

La métamorphose des chrysalides

Renaissance

Scénario d'Artefal.

*Dernières retouches de la Trame grâce
aux commentaires de Diaclase et son utilisation
réussie du talent d'Athéna.*

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.

L'intro

Les personnages sont des *Chrysalides* et n'ont donc pas encore conscience de leur don, mis à part leur chance insolente dans la vie. Le meneur devra donc proposer une création de personnage tronquée : pas de choix de Talents et éventuellement retirer quelques points d'*Influence* et de *Train de vie*. Ces points seront « rendus » plus tard dans la campagne lorsque les personnages auront accompli leur *Téléte*.

Ainsi, le scénario pourra débuter par une introduction personnelle courte mettant en scène chaque personnage dans son contexte de vie professionnelle ou privée (rendez-vous d'affaire ; concert ; soirée jet-set ; pari au champ de course ou sortie au casino...). Cela permettra de présenter chaque PJ (sa situation/sa personnalité) en contexte, à l'ensemble du groupe et de poser quelques interactions avec les suivants ou les PNJ proches. Toutefois, dans la mesure du possible, évitez de préciser les noms des personnages à ce moment-là (cela générera un rebondissement juste après).

La boîte

La scène suivante a lieu à 3h33 précisément. Faire ralentir le temps de narration avec un zoom sur l'horloge numérique la plus proche. A ce moment, un livreur de la **FeDest**, entreprise de livraison express, remet une étrange boîte à chaque PJ en mains propres. Il a reçu les consignes de livrer le colis à cette heure précise.



La boîte contient un message cryptique ainsi qu'un chronomètre décomptant à partir de 71h58mn13sec... La lettre débute par une citation d'Homère liée à la mort, au passé ou au destin. Le texte manuscrit lance un ultimatum et un terrible dilemme : tuer un inconnu identifié comme « mauvaise personne » ou laisser en sacrifice aux dieux une personne connue du personnage. L'auteur, manifestement illuminé, fait allusion à son oracle qui lui désignerait les cibles à abattre pour la sauvegarde de l'Humanité. Le message se termine par une liste de X+3 noms, associés à une ville (X étant le nombre de PJs). Ainsi, les noms des « autres » personnages apparaissent dans cette liste (rebondissement)... Le PJ doit donc choisir une personne de cette liste et la tuer avant la fin du chrono ou il lui suffit d'interrompre le chrono pour indiquer que l'on préfère le sacrifice d'un proche...

Les dessous de la Trame

L'opposant des PJs et auteur de la lettre est en réalité un *euménide*. Son nouveau nom est **Apothéoz**. Avant sa « renaissance », il appartenait à une famille française huppée. A son dix-huitième anniversaire et selon la tradition familiale, il reçut un million d'euros, qu'il aurait dû faire fructifier comme le fait habituellement un fils prodigue. Lui, décida de sortir du carcan dynastique et il préféra flamber dans la jet-set. En quelques années, il dissipa sa fortune et plongea dans la drogue et toutes sortes de déviances. Son parcours allait bientôt s'achever dans une prison russe.

Son **Père** aurait pu le faire sortir de ces geôles malsaines. Mais, il préféra donner une bonne leçon à son fils. Il força la *trame* à se réarranger pour mener la vie dure à sa progéniture qui fut envoyée dans une prison sibérienne. Ou suite aux maltraitances, il trouva la mort. Enfin presque, il frôla la mort et c'est la *moire* qui le trouva. Cet événement fit de lui un euménide, souhaitant se venger d'un **Père**, *myste* puissant, ayant voulu assassiner son fils indigne.

Mais, avant cela, il fallait se reconstruire, renaître. Il réussit, en s'alliant aux bonnes personnes, à sortir de prison. Il rejoint les Cyclades et commença à vouer un culte aux héros antiques et il transforma son corps, à force d'exercices physiques et martiaux, pour faire de celui-ci une œuvre d'art. Il pense, en faisant cela, atteindre l'apothéose, c'est-à-dire, littéralement s'élever à la hauteur des dieux.

Il y a un an, se sentant enfin prêt. Il a rejoint le monde civilisé. Il a commencé sa traque des mystes dans la zone d'influence de son **Père**. Il a débusqué une **Oracle**, travaillant régulièrement pour ce dernier.

Apothéoz a réussi à la capturer mais plutôt que de la mettre à mort, il l'a forcée à révéler certains mystères anciens devant l'aider à progresser le long de sa quête du divin. S'enfonçant toujours plus loin dans sa psychose, il se croit désormais investi d'une mission de purification. Il décide rapidement de l'utiliser pour l'aider à prédire qui est ou peut devenir une personne « mauvaise », selon des critères très manichéens.

Apothéoz à l'instar des autres euménides préfère manipuler et c'est ainsi qu'il imagine le jeu mortel expliqué plus haut. Il oblige ses cibles à s'entretuer et il vient ensuite pour finir le travail. Il recrute pour la logistique, quelques illuminés dont il fait ses suivants (recrutés sur le net par exemple).

Le grain de sable : vous imaginez bien que l'**Oracle** captive n'allait pas se laisser faire sans rien tenter ?... Son don étant, d'une certaine manière, inhibé par l'euménide, elle ne peut manipuler la trame. Néanmoins, cette emprise se relâche lors des prédictions qu'elle effectue pour **Apothéoz**. A cette occasion, elle a senti qu'elle pouvait être aidée par X personnes dont les noms lui ont été révélés dans les Augures.

Il s'agit bien entendu des PJs. Elle livre donc le nom des personnages (ainsi que deux autres individus réellement dangereux) à **Apothéoz**. Elle vient d'impliquer bien malgré eux cinq personnes possédant un fil de destinée, mais qu'elle soupçonne être des *Chrysalides*.

NB : pour le fun et le décorum, elle lit les augures dans un vieux métier à tisser. Elle crée une étoffe géante aux motifs révélateurs.



Les chemins de la destinée

Voici les options que j'ai envisagées même si à partir de là, le scénario reste ouvert.

- Un ou plusieurs PJs refusent de se prêter au jeu (ils appuient sur le chronomètre ou laissent passer les 72h) : on peut envisager la mort d'un proche pour un personnage. Cette mort n'arrivera pas immédiatement (peut être ironiquement à partir du moment où le PJ s'inquiètera de sa sœur ou de son petit ami...). La *mort* devra avoir lieu suite à une série de coïncidences improbables : un courant d'air poussant le battant d'une fenêtre, faisant lui-même basculer un torchon tombant sur une gazinière en marche, qui finalement enflamme la cuisine...).

- Pour la suite de l'aventure, les autres personnages devront lutter contre le destin pour éviter la mort d'un de leur proche. Cette situation se justifie par le pouvoir de l'euménide sur la kère. Au final, leur seule option sera d'obliger **Apothéoz** à relâcher sa pression.
- Les PJs s'intéressent aux noms sur la liste (*pour comprendre, pour assassiner, pour s'allier*) : Ils vont se renseigner sur les cibles. Cette partie est totalement liée aux backgrounds composés par vos joueurs.

Voici en gros pour les trois cibles valides (le but est de les mettre en face d'un cas de conscience –le destin est-il vraiment tout tracé ?- et de leur montrer qu'**Apothéoz** a pas tout à fait tort dans sa démarche...).

Le premier nom concerne un homme d'affaire corrompu et déviant qui peut être à la tête d'un réseau de prostitution de luxe ou d'esclavage à Manhattan. L'autre cible est une adolescente de 14 ans, solitaire limite autiste et surdouée qui est en passe de devenir une biochimiste visionnaire recrutée par un groupe pharmaceutique à l'éthique douteuse... Faut-il la tuer pour un acte qu'elle n'a pas encore commis ? Le dernier nom est celui d'un homme à deux visages : acteur de seconde zone, reconverti en doubleur de dessins animés, qui se révèle être un dangereux pédophile, adepte du tourisme sexuel...

- Dernière option : bien évidemment, c'est la traque d'**Apothéoz** ou tout du moins le sauvetage de l'**Oracle**. Comment ? aux PJs d'avoir les idées !... On peut imaginer qu'ils vont s'intéresser au chronomètre qui recèle un dispositif d'espionnage ou à la compagnie FeDest ou bien capturer les suivants d'Apothéoz qui les observent très discrètement ou encore chercher du côté de l'ésotérisme ce qui ramènera les PJs vers le recrutement d'illuminés via internet (évoqué plus haut) ou que sais-je encore ? J'avais aussi dans l'idée que l'**Oracle** aurait pu laisser, consciemment ou pas, un message caché dans les citations d'Homère -voir paragraphe « la boîte »-, accessible en rassemblant l'ensemble des messages).

Et pendant ce temps, que font les *Pourris* ?

Pensez à faire agir les autres PNJs de la liste, notamment le **maquereau** ou le **pédophile**. Le premier va finir par prendre l'initiative et envoyer des tueurs underground éliminer les PJs. Le second peut avoir des réactions plus instinctives et utiliser des situations de façon opportuniste pour nuire aux PJs. Exemple : Tenter de les renverser en voiture.

Une chasse à l'homme va débiter au cours de laquelle les personnages seront autant les prédateurs que les proies... L'idée est de vraiment leur mettre la pression.

Destination finale

C'est la scène finale qui peut se dérouler dans un hangar loué en zone industrielle de n'importe quelle grande ville. Il peut être intéressant de placer une voie de chemin de fer à proximité. Outre des zones de vie pour les suivants d'**Apothéoz**, on y trouve une grande pièce où siège l'**Oracle** en train de filer sur un gigantesque métier à tisser, enchaînée à ce dernier. Des dizaines de bobines de fils de toutes les couleurs sont piquées sur des fuseaux, tandis qu'une grande étoffe est tendue sur un mur, reliée à la machine moyenâgeuse.

Un combat cinématographique devrait se tenir dans ce lieu riche en décors : baies vitrées, passerelles, tonneaux, bobines, laine inflammable, etc. Néanmoins, ne pas oublier qu'aucun contact avec **Apothéoz** ne doit avoir lieu, ce dernier est voué à devenir la Némésis des personnages, et comme expliqué dans le LdB, il est la menace inaccessible dont l'ombre n'a pas fini de planer au dessus des PJs... Il peut y avoir un contact visuel, un échange de tir à distance, mais Apothéoz devra pouvoir s'échapper de façon inévitable (un train permettant son échappée belle, par exemple...).

Durant la scène de combat, une action d'un PNJ (pourquoi pas d'**Apothéoz** lui-même ?) devra sectionner le fil de destin des PJs sur le métier à tisser. Ce qui permettra à l'**Oracle** d'interpréter cette Augure comme la **métamorphose des chrysalides**... Ils ne sont désormais plus attachés à la Trame/ à l'étoffe. Ils vont devenir des Mystes. Ils ont besoin d'un guide désormais. L'**Oracle**, une fois sauvée, se proposera de devenir leur mentor et leur précepteur. Mais, l'urgence est de trouver des *Hiéras*, à présent, afin d'éviter que les personnages ne sèment le chaos autour d'eux... L'**Oracle** pourrait avoir à ce moment là, une nouvelle prédiction ; en l'espèce, « l'apparition » d'un nouveau fil, sur son métier à tisser, lié au nom d'un homme d'origine russe. Ceci devrait constituer l'ouverture vers le scénario suivant.

Quant à **Apothéoz**, il va prendre du recul après cet échec. Même s'il a un certain ressentiment envers les PJs, il pense toujours qu'ils sont de simples démunis. Il les laissera donc tranquilles, ainsi que leur entourage, jusqu'à la prochaine rencontre... Il tentera plus probablement de retrouver l'**Oracle**, qui pour le coup doit vraiment se faire oublier (mais elle en a conscience).

Apothéoz va se recentrer sur sa quête principale...

A suivre...