

Un Cube pour Halloween

De Namexe

D'inspirations diverses, j'ose espérer que ce scénario vous satisfera. Organisé pour permettre beaucoup de liberté au Maître du Jeu, vous ne trouverez ici qu'une trame d'intrigue.

L'improvisation sera de rigueur.

Essayer de jouer sur l'ambiance dans certains lieux (métro, clinique, rues glauques, ...), mais pour un MJ Kult, je pense que c'est une recommandation qui ne sert à rien ;-)

Aides de jeu

Vous trouverez à la fin de ce document les plans des différents lieux importants, les caractéristiques des PNJ principaux, les feuilles de caractéristiques des Personnages Joueurs ainsi que quelques aides de jeux.

Synopsis

Toute l'histoire tourne autour d'un Cube que plusieurs parties tentent d'acquérir.

La description du Cube pourra être trouvée dans la section « Aides de jeu ».

L'intrigue débute le mercredi 26 octobre 2004, à Lille.

A 22h, Julien ORSAIN et Ludivine HOUOT pénètrent dans le musée des beaux-arts. Ils s'embrassent au milieu des œuvres d'art et parcourent le musée.

Au même moment, Luc DEPOLI, quitte précipitamment la clinique Saint-Pierre, située à quelques mètres de là, et court se réfugier au musée. Il y croise Julien et lui remet un objet, un Cube, en le suppliant de le cacher « pour que tout cesse enfin ! ».

Julien et Ludivine, effrayé par les bruits de pas dans le hall du musée et le comportement de DEPOLI s'enfuient vers la station de métro toute proche.

Le lendemain, le corps de Julien est retrouvé mort et Ludivine reste introuvable.

Le rôle des PJ sera d'aider Lydie, la sœur de Julien à savoir ce qu'il s'est réellement passé.

Les PJ auront un choix à faire à la fin du scénario. Détruire le Cube qui a causé tous ces malheurs ou alors croire le Conjureur et découvrir la réalité.

Début du scénario

Tous les Personnages Joueurs sont étudiants à l'Université de Sciences et Technologies de Lille.

Ils ont tous passé leur Baccalauréat dans le même lycée et se connaissent depuis quelques années. Ils sont tous en licence et ont des cours communs, principalement en fin de semaine (mathématiques, langues, gestion de projets, ...).

Le scénario commence le jeudi 27 octobre 2004, à 8h.

Les cours commencent normalement. Seule particularité, Julien ORSAIN, l'un des étudiants, n'est pas présent. Habituellement, les absents ont pour habitude de téléphoner dans la matinée pour donner le motif de leur absence. A 10h, toujours rien.

La matinée doit passer calmement, le temps aux PJ de prendre connaissance de leurs personnages et de discuter avec les autres. Les cours sont classiques (informatique, anglais, techniques d'expression, ...).

A midi, comme chaque jour, les PJ se dirigent vers le Restaurant Universitaire. Ils y retrouvent Lydie, la sœur de Julien. Elle non plus n'a pas de nouvelles et cela l'inquiète car, hier, Julien devait passer chez elle pour organiser la soirée de ce soir (c'est aujourd'hui l'anniversaire de Lydie).

Après le repas, elle appelle à nouveau sur le portable de Julien mais ne reçoit pas plus de réponse.

L'inquiétude la gagne.

Profitant du fait que les PJ n'ont pas cours le jeudi après-midi (après-midi réservé aux projets et loisirs), Lydie va leur demander d'aller chez lui pour prendre de ses nouvelles.

Lydie leur confie donc son double de clés de l'appartement de Julien.

Lydie et les PJ doivent se revoir le soir au restaurant pour fêter son anniversaire.

Les lieux

Le studio de Julien

Situé au centre-ville, ce studio est parfait pour un étudiant. Déjà meublé, la proximité des bouches de métro et arrêts de bus en font un studio de premier choix. Le quartier est relativement calme le jour. La nuit, les prostituées viennent travailler dans le

parc tout près, ce qui cause parfois un certain remue-ménage.

Julien est plutôt désordonné et cela se voit. Une photo déchirée de Ludivine pourra être trouvée par les PJ s'ils prennent le temps de fouiller un peu.

Le studio a été fouillé par le Conjureur mais rien ne permet de le dire, si ce n'est peut-être l'ambiance malsaine qui y règne et la photo déchirée. La chambre est calme, trop calme.

Le studio de Ludivine

Situé dans un quartier très industriel (briques rouges, tags au mur, détritres sur le sol, ...), l'appartement de Ludivine ne correspond pas à l'extérieur. Bien meublé, bien agencé, il pourrait être bien si tout n'était pas sans dessus-dessous.

Il a été fouillé et ce, relativement récemment. Des papiers sont éparpillés un peu partout.

En fouillant très attentivement, les PJ devraient trouver parmi le courrier de Ludivine une lettre du musée des beaux-arts. Ludivine y travaille depuis le début de semaine en tant que guide.

De plus, pour les PJ très attentifs, certains vêtements que Ludivine a l'habitude de porter semblent manquer. Serait-elle partie ?

L'USTL

Voici la description de quelques bâtiments de l'Université de Sciences et Technologies de Lille :

Bâtiment de Sciences

C'est dans ce bâtiment que les PJ ont la majorité de leurs cours en commun.

Un plan de ce bâtiment est disponible en fin de document.

Bibliothèque Universitaire

Grand bâtiment qui regroupe tous les ouvrages que les étudiants pourraient avoir à consulter. L'architecture du bâtiment est assez récente. Le silence y est de rigueur.

Restaurant Universitaire

Une file d'attente très longue laisse, chaque jour, du temps aux PJ pour discuter tranquillement.

Les repas sont variés, le personnel agréable.

La clinique Saint-Pierre

Située à côté du musée des beaux-arts, cette clinique accueille des patients souffrant principalement de dépendance à la drogue, l'alcool, ...

En se renseignant un peu les PJ devraient apprendre que cette clinique a été, il y a quelques mois, à la une des journaux. Un patient se serait suicidé (en ingérant des médicaments achetés par lui, selon les résultats de l'enquête policière).

En cherchant plus, ils peuvent apprendre que l'ancien directeur de la clinique, Luc DEPOLI, a démissionné il y a peu.

Les locaux de cet établissement sont utilisés par une secte plus ou moins satanique. Au début du scénario, l'ancien directeur (et ancien membre de la secte), a pénétré dans les locaux pour récupérer le Cube et tenter de faire cesser les expérimentations effectués sur les patients..

Malheureusement pour lui, il a été repéré. Il a fui vers le musée et y a rencontré Julien et Ludivine.

Un plan de la rue est disponible en fin de document.

Le commissariat central

Situé au centre-ville, c'est depuis ce commissariat que l'inspecteur METZGER centralise les efforts de la police dans cette affaire.

La plupart des inspecteurs auront des mines peu engageantes et seront peu bavards. Seul l'inspecteur FRONTEAU, nouveau venu, devrait être « chaleureux » avec les PJ.

Le musée des Beaux-Arts

Musée très important de par sa taille et de part le nombre d'œuvres présentées. Les visiteurs peuvent y découvrir des tableaux, sculptures, objets divers. Ce mois-ci, une section du musée est réservée aux œuvres des peintres flamands (Van Eyck, Rubens, ...).

Sur plusieurs étages, ce musée offre le cadre parfait pour jouer sur l'ambiance. Les salles sont hautes de plafond, spacieuses et silencieuses, surtout de nuit.

Le métropolitain

Traversant toute la ville, le métro permet aux PJ de se rendre de leur domicile à l'université ou au centre-ville. Nul doute qu'ils auront à l'utiliser. Les murs sont tagués, le sol est sale. Les voyageurs ne se parlent pas, ne se regardent pas et, bien entendu, se gardent bien d'intervenir en cas d'échauffourée.

Les acteurs

Les caractéristiques et compétences se trouvent en fin de scénario.

Julien ORSAIN, le disparu.

26 ans, 1m84, 74 kgs, cheveux bruns courts, yeux marrons.

Humeur joviale, aime s'amuser. Assez désordonné. Inscrit en Licence de psychologie.

Il a assisté à tous les cours de mercredi après-midi et a parlé d'aller en ville avec Ludivine le soir.

Ludivine HOUOT, petite-amie du disparu.

21 ans, 1m75, 58 kgs, cheveux blonds longs, yeux bleus, piercing sur la langue et au coin de la bouche.

Etudiante en licence d'art moderne. Amatrice de musique punk, aime sortir et s'amuser.

S'entend très bien avec Julien avec qui elle sort depuis maintenant 8 mois.

Le soir de leur fuite du musée des Beaux-Arts, elle cachera le Cube dans un compartiment secret, dans la cage d'escalier de son appartement.

Lydie ORSAIN, sœur du disparu.

22 ans, 1m72, 56 kgs, cheveux noirs longs, yeux bleus.

Très jolie.

Etudiante en maîtrise de chimie.

Aime beaucoup son frère et mettra tout en œuvre pour le retrouver.

Elle abandonnera les cours de vendredi pour rester avec les PJ et essayer de retrouver son frère.

Yvan METZGER, inspecteur.

44 ans, 1m87, 86 kgs, cheveux bruns, yeux marrons en amandes, bouc.

METZGER est un Licteur. Au service de Geburah, il fera tout pour retrouver le Cube. Il le cherche depuis quelques années et ne laissera pas passer cette occasion.

Il a à sa disposition les ressources de la police et les utilisera à bon escient. Il n'hésitera pas à « éliminer » les personnes se mettant entre lui et le Cube.

Il suit l'enquête de très prêt et fera suivre les PJ par un groupe de voyous.

Nicolas FRONTEAU, officier.

27 ans, 1m78, 78 kgs, blond au yeux bleus.

Nouvellement entré dans la police, FRONTEAU est encore plein d'espoir. Il croit encore que la police peut aider la population. Il est calme et sensible.

Il est très affecté par la tristesse de la sœur de Julien et fera tout son possible pour le retrouver.

Il se pose des questions sur les motivations de l'inspecteur METZGER

depuis quelques mois mais fera en sorte de n'en rien laisser paraître.

Il peut être un allié fidèle aux PJ.

En début de semaine, il s'occupera des interrogatoires des étudiants.

Si les PJ vont le voir, en tirant un peu sur la corde sensible, ils pourront connaître l'avancée de l'enquête.

Samuel LEVY, Conjureur.

33 ans, 1m79, 77 kgs, cheveux bruns, yeux verts.

LEVY a découvert l'existence du Cube par hasard, dans un ouvrage ésotérique. Il n'a eu de cesse depuis de le chercher. Cela faisait plusieurs mois qu'il tentait de récupérer le Cube à la clinique. Mais la peur de devoir affronter la secte l'a rendu hésitant.

Espionnant la clinique le soir de la fuite de DEPOLI, il a suivi ce dernier jusqu'au musée des beaux-arts.

Il voit DEPOLI donner le Cube à Julien et le suivra donc, lui et Ludivine pour tenter de le récupérer.

Il restera en veille devant l'appartement de Julien. Au milieu de la nuit, il revêtra une cagoule et pénétrera par effraction dans l'appartement de Julien. Le bruit réveillera Ludivine et Julien. Ce dernier ordonnera à Ludivine de s'enfuir et restera pour se battre avec « le voleur ». Le Conjureur, après une brève bagarre, réussira à assommer Julien. Tout le reste de la nuit, il tentera de faire parler Julien sur la position du Cube et finira par apprendre l'adresse de Ludivine. Julien mourra avant l'aube.

Ludivine, en attendant, rentrera chez elle, cachera le Cube dans la cage d'escalier de son appartement (dans le local à électricité) et appellera la police. Malheureusement, avec Halloween approchant, les inspecteurs ne prendront pas son appel au sérieux. Ludivine, apeurée, prendra quelques affaires et quittera son appartement. Elle ira dormir dans un refuge de sans-abri et passera la journée dans des lieux publics du centre-ville.

Le Conjureur sera perdu jusqu'au lendemain. Il suivra alors la police et découvrira les amis de Julien. Il les suivra dans l'espoir de retrouver Ludivine et le Cube.

Christophe DEMURU, médecin.

54 ans, 1m79, 98 kgs, crâne rasé et bouc.

Médecin généraliste, DEMURU fait partie de la secte depuis près de 20 ans. Il sourit beaucoup, son sourire masquant à merveille la profondeur de son âme.

C'est lui qui effectue les tests sur les patients.

Il croit profondément à la possibilité de faire venir Satan grâce à ces expériences sur les drogues.

Julie HIGELIN, infirmière.

28 ans, 1m62, 47 kgs, blonde aux yeux bleus.

HIGELIN travaille plus dans cette clinique pour pouvoir accéder aux produits stupéfiants que par réelle conviction. Elle profite souvent des expériences sur les patients pour satisfaire ses propres désirs.

Luc DEPOLI, ancien directeur de la clinique Saint-Pierre.

45 ans, 1m76, cheveux bruns, yeux marrons, barbu.

Directeur de la clinique avant l'arrivée de la secte, il a été embrigadé alors que sa vie allait mal. Sa femme venait de le quitter, la clinique n'était pas prospère, ... Les arguments combinés de Salomé et de Julie ont réussi à lui faire retrouver une certaine stabilité.

Après quelques années, Luc se demande s'il n'a pas fait une grosse erreur en laissant « ses amis » venir effectuer des tests dans sa clinique.

Malheureusement, il n'a plus personne à qui se confier, l'ensemble du personnel de la clinique (une quinzaine de personnes) étant maintenant dévoué à la secte.

Son manque de piété des derniers mois lui a valu d'être limogé il y a quelques semaines. Il parlait de cesser d'effectuer des tests sur les patients, de moral et d'éthique.

C'est dans une ultime tentative pour tout arrêter que Luc s'enfuit avec le Cube.

Salomé GUERIN, directeur de la clinique Saint-Pierre.

57 ans, 1m86, cheveux blonds courts, yeux bleus.

Salomé est un Licteur au service de Binah. Lui seul sait que les expériences que sa secte perpétue ne sont pas destinées à faire venir Satan sur Terre. Il expérimente diverses méthodes de brisure de la réalité grâce aux produits stupéfiants.

Il est le fondateur de la secte, il y a une trentaine d'années.

La secte de la clinique.

Elle est composée d'une quinzaine de membre, tous employés à la clinique. Mis à part DEMURU, DEPOLI et GUERIN, peu savent ce qu'il se passe réellement.

Une fois par mois, un patient est choisi pour expérimenter de nouveaux dosages, de nouveaux produits.

Les rituels classiques de satanisme sont en suite effectués. Le Cube est au centre du rituel bien que peu connaissent son utilité.

Si les PJ fouillent les sous-sols de la clinique, n'hésitez pas à signaler la présence de tache de sang, de chaînes, ... Les sectaires sacrifient des chèvres, coqs et tout ce que l'imagination populaire peut trouver.

Harmel BENGUY.

Ancien membre de la secte de la clinique, Harmel l'a quitté il y a maintenant plusieurs années. Avec l'aide d'une amie à lui, il a réussi à quitter la secte. En entendant que DEPOLI avait démissionné, il a eu peur que les exactions des sectateurs ne prennent des proportions intolérables, DEPOLI étant considéré comme hésitant.

Harmel interviendra dès samedi pour expliquer aux PJ ce qu'il se passe et les aider à détruire le Cube.

Son but est simple, éviter que d'autres ne succombent comme lui et perdent leur vie dans cette secte.

Il obtiendra plus d'informations auprès d'un contact à lui dans la police et retrouvera ainsi les contacts des PJ. Son intuition lui dira qu'ils peuvent lui être utile.

Ils ne sait rien de la mort de Julien mais sait ce dont les sectateurs sont capables.

Les événements

N'hésitez pas à rajouter des événements que vous jugerez cohérent avec le reste de l'intrigue.

Jeu, introduction (30 mns)

Journée normale. Début des cours : 8h.

Julien est absent. Ce n'est pas une habitude.

Si les PJ interrogent les amis de Ludivine, la copine de Julien, ils s'aperçoivent qu'elle non plus n'est pas en cours.

Le téléphone de Ludivine ne répond pas.

Nuit de jeudi à vendredi (50 mns)

Le soir, les PJ sont au restaurant pour l'anniversaire de la sœur de Julien. *L'ambiance est sombre : toujours*

aucune nouvelle ni de Julien, ni de Ludivine.

Le corps de Julien est retrouvé par la police. Il a subi des sévices physiques et semble avoir souffert avant de mourir. Son corps est retrouvé dans une ruelle quelconque. L'officier de police ne prend pas de gants pour décrire les faits à la sœur de la victime.

Lydie a rendez-vous le lendemain matin pour identifier le corps de son frère.

Vendredi (1h15)

Ambiance lourde.

Le matin, Ludivine devra passer à la morgue pour identifier son frère. En sortant de la morgue, elle aura l'impression d'être suivie. Des frissons dans le dos, un sentiment de crainte inexplicable. Elle a peur.

Le reste de la matinée sera occupé à répondre aux questions de la police. C'est l'inspecteur METZGER qui est chargé de l'enquête. Au vu du nombre d'officier sur le campus, METZGER doit être très intéressé par cette affaire. L'officier FRONTEAU interrogera les PJ. Il est plutôt aimable et semble touché par la tristesse de Lydie. Il fera une allusion sur l'horreur qui semble gagner cette ville (« deux cadavres découverts le même jour »). Il fait bien entendu allusion au corps de Luc DEPOLI qui a été retrouvé dans un tunnel du métro. Apparemment, il se serait suicidé pendant la nuit (son corps a été retrouvé dans un tunnel de métro. Il se serait jeté sur la voie).

L'après-midi, Lydie voudrait aller en ville pour voir la ruelle dans laquelle son frère est mort mais n'ose pas y aller toute seule. Elle demande aux PJ de venir avec elle.

Le trajet se fait en métro.

Des individus aux mines patibulaires observent méchamment les PJ.

Ils n'engageront rien de jour, les consignes de l'inspecteur METZGER étant claires, faire peur pour les amener à commettre des erreurs.

METZGER emploie toutes les ressources qu'il a à sa disposition pour retrouver le Cube, y compris la pègre. Il pense que Julien a transmis le Cube à sa sœur d'une quelconque façon.

Nuit de vendredi à samedi (1h15)

A la tombée de la nuit, le téléphone de l'un des PJ sonne. C'est Ludivine qui, la voix tremblante, leur donne rendez-vous au musée des beaux-arts, à 21h.

Le musée est étonnement ouvert à leur arrivée. Il semble vide. Ludivine ne semblant pas encore là, nul doute que les PJ pénétreront dans le musée.

Jouer sur une modification de la réalité : grands couloirs, le moindre bruit résonne longuement, ...

Les PJ trouvent finalement Ludivine dans le musée. Les mêmes individus aux mines patibulaires entrent dans le musée. Insister sur le fait que le combat est inutile. Ils semblent prêt à en découdre (barres à mine, chaînes, ...). Essayer d'amener les PJ à la fuite.

Course-poursuite jusqu'au métro. Les PJ devraient réussir à échapper aux poursuivants. S'il le faut, user de votre pouvoir de MJ pour faire taire les dés.

Dans le métro, modification de la réalité (le métro semble accélérer, personne dans le wagon, ...).

Les domiciles des PJ ont tous été fouillés. Ludivine craint de retourner chez elle mais elle doit y chercher quelque chose. Un Cube que leur a remis un inconnu dans le musée mercredi soir. Elle racontera tout aux PJ, la nuit dehors, les bruits, les cauchemars. Elle n'en peut plus. Elle ne sait pas ce qui est arrivé à Julien. Ludivine a caché le Cube dans un compartiment dans la cage d'escalier. Nul autre qu'elle ne connaît l'existence de ce compartiment.

Si les PJ décident d'aller chercher ce Cube, ils auront l'occasion de voir Metropolis. En arrivant devant l'appartement de Ludivine, ils verront que sa porte est ouverte. Nul doute qu'ils prendront le Cube mais seront tenter de voir ce qui s'est passé dans l'appartement. S'ils y ont déjà pénétré plus tôt dans le scénario, rien n'aura changé, sinon voir la description de l'appartement en omettant le courrier du musée des beaux-arts.

Quoi qu'il en soit, ils s'apercevront bien vite que quelque chose dans l'appartement, en plus du capharnaüm qui y règne, est étrange. En effet, à travers la fenêtre, les PJ distinguent une obscurité très touffue. En s'approchant, ils pourront voir par la fenêtre une toute petite partie de Metropolis.

Aux PJ de trouver où dormir. S'ils dorment dans un des appartements déjà fouillés, n'hésitez pas à faire intervenir la police ou des loubards. Le Conjureur quant à lui attend le bon moment pour intervenir.

Samedi (1h)

A l'aube, le téléphone de Lydie sonnera. Samuel LEVY se présentera comme un inconnu leur voulant du bien.

Il dira savoir ce qui est arrivé à Julien et voudra les rencontrer dans un bar au centre ville, le Monarque.

Le Conjureur pense que les PJ sont en possession du Cube. Il va tenter de les amadouer et de passer pour leur ami. Lorsqu'il aura la preuve qu'ils possèdent le Cube, il tentera tour à tour de le leur acheter ou de les menacer. Il fera croire aux PJ qu'il est arrivé à l'appartement de Julien après sa mort et qu'il n'y est pour rien. Ludivine, pour sa part, ne le reconnaîtra pas.

Pendant leur discussion avec le Conjureur, l'un des PJ apercevra un individu lui faisant discrètement des signes. Le Conjureur ne semble pas avoir remarqué cet individu. Si le PJ reste discret et prétexte aller aux toilettes, Harmel BENGUY se présentera à lui et lui expliquera qui il est et ses motivations. Si on lui pose la question, il dira connaître le Cube et conseillera de le détruire. Il conseillera de se méfier du Conjureur et surtout de ne pas lui dire qu'ils possèdent le Cube.

Si le Conjureur aperçoit Harmel, il essaiera de faire croire aux PJ que c'est l'un des sectateurs et certainement l'un des meurtriers de Julien. Harmel quant à lui attendra que les PJ soient à nouveau seuls pour venir leur parler.

Si les PJ ne se laissent pas intimider par le Conjureur, il leur expliquera ses motivations. Il leur parlera de la Prison, du Démurge et leur proposera une association : le Cube contre la liberté. Il est prêt à leur apprendre à percevoir la réalité et à la modifier.

Nuit de samedi à dimanche (45 mns)

Toute la ville est animée. On y fête Halloween.

Tout dépend de ce qu'ont choisis les PJ.

- S'ils décident d'aider le Conjureur : Il va passer la nuit à leur expliquer ce qu'est la réalité.

Restez sobre mais n'hésitez pas à distiller certaines informations. Le but de ce passage peut être de donner envie aux joueurs d'en savoir plus en rejoignant à Kult.

- S'ils décident d'aider BENGUY : Harmel BENGUY leur demandera de détruire le Cube puis de venir avec lui mettre le feu à la clinique Saint-Pierre.

La clinique sera quasiment vide. Deux infirmiers montent la garde. Les autres sectateurs parcourent la ville, le musée pour retrouver le Cube ou des indices sur sa position. Si les PJ s'y prennent mal, les infirmiers auront le temps de prévenir Salomé GUERIN qui reviendra avec quelques sectateurs. GUERIN commencera par essayer de discuter mais passera vite à la violence si les PJ ne collaborent pas et ne rendent pas le Cube. Préparez vos dés pour le combat !

- S'ils restent neutres :

Ils ont intérêt dans ce cas à trouver une bonne cachette car le Conjureur, les sectateurs (informés après avoir surpris Harmel BENGUY tentant de mettre le feu à la clinique) ainsi que les hommes de l'inspecteur feront tout pour récupérer le Cube ce soir.

Le lendemain matin, le corps de Harmel BENGUY sera retrouvé dans un square, roué de coups. La police conclura à une altercation avec des jeunes mais l'absence de preuves découragera vite les enquêteurs.

- S'ils vont voir la police :

L'inspecteur METZGER sera plus qu'intéressé par cette histoire et tentera d'aiguiller la conversation vers le Cube. « N'avez-vous pas oublié quelque chose qui pourrait être crucial dans cette enquête ? ». Si les PJ lui donnent le Cube, il les remerciera d'un sourire très froid et, les conduisant à la porte, leur demandera de rentrer chez eux. « Je vous contacterai demain. ». Les loubards à son service se chargeront de faire taire à tout jamais ces témoins gênants. S'ils survivent, ils pourront voir dans les journaux du lendemain un fait intéressant : « La clinique Saint-Pierre a brûlé. Le pyromane, Harmel BENGUY, est mort dans l'incendie... ».

Dimanche, conclusion (15 mns)

L'aube se lèvera différemment suivant leurs choix. S'ils ont décidé de détruire le Cube, le monde sera à jamais changé pour eux. Ils se souviendront toujours de ce qu'ils ont vécu et surtout ce qu'ils ont vu de la réalité.

S'ils ont décidé de laisser le Cube aux mains du Conjureur, ce dernier les emmènera à Metropolis et les initiera lentement aux arcanes.

Si par contre, ils ont décidé de restituer le Cube à METZGER ou GUERIN, il est plus que probable qu'ils ne finiront pas la journée. Des témoins comme ça, on s'en occupe... et vite.

Aides de jeu

Le Cube

Il se présente sous la forme d'un dé à six faces classiques de la taille du poing. Au lieu des caractères bien classiques, des symboles ésotériques recouvrent chacune des faces.

Les faces du cube peuvent être enfoncées.

Le Cube permet de déchirer la réalité. Il faut enfoncer les 6 faces du Cube pour qu'une faille se crée. Les différentes combinaisons de touches enfoncées conduisent principalement à Metropolis mais aussi à Inferno.

Le cube a une influence « néfaste » sur son environnement (hallucinations visuelles, auditives et olfactives des personnes situées à proximité du cube).

Il est inspiré, bien entendu, du Cube dans Hellraiser.

Notes sur la scène finale

La scène finale a pour but de faire réfléchir vos joueurs sur la réalité. L'idéal serait qu'à ce moment-là, les joueurs incarnent réellement leur personnage, qu'ils n'aient plus l'impression de jouer. Nul doute que leurs actions à ce moment-là seront celles qu'eux-mêmes tenteraient d'effectuer.

Note sur le scénario

Ce scénario est très orienté dialogues PJ-PNJ. L'action ne tient pas une place prépondérante. Il vous faudra mettre le plus de vie possible dans vos interprétations de PNJ pour motiver vos joueurs à faire du roleplay. Bonne chance !

Caractéristiques des Personnages Non Joueurs

Ludivine HOUOT, petite-amie du disparu.

FOR 11 AGL 13 CON 12 APP 15
EGO 15 PER 16 CHA 15 EDU 13

Empathie 15, Etiquette 14, Séduction 16

Lydie ORSAIN, sœur du disparu.

FOR 11 AGL 14 CON 10 APP 16
EGO 11 PER 13 CHA 15 EDU 14

Empathie 12, Etiquette 12

Yvan METZGER, inspecteur.

FOR 13 AGL 14 CON 14 APP 13
EGO 15 PER 15 CHA 16 EDU 15

Athlétisme 14, Chercher 14, Discrétion 16, Vigilance 16, Con. du monde (pègre, police) 13 (17), Conduire 13, Interroger 14, Armes à feu 14, Corps à corps 14

Nicolas FRONTEAU, officier.

FOR 14 AGL 14 CON 14 APP 11
EGO 12 PER 15 CHA 10 EDU 12

Athlétisme 15, Chercher 14, Diplomatie 11, Discrétion 15, Vigilance 14, Conduire 12, Filature 15, Grimper 14, Interroger 12, Armes à feu 15, Corps à corps 15, Premiers soins 14

Samuel LEVY, Conjureur.

FOR 14 AGL 14 CON 14 APP 12
EGO 14 PER 15 CHA 12 EDU 16

Athlétisme 15, Chercher 16, Discrétion 16, Vigilance 17, Con. du monde (ville) 11, Conduire 11, Interroger 14, Armes à feu 14, Corps à corps 12

Christophe DEMURU, médecin.

FOR 12 AGL 16 CON 11 APP 13
EGO 11 PER 12 CHA 11 EDU 15

Athlétisme 11, Vigilance 14, Psychologie 11, Conduire 12, Armes à feu 11, Corps à corps 10

Julie HIGELIN, infirmière.

FOR 10 AGL 14 CON 11 APP 15
EGO 9 PER 13 CHA 15 EDU 13

Athlétisme 12, Comédie 14, Chercher 11, Empathie 15, Vigilance 12, Psychologie 10, Séduction 14

Luc DEPOLI, ancien directeur de la clinique Saint-Pierre.

FOR 11 AGL 13 CON 12 APP 12
EGO 10 PER 11 CHA 13 EDU 14

Salomé GUERIN, directeur de la clinique Saint-Pierre.

FOR 14 AGL 13 CON 13 APP 16
EGO 15 PER 15 CHA 17 EDU 15

Athlétisme 13, Comédie 15, Chercher 12, Empathie 15, Vigilance 14, Psychologie 13, Séduction 13, Conduire 12, Armes à feu 13, Corps à corps 15, Con. du monde (pègre) 9 (13)

Sectateur de la clinique Saint-Pierre.

FOR 12 AGL 11 CON 13 APP 11
EGO 11 PER 11 CHA 12 EDU 12

Athlétisme 11, Discrétion 11, Vigilance 11, Conduire 12, Grimper 12, Armes à feu 10, Corps à corps 11

Harmel BENGUY.

FOR 13 AGL 11 CON 12 APP 11
EGO 13 PER 11 CHA 13 EDU 12

Athlétisme 12, Vigilance 14, Conduire 16, Filature 14, Grimper 12, Armes à feu 11, Corps à corps 13, Con. du monde (ville) 11

Loubard

FOR 15 AGL 14 CON 16 APP 9
EGO 10 PER 11 CHA 9 EDU 8

Athlétisme 15, Comédie 10, Chercher 11, Discrétion 15, Vigilance 11, Conduire 12, Grimper 15, Armes à feu 12, Corps à corps 15, Mécanique 10

Les Personnages Joueurs

Tous les Personnages Joueurs sont étudiants à l'Université de Sciences et Technologies de Lille.

Les PJ ont été créés en utilisant la méthode de création de personnage simplifiée. Libre à vous de modifier leurs compétences si vous le jugez nécessaires.

Ci-dessous quelques informations sur vos joueurs :

Marie JACQUOT (psycho)

FOR 7 AGL 8 CON 9 APP 16
EGO 13 PER 13 CHA 18 EDU 16

Avantages : Altruiste, Empathie.
Désavantages : Rationaliste.

Frédéric REMY (commerce)

FOR 14 AGL 14 CON 14 APP 8
EGO 10 PER 7 CHA 17 EDU 16

Avantages : Doué pour les langues.
Désavantages : Obsédé par l'hygiène,
Susceptible, Vaniteux.

Laurent REMY (STAPS)

FOR 15 AGL 14 CON 16 APP 14
EGO 7 PER 8 CHA 15 EDU 11

Avantages : Maîtrise corporelle,
Volonté de fer.
Désavantages : Egoïste, Rationaliste,
Sex Appeal.

Camille MARCHAND (arts)

FOR 11 AGL 10 CON 12 APP 11
EGO 15 PER 15 CHA 12 EDU 14

Avantages : Don artistique, Sixième sens.
Désavantages : Mauvaise réputation,
Négligent, Responsabilité (Sarah, sa petite sœur)

Régis STEPHAN (sciences)

FOR 9 AGL 10 CON 11 APP 11
EGO 15 PER 16 CHA 11 EDU 17

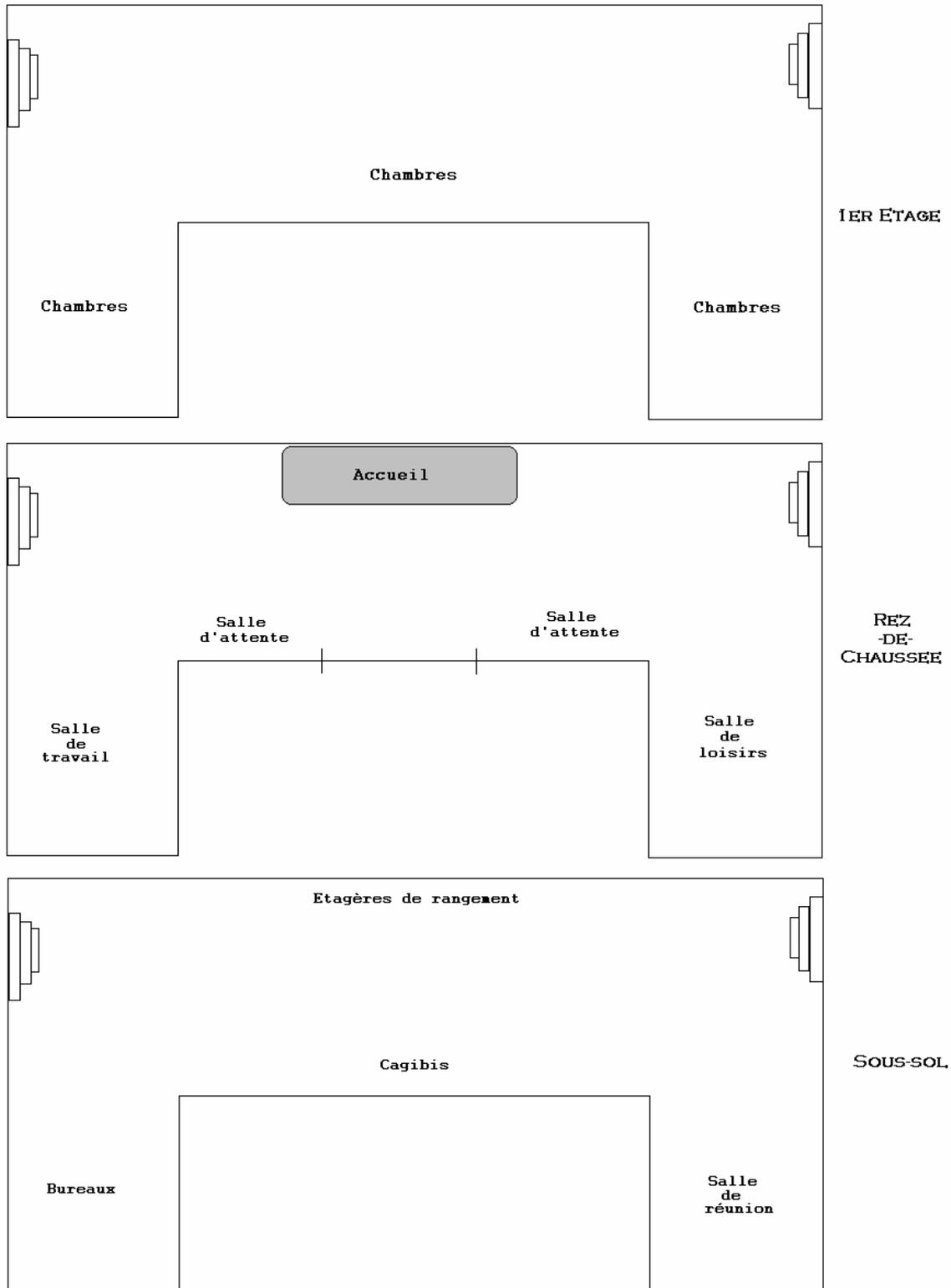
Avantages : Don pour les maths,
Empathie technologie, Vigilant.
Désavantages : Anxieux, Rationaliste,
Prude.

Remerciements

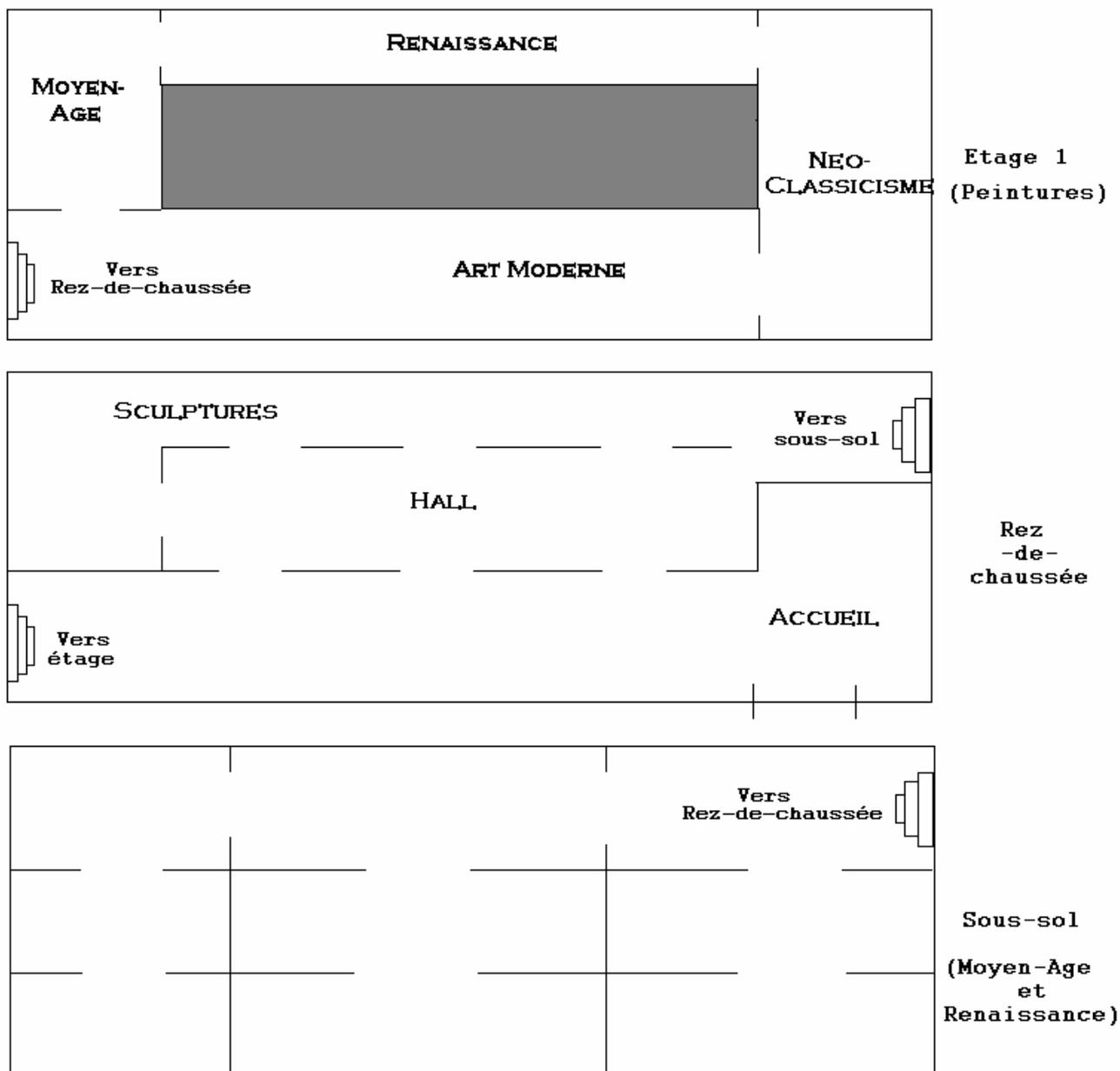
La mise en forme a été copiée sur un scénario TOC. Merci à son auteur, Bruno Marchesson.

Merci à Ugte pour ses idées et Nono pour ses plans.

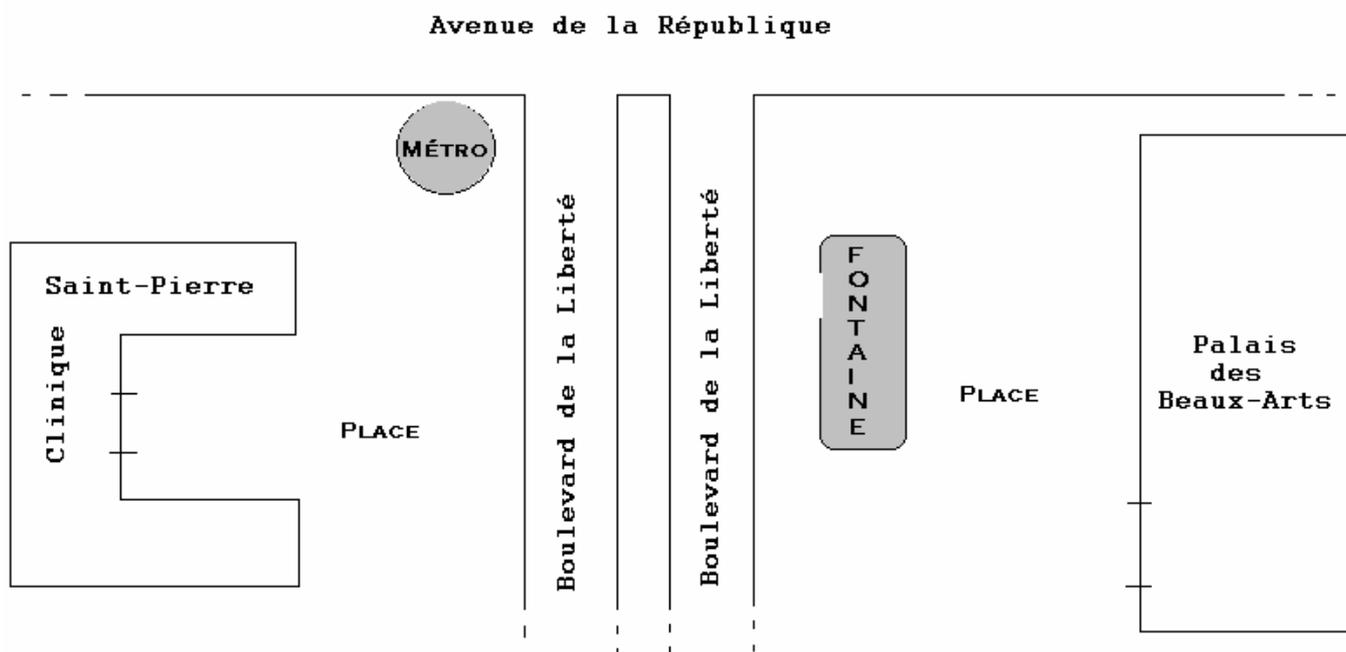
Plan de la clinique Saint-Pierre



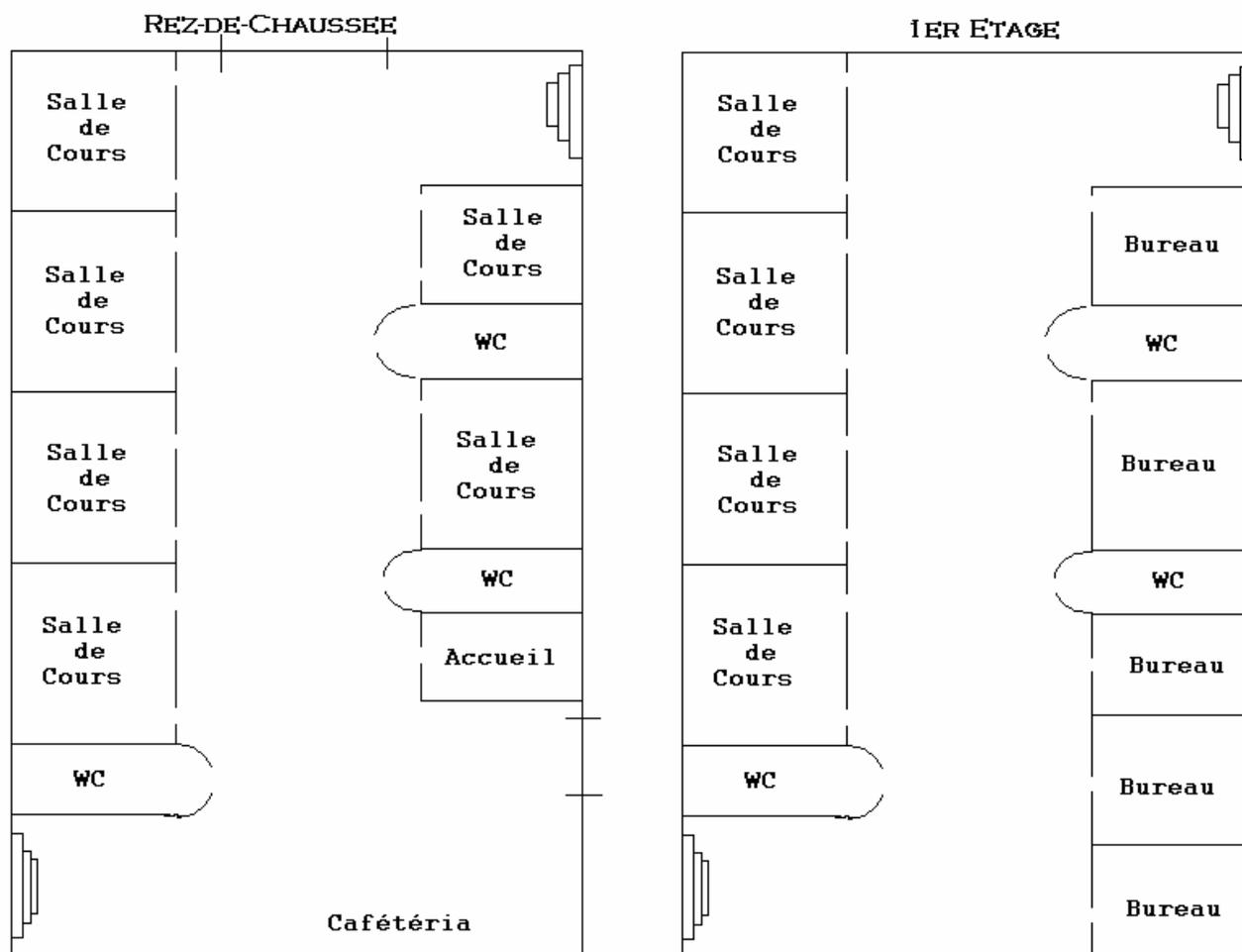
Plan du Musée des Beaux-Arts



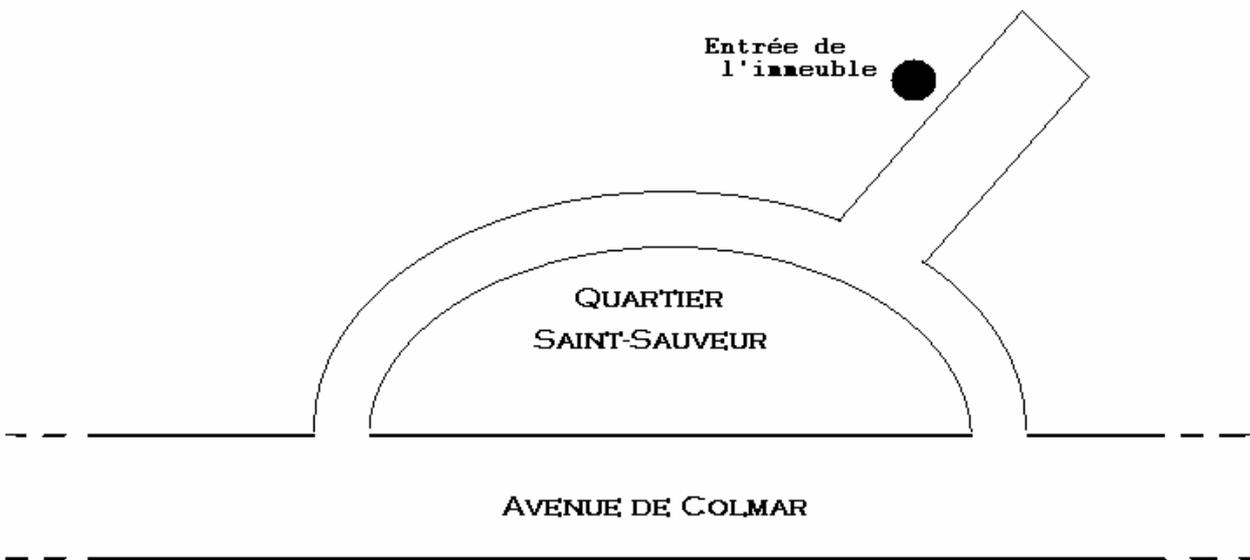
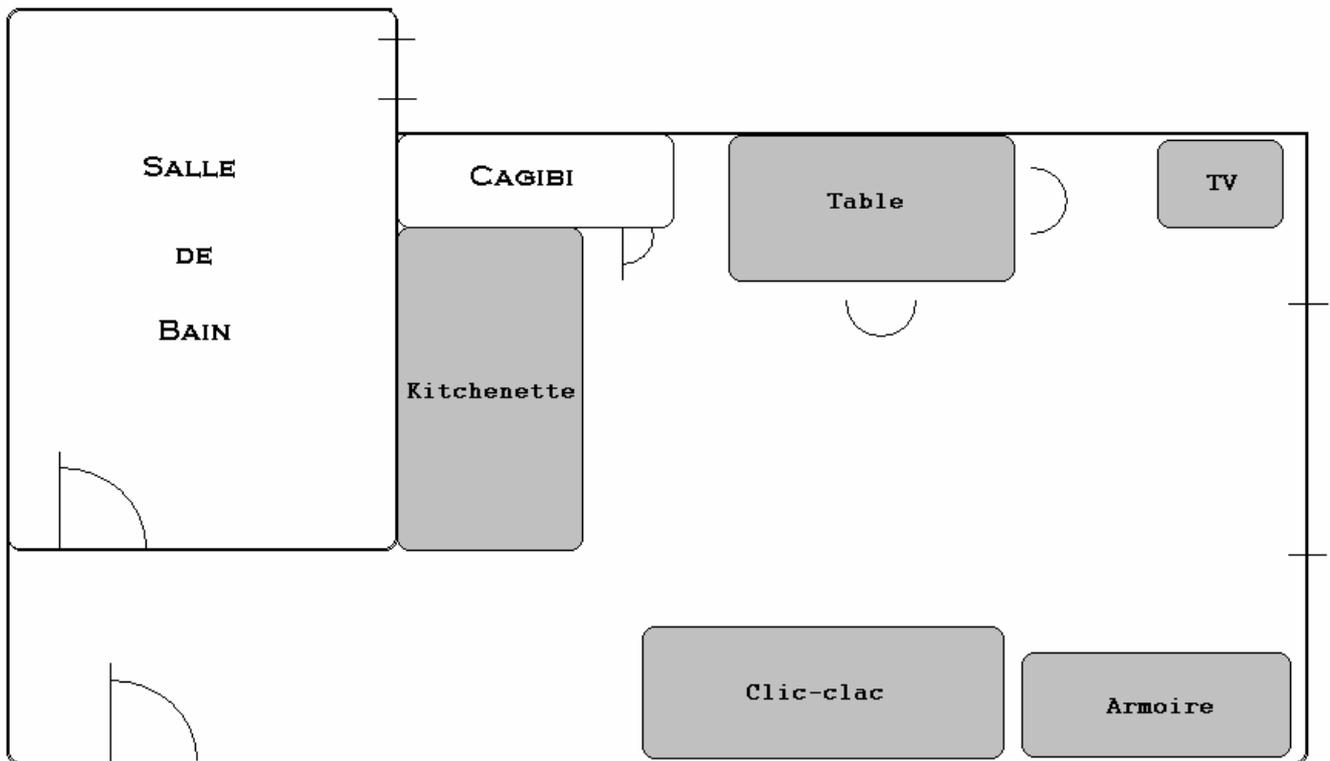
Plan de la place de la République (devant Musée et Clinique)



Plan du Bâtiment de Sciences



Plan du studio et de la rue de Julien ORSAIN



Plan du studio et de la rue de Ludivine HOUOT

