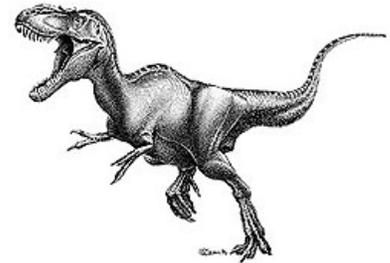


Un scénario de Sylvain Plagne pour

Forgotten Futures

« Des Mégalosures sur la Lande... »

(toute ressemblance avec le titre du meilleur scénario de jdr des années 80 n'est que pure coïncidence :-)



Avant-propos

Ce scénario est particulièrement court et linéaire. Il peut servir de scénario d'introduction à **Forgotten Futures**, en permettant au meneur de jeu de se concentrer sur les personnages secondaires, et en particulier la « fausse piste » du Comte Edimborough. Ce scénario peut également être joué avec **Château Falkenstein** (voir pour cela le chapitre adaptation en fin de document).

Introduction

Le Professeur Madrugada est un savant fou comme en rencontre pas mal dans les univers de **Forgotten Futures**. Celui-ci a décidé ni plus ni moins d'envahir Londres avec une horde de Megalosures (il a ramené deux très jeunes spécimens d'un lointain voyage et essaie maintenant de les faire se reproduire). Ce qui plus original, c'est que le Prof. Madrugada a décidé d'utiliser un « véhicule » hors du commun pour transporter ses animaux de compagnie vers le centre de Londres : une sorte de bathyscaphe ressemblant à s'y méprendre lui-même à un dinosaure. Pour mettre au point ce bathyscaphe, le Professeur s'est installé à proximité du Loch Shiel, en Ecosse, où il peut tester à loisir son sous-marin. Ce n'est pas très discret, et les gens de la région ont aperçu à quelques reprises la coque du bathyscaphe, ce qui commence à faire courir quelques rumeurs locales...

Par ailleurs Madrugada rencontre quelques difficultés avec son couple de Megalosures, de moins en moins dociles. Il a donc convaincu un célèbre paléontologue, le Dr Henry Markew, de le seconder dans cette tâche. Ignorant les plans morbides de son employeur et séduit par cette opportunité « scientifique » unique, le Dr Henry Markew accepta. Il disparut donc soudainement de King's College, où il enseignait. C'était il y a 6 mois.

Malgré toutes ses compétences, le Dr Markew décida qu'il devait lui-même être secondé par l'une

de ses meilleures élèves à l'université, Emily Paddington. Il lui envoya donc une lettre lui donnant un rendez-vous au pub du Smoking Salmon à Glenfinnan, en Ecosse. Prétextant la crainte des journalistes ou de l'Administration de l'Université, le Dr Markew insistait sur l'importance de se rendre discrètement à ce rendez-vous (il lui autorisait à se faire accompagner, mais uniquement par des personnes de confiance).

C'est aux PJ que Emily Paddington va demander de l'accompagner en Ecosse (ils peuvent être étudiants au King's College, de sa famille etc.).

Arrivés au pub la veille du rendez-vous prévu pour y passer la nuit, le groupe peut profiter de l'endroit et de son whisky. Pendant la nuit, Emily va être kidnappée par deux sbires du Prof. Madrugada (c'est plus expéditif que d'essayer de convaincre Emily !).

Si les joueurs sont particulièrement méfiants, ils pourront surprendre les kidnappeurs, et éventuellement leur mettre des bâtons dans les roues. A moins qu'ils ne soient particulièrement brillants, le kidnapping va réussir, et au mieux les personnages pourront voir comment Emily sera enlevée : emmenée par bateau ayant une bien étrange silhouette, ressemblant à une sorte de Dinosaure aquatique...





Enquête à Glenfinnan

S'ils se débrouillent bien, les personnages pourront récolter les informations suivantes à Glenfinnan (peut-être d'ailleurs qu'une partie de ces informations aura déjà été récupérée la veille, à leur arrivée au Smoking Salmon !

- 1) depuis quelques mois il semble se passer des choses bizarres dans le Loch... La pêche est moins bonne (faux, évidemment), et surtout on aperçoit certains soirs de pleine lune un bien étrange créature (vrai)...
- 2) ceci devient bien finir par arriver, avec les choses étranges qui se passent au manoir du Earl of Edimborough... Le Comte est le descendant d'une vieille famille locale, mais on dit qu'il organise des rites bien condamnables dans la demeure ancestrale...
- 3) à l'autre bout du Loch, il y a une gigantesque chasse privée qui appartient à Lord Adagur, un étranger dont personne ne sait rien, si ce n'est qu'il a fait grillager sa propriété, ce qui a du lui coûter une fortune. Quelques habitants de Glenfinnan ont participé à la réalisation de cette clôture. Ils n'en sauront guère plus, si ce n'est que les gens se demandent quel genre de gibier le Lord compte chasser, vu la robustesse des grilles qu'il a fait installer. Le Lord s'est fait construire une maison de chasse, en bois, au centre de la propriété dans une petite vallée. Mais visiblement pas un endroit où il peut vivre à l'année. Cette information n'est accessible que si vraiment les PJ se montrent particulièrement perspicaces. Elle ne devrait pas leur être livrée directement !

Chez le Comte Edimborough

Cette partie du scénario est une fausse piste, et il n'est d'ailleurs pas sûr que les PJ la suivent. Le Comte Edimborough est un faux sataniste, mais un vrai gourou, qui organise des simulacres de messes noires dans son manoir pour impressionner et abuser (dans tous les sens possibles du mots) de jeunes écossaises crédules. Au mieux, les PJ pourront démasquer le Comte et se servir de lui comme d'un allié (pour qu'il leur prête du matériel ou des armes avant une expédition sur les terres de Lord Adagur par exemple...).

Suivant l'heure à laquelle ils vont approcher le manoir du Comte (et selon la discrétion de cette approche), les PJ pourront tomber soit sur les préparatifs soit sur le déroulement (de nuit) d'une vraie fausse messe noire. On peut inciter les PJ à approcher le manoir de nuit par le fait que le manoir est à flanc de colline, et qu'une approche discrète de jour est quasi impossible.

Le manoir dispose de 3 habitants permanents : le Comte Edimborough lui-même, et un couple de domestiques haïtiens. Le mari (Hector Dormeus) sert de majordome et d'homme de main, car il n'est pas rare que des voisins viennent se plaindre au Comte (parfois de façon agressive) des supposées « choses louches » qui se déroulent dans le manoir. La femme (Marie Claude Dormeus) s'occupe de la cuisine et de la garde robe (elle est notamment très fière de la tenue de « Grand Prêtre » qu'elle a fait pour le Comte). Le couple est au courant des rites pratiqués au Manoir, et assistent même leur maître dans cette activité. Ils sont mêmes ravis d'avoir donné quelques idées au Comte, en s'inspirant de rites haïtiens vaudous...

Les « cérémonies » typiques au manoir se passent dans la cave. Le décor et les éclairages ont été aménagés de manière à donner l'impression d'une immense cave. L'ensemble est très kitsch, avec fausse fontaine d'eau multicolore, fausses plantes exotiques un peu partout. Pendant les cérémonies, un phonographe bien caché rythme les événements par des battements sourds (un peu comme des battements de cœur).

Le Comte est en tenue de Grand Prêtre (tunique pourpre avec un magnifique chapeau conique...), et n'accepte en général que de une à trois « initiées » pour les cérémonies. Les cérémonies consistent en général dans une première partie en une pseudo messe noire où le Comte récite des invocations en latin (tout personnage connaissant le latin s'apercevra qu'il s'agit en fait de la récitation de textes de... Virgile !). Pendant ce temps un breuvage est versé aux initiées (en fait un alcool puissant à base de rhum Barbancourt, d'Haïti évidemment – maison fondée en 1862 : pour rassurer les MJ ayant peur des anachronismes...), pour apporter un peu d'ivresse. La fin des cérémonies est toujours la même : l'apparition d'un « esprit » qui doit désigner l'initiée « élue d'un soir » (qui aura le privilège de

passer la nuit avec le Grand Prêtre). La ou les autres candidates pourront aller noyer leur chagrin aux cuisines, consolées par Marie-Claude Dormeus.

« L'esprit » n'est autre qu'un petit singe apprivoisé équipé d'un costume d'argent et d'un masque vénitien. Le singe est dressé pour surgir de nulle part et choisir une personne dans l'assistance. Le phonographe est d'ailleurs remplacé (par Hector, en coulisse) pour faire résonner une voie caverneuse et vraiment impressionnante (comment un si petit « esprit » peut-il parler aussi fort !). La voix dit simplement « tu seras l'élue ! ». Bien entendu, un PJ assistant à la scène et tendant un peu l'oreille peut entendre les « craquements » caractéristiques du phonographe.

Concrètement il y a 2 accès aux caves : un escalier principal arrivant de la cuisine du manoir, et un accès extérieur amenant à une trappe horizontale à double battant.

Suivant le comportement et la délicatesse des PJ avec le Comte, il sera possible ou non de s'en faire un allié. Bien entendu cela suppose que les PJ comprennent qu'il s'agit d'une mystification (et donc pour eux d'une fausse piste). Ils peuvent mettre intelligemment la pression sur le Comte pour les aider. Bien entendu, les choses peuvent également mal tourner (altercation/combat avec Hector etc.).

Sur le Loch

Si les PJ s'aventurent (en barque par exemple) sur le Loch, au mieux pourront-ils voir la « créature », en début de soirée. Il faudrait vraiment qu'ils puissent s'en approcher de très près pour s'apercevoir qu'il s'agit en fait d'un bathyscaphe... Par contre ils pourront très nettement distinguer l'endroit vers où se dirige la créature avant de s'immerger : les terres de Lord Adagur. Le seul accès à cette zone est par les terres (coté Loch un à pic de 75 mètres rend l'accès impraticable).

Partie de Chasse

Si les PJ décident de se rendre sur les terres de Lord Adagur, ils devront d'abord passer l'enceinte de 3 mètres de hauteur (pieux en bois consolidés par des tiges de métal, mais dont l'espacement peut étrangement laisser s'échapper du petit gibier : lièvres, renards...).

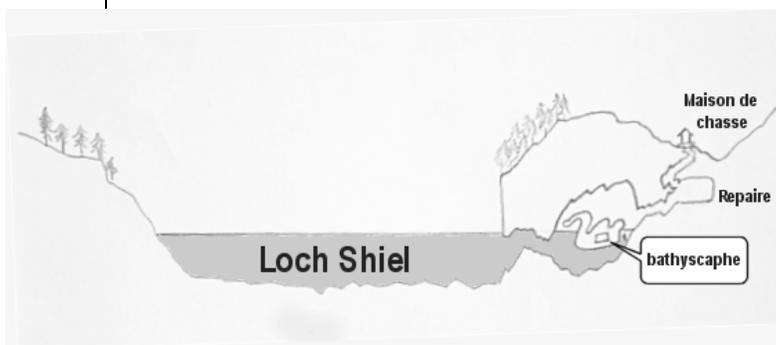
Ensuite ils devront faire face à une fausse alerte : un sanglier apeuré. Apeuré par quoi au juste ? Ce qui est certain, c'est que cette fausse alerte doit vous permettre de faire monter la tension d'un cran. Car la suite, c'est une rencontre avec l'un des Mégalosaures du propriétaire des lieux (voir caractéristiques : très clairement, il peut s'agir d'un

affrontement meurtrier si les PJ ne sont pas très prudents et solidement armés)...

Ce problème réglé, les personnages pourront découvrir la fameuse maison de bois, dans une vallée. Il s'agit en fait d'une grande cabane, quasiment vide, mais dont l'un des planchers dissimule une trappe qui mène au sous-sol.

Le repaire de Lord Adagur

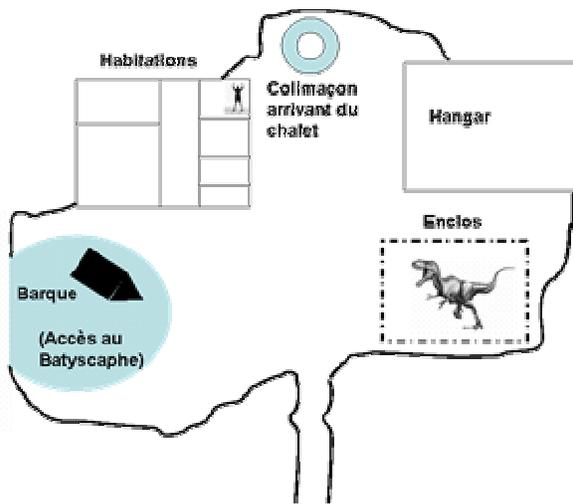
Le décor est planté, l'affrontement final peut enfin avoir lieu. En fait l'issue de cet affrontement dépend



de ce que le Meneur souhaite donner comme éventuelle suite à ce scénario: Madrugada sera-t-il définitivement mis hors circuit ou bien au contraire pourra-t-il s'enfuir et venir se venger dans un autre scénario ?

Voici en tout cas quelques pistes pour une fin possible.

Emily Paddington ayant été enlevée et conduite au Dr Henry Markew, ce dernier essaya de la convaincre de travailler avec elle. Mais Emily comprit vite la situation et la folie de Madrugada. Elle essaya donc à son tour de convaincre le Dr Markew de la folie de ce projet, et de la folie de Madrugada tout court. C'est d'ailleurs pendant une vive discussion qu'Emily fera s'évader l'un des Mégalosaures (celui que les personnages ont croisé !). L'autre Mégalosaure est toujours captif dans le repaire, et Emily a été faite prisonnière. Elle attend, prostrée, enchaînée à un mur et bâillonnée, dans le quartier d'habitations (voir plans ci-dessous).



La grotte qui abrite les installations de Madrugada, avec une partie habitation pouvant accueillir jusqu'à 6 personnes de manière très confortable (sans parler de la capacité d'accueil du chalet en surface, auquel on accède par l'escalier en colimaçon). Le hangar est l'endroit où a été construit le bathyscaphe et l'enclos au mégalosaure (on y trouve une forge, de quoi travailler le bois, le métal etc.). L'enclos n'abrite plus qu'un Mégalosaure. Il est fermé de l'extérieur par un simple verrou. Le conduit du bas est large de 5 mètres et conduit à l'extérieur (sortie au pied d'une minuscule cascade d'eau – c'est par là qu'à fui le premier Mégalosaure).

Le Dr Markew est quant à lui en train de vaciller... il ne sait plus très bien quel camp choisir. En attendant il s'est enfermé à clé dans le hangar.

Deux hommes de main de Madrugada sont en train précisément d'essayer d'ouvrir le hangar pour maîtriser le Dr Markew lorsque les personnages arriveront dans la grotte. Les 2 autres hommes de main sont à l'intérieur du bathyscaphe, où ils aident Madrugada à faire quelques réparations sur la coque. Ils ont accédé au bathyscaphe avec une première barque, qui lui est attachée. Une seconde barque est arrimée au bord du loch, à proximité des habitations.

Si les personnages parviennent à libérer le Dr Markew et Emily, cette dernière pourra les mettre au courant des derniers événements. Le Dr Markew est toujours ébranlé, il ne quitte pas son air hébété. Si les personnages sont discrets ils peuvent donner l'assaut au bathyscaphe. S'ils font beaucoup de bruit (coups de feu typiquement), Madrugada regagnera la grotte avec ses 2 gardes du corps. Il essaiera de convaincre le Dr Markew de rejoindre son camp, **ce qu'il peut parvenir à faire**. Selon la qualité du roleplay des joueurs, le Dr Markew peut vaciller d'un côté ou de l'autre. S'il ne parvient pas à se décider, il conclura que la seule issue possible est la mort de tout le monde, et il libérera le dernier Mégalosaure...

Caractéristiques

Lord Adagur / Madrugada

Body (4) Mind (6) Soul (3)
Scientist (10) Mechanic (10)
B O F O I O I O C O

Ses 4 hommes de main

Body (5) Mind (3) Soul (3)
Brawling (7) Melee Weapon (7)
Armés de Dagues (Effect 8-F/I/IK)
B O F O I O I O C O

Emily Paddington

Body (3) Mind (6) Soul (4)
Scientist(7)
B O F O I O I O C O

Dr Markew

Body (4) Mind (6) Soul (3)
Scientist (9) Paleontology (11)
B O F O I O I O C O

Comte Edimborough

Body (3) Mind (5) Soul (6)
Actor(8) Artist(7) Psychology(8)
B O F O I O I O C O

Hector Dormeus

Body (5) Mind (3) Soul (3)
Brawling (7) Melee Weapon (7)
Armé d'une rapière(Effect 8-F/I/C)
B O F O I O I O C O

Marie-Claude Dormeus

Body (2) Mind (3) Soul (5)
B O F O I O I O C O

Les Mégalosaures « jeunes »

Body (10) Mind (1) Soul (1)
Morsure 12 (I/C/K)
Coup de queue 10 (I/C/K)
B O F O I O I O C O
B O F O I O I O C O

Adaptation pour Château Falkenstein

Si vous utilisez ce scénario dans l'univers de Château Falkenstein, voici quelques suggestions d'adaptation :

Lord Adagur était un Seigneur de la Vapeur avant d'être rejeté par ses pairs (être Seigneur de la Vapeur et mégalomane n'est pas incompatible, mais il y a des limites tout de même !) ? Pour se venger Lord Adagur décida d'attaquer Londres avec 2 créatures Unseelie qu'il a emprisonnées, des Formoriens (voir CF p174).

Les personnages peuvent intervenir dans l'histoire pour effectivement aider Emily (c'est la

version Forgotten Futures), où alors pour retrouver la trace du Dr Markew, dont les connaissances sont exigées à la Cour de Château Falkenstein. Le bathyscaphe est bien entendu un Véhicule Extraordinaire de l'Ere de la Vapeur...

Crédits / Feedback

Pour tout commentaire ou suggestion d'amélioration de ce scénario, vous pouvez me contacter à Sylvain.Plagne@scenariotheque.org.

Forgotten Futures est un jeu de rôles de Marcus L. Rowland (plus d'info sur www.forgottenfutures.com).