

HISTOIRE DE FAMILLE

Une idée originale d'Anne Vétillard, Tristan Lhomme
Philippe Morineau, Frédéric Meurin et Christophe Pichon

Basé sur le système Chill (édité par AKA Games)



CAPITAINE
MEEPLE
capitainemeeple.com

Concept de la campagne: Anne Vétillard, Tristan Lhomme.

Auteurs: Anne Vétillard, Tristan Lhomme, Christophe Pichon, Frédéric Meurin, Philippe Morineau.

Coordination éditoriale: Anne Vétillard, Tristan Lhomme, Christophe Pichon.

Corrections: Anne Vétillard, Tristan Lhomme, Christophe Pichon.

Illustrations: Vianney Carvalho et photographies libres de droits.

Relecture: Camille Thoniel.

Maquette: Anne Vétillard.

Design de la maquette et éléments graphiques inspirés du travail de Jérôme Huguenin et de Florent Turpault pour l'édition française de Chill par A.K.A. Games.

Les droits de Chill appartiennent à Martin Caron et Renée Dion.



SOMMAIRE

Présentation de la campagne	4	En mer – Le Début de la fin	40
Au commencement	4	En quelques mots	40
Le déroulement	5	Les faits pour le MJ	41
Les profondeurs	5	Acte I: Introduction des personnages	42
Les plans des Fils de Baal	6	Notes de mise en scène	42
Les Fils de Baal	6	Une aiguille dans une botte de foin	42
Arbre généalogique	7	L'agression	45
Le rituel d'immortalité	10	Le labyrinthe	47
Les Enfants d'Hannibal	11	La rencontre	48
Le rituel de coupure du lien de sang	12	Acte II: Introduction des personnages	50
La SAVE	12	Notes de mise en scène	50
		Les avatars	50
		Le banquet	50
Les personnages des joueurs	14	Entretien avec le général	51
La création des personnages	14	Du sang et des âmes pour Baalberith	52
S'ils ont manqué le début	15	Quinze ans plus tard	53
Le voyage sur le <i>Costa Diadema</i>	17	Épilogue: retour au présent	54
Barcelone – Les Racines de la colère	18	Palerme – Voir Palerme et survivre	56
Introduction des personnages	18	En quelques mots	56
Notes de mise en scène	19	Introduction des personnages	56
Rencontre avec le déprogrammeur	20	Les faits pour le MJ	57
Entretien avec une repentie	21	Notes de mise en scène	57
Intermède	22	Les apprentis ritualistes	58
Exfiltration ?	23	Les retrouvailles	58
Évacuation !	24	La fuite	59
Épilogue	26	La course-poursuite	60
		Épilogue	61
		Plan de Palerme	61
Palma – La Villa des antiquités	28	Rome – Week-end à Rome	62
En quelques mots	28	En quelques mots	62
Introduction des personnages	29	Introduction des personnages	63
Les faits pour le MJ	29	Les faits pour le MJ	63
Notes de mise en scène	29	Notes de mise en scène	63
Le voyage en avion	30	Papiers, s'il vous plaît	63
Chronologie de la matinée	31	Faire le point	64
Querelle chez les fils de Baal	33	Changer l'avenir	67
Un mystérieux rituel	34	Six pieds sous terre	67
Une visite pleine de surprises	34	Il faut sauver le cousin Ryan	68
Un voyage dans le temps	36	Épilogue	70
Plan de la villa	37		
Poursuite à Palma	38	Cahier technique	71
Un ami qui vous veut du bien	39		
Tous à bord	39		



PRÉSENTATION DE LA CAMPAGNE

Ce chapitre contient les éléments suivants :

- Une introduction générale à la campagne, présentant les enjeux et résumant les scénarios.
- Des conseils de création de personnage (avec le système de Chill).
- Des backgrounds pour les personnages, à remettre aux joueurs.
- Des conseils sur l'intégration de nouveaux joueurs dans le groupe en cours de jeu.
- Une présentation des deux groupes dont l'antagonisme structure la campagne, *Les Fils de Baal* et *Les Enfants d'Hannibal*.
- Une présentation des rituels dont il sera question dans les derniers scénarios de la campagne, « Voir Palerme et Survivre » et « Week-end à Rome ».

Note sur la lecture des scénarios

Nous recommandons fortement la lecture de l'ensemble de la campagne avant de la maîtriser, et dans tous les cas a minima de l'intégralité de ce préambule. Les scénarios 1, 2, 4 et 5 sont prévus pour une durée de trois heures environ. Le scénario 3 est prévu pour une durée de cinq à six heures environ.

Cette campagne peut donner une impression de linéarité, liée à un certain nombre de contraintes,

dont notamment la durée des scénarios. Nous vous invitons à improviser dans le cadre fixé par la campagne. Les scènes proposées sont plus ou moins incontournables, mais rien ne vous empêche de suivre les propositions plus ou moins délirantes des personnages des joueurs pour rendre chaque scénario encore plus immersif et coloré ! Tentez tout de même de rester dans les limites de temps indiquées, pour que les participants ne soient pas bloqués toute la soirée à la table du jeu de rôle.

INTRODUCTION À LA CAMPAGNE

Au commencement...

Nous sommes en Europe, de nos jours.

Les personnages sont des gens ordinaires avec un problème inhabituel : l'un de leur très proche parent s'est laissé embrigader par *Seeds*, une secte qui combine écologie, New Age et millénarisme. Leur père / mère / frère / sœur / cousin(e) / fils / fille a coupé les ponts avec sa famille, puis s'est installé(e) au centre catalan de *Seeds*, près de Barcelone. Cette liste est limitative et n'inclut pas les ex, les meilleurs amis et les autres proches. En effet, comme nous le verrons plus loin, il faut que les personnages et les victimes de la secte soient liés par le sang.

Sans se connaître, les personnages ont tous pris contact avec Salvator Lloret, un psychologue qui étudie les sectes et fait (discrètement et à prix d'or) fonction de déprogrammeur...

Le Déroulement

- **Les Racines de la Colère (Barcelone)** : le groupe se constitue. Sous l'impulsion de Lloret, les personnages agissent contre *Seeds*. Ils sauvent des vies, mais leurs proches disparaissent.
- **La villa des Antiquités (Palma)** : les personnages suivent leurs traces jusqu'à Palma, où ils ont une première rencontre avec le surnaturel.
- **Le début de la fin (En mer)** : embarqués sur le paquebot, les personnages se découvrent des adversaires bien plus redoutables que de « simples gourous », mais aussi des alliés. Ils ont également l'occasion de comprendre une partie des enjeux du passé...
- **Voir Palerme et survivre (Palerme)** : un épisode de transition, où les personnages accomplissent des préparatifs utiles, mais doivent surtout survivre aux manigances de leurs ennemis.
- **Week-end à Rome (Rome)** : la conclusion de la campagne, où nos héros devraient sauver leurs proches... et quelques milliers d'autres sacrifiés potentiels.

Les Profondeurs

En 202 avant notre ère, après dix ans de présence militaire en Italie, le célèbre général Hannibal Barca est contraint de revenir à Carthage après une contre-attaque des Romains.

Pendant ces dix années, certains membres de sa famille ont ourdi un complot visant à les rendre immortels. Douze Barcides (les membres de la famille Barca) vont participer à ce rituel qui fera d'eux « les Fils de Baal ». Initialement, Hannibal aurait dû être des leurs, mais sa défaite face aux Romains le discrédite aux yeux de la famille, et le futur grand maître le fait remplacer par un membre plus prometteur, le grand prêtre Himilcon. Tout cela se déroule sans qu'Hannibal n'en sache rien, mais il se doute que sa popularité auprès des siens a fortement chuté, et il pressent qu'un complot visant à le discréditer définitivement pourrait voir le jour. Mais il est loin d'imaginer ce qui va suivre...

Au soir d'un grand banquet familial, il décide donc de confier ses inquiétudes à certains parents de confiance présents aux réjouissances. Quelques minutes plus tard, les douze Fils de Baal lancent le premier rituel qui doit conduire à leur immortalité : ils exécutent douze membres de leur propre famille,

avant d'enclencher via leurs sbires le massacre de plusieurs centaines d'esclaves et/ou parents. Hannibal et ses nouveaux alliés s'en sortent in extremis.

Quinze ans plus tard, après avoir erré en Asie Mineure, Hannibal les retrouve et leur fournit un rituel destiné à couper leur lien du sang avec les Fils de Baal, et les empêcher donc d'être sacrifiés pour faire perdurer leur immortalité. Ils forment alors le noyau des Enfants d'Hannibal.

Pendant vingt-deux siècles, au travers de leurs descendants successifs, les Enfants d'Hannibal ont fait perdurer la connaissance initiale du rituel destiné à couper le lien de sang. Ils ont constamment lutté contre les Fils de Baal, tout en développant leur influence et leurs ressources. Cinq des douze Fils de Baal ont été éliminés au fil du temps : ces immortels ne vieillissent pas, mais rien n'empêche en revanche de les tuer par la violence, le poison ou des « accidents » soigneusement préparés.

Cependant, les Enfants d'Hannibal ont compris amèrement que les Fils de Baal n'étaient pas des proies faciles : richissimes, prudents et entourés de sbires, ils ne s'exposent que rarement, et lorsqu'ils se sentent menacés, ils frappent sans pitié. En dépit d'une politique de prudence, résumé par la devise « reporte à demain le péril d'aujourd'hui », les Enfants d'Hannibal ne sont plus très nombreux (mais les Fils de Baal ne les ont jamais identifiés pour ce qu'ils sont, de très lointains parents).

Les Fils de Baal doivent renouveler périodiquement leurs liens avec l'entité qui leur assure l'immortalité, ce qui signifie de nouveaux sacrifices. Ils sont doubles : une offrande « de masse » où plusieurs centaines de victimes sont mises à mort (pour rassembler l'énergie du rituel), et une offrande « privée » où un descendant direct (porteur du « sang ») de chaque Fils de Baal présent au rituel est sacrifié (pour prolonger l'immortalité).

Le grand sacrifice est de nouveau imminent. Les personnages, comme leurs proches, sont de lointains descendants des Fils de Baal... et *Seeds* est l'une des structures que les Fils de Baal utilisent pour trouver des sacrifiés.

Normalement, seuls face à de redoutables sorciers immortels, les personnages ne devraient pas faire long feu, mais ils vont bénéficier de l'aide des derniers Enfants d'Hannibal.

Les plans des Fils de Baal pour leur rituel à venir

Les Fils de Baal vivent depuis plus de deux mille ans : à ce titre, ils ont l'habitude d'avoir toujours un plan B, voire un plan C.

Plan A : le 22 mars à Barcelone doit avoir lieu le sacrifice leur permettant de maintenir leur immortalité. Grâce à des produits toxiques, ils ont prévu d'empoisonner des centaines d'adeptes de *Seeds* venus de toute l'Europe pour leur grande réunion annuelle (les autorités croiront à un suicide de masse). La tentative d'exfiltration du scénario 1 déclenche l'activation du plan B : les Fils de Baal préfèrent utiliser *Seeds* comme fusible plutôt que risquer d'être repérés (ce qui n'empêche pas les PJ de continuer à chercher leurs proches).

Plan B : Abditanit (l'avocate du premier scénario) embarque les proches des PJ dans un van puis dans un jet privé à destination de Palma, où elle doit retrouver Himilcon pour lui expliquer les événements de Barcelone. Là, Himilcon prend le relais pour la prise en charge des futurs sacrifiés. Il doit les conduire à Rome, où les Fils de Baal ont prévu le sacrifice collectif pendant une représentation de l'opéra *Nabucco*, via un attentat à la bombe (les fûts de produits chimiques n'ont plus aucun intérêt à partir de ce moment).

LES FILS DE BAAL

Douze à l'origine, les Fils de Baal ne sont aujourd'hui plus que sept.

Tertullien (mort)

Nom carthaginois : Tertullien

Rôle chez les Fils de Baal : dirigeant

Occupation antique : sénateur

Circonstances de la mort : brûlé par l'Inquisition espagnole en 1498. (Un Enfant d'Hannibal œuvrait sous les ordres de Torquemada.)

Perpétue (morte)

Nom carthaginois : Perpétue

Occupation antique : sage-femme

Rôle chez les Fils de Baal : gestionnaire du « cheptel » de la descendance. Elle devait s'assurer que leur lignée perdurait, sans trop s'attarder à garder une certaine « pureté du sang ». Elle cherchait donc à régulièrement provoquer des couples entre cousins, voire entre frères et sœurs séparés à la naissance. Son importance a décliné quand les Fils de Baal ont compris que la « pureté » n'avait en fait aucune importance.

Circonstances de la mort : assassinée au couteau durant son sommeil, en 995 en Pologne.

Charon

Nom carthaginois : Charon

Nom en 2019 : Vittorio Malita

Occupation antique : grand prêtre de Baal

Rôle chez les Fils de Baal : responsable des rituels avec Salambaal.

Occupation en 2019 : P.-D.G. de l'entreprise internationale de pompes funèbres *Funerale Internazionale* (basée en Italie).



Adarbaal

Nom carthaginois : Adarbaal

Nom en 2019 : Christian Devernois

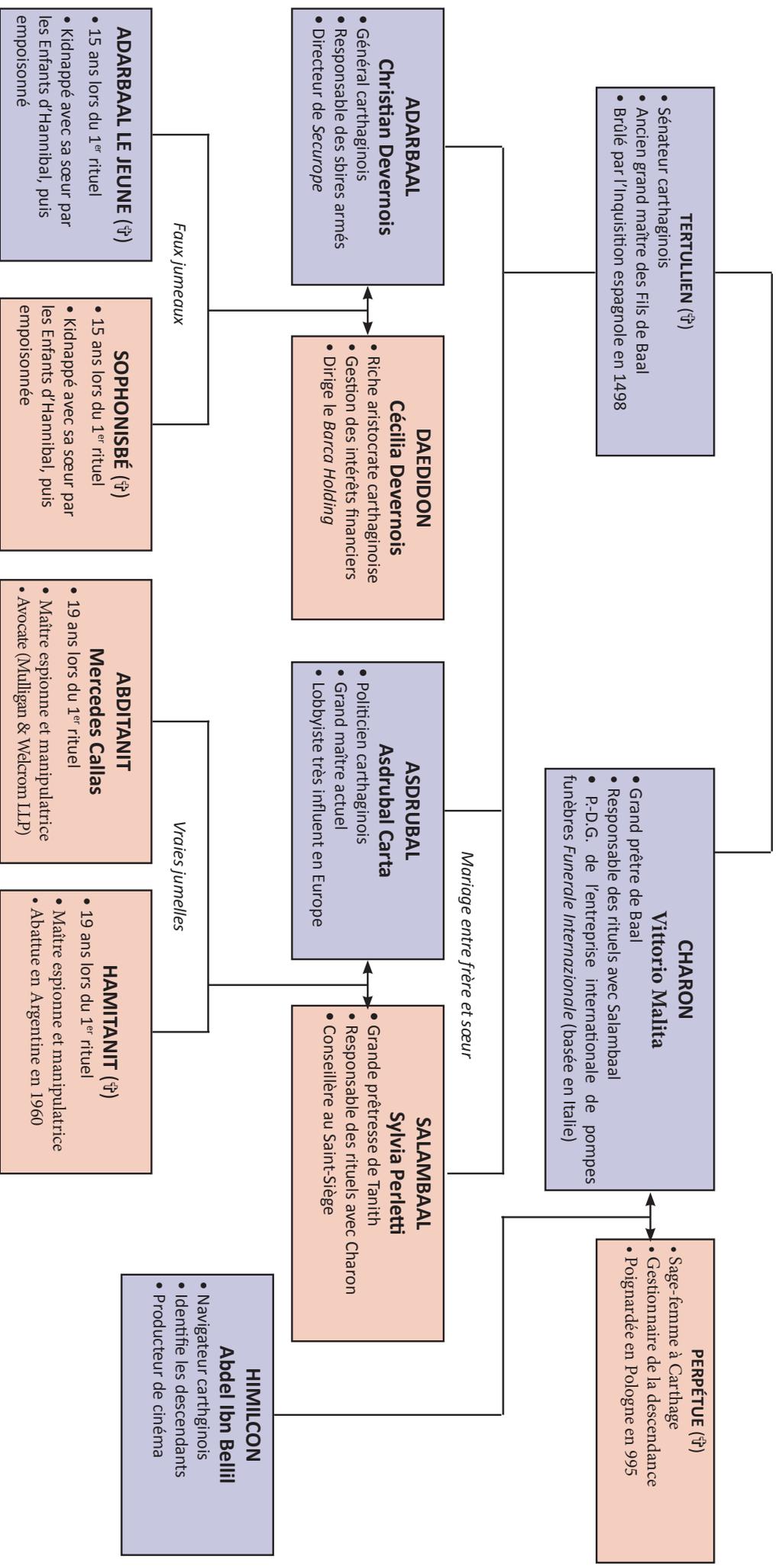
Occupation antique : général

Rôle chez les Fils de Baal : responsable de l'ensemble des sbires armés, qu'ils soient recrutés ou invoqués.

Occupation en 2019 : P.-D.G. de *Securope*, société européenne de services de sécurité (basée en France).



ARBRE GÉNÉALOGIQUE DES FILS DE BAAL



Daedidon

Nom carthaginois: Daedidon

Nom en 2019: Cécilia Devernois (elle se remarie régulièrement avec Adarbaal).

Occupation antique: riche aristocrate faisant fructifier ses mines par le grand commerce méditerranéen.

Rôle chez les Fils de Baal: gérer les intérêts financiers du groupe.

Occupation en 2019: à la tête du *Barca Holding*, le principal conglomérat d'entreprises des Fils de Baal.

**Asdrubal**

Nom carthaginois: Asdrubal

Occupation antique: politicien de haut rang.

Rôle chez les Fils de Baal: ancien bras droit de son père, il dirige les Fils de Baal depuis la mort de ce dernier.

Nom en 2019: Asdrubal Carta (il a repris son prénom originel il y a quelques décennies).

Occupation en 2019: lobbyiste très influent en Europe.

**Salambaal**

Nom carthaginois: Salambaal

Nom en 2019: Sylvia Perletti

Occupation antique: grande prêtresse de Tanith

Rôle chez les Fils de Baal: responsable des rituels avec Charon.

Occupation en 2019: conseillère au Saint-Siège

**Himilcon**

Nom carthaginois: Himilcon

Nom en 2019: Abdel Ibn Bellil

Occupation antique: grand navigateur

Rôle chez les Fils de Baal: depuis la mort de Perpétue, il trace et identifie les descendants de la famille nécessaire pour le rituel périodique.

Occupation en 2019: producteur de cinéma, qui circule sur son yacht privé.



Abditanit

Nom carthaginois : Abditanit

Nom en 2019 : les personnages la rencontrent sous le nom de Mercedes Callas, mais Abditanit change d'identité au gré des besoins et possède des faux passeports français, anglais, allemand, israélien, espagnol et canadien. Elle peut endosser l'identité de Solange Mariani, Carmen McBride, Dolorès Weinmuller, Yessica Chouchin, Catherine Mulligan, entre autres.

Occupation antique : au moment du rituel, c'était une jeune femme frivole de dix-neuf ans.

Rôle chez les Fils de Baal : maître espionne et grande manipulatrice, elle opérait en duo avec sa sœur jusqu'à la mort de cette dernière.

Occupation en 2019 : avocate chez Mulligan & Welcrom LLP. À ce titre, elle s'occupe notamment des procès de *Seeds*.

Note : elle souffre encore de la mort de sa sœur Hamitanit. Elle n'est pas parvenue à identifier ses assassins, mais ne reculera devant rien pour la venger.



Adarbaal le Jeune (mort)

Nom carthaginois : Adarbaal

Occupation antique : adolescent lors du premier rituel (quinze ans).

Rôle chez les Fils de Baal : oublié depuis longtemps.

Circonstances de la mort : au III^e siècle, il a été kidnappé avec sa sœur par les Enfants d'Hannibal qui pensaient pouvoir les influencer, vu leur jeune âge apparent, afin qu'ils effectuent le rituel de coupure du lien de sang. Ce fut un échec, et les ravisseurs durent l'empoisonner.

Sophonisé (morte)

Nom carthaginois : Sophonisbé

Occupation antique : adolescent lors du premier rituel (quinze ans).

Rôle chez les Fils de Baal : oublié depuis longtemps.

Circonstances de la mort : au III^e siècle, elle a été kidnappée avec son frère par les Enfants d'Hannibal qui pensaient pouvoir les influencer, vu leur jeune âge apparent, afin qu'ils effectuent le rituel de coupure du lien de sang. Ce fut un échec, et les ravisseurs durent l'empoisonner.

Hamitanit (morte)

Nom carthaginois : Hamitanit

Occupation antique : au moment du rituel, c'était une jeune femme sérieuse de dix-neuf ans.

Rôle chez les Fils de Baal : maître espionne et grande manipulatrice.

Circonstances de la mort : les Enfants d'Hannibal l'abattent d'une balle de revolver en 1960 en Argentine, alors qu'elle travaillait avec le Mossad pour enlever Mengele (ce qui fit échouer l'opération).

Le rituel d'immortalité

Le rituel est composé de deux parties très distinctes, et dont l'ordre est immuable.

Le rituel du lien

Les Fils de Baal invoquent un démon, qu'ils assimilent à Baal. Ils doivent sacrifier autant de descendants qu'ils sont eux-mêmes ; le tout premier rituel comportait donc douze sacrifiés, mais celui que les Fils de Baal veulent mettre en place au moment du jeu ne compte « que » sept victimes, puisque les immortels ne sont plus que sept.

Les sacrifiés ne sont pas tués par les Fils de Baal, mais leur énergie vitale est aspirée par le démon, qui redirige ensuite cette énergie vers les ritualistes, ou plus précisément vers chaque personne du même sang que la victime.

Concrètement, les Fils de Baal doivent être réunis au même endroit, et procéder ainsi, disposés en cercle.

- Ils s'entaillent la main.
- Ils versent leur sang dans une coupe.
- Ils le boivent.
- Le grand maître énonce (en punique, bien sûr !) les noms des participants au rituel et termine par une formule magique :

En 203 av. J.-C. : « *Tertullien, Charon, Perpétue, Adarbaal, Daedidon, Asdrubal, Salambaal, Himilcon, Adarbaal le Jeune, Sophonisbé, Abditanit, Hamitanit t'invoquent, Seigneur des descendants, et des lendemains florissants, ô puissant Baalberith ! Honore tes enfants de ta présence, ô Père des hommes.* »

En 2019 : « *Charon, Adarbaal, Daedidon, Asdrubal, Salambaal, Himilcon, Abditanit, t'invoquent, Seigneur des descendants, et des lendemains florissants, ô puissant Baalberith ! Honore tes enfants de ta présence, ô Père des hommes.* »

- Le grand prêtre et la grande prêtresse récitent alors une courte invocation dans une langue disparue (cette fois, ce n'est pas du punique) : « *vefed ntud fez nahckez Baalberith macjzi* » (ou toute autre formule de votre création, tant qu'elle est incompréhensible, mais que vous parvenez à la mémoriser et la réciter de façon impressionnante).
- L'ensemble des participants hurle ensuite avec ferveur cette même invocation : « *vefed ntud fez nahckez Baalberith macjzi* ».
- Dès qu'ils ont terminé, le démon apparaît, flottant à deux mètres du sol. Il se tourne immédiatement vers les victimes, qui n'ont pas besoin d'être entravées car elles sont paralysées, et aspire leur énergie vitale.

Les corps des sacrifiés sont légèrement soulevés du sol, la tête rejetée en arrière, les yeux révulsés, les bras et jambes ballants. Ceci ne dure que trois à cinq secondes, et se produit dans un cri strident du démon que peineront à couvrir les hurlements des victimes. L'énergie vitale est visible, noire et translucide, comme une fumée épaisse, et se déplace à grande vitesse vers le démon.

- Une fois qu'il a absorbé cette énergie, le démon la « recrache » par ce qui lui sert de bouche pour la diriger vers les bénéficiaires du rituel, qui l'absorbent par les yeux, le nez, la bouche. Là encore, cela ne dure qu'un instant.
- Dès que les Fils de Baal ont absorbé l'énergie, ils mettent en œuvre le rituel de fidélité.

Le rituel de fidélité

Les Fils de Baal offrent ensuite au démon un sacrifice humain à grande échelle, pour le remercier de son action mais surtout pour s'attacher ses services pour le prochain rituel. En clair, si le massacre n'a pas lieu, le démon ne sera plus lié aux ritualistes, il ne répondra plus à leur invocation, et disparaîtra purement et simplement.

Ce massacre doit comporter une centaine d'humains par immortel, a minima 700 au moment du jeu, mais les Fils de Baal ne font pas dans le détail, et ont tendance à « assurer » la fidélité du démon. (N.B. : lors du tout premier rituel, le sacrifice n'était pas aussi important, mais l'appétit du démon grandit à chaque nouveau massacre).

Cette fois ce sont les âmes qui sont dévorées par le démon : il s'en délecte et pousse des sifflements de contentement à chaque âme qui le rejoint. Les âmes sont cette fois des petites sphères bleutées intangibles qu'il aspire à travers la matière : le massacre peut se situer à une centaine de mètres à vol d'oiseau, ça ne l'empêche pas de se repaître

Une fois rassasié, il se replie sur lui-même et devient une sorte d'origami de chair, jusqu'à disparaître complètement.

Le démon Baalberith

Il est immatériel et intangible, n'a pas visage humain, ses proportions semblent celles d'un humain difforme. On ne voit que son buste, ses membres supérieurs (sorte de longs bras munis de griffes), et ce qui lui sert de visage, mais ne comporte qu'une bouche (ni yeux ni oreille, ni nez...).

Il s'agit d'un démon secondaire, maître des alliances, « secrétaire général » et archiviste des Enfers. Les Phéniciens, qui l'adoraient, le prenaient à témoin de leurs serments.

LES ENFANTS D'HANNIBAL

Après de nombreux siècles de combats acharnés contre les Fils de Baal, durant d'innombrables générations, les Enfants d'Hannibal ne sont malheureusement plus que trois.

Toute l'équipe est réunie pour assister les PJ après avoir découvert leur existence : le moment du grand rituel approche et ils ont enfin découvert des descendants possédant le lien du sang nécessaire pour mettre fin définitivement aux agissements des maléfiques Fils de Baal (qui plus est, motivés pour sauver leurs proches). C'est une occasion inespérée de réussir leur mission plurimillénaire, sans doute la dernière. Ils ne l'avoueront peut-être pas au début pour tenter de maintenir la pression sur les PJ et les pousser à agir, mais il est possible que dans un moment de désespoir (la mort de l'un des leurs, par exemple), l'un d'eux reconnaisse qu'ils sont les derniers.

Les Enfants d'Hannibal ont beau être peu nombreux, ils ont en revanche de solides ressources (matérielles, humaines, financières...). Ils mettent à profit leur appartenance à la SAVE (voir plus loin) dans leur combat contre les Fils de Baal. Au sein de cette organisation, ils font correctement leur devoir d'émissaire pour combattre le surnaturel sous toutes ses formes. Cependant, lorsque les Fils de Baal deviennent actifs, ils réorientent leurs activités dans cette direction, ce qui reste dans leur paradigme : ils combattent toujours l'Inconnu (le nom que la SAVE donne aux phénomènes surnaturels délétères), mais cette fois, il leur est parfaitement « connu »



Emilia Casperone

Rôle : l'actuel leader des Enfants d'Hannibal.

Âge apparent : la cinquantaine dynamique.

Apparence physique : brune aux cheveux longs coiffés en chignon, les yeux noirs. Élégante, habillée en tailleur-pantalon et ballerines (en tout temps, elle adopte une tenue qui lui permette de courir et de se battre). Elle a clairement un type méditerranéen.

Personnalité : Emilia est d'un tempérament particulièrement méfiant, d'autant plus que les Enfants d'Hannibal sont désormais acculés dans une situation où ils sont très peu nombreux. Elle a conscience que les PJ sont la dernière cartouche dont ils disposent pour lutter contre les Fils de Baal.



Louis Malterre

Rôle : agent de terrain (c'est lui qui sort les PJ du labyrinthe hypnotique à bord du navire, et les amène à Emilia).

Âge apparent : une bonne vingtaine.

Apparence physique : élancé, musclé, un visage assez quelconque (il veille à ne pas être remarqué en public). Il porte actuellement une barbe d'une dizaine de jours.

Personnalité : très sociable, Louis se montre toujours enthousiaste lors de ses missions. C'est un homme jeune mais prudent, formé par Emilia, qui espère lui confier bientôt le commandement des Enfants d'Hannibal. Sa plus grande compétence

est certainement son charisme, qu'il utilise pour manipuler ses interlocuteurs dans le cadre de ses interventions. Par ailleurs, il ne ment jamais à ses frères et sœurs d'armes.



Ruben Steiner

Rôle : spécialiste militaire et espionnage.

Âge apparent : la trentaine triomphante.

Apparence physique : cheveux rasés, blond, yeux bleus. Un colosse de 1,90 m, véritable caricature des affiches de propagande du Troisième Reich. Il n'en est pas moins... citoyen espagnol. Son grand-père était un conseiller militaire de la légion Condor venu d'Allemagne en 1938 pour assister les Nationalistes. Il y trouva l'amour en la personne d'une beauté incendiaire qui était une fille d'Hannibal, et fonda une famille.

Personnalité : derrière cette armoire à glace austère et froide se cache une grande intelligence ainsi qu'un humour et une sensibilité tout hispanique. Il parle quatre langues en plus de l'espagnol (allemand, français, italien et arabe). Il a été officier dans le GOE (*Grupo de Operaciones Especiales*). C'est un spécialiste des opérations secrètes et il veille à assurer la surveillance des Fils de Baal à Palma, en toute discrétion.



Le rituel de coupure du lien de sang

Le rituel nécessite les éléments suivants pour être mené à bien :

- Les personnes dont il faut couper le lien, présentes à moins de dix mètres.
- Le nom des membres de la famille qui veulent rompre leurs liens (ici, les PJ et leurs proches).
- Le vrai nom des membres de la famille dont on veut se « couper » (ici, les Fils de Baal).
- Il faut être du sang dont on veut couper le lien, pour pouvoir accomplir le rituel.

Le rituel de coupure du lien de sang est très peu spectaculaire, contrairement à celui qui confère l'immortalité. Il suffit que le ritualiste se tienne près de la ou les personnes avec qui il ne veut plus avoir de lien du sang. Il commence par énoncer les noms des personnes qui veulent couper leur lien de sang. Puis il prononce l'incantation « *ezek lao noardan famal naerk* », suivie des noms réels des personnes dont on veut se couper.

Dit autrement, la solution pour se protéger du démon du rituel d'immortalité imposera donc que le nom de chaque PJ et de chacun de leur proche soit prononcé, et que les vrais noms des Fils de Baal soient déclamés, afin que PJ et proches perdent leur appartenance à la lignée des Barcides.

LA SAVE

La SAVE (*Societas Argenti Viæ Eternitata*, la Société Éternelle de la Voie Argentée) est un organisme mondial clandestin divisé en sièges régionaux, largement autonomes. Elle œuvre pour protéger l'humanité des forces de l'Inconnu.

Qu'est-ce que l'Inconnu ? La SAVE ne le sait pas vraiment. Elle sait que les créatures de l'Inconnu ressemblent aux êtres du folklore et des légendes : fantômes, vampires, loups-garous, et toutes les choses étranges qui rôdent dans les ombres et se nourrissent de la peur et du malheur de l'humanité, quand ce n'est pas de sa chair et de son sang.

La SAVE pense que révéler publiquement l'existence de l'Inconnu pourrait provoquer une panique générale, ou peut-être une apathie et un scepticisme suivis rapidement de représailles discrètes contre l'organisation. Plutôt que de tenter d'éduquer l'humanité, la SAVE travaille secrètement pour la protéger.

Les membres de la SAVE sont appelés des émissaires, et sont souvent des gens qui ont de hautes valeurs morales. Ils reçoivent un avis de mission quand l'organisation a besoin qu'une enquête soit menée. Certains sièges régionaux

sont très bien équipés, bien organisés et disposent d'un personnel suffisant. D'autres, peut-être à cause de décès récents, d'une certaine paranoïa, ou plus simplement d'une absence relative d'activité de l'Inconnu dans leur zone, ne le sont pas. Ils portent tous, de façon discrète, un symbole pour se reconnaître: l'indalo (aussi appelé « l'homme arc-en-ciel »).



La SAVE, en tant qu'organisation, ignore tout des Enfants d'Hannibal. Ces derniers ont intégré la SAVE en tant qu'émissaires et agissent parfaitement normalement quand les Fils de Baal ne sont pas dans l'équation. Ils ne considèrent pas leurs frères d'armes comme des pions à manipuler, et combattent l'Inconnu à leurs côtés. Mais quand il s'agit des Fils de Baal, ils ne révèlent pas les origines du mal ni leur implication personnelle, pour des raisons de sécurité (dans un sens comme dans l'autre).

Voici les émissaires présents dans la campagne qui n'ont pas de lien avec les Enfants d'Hannibal, autres que ceux de la SAVE elle-même.

Alfonso Cordiche

Rôle: spécialiste du renseignement. Il est en surveillance d'Abditanit et d'Himilcon à Palma.

Âge apparent: la quarantaine rondouillarde.

Apparence physique: cheveux bruns courts, yeux verts, éternellement bronzé, des dents blanches « à l'américaine ». Sa taille moyenne et un embonpoint certain renforcent la bonhomie du personnage. Il porte presque toujours une chemise à manches courtes.

Personnalité: jovial, sociable d'ordinaire, Alfonso est plus nerveux que d'habitude car il sait qu'il a été découvert (par les agents d'Himilcon) et que sa couverture à Palma est grillée.

Judith Denzi

Rôle: directrice de l'antenne italienne de la SAVE

Âge apparent: la quarantaine

Apparence physique: cheveux blancs en chignon, tailleur-pantalon et chaussures plates, et visage légèrement ridé. Elle est de petite taille, mais manifestement sportive et dynamique. Son regard est ferme et elle semble ne pas savoir sourire.

Personnalité: Emilia a des responsabilités importantes. Elle est plutôt sèche et autoritaire, mais elle sait être à l'écoute, et mettre les gens en confiance pour qu'ils parlent...



Luigi Pietta

Rôle: assistant de Judith, informaticien.

Âge apparent: 35 ans

Apparence physique: Luigi est brun, légèrement dégarni, de taille moyenne avec un embonpoint qui commence à s'installer. Manifestement, ce n'est pas un agent de terrain.

Personnalité: sous des dehors bonhomme, Luigi est un homme très intelligent et cultivé. C'est également un informaticien doué, notamment pour le renseignement. Il est aimable, jovial, et sympathique.



LES PERSONNAGES DES JOUEURS

LA CRÉATION DES PERSONNAGES DES JOUEURS

Les joueurs sont libres de créer le personnage de leur choix. Globalement, encouragez-les à imaginer des personnages qui sans être des héros aujourd'hui, le seront peut-être demain.

Veillez à ce que la création de personnage ne dépasse pas la demi-heure. Le système est simple à cet égard, ne laissez pas les joueurs s'enliser dans leurs choix et peser le pour et le contre pendant des heures.

Le background et le profil général

Expliquez aux joueurs que la campagne se déroule de nos jours.

Leurs personnages sont des gens ordinaires avec un problème inhabituel : l'un de leur très proche parent s'est laissé embrigader par *Seeds*, une secte qui combine écologie, New Age et millénarisme. Leur père / mère / frère / sœur / cousin(e) / fils / fille a coupé les ponts avec sa famille, puis s'est installé(e) au centre catalan de *Seeds*, près de Barcelone (liste limitative avec un lien du sang direct, mais ne leur

expliquez pas pourquoi).

Pour retrouver son proche, chaque PJ a fait appel il y a quelques jours ou quelques semaines à un spécialiste de la « déprogrammation », qui leur a donné rendez-vous à Barcelone le lundi 18 mars 2019.

Les joueurs sont ensuite libres d'écrire le background de leur personnage. Cependant, quelques restrictions importantes sont à observer, dans le but de permettre un bon déroulement de la campagne :

- Les personnages font partie de la population « normale ».
- Pas de profil de militaire, d'hommes d'action (comme un agent du GIGN) ou de mercenaire. Par contre, aucun souci pour un profil de sportif, par exemple.
- Pas de richesse excessive, mais un dirigeant de PME est tout à fait possible.
- Pas d'influence excessive. Le maire d'une petite commune, oui, l'ambassadeur de France en Espagne, pas vraiment.

La technique de jeu

Quand les joueurs auront choisi le background et le profil de leurs personnages, distribuez-leur la fiche résumée qui leur donne tous les détails de la création technique, et deux exemplaires de la fiche de personnage.

Vous disposez dans l'abrégé des règles une explication complète des attributs, compétences, spécialisations, qualités et défauts. Lisez-les aux joueurs pour leur donner des détails supplémentaires et pour traduire en termes de jeu les qualités et défauts.

Évitez qu'en prenant trop de défauts, ou des défauts trop appuyés, qu'un personnage devienne un « boulet » pour le groupe.

Les fiches alternatives

Lors du scénario 3, les personnages devront utiliser à un moment un « avatar » à la place de leur personnage. Ces fiches doivent être tenues secrètes, et communiquées aux joueurs uniquement au moment spécifié.

De plus, les personnages disposeront d'une version « augmentée » d'eux-mêmes à certains moments des scénarios 4 et 5. C'est pour cette raison que vous demanderez aux joueurs, sans rien expliquer, de remplir un double de leur fiche. Vous en aurez besoin pour créer la fiche de « Personnage Augmenté (PA) », que vous aurez préparé, en utilisant les règles suivantes :

- **Attributs** : le personnage augmenté dispose de la valeur d'Attribut la plus élevée entre sa fiche normale et celle son hôte (ex : si l'avatar a une Force de 60 mais et son personnage une Force de 40, alors le PJ augmenté aura une Force de 60).
- **Compétences** : de même, prenez la valeur la plus élevée pour chaque compétence, en comparant la fiche normale et la fiche d'avatar.
- **Spécialisation** : le personnage augmenté dispose de l'ensemble des spécialisations du personnage normal + celles de son avatar.

Créez la nouvelle fiche entre les scénarios 3 et 4 grâce au double de la fiche de PJ que vous a communiquée chaque joueur.



S'ILS ONT MANQUÉ LE DÉBUT

Afin de faciliter l'intégration de nouveaux joueurs dans la campagne, vous trouverez ci-dessous un résumé du déroulement des quatre premiers scénarios, permettant même à des joueurs qui rejoindraient seulement le jeu au cinquième scénario de saisir les tenants et aboutissants de la campagne. Les autres PJ pourront bien entendu à loisir compléter et affiner en fonction de leur vécu réel. Le récit est rédigé à la première personne, on peut considérer qu'il s'agit d'un journal de bord tenu par l'un des PJ, et qu'il laisserait lire au nouvel arrivant...

Bien entendu, si votre groupe a vécu les événements sous une forme un peu différente, n'hésitez pas à adapter ces textes.

Scénario 1 – Les Racines de la colère

« Nous ne nous connaissions pas, et nous sommes pourtant dans le même bateau. Les autres aussi ont un membre de leur famille dans cette secte maudite, *Seeds*. Salvador Lloret, le déprogrammeur, nous a réunis, car il craignait que *Seeds* projette un suicide collectif, ou ce genre de choses particulièrement funestes. Il nous a convaincus de la nécessité d'intervenir la nuit même : avec un de ses contacts, il devait sortir nos proches de la secte à la faveur de l'obscurité pendant que nous attendions dans les voitures pour exfiltrer tout le monde. Pendant notre attente interminable, nous avons observé une livraison de produits dangereux venant de *MIZ Geselsvhaft*, juste avant que des coups de feu retentissent. Fait troublant : l'avocate de *Seeds*, Maître Callas (dont un membre repentie de la secte nous a donné une photo) se trouvait sur les lieux, en treillis noir, et semblait diriger des hommes de main. Lloret est revenu blessé à la voiture et nous avons pris la fuite : aucun de nos proches n'a été exfiltré, et son mercenaire a été tué...

Course-poursuite entre nos voitures et les puissantes motos des sbires de la secte... Nous avons fini par réussir à regagner Barcelone indemnes, mais plus que jamais inquiets pour nos proches. Lloret hors course, il nous a fourni en revanche du matériel technologique d'espionnage. Les infos télévisées de la nuit nous ont appris que la secte a été démantelée et que tout le monde a été arrêté, mais apparemment pas l'avocate, ni nos proches... Nous avons décidé de fouiller le cabinet de Maître Callas en pleine nuit : nous y avons découvert qu'un jet privé est parti vers Palma, et une facture nous a donné une adresse de l'avocate sur place.

Nous sautons dans le premier avion du matin vers Palma... »

Scénario 2 – La Villa des antiquités

Entre crochets, vous trouverez des éléments optionnels dépendants du timing des PJ.

« Après un vol agité, nous avons atterri et filé vers la villa de l'avocate. [En espionnant à distance, nous avons surpris une discussion dans une langue inconnue entre l'avocate et un homme d'une cinquantaine d'années.] [L'utilisation du micro canon nous a permis d'entendre un homme au sous-sol déclamer seul une sorte de mélodie dans une langue improbable]. En fin de matinée, l'homme et l'avocate ont quitté la villa, et nous en avons profité pour essayer d'y pénétrer. Rapidement, nous avons dû nous battre contre des gardes qui se sont transformés sous nos yeux en guerriers antiques, contre lesquels leurs chiens se sont étrangement retournés. Nous avons également reçu l'aide d'un certain Ruben Steiner, qui surveillait la villa. Mis hors de combat, les gardes sont... tombés en cendres! Effarés, nous avons fouillé la maison, pour découvrir au sous-sol des statuettes de cire à nos effigies, ainsi que des ossements humains! Au rez-de-chaussée, de nombreuses partitions d'opéras, et des cartes anciennes de marine. Enfin, à l'étage, un dossier contenant des photos de surveillance d'un homme, Alfonso Cordiche, et ses coordonnées. Nous l'avons contacté, et bien qu'il ne nous ait rien révélé sur ses activités (pas plus que Steiner), il nous a informés que l'homme de cinquante ans, et vraisemblablement nos proches, avaient embarqué sur le Costa Diadema, un paquebot à quai actuellement... Grâce à lui, nous avons également obtenu des places in extremis sur le navire. »

Scénario 3 - Le Début de la fin

« Cela fut difficile, mais l'un de nous a pu retrouver à bord la personne qu'il cherchait. L'entretien a duré quelques minutes, mais pas moyen de faire fléchir l'adepte de *Seeds*: il est durement endoctriné. Pire, il a essayé de nous convertir! La séparation a été difficile, mais rapidement les choses ont dégénéré: des hommes en survêtement noir et lunettes noires nous ont agressés, et Ruben Steiner, venu nous prêter main-forte, a été tué durant l'affrontement. Les agresseurs se sont transformés en tas de poussière. Impossible de les accuser du meurtre, évidemment... Éviter de tomber aux mains de la police ne fut pas une mince affaire. Mais tout ceci nous dépasse, et il est hors de question que nous ne sauvions pas nos proches. Peu après, nous nous sommes trouvés piégés dans une sorte d'illusion nous empêchant de nous rendre où bon nous semblait. Nous avons cru devenir fous. C'était compter sans l'intervention de Louis, qui nous tira

de cette situation. Il nous emmena auprès d'Emilia, qui semblait sa supérieure. Après des échanges où nous avons finalement peu appris sur eux et leurs objectifs, ils nous ont proposé de nous plonger dans une transe hypnotique pour nous faire comprendre les tenants et les aboutissants de l'aventure dans laquelle nous sommes plongés.

C'était terrifiant. Nous avons vécu quelques heures d'une époque antique reculée, autour de 200 avant notre ère: un gigantesque banquet au cours duquel nous avons rencontré le célèbre Hannibal... Mais surtout, à la fin des festivités, une sorte de rituel a été entrepris par douze personnes, dont l'avocate de *Seeds*! Comment est-ce possible? Toujours est-il que ce rituel fit apparaître un démon effrayant, qui a consommé l'énergie vitale de douze autres personnes, avant que des soldats identiques à ceux que nous avons combattus à Palma exécutent tous les témoins. Ou presque... puisque nous, Hannibal et quelques autres nous en sommes sortis...

Hannibal que notre transe nous a permis de retrouver quinze ans plus tard, nous a expliqué la cabale de ces « Fils de Baal », et nous enjoint à l'aider à lutter contre les douze ritualistes devenus immortels... Revenus à la réalité, sur le *Costa Diadema*, Emilia et Louis nous ont parlé des Enfants d'Hannibal, les descendants de ceux dont nous avons pris l'identité dans la transe, qui se sont voués à la chute des Fils de Baal. La solution pour sauver nos proches pourrait bien résider dans un rituel dont ils ont la connaissance, et destiné à rompre le lien de sang entre nos proches et les Fils de Baal, rendant par là même impossible leur sacrifice... »

Scénario 4 – Voir Palerme et survivre

« Nous avons passé un long moment à terre avec Emilia, après nous être recueillis sur les restes d'Hannibal, à découvrir puis apprendre par cœur les rouages du rituel de coupure du lien de sang. À peine avons-nous terminé que Louis nous informait qu'un de nos proches avait débarqué et se dirigeait vers la chapelle des Capucins de Palerme, célèbre pour sa crypte...

Nous nous sommes précipités sur place pour tenter de raisonner l'adepte, que nous avons retrouvé dans les couloirs de la crypte. Après un échange de quelques minutes, cordial mais infructueux, nous sommes tombés dans un piège tendu par l'un des Fils de Baal, que l'adepte appela « maître ». Des mafieux sortirent de chaque couloir, tandis que le maître et l'adepte quittaient les lieux. La tension était à son comble, et notre sort était scellé, mais nos hôtes (dont nous avons habité les corps pendant la transe) vinrent à notre secours et nous prêtèrent

leurs talents. Sous un déluge de balles et de cris, nous parvînmes à nous échapper de la crypte, laissant Emilia derrière nous, malheureusement abattue par les truands.

Louis nous fit monter précipitamment dans une voiture, et à l'issue d'une course-poursuite épique dans les rues de Palerme, nous arrivâmes enfin au navire, notre havre, hors d'haleine, distançant avec peine nos poursuivants. Sur le navire, nous nous croyions saufs... jusqu'à ce que nous croisions, deux ponts au-dessus de nous, le regard mauvais de celui que nous avions aperçu à Palma. »

Techniquement...

Pour assouplir l'intégration de nouveaux personnages pendant la campagne, le nombre d'adeptes destinés à être sacrifiés (les proches des PJ) n'est pas précisé dans les documents de jeu. Autant que possible, restez flous sur le nombre de personnes concernées jusqu'à la fin de la campagne.

Si vous êtes amené à devoir préciser ce nombre, partez sur « nombre d'adeptes = nombre de PJ + 2 ». Vous aurez ainsi 2 « proches non attribués » qui pourront être liés par le sang avec de potentiels nouveaux joueurs et/ou personnages. Par ailleurs, les Fils de Baal étant sept (encore en vie), il leur faut a minima sept sacrifices. Dans tous les cas, quand le scénario mentionne « les proches des PJ », considérez bien a minima sept personnes, même si les PJ sont moins nombreux.

Également, il reste possible qu'un proche soit le frère d'un PJ, mais aussi le fils d'un autre : bref, soyez inventifs dans les liens de famille pour faciliter l'intégration de nouveaux joueurs.

Personnage intégrant la campagne

Début de scénario 2 : le personnage a contacté le déprogrammeur juste après le premier scénario, ou est arrivé trop tard au rendez-vous (retard de train ou d'avion, par exemple). Celui-ci lui a donné les coordonnées des PJ, ainsi que l'avion qu'ils doivent prendre. Le nouveau personnage intègre donc le scénario dès le début.

Début de scénario 3 : le personnage a contacté le déprogrammeur dans la journée du scénario 2. De la même manière, il envoie le nouveau PJ vers Palma et les PJ existants, et celui-ci obtient une cabine sur un désistement, peu avant le départ.

Début de scénario 4 : à partir de ce scénario, l'arrivée d'un nouveau PJ est plus complexe, il vous faut faire un important travail d'intégration au groupe, compte tenu des faits survenus au scénario 3 (transe, et lien avec les hôtes des PJ). Le nouveau

PJ n'aura pas de lien avec un hôte, et sera donc plus vulnérable pendant le scénario 4. Il est possible de l'intégrer, toujours en utilisant le déprogrammeur, et en ajoutant un lien de sang avec un autre personnage (un frère ou une sœur, par exemple, qui vient le rejoindre pour l'aider dans sa quête). Le nouveau PJ est orienté à Palerme, où il les joint par téléphone peu avant l'arrivée du bateau.

Début de scénario 5 : même chose que pour le scénario 4, mais à Rome.

Personnage quittant la campagne, temporairement ou définitivement

Absence au scénario 2 : après le voyage en avion, le personnage s'est battu avec le groupe d'Anglais à l'aéroport, et est retenu en garde à vue. La police intervient rapidement, ce qui évite que les autres PJ soient dans le même cas. La garde à vue peut durer 72 heures au maximum. Cela permet au PJ de réintégrer la campagne au scénario 3, 4 ou 5.

Absence au scénario 3 : le personnage a un grave mal de mer (vomissements et déshydratation sévère). Il doit être pris en charge par le personnel médical de bord. Cela lui permet de réintégrer la campagne au scénario 4 ou 5.

Absence au scénario 4 : le personnage est capturé par les sbires d'Himilcon sur le bateau. Il est drogué et ligoté dans une cabine. Il peut parvenir à se libérer juste avant l'arrivée du bateau à Rome (scénario 5), ou seulement après la fin de la croisière, quand toute l'aventure est terminée et que la police peut passer le paquebot au peigne fin, suite au signalement des PJ.

Absence au scénario 5 : le personnage est reconnu par la douane comme étant un criminel recherché par Interpol. Il s'agit d'une confusion d'identité, bien sûr, et même Judith ne pourra pas empêcher son arrestation. Le PJ sera libéré après la fin du scénario.

LE VOYAGE SUR LE COSTA DIADEMA

Vous aurez peut-être besoin de connaître les jours et heures d'arrivée et de départ du navire, ville par ville. Les voici :

Marseille - dimanche 17 mars : départ à 17h
Barcelone - lundi 18 mars : arrivée 9h, départ 19h
Palma - mardi 19 mars : arrivée 9h, départ 19h
Journée en mer - mercredi 20 mars : toute la journée
Palerme - jeudi 21 mars : arrivée 8h, départ 16h
Rome - vendredi 22 mars : arrivée 8h, départ 19h
Savone - dimanche 24 mars : arrivée 8h, départ 18h
Marseille - dimanche 24 mars : arrivée 8h30



LES RACINES DE LA COLÈRE

« Je ne suis pas la seule. Nous sommes plusieurs à présent. Je me sens plus forte. Qu'importe si nous devons contourner un peu la loi. Nous irons jusqu'au bout. »

EN QUELQUES MOTS

Les PJ n'ont au départ qu'un point commun : des membres de leur famille ont rejoint les rangs d'une secte dénommée *Seeds*, plus précisément son antenne espagnole dans l'arrière-pays barcelonais. En contact avec un déprogrammeur spécialisé dans ce genre de cas, ils vont tenter d'extraire leurs proches des griffes des gourous.

Chacun des PJ veut retrouver et sauver un membre très cher de sa famille. Pour arriver à leurs fins, ils seront prêts à défier la loi s'il le faut.

Ce scénario comporte deux grandes parties : une brève enquête pour en apprendre plus sur la secte, et une scène haletante durant laquelle les PJ tenteront d'enlever leurs proches du domaine de la secte.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Les personnages sont de parfaits étrangers les uns pour les autres au début du scénario. Ces individus ordinaires partagent en revanche un point commun fort : tous ont un proche qui a rejoint une secte, *Seeds*. Il s'agit en apparence d'une fédération européenne d'associations écologistes surfant sur les craintes d'effondrement causées par le réchauffement climatique, et prônant la constitution de communautés autonomes. Cette recherche d'isolement permet de convertir les militants écologistes en adeptes d'une décroissance qui frise le dénuement... et quel meilleur moyen de se séparer de ses biens matériels que d'en faire don à l'association ?

En vedette

Salvador Lloret: le « déprogrammeur » : psychologue habitué à accompagner d'anciennes victimes de secte, il a été contacté par chacun des PJ. C'est par lui qu'ils vont être réunis.

Paquita Dal Molin: une ex-membre de la secte, qu'elle veut traîner en justice pour publicité mensongère, abus de faiblesse et malversations.

Ernesto Gutierrez: ancien légionnaire, il assurera la partie « musclée » de l'exfiltration des proches des PJ.

Mercedes Callas (Abditanit): cette discrète avocate assure la défense de la secte Seeds... mais semble plus impliquée qu'elle ne veut bien l'admettre.

Les personnages ont dépassé le stade de l'inquiétude: certains ont vu leur frère ou leur sœur partir, abandonnant leurs enfants derrière eux, d'autres leur mère retraitée, leur oncle handicapé ou leur inséparable cousin.

Note MJ: il ne peut pas s'agir de parent par alliance, un lien de sang est nécessaire à la création entre le PJ et le proche disparu.

L'enjeu est plus que financier: il s'agit de retrouver un être aimé. Ils ont pour cela fait appel aux services de Salvador Lloret, un « déprogrammeur », psychologue spécialisé dans les sectes. Malheureusement, il n'a pas de bonnes nouvelles à annoncer aux personnages.

LES FAITS POUR LE MJ

Il y a un mois, la secte où vivent les proches des PJ a interrompu toute communication avec l'extérieur: plus de sorties, plus de présence sur les marchés, rien. Le déprogrammeur y a vu les symptômes avant-coureurs d'un suicide collectif (et il a raison). Ce silence soudain n'a en effet aucun rapport avec les attaques en justice entamées par une ex-membre (cf. « Entretien avec une repentie »), mais bien avec la grande réunion annuelle des associations *Seeds* d'Europe, qui se déroule dans quelques jours (le 22 mars) à Barcelone. Salvador monte donc en toute hâte une opération d'exfiltration des proches de ses clients, en les recrutant comme main-d'œuvre: voilà comment les PJ, des personnes ordinaires mais déterminées, se retrouveront à planquer de nuit sur une petite route de la campagne espagnole pour sauver des membres de leur famille.

Hélas l'exfiltration échouera et Abditanit (l'avocate) s'enfuira, n'emportant avec elle que les proches des PJ (en camionnette, puis par jet privé), déclenchant une course-poursuite à travers le bassin méditerranéen... mais c'est une autre histoire.

NOTES DE MISE EN SCÈNE

L'ensemble de la session de jeu doit être animé d'un sentiment croissant d'urgence et d'inquiétude. D'un rassemblement d'hurluberlus écolos, la secte *Seeds* va peu à peu apparaître (au fur et à mesure des investigations des PJ) comme un ramassis d'escrocs manipulateurs, prêts à sacrifier des crédules innocents pour s'enfuir avec le fruit de leurs arnaques financières.

À cette fin, le MJ ne devra pas hésiter à souvent appuyer là où ça fait mal: rappeler comment cette PJ n'a pas vu son frère depuis qu'il a été embrigadé il y a deux ans, insister sur les vies brisées par les gourous qui ont englouti les économies d'une famille, laissant des parents désemparés de voir leur enfant abandonner ses études et partir « cultiver son arbre intérieur ».

Les PJ doivent être farouchement déterminés à sauver leurs proches, et ne devraient hésiter qu'un instant si on leur propose de frôler l'illégalité.

Attention toutefois: les PJ sont tous des gens assez ordinaires, sans grands moyens financiers ni compétences hors du commun. Cette relative impuissance peut aussi servir de ressort dramatique face aux fonds importants de la secte (ce qui devrait être encore plus frustrant, puisque c'est un peu le propre argent des PJ que la secte utilise contre eux).

Le temps qui passe et le temps qu'il fait

L'ensemble du scénario se déroule en moins de 24 heures. La rencontre entre Salvador Lloret et les PJ se déroule le matin, et l'opération de sauvetage le soir même. Le tout se conclut par un embarquement en avion avant huit heures le lendemain matin !

Les conditions climatiques sont laissées à discrétion du MJ: un temps de pluie apportera des difficultés logistiques et une ambiance maussade, tandis qu'un soleil éclatant et la joie de vivre des Barcelonais contrasteront avec les soucis des personnages.

Générique

Sandra Zafon : secrétaire de Mercedes Callas. Elle cherche à protéger sa patronne des sollicitations inutiles. Elle n'est au courant de rien en dehors des affaires du cabinet.

Mercedes Callas (Abditanit) : Avocate implacable de *Seeds*, elle balaie juridiquement toutes les attaques contre la secte, mais travaille également sur d'autres dossiers brûlants...

Paquita Dal Molin : membre repentie de *Seeds*, qui tente de les attaquer en justice. Elle ne demande qu'à trouver des soutiens pour ses actions en justice.

Ernesto Gutierrez : ancien légionnaire, efficace mais rustre. Ernesto est le profil type de l'homme de main qui pose peu de questions et vise les résultats. Pour lui, la fin justifie les moyens.

Salvador Lloret : psychologue, spécialiste des sectes et du traitement des addictions, il se définit comme « déprogrammeur », et a été recruté par les PJ pour retrouver leurs proches.

Les Proches des PJ : pour chaque PJ, il y a un membre de la famille proche embrigadé dans la secte.

Les Membres de Seeds : quelques individus convaincus d'appartenir à un groupe d'élus, des illuminés. Ils sont sans danger, et défendent leur credo bec et ongles.

Les hommes de main de Seeds : quelques mercenaires et vigiles dédiés à la sécurité du site. Ils se font discrets en journée et se mêlent aux autres adeptes. Ils sont néanmoins armés et efficaces.

Et la foule des Barcelonais, insouciant de du drame qui se joue...

RENCONTRE AVEC LE DÉPROGRAMMEUR

L'action débute dans un café des petites rues barcelonaises. Sans être difficile à trouver, l'endroit est discret, loin du flot des touristes. Dès leur entrée dans l'estaminet, les PJ sont orientés vers une table dans le fond de la salle où les attend la personne qui les a réunis ici : **Salvador Lloret**.

C'est un homme entre deux âges, posé, lunettes rondes, début de calvitie, vêtements soignés sans ostentation. Chaque PJ lui a demandé son aide pour sortir un proche des griffes particulièrement rapaces de *Seeds*.

Mais aujourd'hui, c'est lui qui a convoqué en toute urgence les PJ depuis les quatre coins de l'Europe, les obligeant à sauter dans le premier avion.

La situation qu'il expose n'a rien de réjouissant. Depuis huit mois qu'il a commencé à observer les activités de la branche barcelonaise de *Seeds*, celle-ci entretient un train-train banal, fait d'agriculture bio, de soins de petits animaux de ferme, et de ventes de la production (confitures, fromages, œufs, quelques lapins, salades, et autres fines herbes), deux fois par semaine sur les marchés du coin. Les membres sont libres de leurs allées et venues, même si le mode de vie décroissant limite les déplacements : la voiture, ça pollue, et l'essence, ça coûte cher. Rien de tel que de nobles convictions pour garder les gens dans une captivité volontaire.

Cependant, ce dernier mois, ce comportement gentiment isolationniste s'est radicalisé : plus de nouvelles recrues, plus de sorties. *Seeds* n'est plus présent sur aucun marché alors qu'ils ont toujours quelques produits à vendre. **Salvador** peut présenter des photos qu'il a prises avec l'équipement qu'il utilise pour espionner la ferme : des clichés pris au téléobjectif montrent les proches des PJ en train de vaquer à leurs occupations agricoles.

Les PJ n'ont cependant pas le temps de sémouvoir sur ces images de leurs proches, les premières depuis longtemps : le repli sur soi de la ferme est d'autant plus alarmant que se tient dans quatre jours (le 22 mars) un grand rassemblement à Barcelone de toutes les « succursales » européennes de *Seeds*. Ces deux événements font craindre à Lloret que la secte barcelonaise ne se « purifie » à l'approche d'un « passage cérémoniel collectif ». Plus pragmatiquement, que les gourous n'organisent un suicide collectif avant de disparaître dans la nature avec la caisse.

Salvador Lloret est formel : le temps est compté. Aussi a-t-il mis en branle un plan, qui nécessite le concours des PJ. L'un de ses contacts, **Ernesto Gutierrez**, est disponible pour organiser une exfiltration des proches des PJ, qui devront conduire les véhicules nécessaires pour emporter tout ce petit monde.

Pour résumer

- **Salvador Lloret** propose ni plus ni moins aux PJ que d'organiser et de participer à un enlèvement. Celui de leurs proches, mais un enlèvement quand même, des personnes adultes et responsables de leurs actes jusqu'à avis médical contraire.
- Il sait et ne cache pas que ce plan est illégal.
- Il estime que ni lui ni les PJ n'ont plus ni le temps ni les moyens d'une autre approche.

L'air du temps

La vie barcelonaise se déroule comme à l'ordinaire: match du FC Barça, un ou deux concerts rock, et des représentations théâtrales. La vie, en somme

Si les PJ lui proposent d'aller prévenir la police, **Salvador** doit leur faire comprendre que ses suppositions ne sont que cela: des suppositions. Il n'a aucune preuve qu'un massacre va avoir lieu dans la campagne barcelonaise, juste l'expérience de ce genre de schémas. Et *Seeds* n'a aucun antécédent. C'est à peine si l'association a attiré l'attention de la justice suite aux accusations portées par **Paquita Dal Molin**, membre repentie de la secte. En outre, si la police est au courant, on peut craindre qu'ils informent la secte: *Seeds* semble avoir de très bons appuis.

En revanche, pour préparer au mieux l'expédition du soir, **Lloret** demande aux PJ de s'entretenir avec **Paquita**. Il a son téléphone et elle devrait pouvoir fournir des informations précieuses sur la configuration de la ferme et la personnalité des membres.

Une fois ces instructions données, le déprogrammeur donne congé aux PJ, afin qu'ils cherchent à rencontrer **Paquita** et à en apprendre davantage sur *Seeds*, tandis qu'il part peaufiner les derniers détails logistiques avec **Ernesto** en vue de l'opération du soir.

ENTRETIEN AVEC UNE REPENTIE

Les PJ se retrouvent donc dans Barcelone avec comme seule piste le numéro de téléphone de **Paquita Dal Molin**. Un MJ particulièrement retors se souviendra que **Paquita** ne parle que l'espagnol, ce qui peut constituer un premier frein à la communication.

Quand des inconnus lui demandent des informations sur *Seeds*, **Paquita** se méfie (moins, si ses interlocuteurs maîtrisent mal l'espagnol). Elle a déjà tenté de traîner la secte devant un tribunal, pour se retrouver à régler des frais de justice exorbitants. Reste pour les PJ à gagner sa confiance, et la convaincre qu'ils ne lui tendent pas un piège.

Se présenter comme des proches de victimes de la secte, les nommer, parler des familles brisées, des détournements d'argent constatés et de la difficulté émotionnelle et financière dans laquelle les PJ se retrouvent marquent autant de points auprès de **Paquita**. Elle ne veut pas entendre d'arguments rationnels, qui lui feraient trop penser à un plan pour la couler, elle, mais rencontrer des êtres humains dans la même détresse qu'elle.

Vous pouvez aider les PJ à trouver le bon mode de communication sur un jet réussi d'Entretien ou de Communication.

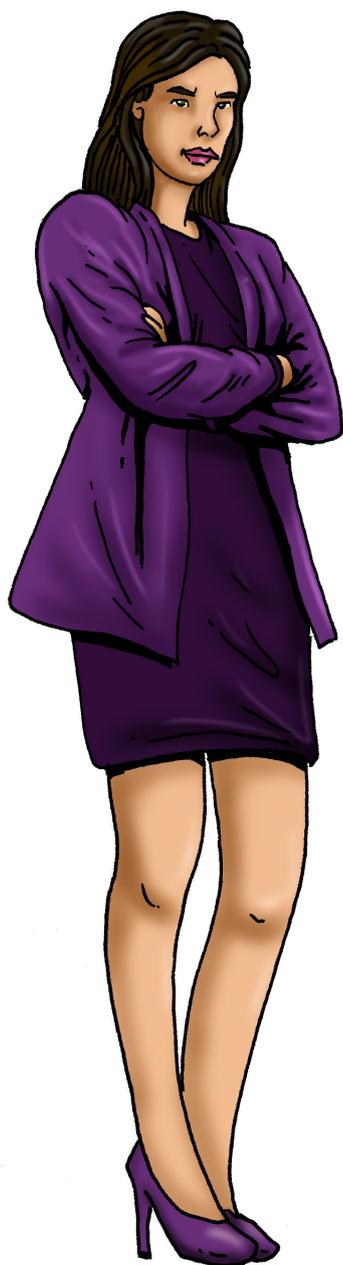
Des PJ sincères et émouvants obtiendront un rendez-vous pour treize heures, cette fois-ci dans un endroit très passant et touristique: devant l'église de Sainte-Marie-de-la-Mer. **Paquita** cherchera tout d'abord à en savoir plus sur les PJ et leurs liens avec les disparus. Présenter des papiers d'identité, des



photos de famille, des messages sur leur téléphone portable d'enfants demandant des nouvelles de leur mère, aidera Paquita à s'ouvrir...

Convaincue, éventuellement par la ressemblance avec son proche, elle emmènera les PJ dans un endroit « plus calme ». Enfin, tout est relatif: le *Ziryab Fusion Tapas Bar*. Paquita y a ses habitudes, l'endroit est toujours bondé, et se situe à deux pas de l'église de Sainte-Marie-de-la-Mer.

Maître Mercedes Callas



Ce que Paquita pourra leur apprendre lors de la conversation

- La secte prétend pratiquer une agriculture bio, mais nombre de produits qu'ils utilisent sont issus de la chimie lourde;
- Quand elle a appris cela (et sans doute lassée de se faire plumer), **Paquita** a tenté de traîner la secte devant les tribunaux.
- Sa plainte a été retoquée pour vice de forme, et elle a été attaquée en retour en diffamation, par **Mercedes Callas**, une avocate du barreau de Barcelone qui l'a clouée sur place.
- **Paquita** pense que **Callas** est folle: au tribunal, elle a réussi à la prendre en photo et l'avocate s'est emportée, exigeant que la photo soit effacée. Paquita a obtempéré... avant d'aller récupérer le cliché dans la corbeille de son smartphone. Douée, mais pas très avertie des dernières technologies, l'avocate...
- La photo de **Maître Callas** présente une jeune femme élégante aux cheveux noirs encadrant un visage méditerranéen.
- Au sein du « village » de *Seeds*, les proches des PJ logent dans les quartiers du « Premier Rameau ».

L'organigramme interne de la secte reprend dans ses dénominations la structure végétale: les dirigeants constituent le Tronc, les nouvelles recrues, les Feuilles, etc. et les membres les plus éminents font partie du Premier Rameau. Le ressentiment de **Paquita** est perceptible: malgré son ancienneté, elle n'a jamais pu accéder au Premier Rameau, alors que les proches des PJ en ont fait partie quasiment dès leur arrivée. Elle ignore pourquoi les familles des PJ ont accédé à ce privilège.

Paquita n'a pas beaucoup plus d'informations à fournir. Le plan qu'elle pourra griffonner des terres de la ferme de *Seeds* est moins précis que celui que possède déjà **Salvador**. Par ailleurs, l'organisation interne des bâtiments est régulièrement modifiée (officiellement pour favoriser les rencontres, officieusement pour maintenir les adeptes dans l'isolement en les empêchant d'approfondir leurs relations), mais Paquita peut confirmer que le premier rameau se situe toujours au premier étage du bâtiment principal.

INTERMÈDE (OPTIONNEL)

À ce stade, la journée devrait être assez avancée. Les PJ n'ont plus beaucoup de temps devant eux et pourraient vouloir rendre visite à Maître **Mercedes Callas**, ou s'informer sur elle. Écumer Internet à son sujet permet d'apprendre les informations suivantes:

- L'avocate a pignon sur rue et son adresse professionnelle se trouve sans difficulté : *Mulligan & Welcrom LLP, London, Paris, Roma, Barcelona*. L'antenne barcelonaise de ce cabinet fondé à la fin du XIX^e siècle ; à Londres, elle est dans le quartier d'affaires, parmi des dizaines d'autres études.
- Le cabinet intervient dans toute l'Europe pour des entreprises contre des accusations de fraude, de malversation, de contrefaçon, parfois pour des associations comme *Seeds*, plus rarement pour des individus (mais toujours des dirigeants d'entreprise) pour les mêmes chefs d'accusation.
- *Mulligan & Welcrom LLP* est cité dans la révision récente du procès d'un individu suspecté d'être un poseur de bombes pour la Mafia italienne. Les nouveaux éléments apportés ont permis de conclure à un non-lieu. Attention : cette information est utile (mais pas indispensable) pour comprendre au scénario 5 ce que prévoient de faire les Fils de Baal ; nous vous recommandons de vous assurer de la faire passer.
- Aucune photo de **Mercedes Callas** ne figure sur Internet, contrairement aux autres avocats, juristes, clerks ou secrétaires du groupe... Aucune, sauf sur le blog obscur d'un étudiant en droit : elle y apparaît en second plan, semblable au cliché qu'ils ont obtenu de **Paquita**. Un personnage observateur remarquera que si la photo date d'une douzaine d'années, l'avocate n'a pas pris une ride : les miracles de la chirurgie esthétique, certainement...

Se rendre à son cabinet ne permet que de rencontrer **Sandra Zafon**, la secrétaire particulière de **Maître Callas**, qui filtre avec intransigeance l'accès à son employeur. Il faut un rendez-vous pour rencontrer l'avocate, et son agenda est plein jusqu'à la semaine prochaine. Insister ne fera que soulever la méfiance de la secrétaire (détectable via un jet d'Entretien) et si la discussion s'éternise, l'un des PJ recevra un coup de fil de **Salvador** qui leur indique que tout est prêt pour la « petite fête de ce soir ».



EXFILTRATION ?

Aux alentours de 19 heures, le soleil se couche sur les retrouvailles des PJ et de **Salvador**, qui leur présente **Ernesto Guttierrez**, un solide gaillard en vêtements paramilitaires noirs. Les PJ se voient confier trois clefs de voiture, **Ernesto** et **Salvador** prenant la quatrième.

Le mercenaire insiste : pas de risques inutiles, il sera seul avec **Salvador** à pénétrer réellement dans le complexe. Eux sont habitués à ce genre d'opérations. Le rôle des PJ se borne à attendre au volant des voitures et à réceptionner les proches préalablement endormis via une dose de sédatifs.

L'imperfection de ce plan (comment feront **Ernesto** et **Salvador** pour emporter autant de personnes, et le manque de préparation des PJ, qui ne sont que des individus lambda, rappelons-le), devraient inquiéter les PJ. Ceux-ci ont à peine le temps de se changer pour une tenue plus sombre ou plus pratique, attraper un casse-croûte si d'aventure leur estomac n'était pas noué d'angoisse, et sauter en voiture. Toute autre tentative d'équipement (le fameux sac à dos de l'aventurier avec ses vingt-cinq kilos de matériel) est impossible : les boutiques sont fermées. Le MJ pourra composer avec quelques objets raisonnables que les PJ auront pu apporter, dans la limite du vraisemblable pour des individus ordinaires, encore une fois.

Si les PJ veulent repousser la date de l'intervention, **Salvador** leur rappellera que leurs proches sont en danger. Pour preuve, les clichés qu'il a pris dans l'après-midi aux abords de la ferme avec son téléobjectif : des nouveaux arrivants à la ferme ont commencé à s'installer. Et les conversations qu'il a pu capter avec son micro canon font mention de « cérémonie », de « grand rituel », et de « rassemblement ». Plus tard, il sera peut-être déjà trop tard : déplacement des adeptes dans d'autres lieux, etc. Aujourd'hui, ils ont les coudées franches, demain est trop incertain.

Les PJ prennent la route de nuit, suivant la voiture de **Salvador** qui les guide à une petite heure de Barcelone dans une zone forestière : un chemin, cahoteux mais praticable, mène à la ferme. **Salvador** bifurque bien avant les habitations sur une piste secondaire, pour dissimuler les véhicules.

Une fois tout le monde garé, **Ernesto** et **Salvador** filent dans la nuit, direction la ferme. Pour les PJ commence l'attente. S'ils jettent un coup d'œil dans la voiture de **Salvador**, ils trouvent son appareil photo avec téléobjectif (lourd mais pas intransportable), et son micro canon, relié à un enregistreur numérique à haute capacité et à un casque.

Si les PJ décident de suivre **Ernesto et Salvador**, cela ne pourra se faire qu'à bonne distance: le mercenaire refuse d'avoir dans les pattes des civils et sèmera ses « accompagnateurs » s'ils s'obstinaient malgré tout à venir. Se retrouver perdus dans la nuit, dans une forêt inconnue, serait une très mauvaise idée: un PJ égaré pourra retrouver son chemin facilement en se dirigeant vers la lumière d'un des véhicules arrêtés (plafonnier, tableau de bord, téléphone portable qu'on consulte pour avoir l'heure fourniront la lumière « nécessaire » pour orienter le PJ égaré). Soyez indulgent sur les jets de Perception ou d'Enquête pour rassembler le groupe de PJ.

Si les PJ décident au contraire de rester à attendre comme on leur a suggéré (ou une fois qu'ils sont revenus aux voitures), ils entendent un gros véhicule s'approcher et ralentir, manifestement au « carrefour » qu'ils ont eux-mêmes pris. Une portière claque, quelqu'un maugrée au loin en allemand sur des horaires de livraisons indus (dans un langage plus fleuri...), une autre voix lui répond, toujours en allemand... Puis quelqu'un remonte dans le véhicule, qui s'éloigne: sur la route d'accès principal à la ferme, le chauffeur d'un gros camion a hésité sur le chemin à prendre et son collègue lui a enjoint de continuer.

Si les PJ s'y intéressent (et il serait de bon ton qu'ils le fassent, quitte à leur faire effectuer un test de Concentration pour leur donner une « intuition »), et qu'ils suivent discrètement les véhicules, ils constatent qu'il s'agit de deux camions de livraison. Les deux véhicules avancent avec précaution et les suivre à pied dans l'obscurité de la forêt ne pose aucun problème. Les camions se rendent jusqu'à une grange isolée, à quelques centaines de mètres des voitures stationnées. La grange dispose d'un intérieur très bien éclairé qui illumine le quai de déchargement improvisé presque comme en plein jour. C'est un bâtiment très surprenant dans une communauté « autosuffisante et décroissante ».

Les camions ne se sont pas trompés de route, mais assurent bien une livraison. Un petit groupe de personnes est là pour réceptionner leur cargaison et il faut redoubler de prudence pour s'approcher. Les manutentionnaires sont cependant tellement occupés à manipuler avec précaution de gros fûts métalliques qu'arriver très près ne devrait pas poser trop de problèmes. Il est bien sûr possible d'utiliser les accessoires trouvés dans la voiture de **Salvador** pour en apprendre tout autant sans prendre de risque.

Voici les différents faits que les personnages peuvent apprendre en s'intéressant à la scène...

- Il s'agit de camions allemands, comme l'attestent leurs plaques d'immatriculation; Ils sont affrétés par la *MIZ Gesellschaft – Chemie und Apotheke* (nom de l'entreprise sur les flancs des véhicules).
- Des connaissances minimales en allemand permettent de comprendre qu'il est question d'une entreprise de chimie.
- Leur logo représente deux demi-disques accolés, un rouge et un argenté. Les PJ l'ont sans doute déjà vu dans leur passé, sur le flanc des camions qu'ils croisaient sur l'autoroute des vacances.
- Les fûts sont frappés d'un sigle très caractéristique: triangle jaune et noir, une fiole de produit corrosif se renverse sur une main... leur contenu n'aidera pas beaucoup de graines à pousser!

En étant assez près, ou en ayant beaucoup de talent au téléobjectif, il est possible de voir que les fûts se répartissent en deux groupes: ceux contenant du Timoxeline, et ceux contenant du Barbutenol. Un PJ chimiste ou menant une rapide recherche sur internet (ça capte en 3G, juste assez) permet d'apprendre que séparément, les deux produits sont assez inoffensifs (comme de la naphthaline ou de la soude: mieux vaut ne pas les ingérer, mais on en trouve dans le commerce). Mis en contact l'un de l'autre, ils réagissent pour produire un gaz très volatil généralement utilisé dans le cadre de dératisation. Quelques grammes de chaque composant suffisent pour éradiquer les rongeurs d'une pièce fermée de 30 m²... Vu la vingtaine de fûts livrés, il doit y avoir beaucoup de rats sur les vingt hectares de la ferme...

Les PJ ne sont pas au bout de leurs surprises: le déchargement des fûts est supervisé par quelqu'un qu'ils ont déjà vu, mais n'ont jamais rencontré: **Mercedes Callas (alias Abditanit)**. Elle porte une tenue noire paramilitaire, très éloignée des tailleurs chics des tribunaux. Les gros bras qui l'entourent lui obéissent au doigt et à l'œil.

ÉVACUATION !

Une attaque des PJ reviendrait à un suicide pur et simple: sous-équipés, dépassés en nombre, ils se feraient écraser par **Abditanit** et ses sbires. Les clichés compromettants pris, qu'ils choisissent de se replier ou qu'ils veuillent intervenir, des coups de feu éclatent à l'autre bout du terrain (le PJ équipé

Abditanit en pleine action



du micro canon, s'il portait encore le casque allumé, risque fort de subir un malus en Perception jusqu'au lendemain). Une activité soudaine agite tous les « fermiers », et on peut entendre leurs talkies-walkies grésiller dans un espagnol très rapide que « des intrus ont pénétré la ferme ». Seuls trois sbires restent près de la grange, les autres partent en courant vers la zone de la fusillade, **Abditanit** y compris. Les livreurs allemands partent également; ils préviennent la police via un appel anonyme, car ils ne sont pas mêlés au complot (si les PJ ne le font pas).

À partir de cet instant, tout doit aller très vite: les PJ doivent revenir le plus rapidement possible à leurs voitures, qui sont à la fois leur seule porte de sortie, celle de leurs proches, et celles de **Salvador** et **Ernesto**. Si nécessaire, si les personnages se perdent en conjectures ou envisagent d'autres solutions que

la fuite, le MJ bienveillant leur rappellera que ce sont eux qui ont les clés des voitures, personne ne peut prendre la fuite sans eux...

Salvador, blessé, devrait arriver quelques instants après eux et les inciter à filer en trombe. Le conseil est facile à suivre: les coups de feu claquent autour des voitures, des lumières de lampe torche balaient la nuit et se rapprochent, précédées des aboiements d'une meute de chiens et de vrombissements de petits moteurs. Si les PJ s'inquiètent de laisser **Ernesto** seul derrière, **Salvador** leur hurle dessus qu'il est mort et qu'il faut « foutre le camp ».

Les PJ qui conduisent vont devoir réussir plusieurs jets de Terrain pour semer leurs trois groupes de poursuivants à moto (un pilote et un tireur sur chaque moto). Si le MJ le désire, il pleuvra et la route sera creusée d'ornières. Les motards sont doués, agressifs, mais pas téméraires non plus: ils cherchent à immobiliser les voitures en tirant dans les pneus. Le meilleur moyen de se débarrasser des motards reste de les « pousser » dans un fossé.

Poursuite des motos - Test de Terrain

Fiasco: un pneu a été touché, la voiture est fortement ralentie. Malus de -20 sur les prochains tests. Si le chauffeur essayait de renverser une moto, il perd temporairement le contrôle de son véhicule sans atteindre son objectif. Le joueur retourne un jeton Lumière.

Échec: la voiture ne parvient pas à prendre le large. Les tirs sifflent autour de l'habitacle. Malus de -10 sur les prochains jets.

Succès mineur: la voiture parvient à prendre un peu de distance, même si les motos restent visibles. En cas de second succès mineur à suivre, appliquez l'effet du succès majeur.

Succès majeur: à la faveur d'une petite route transversale, le PJ arrête la voiture, les motos passent sans la remarquer. Fin de la poursuite.

Succès colossal: comme pour le succès majeur, mais le joueur retourne un jeton Ténèbres.

La poursuite n'a pas à être longue: rejoindre une route équivalente à l'une de nos nationales apportera une relative sécurité aux PJ. À partir de là, l'important est de semer les poursuivants.

À nouveau deux options s'offrent aux PJ: écouter **Salvador** qui veut les emmener dans un quartier mal famé de Barcelone où il connaît un « médecin », pour être soigné de sa blessure par

Les informations télévisées

Des flashes spéciaux et des bandeaux défilants informent les téléspectateurs que le dirigeant de l'association *Seeds*, organisation souvent accusée d'être une secte, a été dénoncé par l'un de ses membres pour avoir tué un intrus plus tôt dans la soirée. Les PJ peuvent chercher les visages de leurs proches dans la foule blafarde des adeptes en train de monter dans les camions de police sous les projecteurs de la télé et de la police : ils ne les trouveront pas. Il n'est absolument pas fait mention des produits toxiques livrés en pleine nuit (même si on aperçoit à l'image la grange high-tech vide). En revanche, les informations indiquent clairement qu'il s'agit des locaux d'une secte, et que tout le monde a été arrêté. Par ailleurs, un bâtiment (celui qui abrite le secteur administratif de *Seeds*) a été ravagé par les flammes. Aucune mention n'est faite de Mercedes Callas, et ni elle ni ses sbires n'apparaissent à l'écran.

balle en toute discrétion. Son argument (légitime) est qu'ils n'avaient aucune raison légitime de se rendre sur les terres de la ferme et qu'ils ont commis une effraction.

Au contraire, les PJ peuvent choisir de prévenir la police : une blessure par balle, et plus encore un homicide, constituent une réponse disproportionnée à une effraction. Et s'ils ont eu la présence d'esprit de prendre en photo les fûts de produits toxiques livrés à des heures indues, les autorités les écouteront d'autant plus.

ÉPILOGUE

Option 1

S'ils décident de faire profil bas, les PJ se retrouvent au beau milieu de la nuit dans la cuisine d'un vétérinaire qui leur assure que **Salvador** va s'en tirer. Il prend un café, allume la télé et tombe sur les infos... où l'on voit la ferme de *Seeds* en proie à une grande activité policière (cf. encadré « Les informations télévisées », page suivante).

Le téléphone des PJ devrait sonner assez vite : **Paquita** les contacte pour leur demander s'ils ont quelque chose à voir avec les événements de la nuit. Elle leur signale en retour que l'homme dénoncé n'est pas le chef de la secte, mais juste un membre du Premier Rameau. Donc probablement un gogo qui a accepté de porter le chapeau pour son gourou. Si les PJ n'y pensent pas d'eux-mêmes, **Paquita** les relance sur la piste de l'avocate, surtout avec les photos qu'ils ont maintenant en leur possession.

Cette option sera probablement à privilégier si les PJ ont prévenu anonymement les autorités.

Option 2

Si au contraire les PJ veulent signaler en personne le meurtre à la police (contre l'avis du déprogrammeur), ils arriveront dans un commissariat en effervescence.

Si les PJ sont venus très vite (moins de deux

heures après avoir quitté le site), auquel cas les forces de l'ordre sont parties en intervention dans les locaux de *Seeds* (situés à une heure de route, pour rappel), ce qu'un agent débordé leur expliquera rapidement : « si ce n'est pas urgent, revenez demain, il y a eu une fusillade signalée par un appel anonyme, on a envoyé presque tout le monde ». À moins que les PJ veuillent absolument se dénoncer (ce qui risquerait de mettre un terme à la campagne puisqu'ils passeraient alors quelque temps en cellule), ils ont tout intérêt à tourner les talons et suivre les informations télévisées, ou à patienter pour surveiller le retour des véhicules.

Si les PJ viennent plus tardivement (plus de deux heures après avoir quitté le site), le commissariat est en train d'accueillir plusieurs véhicules de transport de prisonniers : il s'agit de tous les membres de *Seeds* qui n'ont pas été exfiltrés par l'avocate. Plusieurs agents assurent un cordon de sécurité, et indiquent sur demande qu'une secte a été démantelée suite à

Chronologie approximative des événements

H (vers 22 heures a priori) : tentative d'exfiltration des proches des PJ, Salvador et Ernesto pénètre dans le complexe.

H +5 minutes : arrivée des camions de livraison.

H +15 minutes : découverte de la grange.

H +20 minutes : fuite précipitée due à la fusillade. Appel anonyme à la police par les livreurs (si les PJ ne le font pas).

H +30 minutes : l'avocate (Abditanit) exfiltre les futurs sacrifiés vers l'aéroport et fait incendier le bâtiment administratif.

H +1 heure 30 : retour à Barcelone en sécurité pour les PJ, début de diffusion en boucle des images d'arrestation au sein de la secte.

H +2 heures 30 (ou plus tard selon l'heure à laquelle les PJ vont au commissariat) : retour des paniers à salade au commissariat.

H +3 heures (vers 1 heure du matin) : l'avion d'Abditanit décolle pour Palma.

une fusillade, et tous les membres arrêtés. Les PJ qui assistent à la sortie des interpellés pourront constater que leurs proches n'en font pas partie. Un agent confirmera que toutes les personnes présentes sur les lieux ont été mises en garde à vue. Pourtant, **Mercedes Callas / Abditanit** et ses sbires en treillis militaire brillent par leur absence. L'agent n'a aucune information sur des fûts de produits dangereux.

Si les PJ veulent avoir la confirmation que leurs proches n'ont pas été appréhendés, ils peuvent se rendre au commissariat, déclarer leur identité et expliquer que leur frère/mère/cousin faisait partie de la secte et qu'ils s'inquiètent de son sort. À moins d'un fiasco sur un test de Personnalité, ils apprendront que les personnes qu'ils recherchent ne figurent pas sur la liste des personnes mises en garde à vue. Leurs proches ont tout bonnement disparu durant les événements...

Quelle que soit l'option retenue, **Salvador** est désormais hors course. Si l'option « discrète » a été choisie, le vétérinaire l'a envoyé à l'hôpital une fois la balle compromettante extraite, sous un prétexte quelconque. **Salvador** propose bien volontiers de prêter aux PJ son matériel « d'espionnage » s'ils veulent continuer l'enquête.

Paquita appelle les PJ quand elle voit les informations. Elle peut d'ailleurs leur suggérer d'allumer une télévision s'ils ne l'ont pas encore fait. Dès que les PJ font mention de l'avocate qu'ils ont vue sur place, elle demande si elle a été arrêtée (ce qui lui ferait manifestement plaisir). Or les images sur le reportage (qui tourne en boucle) ne la font apparaître nulle part.

Conclusion

Une fois de plus, la seule piste des PJ semble être **Maître Callas**. La seule possibilité qu'il leur reste s'avère être le bureau de l'avocate : un cambriolage nocturne est tout à fait envisageable, car le bureau lui-même est assez peu protégé (nous encourageons le MJ à ne pas compliquer trop la tâche des PJ : rue déserte, serrure facile à forcer, ou fenêtre à briser...). Toutes les données sensibles du cabinet sont informatisées, et les dossiers clients sont dans des coffres de haute sécurité. En revanche, quelques informations peuvent être récupérées sur l'ordinateur de la secrétaire, **Sandra Zafon**, en fonction de la qualité de réussite du test d'Enquête.

La fouille du bureau permet par ailleurs de découvrir dans une corbeille à papier le double d'un bon de commande auprès de la société *Wax International* pour 5 tubes de cire d'abeille (cf. scénario 2) à l'adresse « 22 Carrer de l'Hospitalet, à Palma », à l'intention de Maître Callas...

Fouille du cabinet d'avocats - Test d'Enquête

Fiasco : le PJ perd un temps précieux à essayer de décrypter des fichiers chiffrés, sans résultat. Le joueur retourne un jeton Lumière.

Échec : Maître Callas est une descendante de la fondatrice du cabinet d'avocats.

Succès mineur : Maître Callas possède un jet privé immatriculé ES-C4L45, stationné à Barcelone, comme le montrent des mails quotidiens (et apparemment automatisés) entre son bureau et l'aéroport de Barcelone.

Succès majeur : cf. ci-dessus + un plan de vol est en effet enregistré chaque nuit entre Barcelone et Palma, pour un départ à 1 heure du matin, et annulé chaque jour par un mail envoyé directement par Maître Callas (de son téléphone a priori). Cette nuit cependant, le plan de vol a été confirmé...

Succès colossal : cf. ci-dessus + le nombre de passagers prévus pour ce vol a été modifié à la hausse dans le dernier mail. Le joueur retourne un jeton Ténèbres.

Les PJ peuvent se rendre à l'aéroport et obtenir facilement des informations sur le vol en question avec un peu de baratin, (et un test de Persuasion ou d'Entretien), moyennant la présentation d'une pièce d'identité. S'ils préfèrent un contact par téléphone, on leur demande de fournir un numéro de passeport et le lieu et la date d'émission.

Informations sur le vol - Test de Persuasion

Fiasco : le PJ est mis en attente quelques instants, puis la ligne coupe. Il est possible de rappeler. Le joueur retourne un jeton Lumière.

Échec : le jet est un Embraer Phenom 300E modifié.

Succès mineur : cf. ci-dessus + l'appareil comporte dix places, et a un rayon d'action de 3 600 km.

Succès majeur : l'appareil a décollé à 01h05 pour Palma.

Succès colossal : cf. ci-dessus + l'appareil n'avait pas décollé depuis plusieurs mois, le dernier vol était pour Palma également. Le joueur retourne un jeton Ténèbres.

Le prochain avion pour Palma avec des places libres part à 8 heures le lendemain matin, et arrive à 9 heures. À suivre...



LA VILLA DES ANTIQUITÉS

« J'ai l'impression d'être dans un James Bond. Cet endroit est magnifique ! Le propriétaire doit avoir des moyens considérables. Mais... Non, ce... c'est impossible ! »

EN QUELQUES MOTS

Les PJ arrivent en avion à Palma avec la conviction de poursuivre les dirigeants d'une secte d'illuminés, ou plus simplement d'escrocs manipulateurs. Ils repartiront à bord du *Costa Diadema*, plus déterminés que jamais, mais aussi bouleversés par les terribles informations qu'ils auront glanées sur leurs adversaires.

Le mois de mars à Palma invite à la découverte et au farniente, mais les personnages n'auront pas le temps de se faire plaisir : ils disposent de moins d'une journée pour embarquer. Jouez sur le contraste entre l'ambiance estivale de Palma et le stress du temps qui s'écoule inexorablement.

Les personnages ont remporté une première manche en provoquant le démantèlement de la secte Seeds qui retenait leurs proches, et en empêchant sans le savoir le plan A du rituel d'immortalité des

Fils de Baal. Ils n'ont pu cependant empêcher que ces derniers quittent Barcelone en avion, emmenés par Abdeltanit.

La poursuite commence à Palma, où leur avion se pose à 9 heures du matin.

La seule véritable piste des PJ est l'adresse d'une villa appartenant à Mercedes Callas. Il est possible d'y trouver des indices. Il faudra également que le groupe réussisse en fin de journée à embarquer à bord du navire sur lequel voyagent leurs proches à partir de là.

ATTENTION : les passagers du navire embarquent à 19h00 au plus tard. Le navire prendra la mer peu de temps après. Gardez ce point à l'esprit : il est indispensable pour la suite de la campagne que les PJ embarquent sur le *Costa Diadema* le jour même.

En vedette

Mercedes Callas / Abditanit : l'avocate est nerveuse et furieuse à la fois d'avoir clairement été mise en échec par une bande de fouineurs. Elle s'apprête à avouer son semi-échec à Himilcon. En partant de Barcelone, elle a lancé le plan B pour le rituel d'immortalité des Fils de Baal.

Himilcon : il attend de pied ferme la « petite » à Palma, dans la villa de cette dernière où il habite quand il n'est pas en mer. Sans être en colère, il est tout de même contrarié par le changement de plan. Il a décidé de reprendre la main et d'accompagner le « cheptel » des sacrifiés sur le *Costa Diadema*.

Alfonso Cordiche : Agent permanent de la SAVE à Palma (bien qu'il ne le révèle pas), il surveille Abditanit et Himilcon depuis quelques semaines. Il aidera les personnages à embarquer à bord du paquebot.

Ruben Steiner : cet Enfant d'Hannibal surveille en toute discrétion la villa où réside l'un des fils de Baal. Le temps presse, mais il n'ose pas rentrer seul dans cette bâtisse qu'il sait gardée. Il attend l'occasion propice, les personnages lui en donneront l'occasion. Il intervient en cas de besoin pour sortir le groupe d'un éventuel mauvais pas.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Les personnages ont pris l'avion à Barcelone à 8 heures du matin, et arrivent à Palma une heure plus tard. Leur objectif : la villa de **Mercedes Callas** dont ils ont trouvé l'adresse à son bureau...

LES FAITS POUR LE MJ

Dès l'atterrissage de son jet privé, **Abditanit**, alias **Mercedes Callas**, a emmené les « élus » sur le paquebot : les adeptes restent « conditionnés *Seeds* », et sont persuadés faire partie des élus qui vont participer à une célébration spéciale : le voyage en jet privé puis la croisière ne démentent pas cette théorie. Ils ne sont absolument pas au courant de ce qui s'est passé la veille au soir. **Maître Callas** leur a parlé d'une simple tentative de cambriolage, et leur a dit qu'elle les mettait à l'abri. Elle a choisi de les mettre dans un paquebot pour des raisons de sécurité : il est plus simple de les surveiller sur un bateau que dans un hôtel à Rome.

Une fois les « élus » à bord, **Abditanit** se rend à la villa qu'elle a achetée à l'écart de la ville, et qu'elle a mise à la disposition de son oncle **Himilcon**. Elle veut discuter avec lui de la situation. Le démantèlement de *Seeds* et les actions des PJ constituent des problèmes qu'il convient de gérer. La villa est sous bonne garde, mais les Fils de Baal ne se doutent pas encore qu'ils sont sous la surveillance de **Ruben Steiner**. Sûrs de leur supériorité, ils se montrent d'autant plus imprudents que Palma est le seul endroit où ils n'exercent aucune activité illégale.

Himilcon prend le contrôle des opérations. C'est lui qui accompagnera les proches des PJ sur le bateau à partir de ce soir-là, tandis qu'**Abditanit** se rendra directement à Rome avec son jet privé.

Dans la villa, les PJ ont l'opportunité de trouver de nombreuses informations, qui leur serviront plus tard : les opéras et le sponsoring de *MIZ Gesellschaft* sont des indices qui serviront au scénario 5 pour déterminer où aura lieu le sacrifice collectif...

NOTES DE MISE EN SCÈNE

Le scénario se joue sur un laps de temps très court, moins de douze heures, et les personnages sont censés arriver à Palma passablement anxieux et impatients d'arracher leurs proches des griffes de leurs kidnappeurs.

Servez-vous de détails pour faire monter la tension : un regard de travers d'un inconnu, une voiture qui semble les suivre alors qu'il n'en est rien, un bruit derrière eux pendant qu'ils surveillent la villa, etc. Laissez l'imagination des joueurs travailler.

Ce scénario marque également la première confrontation des personnages avec le surnaturel. Ils doivent en sortir ébranlés, mais pas terrifiés au point de tourner les talons. Au contraire, ces bizarreries devraient renforcer leur détermination, en mode « c'est pire que prévu, il faut absolument sortir nos proches de là ».

Le temps qu'il fait

La température se situe entre 14 °C et 18 °C. Le soleil brille, mais il fait encore frais le matin et le soir.

Générique

Mercedes Callas / Abditanit: jeune femme vilipendée par un quinquagénaire.

Himilcon: quinquagénaire grondant et sermonnant la jeune fille.

Ruben Steiner: l'allié providentiel.

Pedro Perez: secrétaire vraiment très particulier.

Alfonso Cordiche: le photographe photographié, un autre allié.

Les gardes/sbires: hommes de main surnaturels et métamorphes.

Les chiens de garde: des chiens biclassés molosses / gentils toutous.

LE VOYAGE EN AVION

Le hasard veut que le groupe voyage avec une trentaine de Britanniques passablement excités. Venus enterrer la vie de garçon et de jeune fille de deux des leurs à Palma, ces fils et filles de riches Londoniens passent dans les couloirs du petit Airbus en beuglant des chansons paillardes et en essayant d'entraîner les autres passagers dans leur délire alcoolisé. Ils ne sont pas méchants mais assez... insistants. La situation exaspère très vite un autre passager, un homme baraqué, de la nationalité qui vous arrange pourvu que les PJ le comprennent. Il s'oppose rapidement très frontalement aux fêtards et au personnel navigant, qui ne fait pas son travail, d'après lui.

Trois options s'offrent alors aux personnages.

Option 1

Les PJ essaient de temporiser et de calmer les différents protagonistes. Dans ce cas, le personnel navigant sera reconnaissant, et l'accompagnateur du groupe de fêtards viendra les voir à la sortie de l'avion pour leur proposer de quitter l'aéroport avec son groupe en bénéficiant d'un traitement VIP. Leur sortie sera bien plus rapide que la normale (traitement accéléré des bagages, accès rapide aux taxis et aux voitures de location, bref, tout ce qui permettra aux PJ de gagner du temps.) Ils sortent de l'aéroport vers 9 h 30.

Option 2

Les PJ ne réagissent pas du tout. Les fêtards et le passager mécontent se calment comme par enchantement dès que le commandant de bord

menace de faire intervenir la police au sol. La récupération des bagages est un peu laborieuse car le groupe de Londoniens est de nouveau survolté: course de chariots à bagages, l'un d'eux s'assied sur le tapis roulant et part dans les limbes du traitement des bagages, ce qui déclenche une alarme, etc., bref, tout ce qui peut ralentir la sortie des PJ. Ils sortent de l'aéroport vers 10 h 00.

Option 3

Les PJ prennent parti pour l'un ou l'autre des protagonistes. Une brève bagarre éclate. Quel que soit le groupe qui en sort vainqueur, le commandant de bord annonce que l'ensemble des passagers des sièges concernés (y compris les PJ, donc) sera retenu à l'aéroport pour un entretien avec la police de l'air et des frontières... À moins qu'ils ne réussissent à plaider leur cause auprès du commissaire de police grâce à un test de Persuasion, ce qui les ramènera à l'option 2, ils sortent de l'aéroport vers 11 h 00, après un entretien individuel avec la police à l'aéroport.

Cette petite scène a des répercussions sur leurs activités de la matinée, détaillées dans la chronologie du scénario.

Convaincre le Commandant de bord - Test de Persuasion

Fiasco: non seulement les PJ sont relâchés tardivement, mais ils écotent d'une amende significative (500 € par personne). Le joueur retourne un jeton Lumière.

Échec: le commissaire refuse d'entendre les PJ. Il leur fait passer un entretien individuel serré avant de libérer, et avoir relevé leurs empreintes et leur identité.

Succès mineur: le commandant écoute les PJ, et accepte de les laisser partir, après avoir relevé leurs empreintes et leur identité.

Succès majeur: le commissaire est convaincu par la version donnée par les PJ, qui sont libérés immédiatement (revenir à l'option 2).

Succès colossal: comme pour le succès majeur, mais le joueur retourne un jeton Ténèbres.

Dès leur sortie d'avion, les PJ ont tout le loisir de trouver un moyen de transport pour se rendre où ils le souhaitent... Selon toute vraisemblance, leur destination devrait être la villa de **Mercedes Callas**, c'est leur seule piste à Palma.

L'air du temps

Palma ou Palma de Majorque en français, Palma ou Palma de Mallorca en catalan et en castillan, se nomme officiellement « Palma » depuis 2016 (Palma de Majorque de 2012 à 2016). C'est la ville principale de l'île de Majorque et la capitale de la communauté autonome des îles Baléares. Au mois de mars, la ville est beaucoup moins fréquentée qu'en été, aussi peut-on y savourer les charmes d'une petite ville du sud de l'Europe.

Suivant l'option retenue concernant l'altercation dans l'avion, reportez-vous à la chronologie ci-dessous pour identifier les scènes auxquelles pourront ou non assister les PJ... En tout état de cause, les PJ doivent trouver rapidement une planque ou décider d'un plan d'action.

CHRONOLOGIE DE LA MATINÉE

Selon la manière dont les PJ ont géré les événements à bord de l'avion, utilisez la chronologie correspondante. Notez que ces chronologies sont un outil destiné à vous simplifier la vie, pas un carcan. Si vous préférez, disons, que le rituel ne commence qu'à midi parce que les PJ ont fait un détour en ville le temps de se trouver une chambre d'hôtel, n'hésitez pas ! Surtout, ne les empêcher de récupérer les indices qui leur permettront d'embarquer à bord du *Costa Diadema*.

Option 1

- **Vers 2 heures du matin** : **Abditanit** atterrit avec les proches des PJ à Palma, et prend des chambres d'hôtel à proximité de l'aéroport (sous de faux noms). Elle profite de la nuit pour réserver les places des proches et de quelques sbires sur le *Costa Diadema*.
- **9h00** : embarquement des proches sur le *Costa Diadema*. **Abditanit** reste à bord avec eux le temps qu'ils s'installent, puis les confie à des sbires.
- **9h30** : **Abditanit** quitte le *Costa Diadema*. Les PJ sortent de l'aéroport de Palma.
- **10h00** : **Abditanit** arrive à la villa. Les PJ arrivent à la villa juste après elle. Ils peuvent éventuellement apercevoir un van rentrer dans le garage. **Abditanit** vaque à ses occupations à l'étage.
- **10h30** : début de la discussion entre **Abditanit** et **Himilcon**.
- **10h45** : fin de la discussion.
- **11h00** : début du rituel.
- **11h30** : fin du rituel. **Himilcon**, **Abditanit** et les gardes de la villa ont désormais connaissance du visage des PJ.
- **11h35** : départ d'**Abditanit** et d'**Himilcon** dans un van.



L'extérieur de la villa

La villa se situe à une vingtaine de minutes en voiture de l'aéroport, et autant du port.

Un mur de pierres haut de deux mètres la protège des regards indiscrets. De la grille, on distingue un parc boisé, décoré de statues et poteries antiques. Un œil expert pourra déterminer qu'il s'agit d'originaux et non de reproductions. Plus loin, on aperçoit les toits de plusieurs bâtiments.

La villa proprement dite est une bâtisse en pierres d'un étage construite au XVIII^e siècle, mais restaurée et modernisée. Le côté sud est ouvert par une vaste baie vitrée donnant sur un salon confortable. Un cabanon, une piscine et un grand garage où sont garés le van d'Abditanit et deux motos sont groupés tout autour. Plusieurs soupiraux indiquent l'existence d'un sous-sol. Les PJ sont libres de spéculer sur ce qu'il contient (des cellules abritant leurs proches?).

Il n'y a pas de système d'alarme, mais la villa est surveillée par trois gardes armés de matraques visibles, qui patrouillent jour et nuit dans le parc, accompagnés de molosses. Si les PJ tentent d'entrer dans la maison avant le départ d'Abditanit et d'Himilcon, les gardes les refouleront sans violence excessive, comme le ferait n'importe quel agent de sécurité confronté à des intrus. En revanche, après 11 h 30, les sbires ont connaissance du visage des PJ, et ils chercheront à les éliminer... (cf. « Une visite pleine de surprises »).

Une fois dans le parc, les alentours de la villa sont boisés et vallonnés. Il ne manque pas d'endroits où se planquer... et pointer un micro canon. Celui-ci capte parfaitement ce qui se dit dans le salon, grâce à la baie vitrée, et dans la pièce souterraine où Himilcon conduit son rituel, grâce aux soupiraux. Ce sont les seuls endroits de la villa où des dialogues significatifs prennent place durant la matinée.

Option 2

- **Vers 2 heures du matin** : Abditanit atterrit avec les proches des PJ à Palma, et prend des chambres d'hôtel à proximité de l'aéroport (sous de faux noms). Elle profite de la nuit pour réserver les places des proches et de quelques sbires sur le *Costa Diadema*.
- **9 h 00** : embarquement des proches sur le *Costa Diadema*. Abditanit reste à bord avec eux le temps qu'ils s'installent, puis les confie à des sbires.
- **9 h 30** : Abditanit quitte le *Costa Diadema*. Les PJ sortent de l'aéroport de Palma.
- **10 h 00** : Abditanit arrive à la villa et vaque à ses occupations à l'étage. Les PJ sortent de l'aéroport de Palma.
- **10 h 20** : les PJ arrivent à la villa. Ils n'ont que quelques minutes pour se mettre en place.
- **10 h 30** : début de la discussion entre Abditanit et Himilcon.
- **10 h 45** : fin de la discussion.
- **11 h 00** : début du rituel.
- **11 h 30** : fin du rituel. Himilcon, Abditanit et les gardes de la villa ont désormais connaissance du visage des PJ.
- **11 h 35** : départ d'Abditanit et d'Himilcon dans un van.

Option 3

- **Vers 2 heures du matin** : Abditanit atterrit avec les proches des PJ à Palma, et prend des chambres d'hôtel à proximité de l'aéroport (sous de faux noms). Elle profite de la nuit pour réserver les places des proches et de quelques sbires sur le *Costa Diadema*.
- **9 h 00** : embarquement des proches sur le *Costa Diadema*. Abditanit reste à bord avec eux le temps qu'ils s'installent, puis les confie à des sbires.
- **9 h 30** : Abditanit quitte le *Costa Diadema*. Les PJ sortent de l'aéroport de Palma.
- **10 h 00** : Abditanit arrive à la villa et vaque à ses occupations à l'étage.
- **10 h 30** : début de la discussion entre Abditanit et Himilcon.
- **10 h 45** : fin de la discussion.
- **11 h 00** : début du rituel. Les PJ sortent de l'aéroport de Palma.
- **11 h 30** : fin du rituel. Himilcon, Abditanit et les gardes de la villa ont désormais connaissance du visage des PJ.
- **11 h 35** : départ d'Abditanit et d'Himilcon dans un van.

Le matériel du déprogrammeur

Rappelez aux personnages qu'ils disposent d'un micro canon professionnel d'une portée de 200 mètres, d'un enregistreur et d'un appareil photo avec téléobjectif, ainsi que d'une paire de jumelles. Tout ce matériel aura son utilité plus tard dans le scénario.

QUERELLE CHEZ LES FILS DE BAAL

Si les PJ sont à pied d'œuvre vers 10 h 30, ils distinguent du mouvement au salon. Les rideaux masquent les détails, mais deux formes indistinctes sont assises de part et d'autre d'une grande table. Une troisième forme semble faire le service (bruits de liquide, entrechoquements de couverts, etc.). Celle-ci finit par sortir du salon (bruit d'une porte qui se referme).

Commence alors une étrange conversation entre une femme, très certainement **Mercedes Callas**, et un homme à la voix autoritaire (**Himilcon**). Ils parlent une langue gutturale et bizarrement mélodieuse, qu'aucun personnage ne parvient à reconnaître... et pour cause car il s'agit de l'antique langue punique que l'on parlait à Carthage! En revanche, leur matériel leur permet d'enregistrer la conversation...

L'échange débute sur un ton calme et posé. La femme parle longuement et semble peu à peu s'énerver. Si un personnage prête attention et réussit un test de Perception (succès mineur au moins), il reconnaît le nom de la secte, *Seeds*, et le mot *Barcelone*. L'homme prend la parole. La femme tente de l'interrompre, mais elle se fait sèchement rappeler à l'ordre par l'inconnu. Il entame alors une longue tirade dans laquelle on entend plusieurs fois le nom du paquebot: *Costa Diadema*. Un peu plus tard, il mentionne le nom *Alfonso Cordiche*.

La femme se lève soudainement et quitte la pièce, visiblement agacée. Elle se rend à l'étage, et ne redescend que pour quitter la villa en compagnie de l'homme plus âgé (**Himilcon**), à 11 h 30. Pendant que l'homme se poste devant la baie vitrée, l'air songeur. Cela permet aux personnages de l'apercevoir, et de le reconnaître plus tard. Il tient dans les mains un paquet de taille moyenne (40 cm de chaque côté). Aux jumelles, un test de Perception réussi (succès mineur au moins) permet de distinguer l'expéditeur sur l'étiquette: il s'agit du fournisseur des bâtons de cire *Wax International* (cf. scénario 1).

Toute la discussion dure environ un quart d'heure.

Ce qui s'est réellement dit

Si un personnage est linguiste, il reconnaît des consonances sémites sans pouvoir les définir plus précisément. Ce n'est ni de l'hébreu, ni de l'arabe, ni même de l'araméen. Du maltais, peut-être? Mais non, ce n'est pas tout à fait ça non plus.

S'ils enregistrent la conversation, les personnages seront capables de la réécouter et de la comprendre après l'expérience qu'ils vivront en haute mer (cf. scénario 3). Voici ce qui s'est réellement dit:

Abditanit résume la situation et tente d'expliquer comment la *Seeds* a été infiltrée et l'opération finale presque découverte. Elle a été contrainte d'incendier le bâtiment administratif et de quitter précipitamment Barcelone avec les sacrifices (les proches des PJ). Elle explique également avoir fait embarquer les personnes concernées sur le *Costa Diadema*. Elle ajoute avec une pointe d'ironie que certains ont protesté parce que ce gros paquebot luxueux et polluant contrevient aux valeurs de leur association. Mais bon, c'est le moyen le plus simple de transporter tout le monde jusqu'au « Grand Rassemblement », dans un vase clos. Un trajet direct et une attente de plusieurs jours à Rome auraient été trop complexes en termes de surveillance...

Himilcon l'écoute sans broncher avant de lui reprocher sa légèreté. Il poursuit en accusant **Abditanit** de sous-estimer les mortels « depuis des siècles », alors que « leurs ennemis » sont à la manœuvre. D'ailleurs, il en a repéré un, un certain **Alfonso Cordiche**. Il conclut en annonçant qu'il a décidé d'accompagner les « porteurs du sang » sur le bateau, car il ne croit plus **Abditanit** capable de faire face à la situation.



Cette dernière se fâche et lui reproche de la considérer comme une enfant depuis le premier sacrifice. « N'ai-je pas fait mes preuves, depuis ? » demande-t-elle avant de quitter la pièce.

UN MYSTÉRIEUX RITUEL

À onze heures, après avoir réfléchi quelques instants en regardant à travers la baie vitrée, Himilcon se rend au sous-sol. Si les PJ utilisent le micro canon pour continuer de surveiller la villa, ils entendent une étrange litanie dans une langue bizarre déclamée par l'homme mystérieux (même après le scénario 3, ces paroles restent incompréhensibles). Cette mélodie dure une demi-heure. Ensuite, l'homme réparait au rez-de-chaussée pour retrouver brièvement **Abditanit** avant leur départ (cf. Une visite pleine de surprises).

Himilcon a conduit un rituel afin d'identifier les ennemis de la secte. Devant lui, des tubes de cire prennent peu à peu la forme des personnages. Sans être fidèles dans le moindre détail, les statuettes sont suffisamment ressemblantes pour que leurs modèles soient reconnaissables. À la fin du rituel, **Himilcon** montre aux gardes les statuettes pour qu'ils mémorisent les visages des gêneurs. À partir de ce moment, ils sauront reconnaître ces ennemis, et agiront en conséquence.

Et si... le groupe veut se séparer ?

Ne découragez jamais les initiatives des joueurs. Cependant, la filature du van offre moins d'informations (et de danger) que la visite de la villa. Du coup, une partie des joueurs risque de vivre une expérience un peu décevante.

Votre rôle est donc de décourager subtilement une division du groupe.

Rappelez-leur qu'ils sont en territoire hostile, et que se séparer multiplie les risques.

Et puis, **Abditanit** et **Himilcon** sont partis sans les proches des PJ. Cela devrait les inciter à penser qu'ils se trouvent dans la villa (et même s'ils n'y sont pas, ils y trouveront certainement des informations).

Restez flexible. Orienter ostensiblement les PJ vers la villa donnerait l'impression d'un blocage ou pire, d'une volonté d'empêcher les PJ d'affronter les « méchants » avant la fin de la campagne. N'oubliez pas non plus que la durée de la partie doit rester raisonnable.

UNE VISITE PLEINE DE SURPRISES

Peu après 11 h 30, **Abditanit** et **Himilcon** quittent la villa, accompagnés de trois gardes du corps (veste noire, lunettes assorties, type sud méditerranéen). Ils vont jusqu'au garage et s'engouffrent dans un van de luxe qui quitte la propriété.

Que font les PJ ? S'ils suivent le van, passez à la scène « Poursuite à Palma ». S'ils restent sur place, ils ne tarderont pas à épuiser les charmes du parc... Il faut donc entrer, soit discrètement, soit par la force, soit... en sonnant à la porte de la rue et en demandant à voir Maître Callas.

Entrer dans la villa

Rester à l'abri d'un bosquet pour écouter ce qui se passe est une chose. Se faufiler jusqu'à la villa elle-même impose de progresser en terrain plus ou moins découvert, en pleine vue des gardes...

Même s'ils y parviennent, les PJ se retrouvent devant des portes et des fenêtres fermées. Il est bien sûr possible de les forcer ou de crocheter les serrures, mais cela prend du temps, et les gardes sont nettement plus vigilants depuis la fin du rituel. Les PJ ne peuvent pas le savoir, mais cette tentative est vouée à l'échec.

Sonner à la porte

Dans ce cas, un homme élégant, âgé d'une trentaine d'années, leur ouvre. Il se présente comme **Pedro Perez**, « le secrétaire particulier de Maître Callas ». Il leur demande leur identité et la raison de leur visite tout en les observant. Il les installe au salon, leur sert un excellent porto, et entame une conversation qui tourne vite à l'interrogatoire... Oh, c'est un interrogatoire poli, mais **Pedro** veut connaître leurs identités, la raison de leur visite, leur adresse à Palma... bref, tous les détails possibles.

En réalité, grâce au rituel d'**Himilcon**, **Pedro** sait déjà qu'il a affaire à des ennemis, et gagne du temps. Il prétend ne pas savoir quand Maître Callas rentrera, « mais elle ne devrait pas tarder ». La perspective de se retrouver en face d'elle devrait pousser les PJ à brusquer les choses.

Si les personnages donnent des signes de nervosité, **Pedro** leur demande de les excuser un instant, sort de la pièce et va prévenir les gardes du parc. S'ils tentent de l'en empêcher, il hurle ou casse un carreau... avant de révéler sa véritable nature.



Confrontation avec les gardes

Soudain, les chiens

Que ce soit dans le parc ou à l'intérieur, la première tactique des gardes est de lâcher leurs deux molosses, deux énormes bêtes à la robe fauve qui évoquent des dogues de Bordeaux. Les chiens foncent vers les personnages en aboyant de façon impressionnante... pour s'arrêter à quelques pas d'eux, humer l'air surpris et remuer de la queue comme de braves toutous heureux de voir des gens qu'ils connaissent et apprécient.

Les personnages n'ont aucun moyen de le savoir, mais c'est exactement ce qui vient de se produire : ils ont senti que les intrus étaient du sang d'**Abditanit** et d'**Himilcon**, leurs maîtres, odeur qu'ils ont appris à reconnaître grâce à un rituel d'**Himilcon** (après tout, il serait dommage qu'un chien de garde mette en pièces un membre de la famille venu lui rendre visite). Après quelques rounds à tourner en rond, perplexes, ils décident que les PJ sont plus sympathiques que les gardes qui arrivent sur leurs talons, et attaquent ces derniers. Ils vont jusqu'à se sacrifier pour leurs nouveaux « maîtres » si les personnages se retrouvent en mauvaise posture, par exemple en se jetant sur une épée qui allait porter un coup dangereux.

Métamorphose

En quelques secondes, les gardes se transforment en soldats carthaginois de l'Antiquité, avec armure, sandales et casque à cimier, plus une courte épée au côté. Ils ont la peau blanchâtre et des yeux lumineux comme une paire de pleines lunes. **Pedro** s'est changé en une sorte d'officier, avec une cuirasse plus richement ornée et un cimier rouge.

Ces... créatures dégainent et passent à l'attaque. Leur but est de réduire leurs cibles à l'impuissance, pas de les tuer. Elles savent que des personnes du même sang que leurs maîtres peuvent les intéresser, ne serait-ce que pour le sacrifice.

Un renfort inattendu

Si la confrontation tourne au désavantage du groupe, un nouveau venu entre dans la danse, un colosse blond qui se bat froidement, efficacement, comme un professionnel (cf. encadré page suivante). À l'issue de la confrontation, il se présente sous le nom de « Steiner ». Si les PJ arrivent à neutraliser les gardes sans son aide, **Steiner** est impressionné. Dans tous les cas, mettez en scène une brève conversation. **Steiner** s'intéresse aux motivations des PJ et aux raisons de leur présence. De son côté, il est prêt à leur dire qu'il travaille pour « un groupe » qui s'intéresse à « Abditanit » et « Himilcon », qu'il décrit comme « deux têtes d'une organisation criminelle ». Il donne aux PJ un numéro de téléphone, celui d'**Alfonso Cordiche**, un « collègue » spécialiste du renseignement.



Mise en scène du combat

Votre objectif n'est pas celui des gardes. Ce combat doit faire peur aux personnages. Il ne doit pas se solder par leur capture, ni même par des blessures trop sérieuses. L'affaire doit se terminer avec des gardes morts et des PJ ébranlés, légèrement blessés... et flanqués d'un nouvel allié.

Les cadavres des gardes (et leur équipement) fondent et se transforment rapidement en flaques de cire. Cela ne laisse aucun doute sur leur nature surnaturelle, si les PJ en doutaient encore. Et incidemment, il ne reste ainsi plus aucune preuve de leur existence, ce qui est le but recherché...

UN VOYAGE DANS LE TEMPS

L'intérieur de la villa donne l'impression de rentrer dans un petit musée d'antiquités. On y découvre des bas-reliefs, des statuettes et des armes d'origines diverses (Égypte, Afrique du nord, Rome, Grèce et Crète, Babylone et Sumer). Si l'un des personnages est connaisseur ou mieux un expert en la matière, il comprend qu'il s'agit de pièces uniques dans un état de conservation extraordinaire. Leur valeur est inestimable!

Le rez-de-chaussée comporte un très beau salon éclairé par de larges baies vitrées donnant sur une magnifique terrasse (avec piscine!), une salle à manger, un petit salon plus intime, la salle de sécurité (où se tiennent les gardes quand ils ne patrouillent pas), une cuisine moderne

À l'étage, quatre chambres avec salle de bains individuelle et un bureau, celui de l'avocate et pour le moment, d'**Himilcon**. Comme à Barcelone, les données informatiques disposent d'un haut niveau de cryptage, qui n'est pas déchiffrable en moins de plusieurs jours de travail (et encore, par un expert). Par ailleurs, presque toutes les données sont sur un serveur distant, inutile donc d'emporter le matériel informatique...

En revanche un épais dossier papier, en grande partie en allemand, concerne la *MIZ Gesellschaft*, un nom que les PJ ont déjà croisé à Barcelone. MIZ (pour « der Mond ist zurück », la lune est de retour) est une entreprise spécialisée dans la pharmacologie et la chimie, basée à Nuremberg. Son logo est une pleine lune à moitié argentée et à moitié rouge sang. Les documents concernent les activités de sponsoring de la MIZ qui, de manière tout à fait légale, fait baisser ses impôts en finançant des manifestations culturelles dans toute l'Union européenne. Le cabinet de **Mercedes Callas** joue un rôle de conseil dans ces opérations. Rien de tout cela n'est illégal, mais les informations sont trop

Ruben Steiner



Ruben Steiner, l'un des Fils d'Hannibal, est en repérage sur les lieux depuis deux jours. Il s'est trouvé une excellente planque dans un petit bouquet d'arbres, avec vue sur la baie vitrée du salon. Il remarque bien entendu l'arrivée des PJ, même si ceux-ci se pensent discrets: c'est un professionnel aguerrri, spécialiste de l'espionnage.

Sa mission consiste à s'infiltrer dans la maison pour y récupérer des informations. Il attend une bonne occasion. Or, les gardes sont en faction jour et nuit (aucun ne semble dormir!), et **Himilcon** n'a pas quitté la maison une seule fois. L'arrivée des PJ est pour lui une bonne opportunité de mener plus facilement à bien sa mission.

Il ne se manifeste pas tant que les PJ ne sont pas entrés dans la villa, ou sont en train de se battre avec les gardes. Dans ce cas, il assiste à la transformation des sbires et se doute que les choses vont devenir très compliquées. Il intervient donc pour aider les PJ si besoin.

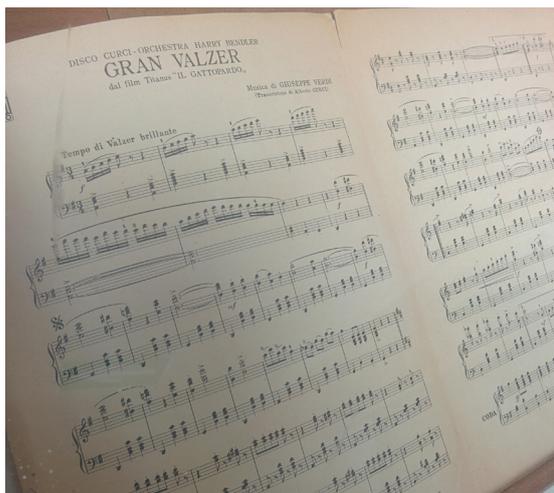
nombreuses pour que l'exploitation du dossier ait un intérêt immédiat... mais une fois à Rome, elles aideront sans doute les PJ à s'orienter.

Un autre dossier papier renferme une série de photos de surveillance d'un homme... qui semble lui-même filer une jeune femme (**Abditanit** en l'occurrence, identifiable grâce à un succès majeur sur un test de Perception ou d'Enquête). Sur un papier sont griffonnés son identité, « Alfonso **Cordiche** », un téléphone et une adresse, celle de l'office de tourisme de Palma. L'écriture n'est pas celle d'**Abditanit**, mais d'**Himilcon**. S'il est avec les PJ lorsqu'ils découvrent ce dossier, **Steiner** sursaute. Il tient à partir avec, ou à le détruire.

Le sous-sol se révèle tout aussi intéressant. Très confortablement aménagé, il n'abrite aucun cachot mais plusieurs pièces, dont les locaux techniques de la villa. Les cellules brillent par leur absence. Les proches des PJ ne sont pas dans la villa!

La « chambre » des gardes se révèle bien étrange. Elle ne comporte pas de lit mais des dalles de pierre posées sur le sol, gravées d'étranges symboles (s'allonger dessus leur permet de se régénérer).

La plus vaste des pièces est un auditorium, avec un système audio et vidéo haut de gamme et de confortables fauteuils en cuir. Sur une table, les personnages découvrent une dizaine de partitions d'opéra: beaucoup de Verdi, avec entre autres



Nabucco, *Aida* et *Otello*, mais aussi *La Damnation de Faust* de Berlioz, *La Flûte enchantée* de Mozart, et *Madame Butterfly* de Puccini. Toutes portent des annotations dans les marges, mais en fait de notes, ce sont de simples symboles, que les PJ n'arrivent pas à rattacher à un alphabet précis. (Himilcon s'est livré à des chronométrages lorsqu'il a fallu choisir quel opéra servirait de support à la grande cérémonie de Rome.)

Plusieurs cartes de navigation encadrées aux murs trahissent un autre centre d'intérêt d'**Himilcon**. Elles se rattachent au style de l'école majorquine de cartographie, qui connut son essor au XIV^e siècle avant de disparaître un siècle plus tard avec l'expulsion des Juifs de l'île. Cependant, contre toute logique, certaines semblent représenter des côtes bien plus lointaines que celles du pourtour méditerranéen. De fait, pour **Himilcon**, ce sont les souvenirs d'une époque plus simple et plus heureuse...

La seconde salle luxueuse est plus exotique. Ses murs sont recouverts de bas-reliefs antiques et il y flotte une odeur douce-amère. L'unique source de lumière provient des soupiraux. Il s'y trouve un coffre visiblement très ancien, dans lequel les visiteurs trouveront une collection d'ossements humains (des doigts, des orteils, plusieurs fémurs et même deux crânes qui semblent avoir été fendus). Ce reliquaire abrite les restes de chacune des victimes des rituels passés.

Les personnages découvriront aussi de petites figurines de cire posées sur une pierre encore tachée de sang (celui d'**Himilcon** qui s'est entaillé la main pour accomplir son rituel). Il y en a autant que de personnages... et elles leur ressemblent trait pour trait !

Et si... les personnages traînent ?

Dans ce cas, le van revient, avec les trois gardes à son bord. Les personnages qui sont au rez-de-chaussée ou à l'étage l'entendent automatiquement lorsque le véhicule entre dans le jardin. S'ils sont au sous-sol, ils doivent réussir un test de Perception. S'ils le ratent (Fiasco ou Échec), ils ne repéreront leur arrivée qu'en entendant la porte de l'étage s'ouvrir.

Les gardes remarquent rapidement la disparition de leurs camarades, qui auraient dû venir à leur rencontre. Ils se transforment et entreprennent de ratisser la maison. Ils n'ont pas prévenu leurs maîtres ou appelé de renforts, mais les personnages ne peuvent pas le savoir.

Logiquement, les PJ devraient quitter les lieux. Selon la manière dont ils s'y prennent, cela peut se passer en douceur, ou prendre la forme d'une fuite éperdue dans le parc avec les gardes à leurs trousses. Une fois métamorphosés, ces derniers ne quittent plus le périmètre de la villa. Ils seraient capables de le faire, mais leur apparence est trop étrange pour qu'ils se risquent dans les rues.

POURSUITE À PALMA

Pour les PJ qui souhaitent partir à la poursuite d'**Abditanit** et d'**Himilcon**, les choses devraient se dérouler plus calmement. Votre objectif est de faire en sorte qu'elles ne se déroulent pas trop calmement. Dans tous les cas, les deux Fils de Baal doivent s'en sortir, quitte à lancer leurs sbires sur les PJ.

Filature discrète

S'ils suivent discrètement le van, les PJ le voient se rendre au port. Flanqué de ses trois gardes du corps, **Himilcon** descend au pied de la passerelle et embarque à bord du *Costa Diadema*. Les sbires retournent au van. Le lieu grouille de touristes et d'agents de sécurité, et toute agression verbale ou physique d'**Himilcon** ou de son escorte entraîne des complications avec la police. Le Fils de Baal est très éloquent, et le mieux que puissent obtenir les PJ de cette confrontation est l'assurance des forces de l'ordre que leur plainte va être enregistrée (mais qu'ont-ils à lui reprocher?). Au pire, ils pourraient eux-mêmes avoir à répondre de leurs actes. Convaincu que les PJ sont plus dangereux qu'il ne le pensait, Himilcon sera par la suite plus prudent (cf. scénario 3).

Abditanit poursuit sa route jusqu'à l'aéroport, où elle reprend son jet pour aller directement à Rome, pendant que le van rentre à la villa, les

trois gardes à son bord. Là encore, une éventuelle confrontation devra se faire en public. **Abditanit** n'hésite pas à hurler si elle se sent menacée. Elle ne répond à aucune question des PJ, et on peut sentir sa haine grandir dans ses yeux lorsqu'elle comprend qu'ils sont à l'origine de son échec à Barcelone.

Poursuite agressive

Bloquer le van sur la route est imprudent : Palma est un endroit civilisé, des riverains entendront s'il se passe quelque chose d'anormal, et la police n'est jamais loin. Cependant, il existe quelques sites propices à une interception, si les PJ ont envie de prendre de gros risques.

Dans ce cas, **Abditanit**, qui est au volant, s'arrête dans un endroit isolé et veille à garder son véhicule indemne. À l'intérieur du van, les gardes revêtent leur véritable apparence, qu'ils savent susceptible de déstabiliser les assaillants. Et ils attendent. Le van est verrouillé de l'intérieur, personne ne descend tant que les PJ ne se sont pas exposés. S'ils descendent de leur voiture, ils sont vulnérables. Deux gardes descendent alors par la porte latérale qu'ils pensent la moins surveillée. L'un d'eux s'en prend aux PJ les plus exposés, l'autre se précipite sur la voiture du groupe. Son objectif est de l'empêcher de redémarrer, et sa tactique consiste à taillader les pneus, puis à s'en prendre au pare-brise. Pendant ce temps, **Abditanit** redémarre, dégage le van, et fonce vers sa destination. Les sbires n'ont aucune chance de s'en sortir, mais ils devraient donner assez de fil à retordre aux PJ pour que le van ne puisse plus être rattrapé.

Et si... les personnages reviennent à la villa après avoir vu embarquer Himilcon et Abditanit ?

C'est très bien ! Ils auront affaire à six gardes au lieu de trois, plus **Pedro** dans les deux cas, et auront certainement besoin du coup de main de **Steiner** pour s'en sortir. Mais ils auront tout juste le temps de fouiller les lieux avant de rencontrer **Cordiche**.

UN AMI QUI VOUS VEUT DU BIEN

Après avoir fouillé la villa, les PJ possèdent les coordonnées de **Cordiche**. S'ils ne pensent pas à les utiliser, c'est lui qui les contacte, s'ils ont donné un numéro de téléphone à **Steiner**.

Cordiche ne révèle pas plus d'informations que **Steiner** sur son commanditaire ou son organisation, mais il a des informations pour eux. Dans le courant de la nuit, **Mercedes Callas** a réservé une dizaine de billets sur le *Costa Diadema*. En début de matinée,

elle s'est rendue au port et a fait embarquer un groupe dont le signalement correspond aux proches des PJ, plus trois hommes vêtus de costumes noirs ressemblant à des gardes du corps. Puis l'avocate est rentrée à la villa. **Cordiche** ignore le nom sous lequel ces passagers ont embarqué.

TOUS À BORD

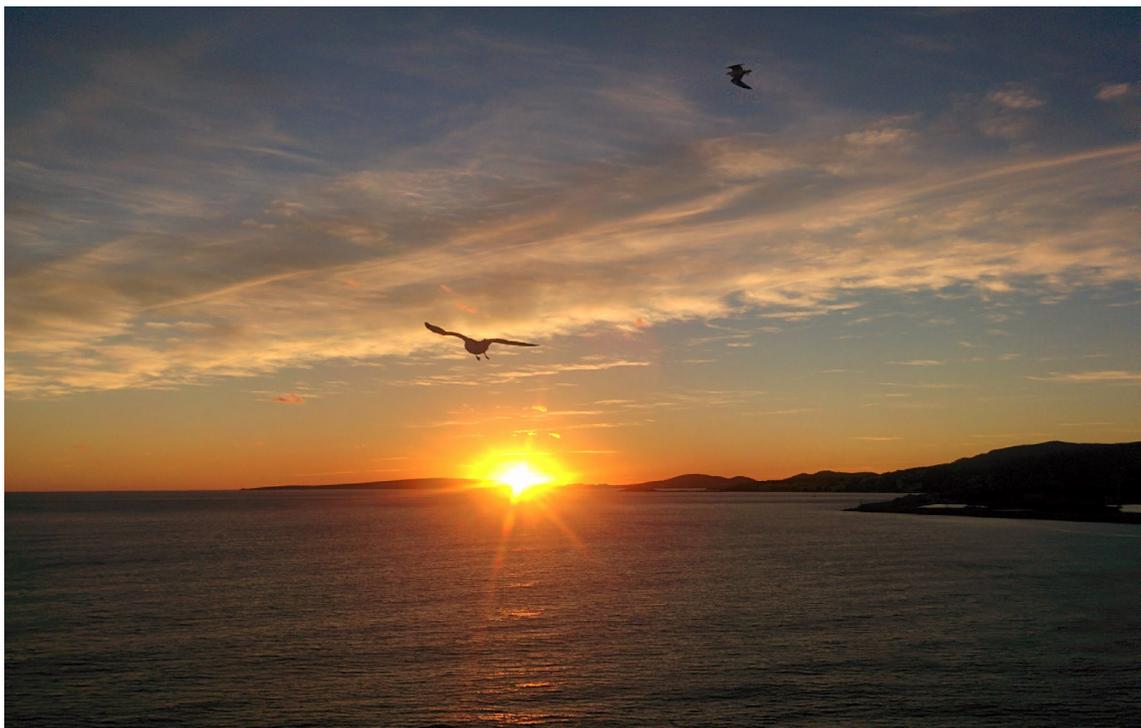
Reste une petite difficulté : trouver des billets pour la croisière. **Cordiche**, qui a des contacts utiles, peut leur en dénicher, moyennant « un petit coup de main » une fois les personnages à bord.

Si les personnages préfèrent ne rien devoir à un inconnu dont ils ignorent les véritables motivations, ils en trouvent sur Internet, mais à des prix peu attractifs.

Embarquement, destination l'inconnu

Les personnages parviennent finalement à embarquer vers 18h00, peu de temps avant que le navire ne prenne la mer. Ils sont probablement épuisés, et vont prendre quelques heures de repos avant de rechercher leurs proches : la journée du lendemain doit de toute façon se dérouler en mer. Personne ne pourra quitter le navire avant le surlendemain matin...





LE DÉBUT DE LA FIN

S'embarquer sur le Costa Diadema pour retrouver ses proches est une chose. Se voir embarqué dans un rêve éveillé pour tenter d'échapper à un sacrifice humain dans la Carthage antique est une autre...

EN QUELQUES MOTS

L'action se déroule exclusivement en mer. Dans le premier acte, les personnages ont l'opportunité de partir à la recherche de leurs proches à bord (et d'en rencontrer un) avant que les Fils de Baal commencent à user de leurs pouvoirs surnaturels pour leur nuire.

Dans une seconde phase, les PJ participent à une transe hypnotique les transportant dans le corps d'un hôte carthaginois, au cours de laquelle ils assistent à un banquet gigantesque, puis sont témoins (ou victimes!) de sacrifices humains.

Enfin, le dénouement leur permet de mieux comprendre les agissements des Fils de Baal et le rôle des Enfants d'Hannibal.

L'ambiance de l'acte I glisse progressivement d'une errance calme, à la recherche des proches des PJ, à une sensation d'oppression de plus en plus lourde, car les PJ sont surveillés et menacés. Passer

de l'atmosphère climatisée agréable du paquebot à une impression d'enfermement, d'emprisonnement, peut appuyer cette bascule efficacement.

Au cours de l'acte II, l'ambiance est d'abord festive (mais inquiétante) au banquet de la famille des Barcides, puis les PJ assistent à un brutal déferlement de violence avec les sacrifices humains. Ici, c'est la chaleur qui peut être le moteur de l'ambiance: chaleur du soir un peu lourde mais agréable, qui devient rapidement moite, orageuse, pesante quand le sacrifice commence, pour devenir étouffante quand le massacre de masse est perpétré, une sensation encore amplifiée par les flammes des brasiers.

Enfin, l'épilogue devrait représenter un petit dénouement en milieu de campagne. Les PJ peuvent se détendre, ils viennent de comprendre une vérité importante. L'atmosphère doit être calme et sereine.

Les liens affectifs des personnages doivent les pousser à enquêter à bord du *Costa Diadema*

En vedette

Acte I

Ruben Steiner: Enfant d'Hannibal, il mourra en tentant de sauver les PJ.

Emilia Casperone: la leader actuelle des Enfants d'Hannibal. C'est elle qui a décidé de demander leur aide aux PJ.

Louis Malterre: il sauve les PJ de l'illusion labyrinthique.

L'adepte de Seeds: parent proche de l'un des PJ, son nom et son lien de parenté sont à définir selon vos besoins. Rapidement devenu un fidèle chouchouté par les hautes instances de la secte (et pour cause, puisqu'il est descendant des Fils de Baal), il est complètement convaincu par les thèses de *Seeds*, et n'a absolument aucune velléité de quitter la secte.

Acte II

Les Fils de Baal: les douze membres de la conjuration, qui se préparent à devenir immortels.

Hannibal Barca: l'illustre général et homme d'état, de retour de sa campagne d'Italie.

Les « avatars »: les hôtes dont le corps est habité par les PJ.

Baalberith: démon serviable.

dans l'espoir de retrouver leurs proches. C'est faisable. En revanche, vouloir leur faire entendre raison n'aboutira au mieux qu'à éveiller un doute dans l'esprit de l'adepte, pas à le faire changer brusquement d'avis sur *Seeds*.

Dans le deuxième acte, les personnages se découvrent de nouveaux alliés, retournent dans le passé... et doivent essayer d'aider leurs hôtes antiques à échapper au massacre orchestré par les Fils de Baal, tout en levant le voile sur l'intrigue globale de la campagne.

LES FAITS POUR LE MJ

Ce scénario est central pour la compréhension des personnages. Vous devez maîtriser parfaitement les tenants et aboutissants décrits dans le chapitre « Présentation de la campagne ». En effet, ce scénario verra se révéler les Enfants d'Hannibal, qui vont s'allier aux personnages pour mettre un terme aux agissements de leurs éternels ennemis, les Fils de Baal. Dans l'acte I, les Enfants d'Hannibal passent d'observateurs à protagonistes, en choisissant de plonger les personnages dans une transe qui va leur révéler l'origine de leurs ennemis. Finalement, en fin d'acte II, ils deviennent de précieux alliés dans la lutte contre les immortels qui veulent sacrifier leurs proches.

Acte I: **Himilcon** est présent sur le bateau et s'assure de la bonne tenue de l'opération, et surtout que leurs futurs sacrifiés (les proches des PJ) restent sous bonne mais discrète garde. Il ne s'attend pas à

ce qu'on lui mette des bâtons dans les roues, mais il est aux aguets. Il a assigné un **sbire** à la surveillance rapprochée de chaque adepte. On lui rapporte donc ce que fait chacun, et on lui décrit les gens à qui ils parlent. Suivant la méthode de recherche employée par les PJ, il aura la puce à l'oreille plus ou moins rapidement. Dans tous les cas, il va demander à ses **sbires** d'intervenir pour intimider les personnages. Voyant que c'est sans succès, et surtout ayant compris que les PJ sont du sang des Barcides, il décide de les piéger dans une illusion qui les force à rester au même endroit du paquebot. Il veut les garder sous la main pour les sacrifier au besoin. Cependant, les **Enfants d'Hannibal** interviennent pour rompre le sort et libérer les personnages. Ils leur expliquent quelques éléments sur les Fils de Baal, puis les plongent dans une transe hypnotique pour leur faire revivre le passé.

Acte II: Carthage, II^e siècle avant J.-C. Les joueurs sont désormais dans les sandales de Carthaginois participant à un banquet familial, au cours duquel les Fils de Baal vont réaliser pour la première fois le rituel d'immortalité. Le général **Hannibal**, membre de la famille, est présent. Il prévient les avatars des personnages du danger qui plane: une sombre conspiration dont il ne connaît pas les tenants et les aboutissants. Convaincu d'avoir affaire à un complot pour l'éliminer, il ne s'attend pas à des sacrifices humains et ne comprend pas la teneur du rituel. Il fait le nécessaire pour sauver les personnages et lui-même, ainsi que quelques autres personnes si possible. Une fois à l'abri, il explique aux personnages ce qu'il a compris: le rituel a

invoqué **Baalberith**, qui a donné sa puissance aux douze conjurés. Il leur annonce qu'il part en quête de réponses auprès de sages. Il ne reviendra que quinze ans plus tard, pour réunir les avatars, auxquels il confiera les secrets qu'il a découverts : la teneur réelle du rituel d'immortalité, ainsi que le rituel de coupure du lien de sang. La transe s'achève sur ces révélations, et les personnages retrouvent les Enfants d'Hannibal, qui leur révèlent qu'ils sont les héritiers du général...

Générique

Acte I

Emilia Casperone: cheffe des Enfants d'Hannibal.

Ruben Steiner: membre des Enfants d'Hannibal.

Louis Malterre: membre des Enfants d'Hannibal.

Himilcon: Fils de Baal présent à bord du *Costa Diadema*.

Les sbires: hommes de main métamorphes.

Le personnel de bord: l'ensemble du staff présent sur le *Costa Diadema*.

Acte II

Les douze Fils de Baal: les grands méchants de la campagne.

Hannibal: général paranoïaque sur le déclin

Les soldats: exécuteurs des basses œuvres

Les participants au banquet: victimes collatérales.

Baalberith: démon mineur affamé.

Le temps qu'il fait sur la croisière

Le soleil brille et le ciel est bleu en début de journée. Le temps se dégrade et le ciel s'assombrit au fur et à mesure de la traversée, jusqu'à devenir menaçant en fin d'acte.

ACTE I

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Après avoir cherché en vain la trace de leurs proches à Palma, les PJ ont obtenu des places à bord du *Costa Diadema*, où se trouvent ceux qu'ils cherchent. Reste à les trouver dans ce dédale de ponts, de passerelles, de couloirs, de salles... L'accueil chaleureux du personnel de bord sera l'occasion d'un premier repérage, lançant l'investigation de l'acte I. Le scénario débute le lendemain matin de leur arrivée sur le bateau, après une nuit de repos réparateur.

NOTES DE MISE EN SCÈNE

L'atmosphère doit se dégrader progressivement pour passer du calme à quelque chose d'oppressant. Jouez sur la météo et l'ambiance à bord, présentées dans les encadrés ci-dessous, pour transmettre cette évolution aux PJ.

Par ailleurs, *les personnages subissent les événements*. Il est fondamental qu'ils ne parviennent pas à convaincre leurs proches de les suivre. De la même manière, ils ne peuvent pas dans cet acte mettre la main sur l'un des **sbires** des Fils de Baal.

Si les PJ se séparent, ce n'est absolument pas gênant, ils se retrouveront dans le « labyrinthe ». La scène de la rencontre peut être vécue par tout ou partie du groupe. La scène de l'agression doit (au moins au début) n'impliquer qu'un ou deux PJ, si possible.

UNE AIGUILLE DANS UNE BOTTE DE FOIN

Les cabines des PJ

Les personnages peuvent souhaiter visiter leurs quartiers. Les suites qui leur ont été réservées sont gigantesques (comparativement aux autres) et ils en ont une chacun, à répartir selon vos souhaits ou ceux des joueurs. Elles disposent aussi de balcons donnant sur la mer. Les suites se trouvent toutes sur le pont 7, numérotées 7087, 7095, 7101, 7115, 7107 et 7119 (cette information ne sert qu'à permettre aux joueurs de se situer sur le bateau).

Les recherches

Le bateau est très grand, et il y a environ 5 000 passagers. Au début de leurs pérégrinations sur le navire, les PJ peuvent tenter de chercher leurs proches de différentes manières :

L'air du temps

Jouez sur l'ambiance à bord du *Costa Diadema* lors de cet acte. Typiquement, les passagers et personnels de bord sont joyeux, souriants et enjoués en début d'acte, mais leur humeur se dégrade progressivement : regards plus fermés, réponses plus laconiques, voire mauvaise volonté en fin d'acte.

- **En interrogeant le personnel :** le personnel de bord ne donne jamais d'information personnelle sur un passager (numéro de chambre, nom, etc.). Si les PJ souhaitent obtenir des renseignements, ils devront faire preuve de finesse. Toute insistance paraîtra suspecte.
- **En fouillant eux-mêmes les cabines des passagers :** il y a précisément 1854 cabines. Ils n'ont donc pas matériellement le temps de chercher par ce biais. Néanmoins, il peut être intéressant de les laisser se mettre dans l'illégalité une fois de plus. Le fait qu'ils soient identifiés par le personnel de bord, voire que des plaintes soient déposées, pourra avoir des effets ultérieurs. Ne les laissez cependant pas commettre des crimes graves, ou en tout cas ne pas être pris...
- **En fouillant les lieux de vie collectifs :** si les PJ se répartissent la surveillance des salles de

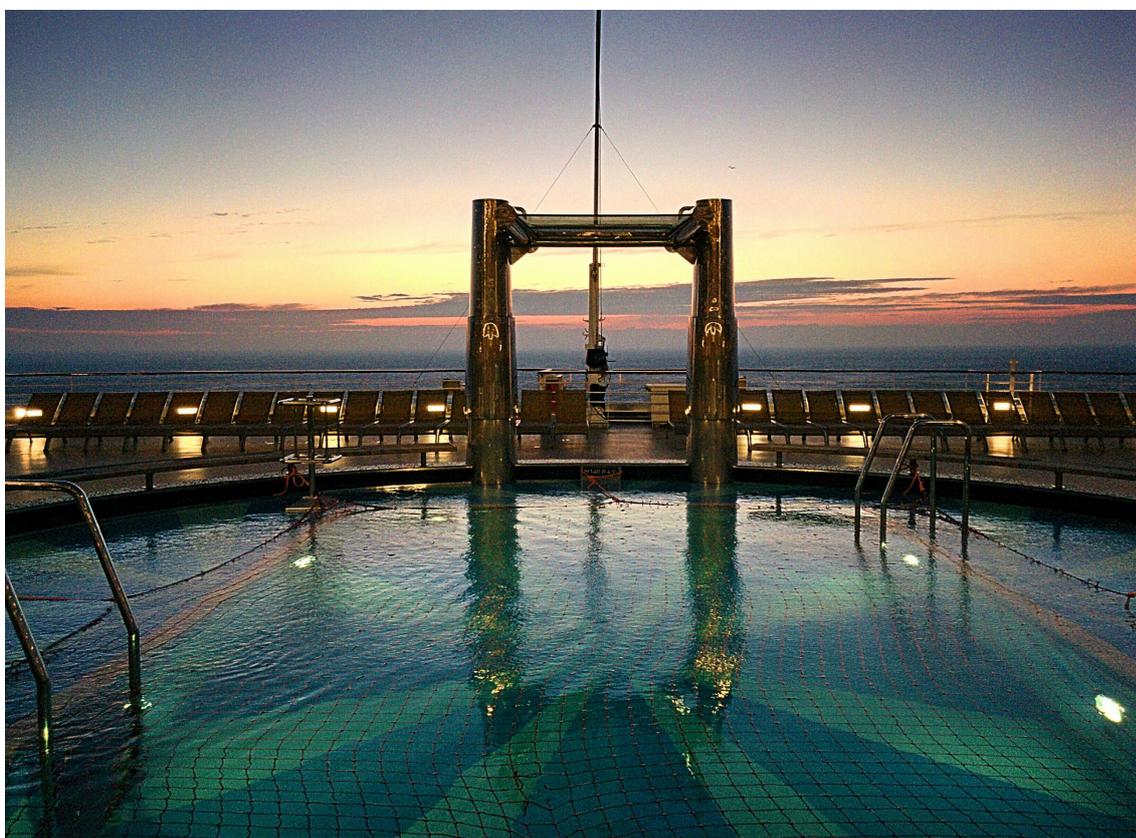
restaurant, des piscines et autres salles de gym, il existe de bonnes chances qu'ils tombent sur un de leurs proches.

- **Par voie d'affiches :** cette méthode est très peu appréciée du personnel de bord (sauf si c'est fait subtilement), mais elle a un effet très rapide. Un des proches contacte rapidement le PJ auquel il est lié (voir plus loin).

La rencontre

Selon le mode de recherche utilisé, le parent de l'un des PJ qui entre en contact avec eux (et qui reste un adepte convaincu de la secte), n'aura pas le même comportement.

- **Recherche par affiches :** cette méthode peu discrète le met en colère. N'hésitez pas à déstabiliser les joueurs en les faisant carrément appeler par le proche. Il se montre poli au téléphone : « *Oui, j'ai vu ton affiche. Écoute, je te propose qu'on se retrouve à tel endroit pour en discuter* ». Une fois sur place, il vole dans les plumes du PJ dont il est proche en l'accusant de s'immiscer dans ses affaires personnelles, d'être irrespectueux de sa vie privée, etc. Il somme le PJ de le laisser tranquille, et coupe court à toute discussion, refusant d'écouter les arguments des PJ.
- **Tout autre mode de recherche :** il accepte une rencontre dans un lieu public et fréquenté.



Il est à l'écoute, bienveillant et légèrement condescendant, lui expliquant qu'« *un jour tu comprendras, toi aussi* ». Vous pouvez pousser le bouchon jusqu'à rendre le PNJ tout à fait irritant.

La discussion

L'adepte est convaincu que *Seeds* œuvre pour l'avenir de la planète. Le faisceau de bizarreries rassemblé par les PJ ne le convainc pas. Quant au fait que la secte se soit servi dans ses comptes en banque : « *Je suis content de participer à sauvegarder notre planète, pour les générations à venir... mais aussi pour TOI!* ».

L'adepte essaye de convertir les PJ, à commencer par son parent. Cela leur permet de découvrir que *Seeds* a imaginé un responsable à la fin du monde : les Reptiliens (cf. encadré). Ces créatures sont en vrac responsables de :

- la disparition de nombreuses espèces animales, pour créer des famines ;
- le réchauffement climatique, pour créer un climat favorable à des créatures à sang froid ;
- la pollution, pour empêcher les humains d'utiliser pleinement leurs facultés mentales (télépathie, télékinésie, etc.) ;
- les ondes magnétiques qui engendrent migraines et dépressions depuis que les téléphones portables se sont répandus, pour favoriser la prise de contrôle par les Reptiliens.

Face à leurs machinations, le salut passe par un retour à la nature.

La séparation

Que la discussion ait ou non légèrement ébranlé l'adepte (ce qui est le mieux que les PJ pourront obtenir), il n'est pas prêt à suivre les personnages. Il les quitte pour aller se reposer dans sa cabine (dont il ne communique pas le numéro). Les futurs sacrifiés sont étroitement mais discrètement surveillés par les sbires des Fils de Baal, qui rapportent tout contact avec l'extérieur à **Himilcon**. Via un test de Perception ou d'enquête, les PJ se sentent observés. Et s'ils décident de suivre l'adepte, ils sont victimes d'une agression.

Et si... les PJ se sentent une âme de ravisseurs ?

L'adepte de *Seeds* ne se laisse pas enlever, et une altercation dans un navire très peuplé ne passe pas inaperçue. Et même si les personnages arrivent à le neutraliser, qu'en faire ? Ils ne peuvent pas le garder dans leur cabine, ils n'ont pas accès à un local technique... et bien sûr, **Himilcon** n'est pas

Les Reptiliens

Les Reptiliens sont un classique du délire complotiste. Si les joueurs s'y intéressent, voici quelques informations basiques disponibles sur Internet :

Les Reptiliens, des extraterrestres mi-hommes mi-lézards, sont venus de la lointaine constellation Draco pour manipuler l'espèce humaine. Leur vaisseau spatial utilisait « la force négative de la troisième dimension », quoi que cela puisse être.

En résumé, selon les adeptes de cette théorie, ils peupleraient environ 50 % de la planète, se nourriraient d'humains dont ils puiseraient force et longévité et tenteraient de parfaire une espèce pour prendre le contrôle du monde.

Selon David Icke, « enquêteur à plein temps sur ceux qui contrôlent vraiment le monde », George W. Bush, la reine Élisabeth, la famille Clinton, Madonna, Katy Perry et Barack Obama seraient des Reptiliens déguisés. Tout un programme...

désireux de le leur laisser. Dans ce cas, la scène de la discussion avec l'adepte est beaucoup moins cordiale, et l'agression qui suit trouve une nouvelle justification.

Se sentir observé - Test de Perception / Enquête

Fiasco : le PJ a l'impression d'être observé avec insistance par un autre passager. Si celui-ci est confronté, il expliquera qu'il trouve la chemise du PJ très jolie. Le joueur retourne un jeton Lumière.

Échec : tout est calme. Trop calme.

Succès mineur : la sensation d'être observés est là, mais impossible de dire par qui.

Succès majeur : la sensation d'être observé est nette, le PJ repère le sbire espion, mais celui-ci se rend compte qu'il est identifié.

Succès colossal : la sensation d'être observé est nette, le PJ repère le sbire espion, sans que celui-ci s'en rende compte. Le joueur retourne un jeton Ténèbres.

Notes de mise en scène - L'agression

Il s'agit de mettre la pression sur les PJ. La scène est rapide et violente, et ils ne comprennent pas bien ce qu'on leur veut. Est-ce une vengeance de *Seeds*? De Maître Callas? Du mystérieux amateur d'opéra qui vivait à la villa? N'hésitez pas à ajouter des éléments dans cette scène qui contribuent à appuyer la surprise, et à les rendre paranoïaques. Le personnel de bord est-il fiable? Qui nous surveille? Depuis quand? L'intervention de **Ruben Steiner** confirme qu'ils ont des alliés, mais qui sont-ils? Et que sont ces **sbires**?

L'AGRESSION

Ayant repéré un ou des PJ lors de leur recherche de leurs parents, les **sbires** des Fils de Baal vont intervenir discrètement. Leur but est d'intimider les PJ, d'en apprendre plus sur leurs intentions, voire de s'en débarrasser. Ils essaient d'être discrets, et prennent le minimum de risques pour ne pas retarder le bateau et l'opération des Fils de Baal.

Les **sbires** frappent de préférence des PJ isolés. Prenez note des moments où ils se séparent. Vous avez le choix entre une ou plusieurs des actions suivantes, en fonction du temps de jeu que vous prévoyez. Idéalement, **Ruben Steiner** devrait intervenir lors de la dernière agression, mais ce n'est pas une obligation. Simplement, les PJ n'auront plus de « joker » lors de l'attaque suivante.

Les **sbires** vaincus ou capturés n'ont pas le temps de parler: **Himilcon** leur retire leur étincelle de vie. Ils tombent en poussière au lieu de fondre comme leurs cousins de Palma; le « Navigateur » estime que c'est plus discret ainsi.



Ruben Steiner

Contre-filature

- **Quand?** Les **sbires** interviennent pour empêcher les PJ de filer l'adepte jusqu'à sa cabine après leur entrevue.
- **Comment?** Ils évitent la violence dans un premier temps. Dans une coursive étroite, deux **sbires** croisent les PJ et les empêchent d'avancer en bloquant la largeur du couloir. Ils se contentent de faire obstruction.
- **Ça dégénère.** Ils répondent à la violence avec beaucoup... d'enthousiasme. Ils sortent des épées courtes de nulle part, comme si elles apparaissaient par magie (et c'est le cas).
- **Ruben Steiner** intervient: il fait irruption derrière les **sbires** et les attaque avec un couteau. Il fait illusion quelques instants et permet aux PJ de se sortir indemnes de l'altercation, mais un **sbire** l'élimine définitivement (coup d'extincteur sur le crâne, long couteau planté dans le cœur...)
- **Conséquence:** les PJ perdent probablement la trace de l'adepte à la fin de l'altercation.

Fouille

- **Quand?** Quand ça vous arrange.
- **Comment?** Les **sbires** fouillent la cabine des PJ. Rentrant chez lui, l'un d'eux constate que la porte a été forcée. **Deux** **sbires** examinent ses affaires.
- **Ça dégénère.** À l'entrée des PJ, ils se préparent à se battre, sortent des épées courtes d'on ne sait où et attaquent. Leur objectif est davantage de faire peur que de tuer, mais si les PJ se montrent violents, ils changent d'avis. Ils décrochent par le balcon, et ne poursuivent pas les PJ dans les coursives.
- **Ruben Steiner** intervient: Il fait irruption dans la cabine, et trouve la mort comme précédemment.
- **Conséquence:** Les PJ ont un cadavre dans leur cabine.

Ruben Steiner

Steiner surveille les personnages depuis leur embarquement, il a embarqué discrètement à leur suite à la demande de Emilia.

Il ne comptait pas reprendre contact avec le groupe si tôt, mais les actes des **sbires** le décident à agir. Il présume de ses forces, et meurt dans la bagarre. Les PJ se retrouvent avec un cadavre sur les bras. S'ils le fouillent, ils trouvent un portefeuille dans la poche de sa veste. Il contient un passeport au nom de « Nicolas Meurlier », ainsi qu'une carte d'embarquement et la clé d'une cabine.

Tentative de meurtre

- **Quand?** Quand ça vous arrange.
- **Quoi?** Les **sbires** suivent un PJ isolé sur un pont désert (test de Perception pour repérer les importuns), et tentent de le renverser par-dessus bord. Ils sont deux et ne s'en prendront qu'à un personnage seul, qui devra réussir un test d'Agilité pour se retenir au bastingage.
- **Ça dégénère.** Face à une résistance inattendue, les **sbires** décrochent.
- **Ruben Steiner intervient:** il rattrape le PJ in extremis le temps que celui-ci se raccroche au bastingage, ou lui prête main-forte dans la rixe qui suit avec les **sbires** (notamment si le PJ a réussi son test d'Agilité). Il meurt dans la bagarre.
- **Conséquence:** les PJ ont un cadavre sur les bras.

Un homme à la mer / Un cadavre encombrant

Normalement, les PJ devraient se convaincre qu'il est préférable de se taire, faute de quoi ils vont au-devant de sérieux problèmes avec la justice. Néanmoins, il est possible qu'ils donnent l'alarme.

- **Ruben Steiner disparu en mer:** le personnel de bord prévient les garde-côtes. Une vedette de sauvetage quitte le *Costa Diadema* pour chercher la victime. Le cadavre ne referra pas surface.

Se rattraper à la balustrade - Test d'Agilité

Fiasco:: le PJ tombe, et sa chute n'est arrêtée que par un store fixé au-dessus d'un balcon. Il reçoit une *blessure grave*. Le joueur retourne un jeton Lumière.

Échec:: le PJ tombe, et sa chute n'est arrêtée que par un store fixé au-dessus d'un balcon. Il reçoit une *blessure mineure*.

Succès mineur: le PJ se rattrape de son mieux mais tombe néanmoins sur un store fixé au-dessus d'un balcon, qui amortit sa chute.

Succès majeur: le PJ se rattrape efficacement, et parvient à rester sur le pont.

Succès colossal:: comme le succès majeur + il effectue un mouvement permettant d'infliger une *blessure mineure* à un protagoniste. Le joueur retourne un jeton Ténèbres.

- **Ruben Steiner tué:** les assassins ont disparu, au propre ou au figuré. Convaincre le personnel que les meurtriers et leurs armes sont tombés en poussière risque de les faire passer pour fous. La description des meurtriers est trop vague pour être utile.



Et si... les PJ ont des ennuis avec le personnel de bord ?

Himilcon a acquis la certitude que les PJ sont du même sang que lui, et donc peuvent faire de très bons sacrifiés de substitution. S'ils sont arrêtés pour quelque raison que ce soit, ils passent une heure ou deux aux arrêts dans une cabine inconfortable, puis, l'officier en charge change brutalement d'attitude et les relâche en indiquant qu'une enquête va être diligentée: **Himilcon** vient d'user de ses pouvoirs...

La piste Nicolas Meurlier

Si les PJ connaissent l'identité de couverture de **Ruben Steiner**, ils peuvent décider de visiter sa cabine. **Himilcon** frappe avant qu'ils n'aient l'occasion d'y arriver. Passez à la scène suivante « Le labyrinthe ».

Plus tard, les Enfants d'Hannibal seront contents de récupérer le portefeuille de **Ruben Steiner**...

LE LABYRINTHE

Les PJ ont rencontré l'un de leurs proches, ils ont été en butte aux agressions des **sbires** et brièvement aperçu **Ruben Steiner**: il est temps de passer à la suite. **Himilcon** les a repérés et identifiés, et décide de les neutraliser sans les tuer (puisque'ils peuvent lui être utiles).

Les personnages vont se trouver pris dans une illusion qui va les amener à tous se retrouver au même endroit s'ils sont séparés.

Des tests de Concentration ou de Perception permettent d'établir qu'il s'agit d'une illusion, qui se déchire légèrement à certains endroits.

Tout commence de manière anodine: les PJ arrivent au mauvais endroit du bateau. Ils voulaient aller à leur cabine, ils se retrouvent à la piscine. Cependant, le navire est immense, on s'y perd... Mais les plans deviennent introuvables, et sont remplacés par le menu des restaurants... et d'autres passagers tournent en rond, passablement inquiets.

Une nouvelle tentative donne le même résultat, de manière encore plus flagrante: « vous arrivez à la porte de votre cabine, mais lorsque vous entrez, vous êtes de nouveau au casino. Il y a peu de monde aux tables. » À ce stade, certains passagers paniquent pour de bon. Certains persistent, et finissent par piquer de vraies crises de nerfs...

L'illusion se renforce peu à peu. Certains détails visuels ou sonores sont franchement anormaux (sensation de flou sur certains murs, sons atténués comme s'ils portaient des boules Quiès, etc.). Les

Notes de mise en scène - Le labyrinthe

Le début de la scène se limite à des bizarreries sans gravité. « Tiens, tout à l'heure, cet extincteur était manquant, il a été remplacé. », « Tiens, ça fait un moment que nous avons croisé quelqu'un. »

Petit à petit, la situation s'aggrave. Donnez aux joueurs des éléments leur permettant de croire qu'ils sont perdus sur le bateau (impression d'être déjà passés par cet endroit).

Enfin, tous les personnages se retrouvent dans la même pièce: quelle que soit l'issue qu'ils empruntent, elle y mène par un autre accès. Pour rendre cette scène plus visuelle et compréhensible, servez-vous de la pièce dans laquelle est joué le scénario, surtout si elle est grande et comporte plusieurs issues.

Une fois qu'ils sont piégés, insistez sur le côté désespérant de la situation: en dépit de tous leurs efforts, les PJ ne trouvent aucune échappatoire. Ne faites pas trop durer. Dès que vous avez l'impression que les joueurs en ont assez, ou qu'ils jouent le désespoir de leurs personnages, passez à la suite.

Identifier l'illusion - Test de Concentration ou de Perception

Fiasco:: le PJ a le mal de mer (à cause de l'illusion). Considérez qu'il a les conséquences d'une *blessure mineure* pour le reste de l'acte. Le joueur retourne un jeton Lumière.

Échec: le PJ sent bien que quelque chose ne va pas, mais ne sait pas dire quoi.

Succès mineur: le PJ comprend que ses sens le trompent. Il a une sensation de flou, ainsi que l'impression de ne pas réussir à voir quelque chose, qui reste toujours à la limite de son champ de vision.

Succès majeur: comme pour le succès mineur + le PJ comprend qu'il s'agit d'une sorte d'illusion.

Succès colossal:: comme pour le succès majeur + le PJ est capable de montrer à des personnes paniquées des éléments réels (mobilier, décors...) pour les rassurer (mais il n'est pas capable pour autant de s'orienter). Le joueur retourne un jeton Ténèbres.

autres passagers, le personnel de bord disparaissent peu à peu, et au bout de quelques minutes, les PJ se retrouvent tous piégés dans une pièce dont ils ne peuvent sortir.

Au moment où le désespoir submerge les personnages, une porte invisible s'ouvre dans le mur, et une main tendue les invite à la suivre: « dépêchez-vous, j'ai très peu de temps pour vous sortir de là! »

Normalement, les PJ ne devraient pas tellement hésiter... Enchaînez sur la scène suivante.

Louis



LA RENCONTRE

Leur sauveur, **Louis Malterre**, emmène les PJ dans l'un des plus grands bars du bateau. Il insiste pour aller vite et se trouver « hors de leur portée ». Il y a beaucoup de monde dans le bar et il leur explique qu'il ne veut pas être isolé dans une pièce fermée. « Ce serait trop risqué. »

Emilia Casperone les attend à une grande table. Elle les accueille poliment et les invite à reprendre leur souffle, en leur indiquant qu'ils sont en sécurité désormais.

Emilia donne la parole aux personnages: « Avant que nous ne commençons, vous avez peut-être des questions? ». En fait, elle ne compte pas répondre à grand-chose, réservant les détails pour plus tard. Voici à quoi ressemblent ses réponses:

Question: « Qui êtes-vous? »

Réponse: « Nous appartenons à une société secrète dont le but est de lutter contre les individus qui semblent vous en vouloir. »

Question: « Vous avez bien un nom? »

Réponse: « Vous pouvez m'appeler Emilia. Voici Louis qui vous a amenés ici. »

Question: « Qui nous a agressés? »

Réponse: « Des personnes très puissantes, dont les pouvoirs vont malheureusement bien au-delà de ce que vous avez déjà subi. »

Notes de mise en scène - La rencontre

La prise de contact avec les Enfants d'Hannibal doit se faire dans une ambiance tendue. Après tout ils ne savent rien de leurs « sauveurs ». Petit à petit, la tension et la confusion laissent place à une certaine confiance, en tout cas juste assez pour que les PJ acceptent la transe.

En fin de scène, favorisez une atmosphère calme, détendue, sereine: les personnages s'enfoncent dans un rêve éveillé. Utilisez des expressions tirées de la sophrologie et des méthodes de méditation, parlez d'une voix lente et posée: « vous vous sentez détendus, de plus en plus relaxés. Vos membres sont lourds, vos paupières tombent progressivement. Au dehors, le ciel est bas, les nuages sont menaçants, il va pleuvoir. Une odeur d'encens flotte dans l'air... »

Cette fin de scène doit préparer la rupture avec la première scène de l'acte II, au cours de laquelle ils doivent être pris de court.

Question: « Quel rapport avec *Seeds*? »

Réponse: « Cette secte n'est qu'une couverture pour les agissements d'êtres puissants, et certains adeptes vont probablement être sacrifiés dans les jours à venir. »

Question: « Quand? »

Réponse: « Dans les jours à venir, c'est tout ce que je peux dire pour l'instant. »

Question: « Pourquoi nous avoir amenés ici? »

Réponse: « Nous pensons que vos objectifs et les nôtres convergent. Nous pourrions nous entraider, qu'en pensez-vous? »

Emilia



Le rituel de transe hypnotique

Il a été découvert par l'Enfant d'Hannibal qui a mis fin aux exactions de **Tertullien**, le précédent grand maître, à la fin du XV^e siècle.

C'est un « emprunt » aux Fils de Baal: **Tertullien** utilisait le rituel pour reconnecter **Adarbaal** et **Daedidon** à leurs enfants (donc à ses propres petits-enfants). Une des conditions du rituel est que le ritualiste sache quelle personne de son sang le participant veut contacter, et surtout à quel moment de sa vie.

Remise à plat

Cet échange est optionnel, servez-vous en si vous souhaitez donner aux joueurs l'occasion de récapituler les événements des deux premiers scénarios. Cela est notamment utile si vous avez eu des changements de joueurs.

Si les personnages acceptent de les aider, **Emilia** et **Louis** commencent à interroger les PJ en prenant des notes. Ils veulent qu'on leur explique comment ils sont arrivés là, et questionnent les PJ jusqu'à ce qu'ils expliquent l'ensemble de leurs étapes. Ce n'est pas un interrogatoire policier, mais c'est un peu plus soutenu qu'une simple conversation.

Le fait que les PJ soient des proches directs des futurs sacrifiés, la réaction des molosses à la villa (relatée par **Ruben Steiner**) et le fait que les **sbires** semblent épargner leurs vies les ont convaincu qu'ils avaient face à eux des **Barcides**.

La transe hypnotique

Lorsque la discussion retombe, faute d'informations, Emilia propose aux PJ de leur expliquer à qui ils ont affaire. *« Si vous êtes d'accord, je peux vous faire vivre un rêve éveillé qui vous permettra de comprendre les tenants et les aboutissants de cette affaire. Cela vous permettra de vous faire votre propre opinion... Et de toute façon, si je vous les raconte, vous ne me croirez pas. »*

Emilia précise qu'il s'agit d'un rituel très ancien, inventé il y a plusieurs générations par leurs prédécesseurs. Elle s'abstient de leur donner des détails, mais elle est plus ouverte si les PJ reviennent sur la question après la transe (cf. l'encadré Le rituel de transe hypnotique).

Les PJ qui acceptent sont amenés dans une salle de réunion, et installés confortablement dans des fauteuils (*« il est important que vous soyez à l'aise »*). **Emilia** allume alors un cône d'encens au centre de la table, et s'assied également dans un fauteuil. **Louis** reste près de la porte. L'odeur de l'encens est

le dernier souvenir conscient des PJ avant le début de l'acte II.

Et si... les joueurs se méfient ?

Mettez-vous à leur place: ils ont affaire à un groupe d'inconnus qui a lavé le cerveau de leurs proches, et soudain, un autre groupe d'inconnus propose de les hypnotiser. Est-il sage de les laisser farfouiller dans leur cerveau ? **Louis** et **Emilia** sont sympathiques, et ils font de leur mieux pour rassurer les PJ, même s'ils leur cachent encore beaucoup de choses. Ils l'admettent, d'ailleurs. Pour eux, la transe est un moyen de vérifier de quel côté penchent les PJ, comme nous le verrons à la fin de l'acte II.

Si les joueurs ont besoin de lancer des dés pour avoir confirmation qu'ils ne courent aucun risque, n'hésitez pas à leur proposer des tests d'Entretien, avec une difficulté faible. (toute réussite même mineure doit les rassurer indéniablement).



ACTE II

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Lisez le texte ci-après à voix haute ou inspirez-vous en. Les éléments soulignés sont importants à conserver, car nécessaires à la compréhension globale de la situation: les Fils de Baal sont des Carthaginois immortels.

Vous avez la sensation d'avoir trop bu hier. La bouche pâteuse, la vue un peu trouble... comme si vous aviez oublié de mettre vos lunettes. Puis vos yeux s'habituent et vous voyez bientôt normalement. Vous êtes à moitié allongés sur des sortes de banquettes, près d'une table, dehors. Le soleil est presque couché, en partie voilé par une épaisse couche de nuages. Il fait une chaleur écrasante. L'air est imprégné d'humidité. Des instruments acoustiques jouent des mélodies qui vous paraissent à la fois inconnues et très familières. Sur des braseros placés autour de vous rôtiennent des animaux de toute sorte. Vous ne reconnaissez personne, mais tout le monde semble vous connaître.

Tous les convives sont vêtus comme dans l'antiquité! Et vous également... Vous participez à une fête costumée? Non... Sûrement pas... Les bâtiments autour de vous, maintenant que vous y prêtez attention, sont essentiellement en pierre, et semblent... antiques, eux aussi. Au loin, vous apercevez une gigantesque étendue d'eau. Vous ne savez pas pourquoi, mais vous êtes convaincus qu'il s'agit de la Méditerranée. En contrebas de la petite colline qui accueille ce banquet s'étale une ville antique, en bord de mer.

Soudain, vous comprenez. Ces voix que vous entendez: vos voisins qui discutent, ces enfants qui chantent... Elles sont toutes dans une langue à la fois gutturale et mélodieuse que vous ne connaissez pas, mais que, pourtant, vous comprenez parfaitement...

Le temps qu'il fait à Carthage

Le soleil brille à travers des nuages lourds de menace, il fait chaud et moite pendant le banquet. L'orage éclate au début du rituel, on entend le tonnerre, des éclairs zèbrent le ciel, mais la pluie ne tombera pas avant que les PJ soient hors de danger: l'eau doit apparaître comme un soulagement, qui justifie que la tension liée à la chaleur lourde est retombée.

NOTES DE MISE EN SCÈNE

Les PJ vont assister à un certain nombre d'événements, mais ils auront la possibilité de les infléchir. Montrez-leur qu'ils peuvent influencer sur le déroulement du banquet. Ils ne peuvent pas empêcher les Fils de Baal de passer à l'action, mais ils peuvent sauver une partie des convives... ou fuir seuls. Feront-ils confiance à Hannibal? L'illustre général semble mal en point, rongé par la paranoïa...

Donnez aux PJ la possibilité d'agir, en adaptant les descriptions et les situations pour leur ouvrir des portes en fonction des leurs actions. Les scènes décrites ici sont un cadre nécessaire, mais n'hésitez pas à improviser à l'intérieur de ce cadre.

LES AVATARS

Les PJ habitent le corps des Carthaginois qui deviendront les premiers Enfants d'Hannibal (et non leurs ancêtres personnels), directement ciblés par le rêve éveillé. Remettez-leur les fiches d'avatars correspondantes, qui leur serviront pendant la durée de l'acte. Selon les joueurs, vous pouvez choisir de leur faire jouer des avatars d'un genre différent du leur ou de celui de leur personnage, pour éventuellement accentuer le décalage. Réservez cette option aux joueurs que cela ne gênera pas, et souvenez-vous que l'objectif de cet acte n'est pas d'explorer la manière dont la culture carthaginoise appréhendait les différences entre les sexes... Vous avez des sacrifices humains à mettre en scène!

LE BANQUET

Inutile de mettre la pression aux joueurs, l'idée maîtresse de cette scène est de laisser les PJ découvrir leurs interlocuteurs, et essayer de comprendre ce qu'ils font là. Rappelez régulièrement la chaleur étouffante, le grand nombre de convives, l'omniprésence d'esclaves, afin de rajouter à cette sensation d'oppression diffuse.

Voici quelques éléments très factuels pour répondre aux questions des joueurs:

- Oui, la langue qu'ils entendent et parlent est la même que celle de la dispute entendue à Palma dans la villa.
- Non, ils ne parviennent pas à se reconnaître les uns les autres, et pour cause, ils n'ont plus le même visage. Ils peuvent se trouver par différents moyens, par exemple en s'appelant par leurs noms du XXI^e siècle, même si cela en surprend plus d'un. Ils peuvent aussi chercher les convives qui ont l'air aussi déboussolé qu'eux...

- Leurs avatars sont tous jeunes. Ils ont l'air d'avoir dix-huit, vingt ans environ, mais dans l'assistance, on rencontre tous les âges.
- Ils ne savent pas s'ils sont en train de rêver ou si c'est la « réalité ». En revanche, ils sont bien là, dans des corps de chair et de sang. Les autres convives les voient et leur parlent...
- Une cinquantaine de convives sont nonchalamment installés sur des banquettes, regroupées par îlots de cinq ou six autour d'une petite table centrale. Les PJ sont assez proches les uns des autres. Même s'ils n'ont aucune connaissance de l'Antiquité, ils se rendent compte que l'assemblée est clairement constituée de notables de tous âges. D'autres invités d'un statut sans doute inférieur sont installés en contrebas, un peu à l'écart des « tables d'honneur ».
- Le banquet se déroule en extérieur, dans un vaste parc. De très nombreux esclaves s'occupent du service, apportent des cuisines de nouveaux plats raffinés et richement décorés, etc. Quelques gardes sont visibles, officiellement pour éviter que des importuns se mêlent au banquet. Les officiers ressemblent aux gardes de la villa de Palma.
- Les PJ reconnaissent **Maître Callas**, installée dans le groupe des tables d'honneur. Surprise, elle a un double ! (Elle se tient à côté de sa jumelle.) Et contrairement aux PJ qui ne sont plus dans leurs corps, elle a exactement le même visage qu'au XXI^e siècle...
- Leurs voisins de table discutent avec eux et s'étonnent de les voir soudain hagards. Ils se moquent de leur piètre résistance à l'alcool, mais ces vins grecs sont traîtres, c'est bien connu.



Maître Callas dans une étrange tenue

À partir de là, les PJ peuvent prendre part à la conversation. Ils ont certainement envie de comprendre pourquoi la transe les a amenés là... Ils ne tardent pas à apprendre que :

- Tous les convives appartiennent de près ou de loin à la richissime et influente famille des Barcides, celle de l'illustre général **Hannibal Barca**.
- Le général en personne est présent ce soir. Il paraît qu'il va faire un discours (c'est faux).
- Le général a mené une longue campagne dans le Nord, en Italie, mais en dépit de victoires retentissantes, il a échoué, et la paix s'est conclue au désavantage de la Carthage. Le général romain Scipion a imposé l'évacuation de l'Italie et une indemnité de guerre exorbitante, des conditions que la plupart des participants au banquet trouvent inacceptables, même pour mettre un terme à vingt ans de conflit. Un PJ s'y connaissant en histoire peut situer la scène : nous sommes en 203 avant notre ère.
- Les enfants de moins de quinze ans n'ont pas été conviés (c'est vrai : les Fils de Baal ont besoin que leur sang continue d'exister au-delà du sacrifice).

ENTRETIEN AVEC LE GÉNÉRAL

Après s'être retrouvés et avoir passé quelques minutes à tenter de saisir ce qu'ils font ici, les personnages sont abordés par **Hannibal** en personne. Il souhaite leur parler en privé. Il les emmène dans une petite cour légèrement à l'écart, afin de leur faire part de ses inquiétudes : « *Je suis heureux de vous voir ici, mes amis, mais je crains qu'une conspiration me visant soit à l'œuvre en ce moment même, et vous êtes les seuls membres de notre famille en qui je puisse avoir une totale confiance.* »

Ce que sait (et ce qu'ignore) Hannibal

Hannibal est un héros, un général de génie et un politicien charismatique, dont on parle encore vingt-deux siècles après sa mort. Mais à cet instant précis, c'est juste un homme d'âge mûr, qui abuse du vin d'Utique et se laisse aller à la paranoïa. Il peut leur apporter les précisions suivantes :

- Quelque chose va se passer cette nuit.
- Il ignore qui fait partie de la conspiration. Il soupçonne tout le monde, hormis les avatars des PJ (pour des raisons familiales ou personnelles variées, qui sortent du champ de ce scénario).
- Il est convaincu d'être la cible du complot. Il est discrédité, et il comprend que la famille veuille se dissocier de son échec. Mais il n'a pas envie d'être assassiné ou pire, livré à Scipion, dont l'armée campe à proximité de la ville.



- Il a besoin de l'aide des PJ pour comprendre ce qui se trame, et comment contrecarrer le complot. Il va les lancer sur cette trace.
- Si besoin, il peut les initier à la généalogie de la famille. Même après vingt ans d'absence, il est au fait du moindre mariage ou cousinage. Il s'étonne de les trouver si peu informés... Profitez-en pour mentionner les liens de parenté entre les futurs Fils de Baal.

Les PJ rejoignent le banquet avec de nouveaux sujets de méditation. Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez :

- Enchaîner directement sur la scène des sacrifices, ci-dessous.
- Laisser les PJ essayer d'en apprendre davantage sur ce « complot ». Poser ingénument des questions aux autres convives est très imprudent : ils risquent de tomber sur l'un des Fils de Baal. Dans ce cas, le PJ maladroit se retrouve en tête de la liste des futurs sacrifiés. Surveiller **Abditanit** permet de constater qu'elle est proche de plusieurs personnes, dont **Himilcon**.
- Lorsque vous aurez l'impression que vous avez fait le tour, il est temps de passer au sacrifice.



Himilcon



Charon

DU SANG ET DES ÂMES POUR BAALBERITH

Le sacrifice particulier

Le mécanisme du double sacrifice est présenté page 10.

L'orage vient d'éclater, et le tonnerre gronde même si aucune goutte de pluie ne vient détendre l'atmosphère. Le regard d'un ou plusieurs PJ est brutalement attiré par une scène surprenante. Douze convives s'entaillent la main, versent quelques gouttes de sang dans une coupe, puis trinquent ensemble avant de vider d'un trait leur verre. L'un d'eux (le grand maître de l'époque, Tertullien) déclame ensuite : « *Tertullien, Charon, Perpétue, Ardabaal, Daedidon, Asdrubal, Salambaal, Himilcon, Adarbaal, Sophonisbé, Abditanit et Hamitanit t'invoquent, Seigneur des descendants et des lendemains florissants, ô puissant Baalberith ! Honore tes enfants de ta présence, ô Père des hommes.* »

Autour de la scène, tout le monde semble éberlué, hormis une douzaine d'autres personnes, assis près des précédents, qui semblent prendre la scène avec bonne humeur, voire entraîné, comme s'ils étaient au courant d'une bonne blague. En réalité, ceux-ci sont les sacrifiés, qui croient qu'il s'agit d'un rituel pour humilier Hannibal.

Immédiatement après, un autre homme (Charon) se lève, et énonce, dans une langue inconnue « *vefed ntud fez nahckez Baalberith macjzi* ». À la fin de sa phrase, une entité éthérée apparaît au milieu des douze Fils de Baal. Les sacrifiés ont tout juste le temps de hurler, puis leur énergie est aspirée par le démon, ils retombent, inertes.

Notes de mise en scène - Le massacre

L'objectif de cette scène est triple. Par ordre d'importance croissante, il s'agit de :

- Établir un lien entre les PJ et Hannibal, qui les aide jusqu'à la limite de ses forces.
- Faire saisir aux PJ que les Fils de Baal sont des êtres d'une malfaisance extrême.
- Leur montrer de visu à quoi ressemble le double sacrifice, afin qu'ils sachent à quoi s'attendre à Rome.

La survie d'Hannibal est conditionnée à la fois par l'Histoire et par les besoins du scénario. En revanche, il est tout à fait possible qu'une partie des PJ succombe lors du massacre. Faites en sorte qu'il y ait au moins un survivant.

Le sacrifice de masse

Dès que l'énergie des premiers sacrifiés a été « redistribuée » aux douze Fils de Baal, le grand maître fait un signe de la main à un garde, qui sonne dans un cor d'ivoire. Immédiatement, une colonne de soldats apparaît, sortant d'une annexe des cuisines. Leur objectif est de massacrer autant de convives que possible, à la seule exception de leurs employeurs, les Fils de Baal. Ils pensent procéder à un sacrifice pour le bien de la ville, et ne font pas de sentiment : ils égorgent, étranglent, poignent et précipitent tous ceux qui leur tombent sous la main dans les flammes des braseros. La scène est atroce : esclaves et convives se font massacrer de différentes façons par une cinquantaine de soldats, dans une ambiance de panique générale, d'odeur de chair brûlée, et sur fond d'orage de chaleur. Tonnerre et éclairs sont de la partie, mais il ne pleut toujours pas.

Les PJ peuvent se trouver face aux situations suivantes :

- voir des membres de leur famille sur le point de succomber ;
- être directement attaqués par des gardes ;
- essayer de dégager **Hannibal**, encerclé, qui se défend comme un lion mais risque de succomber sous le nombre.

Les Fils de Baal se sont regroupés dans un coin facile à défendre, et sont protégés par un cordon de soldats. Il paraît difficile de s'en prendre à eux.

S'échapper ou se cacher n'est pas impossible : les tueurs ont tellement de cibles qu'ils se concentrent en priorité sur les victimes plus évidentes.

Si le groupe observe la suite des événements à une distance prudente, ils assistent à la fin du massacre... et à son épilogue. La boucherie terminée, les soldats reçoivent tous une coupe de vin... Ils meurent dans d'horribles souffrances quelques minutes plus tard. Le voisin de table des PJ avait raison : il est traître, ce vin grec...

Le dénouement

Les PJ peuvent sauver leur peau et sans doute quelques personnes en plus d'**Hannibal**. Faites-leur comprendre que c'est déjà un succès. La pluie commence à tomber au moment où ils se mettent en sécurité, peut-être dans l'une des riches propriétés qui se dressent sur les pentes de la colline, ou au port... En bas, la vie a continué comme si de rien n'était.

Si les PJ n'ont pas compris ce qu'ils viennent de voir, Hannibal clarifie la situation pour eux.

- Le rituel semble avoir attiré un démon qui a donné aux conspirateurs l'énergie vitale de certains membres de la famille.
- Dans ce premier cercle de sacrifiés se trouvaient aussi bien des cousins éloignés que parfois les propres enfants des comploteurs. En tout cas, tous étaient des Barcides.
- Hannibal n'a pas identifié tous les participants au rituel, mais il peut donner les noms de certains d'entre eux (dont **Himilcon**, **Abditanit** et **Hamitanit**).
- La famille des Barcides est durement touchée, mais elle est loin d'être éteinte. Il est vivant, les PJ aussi, et certains membres de la famille n'étaient pas à Carthage ou n'avaient pas été invités.

QUINZE ANS PLUS TARD...

Selon vos impératifs de temps de jeu, la dernière scène de l'acte peut être assez brève. À l'extrême, elle peut même être réduite à la narration suivante :

Quinze ans ont passé. En un clin d'œil, littéralement. L'instant précédent, vous discutiez avec Hannibal, et le suivant vous êtes tous réunis dans une cahute dans les montagnes. Votre seul souvenir commun est d'avoir reçu un message cryptique d'Hannibal vous donnant rendez-vous ici. Vous avez tous vieilli, mais vous êtes contents de vous revoir. C'est la première fois que vous êtes tous réunis depuis ce terrible soir, à Carthage. C'était important pour rester en vie, tout simplement... Les conspirateurs ont failli retrouver certains d'entre vous, mais vous êtes toujours parvenus à leur filer entre les doigts. Quinze ans d'errance et de difficultés, puis des jours de voyage... et pour quoi ? Des réponses peut-être ? Comprendre, enfin ?

Hannibal entre dans la maison. Immédiatement, vous êtes sur vos pieds, et l'accueillez avec respect malgré une certaine inquiétude. Le général a vieilli, ses traits sont tendus et fatigués, mais ses muscles sont toujours aussi saillants, et son œil est toujours aussi alerte. Chacun reste muet tandis qu'il vous fixe tour à tour, la main sur le pommeau du glaive rangé dans son baudrier d'épaule. Il esquisse l'un de ses rares sourires, et vous fait signe de vous asseoir, avant de vous rejoindre et de prendre la parole d'un air grave :

« *Nous avons peu de temps. Ils sont après moi et peut-être aussi après vous. Nous devons quitter cet endroit avant qu'ils ne le trouvent. Ils s'appellent eux-mêmes les Fils de Baal, et comme vous le savez, ils sont tous de notre famille, de notre sang. Ce que nous avons vu il y a quinze ans était un rituel pour les rendre immortels. Ne souriez pas : vous avez vu Baalberith comme moi, il est venu pour leur donner ce pouvoir. J'ai vu moi-même Tellurien voici quelques semaines : bien qu'il soit plus âgé que moi, il n'avait pas vieilli d'un jour depuis le banquet. Je suis convaincu qu'ils peuvent mourir, mais pas de vieillesse ou de maladie. Je ne suis pas resté inactif pendant ces quinze années : j'ai consulté prêtres et oracles, en Asie, en Grèce et même en Égypte, dans l'espoir de trouver une solution. Au cours de mes pérégrinations, j'ai découvert des traces de l'existence d'un rituel permettant de couper le lien du sang entre les membres d'une même famille. Si les Fils de Baal nous cherchent aujourd'hui, c'est aussi pour que nous leur servions de sacrifice dans leur prochain rituel, car leur Baal doit être nourri régulièrement ! Je vais consulter les mages de Tyr à ce sujet. Lorsque nous nous reverrons, ce sera pour accomplir ce rite, en compagnie de vos descendants. Notre rôle dans ce monde est désormais simple : les empêcher de nuire. »*

Si vous avez du temps à lui consacrer, n'hésitez pas à vous appuyer sur ce paragraphe pour construire un échange plus riche entre les PJ et **Hannibal**. Cela présente l'avantage de créer plus de liens entre les avatars carthaginois et les personnages contemporains :

- Jouer les retrouvailles des PJ, qui arrivent avant **Hannibal**. Celui-ci se fait attendre : il n'arrive que lorsqu'il est sûr qu'ils n'ont pas été suivis.
- Jouer la suspicion d'**Hannibal**. Proscrit de Carthage, le général a passé ces dernières années en Méditerranée orientale, au service de différents souverains hellénistiques. Les Fils de Baal sont son cauchemar, mais il a une très longue liste d'ennemis, dont Rome. Il se méfie de tout et de tous, porte toujours une cuirasse et une bague dont le chaton contient un poison violent, ne s'assied jamais dos à une porte et garde toujours son épée à portée de main...

Notes de mise en scène - Quinze ans plus tard

- Si vous lisez la narration, veillez à votre débit. Allez lentement pour bien permettre l'assimilation des informations. Des informations importantes pour la suite de la campagne figurent dans ce texte, veillez à ce qu'elles passent, même si les joueurs sont fatigués.
 - Si vous faites jouer la scène, veillez à encourager les joueurs à développer l'avatar qu'ils incarnent et ce qu'il a vécu, afin de les rendre sympathiques. Les personnages vont bientôt rentrer au XXI^e siècle, mais ils n'en ont pas tout à fait terminé avec ces avatars, comme nous le verrons au chapitre suivant.
- Jouer l'échange comme une conversation nécessite un peu d'improvisation, mais le rendu de la scène sera sans doute plus agréable pour les joueurs. Cela nécessite une bonne maîtrise de l'ensemble de la campagne, en particulier de tout ce qui touche aux Fils de Baal, afin de pouvoir dévoiler uniquement ce qui peut (et doit !) l'être. Ne vous lancez que si vous êtes sûr de vous !

ÉPILOGUE : RETOUR AU PRÉSENT

La transe hypnotique s'achève alors que le soleil est déjà couché. Les PJ ont la sensation de se réveiller en sursaut, simultanément. Ils sont de retour sur le *Costa Diadema*. **Emilia** demande : « *Qu'avez-vous vu ?* ». Elle leur explique ensuite qu'ils ont assisté à la naissance de l'organisation des Enfants d'Hannibal.

Elle termine par : « *Nous sommes les descendants de ceux que vous avez habités pendant cette transe. Nous sommes les Enfants d'Hannibal. Voulez-vous nous aider ?* »

Elle leur explique que le seul moyen de sauver leurs proches est d'accomplir le rituel de rupture du sang en présence des Fils de Baal, pour interrompre tout lien de sang avec leurs descendants. Cela devrait mettre un terme à leur immortalité. Le rituel d'immortalité doit se dérouler prochainement, et ce sera l'occasion rêvée, car tous les Fils de Baal en vie seront réunis au même endroit. **Emilia** sait que le rituel :

- se déroule tous les deux cents ans environ (la durée exacte qui sépare deux rituels est fonction du nombre de morts lors du sacrifice de masse) ;
- Sa date est déterminée par la conjonction de certaines étoiles. La prochaine date propice est le jour de l'escale à Rome, mais **Emilia** n'est pas sûre qu'il doive avoir lieu dans cette ville.

- Les Fils de Baal doivent sacrifier chacun un membre de leur famille, qui porte leur sang.
- Par ailleurs, ils « rémunèrent » le démon en procédant à un sacrifice de masse.
- Les Fils de Baal ont plus de deux mille ans, et ont l'habitude d'avoir toujours un plan B, voire un plan C, ce qui les rend insaisissables et difficiles à supprimer. Mais cette fois, l'imminence du sacrifice (qui doit avoir lieu à cette date spécifique) rend vraisemblablement difficile la mise en place d'un plan C. En clair : il y a une vraie opportunité à saisir.

La principale information sur le rituel de coupure du lien de sang est qu'il ne peut être réalisé que par des personnes du sang qu'ils veulent abjurer. Or, eux-mêmes ne sont plus du même sang que les Fils de Baal depuis que le rituel de coupure du sang a été effectué par le vieux général et les premiers Enfants d'Hannibal. Autrement dit, les PJ leur sont aussi indispensables que leurs proches le sont aux Fils de Baal. Car bien entendu, les proches embrigadés dans la secte constituent le prochain sacrifice destiné à prolonger l'immortalité des Fils de Baal.

Concernant les deux groupes, elle peut préciser que :

- Les Fils de Baal ne sont plus que sept (elle peut indiquer quand sont morts les autres).
- Les Enfants d'Hannibal ont des moyens financiers et des ressources, mais ils ne sont « plus très nombreux ». Emilia ne s'appesantit pas sur la question, mais ils ne sont plus qu'une poignée. Une petite poignée.

- Les Enfants d'Hannibal ont rejoint il y a près d'un siècle la SAVE (qui combat le surnaturel maléfique « en général »), et œuvrent depuis en son sein. Ils disposent donc des ressources de cette organisation clandestine.

Lorsque tout a été discuté et éclairé, les Enfants d'Hannibal donnent leurs numéros de téléphone aux PJ et prennent les leurs.

Le scénario prend fin quand les numéros ont été échangés, et que tout le monde se fait confiance et souhaite aller dans la même direction. Les Enfants sont peut-être peu nombreux, mais ils ont des ressources, et sont prêts à tout pour aider les PJ : fournir des fonds, mettre leurs contacts à leur service...

Par ailleurs, **Emilia** maîtrise une discipline mentale de soin, et guérit « magiquement » les blessures des personnages. Il restera probablement une cicatrice, mais la douleur disparaît et les PJ retrouvent toutes leurs facultés. Cela leur sera utile pour la suite... De plus, la révélation de leur vraie nature grâce à la transe hypnotique, et le fait de pouvoir enfin comprendre ce qui se passe leur donnent une nouvelle assise psychologique et ils récupèrent des éventuels traumatismes antérieurs.

Bref, les personnages doivent terminer cet épisode en ayant enfin la sensation d'être des chasseurs et non des proies. Bien entendu, la suite des événements leur prouvera le contraire...

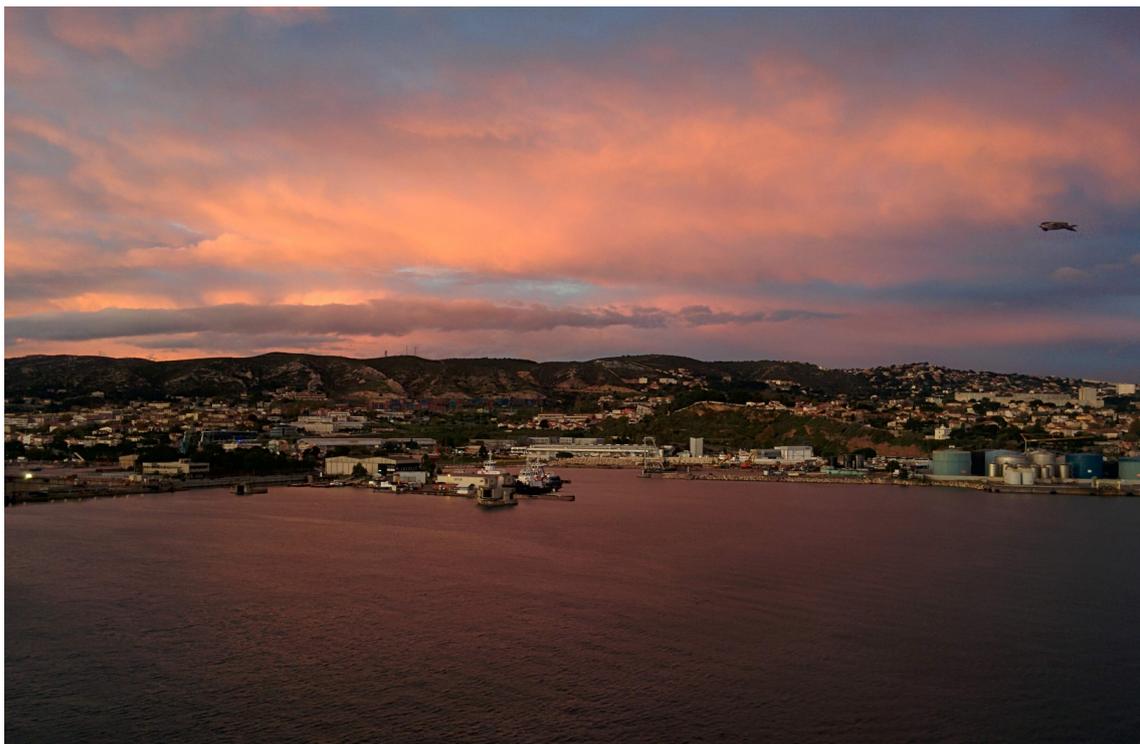
La conversation de Palma

Si les PJ en ont l'idée, ils peuvent désormais tenter d'écouter la conversation survenue entre **Abditanit** et **Himilcon** dans la villa, au scénario précédent. Ils comprennent désormais le punique.

Abditanit résume la situation et tente d'expliquer comment la *Seeds* a été infiltrée et l'opération finale presque découverte, l'obligeant à incendier le bâtiment administratif et à quitter précipitamment Barcelone avec les sacrifices (les proches des PJ). Elle explique également les avoir fait embarquer sur le *Costa Diadema*. Elle ajoute avec une pointe d'ironie que certains ont protesté parce que ce gros paquebot luxueux et polluant contrevient aux valeurs de leur association. Mais bon, c'est le moyen le plus simple de transporter tout le monde jusqu'au « Grand Rassemblement », dans un vase clos. Un trajet direct et une attente de plusieurs jours à Rome auraient été trop complexes en termes de surveillance...

Himilcon l'écoute sans broncher avant de lui reprocher sa légèreté. Il poursuit en accusant **Abditanit** de sous-estimer les mortels « depuis des siècles », alors que « leurs ennemis » sont à la manœuvre. D'ailleurs, il en a repéré un, un certain **Alfonso Cordiche**. Il conclut en annonçant qu'il a décidé d'accompagner les « porteurs du sang » sur le bateau, car il ne croit plus **Abditanit** capable de faire face à la situation.

Cette dernière se fâche et lui reproche de la considérer comme une enfant « depuis le premier sacrifice ». « N'ai-je pas fait mes preuves, depuis ? » demande-t-elle avant de quitter la pièce.



VOIR PALERME ET SURVIVRE

« Je cours aussi vite que mes jambes me le permettent, mes poumons me brûlent, et des mouches lumineuses dansent devant mes yeux. Mais dans quelques mètres, nous serons hors d'atteinte! »

EN QUELQUES MOTS

Les PJ apprennent le rituel découvert par Hannibal pour rompre la malédiction qui lie leurs proches aux terrifiants Fils de Baal. Hélas, tout se complique quand l'un d'eux décide de faire du tourisme dans Palerme : nos héros parviendront-ils à sauver une première victime du culte carthaginois ?

Ce scénario, à la suite des péripéties survenues en mer, est orienté action, et l'idée est de donner l'impression aux PJ de ne pas avoir une minute pour souffler. Seule la première scène doit avoir un rythme plus lent ; puis jusqu'au clap de fin, l'ambiance doit être tendue, et l'aventure se dérouler sur un rythme trépidant.

Les PJ, toujours sur le navire où sont détenus leurs proches, débarquent à Palerme pour apprendre des Enfants d'Hannibal le rituel qui permet de sauver les otages de la secte.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Les PJ se réveillent ce matin sur le Costa Diadema après une nuit de repos bienvenue. Ils ont certainement rêvé de leurs hôtes carthaginois, avec lesquels ils ont désormais un lien étroit. Ce rêve peut être l'occasion d'une scène optionnelle en fonction du temps de jeu prévu par le MJ et le groupe. Il peut également donner lieu à des visions du passé, d'autres membres des Enfants d'Hannibal.

Par exemple, il peut s'agir de scènes montrant des Enfants d'Hannibal en train de tuer des Fils de Baal, si le MJ a l'impression que les PJ se sentent impuissants (cf. La présentation des Fils de Baal dans le chapitre de présentation de la campagne).

La veille au soir, **Emilia** a informés les personnages qu'une fois à Palerme, ils seraient initiés au rituel de coupure du lien de sang. Le matin, c'est **Louis** qui vient les réveiller et les invite

En vedette

Emilia Casperone : elle forme les PJ à un rituel puissant, et meurt dans la crypte de la chapelle des Capucins.

Louis Malterre : il informe les PJ qu'un proche a quitté le bateau, et indique son emplacement. Il aide également les PJ à se réfugier sur le bateau suite à la course-poursuite en voiture, mais il meurt durant cet événement.

L'adepte de Seeds : parent proche d'un des PJ (mais différent de celui du précédent scénario), l'adepte attire les PJ dans un piège dont il ne doute pas qu'il soit destiné à tuer les PJ.

Adarbaal : l'ennemi puissant mais trop confiant.

Les hôtes carthaginois : ils se manifestent ici dans la peau des PJ pour les aider.

à se préparer, car **Emilia** les attend sur le pont pour débarquer au plus tôt. Quant à lui, il restera sur le navire pour surveiller les allées et venues et tenter de repérer si des parents des PJ descendent à terre pendant leur absence. Dans ce cas, il les avertira. Une fois que tout le monde est prêt, **Emilia** et les PJ se rendent sur le pont : le bateau est amarré au quai *Banchina Piave*.

LES FAITS POUR LE MJ

La première scène mènera les PJ dans un cimetière punique, afin qu'ils apprennent des Enfants d'Hannibal un rituel leur permettant de sauver leurs proches et de mettre potentiellement fin à l'immortalité des Fils de Baal.

La tension montera crescendo quand ils apprendront qu'une opportunité se présente pour sauver l'un des leurs parti visiter Palerme. Après l'avoir rattrapé, peut-être tenteront-ils à nouveau de le convaincre, mais ils tomberont de fait dans un piège tendu par **Adarbaal**. En effet, les Fils de Baal ont décidé que la stratégie d'**Himilcon** (garder les PJ en vie en tant que sacrifices potentiels) est trop risquée, et surtout qu'il ne maîtrise pas plus la situation qu'**Abditanit**. Ils envoient donc celui qui est le plus à même de les supprimer : le général **Adarbaal**.

Les PJ ne s'échapperont de la crypte que grâce à l'aide surnaturelle octroyée par les hôtes dont ils ont habité le corps lors de la transe hypnotique de la journée précédente (cf. scénario 3). S'ensuivra une fuite effrénée pour rejoindre le navire, alors qu'ils sont poursuivis par **les mafieux** au service d'**Adarbaal**.

NOTES DE MISE EN SCÈNE

Commencez sur un rythme détendu, l'introduction et la première scène se déroulent sans pression.

Les apprentis ritualistes : n'hésitez pas à décrire la ville que traversent les PJ. Cette description pourra avoir une importance plus tard dans la scène de poursuite. Certains éléments pourraient être réutilisés par les PJ dans leur fuite. Par exemple, cette ruelle étroite dans laquelle seule une petite voiture peut passer, ou ce carrefour où les feux sont en panne... Prévoyez d'utiliser le plan de Palerme fourni pour faciliter la compréhension des PJ.

Insistez sur le côté sérieux et solennel du rituel, mais aussi sur le fait que les PJ seront responsables de sa bonne application quand ils devront le mener (au scénario suivant). Encouragez-les à prendre des notes, à se répartir les rôles, etc. afin que la scène soit belle.

Les retrouvailles : le PNJ adepte est là pour amener les PJ dans un piège. Il est donc important qu'il soit conciliant, et faussement à l'écoute des PJ. On peut même envisager que cette situation l'amuse, car il est persuadé que les PJ ne courent aucun danger réel (dans le cas contraire, il ne se prêterait pas à cette mascarade). Il est donc important de faire en sorte que l'ambiance soit à la fois crispée et calme : inutile de partir dans des éclats de voix. Il est préférable d'intriguer les PJ pour les pousser à suivre le PNJ dans la crypte. Toute scène de violence avant l'heure déclencherait l'arrivée des mafieux.

Le temps qu'il fait

La température se situe entre 16 °C et 20 °C. Le soleil brille, parfois caché par des nuages passagers.

Générique

Emilia Casperone: cheffe des Enfants d'Hannibal.

Louis Malterre: Enfant d'Hannibal.

Himilcon: Fils de Baal présent à bord du *Costa Diadema*.

Adarbaal: Fils de Baal chargé d'éliminer les PJ à Palerme.

Les hommes de main de la mafia: les tueurs aux ordres d'Adarbaal, nombreux et armés.

L'adepte de Seeds: traître à sa famille, à l'insu de son plein gré...

Les hôtes carthaginois: les sauveurs du fond des âges.

La fuite et la poursuite: la tension doit être palpable autour de la table de jeu, il s'agit d'une scène d'action qui démarre dès que les hôtes se manifestent. Distribuez à cet instant les fiches « PJ augmentés » pour ces deux scènes. Les PJ doivent se sentir presque comme des surhommes, mais ils ne sont pas immortels pour autant. Tout doit aller vite, enchaîner les jets de dés à une vitesse frénétique. Jusqu'à la fin de la poursuite, le rythme doit rester effréné: course à travers la crypte dans un premier temps, puis poursuite dans la ville. N'hésitez pas à utiliser les ressorts des films d'action: circulation libre au bon moment, accidents entre des véhicules et ceux des mafieux dans un carrefour dangereux, un gamin traverse la rue à l'improviste en poursuivant son ballon, etc.. Introduisez aussi les éléments de décor que vous aurez planté durant la première scène, et servez-vous du plan de la ville. Le véhicule des PJ dispose bien entendu d'un GPS avec un grand écran.

LES APPRENTIS RITUALISTES

Emilia attend les PJ en haut de l'une des passerelles de débarquement. Avant qu'ils la rejoignent, elle leur adresse un signe de tête discret et descend du bateau, puis entre dans un SUV suffisamment grand pour tout le monde. Les PJ la retrouvent facilement, mais elle ne souhaitait pas être vue en leur compagnie, afin de préserver sa couverture auprès des Fils de Baal.

Emilia emmène les PJ sur les lieux de l'ancien cimetière punique que l'on peut visiter à Palerme. C'est là que se dresse actuellement le *Castello de Cuba*. Elle s'installe avec les PJ dans les petits jardins qui entourent le château. Le lieu n'a en réalité pas d'importance pour l'apprentissage du rituel, mais

pour Emilia, c'est l'endroit où les restes d'**Hannibal** ont été inhumés (ses ossements ont été déplacés ici voici plusieurs siècles par les **Enfants d'Hannibal**, dans le plus grand secret). Par ailleurs, elle ne veut pas être sur le bateau pour enseigner ce rituel aux PJ, pour éviter qu'ils soient interrompus ou retrouvés par les **Fils de Baal** ou leurs sbires.

Elle se recueille quelques instants et invite les PJ à faire de même. Il s'agit d'un moment solennel: **Emilia** va essayer de faire comprendre aux personnages qu'ils sont désormais dépositaires d'un secret ancestral, et qu'on attend d'eux le plus grand sérieux pour la suite. Ce rituel doit permettre de couper le lien de sang entre les Fils de Baal et les sacrifiés potentiels (et les PJ), et donc empêcher la régénération des maléfiques Carthaginois. **Emilia** décrit ensuite le rituel de coupure du lien de sang dans le détail (cf. page 12), et explique notamment que les Enfants d'Hannibal ne sont plus en mesure d'accomplir ce rituel, car leur propre lien du sang a été coupé par les fondateurs de leurs lignées. Si nécessaire, **Emilia** peut rappeler tous les noms des Fils de Baal, puisqu'elle a elle-même vécu le fameux rêve éveillé.

Il faut donc connaître aussi le nom des sept victimes. Pour les proches des PJ, ce n'est pas un problème, mais pour ceux qui forment le complément des sept sacrifiés, il faudra trouver un moyen de l'apprendre. « *Quitte à leur demander de vive voix, au dernier moment* », rajoute **Emilia**.

Après les avoir formés, **Emilia** leur demandera de répéter le rituel pour s'assurer qu'ils le maîtrisent. Si elle n'est pas convaincue (et donc le MJ...), elle rappelle aux PJ que le sort de leurs parents est en jeu, mais également celui de centaines d'autres personnes. Désormais, tout dépend d'eux.

Il est possible (et souhaitable?) que les PJ demandent quand ils auront l'occasion d'accomplir le rituel. **Emilia** ne le sait pas précisément, mais elle fait son maximum pour localiser la destination des **Fils de Baal** et le lieu prévu pour le rituel (qui aura lieu le lendemain soir, c'est certain!). À ce moment, ils auront une occasion unique s'ils parviennent à se faufiler assez près des **Fils de Baal** pour exécuter discrètement le rituel.

LES RETROUVAILLES

Lorsque le rituel est assimilé, Emilia reçoit un coup de fil. Elle décroche et fronce les sourcils en acquiesçant, puis raccroche rapidement.

« *L'un de vos proches vient de descendre du bateau et part en excursion dans la ville. C'est l'occasion ou jamais de l'isoler et de l'extraire. Qu'en pensez-vous?* »

Note au MJ: pour cette scène, privilégiez le proche du PJ ayant le plus d'ascendant sur les autres personnages. Il est important qu'ils essaient de récupérer cette personne. L'idée est que le PJ entraîne les autres. Laissez l'occasion d'une belle (bien que brève) scène de roleplay entre les joueurs. Qu'importe s'ils y voient un piège, ils doivent s'y précipiter. Si vous voyez que votre groupe hésite, en dernier ressort, **Emilia** peut ajouter: « *Écoutez, honnêtement, c'est maintenant ou jamais. Nous savons ce que les Fils de Baal ont l'intention de faire, et nous n'avons aucune certitude que vous parveniez à accomplir le rituel. Si vous tenez à lui/elle, il faut y aller.* »

Emilia demande à quelqu'un de prendre le volant pendant qu'elle appelle son collègue et obtient les informations de localisation. Elle indique que le proche n'est pas très loin: il vient d'arriver au couvent des Capucins (*Piazza Cappuccini*). C'est l'endroit sous lequel se trouvent des cryptes abritant des centaines de moines momifiés.

Emilia et les PJ retrouvent **Louis** à l'entrée de la crypte. Il leur indique que **l'adepte** est entré il y a trois minutes.

Les PJ et **Emilia** entrent dans la crypte à la suite de **l'adepte** (**Louis** reste en surveillance) et le rattrapent rapidement. Il a quelques mètres d'avance sur eux dans les couloirs.

- Il répond si on l'appelle, et attend les PJ pour discuter tout en visitant la crypte avec eux.
- Si on le menace ou le malmène, il n'est pas tendre avec le PJ dont il est le parent, mais il se laisse faire, car il sait que les « secours » arrivent.
- Il cherche simplement à amener les PJ jusqu'à **Aderbaal**.

Dans tous les cas, il se montre à l'écoute, et fait même semblant de se laisser convaincre. Mais il veut visiter cette crypte: il peut tout à fait proposer de finir la visite avec les PJ pour discuter avec eux, quitte à les suivre ensuite.

Si les PJ tentaient de l'enlever de force, les **mafieux** entreraient en piste de manière précipitée pour interrompre les personnages et « sauver » **l'adepte**.

À un moment choisi à votre convenance, selon l'évolution de la discussion, **l'adepte** s'arrête juste avant une intersection, et crie « voici les amis que vous souhaitiez rencontrer, maître! ». Sortent alors de tous les recoins des **mafieux** en armes: de la petite frappe de quartier au bellâtre en costume trois-pièces, toute la mafia doit sembler réunie. Seule l'issue d'où viennent les PJ n'est pas encore bloquée. **Aderbaal** se montre également, et remercie **l'adepte**.



LA FUITE

L'adepte enchaîne: « *désolé hein! Ils vous libéreront bientôt, rassurez-vous!* ». Les PJ sont plus ou moins cernés par des hommes qui les menacent de leurs armes à feu. **Aderbaal** sourit malicieusement puis emmène **l'adepte**. Tout le monde semble calme pour le moment, mais on sent la tension monter à mesure que les secondes s'écoulent: les hommes de main attendent simplement que **l'adepte** soit assez loin pour exécuter les PJ. Avant que la fusillade n'éclate, les personnages entendent dans leur tête: « *Ils vont te tuer, cours! Maintenant!* ». Ce sont leurs hôtes du scénario précédent qui se manifestent à eux.

Quel que soit le type d'action qu'ils entreprennent, les PJ doivent s'en sortir, mais il est important qu'ils comprennent que la seule issue est au final la fuite. Leurs hôtes vont leur donner le bénéfice de leurs compétences, et donc leurs aptitudes de combat, de course, etc., vont se trouver augmentées. Ils ne résistent cependant pas complètement aux balles (les hôtes absorbent une partie seulement des dommages), donc leurs blessures doivent permettre une prise de conscience rapide de la situation: le salut est dans la fuite.

Emilia en revanche n'aura pas cette chance car elle n'est pas soutenue par un hôte. Qu'elle coure moins vite que les autres ou qu'elle tombe la première sous les balles, elle meurt dans la crypte...



Dans la crypte, les **mafieux** sont partout, et poursuivent les PJ de leur mieux (ils courent moins vite qu'eux). À la sortie, les PJ retrouvent **Louis**, qui s'est glissé dans le dos de deux **mafieux** qui allaient faire feu au fusil-mitrailleur sur eux, et les assomme d'un coup de manivelle (récupérée dans la voiture). Il leur fait signe de le suivre, mais sa voiture est prise pour cible par leurs poursuivants. Celle d'**Emilia** est juste de l'autre côté de la rue, et intacte. La seule échappatoire est de s'y précipiter. D'ailleurs le PJ qui a conduit précédemment a toujours les clés. Dans la voiture, Louis demande : « *Et Emilia ?* ».

Puis la course-poursuite dans les rues s'engage...

LA COURSE-POURSUITE

Dans le prolongement des événements précédents, cette scène voit les PJ poursuivis en voiture dans les rues de Palerme. Leurs poursuivants, là encore, doivent surgir de partout : des voitures noires aux vitres fumées les prennent en chasse, et essaient de les envoyer dans le décor, les pneus crissent et les véhicules dérapent à qui mieux mieux.

Les **mafieux** sont armés, et n'hésitent pas à ouvrir le feu en pleine ville, mais de manière mesurée : pas de rafales de fusil-mitrailleur, mais des tirs d'arme de poing de temps en temps. D'ailleurs, **Louis** réplique de son côté avec un pistolet récupéré sur l'un des mafieux qu'il a assommé. S'ils ont ramassé des armes, les PJ peuvent choisir d'ouvrir le feu à leur tour, mais cela les place dans une situation délicate : ils sont directement susceptibles

d'être arrêtés et interrogés. **Louis** peut intervenir pour leur demander d'arrêter de tirer : ils doivent absolument réembarquer sur le *Costa Diadema*, et il est quasiment l'heure du départ... Dans le même ordre d'idée, les personnages peuvent chercher à s'éloigner de la ville pour éviter des victimes collatérales, mais **Louis** les contraindra à revenir vers le port pour réembarquer afin d'empêcher le rituel. Au pire, il pourrait même décider de menacer le conducteur avec son arme (oui, il est moins psychologue qu'**Emilia**).

En tout état de cause, la course-poursuite se dirige vers le port.

Une question intéressante à se poser dans ce contexte est de savoir si les personnages ont bouclé leur ceinture de sécurité. En effet, en arrivant sur le port, leur voiture se retrouve brusquement face à une zone de travaux en cours d'installation. Barrières de chantier et engins lourds font obstacle, tandis que deux véhicules de **mafieux** les talonnent toujours.

Le conducteur doit effectuer une manœuvre très difficile (SR -40) au volant, avec un test de Terrain.

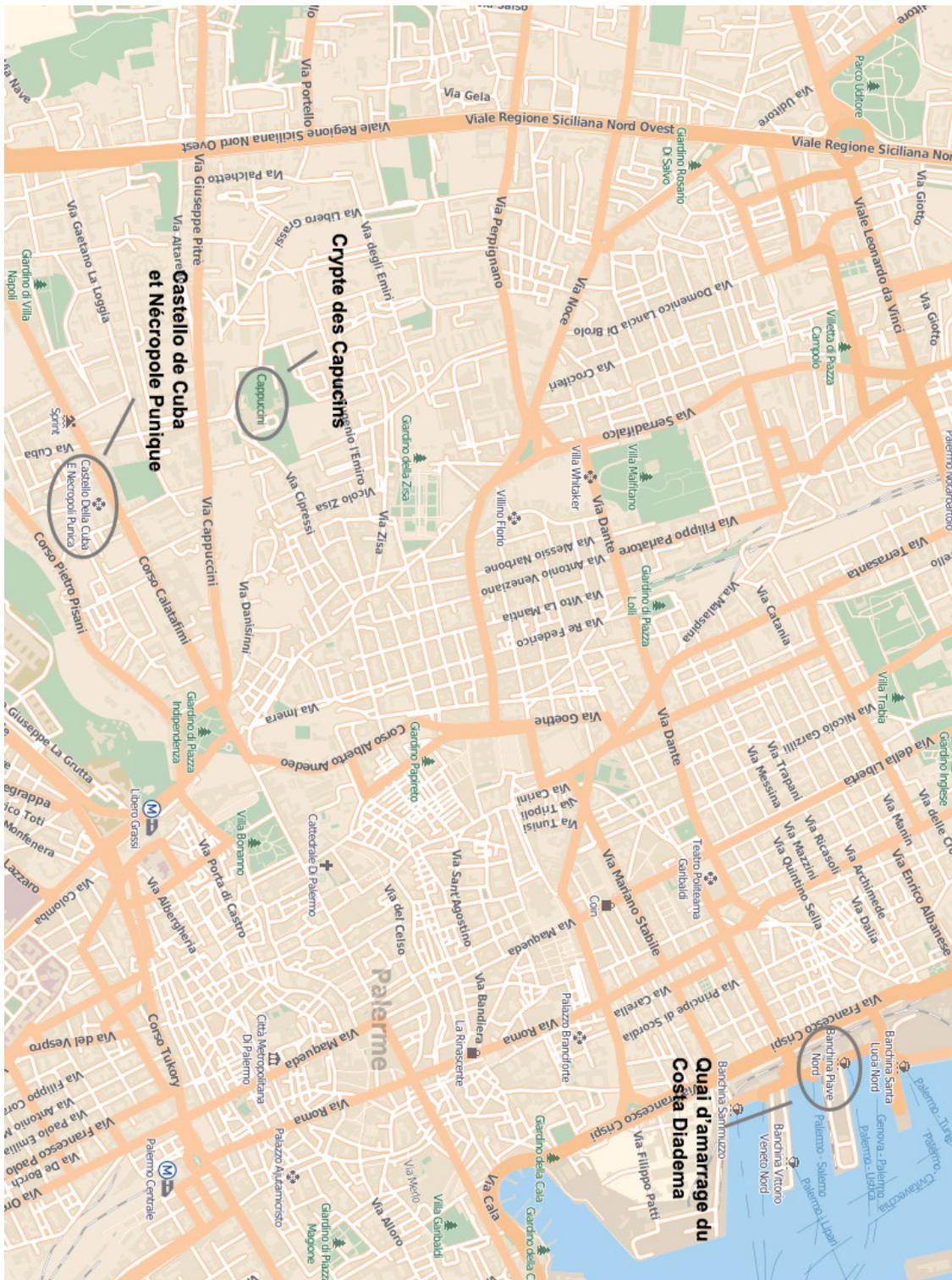
- **Il la réussit** et le véhicule franchit la zone en crevant un pneu, et doit s'arrêter un peu plus loin.
- **Il la rate** et le véhicule fait des tonneaux : l'aide des hôtes permet aux PJ de s'en sortir indemnes.

Louis ne survit pas à cette scène. Il est tué dans l'accident ou d'une balle après que l'arrêt du véhicule, Dans un dernier souffle, il indique aux PJ de se réfugier sur le bateau : les **mafieux** ne pourront pas les y suivre en raison de la sécurité renforcée.

La fin de la poursuite se déroule donc sous le feu des **mafieux** qui perdent rapidement du terrain. Leurs véhicules sont eux aussi bloqués par les travaux, et ils courent moins vite que les PJ soutenus par leurs hôtes. Le *Costa Diadema* est à trois ou quatre cents mètres tout au plus. Il est temps de se débarrasser d'armes qui pourraient entraver la montée sur le navire, à bord duquel la fusillade est heureusement passée inaperçue...

ÉPILOGUE

Les PJ arrivent sur le bateau en courant, hors d'haleine. La présence de leurs hôtes s'estompe, ils sont hors de danger pour le moment. Pourtant, alors qu'ils sont à bord, leur épine dorsale se hérisse brusquement lorsqu'ils croisent le regard mauvais d'un homme qu'ils ont déjà aperçu, dans cette vie et dans une autre : **Himilcon**. Depuis un autre pont, il les toise, puis se détourne et disparaît dans des courbes...





WEEK-END À ROME

« Je repense à celui qui m'a aidé. Je ne peux voir son visage, c'est à peine si je l'ai aperçu dans le reflet d'une flaque. Je ne peux pas le décevoir. Je ne peux pas les décevoir. Je suis prêt. Je me tourne vers mes compagnons: "Allons-y!" »

EN QUELQUES MOTS

Après avoir sillonné la Méditerranée et tenter de sauver leurs proches de ce qu'ils pensaient être une secte, les PJ arrivent à Rome, maintenant conscients d'avoir affaire à un groupe de Carthaginois immortels prêts à sacrifier leurs lointains descendants pour prolonger leur vie. Par « chance », les PJ sont aussi leurs descendants et connaissent un moyen pour entraver leur plan. Arriveront-ils à le mettre en œuvre à temps et à sauver leurs familles ?

Les PJ jouent contre la montre. Ils savent que le sacrifice doit avoir lieu le jour même, quelque part à Rome. Il impliquera la mort de centaines d'innocents, et le sacrifice de leurs proches parents. Où tout cela aura-t-il lieu, comment l'empêcher ? Autant de questions auxquelles il va falloir trouver des réponses très vite !

Les PJ ont échappé à la mort à plusieurs reprises, été confrontés au surnaturel, et se savent investis de pouvoirs dépassant l'imagination... Ils ne maîtrisent pas grand-chose, comme à Barcelone, mais leur motivation devrait être plus grande que jamais.

Le temps qui passe et le temps qu'il fait

Le scénario se déroule en une journée, entre le débarquement du matin et le final du soir. La météo est laissée à la discrétion du MJ, selon son humeur. Dans un cadre urbain, elle n'est qu'un élément d'ambiance, mais une atmosphère étouffante pendant la journée, suivi d'un orage bref mais violent pendant la représentation, peuvent aider à la mise en scène.

En vedette

Judith Denzi : responsable de la SAVE, section italienne. Elle ne sait rien des Enfants d'Hannibal. En revanche, les Fils de Baal, elle connaît, et elle va tout faire pour aider les PJ à contrecarrer leurs plans.

Luigi Pietta : l'assistant de Judith. Il est discret mais malin et met toutes ses compétences au service des PJ.

Les sept Fils de Baal : on ne les présente plus, mais pour au moins quatre d'entre eux, les PJ ne les ont pas encore vus. Ils sont convaincus de leur supériorité, et pèchent par orgueil.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Les PJ devraient maintenant savoir qu'ils sont liés par le même sang : celui de la dynastie barcide qui régna autrefois sur Carthage. Ce sont ce sang et cet héritage qui ont intéressé les Fils de Baal, le petit groupe d'immortels qui a séduit leurs proches. Les PJ pourraient aussi bien se trouver prisonniers en ce moment même pour être sacrifiés ce soir : le hasard en a voulu autrement. Cette étrange communion, ce sentiment de culpabilité partagée et ce sentiment d'urgence devraient créer des liens puissants à la vie, à la mort, entre les PJ.

LES FAITS POUR LE MJ

Le massacre doit avoir lieu dans un théâtre antique en pleine représentation de Nabucco, tandis que les Fils de Baal versent le sang de leurs descendants dans les catacombes romaines. Les immortels vont tout faire pour que le sacrifice se déroule comme prévu, d'abord en retardant les PJ à bord, puis en faisant l'impossible pour les neutraliser.

Les PJ vont devoir retrouver la trace de leurs proches, comprendre où doit avoir lieu l'attentat et le déjouer, et empêcher le sacrifice en utilisant le rituel appris auprès des Enfants d'Hannibal. Une journée ordinaire, en somme...

NOTES DE MISE EN SCÈNE

Le scénario doit consister en un délicat équilibre entre l'urgence – il est presque trop tard – et la frustration née de l'ignorance des plans de l'ennemi. Il ne doit y avoir aucun temps mort, ce qui ne veut pas dire que les personnages ne peuvent pas tourner en rond : ils doivent juste ronger leur frein et tenter, tenter, tenter sans cesse des choses... pour enfin être récompensés, sur le fil du rasoir.

Votre objectif n'est PAS que les PJ échouent, au contraire ! Relancez l'histoire en leur donnant des indices s'ils ne s'en sortent pas... tout en faisant en sorte que ça ne paraisse pas « trop » facile.

À noter que l'entrée dans les catacombes doit être une formalité : c'est dans ces souterrains que les ennuis commenceront vraiment

PAPIERS, S'IL VOUS PLAÎT !

Après le jeu du chat et de la souris de Palerme et sa conclusion pour le moins mouvementée et tragique, les PJ devraient être déterminés à ne pas laisser s'échapper leurs proches, d'autant que Rome risque d'être la fin du voyage de manière bien trop définitive s'ils n'interviennent pas !

Malheureusement, même s'ils sont parmi les premiers sur le pont pour débarquer, les PJ trouveront un comité d'accueil : la douane italienne est déjà montée à bord et semble attendre quelqu'un. En effet, dès que les PJ montrent le bout de leur nez, les représentants de l'ordre se dirigent vers eux... alors que sous les yeux de nos héros, **Himilcon** qui les a vus monter à bord débarque tranquillement, accompagné par les proches des PJ. L'un d'entre eux leur adresse même un « au revoir » de la main. Tout ce petit monde s'engouffre dans de luxueuses berlines noires aux vitres fumées.

Si les PJ réagissent au quart de tour et d'un seul bloc, ils ont une chance de s'échapper. S'ils réussissent un jet en Déplacement ou en Prouesse, ils se frayent un chemin dans la foule au nez et à la barbe des douaniers, qui partent à leur poursuite. Les Fils de Baal remarquent également le remue-ménage et accélèrent les manœuvres, ordonnant aux chauffeurs de démarrer. À peine sur le quai, les PJ voient piler devant eux un énorme SUV dont la portière s'ouvre. Une femme leur hurle de monter : « on a encore une chance de les rattraper ! »

Générique

Judith Denzi : mentor efficace.

Luigi Pietta : informaticien pratique.

Les douaniers : policiers procéduriers mais obéissants.

Les sept Fils de Baal : méchants sur le déclin.

Les Égoutiers : hommes de main souterrains.

L'air du temps

Rome est une capitale, très animée et très touristique. Il s'y déroule en permanence de nombreux événements, et ce samedi ne diffère pas de l'ordinaire: autant de fausses pistes que le MJ pourra utiliser – avec parcimonie – pour égarer ses joueurs.

C'est **Judith Denzi**.

S'engage alors dans les rues romaines une poursuite qui n'a rien à envier à celle de la veille à Palerme. Hélas, si les PJ sont désormais les poursuivants et que le chauffeur de **Judith** sait manier un volant, les **Fils de Baal** ont eu la prudence de se répartir dans trois véhicules avec leurs otages. Quand le convoi se sépare, le choix devient impossible. Quand bien même ils s'acharneraient sur l'un des véhicules, un nouveau revient dans la course. Un jet très difficile de Perception ou de Concentration permet de remarquer qu'il s'agit d'un nouveau véhicule... comme celui qui s'ajoute encore à la poursuite. Ce jeu de bonneteau avec des voitures continue jusqu'à ce que les PJ jettent l'éponge. Le MJ doit faire comprendre avec ce ballet que les Fils de Baal ont, sinon plusieurs coups d'avance, du moins plus de moyens que les PJ, qui ne peuvent gagner cette bataille. Les PJ et **Judith** ont maintenant l'occasion de faire connaissance.



Si au contraire les PJ hésitent ou ne s'accordent pas immédiatement sur la marche à suivre, les douaniers les interceptent. Les personnages qui tentent de s'échapper en laissant leurs camarades derrière sont ceinturés au sol et menottés avant d'être entraînés avec le reste du groupe dans leur cabine. Note: leurs hôtes ne les aideront pas à frapper des innocents.

Le groupe est soumis à un contrôle d'identité, à une fouille des quartiers et de leurs bagages et à un interrogatoire intensif. Les PJ vont perdre un temps précieux, le temps de prouver qu'ils ne sont ni des trafiquants de drogue, ni des terroristes. Bien sûr, une tentative d'intervention physique contre les représentants de l'ordre serait une très mauvaise idée... Au pire les hôtes souffleront à l'oreille des PJ qu'il vaut mieux faire le dos rond.

Les Fils de Baal ne sont pas stupides: ils savent qu'ils ne peuvent pas jeter les PJ en prison éternellement, mais ils espèrent bien gagner quelques heures pour semer leurs poursuivants. L'objectif de cette accusation est de faire perdre du temps aux personnages, de frustrer les joueurs juste ce qu'il faut et de leur faire comprendre l'étendue des moyens des Fils de Baal.

Lorsque les joueurs commencent à s'impatienter, la lumière au bout du tunnel apparaît: **Judith Denzi** entre dans leur luxueuse cabine. Tailleur-pantalon sobre, cheveux blancs en chignon, regard d'une fermeté absolue qui contraste avec sa petite taille et ses rides, cette femme de pouvoir précède une délégation embarrassée d'employés de la croisière.

Sans lever le ton, elle demande dans un italien parfait pourquoi ses invités sont retenus à bord. Les douaniers prennent les papiers d'identité qu'elle leur tend et concluent « l'entretien » de quelques formules de politesse. Les PJ semblent de nouveau libres de leurs mouvements. Une fois seule avec eux, elle leur demande de rassembler leurs affaires et de la suivre: « nous avons peu de temps pour arrêter nos ennemis ».

Elle attendra d'être en lieu sûr pour répondre aux questions. Autant elle insistera d'un « pas ici » à la mention des Fils de Baal, autant elle marquera un temps d'arrêt bref, mais réel, si quelqu'un cite les « Enfants d'Hannibal ».

FAIRE LE POINT

À l'issue de la poursuite ou de la « libération », **Judith Denzi** commence à répondre aux questions une fois dans son SUV, où tous les PJ tiennent à l'aise, en plus d'elle et de son chauffeur. Attention, elle n'hésite pas à poser elle-même des questions.

Elle est habituée à commander et ne laisse pas les PJ la soumettre à un interrogatoire. Il s'agit plutôt d'un échange rapide et efficace d'informations, le temps étant compté.

Durant la conversation en voiture, le MJ fera sentir aux personnages à quel point Rome est immense, grouillante de vie désordonnée et foisonnante d'opportunités pour se cacher: chauffeur qui vitupère contre la circulation, coups de klaxon... C'est un endroit plein de vie, où la mort pourrait frapper à tout instant.

• **Qui êtes-vous ?**

« Judith Denzi. Et vous êtes, je suppose... »

Le MJ regarde tour à tour chaque PJ en le nommant, sans trop d'hésitation.

• **Comment saviez-vous que nous étions là ?**

« Emilia m'a prévenue mercredi soir que vous arriviez aujourd'hui. Elle m'a expliqué que vous l'aidiez à traquer une secte contre laquelle nous luttons depuis longtemps. D'ailleurs, où sont Emilia et Louis ? »

Aux PJ de raconter les événements de la veille, que Judith conclura d'un « je vois » en se signant brièvement.

• **Vous êtes une Enfant d'Hannibal vous aussi ?**

Judith a l'air interloquée un instant, mais dissimule rapidement sa surprise.

« Non, du moins, pas à ma connaissance. Je fais partie de la même organisation que Emilia et Louis. Elle hésite un instant. Emilia disait pouvoir vous faire confiance. Cette organisation s'appelle la SAVE. Nous luttons contre... les manifestations surnaturelles nuisibles. J'ignore tout de ces « Enfants d'Hannibal », dites-m'en plus sur eux. »

Ici les PJ vont devoir se montrer convaincants (Jet d'Entretien ou de Personnalité si vous l'estimez nécessaire) pour expliquer la différence entre les Enfants d'Hannibal, dont **Judith** ignore tout, et les Fils de Baal, des sorciers qu'elle ne connaît que trop... et pas en bien.

• **On ne peut pas prévenir la police ?**

S'il y a eu poursuite: « on pensera que vous venez vous rendre après avoir filé entre les doigts de la douane! ».

Sinon: « Vous avez vu ce qu'ils ont réussi à faire ce matin? Et aller voir la police pour leur dire quoi? Un groupe d'immortels veut invoquer un démon pour commettre un massacre et prolonger leur vie? Et vos proches n'ont pas été enlevés, tout le monde les a vus suivre les Fils de Baal de leur plein gré, vous le dites vous-mêmes. Ne soyez pas naïfs, nous sommes seuls. »



• **Que savez-vous des Fils de Baal ?**

« Je suppose que vous parlez du groupe de sorciers que Emilia, Ruben et Louis traquaient... J'ai l'impression qu'ils en avaient fait une affaire personnelle... De ce que vous m'avez dit, oserai-je dire une affaire de famille? Bref. C'est un groupe de sorciers que la SAVE traque depuis très longtemps. Ils organisent des massacres rituels à intervalles plus ou moins réguliers à travers le monde, avec une préférence pour le bassin méditerranéen. Jusque-là, nous sommes toujours arrivés trop tard et n'avons pu que constater leur passage. »

• **Vous savez où sont partis les Fils de Baal ?**

« Non... et j'espérais que vous pourriez me le dire... Vous avez une idée d'où ils pourraient aller et pourquoi? »

Arrivés à ce stade de l'échange, la voiture s'arrête dans un parking souterrain et **Judith** invite les PJ à la suivre dans le bâtiment construit au-dessus. Si dans l'ascenseur un PJ demande si ce sont les bureaux de la SAVE, Judith confirmera avec un sourire ironique.

Les bureaux en question n'ont rien de fastueux: ils ressemblent davantage à un cabinet comptable miteux, où des dossiers papier s'étaient au milieu des tasses de café et des reliefs de commandes de traiteur, qu'à un QG high-tech d'organisation internationale secrète telle qu'on en voit dans les films. **Judith** fait signe à **Luigi**, l'un de ses collaborateurs, de la suivre avant de guider les PJ jusqu'à son bureau. Tout le monde s'y installe, et elle commence par une question simple.

« Nous avons un groupe de sorciers immortels en ville avec une demi-douzaine d'otages et selon toute vraisemblance un projet d'attentat. Comment nous y prenons-nous pour les arrêter? »

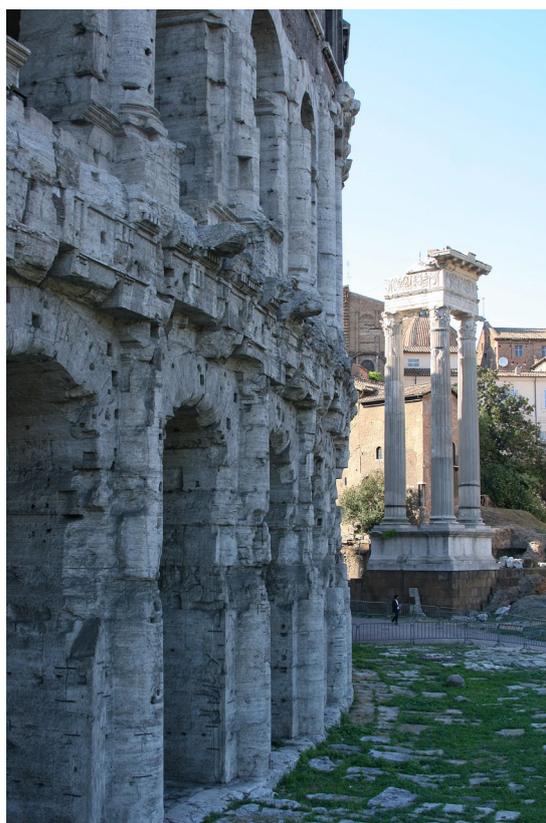
Si les PJ ne le font pas d'eux-mêmes, **Judith** et **Luigi** vont les aider à rassembler les informations qu'ils ont pu rassembler les jours précédents. Voici un résumé des éléments qu'ils ont pu glaner depuis Barcelone :

- **Maître Callas**, alias **Abditanit**, a participé via son cabinet d'avocats à la libération récente d'un poseur de bombes supposé;
- **Seeds** a reçu des fûts de produits toxiques livrés par la *MIZ Gesellschaft*, une entreprise allemande;
- Des documents indiquant des possibles liens entre la *MIZ Gesellschaft* et les fils de Baal ont été découverts à Palma;
- **Himilcon** semble adorer la musique classique et l'opéra, d'après les partitions annotées trouvées dans sa résidence de Palma.
- Les Fils de Baal, au départ au nombre de douze mais maintenant plus que sept, organisent à intervalles plus ou moins réguliers des sacrifices humains: un démon aspire l'énergie vitale d'une personne de leur sang (un descendant, donc) pour leur transmettre et prolonger ainsi leur vie. Juste après se déroule un massacre de grande ampleur.

Concernant le déroulé du rituel des Fils de Baal, le MJ devra bien insister sur l'enchaînement chronologique des événements: le massacre a lieu après le transfert des énergies. Un PJ particulièrement perspicace devrait comprendre qu'en fait le démon et le massacre final ne sont que des moyens. Peut-être que le massacre n'est que la rétribution du démon pour le service qu'il rend, à savoir le transfert d'énergie. Au pire, ce schéma et cette explication pourront venir de **Judith** ou de **Luigi**.

Celui-ci passe en effet tout l'entretien à effectuer des recherches sur son ordinateur pour dénicher des informations supplémentaires ou recouper les schémas décrits avec ceux déjà dans la base de données de la SAVE. Ainsi, si les PJ ne le demandent pas, il peut également trouver sur Internet que la *MIZ Gesellschaft* est présente un peu partout en Europe, et notamment en Italie, où elle joue les mécènes pour de nombreuses institutions culturelles, notamment des expositions d'art contemporain, des résidences d'artistes, des programmes de réinsertion par la pratique des arts, et... de l'opéra.

Et ce soir, au théâtre de Marcellus de Rome, un



théâtre antique datant de l'empereur Auguste, aura lieu une représentation de Nabucco. L'endroit ne respecte aucune norme de sécurité, une séquelle de la privatisation partielle des sites antiques décidée par le gouvernement Berlusconi il y a une quinzaine d'années. Et parmi les parrains de la manifestation figurent plusieurs entreprises notoirement liées à la Mafia, ainsi que *MIZ Gesellschaft*. « Ces gens-là sont partout, » soupire **Judith**.

Par ailleurs, les voitures qui ont embarqué leurs proches à la sortie du paquebot appartiennent à une société de limousines privée dont le patron a déjà eu des ennuis avec la justice, mais qui semble bénéficier de solides protections. Pas besoin d'être un génie pour penser à la Mafia, là encore...

Luigi pourra même indiquer, si les PJ ne le demandent pas, que le théâtre de Marcellus est situé sur une portion particulièrement dense des antiques catacombes, dont une partie a été utilisée pour aménager les égouts romains au fil des siècles.

De là à supposer que le théâtre et son réseau de catacombes puissent servir de terrain de jeu à un poseur de bombes de la Mafia...

CHANGER L'AVENIR

Les PJ devraient se rendre au théâtre de Marcellus pour jauger de la situation. Au pire, **Judith** décidera qu'ils ont assez d'infos pour le moment et confiera à **Luigi** le soin de poursuivre les recherches. Le premier qui a des questions ou des informations appellera les autres.

Sur les murs extérieurs de la bâtisse antique, de grandes banderoles publicitaires frappées de la lune rouge et argent de la *MIZ Gesellschaft* confirment la participation financière de l'entreprise dans la représentation de ce soir – à guichets fermés, si quelqu'un pose la question à la billetterie. Et oui, il est possible de visiter le réseau de catacombes qui dispose d'une entrée à quelques mètres de là.

Il s'agit désormais de déjouer l'attentat. Le théâtre antique est piégé depuis la débandade de Barcelone. Si la journée n'est pas trop avancée, les PJ seront peut-être tentés d'alerter la police... Mais encore une fois, ils devraient s'en méfier et ils n'ont pour l'instant aucune preuve concrète d'un attentat en préparation.

Une alerte à la bombe anonyme peut fonctionner, mais les Fils de Baal seront alors sur leurs gardes. Après tout, eux aussi font certainement surveiller le théâtre. Et **Judith** aimerait que les Fils de Baal ne lui filent pas entre les doigts : déjouer l'attentat évitera le massacre, mais cela n'empêchera peut-être pas le sacrifice des proches, du moins si l'on en croit la transe hypnotique qu'ont vécue les personnages.

Malgré cet avertissement, **Judith** reste positive. Que les PJ lui demandent si elle peut mettre des ressources à leur disposition, ou que l'initiative vienne d'elle, elle sort son téléphone et demande : « *de quoi avons-nous besoin pour empêcher l'attentat sans avertir les Fils de Baal ?* »

Aux PJ d'imaginer un plan que la SAVE pourra mettre en œuvre après quelques coups de fil de **Judith**. L'organisation n'est pas omnipotente, mais elle a des contacts un peu partout, et ses locaux sont plus miteux par souci de discrétion que par réel manque de moyens. Elle n'est pas de taille à rivaliser avec les Fils de Baal, qui manipulent des sociétés entières depuis leurs comités de direction, mais elle peut rassembler du monde. Trouver dans ses rangs un démineur avec un chien entraîné ne pose pas de problème. Reste à savoir comment le faire entrer.

Quelques pistes possibles :

- Obtenir un passe d'accréditation pour un vigile de la société qui assure la protection du théâtre. **Judith** a aussi des contacts dans cette société ;
- Se faire passer pour le maître-chien qui guidera l'animal dans la représentation de ce soir.

Alerte à la bombe

Les Italiens ont un passé plein de terroristes, mais le dernier attentat survenu dans la Péninsule remonte à 2012, et les autorités vivent dans un sentiment de sécurité largement illusoire. Là où, en France, un coup de téléphone anonyme serait pris très au sérieux, la police italienne adopte une attitude nettement plus sceptique – au point d'en être exaspérante.

« *Comment, vous n'êtes pas au courant de la nouvelle mise en scène où les Babyloniens attaquent le temple avec leurs meutes ?* » ;

- Vérifier s'il n'y a pas des fuites de gaz sur les lieux. Il y a eu des signalements dans le voisinage, on veut vérifier que ça ne vient pas des canalisations qui passent sous le théâtre ;
- Contrôler l'emplacement des extincteurs...

Il faut que les PJ se décarcassent pour faire entrer le démineur de la SAVE et son chien pour qu'il repère les bombes. La grande porte leur est fermée, à eux de trouver la fenêtre que les Fils de Baal ont laissée ouverte. La SAVE est trop heureuse de faire la courte échelle aux PJ. Et le MJ les laissera facilement rentrer de toute façon : les vraies difficultés ne se situent pas ici...

Les bombes ont été posées à la va-vite et peuvent tout à fait être mises hors d'état de nuire par un spécialiste. Le démineur les trouvera donc assez vite et se lancera dans l'opération en estimant « *pouvoir le faire* », pour peu qu'on le laisse tranquille. Au MJ de faire comprendre aux PJ qu'ils ont fait le maximum de ce côté et qu'ils n'ont plus qu'à croiser les doigts et assurer leur partie de l'action : sauver leurs proches, rompre le lien de sang avec les Fils de Baal et terrasser ceux-ci. Vraiment, désamorcer les bombes, ce n'était peut-être pas le plus compliqué...

SIX PIEDS SOUS TERRE

Comme dans de nombreuses villes antiques, les catacombes de Rome peuvent être visitées de façon tout à fait officielle. Se joindre à un groupe de touristes paraît la meilleure option pour partir explorer les souterrains de la capitale italienne. Il faudra cependant s'éclipser du groupe avec des jets de Déplacement pour prendre un chemin dérobé (et déconseillé par le guide, évidemment). Celui-ci n'est pas idiot, compte ses ouailles à l'entrée et à la sortie, et donne l'alerte s'il lui manque du monde.



Une autre option consistera à passer par la première bouche d'égout qui se présente dans une ruelle tranquille assez ancienne. Dans ce cas, le groupe découvre de très (trop) près les égouts de Rome, leurs odeurs et leurs habitants (test de Résolution/Révolusion pour ne pas vomir, test de Terrain pour ne pas être surpris par des rats...). Après avoir erré un moment, ils finissent par trouver un accès au réseau de catacombes, plus ancien et hors d'eau.

Bien entendu, les Fils de Baal ont ménagé quelques surprises pour leurs pugnaces descendants, si d'aventure ils retrouvaient leur trace.

D'une part, les souterrains sont gardés: des «égoutiers» patrouillent, avec le signalement précis des PJ; ils attaquent à vue et cherchent à mettre KO leurs adversaires. Il faudra en découdre physiquement pour s'en débarrasser.

D'autre part, une fois ces premières défenses passées et les catacombes infiltrées, un labyrinthe magique a été mis en œuvre: une illusion fait tourner les gens en rond (ce qui évite également le passage de touristes...), de subtils détails changeant dans l'environnement souterrain pour faire croire aux intrus qu'ils progressent, alors qu'il n'en est rien. Néanmoins, le secours de leurs hôtes permet aux PJ de passer outre cet obstacle: ils ressentent que leur perception est différente, mais ne sont pas réellement incommodés par l'illusion. Il s'agit ici de montrer aux PJ qu'ils ne sont pas totalement démunis face à leurs ennemis.

Il y a fort à parier que les PJ se reposent sur les pouvoirs de leurs hôtes vengeurs, comme à Palerme. Cela ne saurait être ni permanent, ni absolu.

Les hôtes peuvent fournir:

- **leur sens de l'orientation**: le sang appelle le sang, même par-delà la tombe, et les hôtes guideront les PJ dans le dédale de souterrains vers les Fils de Baal;

- **leur force**: face aux sbires postés ici et là, les hôtes pourront déchaîner leur puissance.

En revanche, ils sont incapables de lutter directement contre leur propre sang. En d'autres termes, ils seront inutiles face aux Fils de Baal. D'ailleurs, au fur et à mesure de leur progression dans les catacombes, les PJ sentent la puissance de leurs hôtes s'amenuiser, à mesure que leurs indications se font de moins en moins précises...

Le contrecoup pour les PJ devrait être terrible. Alors qu'ils sont à bout de forces, l'énergie des hôtes dans ce monde s'épuise, et surtout, ils ne peuvent s'en prendre directement aux membres de leur propre dynastie. Par chance, un repère bien naturel prendra le relais pour guider les PJ: les cris de protestation de leurs proches.

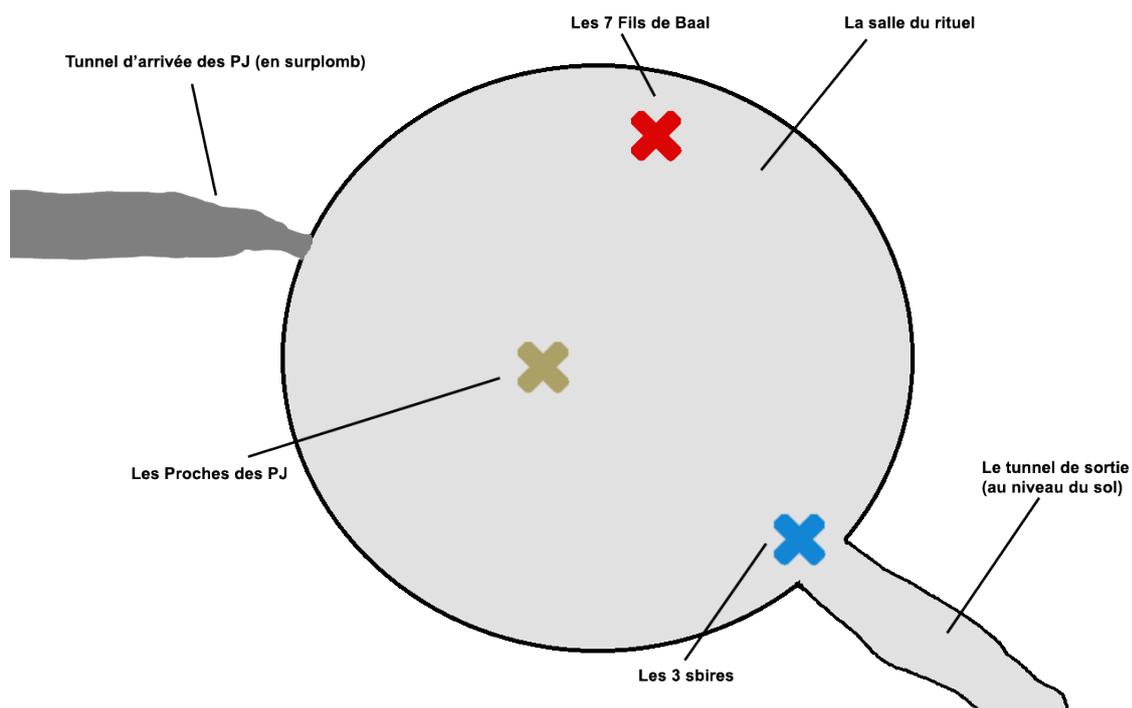
IL FAUT SAUVER LE COUSIN RYAN

Le couloir où résonnent les cris de colère, voire de terreur, se rétrécit brutalement pour ne devenir qu'une cavité d'un mètre de haut sur un mètre de large, et débouchant dans le vide. En contrebas du tunnel (trois mètres plus bas, avec une légère pente) par lequel les PJ arrivent, boueux, sanglants, épuisés, une gigantesque salle d'une vingtaine de mètres de diamètre a été creusée il y a plus de deux mille ans dans la roche. Trois sbires en costume noir totalement déplacés dans ces égouts mettent en place un ensemble de lampes électriques permettant d'éclairer la salle, elle-même dépourvue de tout ameublement.

Notes de mise en scène - Les catacombes

Cette scène de recherches dans les catacombes doit être l'occasion d'oppresser les PJ, de les user, aussi n'hésitez pas à faire appel au champ lexical de l'obscurité, de la paranoïa, de l'enfermement, etc.

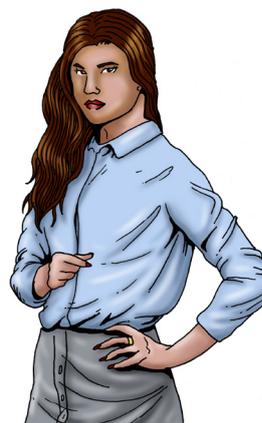
Il est important que pendant cette séquence, les PJ aient la sensation de s'épuiser, jusqu'au moment où leurs hôtes leur viennent en aide. Cela doit leur redonner confiance, puis sentir leurs hôtes perdre en puissance alors qu'ils touchent au but doit avoir un côté désespérant. Là, ce sont les cris de leurs proches qui doivent leur réinsuffler du courage. Bref, l'effet ascenseur émotionnel est volontaire: les personnages doivent arriver sur les lieux du rituel avec une forte envie d'en découdre et de mettre un terme à tout ceci une bonne fois pour toutes.



ASDRUBAL
Grand maître



CHARON
Grand prêtre de Baal
Ritualiste



SALAMBAAL
Grande prêtresse de Tanit
Ritualiste



ADARBAAL
Général



DAEDIDON
Femme d'affaires



HIMILCON
Maître navigateur



ABDITANIT
Maître espionne

Le lieu baigne dans une moiteur crépusculaire... Un groupe de sept personnes (les **Fils de Baal**) rit près du mur nord, tandis que sept autres sont ligotées au sol au milieu de la salle, mais non bâillonnées. Les PJ devraient ressentir une affreuse impression de déjà-vu. Mais cette fois, Hannibal n'est nulle part pour les aider.

Les **sbires** se postent à la seule entrée au niveau du sol, sans songer un seul instant à regarder en l'air. Le temps va être très vite compté pour les PJ. **Charon** s'exprime en punique et annonce un « *bon, commençons* » que tous les PJ comprennent.

Ce qui se passe si les PJ n'interviennent pas

Les sept **Fils de Baal** se rassemblent en cercle, puis invoquent le démon qui leur permettra de prolonger leur existence : ils s'étaient une veine, versent du sang dans une coupe, le boivent, énoncent leurs sept noms, appellent Baal, et enfin prononcent la formule antique (cf. description du rituel page 10). Tout cela devrait prendre cinq minutes tout au plus. Une fois cela fait, le démon apparaît, opère le transfert d'énergie, privant les proches des PJ de leur étincelle de vie. Ensuite, il voudra recevoir son paiement, constatera qu'il n'y a pas de décédés en masse à proximité et repartira avec un hurlement de frustration.

Comment agir ?

Laissez aux PJ le temps d'échanger entre eux sur la stratégie à adopter, pendant que les **Fils de Baal** se préparent à lancer leur rituel et que les **sbires** se placent à l'entrée au sol (dos à la salle : la menace est censée venir de l'extérieur, pas du plafond!).

Faites sentir aux PJ qu'ils sont en infériorité numérique et qu'il est inutile de vouloir interrompre le rituel des Fils de Baal en s'en prenant à eux. Ils seraient rapidement maîtrisés. Néanmoins, si un combat s'engage, les **sbires** interviennent pour défendre leurs maîtres. Les PJ ont peu de chances dans ces conditions : quand bien même un des sectateurs périrait, les survivants reprendront le rituel. Les PJ auront la consolation de mourir avec leurs proches.

Une fois leur rituel initié, les Fils de Baal sont pleinement concentrés sur leur invocation, et sur l'apparition du démon. Par ailleurs, ils doivent être tous présents pour réciter collectivement la formule d'appel de **Baalberith**.

Logiquement, c'est maintenant que les PJ devraient effectuer le rituel de coupure du lien du sang, sans oublier de se mentionner eux-mêmes (si nécessaire, leur hôte le leur rappellera dans un dernier souffle, avant de se taire à jamais).

Et si... les PJ coupent la lumière ?

...en sectionnant le câble d'alimentation par exemple ! Déjà, cela risque de « piquer un peu » le téméraire qui s'y risquera, car à défaut de bien se protéger, il risque de subir une décharge électrique très importante (blessure grave/majeure/critique selon le degré de non-protection du personnage). Néanmoins l'effet est immédiat : la plus grande confusion régnera (les **sbires** ont aussi besoin de lumière pour voir, même si leurs yeux sont phosphorescents une fois qu'ils sont transformés). La scène demandera de votre part une bonne dose d'improvisation et de réactivité (selon le moment où l'électricité est coupée). Le rituel des Fils de Baal doit néanmoins arriver à son terme quoi qu'il en soit (ils sont TRÈS motivés !), et l'apparition du démon générera une lumière blafarde suffisante pour que tout le monde voie la suite de la scène...

ÉPILOGUE

Le **démon**, vague silhouette translucide, flotte à deux mètres du sol. Ses proportions semblent celles d'un être humain difforme, pour ce qu'on en voit. Seul son buste, une tête et deux immenses bras terminés par trois griffes acérées sont perceptibles.

Quelques instants après son apparition, il semble hésiter. Sa tête dodeline de droite et de gauche, et sur ce qui lui sert de visage, dépourvu d'yeux, d'oreille ou de nez, ses bajoues frémissent, comme s'il humait l'air. Il n'a pas l'air de trouver les victimes offertes (et pour cause, le lien du sang a été coupé). Il se tourne alors vers les **Fils de Baal**, reconnaissant enfin l'essence qu'il doit aspirer. Le grand prêtre **Charon** comprend que quelque chose ne va pas et se met à répéter « *Non, non, non ! Tes victimes sont là ! Elles sont là !* » en désignant les proches des PJ (et éventuellement les PJ si leur présence est connue). N'écoutant que l'appel du sang, le **démon** se paye sur ceux qui l'ont invoqué et aspire leurs énergies vitales. Les **Fils de Baal** s'écroulent, leurs corps desséchés comme ceux d'une momie, avant que le **démon** ne disparaisse comme les PJ l'ont déjà vu faire il y a deux mille ans : en se repliant sur lui-même tel un immonde origami de chair.

Les **Fils de Baal** morts, les **sbires** s'effondrent puis se dissolvent de se dissoudre (cf. scénario 2). Les PJ et leurs proches se retrouvent enfin. Les explications risquent d'être longues. Elles pourront se faire sur le chemin du retour, ou qui sait, lors des derniers jours de la croisière du *Costa Diadema*...

CAHIER TECHNIQUE

Les lettres D, E et M qui précèdent la valeur d'une spécialisation précisent le niveau de maîtrise: Débutant, Expert ou Maître.

LES FILS DE BAAL

Abditanit: VIG 60, VOL 62, REF 58
Spécialisations: Poignard (E90), Pistolet (M108), Interrogatoire (M115), Commandement (E95)

Himilcon: VIG 50, VOL 65, REF 45
Spécialisations: Navigation (M115), Pistolet (E75)

Adarbaal: VIG 65, VOL 58, REF 50
Spécialisations: Commandement (M118), Armes blanches (M115), Armes de poing (E80)

Les autres: VIG 50, VOL 60, REF 55
Spécialisations: deux domaines de leur spécialité au niveau Maître (+50 sur VIG, VOL ou REF)

LES ENFANTS D'HANNIBAL

Emilia Casperone: VIG 40, VOL 65, REF 40
Spécialisations: Journalisme (M115), Charme (D80), Interrogatoire (E95)

Louis Malterre: VIG 50, VOL 63, REF 53
Spécialisations: Internet (D78), Pistolet (D68)

Ruben Steiner: VIG 71, VOL 45, REF 70
Spécialisations: Arts martiaux mixtes (E91), Enquête (D85), Armes de poing (E100)

I. BARCELONE – LES RACINES DE LA COLÈRE

Salvador Lloret: VIG 45, VOL 60, REF 50
Spécialisations: Psychologie (E90), Enquête (D75)

Paquita Dal Molin: VIG 38, VOL 45, REF 45
Spécialisations: Écologie (E75)

Sandra Zafon: VIG 40, VOL 40, REF 40
Spécialisations: Internet (E75), Secrétaire (M90)

Ernesto Gutierrez: VIG 57, VOL 55, REF 50
Spécialisations: Armes à feu (E80), Combat à mains nues (E87), Intimidation (D70)

Homme de main (Seeds): VIG 52, VOL 40, REF 48
Spécialisations: Pistolet (D63), Moto (D63)

Membre de Seeds: VIG 50, VOL 40, REF 42
Spécialisations: agriculture (E70)

II. PALMA – LA VILLA DES ANTIQUITÉS

Pedro Perez: VIG 65, VOL 40, REF 57
Spécialisations: Combat à mains nues (E95), Glaive (E95).

Sbire (villa): VIG 60, VOL 40, REF 57
Spécialisations: Combat à mains nues (E90), Glaive (E90).

Molosse: VIG 65, VOL 40, REF 55
Spécialisations: Course (D80), Morsure (D80), Pistage (E70)

Alfonso Cordiche: VIG 55, VOL 50, REF 70
Spécialisations: Interrogatoire (E80), Pistolet (D85)

III. EN MER – LE DÉBUT DE LA FIN

Personnel de bord: VIG 45, VOL 55, REF 50
Spécialisations: domaine professionnel (expert +30) sur VIG, VOL ou REF selon la profession.

Proche (adepte): VIG 50, VOL 40, REF 42
Spécialisations: agriculture (E70)

Sbire (bateau): VIG 60, VOL 40, REF 57
Spécialisations: Combat à mains nues (E90), Glaive (E90).

Participant au banquet: VIG 40, VOL 50, REF 50
Spécialisations: aucune

Hannibal: VIG 60, VOL 60, REF 55
Spécialisations: Lutte (M110), Glaive (M110), Politique carthaginoise (E80)

Soldat carthaginois: VIG 55, VOL 50, REF 55
Spécialisations: Glaive (E70), Lance (E70)

Avatar 1: Officier carthaginois (infanterie)
AGL 55 FOR 70 VIG 63 CON 40 PRS 35 VOL 38
DEX 45 PCN 55 REF 50

Déplacement 55, Prouesse 70, Corps à corps 63, Recherches 20, Communication 35, Entretien 19, Terrain 45, Enquête 55, Armes à distance 50
Spécialisations: Commandement (E65), Armes blanches (E100), Lutte (E70)

Avatar 2: Officier carthaginois (cavalerie)
AGL 57 FOR 68 VIG 63 CON 42 PRS 50 VOL 44,
DEX 55 PCN 45 REF 50

Déplacement 57, Prouesse 68, Corps à corps 63, Recherches 22, Communication 50, Entretien 22, Terrain 55, Enquête 45, Armes à distance 50
Spécialisations: Commandement (E74), Armes blanches (E93), Lutte (D78)

Avatar 3: Officier carthaginois (cavalerie)

AGL 65 FOR 60 VIG 63 CON 50 PRS 55 VOL 53
DEX 48 PCN 62 REF 55

Déplacement 65, Prouesse 60, Corps à corps 63,
Recherches 25, Communication 28, Entretien 27,
Terrain 48, Enquête 62, Armes à distance 28

Spécialisations: Armes blanches (E93), Lance (E93),
Équitation (E95), Commandement (E58)

Avatar 4: Athlète

AGL 70 FOR 68 VIG 69 CON 45 PRS 55 VOL 50
DEX 48 PCN 52 REF 50

Déplacement 70, Prouesse 68, Corps à corps 69,
Recherches 23, Communication 21, Entretien 25,
Terrain 48, Enquête 26, Armes à distance 50

Spécialisations: Lutte (E99), Course (E100), Armes
de jet (E80)

Avatar 5: Capitaine de navire de guerre

AGL 65 FOR 60 VIG 63 CON 48 PRS 60 VOL 54
DEX 50 PCN 55 REF 53

Déplacement 65, Prouesse 60, Corps à corps 63,
Recherches 24, Communication 60, Entretien 54,
Terrain 50, Enquête 55, Armes à distance 27

Spécialisations: Armes blanches (E93), Lutte (E93),
Commandement (E90)

Avatar 6: Propriétaire de haras (et chasseur) (rôle
mixte)

AGL 70 FOR 65 VIG 68 CON 45 PRS 50 VOL 48
DEX 45 PCN 50 REF 48

Déplacement 70, Prouesse 65, Corps à corps 68,
Recherches 23, Communication 25, Entretien 24,
Terrain 45, Enquête 25, Armes à distance 24

Spécialisations: Équitation (E100), Pistage (E80),
Arc (E78)

IV. PALERME – VOIR PALERME ET SURVIVRE

Proche (adepte): VIG 50, VOL 40, REF 42

Spécialisations: agriculture (E70)

Mafieux (tireur): VIG 58, VOL 38, REF 48

Spécialisations: Combat au couteau (D73), Pistolet
(E78), Intimidation (E68)

Mafieux (chauffeur): VIG 58, VOL 38, REF 48

Spécialisations: Combat au couteau (D73), Pistolet
(E78), Conduite (E78)

V. ROME – WEEK-END À ROME

Douanier: VIG 50, VOL 52, REF 45

Spécialisations: Fouille (E82), Droit (D67), Pistolet
(E75)

Judith Denzi: VIG 55, VOL 50, REF 55

Spécialisations: Recherches académiques (E50),
Déguisement (E90), Antiquités (E80)

Luigi Pietta: VIG 50, VOL 63, REF 53

Spécialisations: Informatique (E95), Internet
(M113), Pistolet (D42)

Démineur: VIG 46, VOL 53, REF 44

Spécialisations: Déminage (M94), Réparation (E74)

Égouttier: VIG 58, VOL 38, REF 48

Spécialisations: Combat au couteau (D73),
Intimidation (D53)

Sbire (crypte): VIG 60, VOL 40, REF 57

Spécialisations: Combat à mains nues (E90), Glaive
(E90).

PNJ GÉNÉRIQUE

Agent de police: VIG 55, VOL 52, REF 55

Spécialisations: Combat à mains nues (D70), Droit
(D67), Pistolet (E70)

Enquêteur de police: VIG 52, VOL 60, REF 55

Spécialisations: Droit (E90), Scènes de crime (E85),
Pistolet (E70)