

## Le baiser du dragon.

Ce scénario est basé sur le système du jeu "Vermine", et présente une des facettes de cet univers post apocalyptique. Il est volontairement dirigiste. Le meneur doit progressivement installer une ambiance mystique. En effet, vermine est un jeu où la magie n'a pas sa place mais où les situations peuvent faire douter les personnages. Les monstres des histoires existent-ils? les légendes religieuses nous décrivent-elles l'avenir? Que voient réellement les chamans dans leur transes? Tout ce mysticismes à la fois décalé et bien enraciné dans ce monde à cependant tout à fait sa place.

Ici il s'agit d'une homme malade de la porphyrie qui enlève des enfants, pensant que leur sang, s'il le boit, guérira sa maladie et le rendra immortel. Il est important de laisser les joueurs penser que c'est une créature mystique ou encore la vermine qui est en rapport avec ses enlèvements.

Le profil du groupe de PJ est à tendance humaniste. Les backgrounds des PJ sont volontairement évasifs, afin de laisser toute la liberté d'interprétation et la créativité de jeu au joueur.

Ce scénario, bien que linéaire, devrait permettre un certain nombre de possibilités de fausses pistes si nécessaire. Bonne partie!

### Introduction :

Alors que les personnages sont en route vers Agen pour rejoindre leur communauté après avoir enfin trouvé de quoi réparer leur générateur, ils s'arrêtent pour faire une halte bien méritée près d'un ancien hangar routier. C'est une aire d'autoroute abandonnée. Des carcasses de véhicules déposées et vidées du contenu de leur réservoir, gisent un peu partout, semblables à des cadavres de créatures fantastiques. Les anciens sanitaires sont écroulés et inutilisables même en tant qu'abris. La forêt avoisinante jette une ombre inquiétante sur l'ancienne autoroute aujourd'hui gondolée par les racines et le manque d'entretien. Un jet de connaissance (difficulté 15 pour le chaman ou le médecin, 20 pour les autres.) fera dire aux personnages que la région doit être infectée de scolopendres géants. En effet, il ne fait pas bon de traîner seuls et à pied la nuit dans le coin...

C'est alors qu'un groupe de pillards surgit de l'intérieur de vieilles remorques et de derrière des carcasses de camions. Armés de pistolets et de fusils, ils braquent les personnages et leur ordonnent de descendre de leur véhicule. Il est déconseillé ne pas obéir. Ils sont 7 et n'ont pas l'air de plaisanter. Si l'un des personnages engage le combat, il sera plus ou moins gravement blessé ou simplement mis hors d'état de nuire, assommé ou sonné.

Ils sont en planque et disposés de manière à accueillir comme il se doit un éventuel groupe de voyageur. Ils possèdent un campement à quelque kilomètres plus loin sur la route, mais pénible d'y aller à pied. Il se trouve à environ 40 Km.

**Seuils de blessures :** 5/7/9.

**Caractéristiques :** Caractéristiques mentales et sociales à 2D, caractéristiques physiques et manuelles à 3D.

**Spécialités** : Conduite (confirmé), Mêlée (Confirmé), Armes à feu (débutant), Embuscades (débutant), Diplomatie (débutant).

**Matériel** : Fusil de chasse\*\* (2D/2B, 10/25/50), Beretta M92 (3D/1B, 5/30/50).

**Protection** : Type : "pare-balles" (1D/1D contre armes à feu).

\*\* double détente, permet de tirer deux projectiles en une seule action.

Le groupe se voit donc enlever son moyen de transport si précieux ainsi que leur sacs avec toutes leurs affaires, leur nourriture et leur eau à l'intérieur. Insistez sur le fait que passer une nuit dehors au milieu de nul part à la merci des prédateurs insectes ou humains est une très dangereuse idée.

### **Le parc :**

Les personnages aperçoivent alors un ancien parc d'attraction. Facilement reconnaissable, on distingue dans la brume du soir les restes des montagnes russes qui autrefois avaient fait le bonheur et l'excitation des enfants et des touristes. Les restes décrépis du lieu par le passé si plein de vie et de joie, paraissent sombres sous le ciel lourd de la pluie qui s'annonce ce soir. Une gigantesque tête de kangourou décatie levant le pouce surplombe l'entrée du parc de son sourire immuable. Des lettres qui autrefois avaient été lumineuses pendent négligemment. On lit encore « Wal Bi ». On remarque les palissades artisanales, armées de pieu, d'environ deux mètre de haut. On trouve dans ce parc de vieux restes de stands d'amusement et les rares manèges qui ne sont pas encore tombés en ruines sont inutilisables faute d'électricité. Plus loin, les vieux hangars servent aujourd'hui d'habitations à une communauté de récupérateurs. Ils ont élu domicile dans le parc il y a quelques années pensant y trouver des ressources. Finalement les anciens locaux et garages du parc offrent de parfait abri pour eux et leurs enfants.

Après avoir longé la route en suivant la fumée, les Pjs se retrouvent face à une zone fortifiée à l'aide d'épieux et de rondins de bois. Derrière ces palissades, en retrait se trouve un portail de fer et de grillages marqué par les années et le temps. Des scolopendres de tailles diverses sont empalés sur le épieux. Les carcasses portes des marque de « combat » au fusil. Visiblement on a tenté de s'en défaire par les armes avant qu'ils ne meurent empalés.

Le portail est fermé par une lourde chaîne et un cadenas. Dehors un groupe de trois personnes et un chien semblent patrouiller au loin. La pluie nocturne réduit considérablement la visibilité. Les trois personnes sont des membres de la communauté des récupérateurs : David, Hélène et Zack.

Cette communauté à tendance humaniste sédentaire vit du troc avec les voyageurs de passage et de la récupération d'eau de pluie. En effet le parc se situe à quelques kilomètres d'un village où la vie s'est réorganisée il y a peu. Ce groupe d'individus est composé de plusieurs familles qui récupèrent, réparent et échangent les objets issus du troc ou de leurs pérégrinations. La plupart du temps, les gens viennent les voir à la recherche d'un objet en particulier ou bien pour faire réparer des appareils défectueux en échange d'autres objets ou de nourriture.

Autrefois ces gens étaient très ouverts et très accueillant envers les étrangers, mais depuis peu leur comportement a changé. En effet, quelqu'un, ou quelque chose, enlève les jeunes enfants sans jamais ni se faire remarquer, ni laisser de trace.

### **Les récupérateurs :**

Zack est un jeune père de nature farouche et impulsive. C'est un homme courageux mais particulièrement intrépide. Il est le père de la jeune Maya, âgée d'à peine cinq ans. Il porte un bonnet de laine bleue ainsi qu'une parka usée. D'une forte carrure, Zack est assez intimidant, mais sous des couvertures hostiles, il se révèle être un homme plein de douceur et de bonne intention.

**Seuils de blessures** : "5/7/9".

**Caractéristiques** : Toutes les caractéristiques à 2D, sauf Précision 4D, Santé 3D, Connaissance 3D.

**Spécialités** : Marchandage (confirmé), Mécanique (confirmé), Bricolage de fortune (confirmé).

**Matériel** : une dizaine de fusils de chasse (2D/2B, 10/25/50) 150 munitions, couteaux, poignards, tournevis... (1D/1B)

**Protection** : Type : "Cuir rafistolé" (1D/1D contre fouet, chaîne et couteau.)

David et Tréva forment un couple heureux, parents de deux jeunes garçons et d'une petite fille. Tom, 12 ans, Sonia 9 ans et Vincent, 6 ans. David est petit (environ 1 m 65) et brun et son épouse blonde fait à peu près la même taille que lui. Ce sont deux personnes profondément pacifiques et d'une grande générosité qui aiment à faire le plus grand bien autour d'eux.

Hélène est une jeune femme noire, veuve depuis peu qui élève au sein de la communauté son fils Jules âgé de 7 ans. Elle est très grande et particulièrement jolie. Bien qu'elle parle peu d'ordinaire, elle est très douce et sait être d'un grand réconfort lorsque les circonstances l'imposent. Son compagnon a trouvé la mort à cause d'une chute du haut d'un manège alors qu'il cherchait un câble électrique de remplacement pour réparer un objet que des marchands avaient troqués.

Papi Pierre est un vieil homme, doyen de la communauté. Il était bibliothécaire et garde précieusement dans une petite pièce du hangar d'habitation principal des étagères entières de livres fantastiques. Il est assez grand, plutôt sec et porte de grosses lunettes à monture en écailles surmontant un nez aquilin, il est assis sur un vieil fauteuil, près du poêle à bois, un plaid sur les genoux. Les enfants apprécient beaucoup les discussions avec Papi Pierre qui leur raconte souvent des histoires fantastiques mais leur prête aussi des livres de manière à leur permettre de se cultiver. Il s'est chargé il y a longtemps de l'éducation littéraire de la nouvelle jeunesse.

### ***Les enfants :***

Les enfants de cette communauté ont toujours été élevés ensemble. On peut même dire

qu'ils ont leur propre mode de vie au sein des récupérateurs. La journée, alors que les adultes travaillent à la réparation et l'obtention de divers objets, ils s'instruisent eux même des livres et des histoires qu'ils ont pu lire dans des ouvrages de fiction ou entendre de la bouche des voyageurs et des gens de passage. Ils aiment entendre ses histoires venues de « dehors ». Papi Pierre est lui aussi une source de savoir quasi inépuisable.

Les leader de ce groupe sont tom et Sonia, l'aîné et la cadette de David et Tréva. Les enfants ont développé une croyance, *sorte de nouvelle religion aux racines chrétiennes. Leur légendes racontent que " Quand Dieu existait, il nous protégeait, il veillait sur nous. Mais il a été renversé de son trône, son sang a coulé sur la terre, ses affaires ont toutes été arrachées, sa maison a été dévalisée, ses ennemis ont jubilé en le voyant, ses "potes" ont été évincés. Ecoutez le silence règne, écoutez le silence. Cheke cheke palawa, cheke cheke rom (bis)."* Ceci est leur litanie, une sorte de psaume qu'ils déclament en secouant des grelots et des fétiches. Selon eux, les anges encore dans les cieux sont trop occupés à tenter se battre contre les démons qui ont renversé la Dieu, leur enverront un héros... Une sorte d'ange gardien ou d'Elu pour les protéger et les sauver.

Le petit groupe compte 8 enfants qui croient tous en cette légende et prient chaque jour. Tom porte un kaway bleu , Sonia a sur la tête un chapeau de laine colorée, Vincent a cinq ans c'est le plus jeune, Maya est une gamine brune aux cheveux tressés qui trimbale une peluche décatie, Jules qui a une bouille ronde et est très timide , Adrien qui porte une paire de bottes trop grande, Elisabeth et Christophe qui respectivement porte un collier de plume et une vieille casquette rouge.

**Seuils de blessures** : 4/6/8.

**Caractéristiques** : Toutes les caractéristiques à 2D, sauf Agilité à 3D et Force à 1D.

**Spécialités** : Littérature (débutant), Discrétion (confirmé).

### **Le croque-mitaine :**

Le hangar principal constitue la pièce à vivre de la communauté. Il est séparé en deux partie distinctes par des paravents. La première est la salle de vie commune, avec ses cuisines et sa grande table où tous se réunissent pour manger. Sur la gauche, après l'imposant poêle à bois, une petite porte close mène à la bibliothèque personnelle de Papi Pierre. La seconde, plus au fond, derrière les paravents est faite d'une accumulation de matelas, et constitue un dortoir commun plutôt confortable.

Le dortoir des enfants est adjacent à celui des parents Mais l'entrée est de l'autre côté, par l'extérieur. Dedans, des matelas sont confortablement disposé. Chaque enfant a aménagé son petit coin personnel. La seule différence c'est que la moindre ouverture sur l'extérieur est bouchée. Exception faite de la grille menant à l'ancien circuit électrique. Qui elle est vissée et fixée dans le mur.

Les personnage seront logés dans un autre bâtiment, anciennement délivré au matériel d'entretien mais aujourd'hui aménagé en pièce « d'accueil » pour les gens de passage. C'est un lieu plus étroit qui peut logé confortablement 6 à 7 personnes pour dormir. Les

murs sont de béton nu et le sol également. Sur le mur un vieux coffret électrique est fixé. Vestige de l'ère technologique.

Après avoir fait connaissance avec les personnages, les récupérateurs sont un peu moins méfiants mais toujours pas suffisamment en confiance pour s'expliquer d'avantage. Ils leur proposent un repas ainsi que de les accepter parmi eux puisqu'ils n'ont nul part où aller pour le moment. En échange, ils demanderont aux personnages de les aider à monter la garde pour protéger les enfants le temps qu'ils restent là. Le groupe d'enfants rejoindra les adultes et le jeune Tom s'exclame que Jérémy est l'Elu qui viendra terrasser le Dragon.

Une fois que les personnages établissent leur camp de fortune pour passer la nuit, le groupe de gamins vient voir Jérémy.

*" Le Grand projet dit que quelqu'un viendra pour nous sauver du dragon."*

*" Dracula ça éveille quelques souvenirs? Les créatures de la nuit, les morts qui se nourrissent des vivants? Nous comptons sur toi pour l'arrêter!"*

Jérémy aura beau aborder la question de façon rationnelle, il n'y trouvera que des réponses fantasmagoriques parlant de monstres suceurs de sang, de croque-mitaine et autres mangeurs d'enfants.

Ils raconteront à tour de rôle l'histoire de saint Georges et du dragon, de Dracula dont le nom signifiait "dragon" et d'autres légendes toutes aussi effrayantes.

La nuit se passe sans encombre. Si les joueurs décident de faire des tours de garde il est possible de leur faire percevoir quelques sons dans les bois. Des animaux qui grattent le sol, des hululements ou encore des cris qu'une créature dévorée par la vermine des sous-bois. Avec un très bon jet de perception ils pourront entendre le chien hurler très brièvement à un moment et en retrouverons la carcasse vidée de son sang au pied la palissade. Un scolopendre de petite taille ( environ 1 m) chassait et n'a pas pu emporter le chien de l'autre côté de la palissade par la brèche par laquelle il s'était glissé.

### **Les langues se délient :**

Si les personnages interrogent les adultes, ils apprendront qu'il y a environ deux mois, ils ont perdu Annie; et quelques semaines plus tard, ce fut au tour de Ralph.

Si les joueurs les questionnent, on leur dira qu'aucune trace n'a permis de suivre la piste du kidnappeur excepté des gouttes de sang à l'endroit où la petite Annie avait disparu.

S'ils posent des questions sur le Dragon, Zack leur répondra que c'est l'un des noms que donnent les enfants au ravisseur, en référence au vampire légendaire Vlad Dracul dont le surnom signifiait "Dragon". Il dit avoir déjà entendu d'autres surnoms comme "le baiser écarlate, les vautours nocturnes, le croque-mitaines ou encore le fantôme", mais c'est bien le dragon qu'ils utilisent principalement. Malgré la conviction que les enfants placent dans ces légendes, Zack affirmera que ce ne sont que des enfantillages et qu'ils espèrent tous que ce n'est pas la vermine locale qui capture leurs bambins.

Tréva pleine de tristesse ajoutera que l'auteur de ces enlèvements qui qu'il soit ne peut être qu'un monstre, peu importe le nom qu'on lui donne.

Quatre gamins en tout ont disparus, expliquera David si on le questionne. "On a perdu Cellia alors que l'on avait déjà commencé à faire des patrouille. On a pu en sauver un plus tard mais ce fut au prix de l'un des parents et le ravisseur est parvenu à prendre la fuite ce soir là." Tréva ajoutera qu'après ces événements, trois familles ont quitté la communauté. Si on demande aux gens pourquoi ils ne s'en vont pas à leur tour, les parents répondront qu'ils n'ont nul part ailleurs où aller, qu'ils vivent des ressources qu'ils ont sur place et que de toute façon, les autres communautés alentour ont elles aussi perdu des enfants.

Si les personnages observent attentivement les étalages d'objets, ils remarqueront que leurs affaires s'y trouvent! David leur expliquera qu'un groupe d'hommes est passé la veille les échanger contre des outils. David leur propose d'un air meurtri de reprendre leurs sacs. Il ne sait pas où allaient les hommes mais est certain qu'ils reviendront bientôt. Ils lui auraient confié un générateur manuel pour réparation. Ils reviendrons dans deux jours le récupérer... La seule façon de récupérer le 4X4 est de rester sur place. Le groupe pourra alors aider à protéger les enfants en échange de l'hospitalité de la communauté.

Zack cependant est méfiant. Il dit que tant que les ravisseurs courent toujours, il aura des doutes sur les personnages et qu'il les gardera à l'oeil !

Plusieurs hypothèses ont été envisagées.

Dans la région certains chasseurs et nomades ont dit avoir aperçu des scolopendres de plusieurs mètres. Les récupérateurs ont un jour trouvé une mue gigantesque. Des attaques de scolopendres plus petits ont lieu régulièrement aux abords des palissades qui sont

Une jeune femme blonde et grande passée pour faire réparer une arme enraillée raconte dit avoir été victime d'une tribu d'enfants orphelins cannibales qui vénéraient un certain monstre maléfique nommé Lobo s'apprêtant à répandre le chaos sur la terre une fois de plus enlève les enfants pour en faire des monstres à son service. Ils qui capturaient des gens pour les manger ou en faire des offrande à un chien loup empaillés dans les sous sols d'un ancien fast food près de Amiens... Elle et son groupe y seraient restés si elle ne s'était pas forcée à vomir les somnifères que des gamins leurs avait fait ingurgiter.

Ses amis sont restés au village à quelque Km de là et repasserons la prendre d'ici trois jours. Elle est grande et athlétique, et porte une combinaison rapiécée et renforcée avec toute sorte de matériaux trouvés à droite et à gauche. Elle arrive à la fin du premier jour et sera logée à la nuit tombée avec les PJs.

Mais concernant les disparitions, on parle aussi bien sûr, de marchands d'esclaves, de rituels sacrificiels, de trafic de viande etc.

### **Les foudres divines :**

Au fil des années, après la chute, les enfants qui ont mûri très vite (trop vite) ont trouvé

en la religion un certain nombre d'explications et de réponses à leurs appels à l'espoir. Patchwork de christianisme obscurantiste, de paganisme et de folklore urbain leur croyance est sans conteste une échappatoire à ce monde ne ruine dans lesquels ils sont nés et / ou grandissent. Attendre un élu providentiel qui viendra les sauver d'une mort certaine ou d'un avenir sombre leur évite de se confronter à la dure réalité de ce monde apocalyptique et leur permet de s'évader, de croire et d'espérer à une amélioration prochaine de leur situation.

Ce genre de regroupement n'est pas rare et de plus en plus d'enfant à travers le pays adoptent ces rituels. Nul ne sait vraiment d'où vient cette foi, ni quel en sont les prophètes et les prosélytes mais une chose est certaine, la situation est réelle et de nouvelles idéologies voient le jour en ces temps de troubles.

On raconte qu'un homme qui aurait « un don de Dieu » aurait Vu la prophétie et la repend.

Dans l'après midi les enfants viennent voir les personnages pour leur expliquer la situation.

*" Les adultes ont tous la frousse. Ils nous croient fragiles, mais on a pas besoin d'eux. "*

Les enfants ont à leur disposition une quarantaine de livres dont un livre d'histoire (romaine) et un de mathématiques (fractions et séquentielles).

Un des gamin ajoute à l'intention de Jérémy "On savait que t'étais un type bien, ça faisait partie du Grand Projet"

Les enfants amènent les personnages à leur cachette pour leur montrer l'ancien hangar à manège.

Sur l'un des murs du nid douillet des gosses, une fresque représente un homme habillé comme Jérémy et lui ressemblant de façon frappante et troublante ; donner un coup de poing à un bandit dont le front est orné d'un tatouage rouge en forme de dragon.

Au loin on entend l'orage et les gamins font une brève prière silencieuse.

*"Les forces du mal ont emporté la victoire mais les anges vengeurs qui ont survécu à l'enfer sont les gardiens du ciel. Ils se battent contre les démons. Parfois quand il y a de l'orage on les entend là haut. Ils foudroient les méchants. On dit qu'un d'entre eux foudroiera le Dragon. Mais les anges ne peuvent pas gagner, il y a plus de démons que d'anges. C'est pour ça qu'ils t'ont envoyé Jérémy!"*

Les personnages tenteront certainement d'entamer une discussions mais un cri retenti bien vite : *"Venez! Tous, venez vite!"*

Tout le monde se réunie pour organiser des patrouilles. L'ambiance est tendue quand les personnages retrouvent enfin les membres de la communauté alarmés. Un petit garçon, Jules , a disparu. C'est le fils d'une dénommée Hélène. Ils vont fouiller le parc. Ils trouvent une casquette ensanglantée sous un manège.

Hélène accuse le groupe d'être responsable de la disparition de son fils. David défend le groupe comme il peut mais Hélène dit que rien ne prouve qu'ils ne soient pas impliqués. David demande aux étrangers de les laisser et de retrouver à l'écart le temps de calmer les esprits.

Alors que les personnages s'écartent du groupe des récupérateurs qui tentent de calmer

la mère éplorée, ils tombent sur une étrange cérémonie.

*Sonia : "- Le ciel nous a envoyé un ange gardien, un protecteur un peu trop tard pour sauver Jules mais maintenant Jérémy est avec nous et rien ne peu nous arriver.*

*Tom : - Tu seras toujours dans nos cœur Jules, et on ne t'oubliera pas Annie, ni Hector, ni Ralph, ni toi Cellia, on se retrouvera là haut Amen.*

*Tous : - Cheke cheke palawa, cheke cheke rom. Cheke cheke palawa, cheke cheke rom."*

La nuit venue l'enfant n'a toujours pas été retrouvé. Les gens instaurent des tours de garde.

On retrouve cependant un petit cadavre de marcassin à moitié dévoré aux abords du parc. Laissez les personnages envisager les hypothèses les plus tragiques.

Les personnages ont déjà entendu parler des histoires d'anges vengeurs. Simon sait que dans beaucoup de villes qu'il a traversées, il a vu des enfants se réunir de la même façon et entonner des litanies semblables. Le plus troublant n'étant pas ces rassemblement mais les mots étranges utilisés qui sont partout les même : "Cheke cheke palawa, cheke cheke rom."

Les personnages iront se coucher le soir, l'esprit inquiet et troublé.

Lorsqu'il se couche Alexandre trouve sous son sac de couchage, enveloppé dans du tissu noir sur son oreiller, une croix en bois taillée en pointe au bout comme un pieu.

### **Une nuit agitée:**

#### ***Cauchemar de Laure.***

Tu avances dans un conduit étroit. Quelque chose te poursuit. Une ombre qui glisse derrière toi. Elle est rapide. Ta main se pose dans quelque chose de poisseux et de chaud. Une odeur forte assaille tes narines. C'est du sang. Tu te retournes brièvement et tu peux apercevoir que la créature à ta poursuite est une sorte de serpent géant. Un gros lézard de couleur jaune. Tu arrives enfin à sortir du conduit et des bras puissants te saisissent. Tu revoie les bandits qui ont volé le 4x4. Ils t'attrapent et t'emportent plus loin où tu ne peux pas distinguer les choses. Il fait noir.

#### ***Cauchemar d'Alexandre.***

Tu entends un bruit étrange. Tu ouvres les yeux et tu constates que tous tes amis ont disparus. Tu es seul, allongé sur ton duvet. Tu te redresses alors que le bruit se précise en un sifflement strident. Partout, un épais brouillard recouvre le sol et une lueur verdâtre de la lune pâle qui s'y reflète. Tu marches en direction du bruit mas tu ne parviens pas à voir ce qui le produit. Alors que tu lève la tête vers les montagnes russes décaties, tu aperçois une forme noire accrochée en haut, immobile. Cela ressemble à une sorte de grosse cosse de haricot de la taille d'un être humain. La chose remue, comme une chenille dans un cocon. Tu es terrifié. C'est alors que la cosse se déplie lentement et qu'une créature hideuse aux traits vampire fond sur toi comme un prédateur depuis le haut du manège.

### ***Cauchemar de Frédéric.***

Tu marches dans la forêt et tu entends un bruit étrange, comme un cri aiguë, une plainte. Des formes vives et lestes se déplacent autour de toi comme pour t'encercler. Tu entends des rires et des pleurs d'enfants dans le noir. Tu ne distingues pas la nature des formes mais tu imagines qu'il s'agit de ces fameux des enfants du dieu chien Lobo. . Dans le brouillard et les odeurs d'humus tu distingues au loin une forme étrange avec 4 yeux rouges. A tes pieds, sur le sol couvert de sang, tu vois deux serpents glisser et s'enrouler l'un autour de l'autre en se mordant mutuellement. La forme noire se rapproche, elle est immense. Tu ne peux pas bouger. Tu distingues que c'est un cavalier sur une monture d'ombre. Il ressemble à l'un des quatre cavaliers de l'apocalypse sur les gravures anciennes. Les yeux rouges sang comme ceux de sa monture, une large cape noire et deux crocs luisant. Il étend ses bras de toute leur envergure et la cape immense s'envole et t'enveloppe. Tu étouffes.

### ***Cauchemar de Jérémy.***

Tu es nu. Quelque chose te démange sur les omoplates mais tu ne parviens pas à te gratter. Autour de toi tout est blanc et vide. Tu vois un homme debout devant toi, immobile.

La démangeaison se transforme en douleur terrible! L'homme est ton double identique. Quelque chose "explose" dans ton dos, ta peau te brûle atrocement. Et tu vois s'envoler autour de toi des plumes blanches par dizaines. Ton double; fait sortir deux ailles noires et membraneuses de son dos. Vous vous fixez un moment, tu ne comprend pas ce qu'il veut, il ne dit rien. Tu lui demande "Qui es-tu?", il ne répond pas. Sur son front un dragon est tatoué. Il tend son bras droit sur le côté et fait sortir de sa main une épée enflammée. Il te fonce dessus. Tu recule pour esquiver son coup brutal, une épée d'éclair apparaît dans ta propre main. Tu essaie de te défendre, tu sens en toi la puissance de ton épée divine, mais il profite de ton inexpérience pour t'enfoncer l'épée de feu dans l'abdomen... Tu tombe lourdement sur sol alors qu'il te regarde de toute sa hauteur...

### ***Cauchemar de Simon.***

Tu tiens la main d'une petite fille, c'est Léa, ta fille, elle à 5 ans. Vous marchez près de l'eau, tout est paisible. Quand soudain des cris de panique retentissent au lointain. Des milliers de rats affolés courent entre vos jambes en direction de la rivière et s'y jettent. La rivière dont l'eau était claire, se change soudain en sang. Tu veux serrer la main de Léa mais tes doigts ne se referment que sur du vide! Laure est emportée vers la rivière par les rats! Tu essaie de courir pour la rattraper avant qu'elle ne soit engloutie mais tu est enseveli sous la masse de rats et de scolopendres. Laure cri un dernier mot "papa" avant de sombrer dans le liquide rouge et épais.

### **Pas de fumée sans feu :**

Durant la nuit Maya, la fille de Zack a elle aussi disparue. Zack est tendu et il s'attaque à Jérémy. Tréva le retient. Tous partent à sa recherche.

Les personnages découvrent dans leur dortoir un plan du circuit électrique du parc. Une ouverture se situe dans la chambre des enfants.

En arpentant le parc il pourront retrouver le cadavre du chien si ce n'est déjà fait ou alors découvriront des plaques d'égouts en menant pas au bon endroit.

En s'y rendant et en regardant dans le conduit une peluche a été laissée tombée. En regardant bien et un peu plus loin, ils trouveront peut être le mégot de joint fait de papier de chanvre.

La seule personne qui réputée pour posséder du papier de chanvre s'appelle Chapelle, elle vit un peu plus loin dans une caravane. S'ils vont l'interroger elle leur dira qu'elle a acheté une boîte de papier de chanvre dans une boutique d'herboristerie à la ville voisine; mais elle n'en a plus. Elle goûtera le mégot du joint et affirmera aux personnages que ce n'est pas du cannabis mais un mélange d'herbes diverses. Laitue, passiflore, persil et marjolaine.

Chapelle est une femme d'une cinquantaine d'années à l'air évaporé. Une ancienne adolescente roots qui n'a pas lâché ses habitudes même après la chute et s'est offert un "retour à la nature". Elle a des cheveux roux sales et crépés, porte un tablier visiblement très vieux et un chapeau en paille. Ses joues sont rouges et ses yeux, toujours mis clos, lui donnent un air ahuri.

**Seuils de blessures** : 5/7/9.

**Caractéristiques** : Toutes les caractéristiques à 2D, sauf Perception 4D, Santé 3D, Empathie 4D.

**Spécialités** : Herboristerie (expert), Marchandage (confirmé).

**Matériel** : Un petit couteau (1D/1B) dans sa botte droite et une paire de gants en caoutchouc.

**Protection** : Aucune.

### Le village :

Magiard y est passé deux jours avant. Si les joueurs interrogent des passants, ils n'auront aucune information utile. En effet les gens « normaux » évitent de sortir la nuit. Magiard, lui ne se déplace pas de jour.

Situé à quatre ou cinq Km du parc, il sera facilement atteignable à pied. Les personnages y trouveront les vestiges bien conservés d'un village de campagne. On semble y vivre assez bien et certains bâtiments sont même réouverts en boutiques comme à l'époque...

On note une boulangerie, un épicier, un herboriste et un quincailler.

L'herboristerie de médecine Joe a une vieille devanture en bois dont l'ancienne vitrine a été depuis longtemps cloîtrée par des planches. L'ancienne peinture bleu marine se voit encore sur les parties autrefois « décorées » du bâtiment. Un vieux vélo qui tombe en ruine est appuyé le long du mur. Dedans, il fait très noir, même si un peu de lumière filtre à travers les vieilles planches. Les planchers sont poussiéreux, et les étagères sont recouvertes de fioles, de bocaux et de bouquets d'herbes en tout genre, sans parler de ceux qui pendent à des poutres du plafond. L'odeur forte dégagée par tous ces éléments est incommodante au début.

Il s'appelle en fait Adrien. Petit, sec et frêle, les cheveux coiffés en dreds avec une paire de "cul-de-bouteilles" sur le nez, il a l'air d'une bête étrange. Il porte un pull mité, vieux pantalon de toile et des sandales de cuir usé. Il est très peureux.

**Seuils de blessures** : 5/7/9.

**Caractéristiques** : Toutes les caractéristiques à 2D, sauf Empathie 4D, Santé 3D, **Connaissance** 3D.

**Spécialités** : Herboristerie (expert), Cuisine (confirmé), Légendes urbaines (débutant).

**Matériel** : Un petit couteau (1D/1B) qui lui sert à couper et émincer les herbes.

**Protection** : Aucune.

Il vend des mélanges d'herbe à fumer pour tout et n'importe quoi. Rhumatismes, maux de tête, toux, douleur lombaire...

Mais il ne vend pas à beaucoup de gens.

S'ils le cuisinent en tentant de l'effrayer, l'homme rachitique aux grosses lunettes leur donnera facilement les informations qu'ils veulent. Il leur dira qu'un remède miracle fonctionnerait contre les "malédiction". Mais il ne le prépare que sur demande et que l'ingrédient principal est rare.

Du sang humain. Il leur parle d'un dénommé Magiard qui contre ses remèdes lui offrirait ce sang, "le sang des invincibles"! Il vie dans une écurie désaffectée un peu à l'ouest du parc. il ne vient qu'après la tombée du soir.

Certain pensent que Magiard a de grands pouvoirs. Qu'il en appelle aux esprits de l'ancien monde, aux vampires, aux gorgones et aux âmes tourmentée. On dit qu'il se cacherait dans la nuit et qu'il pourrait se changer en brouillard. On dit aussi qu'il est capable de faire pousser des ailes de son dos et qu'il crache du feu avec ses mains.

### **Le sang du Dragon :**

Les gens se rendent à l'écurie où est sensé se trouver Magiard. C'est un vaste bâtiment dont les anciens boxs sont vides mais très propres et très bien entretenus. Sur une grande table est posé du matériel médical. Eprouvettes, perfusions, seringues et fioles en tous genres. A l'intérieur de certains boxs on trouve des restes de matelas et parfois un peu de sang. Magiard se trouve dans l'ancien bureau du centre équestre, il est en train de préparer des seringues pour des prises de sang. Sur le bureau il y a des fioles pleines de sang ainsi que d'autres vides et un verre qu'il est en train de boire

En effet cet homme qui souffre de la porphyrie enlève les enfants pour leur prendre leur sang. Ils les garde cloisonnés dans les boxs et fait régulièrement des prélèvement. En dehors de la séquestration les gamins ne sont ni maltraités, ni torturés. Magiard prend grand soin de les nourrir correctement et de leur donner à boire régulièrement. Il y a dans une écurie adjacente à celle où se trouve l'entrée, les boxs qui renferment les enfants, vivants. Ils sont fatigués, mais en bonne santé.

Magiard est grand et longiligne. De grands cheveux blancs lui descendent le long du dos et son front large dégage des yeux bleus expressifs. Sa maladie l'a rendu pâle et lui a déformé les dents. Ses canines sont exagérément longues si bien qu'il ressemble à un vampire, de plus, il ne supporte pas la lumière du jour. Il est vêtu de noir avec un grand manteau à capeline. Ses mains sont fines, longues et osseuses, il souffre également

d'arachnodactilie. Il porte un dragon tatoué sur le dos de la main gauche.

**Seuils de blessures** : 6/8/10.

**Caractéristiques** : Toutes les caractéristiques à 3D, sauf Perception 2D, Santé 4D, Connaissance 4D.

**Spécialités** : Premiers soins (expert), Discrétion (expert).

**Matériel** : Seringues à portée (1D/1B), chaînes (1D/1B), hache à incendie\* (3D/2B).

**Protection** : Type : "cuir lourd" (2D/1D contre armes articulées et contondantes).

\*S'utilise obligatoirement à deux mains.

### **Conclusion :**

Quoiqu'il se passe ensuite pour Magiard, les joueurs devront récupérer leur véhicule. Les bandits repassent effectivement pour reprendre leur générateur mais comptent bien se servir dans les étalages des récupérateurs et n'ont pas l'intention de payer leur due ou d'offrir quoique se soit en échange. Maintenant armés et en nombre les joueurs alliés des récupérateurs qui les aident pour les remercier d'avoir retrouvé les enfants disparus, peuvent avoir le dessus sur le groupe de voyous et lui donner une bonne leçon.