

La métamorphose des Chrysalides

Télé-tê prêt ou pas? – Episode 3

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 "Chasseurs de Hiéras".

L'intro

Les personnages sont donc en possession de leurs hiéras. Ces bijoux vont être au centre de cet épisode. Il faut donc déterminer leur apparence et leur origine. Pour la suite du texte, j'associerai le destin des héros au gône du Chaos / de l'Empereur (comme évoqué dans l'épisode précédent). Mais, il est bien entendu possible de les lier à une série perdue d'*Antonello de Messine*, par exemple. L'important est que leur hiéra soit une légende chez les arcanistes et éveille la curiosité sinon la jalousie de leurs pairs.

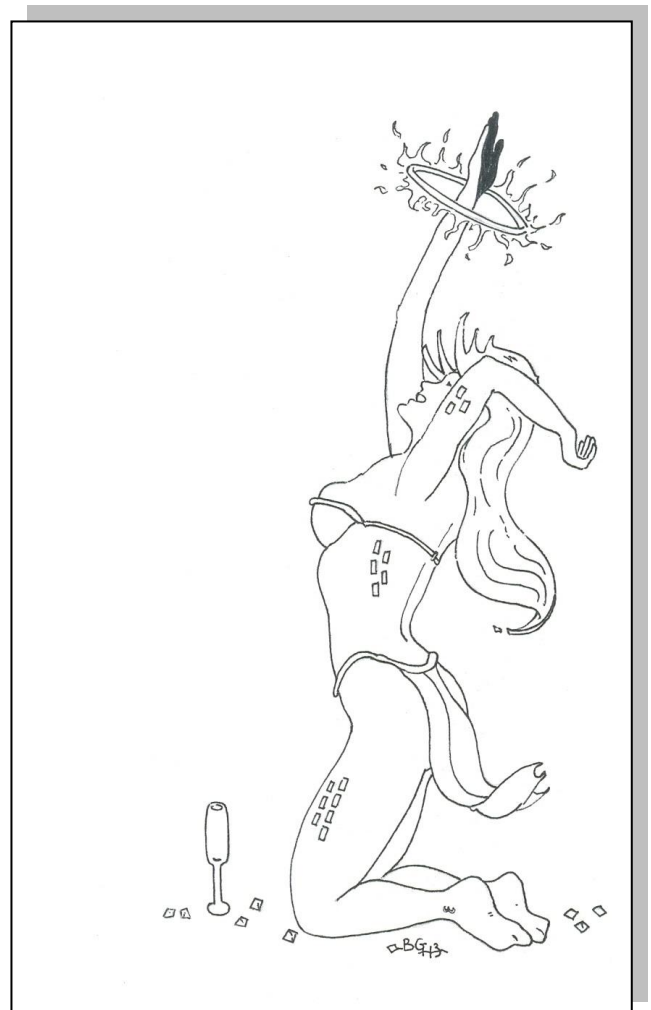
Il faut alors se poser quelques questions: comment les hiéras se sont elles retrouvées mêlées au trésor de l'épisode précédent? Pourquoi quelqu'un les a dissimulées là? Qui est ce "quelqu'un"? Que va générer leur réapparition?

Logiquement, les joueurs devraient s'intéresser au passé de leur hiéra. Parallèlement, ils vont faire leurs premiers pas dans la société myste.

Le bal de promo

Après environ un an de Télé-tê, leur mentor a décidé que les héros étaient fin prêts pour être présentés à la société myste. Ils auront pu choisir innocemment un nom pour leur gône, premier pas pour fédérer l'équipe. Aussi, l'Oracle profite d'une réception organisée par **Agathe de Bruisant**, une des *Six reines*, pour introduire ses protégés. A noter que l'invitation peut très bien émaner du Théore avec qui ils auront pu sympathiser dans l'aventure précédente. Quoi qu'il en soit, la fête a lieu dans les montagnes suisses, à **Gstaadt**, dans un chalet luxueux, qui se trouve également être un cocon.

L'accueil se fait au sommet d'un téléphérique privé ou par un hélicoptère. Les invités sont ensuite conduits en traineau jusqu'à la demeure accrochée à flanc de montagne. En pénétrant le chalet, on quitte la neige pour découvrir une ambiance beaucoup plus chaude. Les convives quittent leurs lourds manteaux de visons ou leurs combinaisons de ski pour dévoiler leurs robes de soirée sexys et leurs costumes sur mesure. Autour



d'eux des jongleurs torsés nus font voltiger des torches enflammées au dessus de leur tête, des contorsionnistes se figent dans des positions douloureuses et des danseuses exotiques en tenue légère à strass assurent un show sensuel, tandis que des cracheurs de feu réchauffent l'atmosphère. Le champagne remplit les coupes et le caviar les coupelles. Des cristaux *svarosky* décorent les tables basses ou pendent en chapelet de flocons depuis le plafond. Des salons plus feutrés ont été aménagés pour permettre des discussions tranquilles devant une cheminée. Enfin, en franchissant un énième seuil de porte marqué d'un epsilon, les invités remarqueront à peine qu'ils déambulent à présent dans un atrium de glace...

Persons of interest:

- Leur hôte, Agathe de Bruisant: référez vous à sa description LdB p165. Elle viendra saluer l'Oracle et féliciter les personnages pour la réussite de leur télé-tête. Elle entamera probablement un jeu de séduction avec le plus mignon d'entre eux.

- Janus: le personnage joker.

- Malik Ben Zara LdB p61: représente officieusement le groupe des Trente. Il a infiltré la soirée en quête de nouveaux contacts. Son rôle est de montrer la rivalité qui existe entre les Trente et le Cercle d'or. Les personnages pourront surprendre une discussion envenimée avec Agathe.

- Le Théore précédemment rencontré: il prononcera quelques avertissements quant à leur comportement et aux conséquences inacceptables de leurs effets papillons. Il leur rappellera les lois de l'Heptaloxy. Il ira également s'entretenir en aparté avec le mentor des PJs pour lui conseiller de rejoindre le cocon d'Eleusis en attendant que l'euménide l'ait définitivement oubliée.

- Janus LdB p168 : Le personnage joker qui peut devenir un contact récurrent des personnages.

- Un ou deux Arcanistes appartenant à la *Société Méditerranéenne pour l'Etude des Arts Mystiques*. Ils seront intrigués par les hiéras et leur demanderont le nom de leur gône. Ce manège éveillera la curiosité des joueurs sur l'origine de leur bijou. Ils suggèrent aussi qu'un gône ne peut faire sa place dans la société mystique qu'à partir du moment où ses membres ont effectué un pèlerinage à Eleusis pour recevoir leur prophétie. N.B. : Un de ces deux arcanistes a un rôle important pour la suite de la campagne.

- Le Père d'Apothéoz: lui aussi a été invité et il a bien remarqué leur présence. Pourtant, il ne connaît pas les héros, en revanche, c'est leur hiéra qui est tout son centre d'intérêt. Il est abasourdi, même s'il n'en laisse rien paraître. Il a reconnu la hiéra de l'Empereur! Ceci est aisé pour lui car il en est le gardien... Aussi, voir la relique ici, et qui plus est en plusieurs exemplaires, l'effraie et l'intrigue au plus au point. Il va aussitôt utiliser son talent de *Mnémosyne* pour obliger un danseur à charmer un PJ féminin et la droguer grâce à une pilule de GHB. En effet, Agathe laisse en libre accès diverses drogues pour les invités qui ont besoin d'un coup de pouce pour se lâcher et le Père est au courant de cette habitude d'Agathe. Le danseur, après avoir drogué le personnage joueur, dérobera sa hiéra. Du point de vue mise en scène, on peut jouer le vol sous forme de flash back: l'héroïne se réveille nue devant un feu de cheminée avec un mal de tête, alors qu'un instant avant, elle discutait avec Agathe de Bruisant puis il lui revient en mémoire ce qui s'est passé : l'approche du bel Apollon, la scène de drague, éventuellement la scène d'intimité puis finalement perte de contrôle et éléphants

roses...

Poursuite au sommet

De son côté, le danseur n'a pas perdu de temps, il enfile ensuite une combinaison au vestiaire des invités, récupère une paire de skis et dévale les pentes jusqu'à Gstaadt. C'est à



peu près à ce moment que l'héroïne sort des vap'... Elle va vite ressentir la disparition de sa Hiéra. Gageons qu'une poursuite nocturne va s'engager. Les PJs ont un peu de retard mais aidés de leurs talents, ils devraient parvenir à rattraper le fuyard. Moto neige, zigzags entre les sapins, ou encore descente en parapente et une avalanche devraient servir l'action.

Mais, à l'arrivée, interroger le bogosse ne servira à rien, le danseur croit s'être vengé d'une ancienne petite amie de collègue et a juste voulu récupérer le bijou de famille qu'il lui avait offert à l'époque par vengeance sentimentale... Le

talent d'Athéna permettra néanmoins de détecter une modification de la Trame sur ce démenti.

A une centaine de mètres de là, la limousine du Père d'Apothéoz s'éloigne, emportant son passager frustré et rageur, qui remonte la vitre teintée dissimulant son visage aux regards extérieurs (scène narrative).

Pour aller plus loin...

L'utilisation du talent Mnémosyne a pu avoir une conséquence inattendue sur la Trame et c'est l'occasion de jouer avec les causes et les conséquences: Comment ce jeune danseur aurait pu offrir un bijou ressemblant à la hiéra de l'Empereur? Peut-être qu'il est le descendant d'un collectionneur italien qui aurait fait une copie à partir des originaux (et de faire le lien avec la chasse au trésor de l'épisode précédent...). Du coup, on peut imaginer qu'il y a certainement des indices cachés dans son "grenier" concernant la Hiéra de l'Empereur: Vieille attestation de vente des bijoux, documents le liant à la famille Traditionaliste d'Apothéoz... De nouvelles pistes peuvent s'ouvrir grâce au coup de pouce involontaire du Père d'Apothéoz. Rappelez-vous: on contrôle le résultat mais pas les causes... Aux joueurs d'agir en conséquences!

Horizons nouveaux

Le reste du scénario est totalement libre.

En rebondissant sur les contacts constitués lors de la soirée, les joueurs peuvent s'intéresser à l'histoire de leur hiéra, grâce à un livre offert fort à propos par Janus ou en se rendant à la bibliothèque de Cagliari (répondant à l'invitation des Arcanistes). S'il entre en relation avec les Arcanistes, il serait fort judicieux pour la suite de leur faire un topo sur l'*aïsa*.

Les pistes peuvent ramener au gardien de la hiéra de l'Empereur et donc vers Paris. Ce dernier pourra finalement, après des retrouvailles tendues (barrage de gardes du corps franc-maçonniques), donner quelques explications sans toutefois révéler où se trouve la hiéra de l'Empereur. Les mystes ne devraient pas pouvoir faire le lien avec Apothéoz pour l'instant mais il serait intéressant qu'ils apprennent les vicissitudes de son passé (notamment la perte d'un fils indigne dans les geôles d'un goulag).

Enfin, on peut imaginer que les mystes se rendent au cocon d'Eleusis pour rencontrer la **Pythie** et officialiser leur gône nouvellement formé ou simplement pour accompagner leur mentor, qui a décidé de s'y cacher temporairement.

Annexes pour y voir plus clair:

- **Le Père d'Apothéoz:** c'est un rentier milliardaire, mécène dans des domaines aussi divers que l'aide humanitaire, la recherche et le soutien aux anciens combattants. Ses dons d'ailleurs permettent d'entretenir en partie l'Hôtel des Invalides. Ses contacts dans le milieu politique et militaire sont nombreux et il influence également la loge maçonnique parisienne, dont il est le grand commandeur. C'est évidemment un myste puissant, arcaniste réputé mais indépendant car ses idées sont mal acceptées. Il est né d'une famille Traditionaliste, issue d'une longue lignée de généraux, remontant jusqu'à la période de l'Empire. En tant qu'arcaniste, il s'intéresse à l'existence d'un champ psychique reliant toute chose sur Terre (la Trame?) et ayant une influence sur la matière et la causalité (cf l'épisode suivant). Mais, il est persuadé que même les démunis ont une emprise sur ce champ...grâce à des événements de grande envergure émotionnelle qui focaliseraient l'esprit humain, comme la mort de Lady di par exemple.

Sa seule déception est son fils qui a trahi l'esprit familial en dilapidant le million d'euros, qu'il lui avait offert à ses 18 ans. Son fils préféra une vie décadente et se détourna de St Cyr auquel il était destiné. Mais, au fond de lui, il n'a pas pardonné à sa progéniture de ne pas avoir le don. Il a fait une erreur de le laisser croupir dans cette prison sibérienne, c'est sa faute s'il est mort... La culpabilité le ronge car il n'ose s'avouer que laisser son fils en prison l'arrangeait à l'époque. Il voulait le dissimuler au reste de la société mystique pour échapper aux moqueries et aux médisances, qui auraient freiné son ascension sociale.

Sa famille est aussi en charge de la protection du tombeau de Napoléon (situé dans l'église des Invalides) depuis plus d'un siècle. Ce même tombeau est sensé renfermer la hiéra de l'Empereur aussi nommé hiéra du Chaos. Le Père utilise les francs-maçons comme gardiens: *l'Ordre rempart du Chaos*. La loge conserve également une prophétie inquiétante concernant cette hiéra légendaire.

- **La prophétie de la Pythie:** si les héros se rendent à Eleusis pour recevoir leur Prophétie commune au gône, voici ce qu'il leur sera révélé...

"Le Chaos choisira le destin en équilibre, de l'homme au sommet de la dame du marais, géante au pied d'argile et témoin silencieuse de l'effondrement de l'humanité ou de son apothéose. Le visage de l'homme sera un parchemin, il portera l'équerre et le compas autour du cou et la règle à la main."

Explication de texte : *le Chaos* fait référence au gône des héros. L'homme décrit est âgé (rides sur le visage) ; il appartient aux francs-maçons (symbole autour du cou). *La dame des marais* correspond à la **Tour de Pise** (étymologiquement *Pise* signifie *marais* en grec). Pour le reste, c'est une allusion cryptique et manichéenne à l'avenir de l'Humanité. Pour la *règle*, je pensais à plusieurs options selon l'orientation de votre campagne : la *règle* peut être simplement une arme (dans le sens « régler un compte »), la *règle* peut aussi symboliser l'Heptaloxos (donc celui qui porte la règle est sans doute un Théore).

Ainsi, *l'homme de la Tour de Pise* pourrait être le **Père d'Apothéoz** aussi bien qu'un autre franc-maçon ou encore **le Théore** déjà rencontré par deux fois...

L'idéal est de se laisser plusieurs ouvertures sans tout définir à la base et voir comment les joueurs vont faire coïncider les événements pour atteindre cette prophétie. Le meneur n'aura plus qu'à adapter les détails de la prédiction, au dernier moment. Laissez leur faire le travail après tout !

Cette prophétie concerne les événements liés au **Projet Kraken** et à **l'Opération Hokusai**. Pour comprendre un peu mieux ce qui se prépare, il faudra lire la suite dans l'épisode quatre...

A suivre...