

Le Poids du Passé

La victime d'hier sera le bourreau de demain

*Ce scénario est destiné à des PJs débutants. Il a en outre été conçu pour les maîtres de jeu qui, pour la première fois, s'essayent à CHILL. Pour ce qui est des PJs, ces derniers peuvent venir d'horizons totalement différents. Pour la bonne marche de ce scénario, il est même préférable que ce soit le cas. Ensemble, les PJs doivent réunir tous les talents. Des hommes d'action sont nécessaires, tout autant que des intellectuels. Bref, ce scénario trouvera aussi bien à employer les muscles que la matière grise. Un dernier point : nous partons du principe qu'aucun PJs n'est encore membre de la Save.*

## Présentation

Afin de faciliter la tâche des maîtres de jeu débutants, nous vous proposons d'interdire aux PJs d'utiliser le Grand Art dans le cadre de cette aventure.

Ne refusez pas à un joueur d'acheter des disciplines du Grand Art à son personnage lors de la création. Mais expliquez-lui que son personnage n'a pas encore eu l'occasion de découvrir l'ensemble de ses capacités, occasion qui ne saurait tarder. En effet, à la fin de ce scénario, les PJs auront la possibilité d'entrer à la Save et, pour ceux qui en sont capables, d'être initiés à la pratique du Grand Art.

Enfin, il est indispensable qu'un des PJs parle couramment le serbe ou le croate. Si vous avez une âme de dictateur, exigez qu'un personnage- joueur développe l'une ou l'autre de ces langues. Nous vous proposons plutôt d'offrir l'une d'elles "gratuitement" au personnage le plus lettré du groupe au niveau Novice. Dites-vous que c'est pour la bonne cause et les personnages n'auront sans doute pas de sitôt l'occasion de retourner en Bosnie-Herzégovine, où se déroule cette aventure. Synopsis

Les PJs vont être réunis par un ami commun qui les charge de retrouver sa fille, une journaliste disparue en Bosnie-Herzégovine. Après un périple mouvementé dans une Yougoslavie ravagée par la guerre civile, les PJs découvriront un village perdu dans les Alpes dinariques. Pour trouver la jeune femme, ils devront d'abord affronter un groupe de mercenaires, puis le fantôme d'une femme tuée par les villageois cinquante ans plus tôt et qui se venge de ses anciens bourreaux. A l'issue de cette mission, les PJs auront la possibilité de rejoindre la Save.

## Neil YOUNG

Neil Young n'est que le point de départ de cette aventure. Cependant, il est appelé à prendre de l'importance à l'avenir. C'est pour cette raison que nous vous en offrons un portrait détaillé.

AGI 30      DEX 50      CHA 70      PER 50  
AUR 60      RES 80      FOR 50      VOL 80

Dons : Concentration, Courage.

Faiblesse : Personne à charge.

Compétences : Finance (E) 105, Anthropologie et Archéologie (N) 80, Conduite (N) 80, Passion-Livres anciens (M) 95, Histoire (M) 95, Mythes et Légendes (E) 105, Pilotage (N) 60, Savoir-faire (M) 95.

Combat : Boxe (M) 70, Pistolet (N) 55.

Grand Art : Prescience (E) 85, Télépathie passive (M) 65, Télépathie active (M) 65.

Langues : Anglais (E) 105, Français (E)

## Description

Neil Young est un homme de taille moyenne. Âgé d'une cinquantaine d'années, il est en bonne forme physique grâce à la pratique régulière de différents sports (la boxe, en particulier). Ses cheveux bruns, coupés courts, sont gris aux tempes. Ses yeux sont noirs, cachés par d'épais sourcils sombres. Neil Young est d'un abord sympathique, voire séduisant. Il est le plus souvent souriant et se montre toujours amical avec les inconnus. Soucieux de son image, il est toujours tiré à quatre épingles. Ses costumes sont naturellement faits sur mesure. Neil Young ajoute à son élégance vestimentaire un parfait savoir-vivre.

## Psychologie

Neil Young est un homme franc et loyal. Il est extrêmement fidèle en amitié, et personne n'a encore eu à se plaindre de compter parmi ses amis. Il sait être serviable et peut se montrer assez généreux.

En revanche, il ne pardonne pas à ceux qui trahissent sa confiance. Il a la rancune plutôt tenace, même s'il sait pardonner les erreurs de ses proches. Neil Young est juste et respectueux de ses employés pourvus que ces derniers soient compétents. On ne lui connaît pas d'aventures depuis la mort de sa seconde épouse mais l'amour qu'il porte à Maud, sa fille d'un premier lit, est immense.

## Historique

Neil Young est né à Londres en 1940. Issu de la meilleure bourgeoisie, il fit de brillantes études économiques à Oxford avant de prendre la succession de son père pour devenir agent de change.

Son cabinet compta rapidement parmi les plus réputés de la place londonienne. Parallèlement, il enseigna l'économie dans différentes facultés européennes.

En 1963, il épousa Mary Bradwick, qui était enceinte. Maud naquit la même année. Neil et Mary Young divorcèrent en 1966. Cependant, Maud ne fut jamais séparée de son père, même à l'occasion de son second mariage, en 1971.

Judith, la nouvelle femme de Neil, mourut dans un accident de voiture en 1977. Neil ne se remaria pas.

Au fil de ses études, Neil Young se passionna pour les livres anciens.

Cette passion lui fit découvrir dans les archives d'Oxford un étrange volume, traduction médiévale d'un texte grec établi d'après des poèmes de la tradition orale égyptienne. L'étude de ce manuscrit anonyme offrit à Neil l'occasion de percevoir les premières réalités de l'Inconnu. Le hasard voulut qu'un des professeurs de Neil fût membre de la Save et s'intéressât à ses travaux.

Neil Young entra à la Save en 1964. Il ne fut jamais un agent de terrain mais fit des prodiges en tant que documentaliste. Il quitta la Save en 1977, persuadé que la mort de sa seconde épouse, Judith, n'était pas "réellement" accidentelle. Ayant rompu tout contact avec le Save, il menait une vie normale jusqu'à ces derniers jours.

## Les Cauchemars de Neil Young

Cela fait maintenant quatre nuits (depuis la nuit du 10 au 11 décembre) que Neil Young est hanté par le même cauchemar.

Sa fille lui apparaît d'abord blessée, étendue dans un fossé. Puis le visage de Maud vient se superposer à cette scène, jusqu'à l'effacer complètement.

Le visage de la jeune femme est torturé. Elle appelle au secours et supplie son père de la délivrer. Le cauchemar se finit toujours de façon semblable.

Maud hurle de terreur comme si elle était surprise par son bourreau et Neil Young se réveille brutalement, les oreilles résonnant encore du cri de sa fille.

Bien qu'il ait abandonné l'exercice du Grand Art depuis longtemps, Neil Young sait quelle importance accorder à ce genre de rêves.

Dans un premier temps, il tenta de contacter sa fille à Zagreb, où elle devait faire escale 48 heures, mais elle était déjà partie. Très inquiet, il a donc décidé de mettre plusieurs personnes sur la piste de sa fille. Cependant, afin d'être pris au sérieux, Neil Young ne va rien dire de ses rêves, mais inventer une fable qui devrait suffire à convaincre les PJs de partir à la recherche de Maud.

## Neil Young et les PJs

Comme il paraît logique que Neil Young connaisse ceux qu'il va charger d'une si délicate mission, vous devez imaginer par quels biais chaque personnage-joueur a pu le connaître.

La carrière de Neil Young offre bien des possibilités. Ainsi, un des PJs peut avoir été son élève, ou du moins l'avoir rencontré à l'occasion des ses études. Si l'un des PJs poursuit, ou a poursuivi, des études supérieures, optez pour cette solution.

Autre possibilité, un personnage-joueur est, ou a été, un employé de Neil Young. Neil Young est susceptible d'avoir engagé des comptables, des documentalistes, des secrétaires, des conseillers financiers, des détectives privés, et même des gardes du corps.

Troisième solution, Neil Young et un personnage-joueur peuvent avoir été rapprochés par une passion commune. Nous vous rappelons que Neil Young s'intéresse à l'anthropologie, à l'archéologie, aux livres anciens, à l'Histoire, et à la mythologie. Il pilote en outre de petits avions de tourisme pour se distraire dans différents clubs privés d'Europe.

Quelle que soit la solution retenue, il est impératif que Neil Young et les PJs soient devenus des amis. Adaptez l'historique de chacun des PJs en fonction de cette nécessité. Cependant, les PJs ne doivent pas tout savoir de leur ami. Ainsi, ils doivent ignorer que Neil Young a appartenu à la Save (ils doivent même ignorer l'existence de la Save). De même, il est indispensable qu'ils ignorent tout de son premier mariage (en particulier le décès récent de sa première femme, Mary).

## Le Périple de Maud

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est nécessaire que nous vous expliquions ce qui est arrivé à Maud Young.

Afin de mieux suivre le parcours de la jeune femme, nous vous conseillons de vous munir d'une carte, même sommaire, de la Yougoslavie.

Journaliste, Maud Young travaille pour une agence privée parisienne, l'agence Orion. Avec Antoine Brimm, son photographe attitré, elle a été envoyée en reportage en Bosnie-Herzégovine ; elle a quitté Paris le 9 décembre dernier.

Au cours d'une escale à Zagreb, Maud Young a appris l'existence, dans les Alpes dinariques, d'une vallée jusqu'à présent épargnée par la guerre.

Une légende dit même que cette vallée a toujours échappé à toute catastrophe depuis des siècles. Convaincue de tenir un bon sujet, Maud Young a décidé de consacrer un reportage aux habitants du seul village de cette vallée, le village de Spanzek. Elle a ensuite fait part de son projet à James Central, un collègue et ami.

Arrivée le 9 au soir, Maud Young quitte Zagreb le 12 décembre 1993 au matin. Elle est naturellement accompagnée de son photographe, Antoine Brimm.

Pendant trois jours, les deux journalistes accompagnent un convoi de la Croix Rouge en route pour Bihac. Ils y arrivent le 15 décembre. La ville étant assiégée par les Serbes, Maud et Antoine ne tiennent pas à s'y enfermer et abandonnent le convoi.

A partir du 16, donc, ils voyagent seuls dans les montagnes vers le sud-est, en prenant soin d'éviter les patrouilles (la zone est entièrement contrôlée par les Serbes).

Le 22 décembre, jour du solstice d'hiver, ils arrivent à l'un des cols d'accès de la vallée de Spanzek. Leur voiture est alors emportée par une avalanche. Antoine Brimm est tué sur le coup. Maud, quant à elle, sombre dans un coma profond.

Tel est le parcours que, dans un premier temps, les PJs vont devoir reconstituer et effectuer. Ce n'est qu'une fois arrivés dans la vallée de Spanzek qu'ils auront l'occasion d'accomplir la seconde partie de cette aventure et de découvrir ce qui est arrivé à Maud après son accident.

## Paris - Zagreb

Pour les PJs, ce scénario commence le 14 décembre 1993.

Tous ont été invités (où qu'ils se trouvaient) par Neil Young. Au besoin, un billet d'avion de première classe accompagnait le télégramme par lequel Neil Young expliquait à chacun d'eux qu'il a une affaire délicate à leur confier et qu'il souhaite les rencontrer le 14 décembre à son domicile parisien.

### Paris

*vos notes*

Le domicile en question se situe dans le XVI<sup>ème</sup> arrondissement. Il s'agit d'un hôtel particulier datant du XVII<sup>ème</sup> siècle. Haut de deux étages, le bâtiment est construit au centre d'un jardin parfaitement entretenu. Deux hôtels du même style se dressent de part et d'autre.

Sur la rue, le jardin est ceint par une grille en fer forgé. Normalement close, son ouverture peut être commandée à distance, de l'intérieur de l'hôtel. Un interphone permet aux visiteurs de se faire reconnaître.

Ces derniers sont ensuite accueillis par Clive, le majordome du maître des lieux. Les esprits les plus attentifs (jet de PER) auront pu remarquer quelques caméras de surveillance dans le jardin. Seul un hasard extraordinaire pourrait permettre aux PJs d'arriver tous ensemble. Neil Young les accueillera donc un à un, et fera les présentations au fur et à mesure.

Les politesses d'usage pourront ainsi être échangées mais les PJs perspicaces (jet de PER) remarqueront sans doute que leur hôte est tourmenté et que sa décontraction est feinte.

Si on l'interroge sur ce point précis ("Vous me paraissez bien soucieux, Neil. Qu'est-ce qui vous tracasse ?"), il dira préférer attendre que tout le monde soit réuni pour s'expliquer.

Dès que tous les PJs seront arrivés, Neil Young expliquera enfin ce qu'il attend d'eux. Vous le savez déjà, il s'agit de retrouver Maud, en reportage en Bosnie-Herzégovine.

Cependant, comme il a été dit plus haut, Neil Young ne parlera pas de ses cauchemars. Il ne tient pas à passer pour un fou. En revanche, il a préparé un mensonge dont les PJs n'ont aucune raison de douter (cf. encadré ci-contre).

En réalité, la mère de Maud, Mary Bradwick est morte deux mois plus tôt (le 17 octobre, exactement). C'est justement dans l'espoir d'oublier la disparition de sa mère que Maud est partie en reportage en Bosnie-Herzégovine.

Si les PJs acceptent de partir à la recherche de Maud, Neil Young les remerciera chaudement. Il répondra ensuite à toutes les questions qui pourraient lui être posées, dans les limites de son mensonge.

Entre autres, voici le portrait qu'il fera de sa fille : "Maud est âgée de trente ans, elle est née en 1963. C'est une jeune femme indépendante et décidée. Elle adore son métier et le danger ne lui fait pas peur. A ma connaissance, elle est célibataire. Je ne lui connais qu'un ami, un photographe avec lequel elle travaille beaucoup. Je crois qu'il s'appelle Antoine. Maud m'a parfois parlé de lui mais je ne l'ai jamais rencontré. Maud travaille pour l'agence Orion depuis 7 ans, depuis qu'elle est sortie de l'école de journalisme, en fait. Je crois qu'elle est très appréciée de ses chefs."

Les billets pour Zagreb (la dernière escale connue de Maud) sont déjà prêts. Le départ des PJs est prévu pour le soir même. Ils disposent en outre d'une cagnotte de 25 000 dollars (en dollars et en marks) qui leur permettra de trouver à Zagreb tout ce dont ils auront besoin (armes, vivres, véhicules).

Enfin, Neil Young remet aux PJs un jeu de photos de Maud, ce qui leur donne l'occasion de découvrir une jolie jeune femme brune aux cheveux longs et à l'allure sportive. Neil Young est un homme riche et puissant. Il fera tout son possible pour faciliter matériellement la tâche des Pis. Bref l'équipement ne devrait pas être un problème, dans les limites du raisonnable.

Et qui décide de ce qui est raisonnable ? C'est vous, maître de jeu. Par exemple, n'oubliez pas qu'on ne peut pas prendre l'avion avec une arme.

"Messieurs, avant tout je tiens à vous remercier encore une fois d'avoir répondu à mon appel. Croyez bien que je vous suis déjà infiniment reconnaissant de vous être dé-

placés et que je ne vous reprocherais pas de ne pas vouloir me rendre l'immense service que je m'apprête à vous demander.

Certains d'entre vous connaissent déjà Maud, ma fille. Pour les autres, sachez que je la tiens d'un premier mariage et qu'elle est ce que j'ai de plus précieux au monde. Mary, ma première femme et la mère de Maud, est sur le point de mourir. Elle a été renversée par une voiture il y a quelques jours. Et elle désirerait revoir sa fille une dernière fois avant... Bref, je crois que vous me comprenez. Malheureusement, Maud, qui est journaliste, est en ce moment en reportage en Bosnie. Elle a quitté Paris pour Zagreb le 9 de ce mois. Depuis, je n'ai plus de nouvelles d'elle. Vous devinez donc qu'il est impossible de la joindre. Si ce n'est par personne interposée.

Je voudrais que vous vous rendiez en Bosnie. Trouvez Maud, et dites-lui que sa mère est mourante. J'ai parfaitement conscience qu'il est plus que probable que Maud rentre trop tard. Cependant, je sais qu'elle est très attachée à sa mère et je ne veux pas qu'elle puisse me reprocher de n'avoir pas tout tenté.

Voilà messieurs, le service que je vous prie de me rendre. Je sais quels risques je vous demande de prendre. Mais il n'y a personne d'autre que vous à qui je puisse faire appel pour une si délicate mission."

### **L'Agence Orion**

Avant de prendre l'avion, il est possible que les PJs souhaitent faire un saut à l'agence Orion. Cette dernière a son siège à la Défense, au cinquième étage d'un immeuble ultramoderne. Rencontrer Etienne Legrand, le directeur de l'agence, ne pose aucun problème.

Etienne Legrand est un homme athlétique de taille moyenne. Ses cheveux sont noirs et courts. Ses yeux sont verts. Agé d'une cinquantaine d'années, cet ancien grand reporter a fondé sa propre agence au milieu des années 80. Amical, il recevra les PJs dans son bureau et, bien que sa fonction de directeur paraisse l'occuper beaucoup, il répondra gracieusement aux questions qui lui seront posées.

Etienne Legrand a une excellente opinion de Maud Young. Il se souvient l'avoir engagée comme stagiaire en 1986.

Il n'a pas tardé à lui signer un contrat définitif et n'a jamais eu à le regretter. Selon lui, Maud est un excellent journaliste. Elle a surtout le talent de trouver des reportages originaux quand tout le monde croit avoir épuisé un événement.

Maud est partie pour Zagreb le 9 décembre dernier. Elle n'a pas donné signe de vie depuis mais cela n'a rien d'étonnant.

Elle n'était pas chargée de "couvrir" un sujet particulier mais avait carte blanche.

Comme d'habitude, elle était accompagnée par Antoine Brimm, un photographe avec lequel elle travaille depuis trois ans et au sujet duquel Legrand n'a pas grand chose à dire. Ce tandem fonctionne parfaitement.

Voilà, en gros, ce que Legrand pourra apprendre ou répéter aux PJs. Ne s'intéressant pas à la vie privée de ses employés, il ne pourra pas répondre à des questions qui sortent du cadre professionnel.

Il mettra même un terme à l'entrevue si les PJs se montrent un peu trop insistants dans ce domaine. Il a simplement remarqué que Maud était triste ces derniers mois.

Comme elle s'est portée volontaire pour ce reportage en Bosnie, il imagine qu'elle voulait se changer les idées ou prendre du recul. Legrand, cependant, ne sait rien de ce qui pouvait attrister Maud.

En revanche, il peut faire gagner du temps aux PJs en leur apprenant que la plupart des journalistes de passage à Zagreb descendent à l'hôtel Tito.

### Que faire de Neil Young ?

Vous pouvez décider que Neil Young accompagnera les PJs. Nous vous conseillons de retenir cette option si vos joueurs débutent et si vous craignez qu'ils ne parviennent pas à réussir seuls cette aventure.

Leur adjoindre Neil Young vous permettra de les aider efficacement aux moments opportuns. Sinon, expliquez aux PJs que Neil Young souffre depuis quelques années d'une maladie de cœur et que son état de santé ne lui permet pas de les accompagner.

## Zagreb

Forte de 570 000 habitants, Zagreb est la capitale de la Croatie. C'est une ville moderne, en paix, où les effets de la guerre ne se font sentir qu'indirectement (pénurie, marché noir). S'ils ne tardent pas, les PJs devraient y arriver, après une escale à Vienne, à l'aube du 15 décembre. Leur premier souci sera sans doute de trouver la trace de Maud Young. Ensuite, ils auront encore à acheter des armes et un véhicule.

### L'Hôtel Tito

S'ils ont rencontré Etienne Legrand, les PJs savent probablement que les journalistes étrangers s'arrêtent en général au Tito. Sinon, ils pourront l'apprendre à l'aéroport, par exemple, ou auprès des journalistes locaux. En toute logique, ils devraient commencer leur enquête par là.

Le Tito est un hôtel international confortable de cinquante chambres environ construit au cours de l'après-guerre. Son personnel, habitué à la clientèle étrangère, comprend l'anglais. Il est même possible d'y rencontrer un serveur ou un groom parlant français (jet de CHA).

En se renseignant à la réception, il est très facile d'apprendre que Maud Young est descendue au Tito le 9 décembre dernier pour le quitter le 12 au matin. Néanmoins le personnel n'est pas en mesure de révéler la destination de la jeune femme.

Pour le découvrir, les PJs devront enquêter du côté des journalistes.

La plupart des journalistes présents connaissent Maud Young. Tous se souviennent l'avoir croisée dernièrement à l'hôtel, aux alentours du 10 et du 11.

Malheureusement, les premiers interrogés n'en sauront guère plus : pour la plupart, ils ne connaissent leur charmante consœur que de vue. En outre, les journalistes n'ont pas pour habitude de confier leur projet dans un souci légitime d'exclusivité. Quand les PJs commenceront à se décourager d'obtenir d'aussi faibles informations, faites leur rencontrer un journaliste qui leur conseillera d'aller voir James Central.

### James Central

James Central est un vieux de la vieille. Agé d'une bonne cinquantaine d'années, ce Canadien s'est rendu sur tous les points chauds du globe au moins une fois. Il fut pendant très longtemps le partenaire d'Etienne Legrand, avant que ce dernier ne fonde l'agence Orion.

C'est un homme grand, robuste, le cheveu gris et court, le visage ridé. Il s'est lié d'amitié avec Maud Young. Il a même été son amant d'une nuit. Il est le seul, à Zagreb, à connaître les projets de Maud.

James Central n'est pas au Tito. En reportage, il a pour habitude de louer une chambre chez des particuliers partout où c'est possible. A Zagreb, il loge chez une vieille fille, dans les faubourgs de la ville.

Les PJs peuvent aller l'y rencontrer ou attendre qu'il passe au Tito, où il déjeune tous les jours. D'un naturel méfiant, Central ne se confiera pas facilement. Les PJs devront se montrer persuasifs ; un jet d'AUR sera nécessaire pour amadouer le journaliste.

Les informations révélées par ce dernier dépendront de la qualité du jet. Les raisons de la méfiance de Central sont multiples. Entre autre, les PJs pourraient très bien être des journalistes essayant de voler un scoop à Maud.

Pour gagner la confiance de James Central, le mieux est encore que les PJs ne lui cachent rien. Si tel est le cas, ils surprendront beaucoup le journaliste en prétendant que la mère de Maud est mourante.

Central sait en effet de la propre bouche de Maud que la mère de cette dernière est morte quelques mois auparavant. Ce mensonge involontaire risque de compliquer la tâche des PJs en éveillant la méfiance du journaliste.

### Ce que révèle James Central

Demandez un jet d'AUR au personnage-joueur qui dirige les débats.

Réussite F : "Je ne sais pas exactement où Maud est allée. Elle est partie le 11 ou le 12 avec un convoi de la Croix Rouge."

Réussite M : "Je ne sais pas exactement où Maud est allée. Elle est partie le 12 avec un convoi de la Croix Rouge en route pour Bihac\*."

Réussite B : "Maud m'a parlé d'un village dans les Alpes dinariques. Elle a décidé de lui consacrer un reportage. Elle est partie le 12 avec un convoi de la Croix Rouge en route pour Bihac\*."

*vos notes*

Réussite E : "Maud a entendu parler d'un village situé dans les Alpes dinariques, le village de Spanzek. Elle a décidé de lui consacrer un reportage. On raconte que, au cours de son histoire, ce village a toujours échappé aux catastrophes et fléaux dont la Yougoslavie a souffert. Elle est partie le 12 avec un convoi de la Croix Rouge en route pour Bihac\*."

En plus de ces précieux renseignements, Central fournit une carte indiquant la vallée de Spanzek.

\*un jet réussi de Journalisme permet de savoir que la ville de Bihac est actuellement assiégée par l'armée serbe.

Un nouveau jet d'AUR sera nécessaire pour le convaincre que les PJs ont été trompés.

A leur tour, les PJs vont certainement vouloir savoir pourquoi Neil Young les a trompés. Sans doute tenteront-ils d'entrer en contact avec le père de Maud.

Dès lors, plusieurs possibilités s'offrent à vous, maître de jeu. Vous pouvez faire en sorte que les PJs ne parviennent pas à joindre Neil Young (mauvaises communications téléphoniques, lignes endommagées, etc.).

Neil Young peut également inventer un nouveau mensonge : il serait en fait très malade et aurait voulu, par pudeur, le cacher aux PJs.

Enfin, vous pouvez imaginer un Neil Young effondré, jouant son va-tout, et racontant le détail de ses cauchemars à ses amis.

Cette dernière solution est probablement la meilleure. Psychologiquement parlant, elle est la plus probable. En même temps, elle est la plus émouvante. Faites néanmoins votre choix librement.

## Croix Rouge

Selon ce qu'aura bien voulu leur apprendre James Central, les PJs seront peut-être contraints d'aller prendre de plus amples informations auprès de la Croix Rouge. Si nécessaire, ils pourront ainsi découvrir que Maud et son photographe ont accompagné le convoi du 12 décembre en route pour Bihac. Il est prévu que le convoi parvienne à destination le 14 ou le 15. En fait, il arrivera le 15, après avoir été arrêté un jour et une nuit à l'entrée de la ville par les assiégeants. Le 15 au soir, l'antenne de la Croix Rouge à Zagreb sait que son convoi est arrivé à bon port. Mais les belligérants brouillent les émissions radio et les PJs ne pourront pas en apprendre plus.

## Marché noir

Découvrir la première partie de l'itinéraire de Maud Young n'est donc pas particulièrement difficile. En revanche, les PJs devront encore faire "quelques courses" avant de se lancer à sa poursuite.

En effet, il leur faut trouver des armes, des vivres, un véhicule. Pour obtenir tout ce matériel, le plus simple est encore que les PJs passent par le marché noir. Au besoin, ils peuvent se renseigner auprès de James Central. Celui-ci connaît bien la ville et pourra leur indiquer les bonnes adresses.

Dans certains quartiers il est possible de rencontrer de véritables représentants de commerce en matériel militaire. Les délais de livraison sont très courts et le fait que les PJs paient cash facilitera grandement les choses.

Mais si tout est à vendre, les PJs n'ont pas les moyens de tout acheter. Ils peuvent s'offrir un véhicule tout terrain (Jeep ou Range-Rover), des armes légères automatiques (M-16, et surtout AK-47), des grenades, des munitions en suffisance, des vivres et des médicaments.

A supposer que les PJs sachent les manier, évitez les mortiers et autres lance-roquettes. De telles armes sont certes disponibles mais chères. Quant aux chars d'assaut et aux pièces d'artillerie, c'est clair, c'est NON.

Vous pouvez compliquer les choses en mettant les PJs en contact avec des individus franchement malhonnêtes qui voudront les attirer dans un traquenard. Si les PJs tombent dans le panneau, ils se retrouveront dans un hangar isolé, nez à nez avec trois ou quatre malfrats bien décidés à les dépouiller.

Ne retenez cette option que si les joueurs s'endorment et si leurs personnages sont en mesure de se tirer de ce mauvais pas. Si nécessaire, utilisez les caractéristiques et les compétences données ci-après (cf. Soldat) pour les truands.

## Bihac

Il n'existe pas de grande route menant de Zagreb à Bihac.

Imaginez plutôt une route correspondant à nos départementales en rase campagne.

## Le Voyage

Dès la frontière de la Croatie dépassée (moins d'une journée de voyage), les PJs pénètrent dans une zone essentiellement contrôlée par les Serbes.

En partant le matin, il est normalement possible de rejoindre Bihac avec la nuit. Cependant, les PJs doivent emprunter des chemins détournés pour échapper aux patrouilles, voire voyager de nuit.

Néanmoins, ils devraient être plus rapides que le convoi de la Croix Rouge. En partant le 16 de Zagreb, ils arriveront le 18 en vue de Bihac. Vous pouvez aussi bien décrire rapidement le trajet qu'imaginer quelques anecdotes pour le pimenter.

Quel que soit votre choix, vous devez bien faire comprendre aux PJs qu'ils traversent une région soumise à des bandes armées et que cela représente un risque certain. Il ne s'agit en aucun cas d'une promenade de santé. Si vous voulez provoquer un accrochage entre les PJs et des soldats en vadrouille, utilisez les caractéristiques et compétences suivantes.

Si James Central a révélé aux PJs la destination finale de Maud (la vallée de Spanzek), ces derniers n'ont aucune raison de se rendre à Bihac. Bihac ne s'en trouve pas moins sur leur route.

La seule différence est que rien ne les poussera à vouloir pénétrer dans la ville assiégée. Par souci de clarté, que les PJs passent par Bihac ou non, ils arriveront au col de la vallée de Spanzek le même jour.

### Soldats

Le descriptif suivant convient aussi bien pour des soldats serbes et croates que pour les mercenaires étrangers que les PJs seront amenés à affronter dans la seconde partie de ce scénario.

AGI CHA AUR FOR

60 50 50 60

DEX PER RES VOL

60 60 50 50

Compétences : Conduite (N) 75, Discrétion (N) 70.

Combat : Couteau (N) 75, Armes automatiques (N) 75, Fusil (N) 75.

En général, un soldat ne possède qu'une arme : une arme d'épaule (automatique ou non), ou une arme de poing (pour les officiers).

## Entrer dans Bihac

Bihac est une ville de moyenne importance. Assiégée depuis de nombreux mois, elle subit quotidiennement les tirs des Serbes qui contrôlent tous les accès à la ville.

Si les PJs ne savent pas que Maud comptait se rendre dans la vallée de Spanzek, ils s'attendent certainement à la rejoindre à Bihac. Il y a donc toutes les chances pour qu'ils tentent tôt ou tard de passer les lignes serbes.

Naturellement, il est impensable que les soldats laissent passer des hommes armés. Ainsi, à moins qu'ils n'imaginent un stratagème particulièrement efficace, les PJs ne peuvent espérer entrer dans Bihac que clandestinement ; A savoir : de nuit et à pied. Laissez tout le temps aux joueurs de préparer cette opération.

A ce stade, un personnage bénéficiant d'une solide expérience militaire peut s'avérer très utile. Permettez-lui d'observer le terrain (gare aux mines !), d'enregistrer les horaires de patrouille, etc.

Le plan une fois établi, passez à sa réalisation. Demandez moult jets de Discrétion, forcez les joueurs à chuchoter autour de la table ou, plus cruel, à ne s'exprimer que par signes. Faites-leur croiser des patrouilles imprévues.

Obligez-les à se dissimuler, au dernier moment, à quelques centimètres d'un soldat sorti fumer une cigarette. Bref, faites-leur peur.

Vous devez cependant prendre soin à ne pas demander l'impossible. Si un personnage-joueur doit combattre un adversaire, un coup de feu ne tarderait pas à attirer des dizaines de soldats. Préférez le couteau, dans la mesure du possible. Laissez toujours la possibilité aux PJs de surprendre leurs adversaires ou, du moins, d'agir assez vite pour que ces derniers ne puissent pas donner l'alerte.

Ce moment du scénario n'a pas pour objectif de provoquer des combats mais plutôt d'offrir de belles suées aux joueurs.

## Dans la ville

Une fois dans la place, les PJs ne devraient avoir beaucoup de mal à localiser les camions de la Croix Rouge.

Au passage, il ne serait pas aberrant que les défenseurs de la ville les prennent pour cible dans un premier temps ! Mais quelles que soient les difficultés rencontrées, les PJs finiront bien pas rencontrer un délégué de la Croix Rouge. Celui-ci leur révélera que, certes, Maud Young et son photographe ont bien accompagné le convoi, mais qu'ils l'ont quitté avant Bihac pour ne pas y être retenus. Selon le délégué, les deux journalistes voulaient se rendre bien au sud.

Par chance, un sac oublié par Antoine Brimm, le photographe, viendra débloquer la situation. Il contient une carte de la Yougoslavie où la vallée de Spanzek est entourée d'un cercle rouge. Demandez un jet de PER. Si cette vallée est bien le but de Maud Young, il est logique qu'elle ait suivi la route qui passe par Bihac.

Bref, il ne reste plus aux PJs qu'à quitter la ville. S'il fait toujours nuit, ils peuvent encore espérer le faire dans l'immédiat. Sinon, il leur faudra attendre que le soleil se couche. Cette attente forcée peut permettre à certains de recevoir des soins.

Nous vous proposons de réduire ce deuxième passage des lignes serbes à quelques jets de dés (il est inutile d'en rajouter).

Autre solution, le convoi de la Croix Rouge doit quitter Bihac dans la journée. En s'y mêlant, les PJs peuvent quitter Bihac sans problèmes. Reste encore à convaincre les représentants de la Croix Rouge de prendre le risque d'être surpris avec des passagers clandestins. Les Serbes ne fouilleront les camions que très superficiellement : encore une occasion de faire quelques frayeurs aux joueurs.

Déjà, c'est un tort. CHILL, est bien sûr avant tout un jeu d'ambiance mais les scènes d'action font également partie de son univers. Vous devez donc réunir autour de votre table des personnages prêts à faire le coup de poing quand c'est nécessaire. Si ce n'est pas le cas, vos joueurs devront trouver un autre moyen de passer les lignes serbes.

Pour commencer, quelques explosifs soigneusement placés peuvent constituer une diversion efficace. Ensuite, pourquoi ne pas (tout simplement) graisser la patte d'une sentinelle ? Si les PJs ne sont pas en mesure de faire fonctionner leurs muscles, qu'ils utilisent leur matière grise.

## La Route jusqu'au Col

A partir de Bihac, les PJs s'enfoncent dans les Alpes dinariques. Les chaînes dinariques sont lourdes, difficilement pénétrables.

En outre, l'hiver et la neige n'arrangent pas la tâche des PJs. Selon notre calendrier, ils devraient arriver à l'entrée de la vallée de Spanzek aux alentours du 25 décembre, soit 6 jours pour accomplir une centaine de kilomètres (à vol d'oiseau).

La route est en très mauvais état. La plupart du temps, il ne s'agit que d'un vague sentier rocailleux et gelé. Sur la fin du parcours, la piste disparaît sous la neige.

Vous devez faire comprendre aux joueurs que leurs personnages évoluent dans une nature hostile. Vous avez toute liberté pour arriver à vos fins.

Demandez des jets de Survie fréquents et justifiés par les circonstances.

Imaginez une panne légère mais qui oblige tout de même les PJs à soulever le capot et à perdre quelques heures (jet de Mécanique).

*vos notes*

**Aucun des Pjs n'est un homme d'action**

Obligez-les à traverser une rivière à gué ou un pont branlant (jet de Conduite).

A la fin de chaque journée, exigez des jets de RES et diminuez cette caractéristique pour illustrer la fatigue et les effets du froid.

Enfin, si vous voulez réellement fragiliser les PJs, faites-leur perdre une partie de leur équipement, gênez une partie des vivres, rendez la radio inopérante.

En clair, sapez le moral des joueurs autant que celui des personnages (en général, l'un ne va d'ailleurs pas sans l'autre).

Ce n'est qu'après six jours d'un voyage particulièrement pénible que les PJs parviennent au col qui donne accès à la vallée de Spanzek et que commence la seconde partie de cette aventure.

## Spanzek

Alors que, jusqu'à la vallée de Spanzek, les PJs n'ont d'autre choix que de suivre soigneusement la piste de Maud Young, ils vont, dès leur arrivée au village, être totalement libres de leurs mouvements.

Si vos joueurs débutent, ils seront très certainement plus ou moins déstabilisés par cette soudaine liberté d'action. Votre rôle, en tant que Maître de jeu, est de les aider à l'exploiter au mieux.

Dès lors, vous comprendrez que cette partie du scénario ne peut s'organiser en une suite rigoureuse d'événements.

Dans la mesure du possible, nous vous expliquerons quels sont les événements inéluctables. Mais la plupart du temps, vous devrez déduire ce qui se passe des informations que nous allons vous fournir et des actions des PJs (imprévisibles par nature). Vous allez par conséquent être très certainement contraint d'improviser.

Naturellement, vous ne pourrez le faire qu'en parfaite connaissance de cause. Nous vous conseillons donc de lire attentivement ce qui suit. Vous pourrez ainsi, avec un peu de jugeote, toujours faire face.

Si vous débutez, cet exercice d'improvisation "contrôlée" peut légitimement vous impressionner.

### Avertissement

La seconde partie de ce scénario, contrairement à la première, n'est absolument pas linéaire.

Vous préféreriez sans doute avoir affaire à un scénario linéaire de bout en bout. C'est pourtant cette espèce de flou qui vous permettra de créer l'ambiance propre à CHILL.

Cette seconde partie confronte directement les PJs à l'Inconnu. Vous devez donc les inquiéter, voire les effrayer, en créant un climat oppressant.

Pour ce faire, vous avez à votre disposition un arsenal de trucs que les règles de CHILL détaillent soigneusement. La seconde partie de ce scénario vous donne toute liberté pour amener vos effets aux moments les plus propices. Vous êtes, et vous seul pouvez l'être, seul juge.

## Le village

Le village de Spanzek est construit dans la vallée du même nom, au cœur des Alpes dinariques. Vous savez déjà à quel point il est difficile d'accès.

Géographiquement parlant, pourtant, ce village n'est pas particulièrement isolé. A vol d'oiseau, il est possible de rencontrer d'autres habitations à moins de cinquante kilomètres.

Cependant, c'est comme si la nature mettait un point d'honneur à couper le village de Spanzek du reste du monde. Le village de Spanzek compte une cinquantaine d'habitants vivant en autarcie et profitant des conditions climatiques exceptionnelles de la vallée. Sans que l'on sache vraiment pourquoi, l'hiver y est moins rigoureux,

l'été est plus doux, les pluies suffisantes mais jamais surabondantes. Bref pour un paysan (tous les villageois pratiquent l'agriculture), cette vallée est un véritable paradis.

Ajoutez à cela que le village ne connut jamais, tout au long de son histoire, les épidémies, disettes et autres massacres en temps de guerre dont les autres villages de la région ont pu souffrir. De mémoire d'homme, le village de Spanzek a toujours été miraculeusement préservé sans que sa situation géographique suffise à expliquer ce miracle.

Autre miracle, les villageois ne souffrent absolument pas de la consanguinité que leur isolement historique devrait entraîner. Ils sont en revanche profondément xénophobes. Ils craignent et détestent tout ce qui vient de l'extérieur. Inconsciemment, ils doivent redouter de perdre leurs privilèges en permettant à ce qui leur est étranger de pénétrer chez eux.

Conséquence obligée de l'isolement, le progrès arrivait difficilement jusqu'au village. De sorte que le temps semble s'y être arrêté au milieu du XIX<sup>ème</sup> siècle. Les villageois de Spanzek ne pratiquent aucune religion connue, mais un étrange mélange de christianisme et de superstitions païennes. Ils ne fêtent pas Noël.

## Les Tziganes

Au cours de la Seconde Guerre Mondiale (septembre 1942), une famille tzigane fuyant les massacres nazis vint trouver refuge dans la vallée.

Cette famille se composait du père, de la mère, et de leur fille, une superbe jeune fille de 16 ans. Bien qu'ils furent plutôt mal accueillis, les Tziganes ne se découragèrent pas, persuadés qu'ils finiraient par être acceptés. C'était mal connaître la mentalité des villageois de Spanzek.

Les Tziganes construisirent une maison dans la forêt et vécurent isolés pendant plus d'un an. Pendant ce temps, la haine qu'on leur portait augmentait. On les soupçonna de se livrer à la sorcellerie, de vénérer le Diable. La fille, en particulier, semblait trop belle pour être innocente. Elle devint vite un objet de désir autant que de haine.

Le 22 décembre 1943, cinq jeunes villageois rencontrèrent la jeune Tzigane par hasard dans la forêt. Ils la violèrent et la tuèrent pour qu'elle ne les dénonce pas. Ils revinrent ensuite au village, où on s'apprêtait à fêter un mariage.

Devant une assistance passablement ivre, ils racontèrent qu'ils avaient surpris les Tziganes en train de se livrer à la sorcellerie. Cela suffit à enflammer la foule. Encouragés par l'hystérie des femmes, les hommes s'armèrent et décidèrent de "traiter les étrangers comme ils le méritent".

Le Tzigane fut lynché à mort. Sa femme, Irena, fut battue comme plâtre avant d'être emmurée vivante dans une caverne, quelque part dans la forêt.

En effet, les villageois la croyaient sorcière et craignaient de s'attirer sa malédiction en la tuant de leurs propres mains.

Dès le lendemain, les villageois voulurent oublier cette nuit d'horreur. On commença également à réfléchir. Entre autre, certains se firent la réflexion que la fille du couple tzigane avait bien étrangement disparu. Mais personne n'osa jamais en parler, et encore moins libérer Irena quand il en était encore temps. Morte de faim après des jours de souffrance, celle-ci devint une créature de l'Inconnu et, prisonnière de son tombeau, attendit son heure. Un jour viendrait où une série de coïncidences (provoquées par l'Inconnu) libérerait son fantôme et lui fournirait l'instrument de sa vengeance...



## Le Réveil

La promesse faite à l'âme d'Irena commença à se réaliser lorsque, au début du mois de décembre 1993, une dizaine de mercenaires étrangers en maraude arriva dans la vallée. Trop heureux de l'aubaine, les soldats décidèrent d'y passer l'hiver et de vivre sur l'habitant. Violents, très bien armés, ils n'eurent aucun mal à terroriser la population et à devenir les nouveaux maîtres du village.

Au cours d'une chasse, trois mercenaires découvrirent par hasard la caverne murée. Nous étions le 22 décembre 1993, soit cinquante ans après la nuit terrible. Curieux, ils ouvrirent un passage. Ce faisant, ils libérèrent le fantôme d'Irena. Effrayés par l'apparition, ils s'entre-tuèrent en voulant se défendre. Le dernier survivant mourut de peur. Ainsi, l'âme d'Irena était enfin libérée. Mais pour exercer sa vengeance, il lui restait encore à trouver le corps d'une jeune femme dont elle pourrait tirer l'énergie nécessaire (pour plus de détail, cf. Irena).

Ce même 22 décembre 1993, Maud Young et son photographe tentaient de passer le col amenant dans la vallée. Le "hasard" voulut que leur voiture soit emportée par une avalanche.

Brimm trouva la mort dans l'accident. Quant à Maud, elle sombra dans un profond coma. Elle fournit ainsi bien involontairement à l'âme d'Irena le corps d'accueil qui lui était nécessaire. Habitée par Irena, Maud se releva et trouva refuge dans la forêt, non loin du village.

## Irena

Irena est un fantôme d'un type particulier que vous ne trouverez pas dans les règles de CHILL. A la base, elle s'apparente à un fantôme commun. Cependant, elle ne dispose pas de l'énergie nécessaire à sa survie. Il lui est indispensable de trouver un corps d'accueil. Non pas pour se mouvoir et agir (elle dispose des tous les pouvoirs d'un fantôme commun), mais pour y puiser l'énergie vitale. Irena peut animer le corps de sa victime. Mais cela représente beaucoup d'efforts. Elle le fera le moins possible, et toujours pour des raisons impérieuses.

Techniquement, Irena possède un PVS de 130. Cependant, pour maintenir ce niveau, elle doit absorber 10 point de VOL chaque jour à une victime consentante ou impuissante.

A terme, le processus risque d'être fatal à la pauvre victime. En clair, dès que sa VOL devient négative, la victime passe de vie à trépas. Le jour, Irena rejoint le corps de sa victime et s'y ressource jusqu'au coucher du soleil.

Ce n'est que dès les premières heures de la nuit qu'elle peut vaquer à ses occupations. Peu après avoir été libérée, Irena s'est aussitôt mise en quête d'un corps pouvant l'accueillir.

### Irena

AGI n/a      DEX n/a    CHA n/a    PER 90  
AUR 90      RES n/a    FOR n/a    VOL 100

ATT : 1 à 130\* CD : 1 BL : n/a

MT : -30 MV : 22m

Type : Indépendant

Forme : I (C lorsqu'incarnée en Maud)

Pouvoirs : 90 Contacter les Vivants, Écriture

\*Manifestation Corporelle Automatique Spéciale

Elle ne tarda pas trouver Maud, encore comateuse. Elle anima son corps et le cacha dans la forêt. Disposant d'une source d'énergie vitale, Irena mit sa vengeance en pratique après 24 heures de repos complet.

## La Vengeance

Maud n'ayant que 60 points de VOL, Irena ne dispose que de 6 nuits pour accomplir sa vengeance. Ses intentions sont claires. Comme elle ne peut se venger de tout le village, elle est décidée à faire payer les cinq hommes qui violèrent et tuèrent sa fille cinquante ans plus tôt.

Elle procédera toujours de la même manière. Une nuit, elle apparaîtra à sa future victime et l'effraye de son mieux. Ce n'est que la nuit suivante qu'elle donne le coup de grâce en faisant mourir sa victime de peur. Cela lui est relativement facile puisque ses victimes sont de vieilles personnes superstitieuses, hantées par leur crime et fragiles du cœur.

Voici donc le calendrier immuable (sauf exception) des interventions d'Irena.

### Journée du 22 :

réveil - Irena "capture" Maud

### Nuit du 22 :

Irena inquiète Bela Andric

### Nuit du 23 :

Irena inquiète Ivo Bartok et fait mourir de peur Bela Andric

### Nuit du 24 :

Irena inquiète Cyrille Bibescu et fait mourir de peur Ivo Bartok

### Nuit du 25 :

Irena inquiète Anton Iskar et fait mourir de peur Cyrille Bibescu

*vos notes*



## Nuit du 26 :

Irena inquiète Arad le Vieux et fait mourir de peur Anton Iskar

## Nuit du 27 :

Irena fait mourir de peur Arad le Vieux - fin de la vengeance - Maud est aux portes de la mort

La manière dont Irena effraye et tue ses victimes est soumise à votre appréciation.

Il est préférable que les PJs empêchent Irena de mettre un terme à sa vengeance. Sinon, Maud ne pourra être sauvée. Notez que lorsque les PJs arrivent au village, Bela Andric et Ivo Bartok sont déjà morts.

# Le Drame

## L'arrivée au Col

Les PJs arrivent au col dans la journée du 25 décembre. La route est bloquée par l'avalanche qui emporta le véhicule de Maud.

Le véhicule et le corps de Brimm se trouvent plus bas dans le ravin. La neige a depuis longtemps effacé les traces de pas de Maud.

Son corps est naturellement introuvable. Si c'était nécessaire, de nombreux indices (objets personnels) indiquent qu'il s'agit bien de la voiture de Maud.

Alors qu'ils sont occupés à fouiller l'épave et les environs, les PJs sont attaqués par quatre mercenaires à la recherche de leurs camarades disparus.

Si Neil Young n'a pas engagé des incapables, le combat devrait tourner à l'avantage des personnages.

Sinon, ils seront fait prisonniers. A partir du moment où les PJs passent le col, les événements de ce scénario ne sont plus prévus. Vous devrez donc travailler à partir des éléments fournis plus bas.

## Les Villageois

Nous vous présentons ici la galerie de portraits des principaux personnages de la vallée encore en vie lorsque les PJs arrivent dans la vallée.

### Brian Minster

C'est le chef des mercenaires. Il est depuis peu le maître du village. La mort de Bela Andric et celle d'Ivo Bartok ne l'inquiètent pas outre mesure. Après tout, mourir du cœur passé 60 ans, cela n'a rien d'exceptionnel.

Minster est un homme violent. Il méprise profondément les villageois qu'il considère comme des arriérés. Leurs terreurs superstitieuses l'amuse plutôt.

Même si les PJs se débarrassent des mercenaires qui les attaquent au col, Minster est encore secondé par deux hommes.

Il ne se rendra pas sans combattre. Si les PJs parviennent à le faire prisonnier, les villageois voudront le lyncher (c'est une habitude).

### Cyrille Bibescu

Un des cinq qui violèrent la fille d'Irena. Il est le prochain sur la liste et le sait quand les personnages arrivent puisque le fantôme d'Irena lui est apparu dans la nuit du 24 décembre. Il est effrayé mais tente de le cacher. Les PJs pourront comprendre qu'il cache quelque chose mais n'arriveront pas à faire parler.

### Anton Iskar

Un des cinq qui violèrent la fille d'Irena. La mort de Cyrille et la visite nocturne d'Irena pourront le pousser à vouloir se confier aux PJs (jet de CHA).

Si c'est le cas, il fera l'erreur de dire ses intentions à Arad le Vieux. Ce dernier ordonnera à son fils de l'assassiner, ce qui compliquera singulièrement les choses.

### Arad le Vieux

Un des cinq qui violèrent la fille d'Irena. Il est l'instigateur du viol et c'est lui qui eut l'idée d'accuser les Tziganes de sorcellerie.

Irena se le réserve pour la fin. Il est encore le chef du village. Il est cruel, xénophobe, violent, paranoïaque. Il était le chef du village depuis 30 ans avant l'arrivée des mercenaires.

### Arad le Jeune

Fils du précédent. Un dégénéré impuissant et sadique. Il connaît le crime de son père mais lui est dévoué corps et âme.

Si les PJs sont habiles, ils pourront lui faire dire ce qu'il sait. Arad le Jeune est un ivrogne invétéré.

### La Folle

Bannie du village quand elle était petite fille, la Folle survit dans la forêt depuis une cinquantaine d'années. Elle a vu le viol et connaît donc les coupables. Elle possède le bracelet en cuivre auquel Irena est liée. La Folle est toujours en plein délire.

Mais si les PJs parviennent à décoder ses dires, ils pourront en apprendre beaucoup. N'hésitez pas à en rajouter. La Folle semble centenaire. Elle d'une saleté repoussante. Le bracelet est le seul objet dont elle prend soin : il est rutilant et éminemment repérable.

Tels sont donc les vivants auxquels les PJs auront affaire. Concernant les villageois, tous leur seront hostiles, en particulier ceux qui sont assez âgés pour avoir participé au lynchage. Plus qu'un autre, Arad le Vieux fera tout pour mettre dans bâtons dans les roues des PJs par crainte que le viol soit révélé.

C'est en fait un fou qui ne comprend pas qu'il se condamne en "protégeant" le fantôme d'Irena. Pour sauver son honneur, il ira jusqu'au meurtre.

Pour renseigner son père, Arad le Jeune sera toujours sur les traces des PJs. Quant à Minster, il peut en fait aider les PJs en les protégeant des villageois (c'est son intérêt). C'est un excellent combattant.

Mais les PJs auront plutôt intérêt à ne pas lui faire confiance. Il les trahira à la première occasion. Par la Folle, les PJs pourront en apprendre beaucoup. Encore faut-il qu'ils la trouvent...

## Les lieux

### Le Village

Il compte une quinzaine de maisons sales et moyenâgeuses. Même si les PJs libèrent les villageois des mercenaires, il ne leur sera accordé qu'une grange ouverte à tous les vents pour se reposer.

Le village est le lieu où toutes les victimes d'Irena mourront. Ce sera à chaque fois le même scénario : un cri de terreur horrible, puis la découverte d'un cadavre. En utilisant son pouvoir d'écriture pour effrayer ses victimes, Irena pourra laisser involontairement des indices utiles aux PJs.

### La Caverne

C'est la caverne où Irena fut emmurée. Les PJs pourront la découvrir par hasard (jet de CHA) ou en suivant la trace des mercenaires (jet de Pistage).

On y trouve le cadavre des trois mercenaires. Deux sont morts par balles. Le troisième semble être mort de peur.

On y trouve également le squelette et les vêtements d'Irena.

Un jet d'Autopsie permet de reconnaître un cadavre de femme. La position des cadavres laisse entendre (jet de PER) qu'au moins deux des soldats se sont entre-tués.

### **La Maison**

Située à deux heures de marche du village, dans la forêt, la maison des Tziganes n'est plus que ruines.

Les PJs ne pourront la découvrir par hasard que sur un jet de CHA (degré E) ; sinon, ils pourront y être conduits par la Folle.

Un jet de PER permet de remarquer que la maison a été brûlée.

Une trappe, soigneusement dissimulée mène à une cave où se trouve le corps inanimé de Maud. Irena ne les laissera pas l'emporter sans rien faire.

## **Réussir ce Scénario**

Pour réussir ce scénario, il faut soustraire Maud à l'influence d'Irena avant la nuit du 27 décembre.

Les PJs peuvent y arriver de deux manières différentes.

D'abord en trouvant Maud et en lui faisant quitter la vallée avant la date fatidique ; ils doivent alors s'attendre à des problèmes avec Irena.

Ensuite, en détruisant Irena. Pour ce faire, ils doivent détruire le bracelet de cuivre que possède la Folle, seul objet qui rattache encore Irena au monde des vivants.

A moins qu'ils n'aient de bonnes connaissances en ésotérisme, l'idée ne leur viendra pas toute seule. Peut être qu'en prêtant une oreille attentive aux superstitions locales...

Ensuite, il faudra encore trouver et identifier le bracelet. Le PJs ne pourront pas ne pas le remarquer s'ils croisent la Folle. Un jet de PER, de Critique d'Art ou d'Archéologie & Anthropologie permet d'identifier le bracelet comme une œuvre tzigane.

## **Epilogue**

Si les PJs parviennent à sauver Maud, le retour se fera sans problèmes.

De retour à Paris, ils auront droit à la reconnaissance du père qui ira jusqu'à remettre 50 000 F à chacun des PJs. Par son intermédiaire, ils auront la possibilité de rejoindre la

Save et de développer leurs disciplines du Grand Art.

Pour eux, désormais, l'existence de l'Inconnu ne fait plus aucun doute.

Tels sont donc les éléments avec lesquels vous devrez composer pour plonger les PJs dans l'horreur.

Nous vous avons donné les principaux ingrédients, à vous de réussir la sauce. Il est impératif que les PJs ne trouvent aucun allié dans le village. Seuls Minster et la Folle pourront les aider.

Tous les autres seront hostiles, sinon agressifs. Irena, qui n'est pas folle, fera également son possible pour effrayer les PJs même si elle donnera toujours la priorité à sa vengeance. Les PJs auront ainsi deux ennemis : Irena, et les villageois persuadés que les étrangers sont la cause de tous leurs problèmes.

La dernière partie de ce scénario ne sera donc pas une partie de plaisir pour les joueurs.

*Vos notes*