

Peste !

Ce scénario a été initialement publié dans le supplément Prédateur et Charognard, édité par le 7^{ème} cercle pour la gamme Vermine.

Jérôme « Brand » Larré.

Ce scénario est prévu pour des meneurs de jeu de Niveau 3, mais il peut être joué par des meneurs de Niveau 2 moyennant une préparation des événements- clés et des interventions des deux intervenants majeurs, que sont le Cardinal Séverin et Bernadette II. Il ne constitue en rien une introduction au jeu, et il est très important de le réserver à un groupe de personnages déjà dotés d'un minimum d'expérience, à même d'apprécier l'absence de vermine et de s'intéresser à la résurgence de concepts politiques dans cet environnement trouble. De même, le choix moral proposé à la fin du scénario n'en sera que plus intéressant s'il s'adresse à un groupe ayant séjourné un certain temps dans la ville et capable d'apprécier la valeur d'une vie humaine dans cet univers.

Mise en garde

Bien que ce scénario ne repose pas sur l'épouvante ou le gore, il dépeint des scènes horribles et pesantes, même pour le monde de Vermine. Parallèlement, bien qu'il n'y ait que peu de combats, la violence est très présente, notamment celle exercée par l'appareil politique de la cité. Suivant la façon dont vous installerez l'ambiance à votre table, certaines de ses atrocités pourront très bien se faire l'écho des pires moments de notre histoire. Cependant, tous les joueurs ne supportant pas une telle atmosphère, c'est à vous qu'il appartiendra de savoir jusqu'où ne pas aller. Connaissiez vos joueurs.

Synopsis

Les personnages se retrouvent pris au piège d'une cité en pleine épidémie de peste. Après s'être demandé à quelle sauce ils vont être mangés, ils seront tour à tour abordés, menacés puis soudoyés par les nombreuses factions qui s'affrontent au sein de la ville, et

devront mesurer les conséquences de leurs moindres actes, faute de quoi ils pourront provoquer un massacre ou faire tomber l'une des plus grosses communautés d'Europe aux mains de la vermine...

Avant d'entrer de plain-pied dans l'aventure, ce scénario propose une description de la région Sud-Ouest, de Toulouse et de Lourdes, où vont se dérouler les présents événements. Les informations qui suivent sont présentées de façon à constituer une ressource géographique, une matière première utilisable et réutilisable à volonté hors du cadre de ce scénario.

Le Sud-ouest et les Pyrénées

Comme pratiquement tout le reste de l'Europe, le Sud-ouest de la France a été profondément chamboulé par l'arrivée de la vermine et le déclin de l'humanité. Bordée par l'immense marécage qu'était autrefois le littoral atlantique au Nord-ouest, et séparée de l'océan de pierre par les Pyrénées au Sud, cette région doit son évolution essentiellement à deux choses : la foi et la montagne. L'une comme l'autre ont attiré de nombreuses personnes qui pensaient y trouver refuge, mais, dans les deux cas, l'espoir céda souvent la place aux pires désillusions. Aujourd'hui, toute la région vit autour de deux pôles principaux : Toulouse et la cité de la Papesse.

Toulouse

Incontournable et rayonnante avant l'arrivée de la vermine, Toulouse a payé le prix fort pour les excès de ses habitants.

La quasi-totalité de la ville est désormais livrée aux insectes, et rares sont les survivants qui osent encore y pénétrer. La majorité des habitants se sont réfugiés en périphérie, à proximité des anciens complexes industriels où ils bénéficient à la fois de grandes quantités de machines-outils et de matériel, mais aussi de territoires beaucoup plus faciles à sécuriser. Cependant, ces friches industrielles étant éparpillées tout autour de l'ancienne agglomération, la communication entre les différentes communautés n'est pas aisée. Toulouse est donc plus un conglomérat de petites communautés essayant de faire de leur mieux qu'un réel bastion humain.

Mais les choses sont en train d'évoluer à grand pas, et des voix commencent à s'élever pour unir toutes ces tribus de survivants sous une seule bannière. Les plus avancées ont même réussi à remettre partiellement en service quelques vieux avions pour rompre leur isolement. La rumeur s'est vite emparée de cette histoire et les premières vagues de curieux commencent à arriver à Toulouse.

La cité de la Papesse et ses satellites

A l'opposé, la cité papale est loin d'être sur le déclin : il s'agit d'une des rares sociétés humaines à s'être développée depuis les premiers exodes massifs. Bâtie sur les ruines de Lourdes, elle doit cet essor au flot incessant de pèlerins venus se réfugier dans la foi. Cette population nouvelle, prête à tout pour son coin de paradis, est une véritable manne et le conseil des cardinaux a bien compris comment tirer parti.

Ainsi, presque naturellement, la communauté a commencé à s'étendre et à occuper une zone de plus en plus importante, n'hésitant pas à utiliser la force si nécessaire. Ne pouvant toutefois prendre le risque de trop grossir sans s'exposer à la vermine, les cardinaux ont rapidement décidé de créer des communautés «satellites».

Il s'agit de groupes plus réduits, placés à certains points stratégiques distants mais vitaux pour la cité. La première, la plus importante et la plus éloignée de ces communautés, est située sur les anciennes exploitations de gaz naturel de Lacq, à environ 75 km de Lourdes. Deux autres, plus proches d'avant-postes militaires que de réelles communautés organisées, surveillent les restes de Tarbes et de Pau.

L'impact de la cité de la Papesse est tel qu'elle influence – d'une façon ou d'une autre – la quasi-totalité des autres communautés de la région. Certaines s'y opposent tant bien que mal ou vivent de ses miettes, alors que d'autres collaborent avec elle. En général, ces dernières subissent des contraintes tellement fortes qu'elles en deviennent presque des satellites.

Les autres communautés : les plaines

De simples satellites, c'est notamment ce que l'on pourrait croire des «Euskadiens». Ces hommes et femmes vivent sur les quelques kilomètres du littoral atlantique à ne pas avoir été transformés en marais. Farouchement attachés à leur indépendance et à leur langue, ils semblent passer l'essentiel de leur temps à pêcher et à s'assurer que les horreurs qui vivent dans les marécages n'en sortent pas. Pour survivre et acquérir ce qu'il leur manque, ils envoient régulièrement des caravanes chargées de poissons vers la cité de la Papesse, en faisant bien attention de ne pas provoquer ses envies de conquêtes. A l'inverse, de nombreuses bandes de pillards vivent en marge de la cité et tentent de s'attaquer aux pèlerins peu nombreux ou aux citoyens qui s'éloigneraient un peu trop de la communauté.

Parmi les bandes les plus craintes, les «Autobahn babies» ont établi leur terrain de chasse sur le tracé de l'autoroute A64 qui reliait autrefois Toulouse à Bayonne. Les groupes de pèlerins souhaitant gagner la cité de la Papesse n'ont plus guère comme choix que de prendre l'autoroute et de risquer de tomber sur des pillards, ou de s'en écarter et d'affronter la vermine. Conscients de ce problème, de plus en plus de voyageurs ne se déplacent plus qu'en groupes et dans des convois lourdement armés.

L'autre bande la plus crainte des habitants de la cité – et avec laquelle on fait peur aux enfants – est celle des «Maraudeurs». Ce groupe, mené par un certain Trésor, semble vouer une haine tenace aux enfants et s'est fait une spécialité de kidnapper ou d'abattre tous ceux qui prennent le risque de s'éloigner trop des murs de la cité. Cet acharnement dure depuis quelques mois et aucune justification n'a jamais été donnée.

Les autres communautés : la montagne

Les communautés de haute montagne sont confrontées à un quotidien bien différent. Elles ont fait le choix de vivre en altitude, là où le climat les protège de la vermine – et pour certains, de la cité de la Papesse – mais où tous les petits problèmes deviennent vite insurmontables.

L'hiver, toutes ces communautés vivent en quasi-autarcie et celles qui n'ont pas pu ou su s'organiser risquent de ne jamais voir le printemps. Le Blocus est un de ces

groupements humains situés au milieu de la montagne. Fondé par Karl, un survivant du sac de Tarbes par les troupes de la cité papale, il s'agit d'une véritable forteresse de barricades et de fortifications en matériaux de récupération. Construite dans un défilé sur la principale voie d'accès depuis la cité et aidée par les différentes communautés montagnardes qui craignent presque autant cette dernière que la vermine, elle joue le rôle de rempart entre la plaine et la montagne.

Virtuellement imprenable, du moins sans subir des pertes effroyables, elle est le point de départ du «Train» et le refuge de tous ceux qui fuient les plaines. Par contre, la place y est chère et passée l'hospitalité de trois jours, les étrangers ont intérêt à savoir montrer ce qu'ils peuvent apporter à la communauté.

L'implication des personnages

S'il ne fait aucun doute que les aventuriers trouveront leur intérêt dans l'écheveau politique

et religieux, reste à définir les motivations qui vont les pousser jusqu'à la cité de la Papesse. Aucune piste d'introduction n'est ici proposée, car ce scénario conviendra davantage à un groupe indépendant, mu par ses propres décisions, ce qui nécessitera un travail de préparation en amont de la part du meneur de jeu.

A moins de venir «en touristes» dans la région, les personnages y seront certainement envoyés par quelqu'un, commandité pour obtenir des informations, assassiner un responsable, alimenter un foyer de révolte... Autant de pistes qu'il conviendra de développer plusieurs aventures en amont, pour exploiter pleinement le potentiel politique de ce décor.

Le Train est un petit groupe semi-nomade initialement basé au Blocus.

Constitué d'une dizaine de véhicules divers savamment modifiés, renforcés, reliés entre eux puis posés sur leurs jantes, il emprunte les anciennes voies ferrées de montagne qui avaient été abandonnées depuis la seconde guerre mondiale. Ce convoi est assez lourdement armé – les véhicules à chaque extrémité sont munis de lames de chasses-neiges, et ceux qui les suivent directement sont des anciennes jeeps munis de mitrailleuses qui n'ont encore jamais eu à faire feu –, mais il s'agit davantage de décourager les quelques inconscients que d'un besoin

réel. Le Train fait le lien entre les diverses communautés de haute montagne et toutes ont besoin de lui pour rompre leur isolement. Ses membres, qui se font appeler « l'équipage », sont reçus partout comme des rois et ont plus souvent à lutter contre le froid et les ennuis mécaniques que contre qui que ce soit.

Le Pic est une autre communauté des Pyrénées. Si la communauté existe, elle est une légende, une sorte d'eldorado pour tous ceux de la plaine. On y raconte que sur l'une des plus hautes montagnes, celle que l'on reconnaît à l'antenne héritée d'une ancienne station scientifique sur son sommet, une véritable petite ville aurait vu le jour. Des savants y aurait créé un paradis artificiel avec tout les apports de la science du début des années 2000 : électricité, chauffage, loisirs, musique... Cette légende est en grande partie vraie, mais bien entendu, l'endroit est beaucoup moins paradisiaque que ne veulent bien le croire les gens d'en bas.

La cité de la papesse

Comme la plupart des concentrations urbaines du début du 3^e millénaire, Lourdes a subi de plein fouet l'arrivée de la vermine. En 2019, la plupart de la population s'enfuit suite à une attaque massive de fourmis géantes, bien décidées à régner sur leur nouveau territoire.

Les nombreuses forces armées situées à une trentaine de kilomètres interviennent pour tenter d'enrayer l'invasion. Il s'en suit un combat sans pitié pour la reconquête du sanctuaire : l'armée n'hésita pas à bombarder lourdement certains quartiers condamnés de la ville pour affaiblir son ennemi. Le résultat ne se fit pas attendre : la fourmilière fut détruite, ainsi qu'une bonne partie de la ville...

Histoire

Ces affrontements et la volonté fanatique du commandant Dubord de préserver le sanctuaire eurent bien d'autres conséquences. Dubord décida de laisser en permanence ce qui restait de sa division sur place et il refusa de bouger quand la vermine s'empara graduellement des villes alentour, y compris de celle à laquelle il avait été affectée avant de venir défendre Lourdes.

La peste

Chez l'homme, la peste prend trois formes principales : bubonique (inflammation des ganglions), pulmonaire (problèmes respiratoires) et septicémique (problèmes cérébraux et hémorragies). Toutes ces formes impliquent des symptômes communs peu ragoûtants : fièvre, frissons, maux de tête, nausées, douleurs, diarrhée ou constipation... Principalement provoquée par les expectorations chez l'homme et les puces chez les animaux, l'incubation dure généralement de 2 à 5 jours au terme desquels le malade a environ une chance sur trois de guérir au bout d'une semaine et demie. Dans le cas contraire, la maladie évolue vers une septicémie, mortelle en moins de 36 heures.

Les principaux traitements efficaces – notamment ceux fabriqués au début du siècle suite à la recrudescence de la maladie – se basent sur les trois antibiotiques suivants : streptomycine, chloramphénicol et tétracyclines.

Pour les besoins du scénario, il convient tout d'abord de déterminer quels personnages vont contracter la maladie. La procédure est simple – jet de Santé contre une Difficulté de 15 – mais pour éviter d'éveiller les soupçons, l'idéal serait de faire effectuer ces jets en les camouflant, sans annoncer la Caractéristique concernée aux joueurs. La meilleure manœuvre consisterait à prendre les joueurs un par un au début du scénario ou à profiter d'une action individuelle pour demander un jet, en notant le score de Santé de chacun et en demandant par exemple « un jet à 3D », sans préciser pourquoi ni décrire les résultats. Ceux qui auront raté seront touchés, les autres sains, mais ces derniers devront réussir un nouveau jet de Santé tous les jours, contre une Difficulté augmentée de 5 par jour.

Tout personnage atteint par la peste voit sa Réserve d'Effort maximum réduite de 2 points par jour, sans possibilité de regagner au-delà du nouveau maximum, et subit un Malus de -1D à tous ses jets impliquant des Caractéristiques Sociales en raison de son apparence. Au terme du délai d'incubation, la victime doit réussir un ultime jet de Santé contre une Difficulté de 20 ou voir la maladie évoluer en septicémie et mourir dans les 36 heures.

Malgré – ou grâce à – la victoire militaire, la population quitta massivement la ville et grossit

les colonnes de réfugiés sur les routes. Dès le début des années 2020, il ne reste plus que la division Dubord, quelques ecclésiastiques à l'abri dans le sanctuaire et quelques centaines de survivants tentant malgré tout de rester sur place, alors que la nature reprend ostensiblement sa place dans la ville. Parmi ceux-ci, certains s'adaptent tant bien que mal aux nouvelles conditions de vie et trouvent refuge sous terre, dans le formidable labyrinthe formé par les égouts de la ville et les galeries de l'ancienne fourmilière. Un groupe dans le groupe commence même à suivre un chaman et à imiter le mode de fonctionnement des insectes. La réponse ne se fait pas attendre, et, d'un commun accord, les militaires et les religieux anéantissent les malheureux et déclarent publiquement que tous les chamans connaîtront le même sort.

En 2025, Dubord, appartenant à un corps d'armée qui n'existe plus depuis longtemps et ayant de plus en plus de mal à assurer la logistique et le renouvellement de ses troupes, voit son autorité contestée par les religieux. Ceux-ci, une fois la menace de la vermine atténuée, recommencent à prendre en main le destin de la ville et l'esprit de ses habitants... y compris parmi les propres troupes du commandant. Excédé et incapable d'accepter de ne plus maîtriser les choses, il force alors l'évêque autoproclamé de Lourdes à l'ordonner prêtre.

Ainsi, les barrières qui l'empêchaient d'exercer certaines responsabilités dans cette nouvelle communauté tombent aussitôt. Mais cela ne suffit pas. Conscient de devoir frapper un grand coup, il convainc une jeune femme pas très maligne de prétendre avoir vu une apparition de la Vierge, telle qu'elle était apparue près de deux cents ans plus tôt, et de répandre le mot en ville. Ainsi, le père commandant Dubord crée un mouvement parmi les citoyens ravis d'avoir enfin une bonne nouvelle, fut-elle d'origine divine. Les ecclésiastiques n'ont d'autre choix que d'officialiser la chose et de mettre indirectement Dubord au pouvoir ou de se couper de la population et perdre tous leurs privilèges.

Quelques semaines plus tard, Lourdes devient donc « la cité de la Papesse » et la jeune sotte prend officiellement ce titre, sous le nom de Bernadette II. Afin de pouvoir « mieux guider les hommes sur la voie de la rédemption que lui a montrée la Sainte Vierge », elle nomme alors un conseil de sept cardinaux en charge des affaires courantes. Tous sont des hommes

influent parmi les religieux ou la division Dubord, et le seul absent est l'évêque, malheureusement mort dans les jours qui ont précédé.

Dans les faits, le fraîchement nommé cardinal Dubord prend le pouvoir mais, contrairement à son habitude, ne force pas les décisions et joue au moins en apparence le jeu du vote du conseil, quitte à convaincre dans l'ombre tel ou tel cardinal de le suivre.

Depuis, la nouvelle s'est répandue, et si l'on ne voit plus guère Bernadette II, officiellement retirée « pour se consacrer pleinement à la prière », le conseil des cardinaux gère la ville et les vagues incessantes de pèlerins d'une main de maître. En 2028, la Papesse a lancé une croisade sur la ville de Tarbes – par l'intermédiaire du Cardinal Dubord, fraîchement rebaptisé Cardinal Séverin – et ordonné qu'elle soit mise à sac pour profiter aux défenses de la cité papale. Dans les semaines qui ont suivi, deux nouvelles croisades ont été lancées : une sur Pau et une dans les souterrains sous la cité, devenus le point de ralliement de tous les opposants et contestataires. Presque tous ceux qui y vivaient ont été contraints de «se convertir» et d'expurger les derniers conduits pour empêcher le retour de la vermine – aujourd'hui, seuls quelques groupuscules de dissidents vivent encore sous terre. Une nouvelle croisade est lancée quelques années plus tard sur Lacq.

Organisation et vie quotidienne

Aujourd'hui, la cité de la Papesse compte plusieurs dizaines de milliers de personnes et est entièrement gérée par le conseil des cardinaux au nom de Bernadette II. La ville est clairement divisée en trois :

Le sanctuaire. Saint des saint, où résident les autorités de la communauté, sa taille est plus importante que celui du début du XXI^e siècle et il s'est étendu notamment jusqu'au château médiéval.

La haute ville. Les ruines l'ancien centre-ville, où sont établis la plupart des citoyens à part entière de la cité.

Les camps de piété. Intermédiaires entre véritables bidonvilles et camps de travail, situées à l'extérieur des fortifications de la haute ville mais entourés par les ruines des quartiers extérieurs de la vieille ville. Il s'agit à la fois d'une zone de quarantaine pour les nouveaux arrivants et d'un moyen pour contrôler et absorber ces flux migratoires.

Toutes les décisions importantes de la communauté sont prises par le sanctuaire et sont transmises via les évangélistes et les prêcheurs au reste de la population.

Les premiers ont pour objectif de servir de relais entre le conseil des cardinaux et les citoyens en leur enseignant le dogme papal, en leur expliquant les règles de conduite et en leur transmettant les messages et décisions du conseil.

Les seconds partagent ce rôle d'information – pas d'enseignement – mais se doivent aussi de faire appliquer les décisions du conseil et de s'assurer que tout le monde respecte le dogme, quitte à empêcher ceux qui ne le suivent pas de continuer. Il s'agit principalement d'anciens de la division Dubord ou d'hommes spécialement entraînés, qui jouent donc davantage un rôle de police politique que de religieux. Bien entendu, évangélistes comme prêcheurs sont autant de paires d'yeux et d'oreilles pour le sanctuaire.

Il existe également deux autres ordres qui jouent un rôle majeur dans le quotidien des citoyens. Les «gardiens» sont les défenseurs de la ville et du sanctuaire. Essentiellement, là aussi, d'anciens militaires, seuls à savoir se servir du matériel de défense de la cité – qui comprend quand même encore trois blindés en état de marche et six dans des endroits clés, immobilisés mais encore tout à fait capables de tirer sur des envahisseurs – et qui utilisent régulièrement des troupes de volontaires issus d'un camp de piété pour des missions militaires ou d'escortes de convois entre la cité et un de ses satellites.

Les «moines», enfin, sont les garants de la moralité de la cité et sont tous confinés dans le sanctuaire dont ils ne sortent guère.

Concrètement, la vie dans la cité est très bien organisée par les cardinaux et pour peu que l'on soit du bon côté de la barrière, la vie y est même agréable. Le Conseil a organisé la défense de la ville qui semble aujourd'hui imprenable, crée des écoles pour les plus jeunes où les évangélistes professent, assurent un « rationnement minimum » pour les citoyens de la haute ville travaillant ailleurs qu'à la production de nourriture et créent même des lieux de loisirs comme les arènes où les théâtres éducatifs. On en oublierait presque la vermine...

Par contre, attendez vous au pire si vous êtes du mauvais côté de la barrière – chaman, adapté, habitant du labyrinthe souterrain, d'un camp de piété, improductif ou juste tête de turc ponctuelle d'un prêcheur... Servir de chair à canon dans une manoeuvre militaire, esclave dans un champ ou sous terre, combattre dans les arènes ou pire encore, et ce sans autre droit que celui de se taire ou de se faire exécuter.

Dans la cité de la Papesse, rien n'est laissé au hasard. On travaille à votre salut, que ce soit avec ou contre vous ! Par contre, on y travaille tellement et on lutte tellement pour des onces de pouvoir qu'on perd de vue les réalités : l'homme se permet encore de tuer l'homme, alors que la vermine reste une menace discrète mais bien réelle.



Peste !

Introduction

Alors que les personnages reviennent d'un camp de piété, qu'ils y aient été placés en quarantaine à leur arrivée ou pour aller y rencontrer quelqu'un, certains d'entre eux vont commencer à ressentir quelques troubles physiologiques : fièvre, frissons, maux de tête... Rien de bien grave en soi, mais suffisamment pour qu'ils le remarquent.

Pendant les heures qui suivent, ces maux vont aller s'aggravant, à tel point qu'ils ne pourront rapidement plus continuer leurs activités classiques et se verront contraints de s'y intéresser de plus près. Si aucun personnage n'est au moins Confirmé en Médecine ou Expert en Premiers Soins, ils devront faire

appel à un docteur pour les examiner. Le verdict sera sans appel : les personnages sont en train d'incuber la peste, et les nombreux ganglions noirs qu'ils portent en sont la preuve. Concrètement, cela signifie qu'ils ont à peu près deux chances sur trois de mourir dans les 36 heures, contre une seule de guérir au terme d'une semaine de souffrance. S'ils ne le font pas d'eux-mêmes, le docteur leur fera savoir qu'il se doit de prévenir les autorités avant que l'épidémie ne frappe toute la ville, et qu'ils doivent trouver une solution le plus vite possible s'ils veulent avoir une chance de survie.

Peste, peste !

Dès que les autorités seront au courant et que l'information aura eu le temps de remonter jusqu'au conseil des cardinaux puis de revenir, un groupe de prêcheurs bizarrement vêtus – masques à gaz, gants de protection et vêtements amples – viendra escorter les personnages, de gré ou de force jusqu'au sanctuaire. Là, dans le saint des saints de la cité, après avoir déambulé dans les coursives sombres de bâtiments antiques, ils se retrouveront seuls dans une salle fermée à parler à travers une vitre à des hommes situés dans une autre pièce. Ceux-ci se présenteront comme étant les cardinaux de la cité et passeront les uns après les autres devant la vitre, pour observer les personnages et leur demander plus d'informations sur leur maladie, comment ils l'ont attrapée, quand, etc. Une fois la conversation terminée, les prêcheurs amèneront en silence les personnages dans une autre salle sombre où ils seront détenus en attendant que le Conseil prenne une décision. Après une attente interminable où les personnages commenceront sûrement à se demander s'ils ont fait le bon choix, ils seront reçus dans un salon annexe par le Conseil et les prêcheurs qui les ont escortés jusqu'alors.

On leur proposera alors un marché : le traitement qui leur permettra de se soigner – ils devront venir le prendre au sanctuaire tous les jours à heure fixe – en échange de quelques «menus services», comme détecter la cause de la peste, ne pas créer de panique, identifier les foyers de contagion – après que le docteur ou le personnage le plus doué en médecine leur ait appris à ausculter les malades – et aider le Conseil à gérer la situation en lui faisant des propositions et en allant voir ce qui se passe concrètement sur le terrain.

La réunion sera particulièrement agitée et les cardinaux n'hésiteront pas à afficher leurs dissensions devant les personnages. Certains

y voient un châtimeur divin pour la façon dont ils ont géré la ville, d'autres une tentative de déstabiliser la cité, et ils iront jusqu'à accuser les personnages d'avoir été envoyés ou manipulés par une autre communauté, le Vatican en tête. D'autres encore y voient un signe avant-coureur d'une invasion de la vermine. Les avis divergent tout autant sur les moyens de résoudre le problème, mais, sous l'impulsion du Cardinal Séverin, tous tomberont d'accord pour éviter la panique et régler le problème dans la cité en s'assurant qu'aucun malade ne s'enfuit et n'aille propager la peste aux autres communautés.

Si les personnages acceptent, ils se verront affecter deux prêcheurs. Ceux-ci ont pour fonction de faciliter leurs déplacements en ville et d'assurer à la fois à leur sécurité et celle de la cité.

Les deux prêcheurs peuvent n'être que de simples « silhouettes », taciturnes et austères, ou devenir de véritables personnages, dotés d'un nom et d'un caractère, pour développer toutes sortes de discussions et d'échanges avec le groupe.

Ce qu'il s'est vraiment passé

« Cowboy » est un envoyé du Vatican chargé d'espionner et de saboter l'essor de la cité de la Papesse par tous les moyens. Ne pouvant s'attaquer de front à la communauté, il décida de s'inspirer des charognards et de laisser sa proie pourrir de l'intérieur. Il fit capturer des rats noirs portant le bacille de la peste et les réintroduisit discrètement dans les souterrains de la ville. Lorsque ceux-ci furent assez nombreux, il en libéra quelques-uns dans le camp de piété XIII et déposa quelques cadavres dans ses réserves d'eau. Pour pouvoir mettre son plan à exécution, il manipula le jeune Cardinal François-Xavier en lui faisant miroiter le prestige qu'il retirerait à sauver la ville d'une fausse invasion de la vermine...

Que faire ?

Le premier réflexe des joueurs sera sûrement de se demander ce que peuvent bien faire leurs personnages pour enrayer une telle épidémie.

Pour être tout à fait franc, presque rien.

Le scénario n'étant absolument pas linéaire, les

joueurs auront la possibilité de se déplacer à peu près partout en ville, sans pouvoir toutefois la quitter. Ils seront aux premières loges pour voir la folie s'emparer de la cité. Par contre ils auront le pouvoir de « canaliser » cette folie et de la faire s'abattre vers telle ou telle faction, et en tant que tels, se verront courtisés par tout ce que la ville compte d'intrigants. A eux de faire leurs choix en prenant en compte aussi bien leurs intérêts que les répercussions de leurs actes.

Quoi qu'ils décident de faire, les personnages n'auront qu'un seul objectif « physiologique » : rester en vie. Cela implique de continuer à prendre le traitement promis par les cardinaux tous les jours et pour les personnages sains, soit de ne pas attraper la peste, soit de pouvoir également la traiter. Ils auront donc tendance à obéir dans un premier temps, puis à chercher à quitter la ville ou à voler les médicaments à la première occasion. Ces deux options, en plus d'être très dangereuses pour les personnages, sont presque impossibles en début de scénario.

A vous de rendre la cité suffisamment vivante et intéressante pour qu'à ce simple objectif physiologique se greffent d'autres objectifs moraux comme sauver le plus grand nombre d'habitants, empêcher la destruction de la cité, retrouver les coupables, favoriser une faction ou une autre...

Voilà toute la difficulté et la saveur de ce scénario : impliquer émotionnellement les joueurs dans cette petite apocalypse et les amener à faire des choix.

Les factions

Tous les groupes ci-dessous vont tenter d'une façon ou d'une autre de tirer partie des actions des personnages, ou au moins de les influencer. Le chaos qui va régner en ville sera en grande partie issu de leurs interactions.

Le Cardinal Séverin

A tout seigneur tout honneur, le Cardinal est l'homme fort de la cité. Aussi discret qu'il soit, il contrôle notamment presque tous les gardiens et les prêcheurs et préférera régner sur des cendres qu'abandonner son trône. Il fera suivre les personnages et utilisera généralement la menace et l'intimidation pour arriver à ses fins, mais il n'hésitera pas à les

mettre en application si cela peut l'aider à préserver son pouvoir.

Le Cardinal Andréas

Autre figure importante du Conseil, il était l'un des fidèles alliés de l'ancien évêque autoproclamé de Lourdes et attend depuis de reprendre le pouvoir. Il sous-estime totalement l'épidémie et compte bien s'en servir pour confondre la supercherie de la Papesse et provoquer la chute du Cardinal Séverin. Il ne se rend pas compte que la population ne fera jamais la différence, et que c'est tout le Conseil qui perdra alors sa légitimité.

Le Cardinal François-Xavier

Jeune cardinal issu de la Division Dubord, il va tenter de mettre des bâtons dans les roues des personnages si ceux-ci s'approchent de trop près des souterrains. Ses relations lui permettent d'avoir quelques contacts peu scrupuleux parmi les prêcheurs et les gardiens. Il pourra également tenter de s'en prendre directement aux personnages si nécessaire, mais ne pourra pas sacrifier volontairement la vie de milliers d'innocents pour se couvrir.

Le reste du Conseil

Les quatre autres cardinaux sembleront parfois regarder les personnages avec méfiance, mais ils cherchent tous à sauver la ville, au moins tant que leurs privilèges ne sont pas en jeu. Ils appuieront donc généralement leurs démarches, si elles sont conformes au dogme, et perdront tous leurs moyens si leur statut est en danger.

Les Gardiens

Habités aux sales besognes depuis des années, ils sont pour la plupart extrêmement fidèles envers Séverin. Sur son ordre, ils ont commis les pires atrocités sur les pèlerins et seront prêts à recommencer ou à se sacrifier pour le bien de la cité. Par contre, leur loyauté a des limites : ils refuseront de tirer dans la foule de la haute ville par exemple et auront de mal à accepter que leur chef ne leur soit aussi loyal. De plus, certains s'enfuiront depuis le cordon de sécurité s'ils en ont l'occasion.

Les prêcheurs et les évangélistes

Ce sont des fanatiques – surtout les prêcheurs – qui obéissent aveuglement au dogme et ne connaissent pas le doute. Ils feront ce qu'ils doivent faire pour que le dogme ou leurs dirigeants soient préservés. Généralement, ils ne voient le Conseil comme un ensemble monolithique et seront sérieusement chamboulés si les cardinaux donnent des

ordres contraires ou si la Papesse révèle sa vraie nature.

Les pèlerins des camps de piété

Généralement, les pèlerins constituent une main d'oeuvre abondante, volontaire et largement sacrificable pour le Conseil. Ils accepteront toutes les concessions pour avoir un jour la chance de rejoindre la haute ville. Cependant, quand ils verront que celle-ci est infectée et qu'ils sont pris au piège, les esprits risquent vite de s'échauffer. Aiguillés, ils réclameront alors l'intervention de la Papesse sous la forme d'un miracle. Si jamais rien n'est fait pour les calmer, ils risquent de déclencher une véritable guerre civile.

Les habitants de la haute ville

Ils constituent la majorité silencieuse de la cité et sont quasiment aveugles aux traitements infligés aux pèlerins. Ils commencent à réagir que quand l'épidémie devient évidente – invasion de rats, indiscretions, crises massives, etc. Ils n'ont pas de raisons particulières de s'en prendre aux autorités de la ville et ne le feront que si on les y pousse, notamment en montrant leur incompétence.

Les fousseurs

Ces dissidents vivant dans le labyrinthe sont presque tous morts lors de la croisade de 2028. Adaptés à la vie souterraine, leur pâleur effraie la plupart des habitants de la surface. Ils tentent bien que mal de survivre là où ils ont décidé de s'établir, mais doivent à la fois résister aux incursions chroniques de la vermine et aux «opérations de nettoyage» du Conseil, qui emploient des centaines de citoyens à aménager et expurger les souterrains. Ce seront les premières victimes de la peste et de la prolifération des rats, mais les citoyens, s'ils ne sont pas renseignés, les considéreront comme la cause de la peste et les prendront comme boucs émissaires.

Les rats

Tout d'abord circonscrits au labyrinthe, les rats se multiplieront progressivement jusqu'à faire une sortie en ville.

Cowboy

Son prêtre déguisé en mercenaire dans une ville de mercenaires déguisés en prêtre, «Cowboy» est un envoyé du Vatican qui, avec les trois autres espions sous ses ordres, a échafaudé un plan suffisamment pervers pour faire tomber la cité de la Papesse. Il vient de condamner des dizaines de milliers de personnes et ne reculera pas s'il doit prendre la vie de quelques personnages.

Cowboy (*mise en scène* : 2)

Profil : espion **Penchant** : charognard

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Santé 4D, Réflexes 3D, Volonté 4D, Précision

3D, Psychologie 4D et Persuasion 4D.

Spécialités : Armes à feu (Confirmé), Discrétion

(Confirmé), Manipulation (Expert), Complots (Expert) et Théologie (Expert).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilet pareballes).

Seuils de blessures : 6/8/10

Matériel : Beretta modèle 12 (3D/2B, 2- 10, 11-60, 61-100) et deux chargeurs de 40.

Le Cardinal Séverin (*mise en scène* : 3).

Profil : leader **Penchant** : radical

Caractéristiques : 3D partout sauf Volonté 5D et Empathie 1D.

Spécialités : Sabre (Expert), Armes à feu (Confirmé), Commandement (Expert), Influence (Confirmé), Complots (Confirmé) et Connaissance de la ville (Expert).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilet pareballes).

Seuils de Blessure : 5/7/9

Matériel : sabre (3D/ 1B), S&W439 (3D/2B, 2- 5, 6-30, 31-50) et deux chargeurs de 8.

Les hommes de main

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 3D, Santé 3D, Réflexes 3D, Agilité 3D et Volonté 3D.

Spécialités : Armes à feu (Débutant), Discrétion

(Confirmé) et Corps à corps (Confirmé).

Protection : 1D/1D armes à feu (gilet pareballes).

Seuils de blessures : 6/8/10

Matériel : Beretta M92 (3D/1B, 2-5, 6-30, 31-50) et un chargeur de 15, poignard (1D/1B).

Chronologie

Naturellement, la chronologie ci-dessous n'est qu'indicative de ce que feront les différentes factions si les personnages ne les empêchent pas ou ne leur font pas revoir leur jugement. Il ne s'agit en aucun cas d'événements prédéfinis

obligatoires, mais plutôt d'une liste d'événements montrant comment la folie et l'épidémie s'emparent de la cité de la Papesse.

C'est à vous qu'il appartient de faire vivre la cité en rajoutant de nombreux autres

événements. Les morts de la peste seront une cinquantaine la nuit entre J et J+1, environ trois cents le lendemain puis 10% de plus chaque jour. Pour chaque mort, on compte environ quatre malades de plus.

Premier jour

Les personnages ressortent du sanctuaire en milieu d'après-midi avec pour mission d'aider le Conseil à gérer l'épidémie. Au même moment, les gardiens dressent un cordon de sécurité autour de la ville et empêchent quiconque de sortir. La raison officielle est la crainte d'une attaque de pillards en nombre.

Peu après, les prêcheurs leur signalent une possible crise de peste dans le camp de piété XIII. Ils ne se sont pas trompés et la mort, assez spectaculaire, sera difficile à cacher. On se tourne vers eux pour prendre les premières décisions : faut-il mettre le camp de piété en quarantaine ?

Durant la nuit, des affrontements ont lieu dans la haute ville entre gardiens et fousseurs, apparemment déterminés à remonter à la surface. Il n'y aura aucun survivant chez les fousseurs.

Deuxième jour

Vers 9h, le camp de piété XIII offre un spectacle désolant. 53 personnes sont mortes dans la nuit, on dénombre au moins le double de malades et les pèlerins valides commencent à creuser des fosses communes et à demander de l'aide aux autorités.

Vers 10h, sur ordre du Conseil, les prêcheurs « nettoient » le camp de piété XIII. Les hommes valides brûlent les installations et les cadavres de la fosse commune. Les prêcheurs les abattent ensuite ainsi que tous les survivants, réquisitionnent d'autres pèlerins pour manipuler les cadavres et les abattent eux aussi, par mesure de précaution. L'odeur de chair brûlée envahit les camps avoisinants. Si

les personnages sont sur les lieux – peu probable à moins qu'ils n'aient décidé d'y aller d'eux-mêmes le matin –, ils se feront diplomatiquement refouler à l'entrée par des prêcheurs mais comprennent ce qui se passe. Dans le cas contraire, on les avertira que le camp a été nettoyé en enjolivant énormément la vérité et en taisant le massacre.

Lors de leur repas, Cowboy rencontrera «par hasard» les personnages et s'étonnera de la fermeture du camp de piété XIII et de l'odeur de chair brûlée. Ils éviteront sans doute de lui

raconter la vérité mais il feindra alors la surprise, pour avoir discuté avec son ami Jean qui était témoin de la scène et possède une toute autre version. Il sera même prêt à le leur présenter si nécessaire.

Bien entendu, Cowboy connaît la vérité, mais il souhaite opposer les personnages et le Conseil.

Le reste de la journée sera sûrement occupé à essayer de rechercher les foyers de contagion. La chose est d'autant plus aisée que l'épidémie commence à se propager, essentiellement parmi les pèlerins mais également dans certains coins de la haute ville. Les personnages rencontrent Hervé, un évangéliste apparemment dépassé par les événements. Il était professeur dans le champ de piété XIII et subit de plein fouet le contrecoup de la mort de ses élèves. Il est en plein doute théologique.

Durant l'après-midi, le Conseil est officiellement indisponible, mais on entend clairement les cardinaux se battre sur certains sujets liés au mal et à la façon de le traiter.

La nuit, un des personnages est abordé par un inconnu blafard, apparemment malade, qui se présente comme étant Svit, ancien chef de la communauté des Fousseurs. Il explique que sous la terre, des rats noirs commencent à proliférer et que la vermine, non contente d'être la cause de la peste, risque d'attaquer la ville alors qu'elle est particulièrement affaiblie. Lui n'en a plus pour longtemps de toute façon, mais, malgré la haine qui l'oppose au Conseil, il se refuse à laisser tomber une telle communauté aux mains de la vermine. Pour bien faire comprendre le danger aux personnages, il indique une galerie donnant sur une vieille station souterraine permettant d'apercevoir sans risque le « nid » de la vermine.

Troisième jour

Au matin, si les personnages souhaitent visiter la vieille station souterraine, ils découvriront en effet une véritable armée de rats noirs grouillant sous la ville. Leur escapade s'arrête alors qu'une nuée de rats les attaque et qu'ils doivent fuir. Devant l'amoncellement de cadavres dans les rues et l'explosion du nombre de malades, les pèlerins commencent à prendre conscience qu'ils sont pris au piège dans la ville et que les prêcheurs organisent des massacres quasi systématiques de ceux qu'ils pensent être contagieux.

Tout au long de la journée, des émeutes commencent à éclater dans les camps de piété, toutes réprimées dans le sang par les prêcheurs et les gardiens.

Dans la matinée, Séverin reçoit un message anonyme envoyé par Cowboy lui indiquant que le Cardinal François-Xavier est à l'origine de l'épidémie et qu'il le cache.

En tout début d'après-midi, la communauté satellite de Tarbes est attaquée par une véritable petite armée de pillards. Les gardiens n'ont d'autre choix que d'écouter leurs amis se faire tuer alors qu'ils sont en train de leur envoyer des S.O.S : le Cardinal Séverin a réaffirmé son interdiction de laisser sortir qui que ce soit de la cité, quitte à tirer sur les fuyards. C'est un choc pour la plupart des gardiens dont les nerfs sont déjà mis à rude épreuve.

Vers 16h, si les autorités sont mises au courant de l'arrivée de la vermine, elle vont réquisitionner les pèlerins du camp de piété visité par les personnages la veille – ce qui provoquera une nouvelle émeute – et les envoyer « nettoyer » le labyrinthe et affronter les rats. Ils sont sous-équipés mais accompagnés de prêcheurs lourdement armés, notamment de lances flammes. Aucun des pèlerins ne remontera à la surface, alors que les prêcheurs auront tous survécu. Clairement, le Conseil sous-estime la menace et veut avant tout se débarrasser des pèlerins.

A peu près au même moment, les cardinaux Séverin et François-Xavier sont indisponibles au sanctuaire.

Un peu avant la tombée de la nuit, le Cardinal Andréas tente de calmer les pèlerins et de piéger Séverin en faisant une apparition publique dans les camps de piété. Il y fait spécifiquement savoir que cette épidémie est une épreuve envoyée par Dieu et que son élue, Bernadette II, saura faire rentrer les choses dans l'ordre. Aussi surprenant que cela paraisse, ce discours calme les esprits pour la nuit.

En début de soirée, si les personnages se sont approchés du labyrinthe, ils seront attaqués par trois hommes déguisés en prêcheurs qui tueront rapidement leur escorte avant de s'en prendre à eux. Ces hommes sont ceux du cardinal François-Xavier et ont pour mission de tuer les personnages. L'ironie est qu'à peu près au même moment, le Cardinal en question se fait tuer par Séverin, fou de colère

à l'idée que l'on cherche à détruire son petit univers.

Quatrième jour

La mort du Cardinal François-Xavier est rendue publique, mais son assassinat reste caché par les cardinaux qui n'osent pas encourir la colère de Séverin.

Des émeutes commencent à éclater non seulement dans les camps de piété mais également dans la haute ville. Une partie des gardiens affectés à la haute ville se joignent aux émeutiers. Les citoyens réclament la Papesse, et Andréas affirme que celle-ci fera une apparition publique à la tombée de la nuit et qu'elle arrêtera l'épidémie.

Les personnages sont convoqués séparément par Séverin et Andréas. Le premier est furieux et n'hésite pas à les menacer pour qu'ils trouvent une solution le plus rapidement possible, sans bien comprendre qu'il n'y en a pas. Ils pourront également remarquer un uniforme militaire dans la pièce. Le second a son sourire des grands jours et jubile déjà, il veut entendre les progrès des personnages, essentiellement pour s'assurer que ceux-ci n'en font pas. Inconscient, il leur suggérera même de freiner leurs ardeurs pour attendre le miracle de la Papesse. Quoi qu'il en soit, aucun des deux ne semblent s'intéresser à la vermine.

Si les personnages font quelque chose allant de façon évidente contre Séverin, celui-ci donnera l'ordre de les assassiner dans l'heure qui suit. Inversement, s'ils tentent un peu trop ostensiblement d'empêcher l'intervention de la Papesse, ou de la triquer, CowBoy tentera de se débarrasser d'eux.

En fin d'après-midi, des rats commencent à sortir en masse du labyrinthe. Certains camps de piétés et coins de la haute ville – en tout cas, là où sont les personnages – deviennent rapidement des champs de bataille qui devront finalement être abandonnés à la vermine pour mieux pouvoir la confiner. Les émeutes reprennent alors de plus belle et suivant les efforts des personnages, le destin de la cité va se jouer lors de l'apparition de Bernadette II.

Celui-ci est plus que compromis avec une épidémie, une attaque de la vermine, un Cardinal Andréas allant à sa perte en pensant duper Séverin qui, lui-même, se prépare à faire tirer les blindés sur la population de la cité qui à son tour commence à comprendre qu'on s'est servi d'elle et qu'on lui a menti pendant des années avant de lui faire subir un début d'extermination « sanitaire » systématique.

Conclusion

Les personnages sont dans une position privilégiée pour faire basculer le destin de la cité dans un sens ou dans l'autre. Mais le choix n'en est pas pour autant facile : ils doivent choisir entre s'opposer à la barbarie et nuire à l'espèce, ou la protéger et cautionner toutes ces atrocités.

En effet, le seul moyen de sauver la ville est de préserver son unité en laissant à sa tête ce qu'il reste du Conseil. Mine de rien, cela veut dire cautionner un gouvernement coupable de crimes massifs, perversi comme peu, et qui s'est tellement cru hors d'atteinte que ses dirigeants ont préféré la politique et le pouvoir à la défense et la survie de la communauté.

D'un autre côté, les demandes des citoyens et des pèlerins, pour justifiées qu'elles soient, ne peuvent aboutir, faute de quoi la communauté déstabilisée, ne sera plus à même de se défendre contre la vermine. Ne rien faire, enfin, va mener de façon quasi certaine à une guerre civile alors même que la vermine tente de reprendre la ville. La communauté n'en tomberait qu'encore plus vite.

Si les joueurs réussissent à préserver l'unité de la cité en rassemblant les différentes factions et éventuellement en truquant l'intervention de la Papesse, la ville est sauvée. Reste à savoir qui la dirigera de Séverin ou des leaders plus religieux ou modérés.

Si les joueurs ne s'impliquent pas, confondent la Papesse ou participent à la chute du gouvernement, les habitants devront fuir face aux rats et la cité telle qu'on la connaît actuellement s'effondrera.

