

La métamorphose des chrysalides

Chasseurs de hiéras – Episode 2

Scénario d'Artefal.

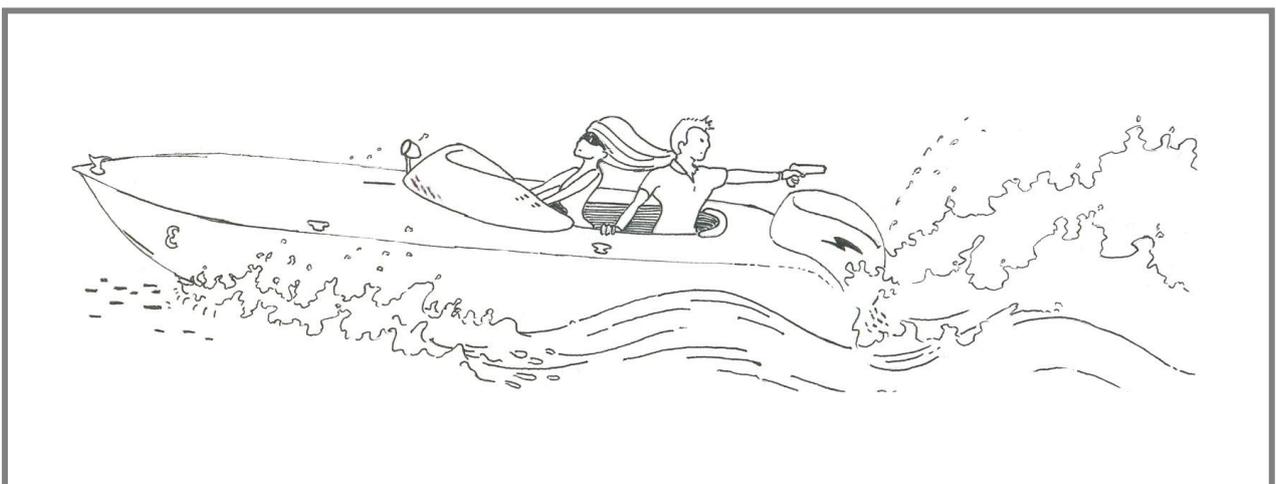
Note sur la forme : dans ce scénario et les suivants, je ne cite aucun nom de PNJ, sauf exception. A la place, j'utilise des groupes nominaux pour les désigner. Ceci permettra, il me semble, à chaque meneur une meilleure adaptation à son propre contexte de jeu. Dans la même optique, la présentation ressemble plus à un synopsis détaillé qu'à un scénario exhaustif. Ce scénario constitue la suite de "Renaissance".

L'intro

Les personnages se retrouvent investis de leur nouveau pouvoir, c'est à dire une conscience de la Trame. Tout au long de ce scénario, et avec l'aide de leur nouveau mentor, l'Oracle, ils vont peu à peu découvrir ce que cette condition engendre. Ils seront sans doute amener à expérimenter le niveau brut du don: **le chaos**.

L'ambiance à mettre en place durant ce scénario est l'urgence de stabiliser leur don en trouvant leur hiéra et l'aggravation de la situation générale autour d'eux, probablement générée par leur manque de contrôle sur la Trame. Ils doivent sentir que les événements deviennent incontrôlables tandis que même la nature gronde. Au meneur de jongler (avec jubilation) avec l'effet papillon, en fonction des actions des PJs. Au début, leurs choix ne provoqueront que de simple incidents (la chute d'une chaise par exemple) mais ensuite ils engendreront de véritables catastrophes à chaque embranchement de leur destin (effondrement d'une galerie des catacombes ; carambolage alors qu'ils viennent de tourner à l'angle d'une rue, etc.).

Heureusement, l'Oracle sera là pour leur expliquer ce qui se passe et les presser encore plus pour trouver des hiéras. L'Oracle pourra également commencer à les initier à la société des mystes.



L'accroche

Nous avons laissé les PJs avec pour seul indice, une prédiction évoquant le nom d'un homme surement d'origine russe. L'Oracle voit en celle-ci une bonne *augure* pour trouver leurs

hièras et de leur expliquer ce que sont ces reliques. Elle explique aussi que les hièras ont leur propre influence sur les destinées et qu' 'il est probable que l'éveil des personnages soit lié à la réapparition ou l'appel de ces reliques.

On peut imaginer que l'Oracle emmènera les PJs dans un endroit plus sûr, pour faire le point et leur faire ces révélations. Il faudra réparer le métier à tisser qui aura probablement souffert lors du combat contre **Apothéoz** (voir scénario « Renaissance »). Peut être que c'est seulement après avoir réparé son outil de prédiction, que l'Oracle sera en mesure de les aiguiller vers le Russe...

Au meneur de jeu de voir, si les personnages ont besoin d'une petite pause pour soigner les blessures ou s'ils doivent enchaîner immédiatement avec l'épisode suivant.

Quoi qu'il en soit, tôt ou tard, il va falloir s'intéresser à ce russe inconnu pour pouvoir avancer.

Le Russe:

il s'agit d'un homme d'affaires international, spécialisé dans l'exportation de caviar. L'homme semble également relié à la mafia russe (il s'agit d'ailleurs idéalement du contact qui a permis à Apothéoz de sortir de prison). Le Russe semble en ce moment en conflit financier pour le monopole d'exportation du caviar. Il aimerait lancer une attaque en bourse afin de racheter son concurrent direct. Il recherche donc des fonds et parallèlement cherche des alliés européens afin de faire couler son rival. Il vient récemment d'entrer en contact avec un **Criminel** (parrain, gourou, terroriste...) d'une grande ville du bassin méditerranéen (au meneur de choisir où il va situer l'action du scénario selon ses envies...). Celui-ci doit posséder un large réseau d'influence. Ce **Criminel** propose une alliance au **Russe**: en échange de facilités pour le transport de drogue/cigarettes de contrebande/armes entre la Russie et l'Europe, le bandit fournira une aide pour "presser" l'entreprise concurrente. De plus, le Russe a récemment obtenu des indices sur l'existence d'un « trésor perdu » dans la ville du Criminel. Ainsi, il demande l'autorisation d'effectuer des fouilles et propose au Criminel un partage équitable du trésor en cas de découverte.

Pour aller plus loin...

L'épouse du Criminel est en réalité une myste qui appartient à l'organisation des **Trente**. On l'appellera la **Blonde fatale**. Elle manipule son mari et obéit elle-même au **Bras Droit** de J.K. (cf. LdB p59). Elle profite de la fortune du Russe alors que de son côté, elle exécute en tant que *Porte-fouet*, les basses oeuvres de *Jack*. Elle ne tolère les frasques adultérines de son mari que parce qu'il couvre un certain nombre de transactions commerciales illégales et accepte d'accomplir certaines tâches sans poser de questions (comme acheter des biens immobiliers pour les revendre quelques mois plus tard à un inconnu).

C'est elle qui lui a "offert" les indices sur la localisation du trésor...

Renseignements pris, les personnages devront donc apprendre que le Russe recrute, depuis peu, une équipe de chasseurs de trésor...

Quand on arrive en ville...

Les joueurs pourront avoir l'intuition que le trésor n'est autre que les hiéras qu'ils recherchent tant. Ils peuvent donc tenter de se faire recruter ou au contraire d'espionner l'équipe engagée par le Russe.

La ville: au meneur de la choisir... Mais, elle doit posséder le potentiel pour une chasse au trésor. Il serait donc intéressant qu'elle possède des ruines ou des vestiges antiques afin de relier les recherches avec la mythologie et le mysticisme grec. Cnossos, Rome, Athènes, Naples, Marseille, Alexandrie, Le Caire ou même Venise... Il faudra se servir de la situation géopolitique pour faire monter la tension : guerre civile en Egypte, émeutes anti-euro à Athènes, etc. L'idéal, c'est que lors du climax de l'aventure, même la nature s'en mêle : inondations, tremblements de terre, invasion de rats... Tout cela à cause des actions des PJs bien sûr, enfin, ils doivent le penser...

Je ne détaillerai pas la chasse au trésor, libre à vous de la gérer mais elle doit mêler enquête historique (le trésor devrait être relié aux conquêtes napoléoniennes-cf l'encart plus bas-), gestion des autorités (obtenir les autorisations ou pénétrer les bâtiments officiels et gérer les services corrompus), exploration de divers lieux de la ville (musée, bâtiment/monument iconique de la cité comme le campanile de Venise) pour finir dans les fameux vestiges (des catacombes, le Colisée, le site de la nouvelle bibliothèque d'Alexandrie dissimulant un accès oublié à l'ancienne bibliothèque disparue...). Une petite énigme archéologique devrait clore cette chasse pour finir en beauté.

Des obstacles : Les sbires du Criminel s'apercevront rapidement de la gêne que représente les personnages ce qui découlera sur d'inévitables confrontations et autres courses poursuites spectaculaires à travers la ville (rues étroites, cascades dans des escaliers d'une rue piétonne, accident et bain de mer après une course sur les quais, échanges de coup de feu lors d'une fuite en hors-bord, plongeon depuis le sommet du Campanile...).

A partir de ce moment, les héros pourront s'intéresser aux liens qui existent entre le Russe (qui séjourne temporairement dans un wagon privé ou un yacht luxueux) et le Criminel (qui lui réside dans le quartier huppé de la ville).

2 scènes à placer :

- Lors des recherches, les personnages devront être confrontés à une figure mystérieuse, qui leur apportera conseil ou avertissement cryptique. Il s'agit d'un épopète lié à la ville, affectivement ou historiquement. Les PJs ont franchi les frontières d'un cocon sans le savoir (en explorant un ancien quartier par exemple). La rencontre devra être presque hallucinatoire et dérangeante. Surtout, l'épopète disparaîtra aussi vite qu'il sera apparu. Le but est essentiellement l'ambiance, l'étrangeté et flirter avec le fantastique, afin de plonger encore plus dans l'univers d'Eleusis.
- Le Théore : L'Oracle, toujours aux côtés des héros, recevra la visite d'un Théore qui viendra l'interroger sur son enlèvement (épisode précédent). La rencontre devra être tendue car le Théore veut connaître les confidences que l'Oracle aurait pu faire à l'euménide. Le but est de présenter une nouvelle force appartenant à la société

mystique et de montrer que les mystes ont eux aussi des comptes à rendre. Enfin, cela peut créer une certaine suspicion envers leur mentor. En effet, c'est une manière d'amener/d'anticiper la future trahison de l'Oracle, qui s'alliera à terme avec Apothéoz. Amour ? Destinée ? Syndrome de l'otage ?

Le Théore permettra aussi de faire le lien avec le scénario suivant et de fournir l'adresse de précepteurs pour leur future Télétê.

Le climax

La scène finale devrait avoir lieu sur le site où est dissimulé le « trésor ». Elle réunit les différents partis en présence : Le Criminel et ses sbires, le Russe et son équipe de chasseurs (ou ses hommes de mains), éventuellement les autorités et enfin les personnages. Selon la façon dont les PJs auront géré les différents groupes, au cours de l'enquête, il peut y avoir de nombreuses résolutions possibles. On peut penser que les joueurs auront pu tenter de monter le Russe contre le Criminel ou bien s'attirer le soutien des autorités. La conclusion comme les moyens pour y arriver restent ouverts. Néanmoins, les personnages devraient réussir à s'approprier leurs hiéras (cachées dans le trésor). Déroberont-ils le fameux trésor, au nez et à la barbe du Russe (qui verra s'envoler l'équivalent de 500 mille euros) ou s'en serviront-ils au contraire pour calmer le Russe et s'en faire un allié influent ?... Tout est possible.

NB : il est même envisageable de relier cette aventure avec les affaires du *gône de l'Arbre-Roi* présenté dans le LdB.

Prolongement

Il est clair qu'après ce scénario, on se dirige vers une ellipse afin de faire vivre leur Télétê aux héros et par la même occasion d'achever définitivement la création de leur personnage (choix du Talent, associé au complément de Train de vie et d'Influence, qui augmentent logiquement avec la maîtrise de leur Talent voire avec quelques bonus s'ils ont tiré partie de l'aventure).

Garder en tête qu'**Apothéoz** pourra entendre parler de l'affaire par l'intermédiaire du Russe et que les phénomènes naturels ayant ébranlé la Trame auront inévitablement alerté une partie de la communauté myste: les héros se sont donc faits une réputation...

Un peu d'Histoire..

En 1792, le jeune Napoléon Bonaparte fit une rencontre qui bouleversa sa vie alors qu'il assistait impuissant à l'invasion des Tuileries à Paris. Un myste inconnu lui offrit la **hiéra du Chaos** en même temps qu'une étrange prophétie. A partir de là, sa Destinée fut marquée. Une succession de situations ou rencontres chanceuses finit par le placer au service du Directoire en tant que général.

Le Directoire lui offrit une armée indisciplinée pour servir de diversion contre l'armée autrichienne. Avec elle, il transforma la campagne d'Italie en une série de victoires éclatantes. Il alla jusqu'à taxer le pontificat des deux tiers de sa fortune et obtint une rédition des rois de Turin, de Naples, Rome et même du Doge de Venise. Il pilla autant les biens de ces cités que les oeuvres d'art de De Vinci ou de Michelange et malgré tout, les italiens le remercièrent de les avoir libérés du joug autrichien.

Mais, cette campagne éclatante dissimulait une tout autre quête personnelle... Alors qu'il renflouait les caisses de l'état français, Napoléon était, en fait, à la recherche des hiéras manquantes de son gone... La prophétie lui indiquait qu'il existait six autres hiéras identiques à la sienne, cachées dans une grande ville du Latium. Il les chercha sans relâche pendant de nombreux mois.

Le jeune général les trouva finalement mais au moment de faire main basse sur les soeurs de sa bague, il renonça. Il renonça à partager son pouvoir, alors même que sa puissance politique n'avait jamais été aussi grande... Pourquoi partager?

C'est ainsi qu'il écrivit l'Histoire mais seul.

Les personnages eux n'auront pas les mêmes hésitations lorsqu'ils découvriront les six hiéras dans leur écrin...