

LA MALEDICTION DE LOKI

SCENARIO POUR BITUME

Ce scénario est prévu pour des personnages assez expérimentés et bien équipés. La présence d'un Enfant serait utile mais nullement obligatoire. De plus, il serait souhaitable que les personnages aient de mauvais rapport avec les Fourmis. Accessoirement, cette histoire peut servir d'introduction à la campagne de "Paris-Brest", un "Souffle de Légende".

Introduction

Les personnages sont dans l'Est de la France, à la limite des Vosges. La domination Viking n'y est pour l'instant que très faible. La route des PJ va croiser celle d'une tribu de Guérisseurs, qu'il convient de présenter avant d'aller plus loin.

Les Pèlerins du Salut sont composés de six membres :

Alka Setzer, Il est le chef de Pèlerins. Son autorité est totale sur sa tribu, laquelle le respecte énormément, en particulier en raison de son âge (une soixantaine d'années). Ancien étudiant en médecine avant la Grande Folie, il a retrouvé certaines de ses aptitudes de cette époque.

Bistouri, Un petit jeune très futé, récupéré alors qu'il était le seul rescapé du massacre de sa tribu d'Enfants. En fait, il était leur chef et les a décimés la veille de ses seize ans alors qu'ils s'apprétaient à le tuer.

L'Abbé Soury, Encore plus âgé qu'Alka Setzer (70 ans !), l'abbé est l'un des survivants indemnes de la Grande Folie. Prêtre, il voit en la tribu, un moyen de propager sa foi, quitte à en négliger la science et la recherche. En fait, il s'inscrit tout à fait dans la doctrine des Guérisseurs. Son intelligence et son âge font de lui le "vieux sage" de la tribu.

Cécilia, Une jeune femme, qui en plus d'être belle, serait très mignonne si elle n'était pas borgne. Ancienne Amazone, elle a perdu son œil au cours d'un combat qui lui aurait été fatal sans l'intervention des Pèlerins. Depuis, elle s'est totalement ralliée à leur cause.

Paco, un homme d'une vingtaine d'année, fervent protecteur de la vie humaine et profondément dévoué à son prochain. Il est l'un des Pèlerins les plus croyants, dans tous les sens du terme.

Sparadrap, est un sourd et muet recueilli par les Pèlerins. Son surnom a été trouvé par Bistouri "On lui a trop collé de sparadrap sur la bouche !". Sparadrap est serviable, attentionné et également amoureux de Cécilia. Il rentrerait dans une colère folle s'il lui arrivait quoi que ce soit.

Les Pèlerins du Salut se déplacent à bord de Trois vans entièrement équipés pour les soins, le transport de denrées et munis de quelques armes défensives. Ils sont conduits dans l'ordre par Alka Setzer, Sparadrap et Paco.

Si cette tribu est décrite de façon aussi précise, c'est pour permettre au MJ de les utiliser au-delà de cette aventure.

Maintenant, il est temps de présenter la quête des Pèlerins du Salut...

L'envoyé de la bande à Velpeau

Alors qu'ils fouillaient les ruines d'un hôpital parisien, les Pèlerins trouvèrent la photo d'une personne, encadrée dans une salle. De cette photo, les Guérisseurs trouvèrent un dossier médical indiquant que la personne en question a sauvé une vie en donnant de la moelle osseuse. Pour les Pèlerins, cette découverte fut fondamentale. Ils avaient trouvé leur messie, l'envoyé de la bande à Velpeau sur terre. Rapidement, la photo est devenue une relique sacrée et le messie peut sauver de nombreuses vies. Oui, mais voilà, il faut le trouver. L'abbé Soury se doute bien évidemment que ce messie est certainement mort aujourd'hui, mais rechercher quelque chose dont on ignore qu'on ne le trouvera jamais, constitue un message religieux excellent. "Nous devons prolonger la quête mes frères", telles furent les paroles de l'Abbé. Donc, voilà nos Guérisseurs à la recherche DU messie. Or, le hasard va faire que l'un des PJ sera le sosie parfait du personnage de la photo. D'ailleurs, il est temps pour vous de décider de l'apparence de ce messie. L'idéal serait un Enfant. En effet, cela expliquerait pourquoi l'hôpital avait affiché sa photo pour que tout le monde et en particulier les enfants malades, puisse garder espoir et réconfort. De plus, les Pèlerins seront plus sensibles au fait que le messie a l'apparence d'un petit être fragile ! Mais, s'il n'y a pas d'Enfant parmi vos PJ, c'est à vous de choisir qui sera le sosie. Privilégiez toutefois quelqu'un de faible et relativement pacifique (Fermier, Conservateur, Marchand...). Sinon, le messie Punk, Fils du métal ou Mercenaire risque bien de renvoyer les Guérisseurs sur les pâquerettes. Or, cela est à éviter absolument.

Les Pèlerins du Salut ont en effet parcouru la France afin de soigner les nécessiteux, mais aussi de rechercher leur "Ange". Non loin d'ici, ils sont tombés sur une tribu de Vikings victime d'une étrange maladie. Or, les soins des Guérisseurs se sont révélés inefficaces, malgré la foi et les prières. Plus que jamais, il faut donc retrouver le messie pour stopper l'hécatombe chez les Vikings.

Aussi, imaginez la surprise des Pèlerins, lorsqu'ils croisent leur messie. Sans parler de celle de

l'Abbé Soury, qui lui sait que le sosie n'est pas le messie (notamment si l'enfant de la photo est après quarante ans, toujours un enfant !) mais le fruit d'un incroyable hasard. D'ailleurs, tout PJ ayant le Talent Histoire arrivera à la même conclusion. Mais pour les Guérisseurs, aucun doute n'est possible, rien ne les fera changer d'avis. Après avoir expliqué la situation aux PJ, ils vont les convaincre de les accompagner pour aider les Vikings. Dans tous les cas, pour les Pèlerins, il est EVIDENT que le messie vient avec eux, quitte à l'endormir et à le kidnapper. Il est donc indispensable, que les PJ acceptent de suivre les Pèlerins du Salut.

La citadelle de Dagda

Les Guerriers du Tonnerre étaient au nombre de 40 hommes et 40 femmes lorsqu'ils se sont installés dans la citadelle de Dagda, il y a de cela environs deux mois. Au moment où les PJ et les Guérisseurs les rejoignent, ils ne sont plus que 16 hommes et 13 femmes. Le premier chef des Guerriers du Tonnerre, Sven, mourut parmi les premiers. Il a été brûlé avec son Drakkar. Dorénavant, le nouveau chef est Hans. Sven avait conduit sa tribu à la Citadelle de Dagda. Elle est constituée de bâtiments étranges, aux formes mystiques. De plus, elle émet de curieux sons et dégage des fumées et brouillards qui ne peuvent être que divins. En réalité, nos amis Vikings ont élu domicile dans une centrale nucléaire. Abandonnée depuis la catastrophe, elle est restée néanmoins miraculeusement en état et extrêmement toxique. Au fil des années et faute d'entretien, de nombreuses fuites sont apparues. La faune et la flore des environs ont subi des mutations (plus ou moins importantes et sensationnelles, à la discrétion du MJ). Pour les Guerriers du Tonnerre, il ne fait pourtant aucun doute que ce lieu est la Citadelle de Dagda, le Dieu du carburant. Toute personne ayant le Talent Histoire et réussissant un jet d'Intelligence (difficulté 5), reconnaîtra la vraie nature de la Citadelle de Dagda. Considérez que Hans a raté son jet...

Les Fourmis dans tout ça

Les Fourmis des montagnes environnantes estiment que la centrale est toujours en état de fonctionner ; en la remettant en marche, ils disposeraient alors d'une réserve d'énergie conséquente. Pour ne pas courir le risque que la centrale soit endommagée, les Fourmis n'ont pas attaqué de front les Vikings. Ils ont tout simplement répandu un virus dans les vivres et les réserves d'eau (une rivière traverse la centrale) à l'aide d'un gaz. Ils espéraient que voyant les leurs mourir un à un, les Vikings partiraient rapidement de la centrale. Mais il n'en est rien. Les Vikings ont la ferme intention de rester ici, et ce pour plusieurs raisons :

- Pour eux la centrale est la Citadelle de Dagda, or elle était jusqu'alors réputée légendaire.

- Leur tout premier chef, Sven, y fut brûlé avec son drakkar. Dagda s'est d'ailleurs manifesté par une petite

explosion et un nuage de fumée (radioactive).

- Y a pas plus têtue qu'un Viking. "On est ici et on y reste par Odin !!!

Les Fourmis ont donc continué à propager le gaz. Les Vikings mettent la mort des leurs sur le compte de Loki. Selon eux, jaloux qu'ils aient enfin découvert la tant convoitée Citadelle de Dagda, il veut se venger. En plus de cette malédiction, il envoie aussi des esprits maléfiques (fumées dues aux fuites de la centrale), ainsi que des monstres (animaux mutants). Tout cela fournit aux Vikings une raison de plus pour rester. Ils ne vont pas fuir devant Loki !

Les Fourmis ne peuvent donc rien faire d'autre que d'attendre en rageant d'être face à des barbares aussi stupides...!

Quelques noms Vikings...

Hank, Ulrich, Hagen, Holger et Siegfried pour les hommes.

Berta, Birgit, Hedwige, Hemma, Erika et Natacha pour les femmes.

Le messie est là

Pour les Pèlerins du Salut, il ne fait aucun doute que cette maladie peut maintenant être soignée, puisque l'envoyé de la bande à Velpeau est enfin parmi eux !

Concrètement, les effets du gaz se traduisent par des vomissements, de la fièvre, des crises de toux et une anorexie. La mort survient généralement en une semaine.

La centrale est située au pied des montagnes parmi lesquelles se situe la base des Fourmis. Toutes les semaines, un hélicoptère furtif lâche son gaz sur la centrale et la rivière. A chaque passage, il y a 1d6 Viking(s) qui absorbe(nt) directement le gaz, mourant ainsi en 2d6 jours.

Certains Guerriers du Tonnerre entendent le bruit léger de l'hélicoptère. Pour eux, c'est le "souffle maléfique de Loki". Certains guerriers parmi les plus braves sont alors partis sur la trace de Loki, là-haut, vers les montagnes. Ils ne sont jamais revenus et comme la malédiction est toujours présente, les autres en déduisent qu'ils ont échoué et qu'ils reposent au Valhalla.

Si les personnages partent explorer les environs, ils rencontreront des animaux mutants, comme des insectes ou des oiseaux de taille inhabituelle. Si le MJ le désire, il peut y avoir également des animaux plus gros et plus dangereux. Prendre dans ce cas les caractéristiques des loups, ours et aigles, et augmenter un peu certains de leurs scores.

Si les PJ commencent à se douter du rôle des Fourmis dans l'histoire, ils iront peut-être échafauder quelques plans. La première idée serait de prendre d'assaut l'hélicoptère, récupérer sa cargaison de gaz et trouver une des entrées de la base des Fourmis pour y balancer le virus. Même s'il ne serait pas trop difficile d'obtenir l'aide des Guerriers du Tonnerre pour ça, ce plan est voué à l'échec (voir plus loin). Une autre

solution que vos PJ pourraient proposer, serait de faire sauter la centrale. Certes, cela résoudrait le problème avec les Fourmis, mais reste à être suffisamment discret pour que les Vikings n'apprennent pas ce projet...

Les Serpents de la nuit

Les Serpents de la nuit sont une tribu de Frères du Serpent, composée de 6 membres. La tribu est dirigée par Brice Vechter. Lui et ses hommes sont tombés sur une pétition écologiste datant de 1985, exigeant la fermeture de la centrale en raison du non respect des normes de sécurité. Dans ce tract, il est écrit que la centrale est polluante et dangereuse autant pour l'environnement que pour la faune et la population locale. Brice Vechter et ses "frères" ont décidé de continuer le combat, et cherchent donc à détruire la centrale !

Pour cela, ils ont développé et aménagé un souterrain (y compris les égouts) qui débouche sous la centrale. Avec leur spécialiste en explosif, Antoine Lalonde, les Serpents de la nuit vont aller déposer des charges sous la centrale. Coïncidence, leur opération commando va avoir lieu la même nuit qu'un lâché de gaz des Fourmis. Lors de la pose, il va y avoir un petit problème qui va faire que la charge n'explosera pas. Les Serpents de la nuit seront donc contraints de revenir au petit matin pour réparer le problème. Mais cette fois-ci, un Viking les repérera. En colère et croyant que ce sont des Fourmis, il les exécutera. Cependant, il est souhaitable qu'Antoine Lalonde soit épargné. D'une part cela permettra une explication et donc d'apprendre que ce ne sont pas des Fourmis et que les Serpents de la nuit n'ont rien à voir avec la maladie, et d'autre part, Lalonde est suffisamment expert en explosifs, techniques de discrétion et de subterfuge pour être utile aux personnages lorsqu'ils devront aller attaquer les Fourmis.

L'attaque contre la Fourmilière

Tôt ou tard, les personnages devraient donc comprendre que ce sont les Fourmis qui propagent le gaz et qu'en suivant leur hélicoptère, ils sont basés dans la montagne proche de la centrale. Pour s'en prendre aux Fourmis, les personnages n'ont qu'une solution. Prendre d'assaut l'hélicoptère serait en effet suicidaire, et même en cas de réussite, ils ne pourraient le piloter (autodestruction du véhicule et des armes par leur propriétaire). Du reste, une Fourmi prise vivante préférera mourir sous la torture plutôt que d'aider ces barbares à attaquer l'une des bases de son peuple. Par conséquent, les personnages devront se rendre par leur propre moyen sur la montagne afin de l'explorer et d'y découvrir l'une des entrées de la base Fourmi. Précisons tout de suite que la montagne est depuis longtemps inaccessible aux véhicules terrestres. Si les PJ possèdent un véhicule du type hélicoptère, il ne devrait pas y avoir de problème pour atteindre le sommet de la montagne. Dans le cas contraire, ils devront évoluer à pied.

Il sera facile de convaincre Antoine Lalonde d'accompagner les personnages ; d'une part il peut être utile si les personnages possèdent des explosifs (sinon, il leur en fournira), et d'autre part, il ne tient pas particulièrement à rester seul avec les Vikings ! Ces derniers seront au début hésitant à laisser des guerriers partir, car leur devoir est de rester garder la Citadelle de Dagda. Toutefois, si les PJ insistent ou mettent en avant leur esprit de vengeance, 1d6+2 Vikings volontaires accepteront de se joindre à eux. Quant aux Pèlerins du Salut, ils refuseront catégoriquement d'accompagner les personnages, prétextant une plus grande utilité avec les malades. Ils verront en outre d'un mauvais œil le fait que leur messie participe à ces hostilités. Là aussi, il faudra user de diplomatie, ruse ou violence pour qu'il puisse quitter la centrale avec les autres.

L'exploration de la montagne

Escalader la montagne prendra environ une journée (à ajuster selon les compétences en milieu forestier et la mobilité de chacun). En route, les personnages pourront croiser des loups, ours et aigles mutés. Par ailleurs, la flore pourra être décrite comme particulièrement dense et un peu fantastique (arbres immenses, fruits mutés, papillons géants, etc.). A un moment donné, ils trouveront les cadavres de deux Vikings, dévorés par des loups. Il ne reste plus que leurs haches, targes et vêtements de cuir ; leurs vivres ont été consommés par les animaux.

Il y a une petite rivière qui serpente le long de la montagne, mais Antoine Lalonde déconseillera de boire de cette eau. Il aura d'ailleurs raison car quiconque la consommera devra réussir un jet de Résistance à +20 pour ne pas mourir en deux jours. Une réussite entraînera tout de même des crampes d'estomac invalidantes (-20 à tous les Talents).

Finalement, au bout de deux jours, les personnages finiront par tomber sur des indices de la présence proche des Fourmis...

La Fourmilière

Avant d'aller plus loin, rappelons qu'il est précisé dans les règles de Bitume, que l'accès à une base Fourmis par des PJ ne devrait normalement pas être possible. Cela d'une part en raison du background (côté mystérieux des Fourmis à entretenir), et d'autre part en raison du degré très élevé des protections de ce type de base. Par conséquent, nous n'encourageons pas le MJ à enfreindre cette "règle". Les PJ vont approcher différentes entrées de la base Fourmis. L'un d'elle est en fait celle utilisée par les hélicoptères. Elle est située sur un plateau, au sommet de la montagne. Les zones habitables et réservées aux scientifiques sont situées bien plus bas, dans les profondeurs.

Pour la raison évoquée plus haut, aucun plan de la Fourmilière n'est fourni. Toutefois, plusieurs indications sont proposées quant à la disposition des lieux et de ce que les PJ pourront en percevoir.

Construite dans la montagne, la base est constituée en "escalier".

Au pied, se trouvent les accès réservés aux véhicules terrestres. Il s'agit d'une double porte immense, extrêmement bien camouflée et protégée. Les PJ ne pourront donc ni les détecter ni les ouvrir.

Si on continue l'ascension, il est possible de découvrir (en cas de jet de Repérage réussi à -10) par moment des plaques d'aérations camouflées en faux rochers. Elles peuvent être démontées facilement (jet de Mécanique et jet de Discrétion à -10). Toutefois, elles sont trop étroites pour que même un enfant puisse s'y glisser. Tout objet jeté à l'intérieur (au hasard, une grenade...) tombera dans les profondeurs, et les PJ ne pourront savoir ce qu'il adviendra de cet objet. Par contre, ils seront alors repérés par les Fourmis qui enverront un commando terrestre les anéantir.

A mi hauteur de la montagne, les Personnages pourront repérer (jet de Repérage à -20) une entrée d'environ 3 mètres de haut sur 2 mètres de large. Cette porte est protégée comme décrite dans les règles de Bitume, c'est-à-dire par une tourelle télescopique qui tire sur tout être vivant approchant à moins de 20 mètres. (TIR : 90 + les bonus, RA : 9).

Les armes :

- 2 lance-flammes
- 2 mitrailleuses lourdes
- 2 canons à tir rapide

Chaque arme est protégée par 25 points d'armure.

Il y a donc fort à parier que les PJ ne vont pas essayer deux fois de franchir cette entrée...

Rencontre au sommet

Au sommet, un plateau a été aménagé. Le sol est en fait camouflé. C'est une immense plaque de métal qui bascule pour permettre aux hélicoptères stationnés juste en dessous, d'aller et venir. Il est impossible d'ouvrir ce panneau depuis l'extérieur. Détecter que le sol est en fait en métal requiert un jet de Repérage à -30, à moins que le personnage ne précise explicitement qu'il cherche à détecter une anomalie au niveau du sol. Situés à environ 15 mètres de chaque côté du passage à hélicoptères, se trouvent deux plaques d'aération, maquillées en rocher. Pour les trouver, il faut réussir un jet de Repérage à -10. Comme les précédentes, ces bouches d'aération peuvent assez facilement se démonter (jet de Mécanique) ou se détruire. Elles donnent ensuite sur un étroit conduit d'aération, cette fois-ci un peu plus grand en raison de la pollution provoquée par les hélicoptères. Ici donc, un enfant (mais pas un adulte) peut espérer se glisser.

Les conduits débouchent dans le puits situé au-dessus des pistes d'hélicoptères. Les parois sont en métal et sans aucune prise. Par conséquent, l'escalade se fera sur la réussite d'un jet d'Acrobatie à -40.

A noter, que la salle des hélicoptères a la forme d'un dôme, le "puits" de sorti ayant lui la forme d'une cheminée. Par conséquent, un Personnage qui réussirait (volontairement ou non) à poser les pieds sur le sol ne

pourrait plus espérer atteindre les parois du puits. Ses chances de survie seraient alors très minces. La solution serait de s'emparer d'un hélicoptère et de décoller par la sortie (bien sûr cela suppose que la trappe est ouverte), les Fourmis ne feraient exploser l'engin que lorsque celui-ci serait suffisamment éloigné de la base. Sinon, reste à se frayer un chemin dans la base pour atteindre une autre sortie. Bonne chance.

En fait, l'attaque la plus efficace et sans doute la moins risquée consiste en des explosifs jetés depuis le haut du puits. Les hélicoptères seraient alors détruits, des Fourmis tuées et les mécanismes d'ouverture et de fermeture de la trappe seraient suffisamment endommagés pour empêcher les Fourmis de nuire dans les environs pour un certain temps.

Enfin, une autre solution consiste, une fois arrivé au sommet, à attendre que la trappe s'ouvre. Cela aura lieu pendant la nuit. Les PJ pourront donc à ce moment là jeter leurs explosifs et réaliser un certain nombre de tirs, sur les hélicoptères, le personnel au sol et les structures de la base. Par contre, il leur est ensuite fortement conseillé de déguerpir avant que les commandos d'élite ne surgissent des entrées de la montagne pour aller les cueillir au sommet.

Dans tous les cas, les probabilités que les réserves de gaz empoisonné des fourmis soient détruites sont à la discrétion du MJ, selon les stratagèmes élaborés par ses joueurs.

Notez par ailleurs que les Vikings accompagnant les PJ pourront agir à leurs ordres ou de façon autonome. Il est possible par exemple qu'à la vue de Fourmis, les Guerriers du Tonnerre deviennent berserk et foncent dans le tas, sans se soucier des conséquences. Une autre tactique serait de les utiliser comme front de diversion en les faisant attaquer directement une des entrées de la base. Bref, selon la nature des personnages, les Vikings seront utilisés soit comme de la vulgaire chair à canon, soit comme des alliés respectés qui ne seront pas exposés au danger inutilement.

Conclusion

Les Personnages ont donc a priori réussi à détruire les appareils volants des fourmis, ainsi qu'une partie de leurs réserves de gaz. De retour à la Citadelle, les Vikings les accueillent en héros : pour eux, ils sont les premiers "mortels" à revenir vivants d'une expédition sur la montagne. En dépit du fait que les Vikings ne sont pas particulièrement riches ni très généreux, les Personnages seront tout de même récompensés en nourriture et en armes blanches. Si vous êtes particulièrement généreux et si vous estimez que vos joueurs le méritent (s'ils ont été courageux au combat et qu'ils ne se sont pas cachés derrière les Vikings qui les accompagnaient), un Drakkar (un semi-remorque) inutilisé pourra leur être légué.

Toutefois, d'autres problèmes restent à venir. D'une part, les Pèlerins du Salut ne vont pas laisser le

messie filer. Pour cela c'est à vous d'improviser selon que vous souhaitez utiliser ou non, ces Guérisseurs dans votre campagne. D'autre part, s'il y a suffisamment de survivants, les Serpents de la nuit vont chercher à se venger. Vu qu'Antoine Lalonde n'osera pas alors retourner parmi les siens, ses confrères vont chercher à le retrouver. Encore une fois, il vous appartient de décider si Lalonde reste avec les PJ ou décide de les quitter.

Quant aux Fourmis, et bien cette défaite va les faire accélérer le mouvement. D'ici quelques jours, ils vont envoyer un commando d'une trentaine d'homme pour

éliminer définitivement toute présence barbare dans la centrale. Espérons que les PJ seront déjà partis car sinon, ils risquent de prendre cher...

Quoi qu'il en soit, avant ce raid, Hans le chef des Guerriers du Tonnerre va décider de quitter la région avec quelques membres de sa tribu pour tenter de rassembler d'autres Vikings isolés et les convaincre de rejoindre leurs frères, à la Citadelle de Dagda. Les PJ ont donc une chance de le retrouver à Paris pour entamer la campagne du module Paris-Brest, "Un souffle de légende".