

## Rose-Marie's Baby

### Synopsys :

Rose-marie doit enfanter d'un héros de Gilgamesh qui doit éviter une invasion de revenants. Malheureusement tous ses enfants sont morts-né. Et, à chaque fois, Gilgamesh leur avait donné les même pouvoirs. La sardoquine ayant un certain âge et le rythme de reproduction de l'espèce étant rapide elle a fait plus de 6000 bébés. Tous ces enfants étant des héros se sont retrouvés au RR. Seulement avec le temps tous les bébés ont commencés à vouloir se venger ou tout du moins empêcher les naissances et ils ont recherchés un moyen de revenir dans le MM. Ce moyen est une renaissance et, manque de bol, ils n'ont pas encore trouvé comment éviter de renaître dans un homme. Du coup un des pjs se retrouve avec un enfant dans le ventre et il s'agit d'une des premières renaissance. Ce bébé va leur faire vivre une petite aventure jusqu'au jour où des milliers de miettes-mondains se retrouvent enceintes. On accuse le pj d'être la cause d'une contagion et on leur fait clairement comprendre qu'ils doivent mettre un terme à tous cela. L'aventure avec le bébé leur ayant fait découvrir que ce dernier venait du RR ils vont devoir s'y rendre. Là-bas des problèmes et situation cocasses vont se produire comme un héros mort regardant son corps et l'intérêt que les morts vont porter à la résurrection. Donc tous les héros morts-né sont à l'origine de l'invasion car ils veulent retrouver leur mère et empêcher de nouvelles naissances. Une fois que les joueurs auront empêchés l'invasion la sardoquine mettra enfin au monde un enfant vivant dont la quête sera terminée car l'invasion est déjà finit. Au panthéon Gilgamesh fera un beau "J'ai réussi !!!"

### Acte 1, scène 1 : Accouchement

Au grand soulagement du joueur vous pourrez annoncer une césarienne. Au grand damne du joueur le bébé a un sale caractère. Ce n'est pas un accouchement sans douleur car le bébé cherchera à sortir le plus vite possible par ses moyens. A peine sorti le medcin le giffle pour qu'il pleure mais le bébé lui répond par un coup de pied le collant au mur et disant : "Sadique !". Laché par la sage-femme surprise il courrira sur ses petites jambes vers le médecin inconscient en étant retenu par le cordon ombilicale. "Je ne sais pas ce qui me retiens mais si je t'attrape... !!!"

### Bébé " " (<- iscrire le nom choisit par le joueur) :

3.5 kg, taille moyenne, parle, râle beaucoup, il a deux dans toute ses caractéristique sauf à la brutalité qu'il a héroïque où il aligne un beau 8. Bébé est violent et frappe quiconque le touche, il parle peu mais ne peut s'empêcher de faire des remarques désobligeantes. Si un pj ou pnj plus costeau que lui le menace il ira néanmoins se réfugier dans le pantalon de son père qu'il se mettra tout à coup à aimer. Pourtant il cherche toujours à s'enfuir. Il arrivera sûrement qu'un infirmier le retrouve dans la rue essayant de quitter la ville. Depuis qu'il a compris être faible le Bébé se montre très affectueux avec son père mais uniquement avec lui. Ils jouent aux cartes, se racontent des histoires érotiques, etc.

### Acte 1, scène 2 : Infanticide

Durant le repos du père à la maternité Bébé réussira à quitter son berceau plusieurs fois. Tunnel, utiliser ses draps, soudoyer une infirmière, etc. On le retrouvera successivement coincé dans un vide-ordure, au pied d'un cheval sur lequel il essay de monter par petits sauts inutiles, bourré au cuisine. La quatrième fois il essaya d'étrangler une jeune maman avec des bandages. La maternité en ayant ras-le-bol attache le bébé au berceau. Si les joueurs sont curieux ils pourront découvrir deux choses. La jeunes mère vient d'accoucher d'un héros et quand on l'a empêché de tuer la mère et qu'on le sortait bébé à hurler à l'attention celui de la mère : "Tu n'es pas seul !!!" (Il s'agit d'un bébé héros normal). De plus la cuisine où l'on a retrouvé Bébé ivre se trouve à mi-chemin entre la chambre du joueur et celle de l'agression. Bébé a un très net penchant et au vu du nombre de bouteille vidé on pourrait croire qu'il a de la bouteille si j'ose dire. Si les joueurs le comprennent et tente de le bourrer pour essayer de comprendre le bébé ne sera pas clair, il parlera de pondeuse, de complots, de sacrifice numain et d'invasions. Rien de clair.

### Acte 1, scène 3 : Kidnaping

Enfin le père va pouvoir sortir de la maternité. Avec un peu d'avance néanmoins car on cherche à se débarrasser du petit monstre (qui est très affectueux avec son père !!). Les joueurs peuvent faire ce qu'ils veulent mais dès qu'ils se retrouve dans une auberge reprenez la barre. Ils se feront accoster par une espèce de nain au visage totalement dans l'ombre de sa capuche et un adolescent. Le jeune homme s'adressera poliment et son discours sera coupé par de nombreuses questions posées à voix basse au nain qui reste un peu en retrait. L'offre est simple. Il cherche une sardoquine et propose une très grosse récompense. Il n'a pas son nom mais c'est une Sardoquine, elle doit être âgé d'environ deux milles ans et elle est enceinte. L'adolescent explique qu'elle devrait être facile à trouver car elle a eu de nombreux bébés morts-né.

Bébé interviendra alors en demandant à son père d'accepter car c'est de l'argent facile et lui fera un gros câlin. Entendant Bébé l'adolescent et le nain auront un mouvement de recul et le nain s'en ira rapidement. L'adolescent s'excusera pour lui, donnera un bout de papier avec un adresse où les contacter au père et rejoindra le nain dehors. La soirée se passe normalement mais durant la nuit le père se fera assomer, se réveillera baillonné, ligoté au lit avec des langes et bébé aura disparut.

#### Acte 1, scène 4 : Complex d'Oedipe

Le lendemain matin les autres joueurs trouveront le père ligoté et constateront la disparition du bébé. Il n'y a aucune trace d'effraction, ça ressemble à du travail de pro mais les noeud sont grossiers. Si les joueurs vérifient leurs affaires l'adresse donnée par l'adolescent aura disparut. Si les joueurs ne recherchent pas le bébé et décide que ça les débarrasse aller Acte 2.

Si les joueurs recherchent bébé au hasard en interrogeant l'aubergiste et les divers passants ils n'auront pas d'indices. Plus tard dans la journée ils croiseront à nouveau le nain et l'adolescent qui se sauveront ventre à terre en les remarquant. Ils parviendront à s'enfuir dans un marché ou au détour d'une rue. Si les joueurs vont à l'adresse donné par l'adolescent car l'un d'eux à lu le papier la veille avant de le ranger : Il s'agit d'une caserne désaffectée un peu délabré. La porte ayant disparut l'hivers dernier pour se chauffer l'exploration sera aisé. Le rez-de-chaussé et les deux étage semble avoir suivit la porte, il faut se méfier du parquer affaiblis ou des lattes manquantes. La cave est plus intéressante. La trappe faisant office de porte s'ouvre sans bruit, en y regardant de plus près on constate qu'elle est huilée. La trappe débouche sur la salle d'arme. Elle est éclairé de plusieurs flambeaux et il n'y a ni armes, ni meubles, personne. Juste une porte au fond où un filet de lumière blanche passe par les joints.

En écoutant les joueurs pourront entendre un superbe discours où une voix forte parler de se venger d'une mère irresponsable, indigne, etc. Audiblement il semble y avoir une dizaine de personne dans cette pièce acclamant ce "gourou" qu'ils nomment Oedipe. De plus il semble qu'ils se sont réunis pour accueillir un nouveau membre.

En entrant dans la pièce les joueurs découvriront Bébé debout au côté d'Oedipe. Oedipe est le plus vieux membre du complexe, il a dix ans et ce sont tous des sardoquins. La pièce étant petite ils seront découvert et la dizaine d'homme présent, dont l'adolescent et le nain, les attaqueront. Bébé lâchera un gros juron et attaquera aussi. L'attaque ne sert que de diversion pour que tous s'enfuient. Bébé sera le dernier à chercher à s'enfuir, il faudrait s'arranger pour qu'il soit capturé... Remarquons tout de même que bébé ne touchera pas à son père et cherchera à l'éviter même dans une position avantageuse.

Membre du complexe d'Oedipe : Ils ont tous une brutalité héroïque de 8 et sont agé de 1 mois à 10 ans avec un écart de quatre mois à chaque fois.

Une fois la bataille terminée les joueurs auront le loisir d'interroger bébé et d'éventuels membres du complexe. Bébé et les autres hommes sont tous la réincarnation d'un héros mort-né issu d'une même femme et, peut-être, du même père. Ayant découvert qu'ils étaient nombreux dans ce cas ils se sont regroupés sous les propositions d'Oedipe mais leurs nombre à commencé à dépasser les 6000. Il semble qu'Oedipe ai réussi à les pousser à retrouver leur mère originel. La tentative de meurtre de la maternité est due à la colère de bébé jaloux de leurs chances d'une naissance réussit et de devenir une famille unie.

Cependant et quand bien même il sont incapable de se souvenir comment ils ont fait pour renaître car ce serait trop facile (ben oui je n'ai pas de raison particulière !). Ils se souviennent juste d'un tunnel avec une lumière au bout et d'un type habillé blanc. Alors ils croient tous au paradis mais cet ange les frappe à l'arrivé. Tout ce qu'ils ont constaté c'est qu'il y a une renaissance à peu près tout les quatre mois. Ensuite ils savent juste qu'à leur renaissance ils doivent retrouver leur mère qu'ils appellent pondeuse pour l'arrêter. En fait bébé n'a pas était kidnapé il s'est enfui pour enquêter sur le nain qui recherchait la même chose que lui. Maintenant que les joueurs sont au courant ils peuvent aider bébé ou l'oublier.

#### Acte 2, intermède : Le journal de Nottingham

En ressortant de la caserne les joueurs rencontreront l'aubergiste accompagné d'un peck et d'un meuneu. L'aubergiste montrera les joueurs du doigt et s'en ira une fois la récompense de talmouse reçut. Les deux compère s'approcheront alors du groupe et demanderont à interroger le père. Il se présenteront comme journaliste du parchemin de nottingham. Une fois le père identifié le peck demandera au meneu de le dessiner pour illustrer son article, ainsi que bébé s'il est encore avec eux. Il aura beaucoup de questions à poser qui auront rapport avec le temps, les pronostiques de la course de ventripotent, etc.

Plus tard, en fin de journée les joueurs pourront acheter le journal à un crieur public avec en première page une interview complète et fausse des impressions du père. L'on y apprend notamment que bébé s'appel maintenant Poussinet, qu'il ne porte que des couches Panperçés (que bébé qualifiera d'escroquerie car elles n'absorbe rien), qu'il s'agit d'une révolution de l'insémination artificielle, que le père pense en avoir encore un autre et qu'il espère

que ce sera une fille. (nous taieront le nom de notre confrère suite à sa demande mais il trouvait le bébé "bien en chair").

Notons qu'un pj autre que le père n'aura pas la possibilité de le finir car il sera prit d'un vertige et s'étalera de tout son long sur le sol. Drôle d'endroit pour la sieste.

#### Acte 2, scène 1 : Baby boom

Généralement seul les parents de héros sont malheureux d'une grossesse. Mais les temps changent...

Si les joueurs ont recherché une sardoquine au milliers d'enfants mort-né ils ne la trouve pas. Donc qu'ils cherchent ou pas un mois se passent avant qu'un petit groupe de héros ne les interpèles. Peu importe la composition de ce groupe, il faut juste que l'un d'eux ai un peu de ventre et soit masculin. Ce héros se montrera antipathique, surtout avec le père et assez sympathique avec le joueur enceinte allant même jusqu'à trouver qu'il a un bon tein. Les héros expliqueront qu'ils sont chargés de les ramener au village de l'accouchement. Ils ne répondront pas aux questions mais expliqueront que c'est très urgent, qu'il est question de vie ou de mort, celle des pjs entre-autres. L'arrivé à la ville sera des plus sombres car il fait toujours nuit. Une fois qu'ils seront remarqués toute la ville se rassemblera en un long couloir humain menant à la maternité. Tous les habitants auront une mine grave et visiblement ont à quelque chose à reprocher aux joueurs. Arrivé à la maternité le médecin, qui a pris un peu de poids, les accueille sans un sourire et les invite à l'intérieur alors les villageois encerclent la maternité. Pour commencer la discussion le médecin regarde le joueur enceinte et lui demande s'il l'est avant de continuer ainsi : "Depuis votre départ nous avons rescensé plus de 4000 cas de grossesses anormal sur la miette et chaque jour on en découvre des dizaines supplémentaires. Comme vous êtes le premier atteint (identifié) nous pensons que vous êtes à l'origine de la contagions. Nous avons tout d'abord voulu vous lyncher et j'aurais recherché un anti-corps en faisant une autopsie. Mais c'est trop aléatoire. Alors, avant de choisir cette option j'écoute ce que vous avez à me dire." Si les joueurs ne disent rien ils seront lynché et rendez-vous acte 2, scène 2. S'ils raconte ce qui s'est passé durant l'acte 1 le médecin demandera des précisions sur le combat qui a eu lieu dans le complexe d'Oedipe de l'ancienne caserne. Puis il leurs demandera de l'excuser car il doit parler avec les villageois.

#### Acte 2, scène 1bis : Virgin suicides

Alors que le médecin parle une femme viendra leurs apporter de quoi se restaurer. A peine les plats posé elle se mettra aux genoux du premier père et demandera implorante qu'il la fasse tomber enceinte. Elle expliquera que depuis des années elle cherche à avoir un enfant mais n'y arrive pas. Elle se croit maudite de ne pas avoir été infecté par l'immaculé conception. Si bébé est encore avec les joueurs il aura une furieuse envie de la giffler. Peu après le médecin viendra leur demander de sortir pour annoncer la décision de la ville. "D'après ce que vous m'avez dit les hommes d'Oedipe et votre bébé ont tous une force surnaturel que seul les dieux ont pus accorder. tous les bébés à naître devrait en être de même au vu des mal de ventre quant l'un d'eux bouge. Ils sont des héros et au vu de leur histoires ils semblent tous venir du royaume des morts. Ils ont dus trouver un moyen de revenir en renaissant. Nous avons donc décidé de vous laisser le choix. Vous aller devoir aller dans l'au-delà et arrêter ces naissances. Le choix que nous vous laissons est que vous irez soit en vous suicidant soit nous nous en chargeons. Gratuitement. Vous pourrez toujours revenir en empruntant le même chemin. Si vous réussissez nous nous montreront généreux, très généreux." Si vous n'avez jamais parlez des miroitant laisser les joueurs mijoter puis faites intervenir le pnj héros enceinte étant aller les chercher. Il expliquera comment faire.

#### Acte 2, scène 2 : La voix des morts

Si les joueurs sont morts ils arrivent dans le hall du palais de Gamemnon dans une file d'attente. Après un certain temps un héros mort les prendra en charge, demandera leurs nom, leurs quêtes, s'ils elles sont accomplis et les circonstance de la mort. Les récits de la mort des héros paraissent dans un journal du RR nommé La Voix des Morts, le mort demandera alors beaucoup de détail afin de faire des récits intéressants. Une fois ces formalité effectué ont leurs attribus à chacun un logement et un manuel explicatif du fonctionnement du RR (n'expliquez que la manière dont les morts récupère l'expérience des héros, et donc de l'or pour vivre). Le lendemain les joueurs seront convoqués au palais de Gamemnon où il les recevra en personne.

Le dieu est imposant, on se rend compte qu'il est effectivement très puissant et la cicatrice dans son dos ne va pas sans rappeler une certaine rumeur. Bien que l'on parle de sa sagesse il se montrera menaçant et demandera aux joueurs si le récit de leurs mort est vrai. Autant dire qu'un mensonge n'est pas conseillé. Apprenant la nouvelle dieu se montrera soucieux et après un temps de réflexion il leur demandera avec insistance de ne parler de leurs morts à personne. En précisant bien le personne. Gamemnon expliquera que la résurrection pourrait vider son royaume et renvoyer tout les héros dans le MM créant une situation encore plus difficile. Imaginez une centaine de héros sur la même quête, ça ne fait pas sérieux. Ensuite il leur proposera un marché. Si les joueurs découvre de quoi il retourne ils pourront retourner dans le MM. Avant d'écouter leurs réponse Gamemnon fait comprendre

que si la mort d'un mort est impossible sa "disparition" l'est. Une fois que les joueurs auront accepté il se montrera beaucoup plus amicale et expliquera bien qu'il n'a rien contre eux. Il portera beaucoup d'intérêt au joueur enceinte et s'en voudra de ne pas avoir eu l'idée lui même. Pour les aider Gamemnon expliquera qu'il y a un rassemblement de sardoquin à l'apparence de bébé toute les semaines à proximité des bois brumeux.

Acte 2, scène 2 bis : Entretien avec un vampoor.

Si les joueurs passent par un miroitant il n'y aura pas libellule pour les recevoir et ils chuteront d'hauteur diverses dans la mer d'huile avant d'être récupéré par un papillote. Ils seront ensuite raccompagné au port en échange d'un coup de main pour décharger la cargaison. Un marin expliquera que depuis quelques jours les libellules ont disparues. Une fois au port les joueurs pourront commencer leurs recherches. S'ils font une quelconque allusion à un moyen de renaître ont leur rira au nez, après des centaines d'années d'ennuis, si un tel moyen existait ça se saurait. Par contre une fois qu'ils seront seul un vampoor très affable viendra les rejoindre et expliquera qu'il peut les aider mais préfère en parler ailleurs. Il s'agit du comte Vladé Tapas, habillé de couleur marron au teint rouge il a des allures de conspirateur assumé et adore parler en levant son bras pour que ses manches lui caches le visage. Pour demander quelque chose il fera sûrement passer un petit papier sous la table, il donnera un nom de code à chaque joueur et prendra toujours un café en vérifiant qu'il y a une porte derrière. Il expliquera aux joueurs qu'une réunion d'enfant sardoquin vient d'avoir lieu dans le plus grand secret près des bois brumeux. Il y a peut-être des indices sur place. Vladé refusera de les accompagner mais leur proposera de se revoir le lendemain au même endroit, il aura peut-être d'autres indications.

Acte 2, scène 3 : Mort ou vif

Près du bois des brumes la seule chose notable est la corne de brume. Au pied de cette immense tour creuse sur piloti les joueurs découvriront un spectacle peu commun. En effet un numain regarde son corps et le détail d'un air philosophe. Je ne vous parle pas de s'admirer dans un miroir ou encore dans un reflet de vitre ou d'eau mais belle et bien d'un numain qui regarde, détail son corps comme si c'était le cadavre d'un autre. Habillé uniquement d'une tunique il s'appelle Jésus Parvenu et il ne semble pas du tout affecté par la situation. Jésus est en fait mort la veille et comme il était déjà dans le RR il s'est retrouvé près de son corps. Ainsi comme si ce n'était pas important du tout il proposera aux pjs de l'aider à déplacer son corps, Il a une petite maison non loin et un jardin où il servira d'engrais. Durant le trajet il racontera sa vie comme s'il répondait à des questions. Il y a quelques années ils faisait parti d'un club de marche à pied masochiste voyageant de miette en miette. Ils avaient un crédo, ne faites à autrui ce que vous ne voulez pas que l'on vous fasse, le club s'agrandit. Ils faisaient de belles soirées où ils se "distribuaient" des pins, des coups de pied et se crucifiaient de temps en temps en se bourrant la gueule au vin coupé à l'eau. Comme il avait beaucoup d'imagination il est rapidement passé responsable du groupe qui ne cessait de ramener des fidèles. Mais un jour sa vie bascula, il n'éprouva plus de plaisir alors il réunis tout le monde autour d'une colline pour effectuer un salut rituel avant son départ : se frapper la tête contre le sol. Malheureusement en se reculant pour frapper contre une pierre il marcha sur un miroitant qu'il n'avait pas vu et il atterri au RR. Vu qu'il quittait le club le jour même il ne chercha pas à les revoir et s'installa. Puis il y a une dizaine d'années un sardoquin en couche-culotte lui proposa un arrangement. Vu qu'il restait sur le RR autant qu'il meurt en échange d'assez d'expérience pour vivre des centaines d'années tranquillement. Il accepta. Et là c'est le drame, tout s'enchaîne. Dans sa jeunesse il avait contracté une très grosse assurance auprès de la Team Lazarus lui assurant suffisamment de résurrection pour assumer les risques du club. Alors le sardoquin lui proposa un marché clair, il ne toucherait l'argent qu'à sa mort. Du coup il n'a toujours rien touché car qu'il revenait à la vie à chaque sacrifice. Au début il ne faisait qu'un sacrifice tout les quatre mois et s'occupait en se jetant de falaises, affrontant des monstres mais ça l'a vite lassé. Alors il s'est arrangé avec le sardoquin le mois dernier pour faire suffisamment de sacrifice pour épuiser son contrat d'assurance. Depuis il font des dizaines de sacrifices par jour et ne s'arrête que pour manger et dormir. En l'état actuel des choses le contrat s'est arrêté hier. Le sardoquin, Oedipe, a dit qu'il allait chercher d'autres volontaires. Jésus ignore tout de la technique utilisé par Oedipe car c'est déjà fini avant qu'il ne renaisse et aussi le temps que son moi du RR ne se concrétise. Une fausse piste. Il ne leur reste plus qu'à retourner voir le Vampoor.

Acte 2, scène 4 : A tombeau ouvert

Que les pjs aillent à l'entrepôt revoir Vladé Tapas ou l'oublis ils se feront attaquer par des squelettes. Ils ne sont pas très dangereux car ils ont le profil d'un numain de base mais leur nombre peut être un handicap. Surtout qu'ils ont tendances à s'accrocher aux membres et ne plus lâcher. Donc ils ralentissent et en plus empêche que l'on se parle au calme car ils ont la manie de dire "BRaiiiiiiiiNnsSSSSss" à tout bout de champs. C'est alors que Vladé Tapas arrive et aide les joueurs à s'en sortir grâce à une invocation de chiens qui va s'amuser à enterrer les os. D'après ses dires il a été rendre visite à Jésus et il l'a surpris avec un sardoquin. Il s'est alors caché pour voir que le sardoquin invoquer des squelettes et les lancer à la poursuite des pjs.

Toujours est-il que Vladé Tapas a trouvé quelques pistes qui mériteraient d'être suivies :

.L'atelier de couture de la petite maison dans la prairie :

Dirigé par la reboutiqueuse Césarine ces atelier fabrique les goules, squelettes et autre mort-vivant que les nécromangiens invoquent dans le MM. Ainsi quand un nécromangien réveille soit-disant un cimetière il ne fait qu'invoquer les créatures fabriquées par l'atelier. Toujours est-il qu'il y a quelques mois un groupe de nécromangien pris "d'assaut" l'atelier et y ont établis un siège. En fait ils désirent juste apprendre la couture et fabriquer leur propres revenants. Quand Césarine, un peu vexé, voulu savoir pourquoi il ne pouvait pas se contenter de ses créations ils expliquèrent qu'ils désiraient créer des revenants avec de vrai corps et non avec des pré-fabriquer. Mise à part l'effet de style indéniable d'avoir une légion d'asticots parcourrant le corps des morts-vivant Césarine ne compris pas l'intérêt. Vladé Tapas émettra l'idée selon laquelle la résurrection pourrait être possible avec les corps d'origines mais en fait il n'en sait rien et surtout il n'en est rien. On a beau dire la nécromangie est surtout une question de style et de goût. Les pj pourront retrouver plusieurs des nécromangiens en apprentissage à l'atelier mais il n'y a aucun sardoquin et mise à part qu'ils viennent tous de l'île de la folie et qu'ils sont tous un peu dépressif du climat bonne enfant qui règne sur l'Ilimaginaire ils sont sympas.

.La fontaine de jouvence :

Il y a une rumeur selon laquelle une fontaine miraculeuse pourrait redonner vie et vigueur à qui se baigne entièrement dedans. Cette fontaine perdu au milieu du bois des brumes fut à l'origine de beaucoup d'angolement de la part des morts du RR. En s'informant un peu mieux que Vladé Tapas ou en se rendant sur place les joueurs apprendront qu'il est difficile d'y baigner intégrale autre chose qu'un moustique. Effectivement elle redonne vie et jeunesse mais visiblement son créateur ne devait plus avoir de grand modèle, on se serait même contenté d'un modèle standard. Mais là avec 3cm<sup>2</sup> ça risque d'être dure de se baigner. Cette fontaine sert en fait de bizutage à tous les nouveaux morts et Vladé s'est fait avoir, comme les autres.

. L'annonce :

La semaine dernière une annonce curieuse est passé dans la Voix des Morts. On recherchait des héros vivants ayant contracté des contrats blanc de la Team Lazarus. Après enquête il se trouve qu'il s'agit en fait d'un héros coincé sur le RR à cause de la disparition des libellules qui veut racheter le contrat pour trouver la raison de l'absence de libellule justement. Vous comprendrez qu'au royaume des morts la Team Lazarus n'a pas jugé utile d'y installer une agence.

.Médium :

Il paraît qu'une bonne femme se prétendant capable de parler avec les morts, où qu'il soit, s'est intallé en ville. Madame Sommeil peut effectivement parler mentalement avec tous les morts, même à distance, à condition d'avoir son nom et sa race. Si les joueurs tentent l'expérience avec Oedipe n'hésitez à leur rappeler que ce dernier est déjà revenu à la vie et par la même occasion qu'être un peu plus attentif au scénario serait bienvenu.

Vladé Tapas n'aura pas d'autres pistes et toutes celles que vous pourrez inventer pour ballader les joueurs seront bienvenu mais ne leur apprendrons rien. Déçus Vladé Tapas expliquera qu'il ne reste plus aux joueurs qu'à attendre la naissance des sardoquins pour les interroger ou retrouver la mère. A ce moment l'absence des libellules va se faire sentir, car ils n'auront aucun moyen de retourner au MM.

Acte 2, scène 5 : La légende du ventripotent

La disparition des libellules inquiète beaucoup le RR car nombre de héros vivant restent coincés et beaucoup de morts n'arrivent pas sur la bonne île. C'est la raison pour laquelle il y a quelques héros de Melchior sur l'île de l'ilimaginaire et inversement. en interrogeant plusieurs personnes sur les quai où les libellules débarquent les héros les joueurs apprendrons que les papillons ont aussi un comportement étrange ces dernier temps. Ils chapardent des éponges et reviennent quand elles sont vides. Un capitaine de papillote confirmera et expliquera que c'est trop pour un papillon et qu'il y a des chance qu'il partage avec les libellules que l'on ne voit plus en mer. Seulement il est trop occuper et pas assez riche pour engager des héros pour vérifier.

En suivant un papillon ils arriveront à une forêt que les morts qualifient le bois dormant car il ne s'y passe jamais rien. Sauf que cette année c'est la période de reproduction des libellules. Elles se perche en haut des arbre et pondent des oeufs qui donneront des larves vorace rasant le bois dormant. Si le processus est long c'est qu'il faut beaucoup d'huile à une libellule pour infanter. En demandant de l'aide aux autres héros désirant retourner au MM et un peu de temps aux papillotes ça ne devrait plus prendre qu'une journée ou deux avant que que le service de transport ne se remettent en route.

Si les pjs furent tués par les villageois ils pourront être incarnés temporairement dans un corps fabriqué par madame Césarine. Seulement personne ne fait ça car les corps ont tendance à devenir autonome pendant que l'âme est dedans. D'où des problème de multi-personnalités et autre joyeuseté qui vous viendrons à l'esprit. De

plus ce moyen n'est pas utilisé car l'âme reste prisonnière de l'avatar jusqu'à ce qu'il soit détruit mais ceci personne ne leurs dit.

### Acte 3 : Passe-temps

Durant les deux mois précédent l'accouchement les joueurs n'auront guère plus d'informations et se retrouverons obliger d'attendre les naissances. Enfin surtout votre second père qui recent d'affreuses douleurs pré-natale. encore une fois s'il s'agit d'un homme la césarienne est vivement conseillé. S'il ne veut pas... Oh mon dieu ! Durant cette période la rumeur que des morts reviennent s'est propagé créant de nombreux comportements :

#### Concurrence déloyale :

Si la rumeur se répand que des héros reviennent du RR ca risque de faire encore moins de boulots et donc moins de gloire qu'avant. Une petite vengeance à coups de gnons des héros vivants est très probable.

#### Saturation :

Pour les miettes-mondain ordinaire les héros sont déjà une plaie mais si en plus les morts s'en mêle n'en parlont pas. Le groupe étant pris pour l'origine de ce mal risque fort d'être détesté. Et quoi de pire que cette perte de gloire ?

#### Je reviendrais :

Qui n'a jamais fait la menace : "Si ton père était là il te filerait une torgnole". Ces résurrections commencent à créer une psychose du type : "Et si il revenait vraiment ?". Alors devinez sur qui on va décompresser ?

#### I see dead people :

Dans le RR le comportement est variable. Allant de Malone voulant reprendre sa partie de domino à Franz voulant retrouver sa femme qui l'a empoisonné pour sortir avec le boulanger. Mais de manière général tous veulent quitter le RR, la cuisine à l'huile c'est marrant au début mais on se lasse vite et le cholestérol explose donnant une âme flasque. Donc les héros peuvent trouver là de l'aide, des fans, des pots-de-colle, etc... (Robert fera alors part de son angoisse aux pjs, étant mort depuis 10 ans il n'aura pas changé alors que sa femme oui. Ce qui le gêne c'est qu'il n'aime pas les fleurs fanées.)

Nota : Il est très probable que les pjs soient témoins d'une "guerre" entre vivant( ne voulant pas des morts) et morts incarnés dans des pantins de madame Césarine (voulant être vivant). Evidement personne n'écouterà les pjs à ce moment là.

#### Contagion :

Mise en quarantaine des joueurs par le souverain de la région qui espère ainsi ralentir le phénomène.

#### Récompense :

Une délégation de l'union des nécromangiens nécrosés va proposer au premier père de devenir membre de leurs mouvement à titre honorifique.

#### Lien parentale :

De nombreuse famille de disparut vont venir supplier le "magicien" de leur rendre leurs enfants morts qui ne sont pas des héros alors que d'autres viennent discrètement demander s'il existe un 'remède' pour renvoyer le rejeton héros d'où il vient.

#### Interrogatoire :

Un groupe d'aventurier spécialisé dans la chasse aux morts-vivants va venir interrogé le magicien sur la demande du seigneur du coin. Ils se montreront un peu violent devant le manque de coopération évidente mais qui n'est due qu'à l'ignorance.

#### Entre collègue :

Quelques nécromangiens indépendant vont venir s'informer sur le sort qu'utilise le magicien. Ils sont prêt à payer des fortunes pour avoir le même. De même l'un d'eux leur confirra qu'un sort d'animation des morts permet de contrôler tout les revenants, en chair ou non. Sauf que le supplément contenant ce sort n'étant pas encore sortit les joueurs ne peuvent pas déjà l'utiliser.

#### Acte 4, scène 1 : La nuit des morts-vivants

En l'absence des joueurs la miette fit construire un immense donjon blanc en vue de recueillir tous les mâles enceinte et embaucha de nombreux médecins, sage-femme, acheta des tonnes d'eaux et du fils pour recoudre les ventres. Dans les sous-sol on a aménagé de nombreuses cellules en prévision de bébés irascibles et dangereux comme celui de premier père. Dans la cours centrale des cours sont donnés gratuitement par des bénévoles aux futur papa sur la manière d'élever leurs enfants, une aide psychologique fut aussi mise en place et les médecin peuvent obtenir une tenu de protection sponsorisé pour l'accouchement. Le plus gros problème à l'heure actuelle c'est la grossesses d'automates et la solution de leur accouchement n'est toujours pas trouvée. On n'explique toujours pas qu'un robot puisse avoir une grossesse. C'est dans une chambre réservé que le second père-joueur sera installé et informé de son opération. Ce sera un beau petit sardoquin qui contrairement à l'autre se montrera calme et posé. Ce même jour plus de 4000 charmant bambins naîtront laissant place à autant de caractère possible. C'est alors que les bébé auront faim et tout aura été prévu sauf du lait. Car même si la plupart adore courrir après les infirmière ils n'en reste pas moins des bébé et ont les même besoin physiologique. Même si certain classe les infirmières dans la même catégorie.

Après un mois d'accouchements ininterrompus le calme revient enfin dans le donjon. Les plus turbulent sont enfermés et l'ont s'organise par équipe pour laver les couches. Mais, une nuit, les 10 sardoquins déjà réincarnés et faisant partis du complexe d'Oedipe entreront en commando dans le donjon pour libérer leurs compagnons. Que le bébé du premier joueur soit resté avec le groupe ou non il les aidera. Cela peut donner l'occasion d'un conflit mais aucun bébé ne cherchera à tuer ni ne touchera son propre père. Ensuite ils s'en iront tous sauf celui de votre second pj qui expliquera la situation.

#### Acte 4, scène 2 : L'armée des morts-vivants

Durant l'absence des pjs le complexe d'Oedipe a retrouvé la mère pondeuse. Le bruit autour des résurrections suffit pour que toutes les sardoquines enceintes soient suspectées et regardées de travers. Du coup les héros ayant accepté l'offre de la rechercher n'eurent aucun mal à mettre la main dessus. Mais qu'ils ont d'ailleurs perdus car la mère engagea une milice pour la protéger. Voyant qu'ils ne pourraient rien faire seuls Oedipe alla chercher des renforts, ses frères et soeurs. Seulement ils ont beau être nombreux ils auront encore besoin d'équipements pour résister aux mages de la milice. Pour cela ils vont commencer à faire du pillage, des vols, bref ce qu'il faut.

Comme de juste les pjs seront accusé de tous les malheurs de la miette. Mais ils arriveront finalement chez la mère originel, ce n'est pas difficile avec une piste digne d'un troupeau de bison. Une fois sur place ils pourront admirer le carnage. Beaucoup de bébé et de miliciens sont morts, ils n'auront pas beaucoup profité de leur renaissance. En cherchant dans les environs ils pourront trouver plusieurs sardoquins scrutant le sol. En fait il semble que la mère soit aussi une héroïne et qu'elle est fuit par un miroitant. Du coup ils sont obligés de la suivre et les joueurs de même. Malheureusement tous les miroitant de la zone sont déjà utilisés et il faut donc chercher ceux qui ne sont pas balisés par la guilde.

#### Acte 4, scène 3 : Trêve et handicap

De retour au RR les joueurs constateront deux choses. Tout d'abord les bébés morts sont de nouveaux opérationnels. Ensuite ils ont encerclés la mère qui est encore enceinte. Et visiblement si elle ne s'est pas encore fait lyncher c'est uniquement parce que ses enfants ne veulent pas faire de mal à leurs frère en gestation. Voyant que la situation s'enlise le second bébé de vos pjs proposera que vos pjs servent d'arbitres-juges. La mère expliquera être toujours vierge et que ces grossesses successives ne sont dues qu'à ce "gros débile de Gilgamesh". Les bébés n'ont pas de vrai raisons mais les discours d'Oedipe sont passionnant et ca suffit. Cela dit la raison principale de leurs colères (celle d'Oedipe) c'est que leurs mère n'a jamais pris la peine de les nommer. Cependant elle niera mais proposera de donner de nouveaux noms. Elle passera ainsi plusieurs semaine à inventer des noms mettant en évidence le point faible des héros de Gilgamesh. En effet Gilgamesh est stupide à un point que l'on imagine même pas. Tous les héros qu'il a créé pour cette quête ont le même profil, allant de la brutalité héroïque au défaut qui est de mourir en recevant un nom de sa mère.

Evidement la négociation peut aboutir à autre chose, à vous de voir.

#### Epilogue :

Tous les bébés non mort lors de la bataille contre la milice vont retourner au MM pour réparer leurs dégâts et dire au revoir à leurs nouveaux parents d'une manière plus calme. Ensuite ils reviendront recevoir un nom et mourir pour revenir au RR. Durant leurs réparations ils n'hésiteront pas expliquer que la crise fut arrêtée grâce aux pjs et qu'en aucun cas ils n'en étaient à l'origine.

La mère Sardoquine mettra au monde un enfant qu'elle ne nommera pas et qui mettra par sa naissance réussie fin à l'invasion de morts-vivants et réussit sa quête sans le savoir. Oedipe, calmé, expliquera aux joueurs comment

les renaissances furent possible et expliquera qu'au final ça n'a fonctionné qu'avec Jésus Parvnu et qu'il ignore pourquoi.

Un des paragraphes s'appelle "la légende du ventripotant" et il semble que vous n'en sauriez toujours pas plus aujourd'hui sur cet animal qui n'est décrit nulle part. Un jour peut-être.

Les joueurs seront récompensés par les villageois et s'ils ont rencontré Gamemnon il leur offrira un de ses signes divins que nous vous laissons inventer.

Il subsiste néanmoins un mystère. D'après Oedipe se serait un Vampoor du nom de Vladé Tapas qui lui donna le moyen de renaître et curieusement l'auteur ne donne aucune explication sur ses actes. Alors nous vous laissons vous débrouiller avec lui. L'occasion de faire un tour sur l'île de la folie peut-être ?