

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE II

CENDRES

II. In Nomine Cabbala.

1. Les alternatives.

La situation des PJs est assez simple : ils sont **enfermés derrière une grille et trempent dans 1 mètre d'eau sale**. Les accompagnent Nemamiah et le **cadavre flottant de l'un de ses compagnons**.

Il est **tout à fait possible d'improviser** à ce stade du jeu mais je vais décrire **une fourchette d'événements possibles** pour éventuellement ouvrir des pistes à certains MJs et pour ne pas créer la fâcheuse linéarité tant redoutée.

Etant donné que les PJs sont en quelques sortes **coincés dans le jeu**, ils ne peuvent qu'attendre une **intervention extérieure**. C'est pourquoi il faut avoir au préalable **noter les relations avec les PNJs d'Abbeville**. Tout dépend en fait des **actions annexes** que les Joueurs ont tenté (draguer une serveuse, discuter avec un passant, offrir un verre à telle personne, etc...).

Les PNJs pouvant intervenir (cf. **annexe 1** pour détails sur PNJs) :

DIESEL → la monotonie d'Abbeville le ronge de jour en jour. Les PJs sont **une opportunité de prendre la route**. Il libèrera le groupe emprisonné à **condition qu'ils l'emmènent avec eux**. Ayant accès à tous les locaux de la CER (il travaille « bien » pour eux), il aura **un passe-partout** efficace et se chargera de **mentir aux gardes** présents en prétendant que Parker appelle tous les officiers disponibles pour une urgence.

CYAN → un étrange **barbu de 50 ans**, très habile lorsqu'il

s'agit de **jouer aux cartes**. Le battre au poker revient à **devenir un ami à ses yeux**. Si l'un des PJs a eu cette chance, Cyan aura suivi **ses faits et gestes d'un œil discret** pour remarquer son incarcération dans les sous-sols. Il s'infiltrera **par le biais des anciens égouts** et débouchera directement sous la CER, **dans la pièce de stocks d'armes**. Il aura l'effet de surprise de son côté et **tuera les 3 gardes en lançant des couteaux** – car il est expert en lancer aussi...

ASSIAH → le **2^{ème} compagnon de Nemamiah**. Il était censé faire le guet auprès du hummer à 5km d'Abbeville. La perte du contact avec ses 2 amis l'a contraint de venir sur le terrain. Après avoir mené une petite enquête, il découvrira Nemamiah enfermé dans le sous-sol. N'ayant aucun moyen direct d'intervenir, **il ira au Cristal et commencera à y lancer quelques rumeurs** sur un camion qui va et vient à l'office, comme quoi il s'agirait de **marchandises que Parker ne partagerait pas** (il leur montrera une **canne à sucre**, objet rarissime). **Une émeute se formera** et s'orientera devant la CER. Cela aura pour effet d'attirer Parker et de **mobiliser la majorité de ses hommes** – y compris les 3 au sous-sol. Assiah n'aura plus qu'à **aller libérer Nemamiah** et les autres sans encombre.

Il se peut également que les PJs cherchent à trouver **une solution par eux-mêmes**. L'un d'eux peut avoir **la compétence SERRURERIE** ainsi qu'un **bout de ferraille** pour **crocheter le cadenas et ouvrir la grille**. Néanmoins, il reste les 3 gardes ; l'un des 3 ira voir ce qui se passe (une porte qui s'ouvre seule est inquiétante). L'un des PJs prendra le garde occupé à tâter la porte – avec **un jet en CALME** - puis **l'utilisera comme pare-balles** contre les 2 autres.

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE II

CENDRES

Il se peut aussi qu'il ne se passe **rien** jusqu'au retour de Parker. Celui-ci posera une nouvelle fois la question « *où se trouve la Cabbale ?* ». Les PJs peuvent très bien **dénoncer Nemamiah** en leur avouant tout ce qu'il leur a dévoilés. Si tel est le cas, **Nemamiah est exécuté** directement dans la cage et **les PJs sont libérés**. Le fait d'avoir parlé **prouve qu'ils n'étaient pas avec Nemamiah** – « *on ne trahit pas une communauté aussi puissante !* » précisera Parker.

2. La fuite.

L'alternative détaillée ci-dessous est **directement liée à l'intervention d'Assiah**. Mais avec quelques modifications, il est **tout à fait possible d'adapter avec toute autre alternative** décrite ou improvisée (ou inventée à côté).

Les retrouvailles entre Assiah et Nemamiah furent **très fraternelles** avec une poigne de main et un enlacement chaste. Le nouvel arrivant fut choqué de voir Yeaiel (le cadavre flottant). Le temps manquant, ils ne s'attardèrent pas sur le défunt. Assiah invita le groupe à **s'éclipser par les égouts**. Il **força une des 2 portes** sur le côté et ouvrit la voie à une **pièce**

manque d'air faisait qu'il était **très difficile d'y pénétrer** sans tousser ou avoir des nausées – un **jet raté en ODORAT évitera aux joueurs de vomir** dans les minutes qui suivent.

Les couloirs souterrains étaient **très accidentés**, y circuler revenait à traverser un marais. La vase y avait déposé tout un tas de moisissures et de mousses, **rendant glissantes toutes les surfaces** – un **jet en DEXTERITE** sera nécessaire pour savoir qui tombe et qui se débrouille.

Après avoir tourné à plusieurs carrefours **sans savoir où aller**, ils ne trouvèrent qu'**une seule échelle encore en assez bon état** pour être escaladée. Cependant, celui qui aura la **plus grande OUIE** entendra **un bruit roc qui se rapproche**. Au bout d'une minute, il se trouva que le bruit était en fait celui **d'un flot de vase qui allait tout emporter sur son passage** dans les égouts. Les plus vifs – **jet en VIVACITE** – **grimpèrent à l'échelle** et atteignirent la surface. Quant aux malchanceux, ils déboucheront à **l'extérieur de la ville 20 minutes plus tard**, dans un marais artificiel – avec **-1d10 PV et la moitié des PC en moins**. L'échelle débouchait sur une ruelle **non loin d'un barrage au nord-est d'Abbeville** (soit dit en passant non loin du barrage où sont arrivés les PJs au début de la partie). Du haut du mirador, **un garde entendit le brouhaha** causé par la

STOCK	DESIGNATION	ETAT
2	357 Magnum	bon
62	357	moyen
7	Baracuda FN	moyen
290	7,62 nato	moyen
8	AKM / AK47	mauvais
77	7,62 W	moyen
2	couteau de combat	bon
1	Gelimars 01	moyen

remplie d'armes et de munitions.

Au fond de la pièce, **un sas rouillé** à un haut niveau donnait accès aux égouts d'Abbeville. La puanteur, l'humidité et le

plaque d'égout et cria au groupe de ne pas bouger. Nemamiah proposa de **filer sans prendre en compte la menace** ; le garde était **trop loin pour bien viser** – les PJs

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE II

CENDRES

également - et **daigner tenter une poursuite** puisqu'il devait descendre du barrage. Le garde **siffla alors l'alerte** comme lors de l'attaque des raideurs dans la foire.

Les PJs, qui suivaient Assiah et Nemamiah, coururent **jusqu'à s'essouffler** – un **jet en EFFORT LONG** pourra empêcher ce manque de punch. Pendant ce temps-là, **Parker fut alerté par le sifflet** et entreprit **une poursuite à cheval**. 4 montures furent attelés et prirent en chasse les PJs. Non loin de là, **Vlad le skinhead eut vent de la fuite des prisonniers** et décida de jouer la carte perso en chevauchant **une vieille harley** qu'il avait caché dans un immeuble hors du centre-ville. Il prit **un chemin différent**, croyant dur comme fer que les PJs allaient **vers le hummer d'Assiah** qu'il avait repéré quelques jours auparavant, sans intervenir et sans en informer Parker. Et en effet, **Assiah amenait les PJs vers le hummer** pour partir le plus vite possible de la région.

3. Chasse à l'homme.

Malheureusement, Parker et ses 3 hommes à cheval **rattrapèrent le groupe et commencèrent à tirer quelques coups de dissuasion**. L'environnement ne montrait plus de ruines aux alentours mais **une route avec des carcasses sur le bas côté** ; il était donc **aisé de se mettre à couvert** – les **PJs emportés par le flot de vase** se trouvent à côté de la route, dans une énorme mare. Il y avait **moyen de riposter** si les PJs ont eu la bonne idée de s'armer dans le sous-sol de l'office.

Quoi qu'il en soit, **les survivants arrivèrent au hummer** après une vingtaine de minutes à courir. Il était à priori dissimulé **dans de hauts buissons**, à proximité d'un bois. Ils traversèrent le bois

et arrivèrent devant la silhouette d'un **véhicule** caché sous de grandes branches de pin. **Un coup de feu retentit** juste devant eux, **touchant Nemamiah dans le bas ventre** – les PJs peuvent le remarquer avec un **jet en ANALYSE**. Cela le contraignit à **s'adosser à un arbre** puis d'attendre. Il s'agissait de **Vlad** qui avait pris une longueur d'avance et attendait tout le monde au hummer. Il se mit à couvert derrière celui-ci et **jeta un cocktail molotov** par-dessus.

Assiah grimpa sur le hummer et sauta de l'autre côté pour surprendre Vlad qui s'y cachait. Hélas, une balle fut tirée suivie d'une masse qui tombe résonnèrent et **il s'agissait d'Assiah...** Il ne resta plus qu'aux PJs de se sortir de ce foutoir.

4. « Ils savent ! ».

Par quelque manière que ce soit, **Vlad devra être mis hors d'état de nuire**. Il portait une grande manteau de cuir noir usagé ainsi que des rangers en assez bon état. Son pantalon était un jean noir de mauvaise qualité tout comme ses 3 sweat-shirts sur son torse. Le plus intéressant résidait dans la poche intérieure de sa veste : **un morceau de papier** chiffonné où était dessiné **un plan très basique** (cf. partie 4.1).

Nemamiah était **dans un état critique** : touché dans le flanc droit, il perdait beaucoup de sang et n'allait pas tarder à rendre l'âme. Conscient de sa situation, il n'hésita pas à **divulguer quelques derniers détails** pour permettre aux PJs de fuir de la meilleure manière possible :

« Ecoutez-moi, les clefs du hummer sont sur moi et il y a une carte avec un itinéraire sous la boîte à gants. Prenez ça aussi, il leur tendit un morceau de plastique avec une bande noire sur un côté – qui se trouvera être une

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE II

CENDRES

carte magnétique très utile pour la suite. *Evitez les routes au maximum et délivrez-leur ce message « Ils sont tout près et ils savent ! ». Dites-leur je vous en prie, dites-leur... notre avenir en dépend... »*

Puis il succomba à sa blessure.

La carte sous la boîte à gants indiquait une **trajectoire complexe** – sans doute pour éviter diverses zones dangereuses – jusqu'à la **citée morte de Paris**. Il est évident qu'une personne ayant la **compétence CONDUIRE** pourra se charger du hummer. Néanmoins, il faudra faire un **jet en GEOGRAPHIE** avec un **malus de 4** pour comprendre qu'il s'agit bien de Paris. Ensuite, un petit **jet en ORIENTATION** permettra de suivre à la lettre le plan tracé.

4.1 Les Bourreaux d'Hitlär.

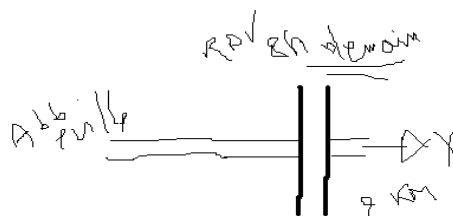
Cette partie du scénario décrit les événements qui se passeront si les PJs décident de suivre le plan trouvé sur Vlad. Il est d'ailleurs difficile à comprendre puisqu'il y a très peu de détails d'inscrits. Sommairement, il s'agit d'un point de rendez-vous vers l'ouest d'Abbeville, à 2km. Le trait gras désigne l'ancienne autoroute qui passait dans le coin. Avec un **jet en ORIENTATION**, les PJs arriveront à un petit village abandonné du nom de Bellancourt. Le panneau d'indication des lieux est accompagné de 2 poutres qui soutiennent 2 corps inertes – un asiatique et un métis – qui y sont cloués à l'envers. Du sang ruisselle encore sur leurs torses mutilés de croix gammées – pour comprendre qu'il s'agit de croix gammées, il faut faire un **jet en CULTURE ANCIENNE**.

Le son d'une voix ayant une grande portée se fit entendre. Elle provenait de 2 énormes granges plus en profondeur dans le village. Plus on s'en approchait, plus la voix était importante et accompagnée d'autres voix moins fortes qui se lamentaient – des cris, des pleurs et des gémissements. De grandes fenêtres se tiennent sur chaque mur.

A l'intérieur se dresse un piédestal sur lequel un homme au crâne rasé tatoué sur le front d'un V parle dans un mégaphone à une dizaine d'autres crânes rasés. A côté d'eux, une énorme cage destinée à la capture de gros animaux contient tous un tas d'individus d'horizons différents : asiatiques, métisses, maghrébins, ...

Aux PJs de faire un choix : sauver les pauvres âmes sans défense ou faire comme s'ils n'avaient rien vu...

S'ils décident d'agir, ils pourront trouver 2 jerricanes pleins d'essence et quelques bouteilles de whisky dans l'autre grange. A eux de se débrouiller ; si l'un d'entre eux à



une **compétence ARTISANAT** en rapport avec les explosifs ou tout simplement **EXPLOSIFS**, fabriquer des cocktails molotov sera un jeu d'enfants. Sinon un **jet en DEXTERITE** avec une **marge supérieure à 4** suffira.

Leur victoire leur permettra d'obtenir 1 point de **SOCIAL** (qui n'influe pas sur les points de compétences) et 1 point de **compétence** là où ils le désirent. Qui plus est, ils auront toute la gratitude des

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE II

CENDRES

prisonniers qui parleront d'eux dans tous les villages qu'ils visiteront (une certaine réputation commencera à se forger pour les PJs).

4.2 La Cabbale.

Le plan de Nemamiah conduisit les PJs jusque **devant un grillage cadenassé précédant une falaise**. Dans celle-ci était incrustée **une énorme porte en métal** où y était écrit **C-48841 E**. Sur le grillage, une pancarte intimidait avec *« Zone à hauts risques / ne pas franchir »*. Il n'y avait **personne dans les environs** ; que les Joueurs et le hummer.

Un **jet en ANALYSE** montrera que le cadenas est bien trop neuf pour un grillage presque rouillé. Cela prouvera qu'il y a bien **une activité humaine** non loin d'ici. La grille est **facilement franchissable en la forçant** (les PJs ont un hummer à disposition, il ne faut pas l'oublier). Mais si un courageux daigne faire **un jet en SERRURERIE**, il le peut.

Devant la grande porte, il était **impossible de l'ouvrir manuellement**. Frapper dessus revenait à frapper sur le sol et il n'y avait aucun interrupteur. Cependant, **une petite fente se tenait dans le mur de droite**. Si les PJs ne trouvent pas par eux-mêmes, **un jet en ANALYSE** comblera la chose : il faut **mettre la carte magnétique dans la fente**.

Le grand portail s'ouvrit alors de bas en haut. Le couloir qui se dessina à eux faisait bien **15 mètres de hauteur et 10 de largeur**. Quant à sa profondeur, le manque de lumière dans le fond empêchait d'en voir la fin. Dès qu'ils y pénétrèrent, celui ayant **la plus haute INTUITION** eût le **sentiment de se jeter dans une embuscade**. Et il eût raison : à peine eurent-ils le temps de visiter cet énorme couloir que **des spots très puissants**

s'allumèrent un peu partout dans les hauteurs et **aveuglèrent les PJs**. Une **vingtaine d'hommes armés de M16** avec des gilets pare-balles, des casques et des uniformes militaires **les tenaient en joue** : *« Lâchez vos armes et mettez vos mains en évidence ! »*. S'ils ne s'exécutent pas, un militaire **tirera à leurs pieds**. Pour prétendre garder son arme, il faudra réussir **un jet de VOLONTE avec au moins 8 de marge**.

Ils sont par la suite **fouillés puis menottés et amenés dans une salle d'interrogatoire** avec un miroir face à eux. On leur conseillera de **s'asseoir sur les chaises** en métal derrière une grande table du même matériau. Une **impression d'être observé** se fera sentir pour ceux qui ont une **INTUITION** supérieure à 10.

Un homme en chemise verte avec un **fanion** où il était écrit **DGSE** avec un **drapeau français** dessous – **un jet en CULTURE ANCIENNE** avec un **malus de 5** pour découvrir qu'il s'agit de la **Direction Générale de la Sécurité Extérieure** (les services secrets français) – vint **s'installer face aux Joueurs**. Il prétendit que le sang retrouvé sur le hummer est celui d'un des leurs :

« Qu'est-ce que vous avez à dire ? »

Ils peuvent répondre **qu'ils tentaient de s'enfuir** suite à une attaque à Abbeville.

« C'était avant ou après leur avoir volé le véhicule ? »

Evidemment, **Nemamiah légua le hummer aux PJs**.

« Il vous a confiés les yeux fermés un engin de cette valeur ? Et en quel honneur ? Parce que vous avez de bonnes têtes et qu'il était sûr que vous alliez le ramener ? »

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE II

CENDRES

Les PJs peuvent répliquer qu'ils l'ont bien ramenés et qu'ils **n'avaient aucun intérêt à venir jusqu'ici hormis délivrer un message**. Mais **Raziel** – c'est son nom – **les coupera** :

« Vous voulez savoir ce que j'en pense : vous les avez pris en embuscade et voyant comment ils étaient, vous les avez torturés pour qu'ils avouent d'où ils venaient et ensuite vous les avez éliminés. »

Une **hypothèse tangible** mais les PJs tenteront de se défendre.

« Impacts de balles sur la carrosserie, divers traces de lutte, tâches de sang sur les portières... c'est parlant ! Les preuves sont évidentes. »

Il est prioritaire aux PJs de **délivrer le message de Nemamiah**. Tant qu'ils ne l'ont pas fait, **ils seront interrogés pour qu'ils avouent des choses qu'ils n'ont pas commises**. Après avoir divulgué le message, **une voix sortant des coins de mur** vint se mêler à la conversation *« Je pense qu'ils disent la vérité, Raziel... »*. La porte s'ouvrit et **un autre homme fit son apparition** : cheveux courts et blonds, visage creux, regard de détermination et même fanion que Raziel.

« Je suis Denys. Je suis... le type qui commande. Et je crois à votre version. Tout simplement parce qu'avant de perdre le contact avec Nemamiah, j'ai eu un de ses messages radio où il me disait qu'il avait un rendez-vous d'une extrême importance. Et il vous a cités ; il

vous voyait comme des recrues potentielles. Il m'avait recommandé seulement 2 personnes avant vous. Tout d'abord Assiah qui était son compagnon et Raziel qui est mon second. »

Il demanda à Raziel de **les démenotter** et demanda à ce qu'ils répètent le message. **Une certaine peur** se lisait sur le visage de Denys même s'il réussit à redevenir indifférent au bout de quelques secondes. Il se sentit **redevable** et demanda à ce qu'on fasse **visiter les lieux et donner à manger aux PJs**.

« Le temps est au déjeuner ! Nous reparlerons de tout ceci plus tard. Pour l'instant, profitez de la visite en compagnie de Gabrielle. »

Une **jeune femme d'une vingtaine d'années** invita les PJs à la suivre. Elle avait de longs cheveux bouclés et était très souriante. Gabrielle se présenta comme **la responsable de l'intégration des nouvelles recrues** – une sorte de directrice des ressources humaines à moindre échelle. Elle les amena directement **à la cafétéria** du complexe :

« Cet endroit a été conçu pour survivre en cas d'attaque nucléaire. Le monde extérieur n'a pas été vivable avant plus décennies donc ses créateurs ont combinés diverses énergies et notamment l'énergie solaire ; nous avons des jardins hydroponiques. Si jamais le monde extérieur prenait connaissance de nos constructions, une marée humaine déferlerait et emporterait ce qu'elle pourrait et détruirait le reste. Ceci étant dit, nous avons

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE II

CENDRES

même une piscine et une salle de jeux par là. Voilà, installez-vous, on va vous apporter des plateaux. »

Elle proposa de s'asseoir autour de tables accompagnées de bancs. Lorsque les plateaux arrivèrent, ils virent devant eux **une corne d'abondance de nourriture** : raisins, tomates, pain, viande cuite à la vapeur, pommes de terre et des couverts.

5. Engagements.

Plus tard dans la journée, **Denys vint à la rencontre des Joueurs** pour leur expliquer plus en détails **ses ambitions et l'intérêt d'un tel complexe** au milieu des ruines :

« C'est agréable ici. Mais tout n'est qu'artificiel. Sans électricité, en l'espace d'une semaine tout dépérirait. C'est paisible comme endroit mais le monde extérieur reste ce qu'il est et la civilisation qui a bâti cet édifice s'est éteinte. Depuis plus de 50 ans, nous vivons sur les restes de l'ancien monde et ils sont pratiquement épuisés aujourd'hui ; il y a certes quelques communautés de grande envergure avec de bonnes intentions mais il y en a d'autres qui ne voient que les avantages égoïstes dont ils peuvent abuser. On est donc face à une alternative : soit on laisse couler et le monde court vers une seconde apocalypse, soit on décide d'en reconstruire un sur les cendres de l'ancien. Et entre nous, je n'aimerais pas que les monstres de l'extérieur le façonnent à leur

image. C'est pourquoi on aura besoin d'aide le moment venu. Vous voir ici, sain et sauf avec comme unique intérêt de rapporter un message, ça m'a plu. Et c'est pourquoi j'aimerais que vous travailliez pour la Cabbale. Vous seriez nourris et logés sans vous en soucier et puis vous participeriez à l'aboutissement d'un nouveau monde où une place de choix vous attendrait... Je vous laisse, j'ai à faire. Réfléchissez-y et dites-moi ce que vous en pensez. »

Aux PJs de choisir. Ils peuvent en discuter entre eux. Certains peuvent décider **de ne pas rejoindre la cause de Denys**, d'autres si... tout est possible encore une fois. Toujours est-il que si les PJs sont d'accords, ils iront voir Denys – ou Denys reviendra à leur rencontre le lendemain après avoir dormi – et ils auront **un aperçu des méthodes de travail** :

« Dans l'organisation, on a 6 équipes de recherche. Avec Nemamiah, Yaeiel et Assiah, on a perdu notre meilleur trio. Vous avez prouvé que vous pouvez gérer dans des situations critiques d'après vos récits. Vous pouvez prendre leurs places et la relève sera assurée. Il nous faut des individus qui connaissent le monde extérieur. Votre but sera en priorité de repartir dehors et découvrir qui sont nos alliés et nos adversaires, trouver de nouvelles ressources pour le futur, enquêter sur ce que Nemamiah avait découvert en CER. Ainsi nous pourrions éventuellement nous

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE II

CENDRES

préparer au pire. Je précise une dernière chose qui a son importance : revenez vivant le plus souvent possible. »

Après ce discours, Denys **invita les PJs à réfléchir encore à leur décision finale** et que si ça les intéressait, qu'ils reviennent **dans 2h pour qu'il leur donne leur première mission.**

FIN DU CHAPITRE II

8