

## Scénario : les sombres vapeurs cosmiques de l'infini

### un scénario du docteur Fox pour les mille marches

#### Synopsis

Prunille Esperene, une stormchaser qui devait surveiller une médium connue, Mirabella de Chenoncelle, a disparu. Il faut enquêter sur la médium et retrouver Prunille. D'étranges disparitions ont eu lieu une semaine avant la pleine lune dans l'entourage de cette médium et Prunille aussi a disparu une semaine avant la pleine lune. S'il s'agit de meurtres rituels, il faut agir vite. Ce qui était une enquête de routine pour Prunille est maintenant une urgence pour l'équipe de Back-up.

*Cette courte aventure se prête bien à un scénario de 3 ou 4 heures.*

#### Déroulement du scénario :

- essayer d'entrer en contact avec la médium (se faire inviter chez la marquise de Montmirail)
- assister à une séance, avoir une prédiction, voir (ou pas) qu'une entité ténébreuse est entrée chez Gladys, une des participantes
- Voir le Pr Clerembeau faire signe à Gontran, celui ci endormir Gladys avec un thé soporifique et le suivre discrètement
- découvrir, visiter ou fouiller le laboratoire des écuries
- libérer Gladys et Prunille
- détruire la machine sans libérer la substance sombre

Un savant fou, le Pr Clérembeau, travaille avec la médium, il installe sur la table un amplificateur d'ondes psychiques. Celui ci amplifie effectivement les talents médiumniques mais il a aussi la propriété, grâce à un cristal de Mû, d'attirer certains fragments d'une entité sombre que le Pr Clerembeau souhaite capturer. Lors des séances, si de tels fragments sont capturés, ils se réfugient dans un des participants et c'est uniquement grâce à un sacrifice rituel que Clerembeau peut les récupérer. Aussi fait il discrètement enlever par son serviteur Gontran les rares participants qui ont pu attirer un fragment d'entité sombre et il les enferme dans son laboratoire jusqu'à la prochaine pleine lune où il pourra extraire ces fragments de leur esprit.

#### Déroulement du scénario :

#### Enquête préliminaire

Les héros vont sans doute vouloir enquêter sur les précédentes disparitions et voilà les informations qu'ils pourront glaner (cela leur prendra une journée entière en cas de succès mineur) :

- la première victime a disparu il y a environ 2 mois après une soirée chez la médium, il s'agit d'André Vermont, un riche collectionneur dont le corps a ensuite été trouvé flottant dans la Seine, poignardé dans le coeur. L'inspecteur Labiliaire s'est chargé de l'enquête mais il n'a rien de plus à dire.
- la seconde victime, Joséphine Blighton, est une anglaise férue d'occultisme qui a fait le déplacement à Paris spécialement pour rencontrer la médium Mirabella de Chenoncelle. On n'a jamais retrouvé son corps et l'inspecteur Juniaise qui s'est chargé de l'enquête n'a pas fait le rapprochement avec la première disparition. «Toutes ces personnes fréquentaient la haute et s'ennuyaient à mourir, qu'ils fréquentent des médiums s'ils le souhaitent, mon métier, c'est d'arrêter les criminels» déclara-t-il dans la presse.

un scénario du docteur Fox pour les mille marches

- ❑ On peut également trouver une interview de la médium qui déclare que c'est la machine du Pr Clerembeau qui lui a permis de découvrir ses pouvoirs jusqu'à présent latents.

*Lorsque j'ai joué cette enquête, les deux Stormchasers étaient Mila Wesford, une célèbre danseuse et prodige à ses heures (télékinésie), membre de la Fondation Travis, et Andréa Beresford, journaliste et détective, inventeur à ses heures et membre du réseau Titan. Mila s'est renseignée dans le monde du spectacle et a interrogé un magicien dépité, le Grand Kermallec, qui lui a révélé que la médium ne semblait pas avoir de truc, à part bien sur la machine bizarre qui amplifie ses talents, un leurre selon lui. Il lui a aussi avoué qu'il était revenu de la séance avec une migraine atroce.*

## Rencontrer la médium

Le seul moyen de rencontrer la médium, c'est de se faire inviter à une soirée privée où elle fait la démonstration de ses pouvoirs. Or, justement, Mirabella s'est établie à demeure dans l'hôtel particulier d'Agathe de Montmirail où elle se produit ce soir, sur invitation.

*Lors de notre partie, Mila a obtenu sans difficulté une invitation via un de ses admirateurs, Gaetan de Bourzillac, mais elle a du subir les assauts de cousins de l'hôtesse qui voulaient la prendre en photo sans la laisser assister à la séance de médium (revers de l'aspect «célèbre»). Nos deux détectives s'étaient habillées fort élégamment et avaient donc temporairement l'aspect «élégante en talons haut» qui serait un désavantage au moment de passer à l'action...*

## L'hôtel particulier des Montmirail :

- ❑ Grand hall avec majordomes («brutes» avec +2 en savoir vivre et l'aspect «ferme mais poli») et escalier en marbre. Chaque invité est accueilli avec emphase par la maîtresse de maison (voir détails des PNJ plus loin) qui les dirige vers la salle de réception après une séance de baise-main.
- ❑ Salles de réception jumelées avec murs escamotables (pour les agrandir), escaliers mirobolants et balcons à musique
- ❑ Fumoir (où se tiennent les séances de médium) avec odeurs d'encens indiens, grands miroirs, chandeliers en or, et table en marqueterie sur laquelle est posée la machine. Le Pr Clérembeau prend la pose derrière sa machine tandis que quelques invités l'interrogent ou le photographient.
- ❑ Les écuries aménagées en laboratoire que les héros découvriront sans doute bien plus tard.

Après un petit cocktail, la séance de médium va commencer et tout le monde se dirige vers le fumoir. Il y a une vingtaine d'invités et une dizaine de places autour de la table aussi la maîtresse de maison organise t elle un petit tirage au sort pour voir qui va participer à la première séance. Des domestiques mouchent les chandelles et la salle n'est bientôt plus éclairée que par l'encens rougeoyant et la machine qui émet un halo vert depuis que le Pr l'a activée en y enfonçant un cristal énergisé.

Si les héros choisissent de parler avec le Pr Clérembeau, celui ci se montre d'abord réticent à révéler les secrets de sa machine («ce genre de découvertes ne doit pas être révélé aux vulgaires»). Puis il explique qu'il s'intéresse depuis longtemps aux phénomènes de résonance. Les cristaux peuvent entrer en résonance avec différentes ondes, en particulier psychiques. Pour démontrer ce principe, il a construit un premier prototype de la machine, puis il l'a testé sur différentes personnes,

un scénario du docteur Fox pour les mille marches

ce qui lui a permis de dresser un profil anthropométrique du candidat idéal, grâce auquel il a pu découvrir Mirabella qui ignorait jusqu'alors ses talents... Le catalyseur a permis à ses talents d'éclorre. Il ne parle pas de la sphère noire sur la machine et ne révélera à aucun prix que cette dernière «amélioration» à sa machine lui permet d'entrer en contact avec une entité cosmique. Si on demande à voir plus en détails la machine, il propose une invitation au club des inventeurs de Boulogne à qui il fera une démonstration dans 2 semaines.

### Quelques participants notoires à la séance :

- Le comte Brisenski, qui a perdu sa femme lors de la révolution russe. Il ne sait pas qu'elle est morte, mais la médium va lui révéler ce soir.
- Le maréchal de Beauharnais et sa très jeune épouse Camille. La médium va révéler un acte héroïque qu'il a accompli pendant la grande guerre et qu'il avait caché par modestie.
- Madame Chrisnenskova, une autre russe blanche exilée à Paris, qui recherche désespérément sa fille Adélaïde. La médium va lui révéler qu'elle est vivante, amnésique, dans un orphelinat de Berlin.
- Gladys, une chanteuse un peu à la mode, qui sera la victime de la soirée.

### La machine :

La machine médiumnique est posée sur la grande table centrale, elle est composée d'un socle avec différents voyants lumineux surmonté d'une double hélice d'une sorte de pierre verte qui fait penser à la jade. Cette hélice tourne lorsque la machine est en route. Il y a également une sphère noire juxtaposée à l'hélice (qui permet de capter la matière cosmique noire qui intéresse le plus le Pr). Cette sphère est amovible et permet de transporter la substance sombre vers le labo clandestin (voir plus loin).

Participer à une séance médiumnique avec la machine fait perdre 2 points de pouvoirs (1 seul pour les non initiés) par contact obtenu par la voyante. Ses contacts ne sont généralement que des precognitions qu'elle obtient sur les personnes concernées, mais parfois la machine contacte une entité sombre dont elle arrache un fragment. Cela va se passer au cours de la séance de ce soir. Si les héros disposent de moyens technologiques ou ésotériques de le voir, un voile sombre se manifeste au coeur de l'hélice de jade, en résonance avec la sphère noire et se dirige vers l'esprit de Gladys, une des participantes. Le Pr Clérembeau, qui porte des sortes de lunettes noires, fait un signe à Gontran, son homme de main, qui s'empresse de proposer un thé soporifique à Gladys.

La médium va faire des prédictions qui joueront comme des aspects (positifs ou négatifs) pour la suite de l'aventure.

- prenez garde à la substance sombre, elle ne doit pas advenir !
- l'esprit doit résister à ce qui vient du fond des temps sinon il sera anéanti.

*Dans notre partie, Andréa Beresford a utilisé son diadème télépathique pour essayer de percevoir quelque chose et a entrevu l'entité noire, du coup, nos héroïnes ont surveillé Gladys de près. Nos héroïnes ont également eu droit à 2 prédictions personnelles qui serviront à de futures aventures : «Un étranger viendra avec une bague rouge et un oeil de verre. Il te montrera l'entrée de la caverne bleue», et « les légendes ne sont pas toutes oubliées et dans la cité sous les eaux, tu trouveras ta plus belle invention».*

### L'enlèvement

un scénario du docteur Fox pour les mille marches

Gladys, après avoir bu son thé, se sent un peu mal et Gontran, un des domestiques, en réalité l'homme de main du Pr Clérembeau, la conduit dans un petit salon privé qu'il ferme ensuite à clé. Il descend alors aux écuries avec son fardeau par un escalier dérobé.

*Dans notre partie, Mila a suivi discrètement Gontran, a pu ouvrir la serrure grâce à son pouvoir de télékinésie et a pris sa suite dans l'escalier dérobé. Ayant fait grincer l'escalier, elle a dû se cacher et l'a vu se diriger vers les écuries mais est arrivée trop tard pour le voir descendre par la trappe au laboratoire secret.*

## Le laboratoire

Ce sont d'anciennes écuries dont les stalles ont été enlevées pour libérer plus de place mais le sol est toujours couvert de paille par endroits. Différents appareils en état de construction plus ou moins avancé sont posés sur des établis. Il y a des cristaux de différentes tailles, reliés à des ampèromètres piézo-électriques qui permettent de mesurer leur activation par résonance. Un œil scientifique critique permet de remarquer que ce n'est pas un vrai laboratoire mais une exposition de matériels destinés à des démonstrations.

Une desserte mobile permet de transporter la machine médiumnique. Dans un coin du laboratoire, sous une autre desserte mobile et cachée par de la paille, il y a une trappe qui mène aux souterrains.

*Dans notre partie, Mila est descendue toute seule dans le souterrain car Andréa était trop fascinée par les appareils en démonstration (aspect «la science avant tout»). Une fois qu'elle s'est rendue compte que les appareils n'étaient pas un vrai labo, elle a rejoint sa collègue dans les souterrains, mais avec l'aspect («pas pratique la robe de soirée pour visiter les catacombes»)*

Les souterrains mènent à une portion des catacombes via une porte verrouillée. Après quelques détours, le laboratoire secret est au bout d'un couloir bloqué par une porte verrouillée. Une odeur de musc reptilien émane de derrière cette porte. Ensuite le couloir fait un coude puis mène à une petite pièce 2 mètres en contrebas par où on accède par une échelle en bois.

## Le laboratoire secret

Il y a dans ce laboratoire différentes expériences interdites du Pr Clerembeau. Un autre exemplaire de la machine grésille au centre de la pièce mais cette fois ci avec une hélice de jade bien plus grande et une sorte de vapeur sombre flotte contenue dans une sphère au cœur de cette hélice. Elle est adjacente à une table de sacrifice tâchée de sang humain.

Dans une cage au fond de la pièce, les prisonnières, baillonnées.

Un dinosaure (velociraptor) avec des électrodes sur le crâne sert de chien de garde. Il y a aussi également Gontran qui vient d'enfermer Gladys et qui est en train de remonter par l'échelle qui sert d'entrée au labo. Gontran tient à la main un petit boîtier de commande qui contrôle le chien de garde velociraptor.

*Dans notre partie, Mila a trouvé une barre de fer dans le couloir (un point d'héroïsme) avec lequel elle a transformé la tête de Gontran en bouillie (succès légendaire, eh oui...). Puis elles se sont emparées du boîtier de commande et ont maîtrisé la bête.*

## PNJ principaux

**Pr Clerembeau** : savant bien vu dans la haute société

un scénario du docteur Fox pour les mille marches

Vigueur 0 Agilité Esprit 2 Chance 2

adrenaline 1 vaillance concentration 2 eveil 1

rouflaquettes, robuste, sévère, sens du théâtre

inventeur +5

seducteur +2

épée +3 , armé d'une épée de Mû qui lui permet de flotter dans les airs (et donc de faire des acrobaties) et lui donne +2 en agilité et l'aspect fluide comme le vent

aspects : artefacts associés à Mû, implacable, science sans conscience progresse plus vite, sait mettre en valeur son savoir faire

Clerembeau a rapidement mis la medium Mirabella sous son emprise en lui faisant miroiter l'accroissement de ses pouvoirs, puis la marquise de Montmirail sous son joug en lui faisant comprendre combien elle pouvait gagner à l'entretenir. Les anciennes écuries de son hôtel particulier ont été réaménagées en laboratoire, et pour les expériences les plus interdites, une pièce en sous sol avec accès aux catacombes lui permet de les réaliser en toute discrétion à l'insu de la marquise.

**Mirabella de Chenoncelle** : medium en vogue actuellement

Vigueur Agilité Esprit 2 Chance 2

adrenaline vaillance 1 concentration 1 eveil 3

medium +6

aspects : vaporeuse, pensive, absente

Mirabella de son vrai nom Chloé Chenon a découvert son don de précognition assez tard, c'est donc un prodige avec des capacités mineures mais qui sont grandement amplifiées par la machine du Pr Clerembeau.

**Agathe de Montmirail** : riche héritière ayant pris les deux précédents sous sa tutelle. Ils habitent dans son hotel particulier

Vigueur 1 Agilité 1 Esprit 1 Chance

adrenaline vaillance 1 concentration 1 eveil 1

connait du beau monde et veut se faire connaitre davantage

**Gontran** : homme de main et chauffeur de Clerembeau

Vigueur 2 Agilité 2 Esprit Chance 1

adrenaline 2 vaillance 2 concentration eveil 1

bagarre +3 utilise une matraque énergétique de Mû dégats 1d6+2 et la cible est étourdie (-2 en éveil, cumulable, pour 3 rounds)

aspects : connait quelques somnifères puissants

**Gladys** : participante à la séance de spiritisme

danseuse +3

garçonne, émancipée, provocatrice

## Appendice :

Objets confiés par le Réseau Titan à Andréa Beresford pour son enquête :

Ceinture de téléportation

un scénario du docteur Fox pour les mille marches

Invention récente avec des pouvoirs de cercle 2. Procure les mêmes pouvoirs que les pouvoirs Psy voyages page 17 des stormchasers. En gros se déplacer de quelques mètres, éventuellement s'en servir en combat pour apparaître derrière un ennemi, etc...

Les prouesses et risques suivants sont possibles pour modifier les propriétés de la ceinture :

Prouesses :

- emporter une personne de plus
- se téléporter derrière un mur
- s'en servir pour esquiver une attaque

Risques :

- griller l'appareil
- griller toute source d'électricité dans les 300 mètres
- prendre des dégâts (1d6)
- désorientation à l'arrivée

Coût : 2 points d'héroïsme

### diadème de télépathie

Ce diadème ouvragé portant des symboles antiques est, quand on y regarde de plus près, parsemé par un réseau de circuits minuscules alimentés par des électrodes reposant doucement sur le cuir chevelu. Capacités : envoyer des messages mentaux à un allié volontaire portant une boucle d'oreille assortie.

Cout : 2 points d'héroïsme.

L'objet peut bénéficier des propriétés suivantes pourvu qu'on accepte un risque associé :

Prouesses :

- Lire les pensées fugitives d'un PNJ (jet de esprit+eveil contre 10+concentration de l'adversaire) ;
- Imposer un sentiment fugitif (idem) ;
- réutiliser l'objet dans la même scène

Risques :

- Prendre une décharge électrique (1d6 dégats) ;
- le diadème chauffe et devient impossible à porter ou à tenir
- révéler ses pensées
- se mettre dans le même état émotionnel que sa cible