

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE III

CENDRES

III. Un nouveau Dieu.

1. Briefing.

Les personnages qui ont choisi d'aller à la réunion de la Cabbale seront désormais **acceptés comme membres à part entière**. Quant aux autres, ils auront droit à **quelques vivres et vêtements** plus chauds pour l'hiver ; leur aventure continue **dans une autre histoire**, peut-être...

La salle de réunion se composait d'une grande table ronde avec des sièges à priori confortables. Un tableau noir se tenait sur le mur du fond et Denys le consultait avec une craie à la main. Quand il vit les PJs se présenter, il **les invita à s'asseoir et d'écouter** :

« Je me réjouis de voir de nouvelles têtes au sein de la Cabbale. J'ai plusieurs points à aborder. Je commence en vous invitant à choisir un nom de code qui servira lors de nos communications radio. Vous aurez remarqué que la plupart des membres de la communauté ont un nom de la Cabbale catholique : c'est avant tout pour garder cette part de mystère qui nous entoure. Vous pouvez évidemment choisir ce que bon vous plaira. Vous annoncerez votre choix au responsable de la communication Mikaël. »

Il enchaîna ensuite **en dessinant un plan rapide de la région** avec des lignes et des noms de ville sur le tableau.

« Allons de ce pas droit au but. Votre première mission consistera à

*prendre contact avec l'un de nos informateurs du secteur d'Orléans. Très exactement à Bergeville, à 100 km d'ici. Il se pourrait qu'il ait réussi à localiser la **Confrérie Notre-Dame**, une communauté très discrète sur laquelle enquêtait Nemamiah. Il est très important de tisser des liens avec eux et de fonder les prémices d'une alliance qui, j'espère, s'agrandira dans les mois qui suivent. Les infos de ce contact ont toujours été fiables par le passé mais ne lui faites pas confiance pour autant ; le monde extérieur est traître. Le lieu de rendez-vous a été fixé dans un entrepôt du nom de **Pasquier** qui borde la ville. »*

Denys invita sa nouvelle équipe à se rendre **dans le hall d'entrée** où ils avaient été mis en joue le jour précédent. Sur place, ils découvrirent que le hummer avec lequel ils étaient venus était toujours là, avec **un nouvel équipement et des vivres**. Denys précisa que ce véhicule était désormais **leur moyen de transport à l'extérieur** et qu'il était très important de **ne pas trop se montrer en public** avec, sous peine d'attirer les regards et donc d'attirer l'attention sur la Cabbale qu'ils représentaient implicitement. Le hummer restait donc un moyen de transport et **il devait être dissimulé le plus souvent possible**.

Il est **possible aux PJs de s'équiper en matière d'armement**. Néanmoins, étant de nouveaux membres, ils n'ont la possibilité d'avoir **qu'un m16 et 2 chargeurs** pour tout le groupe. Denys précisera que l'intérêt premier est **de créer des liens et non d'en détruire**.

Après toutes ces précisions et l'équipement terminés, Denys souhaita bonne chance

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE III

CENDRES

aux PJs et les envoya à l'extérieur avec **un plan du trajet** à faire.

2. Appât.

1 Il fallait **au moins 2h de route** pour arriver aux environs de Bergeville – à moins que le PJ censé conduire ait raté **un jet en ORIENTATION**. Le village avait l'air vide bien que certaines maisons avaient été retapées. **Il n'y avait personne**. En tournant un peu aux alentours du village, ils pouvaient **trouver des entrepôts rongés par la végétation**. Parmi eux, il y en avait un qui portait l'enseigne « *Pasquier* » avec un petit garçon dessiné à côté. Toujours personne en vue, **la zone était d'un calme à en faire peur** – un **jet en INTUITION** mettra dans l'esprit d'un PJ que **c'était bien trop calme pour être naturel**.

A l'intérieur de l'entrepôt, on ne pouvait y trouver que des vieux plans de travail qui accompagnaient d'anciens tapis roulants typiques des usines. Derrière de grands échafaudages délabrés se tenait une grande roue mécanique sur laquelle était **accrochée un homme en haillons**, bâillonné avec des hématomes sanguinolents. Quelle que soit la réaction des PJs – fuir, sauver l'homme, etc... - **une porte coulissante condamna la sortie du bâtiment et une rafale de balles acheva l'homme enchaîné**. Se dressa alors devant eux **une bande de 10 loubards en uniforme militaire**. Parmi eux, un homme **largement plus petit que les autres** – environ 1m60, les cheveux et le bouc roux – s'avança avec **une HK SA 80** dans les mains, arme assez rare et impressionnante :

« Wow ! Beau carton hein ! Salut les gars. En visite ? J'm'appelle Mac ! Bienvenue à Bergeville. »

Les PJs furent **mis en joue et durent déposer toutes leurs armes au sol**. Ils furent fouillés et on les fit **rejoindre un groupe d'individus** qui avaient l'air eux aussi sous la menace. Dehors, ils furent amenés à **suivre une jeep dans laquelle était monté le fameux Mac**. Ils dépassèrent les limites du village et suivirent un chemin de terre bordé par des restes de bocages. Après 10 minutes de marche, **un prisonnier tenta de s'enfuir en courant tout droit vers les terrains battus**. Malheureusement, il fut **tout de suite canardé par la canaille en habits militaires** qui escortait le groupe.

La jeep ralentit et se mit au même niveau que le groupe des PJs. **Mac commença à les interpeller avec une certaine arrogance** :

« Bien organisé hein ! On a quelques équipes de reconnaissance dans le coin et ça tire pas mal d'infos à droite et à gauche... c'est comme ça qu'on a appris votre existence : la Cabbale. Joli nom. Cela dit, ça a un autre nom aussi. La Cabbale c'est sympa mais ça me dit pas où ça se situe ! J'ai bien essayé de demander à votre pote dans l'entrepôt mais il envoyait davantage d'infos qu'il n'en recevait. Alors l'un de vous peut me dire ce lieu ? »

La logique voudrait que les PJs ne divulguent rien.

Note 6

Si les PJs décident de **donner des informations sur l'emplacement de la Cabbale**, Mac leur en sera très reconnaissant et **enverra 2 équipes vérifier si tout est vrai**. Les PJs seront

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE III

CENDRES

alors séparés des autres prisonniers et seront **installés dans une maison** à proximité d'une ancienne base militaire. A l'intérieur, **le luxe total**, c'était comme s'il s'agissait d'une décoration et un ameublement d'Avant. **On leur servira de l'alcool cher et auront accès à un étal de nourriture de premier choix**. Puis, 4h plus tard, après le retour des équipes, **les PJs seront exécutés...**

Cependant, il est **possible de baratiner** Mac en lui donnant de fausses données. Dans ce cas, **il appliquera la procédure de la Note 6** et **s'apercevra au bout de 4h de la supercherie**. Mac ne les tuera pas pour autant ; il les transférera dans la base militaire décrite plus bas.

Le groupe de prisonniers, comprenant les PJs, traversèrent **une ancienne base militaire**. **Un barrage s'ouvrit** lorsque la jeep s'en approcha, dépassant **un panneau rouillé qui indiquait « CMI6 »**. Il y avait **beaucoup de trafic** dans la zone militaire : des véhicules qui circulaient, des hommes armés en groupe de 3 courant à droite et à gauche. Les PJs atterrirent dans **un gymnase réaménagé** de manière à en faire une salle de quarantaine. A l'intérieur, il y avait déjà quelques personnes : des enfants, des femmes et des gros bras. Ils étaient tous **enfermés et surveillés par des militaires** postés à chaque porte du bâtiment (3 en tout). Des bancs, des estrades et des chaises étaient éparpillés. Dans l'élan, **un loubard prisonnier s'avança vers une femme** qui venait d'arriver et il **commença à s'amuser avec en la prenant violemment** par le bras et la plottant à sa guise.

Note 7

Le loubard est en treillis avec un marcel, les cheveux très courts et un corps carré.

Evidemment, si les PJs interviennent **il y aura une bagarre**. D'autant plus que **les gardes ne s'en mêleront pas** tant qu'il n'y aura pas un homme à terre.

La mise hors d'état de nuire du loubard permet aux PJs concernés d'obtenir **un jet supplémentaire d'amélioration dans une compétence qu'il a utilisée lors du combat**.

Suite à cela, **un garde entra dans le gymnase** et désigna avec le canon de son fusil **5 personnes dont un PJ** : « *Suivez-moi sans broncher et toi – désignant le PJ – c'est Mac qui veut te voir.* »

Ils sortirent tous par la porte menant à une cour fermée derrière le gymnase. Les 4 individus choisis furent **alignés derrière un grillage** où 3 gardes surveillaient la zone. Quant au PJ, il devait **rester devant la grille**. La cour était **un stade de basket ball** entouré de bâtiments ; une petite voie se dessinait dans le fond de la cour où **un camion militaire** de grande envergure siégeait. D'ailleurs **une femme en bottes et jupe noires** en sortit et vint se mettre à côté du PJ. Elle avait l'air **assez mal à l'aise et angoissé**. Peu de temps après, Mac débarqua et précisa au PJ de **bien regarder ce qu'il allait faire**.

3. Exécutions.

mac s'avança devant le premier prisonnier aligné et lui demanda :

« *Crois-tu en Dieu ?* »

« *Non...* »

« *Crois-tu en l'efficacité de la prière ?* »

« *Ca pourrait m'aider là, si ça marchait*, dit-il en riant nerveusement. »

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE III

CENDRES

Mac rigola un peu puis se tourna vers un de ses gardes. Il lui fit **un signe de tête pour qu'il l'exécute**. Mac se mit devant le deuxième prisonnier, une femme :

« *Crois-tu en Dieu ?* »
« *Non, je crois en toi Mac...* »
« *Que souhaites-tu mon enfant ?* »
« *Pitié Mac, épargne-moi...* »

Il mit sa main sur sa tête et dit « *accordé* ». Un garde la prit par le bras et ils s'en allèrent. Arrive le tour d'un autre homme qui **s'empresse de répondre qu'il croit en Mac** et qu'il veut être épargné. Mac lui répondit : « *Est-ce que Dieu exauce toutes les prières ? Non...* » et il est exécuté. Enfin c'est **au tour d'un jeune de 15 ans** environ qui commence à dire qu'il croit en Mac mais **le petit homme met une main devant sa bouche** pour l'empêcher de continuer. Puis tout en se tournant vers le PJ, il dit :

« *Où se trouve la Cabbale ?* »

Là encore, il est possible que le PJ **divulgue l'emplacement du complexe secret**. Si tel est le cas, **il faut se référer à la Note 6**.

Si le PJ reste **muet ou prétend ne pas connaître la Cabbale**, l'enfant est exécuté. Mac ajoutera alors :

« *Je te le redemanderai 2 fois, demain. Puis 4 le surlendemain, puis 8... et il se passera la même chose tous les jours si tu ne me réponds pas.* »

Les gardes se débarrassèrent des cadavres et Mac s'absenta avec la **demoiselle** en bottes. Quant au PJ, il est ramené dans le gymnase.

Pendant l'absence du PJ, les **autres Joueurs peuvent se faire interpellé par des gros bras** cherchant à faire leur loi. Notamment si un PJ s'assied sur une chaise et qu'une tête brûlée prétende que c'est sa chaise...

4. Les coupeuses de Marguerite.

Durant la nuit qui suivit, **3 gardes vinrent réveiller les PJs**. Apparemment, d'après ce qu'ils dirent, **Mac désirerait leur montrer quelque chose**. Ils furent amenés **dans des appartements assez chics**, totalement re-décorés comme s'il s'agissait d'une maison d'Avant. Une femme – la même qui accompagnait le PJ lors de l'exécution des innocents – était **en train de se démaquiller**. Les voyant arriver, elle les laissa seuls dans la maison jusqu'à ce que **Mac se montre avec 2 hommes de main**.

« *Bon... Installez-vous, indiquant les sofas. J'ai bien réfléchi et le problème c'est que je vous connais pas et vous me connaissez pas. Vous n'avez aucune raison de me faire confiance mais je suis persuadé qu'on finira par s'arranger d'une façon ou d'une autre. Vous connaissez sans doute le principe du troc depuis le temps que vous êtes vivants. Bon ben là c'est pareil : je vous donne quelque chose et vous me donnez quelque chose. On pourrait s'échanger des infos utiles. Pour vous faire gagner du temps, j'vous dis qui va vous poser problème dans le futur. D'abord il y a vous, ensuite la Main de Fer dans le Nord. Il y a les Emirats de Marseille euh... L'Alliance de*

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE III

CENDRES

Bourgogne ou encore Sainte-Suzanne, sacrés farceurs au passage... Et puis il y a la Confrérie Notre-Dame. »

Si certains PJs réagissent au moment où **Mac dit « Confrérie Notre-Dame »**, l'homme répliquera :

« Ah ça vous intéresse on dirait. Vous voulez en savoir plus ? J'veux ai donné toutes ces infos pour vous montrer que je suis un gentil, moi ! Alors soyez raisonnables et donnez-moi des détails sur cette Cabbale. J'veux tout simplement connaître mes alliés moi ! »

Un **jet d'INTUITION** donnera l'impression que Mac ment.

Toujours le même schéma : si les PJs se décident à dévoiler la position de la Cabbale, **ils n'auront plus que 4h à vivre...**

Dans le cas contraire, **Mac est contrarié :**

« Bon eh bien maintenant, j'veux vous montrer ce qui se passe quand on provoque Dieu. »

Il retira un drap d'une commode, **dévoilant un poste de télévision** en bon état. Il alluma l'écran et l'on pouvait y voir un village au beau milieu d'un bois. Il expliqua qu'il s'agissait du **village voisin qui n'était plus très coopératif** depuis quelques semaines : les villageois ont décidé de ne plus fournir les provisions mensuelles. Mac sortit alors **une sorte de démodulateur et appuya sur un bouton**. A l'écran, le village disparut dans un **champignon de feu et de fumée**. Par la fenêtre, il était possible d'être illuminé par un **flash** provenant de l'horizon. Mac reprit :

« Vous connaissez la coupeuse de Marguerite ? J'en ai déposé 4 chez eux. Ca décoiffe hein ! Sachez que j'en ai encore 110 en stock. Ce sont des ogives à fragmentation. Maintenant, apprenez qu'il ne faut pas me contrarier sinon... j'deviens explosif. »

Et il étouffa l'écho de ses mots dans un **rire machiavélique**.

Toutes ces provocations ont pu **énervé certains PJs**. C'est pourquoi Mac a eu le soin de se munir de 2 gros bras bien armés au cas où...

5. Angela.

Tout le monde fut **raccompagné dans le gymnase**. La plupart des prisonniers somnolaient. La fin de la nuit allait être difficilement supportable... D'ailleurs, tôt le matin, les PJs furent **réveillés par la femme qui accompagnait Mac** (celle de l'exécution ainsi que dans la maison de luxe). Elle **mit en joue les PJs** avec un regard apeuré, les membres tremblants. Elle se présenta **sous le nom de Angela** et leur proposa de les **libérer si ils consentaient à l'amener à la Cabbale**. Apparemment, elle ne **désirait plus participer aux massacres de Mac**, dégoûtée par cet homme sans âme. **S'ils refusent**, elle leur explique que Mac ne cherche **qu'à savoir où se trouve la Cabbale et qu'il n'attend que de les tuer**. Ils n'ont à priori **aucun autre moyen de s'en sortir que Angela**.

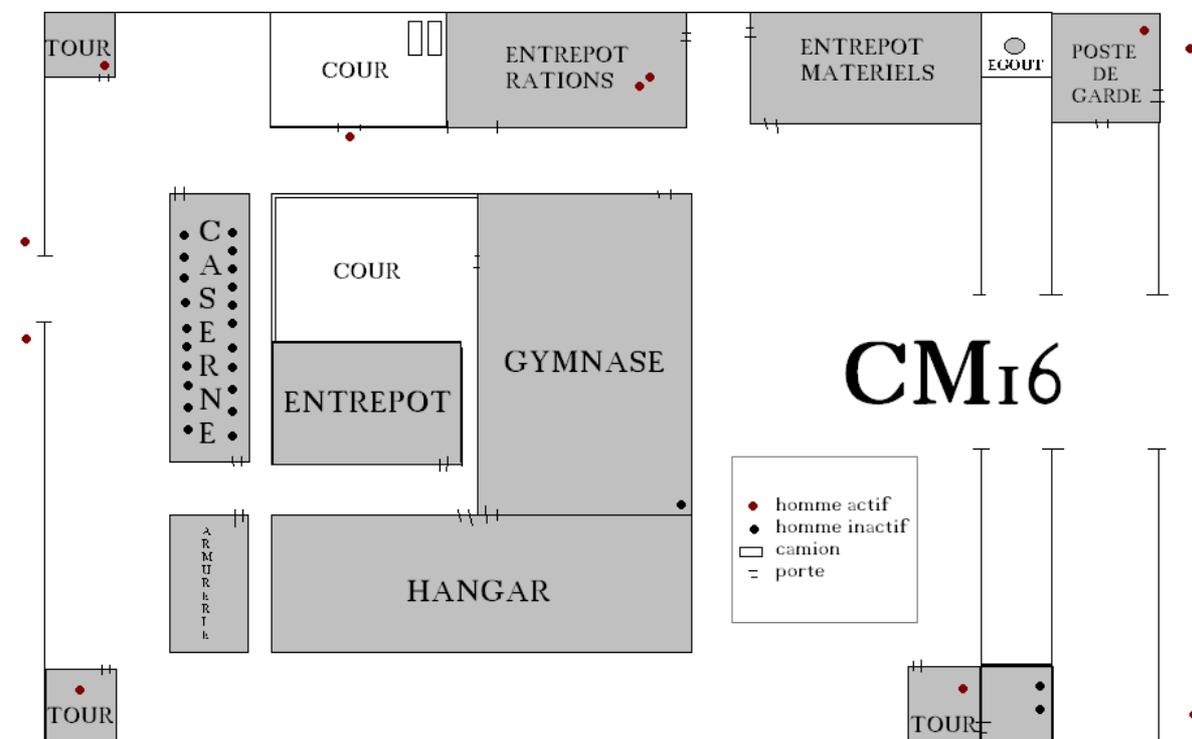
Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE III

CENDRES

La jolie femme avait prévu le coup et **proposa un plan d'action** aux PJs : elle en embarquait un en **faisant croire qu'elle l'emmenait voir Mac**. Ils sortaient de la zone et **tuaient le garde** protégeant la

Lorsque tout le monde aura grimpé dans le camion, Angela indiquera **la route à suivre** ; route qui s'avère **sans rencontre aléatoire** puisqu'elle oriente entre les bâtiments et toujours **loin des casernes**. A



grille **menant à deux camions militaires**. Etant donné qu'il était encore tôt le matin, il n'y avait **plus qu'un militaire qui surveillait les prisonniers** dans le gymnase et **il s'était endormi...** La voie était donc libre pour les autres PJs par la suite.

Le PJ choisi pour accompagner Angela doit faire **un jet de VIVACITE** lorsqu'il devra immobiliser le garde de la grille. S'il échoue, le garde **arrivera à reprendre le dessus** et Angela sera **contrainte de l'achever** avec son M16.

5.1 Fuite sans fuites.

Le jet est réussi. Angela ira **chercher les autres PJs** pour les guider pendant que le PJ resté seul démarrera un camion.

un moment donné, elle demande à ce que le camion s'arrête ; devant se trouve **une bouche d'égout** sophistiquée entourée de barbelés rouillés. Angela expliquera qu'il s'agit de **l'entrée menant aux ogives à fragmentation** de Mac. L'échelle descend jusqu'à **environ 50 mètres sous le sol** et donne accès à des échafaudages rustiques entourant **des cargaisons contenant les ogives**. **Un panneau de contrôle** est visible et facilement accessible. Il est **en piteux état** mais a l'air de fonctionner encore. Avec **un jet en ELECTRONIQUE**, il est aisé de comprendre la manière de **déclencher un compte à rebours** qui s'affichera sur un écran à côté du panneau.

Selon les décisions, **la troupe fuit** de toute manière, sans problème majeur.

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE III

CENDRES

5.2 Fuite explosive.

Le jet est raté. Angela tue de sang-froid le garde mais alerte par la même occasion toute la base. Dans le gymnase, les PJs font un jet d'**OUÏE** et s'ils entendent le coup de feu, à eux de réagir en fonction de ça... ou pas.

Angela proposa d'aller directement en camion jusqu'aux portes du gymnase et d'embarquer les autres au passage. Le PJ fera un jet en **CONDUITE** pour accélérer sans encombre ; s'il échoue, le camion percutera des caisses et des bidons vides, faisant encore plus de bruits.

Toute une armada de militaires s'empressa de débarquer aux alentours du gymnase – étant donné que la moitié d'entre eux se reposait, il n'y a encore aucun danger immédiat. Angela ouvrit le camion par l'arrière et appela les autres PJs pour qu'ils accourent. Quelques grenades – 6 en tout - étaient éparpillées dans le camion. Mais personne ne pouvait affirmer qu'elles étaient encore en bon état...

Au bout de 500 mètres, Angela voulut descendre du camion, prétendant qu'elle avait une ultime chose à faire qu'elle aurait dû faire il y a déjà bien longtemps. Elle suggéra aux PJs de partir le plus loin possible et qu'elle avait changé d'avis, qu'elle allait rester ici pour tout détruire. Elle indiqua du doigt une sorte de bouche d'égout sophistiquée vers laquelle elle courut en évitant au maximum les rafales.

Aux PJs de décider ; s'ils restent à attendre, ils se feront sans doute tuer par les militaires arrivant comme des furies. S'ils survivent aux vagues de balles, ils mourront dans l'explosion provoquée par Angela – la bouche d'égout menait aux sous-sols de la base, accédant ainsi au stock d'ogives dont Mac avait parlé.

S'ils décident de s'échapper, ils n'auront qu'un barrage à forcer et ils seront légèrement poussés par le souffle d'une explosion impressionnante, rasant toute la base.

6. Rapport.

Les PJs retournèrent à la Cabbale. Le hummer était toujours au même endroit, dissimulé ou autre, tout dépendait des actions des PJs. Le camion avait très bien pu être endommagé par le souffle de l'explosion.

6.1 Avec Angela.

Le retour des PJs à la Cabbale amena Denys à effectuer une réunion pour un rapport complet de ce qui s'était passé. La présence d'Angela allait permettre d'amener des informations concrètes sur les intentions de la confrérie de Mac. Néanmoins, amener Angela jusqu'à la Cabbale fut une erreur à ne pas reproduire pour les PJs. Il était impossible pour Denys et les autres d'accueillir tout le monde et surtout n'importe qui. D'autant plus qu'une fois pénétrée ici, on n'en ressortait pas comme ça. Angela allait être contrainte de rester au sein du complexe quelques temps : une sorte de prisonnière malgré elle. Cela n'avait pas l'air de trop la déranger. Elle donna volontiers des informations sur les différents contacts qu'avaient Mac : Sainte-Suzanne, la CER et l'Alliance de Bourgogne. Ces 3 communautés allaient négocier tour à tour pour acheter une partie des ogives. Elle eut vent aussi d'un contrat possible entre la CER et Mac au sujet d'un projet de communication à grande échelle entre eux. Mais Mac avait des doutes sur les réelles intentions de la CER...

Chroniques du Pays de la Vase

CHAPITRE III

CENDRES

6.2 Sans Angela.

Le retour des PJs à la Cabbale amena Denys à **effectuer une réunion pour un rapport complet** de ce qui s'était passé. La destruction de la base militaire de Mac fut à la fois **un soulagement mais aussi la preuve que la Cabbale n'était plus la seule puissance militaire** opérationnelle. Et ce genre de puissance entre les mains de fous tels que Mac risquait de créer **une nouvelle fracture historique**.

Denys enchaîna sur une info de dernière minute : **un convoi de la CER d'assez grande importance s'orienterait vers l'ancienne capitale de France**.

Denys décida alors de **préparer une nouvelle mission** visant à découvrir ce qui se tramait **dans les ruines de la cité morte de Paris...**

FIN DU CHAPITRE III

8