabbale ? Un lieu plutôt attrayant : de la bouffe qui pousse sans champs, des flingues plus gros, de l'électricité ! »

Note 4

Etant donné que **la Cabbale est un mythe de la nouvelle ère**, il est tout à fait possible que les PJs en aient déjà entendu parler. Pour cela, un **jet en CULTURES CONTEMPORAINES** suffira. Selon la marge de réussite, les PJs sauront ceci :

0 à 2 → déjà entendu le nom « Cabbale » quelque part, mais c'est tout.

3 à 5 → une légende urbaine aux allusions de paradis sur Terre, une rumeur de radoteurs.

6 et + → il vous a semblé avoir déjà rencontré un vieux fou dans un bar qui disait être entré dans la Cabbale ; à vos yeux, ce n'était qu'un illuminé cherchant à attirer l'attention. Avec un **jet en MEMOIRE**, vous pouvez vous rappeler de bribes de discours : « une montagne qui gronde ; des êtres respirant et parlant bizarrement ; des armes à plusieurs canons ; de l'essence, de l'eau, des légumes à foison ; ils l'ont opéré pour le guérir de sa lèpre à la jambe sans avoir à la couper ; blabla... ».

Les réactions de Parker peuvent varier mais **il acceptera toute nouvelle information** en ce qui concerne la Cabbale.

Si personne ne dévoile ses rumeurs, alors Parker montrera **une impression de déception** et passera à autre chose.

Le sauvetage de Démon (cf. **Note 1**) permet aux PJs d'avoir une **bonne estime de la part de Parker** – s'ils n'ont pas effectué le sauvetage, Parker leur demandera de bien vouloir l'excuser car il a **une urgence à régler** – et de ce fait, ce dernier les invita à **monter au grenier** pour y assister à un spectacle des plus impressionnants pour l'époque difficile qu'ils vivaient. Et en effet, lorsqu'ils arrivèrent en haut, ils découvrirent **un engin des plus intrigants**.

3 jeunes hommes en blouses blanches trouées, lunettes de protection sur le visage, penchés d'arrache pieds sur on ne sait quoi, étaient concentré à faire des calculs. Ils entouraient **un étrange engin à l'arrêt**, d'une masse assez impressionnante, plus gros qu'un moteur de camion et plus complexe qu'un moteur traditionnel. **Une ampoule** se tenait au-dessus, branchée de manière anarchique.

Parker invita l'un des hommes en blouse à faire **un essai du « monstre »**. Le sous-fifre s'exécuta et enclencha un mécanisme. Cela eut pour effet de réveiller un ronronnement saturé et d'invoquer un nuage de fumée autour de la lampe ; il s'agissait en fait d'**un moteur à vapeur** ayant pour but d'alimenter l'ampoule en électricité... et **ça fonctionnait !** La lumière vint s'emparer de l'ampoule et éclaira, avec des vacillements, toute la pièce.

Chroniques du Pays de la Vase

ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

Suite à cela, Parker fut **contraint de se séparer des PJs pour une affaire urgente**. Il les invita donc à **aller se reposer à l'auberge** où des lits les attendaient, gratuitement.

4. Le skinhead, Vlad.

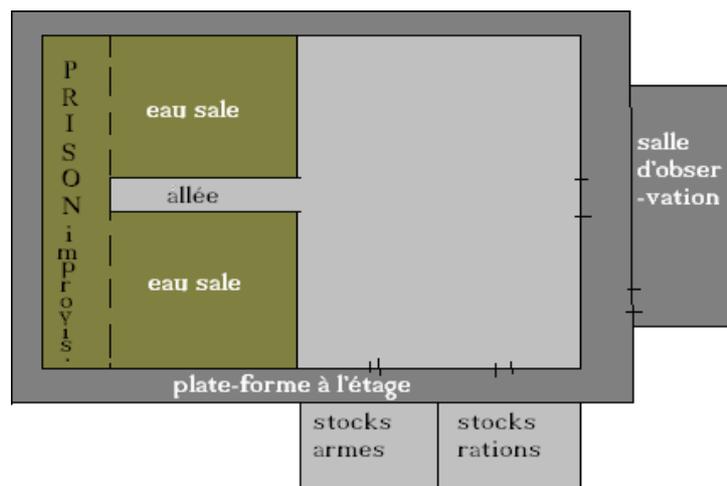
Que les Joueurs soient à l'auberge ou ailleurs, qu'ils aient ou non sauvé Démon, **un retournement de situation permettra d'enchaîner avec la suite**.

Aux alentours de minuit, alors que les quelques lueurs de la cité peinaient à garder une quelconque étincelle face à la fraîcheur du temps – il devait faire **-10°C**, cf. page 6 du livre de base – **un groupe conséquent de prévôts s'avancait**, accompagné des ombres de la nuit. A leur tête, **un gaillard de gros gabarit capuchonné et aux poings serrés**. Ils allèrent à **la rencontre des PJs**. Ils exigèrent d'eux qu'ils **les accompagnent sans broncher** ; l'homme menant la troupe baissa sa capuche et montra son **crâne rasé garni d'un symbole en V en guise de tatouage**. Il s'agissait de **Vlad**, le bras droit de Parker. Il ne donnait pas le choix aux PJs : **ils devaient le suivre !**

L'imposante carrure de Vlad **ne donnait envie à personne de se rebeller**. Pour prétendre s'imposer à Vlad, il faut faire un **jet de VOLONTE** avec au moins **une marge de 6**. Si tel est le cas, il y a **possibilité d'engager le combat avec Vlad** mais celui-ci fera **une réussite critique en coup de boule...** Néanmoins, Vlad n'en restait pas moins humain et il était tout à fait possible qu'il se fasse amocher ; c'est pourquoi il avait autour de lui **quelques gardes armés de Baracuda FN**.

5. Les dessous de l'office.

Vlad et sa compagnie emmenèrent les nouveaux arrivants **jusque derrière l'office CER**, là où se tenait **un vieux camion** avec des bâches aux couleurs militaires délavées et un peu trouées. Ils ouvrirent une porte dans le bâtiment et **descendirent un dédale d'escaliers** qui amenèrent à un **sous-sol réaménagé** en une pièce barbare ; une table où étaient disposés divers couteaux et outils tranchants, de la corde et un Desert Eagle. Cette salle faisait bien **50 mètres de long**



pour 30 de largeur. Le sol était penché à partir du milieu de la pièce et dans le fond, **une grille** faisant toute sa largeur, ouvrable au niveau d'une allée surplombant **l'eau** qui remplissait le côté incliné – allant jusqu'à 1 mètre d'eau dans le fond.

Une plate-forme montrant la présence **d'un étage**, entourait toute la pièce. **3 gardes** y circulaient, l'un d'entre eux fumant une cigarette. Dans la pièce se trouvait Parker s'essuyant les mains, disposé sur le flanc de **Nememiah**, à genoux les mains liées et le visage ruisselant de sueur et de sang. Dans le fond, derrière la grande grille qui faisait office de prison

Chroniques du Pays de la Vase

ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

inondée, se tenait **un inconnu**, apeuré, les mains sur les barreaux et la moitié du corps sous l'eau.

Vlad frappa **l'articulation d'une jambe d'un des PJs** pour qu'il s'agenouille. Puis il ordonna de faire de même aux autres. S'il y a contestation, Vlad se fera un plaisir de **briser une jambe... ou deux**, tout dépend de son humeur. Parker s'avança vers eux et d'un ton surpris, il dit :

« Tiens donc ! Vous étiez de mèche alors ? Bien vu ! Très bien vu ! Mais malheureusement, je vois tout ici ! Alors, on est venu espionner mon organisation ici ? Remarquez, c'est très intelligent car on est de la CER mais on est loin du gros QG ! Vous alliez grignoter un peu du terrain par les frontières ! Pas de civilisation avant 50km et de la flotte à l'Ouest ! Mais j'ai tout compris oui ! TOUT ! »

Note 5

Parker a réussi à mettre la main sur Nemamiah et l'un de ses compagnons. Ils font partie de la Cabbale... il en est **persuadé** en tout cas. Néanmoins **Nemamiah n'a rien dit et nie de manière très persuasive**. Il y a **2 raisons possibles** quant à la présence des PJs en ce lieu :

- **la première** est qu'ils ont été **aperçus en train de discuter avec Nemamiah** (conséquence de la **Note 1**)
- **la seconde** est qu'ils **viennent juste de débarquer en ville** et cela faisait plus de 5 jours qu'aucun étranger de l'extérieur ne s'était montré.

Dans les 2 cas, Parker croira dur comme fer que les **PJs sont de mèche avec les magouilles de Nemamiah** et ses acolytes. Cependant, d'un regard extérieur, les dires de Parker ne paraissent que de **folles hypothèses d'un homme rongé par la paranoïa**.

Après ce monologue empli de détermination, Parker ordonna à ce qu'on **enferme tout le monde** – PJs et Nemamiah – **dans la cage** avec l'autre. Enfermés, il est à constater que le compagnon de Nemamiah était **grièvement blessé à la jambe droite**, se vidant de son sang dans l'eau et ayant beaucoup de mal à se tenir debout. La fièvre le gagnait et il tomba dans les bras de son confrère. Parker avait remarqué le **comportement affaibli** de l'homme blessé. Il demanda s'il allait bien. Nemamiah répondit bien évidemment que non. S'ensuivit un *« Oh, c'est fâcheux »* de la bouche de Parker et **2 coups de feu qui achevèrent l'infirme**.

Un corps flottait désormais au milieu des PJs et Nemamiah, ce dernier étant sous le choc, énervé comme jamais.

« Nemamiah, t'as intérêt à me dire ce que je demande et les autres, vous allez regretter d'être venus au monde... On va voir combien de temps vous tenez ! Salut et profitez bien de la piscine ! Ahahah ! »

Parker quitta la grande pièce avec Vlad pour ne laisser que les 3 gardes postés sur la plate-forme. La situation sans issue laissa place à **la discussion et aux explications de la part de Nemamiah**. Il était évidemment **désolé de les avoir mêlés** à tout ça involontairement.

Chroniques du Pays de la Vase

ANNEXE 1 / CHAPITRE I

CENDRES

Evidemment, les PJs allaient vouloir savoir pourquoi Parker parlait d'espionnage ; il était clair qu'ils étaient dans l'incertitude totale.

Nemamiah leur dira que **Parker croit qu'il fait partie de la Cabbale. Ce qui est vrai...**

FIN DU CHAPITRE I