

# Prospection en terrain hanté

*Idée d'aventure originale écrite par Pitche*

L'univers et l'ambiance lugubre de ce gisement de minosys laissé à l'abandon sur Drenda 5 sont fortement empreints de fantastique. Les choses paraissent de prime abord surnaturelles pour finir par s'expliquer d'une manière rationnelle où l'homme pourrait même y trouver son compte.

Ce scénario est prévu pour se jouer en quelques heures avec bon nombre de groupes de personnages tant les implications sont diverses et nombreuses. Le MJ trouvera sans nul doute l'occasion de faire vivre à ces joueurs cette aventure. Il part d'une information qui n'est pas détaillée initialement dans le livre de base de Vivere, à savoir la superstition qui pousse le Baron Hordrym de Drenda 5 à ne pas exploiter ce phénoménal gisement de minosys dont regorgent ces terres.

## ◆ Intrigue

Des Branches Cassées (rebelles au culte Chimère) ont trouvé refuge et tranquillité au sein d'anciennes exploitations de minosys réputées hantées. Récemment, un émissaire de Gorgum qui y a établi sa demeure a repéré que ce qu'on croyait être une hantise n'est que l'effet d'un rituel de Ressentir qui continue à faire effet. Plusieurs factions lorgnent sur ce gisement inexploité notamment la Guilde, les reclus Branches Cassées... Tous souhaitent découvrir ce qui se passe exactement et pouvoir en tirer profits.

## ◆ Avertissement préalable

Le scénario est plutôt conçu à la façon « bac à sable » où le meneur de jeu puise l'information qu'il a besoin pour décrire et mener les scènes qui surviennent au fur et à mesure des actions et des choix des joueurs. Cela peut dérouter quelque peu au début mais cela offre une plus grande liberté au prix d'une préparation peut-être un peu plus conséquente.

## ◆ Alternatives et choix

### *Arrivée sur Drenda 5*

Les PJ seront fortement questionnés si l'on apprend qu'ils iront visiter la zone hantée. On réagit avec crainte et suspicion. On les questionne sur leurs motivations et on les met en garde.

### *Globalement*

Les PJ se trouvent à la capitale. Ils peuvent prendre ici des informations sur la zone à visiter. Ils apprendront que la zone est difficilement accessible avec un vaisseau et qu'il faudra s'y rendre à pied, tout du moins terminer le trajet à pied.

De même, il leur est loisible de s'équiper très correctement. Les prix peuvent être plus chers et surtout s'ils prennent du matériel minier ou d'exploitation; les marchands curieux les questionneront et iront de leurs commentaires lorsqu'ils apprendront où ils se rendront.

## ◆ Implications des PJ

De nombreuses possibilités sont offertes au MJ :

- ◆ pour un besoin personnel ou pour le compte de contrebandiers, voici peut-être l'occasion de trouver (illégalement) du minosys;
- ◆ élucider le mystère de ce lieu dit hanté pour le compte d'une Société d'Investigation tel un club d'enquête typique de l'ère victorienne;
- ◆ sécuriser et identifier la zone pour le compte de la Guilde (Phénix) et prouver la contrebande pour tenter de s'appropriier l'exploitation du minosys;
- ◆ des rumeurs courent au sujet de personnes qui aident ces agriculteurs (Élément Terre et Transformer proche du Chimère) mais qui restent discrets (des Branches Cassées ?);
- ◆ apaiser les âmes en peine vu les dires de site hanté, d'âmes tourmentés dit-on.

## Par le ciel

Si les personnages arrivent en vaisseau, ils pourraient ne pas faire d'halte en ville. Il suffit de se reporter directement au chapitre : *Aux abords du site*. même s'ils n'auront alors pas l'occasion de se renseigner ou de s'équiper au préalable.

### En ville

- ◆ Si les PJ viennent pour le compte de la Guilde et en font la publicité, on les traitera avec respect, déférence mais avec méfiance aussi.
- ◆ Des paysans ou marchands qui viennent de l'extérieur parlent de ces personnes avec qui ils traitent parfois et qui sont serviables avec eux.
- ◆ Envoyés par le Culte du Loup, les PJ seront extrêmement bien traités et on les aidera comme on le peut.
- ◆ La Société d'Investigation leur fournira des moyens pour acheter de l'équipement et les poussera à se renseigner et à faire leur publicité.

### En (cours de) route

Les PJ font route vers la zone. Celle-ci est accidentée et il serait difficile de trouver un endroit correcte pour atterrir avec un vaisseau. Il faudra au moins parcourir quelques kilomètres à pied sur un terrain montagneux, rocheux et accidenté. A certains moments, les arêtes des pierres sont extrêmement tranchantes. Depuis la ville, on les observe plus ou moins discrètement. La famille bourgeoise qui a des vues pour une future exploitation les fera surveiller pour comprendre ce que font les PJ et les neutraliser s'ils reviennent avec des infos cruciales.

Enfin proches du lieu, ils pourraient être attaqués par les contrebandiers qui oeuvrent à protéger leurs intérêts ou qui n'hésiteront pas aller rançonner les PJ. Le meneur de jeu déterminera la force d'opposition.

### Aux abords du site

Les PJ arrivent aux abords du site, que ce soit à pied ou en vaisseau (ils l'ont posé sur une zone plane idéale et nécessaire, un peu plus loin). Ils embarquent leur bardas éventuel et fourbissent leurs armes et les voilà en route. Assez vite, ils distinguent un homme qui marche seul vers l'endroit d'un bon pas, sac en bandoulières sur l'épaule; une sorte de gibecière ou sac à provision ? Si les PJ le hèlent ou se dirigent vers lui et s'ils ne sont pas menaçants ou hostiles, il s'arrêtera sinon il s'encourra et expliquera par la suite qu'il a pris peur et les a pris pour les bandits qui écumant la zone et détrousse les infortunés voyageurs quand ils ne trafiquent pas de « sombres affaires »...

Interrogé, il explique qu'ils vient porter des provisions à un pauvre ermite qui vit reclus dans la zone minière désaffectée. Il ne s'approche pas de la zone hantée car le vieillard aveugle lui a déconseillé de le faire car ça lui en coûterait. Il profite de son enseignement. L'homme en connaît un rayon en savoirs miniers et il se destine à être mineur voire chef d'équipe rapidement. Il semble dégager de lui une telle prestance et étiquette

qu'il pense qu'il s'agit d'un personnage important mais ne sait pas bien ce qu'il fait ici, reclus ? Il serait originaire de Gorgum (cf. p. 46).

### Visite de la zone en question

L'endroit est une sorte de cuvette entourée de parois rocheuses. On y accède par une rampe qui descend doucement. Au centre se trouve la zone où l'on a jadis débuté une exploitation. Ce sont quelques baraquements en terre durcie avec une toiture plate en métal légèrement inclinée. Un puits est creusé au centre et un vieux treuil rouillé le surplombe. La nacelle d'ascenseur a disparu, il faut descendre le long d'un filin d'acier. C'est un environnement rocheux, rougeâtres et brunâtres composé de roches tantôt pointues ou tantôt bosselées. Dans les parois à l'est se trouve un village troglodyte abandonné. Ce sont des cavités creusées dans les roches accessibles par des cordes et des échelles végétales. Il y a une petite cascade qui déverse ses flots pour ensuite sinuer en ruisseau au beau milieu de la vallée. Les rebelles de la Chimère, des Branches Cassées y ont établi leurs quartiers.

Une sorte d'aurore boréale miroite au centre (sur une dizaine de mètres de diamètre). Elle se définit avec le puits comme épicycle. Ça regroupe les installations minières en ruines. Ce miroitement scintillant dans l'air est dû aux propriétés propres du minosys lorsqu'on en fait usage en magie (création d'artefacts).

L'ermite de Gorgum vit dans une petite cabane à l'opposée de la rampe d'accès en bordure du ruisseau. Jadis, à cet endroit, on a jeté un sort (un rituel, cf. p. 77) mais on a perdu son mot de « commande » et les effets se produisent encore et encore alimentés par les vapeurs de minosys qui s'échappent d'une faille, d'une entraille de cette terre qui en est gorgée. C'est un artefact qui a subi un rituel. Cet artefact est posé sur une faille par où s'échappent les vapeurs de minosys. Il ressemble fort à une sorte de moulin à vent, en papier. Le prêtre de Gorgum connaît ce type de rituel. Les prêtres qui ont lancé à l'origine le rituel sont morts par accident et ont péri et on retrouvera leurs squelettes avec leurs amulettes typiques en minosys autour du cou qui permettait de renforcer leurs pouvoirs magiques.

### Recherche de Minosys

Ceci devrait diriger les PJ rapidement vers la zone en question. Là, ils risquent fort de subir les conséquences du rituel. S'ils arrivent à passer outre car c'est bien le seul moyen d'accéder à l'artefact, ils pourront peut-être l'apercevoir ancré dans le sol au pied de l'ascenseur déglingué.

En descendant par le filin d'acier, ils peuvent atteindre, suivant un long puits de plusieurs dizaines de



mètres, une salle ronde creusée, excavée dans la roche. Tout autour, les veines argentées et mates du mynosis se remarquent à la moindre lueur projetée sur la paroi. On peut aisément avec un pic ou un pioche dégager quelques blocs de minerai précieux. Le meneur de jeu déterminera ce qu'ils peuvent recueillir comme mynosis sachant que procédé ainsi est considéré comme du trafic et du vol d'état passible de lourdes sanctions notamment pénales. On respire difficilement là-dessous et il n'est pas facile de rester longtemps sans disposer d'un respirateur (appareil disponible en ville, de fabrication Phénix). A défaut d'assistance, un test d'Endurance avec malus de 20% est requis.

Les personnages pourraient se faire mordre par un animal particulier (le corrodeur des roches, ci-après) lorsqu'ils dégagent des petits blocs de minosys.

### *Peur étrange*

Les PJ vont se rendre tout naturellement vers la zone centrale dite hantée. L'endroit est lugubre, à l'abandon mais est tout autant intrigant par ce jeu de lumière surprenante, presque irréelle. On est clairement balancé entre peur et volonté quasi hypnotique de se diriger vers ces reflets changeants comme un papillon de nuit vers une bougie...

Car là-bas, on ne tarde pas à se brûler les ailes en étant pris dans le flux de magie de Ressentir qui baigne et inonde tout l'espace. Les PJ pourront très vite ressentir et vivre cette peur, cette angoisse qu'on leur avait décrites auparavant et s'en iront bien vite haletants, le pouls battant à toute vitesse. Un peu sonnés, les tempes prêtes à exploser sous la pression, ils pourront récupérer leurs esprits et tenter de comprendre ce qui se passe notamment délimiter la zone d'influence.

Avec un jet de Perception à malus de 40 à 60%, ils peuvent déceler les vapeurs de minosys qui s'échappent de la mine et qui semblent alimenter un curieux appareil disposé au dessus de l'entrée.

## ◆ Etude de prospection et de viabilité

En planque, les PJ ne remarqueront personne qui vient logner vers la zone, avide de minosys. Les effets déroutants de l'artefact ayant repoussé les tentatives. Par contre les contrebandiers n'aiment pas que des personnes viennent fureter dans le coin et y établissent un campement, une planque. Ils viendront très vite à leur rencontre voire essaieront de les surprendre lors d'une embuscade. S'ils sont repérés, ils feindront d'être venus seulement « discuter »...

Si les PJ disent venir clairement sous l'égide de la Guilde (qui rappelons-le aime la discrétion),

ils n'oseront pas s'en prendre à eux ouvertement et essaieront de les acheter en leur demandant de « truquer » leur rapport en leur promettant le versement d'une somme importante ou d'une rente... Mais ils voudront des garanties et exigeront la conservation d'objets de valeur des PJ.

Si non, ils les intimideront et tenteront très fermement (voire brutalement s'il le faut) de chasser ces opportuns, ces gêneurs. Ils peuvent étudier le phénomène (voyez la section *Peur étrange*). L'extraction pourrait être très rentable, il semble y avoir d'importantes veines de minerais qui parcourent les profondeurs du site. Des galeries ne demandent qu'à être creusées.

### *Branches Cassées*

On leur a rapporté l'existence d'hommes de la Chimère qui semblent ne pas faire grand état de leur appartenance au culte et qui se trouvent fort loin de leur système d'origine alors que ces derniers ne sont pas connus pour beaucoup se déplacer.

Les découvrant, s'ils ont clairement la mission d'anéantir toutes Branches Cassées, l'entrevue virera vite au combat aux corps à corps. Des hommes pourraient vite chercher aide et renfort auprès des contrebandiers qui pourraient dépêcher un petit vaisseau de transport qui permettrait de tirer depuis la porte de la soute rabattue et leur lancer une sorte de cocktail molotov (20 G, -10, 2 tours) – cf. p. 72 – des plus explosifs et dangereux. Bref, tout sera fait pour que les PJ n'en réchappent pas !

### *Âmes en peine (Culte du Loup)*

Des personnages adeptes du Culte du Loup qui se rendent sur le site ne trouveraient pas d'âmes en peine qui ne savent (ou n'ont pas su encore) quitter le monde matériel pour aller rejoindre paisiblement le monde des esprits. Par contre, la découverte des ossements des prêtres de la Chimère qui avaient participé au rituel et qui sont morts, sans doute lors d'un incident minier et pas mineur (explosion de grisou, étouffement, etc.) ne peut rester sans réagir. Il convient de les rassembler et de leur offrir une sépulture décente et les ramener sur Prymasia prime. Mais après des rituels (et jets de compétences appropriées) on distingue clairement que ceux-ci n'influencent en rien ce qui se passe dans la zone « maudite ».

## Corrodeur des roches

Il s'agit d'une sorte de scarabé qui se blottit dans les creux laissés par la roche et qui se fond dans l'environnement notamment les veines argentées et mates du minosys. D'ailleurs cet animal se nourrit de sédiments notamment ceux friables provenant du minosys et il en contient par ingestion. Une personne sensible à la détection de la magie le verra miroiter d'une manière significative. La matière se concentre dans sa carapace chitineuse d'où on pourrait extraire de la poudre de minosys après quelques transformations. Une personne douée en Compétence Minosys pourrait avoir entendu parler de cet insecte et de ces propriétés.



**Taille :** 2,5 - 5 cm, **Poids :** 15 g,

**Origine :** Drenda 5 là où il y a du minosys

### Caractéristiques

**Agi :** 70, **Dext :** 50, **Init :** 70, **For :** 10, **End :** 30,

**Int :** 35, **Per :** 60, **Vol :** 20, **Ro :** 10, **Sb :** 10.

### Compétences

**Esquive :** + 20, **Mandibules :** + 10 (5 D),

**Discrétion :** + 40 (immobile) et + 20 (en mouvement).

### Particularité

**Carapace de chitine :** 25,

**Attaque en essaim :** + 30 (jet d'attaque).

## Oppositions et péripéties

### Contrebandiers

Ils veulent à tout prix protéger leur *business* et ne pas se faire arrêter par les hommes du baron comme des membres de la pègre qu'ils sont. Ils sont nombreux, très bien armés et ne feront pas de quartier de personnages un tant soit peu menaçants. Ils ont des contacts, des hommes en ville et peuvent très bien frapper très fort là-bas sur place même s'ils seraient fortement amoindris ici ! C'est une menace à ne pas prendre à la légère.

*Voyez le profil de Simon de la Lisandrière pour un contrebandier-type. Ils disposent aussi d'un petit vaisseau (cf. Branches Cassées).*

Ils commercent avec les Branches Cassées et ne les dénoncent pas car elles leur permettent d'écouler, de fourguer ce qu'ils pillent et volent en toute impunité. Ils leur fournissent aussi certaines denrées alimentaires fraîches.

### Branches Cassées

Elles n'aspirent qu'à vivre en paix, sans être inquiétées par la Chimère qui les pourchassent. Elles souhaitent pouvoir cultiver et continuer de s'établir sur cette portion de territoire. Les bandits ne sont un problème pour eux, ils les voient comme des pourvoyeurs, fournisseurs et marchands pour leurs besoins quasi-autarciques. Ils sont nombreux et plutôt bien armés et

aguérés au combat. Voyez le profil d'Eth (cf. p.58) mais avec des armes de jet ou de contact plus traditionnelles (pas d'armes à feu ou très peu) mais mieux armés (armure légère au minimum).

Ils ne s'épanchent pas au sujet de leur sorte de tatouage grattée (leur « code-barre » attribué à leur naissance) et se battront farouchement si on fait mine de les dénoncer. Ils connaissent la zone maudite et n'ont aucun doute sur l'aspect magique qui est en jeu. Ils pensent que l'ermite devrait en savoir plus, beaucoup plus que ce qu'il prétendrait savoir mais ils vivent en bonne relation avec lui et ne lui cherchent pas de noises, un peu le « Chacun dans son coin et tout le monde vivra bien mieux ».

### Ermite

L'homme vit aveugle dans une petite cabane toute branlante sur une zone aride et hostile. Il est originaire de Gorgum (système de Quarternis), une colonie neutre (cf. p. 46), un monde-capital du Griffon. Il est d'un aspect famélique et chétif. Sa peau est parcheminée, brûlée par le soleil et par le souffle rapeux et rêche du vent qui s'engouffre dans la vallée encaissée. On remarque que ces yeux ont été crevés (grosses cicatrices) et qu'il n'était sans doute pas aveugle de naissance et se déplace avec grande difficulté.

C'est un puit de science en technique minière, et est une sorte d'émissaire et d'ambassadeur officiel de



Gorgum mais qui n'a pas voulu se mêler à la tumulte de la ville et préfère la quiétude de ce site minier désaffecté qui le touche, par sa tranquillité et son passé...

Si on lui pose la question concernant ces yeux, il explique avec aplomb et raison qu'on craint la lumière chez eux et qu'il a crû normal (pas indispensable) de se rendre aveugle pour partir au delà de sa planète dans des mondes dits « lumineux » ! Ça frôle le fanatisme et l'extrémisme doivent penser avec raison les PJ...

Interrogé sur la malédiction du lieu, il sondera les buts des personnages en les interrogeant et si ceux-ci sont louables et légaux, il leur fera part de ses découvertes et conclusions mais ne poussera pas les PJ à aller à l'encontre du destin qui a scellé cette portion de territoire par superstition.

### ◆ Suite et conséquences

Pour la région, plusieurs choses peuvent découler de cette aventure. D'abord l'exploitation de minosys au profit de la Guilde, de bourgeois, du Baron ou encore de contrebandiers ? Les personnages peuvent aussi avoir l'occasion de pratiquer et découvrir la magie de Ressentir. De même, la découverte de ces vapeurs de minosys et le fait qu'on puisse y ajouter un artefact afin de permettre la production d'un effet quasi permanent et continu (tant que la fourniture d'énergie magique est pourvue) est prodigieuse.

Cette technologie pourrait intéresser le culte Phénix toujours à la pointe du progrès.

### ◆ Annexes et conseils

Mystère et peurs sont les deux maîtres-mots. Le meneur de jeu devra veiller à l'instiguer à chaque instant, à tout endroit. En effet, tant sur place qu'en ville et sur Drenda 5, la réputation d'hantise de la zone n'est plus à faire. Les gens en frémissent rien que d'y penser, d'en parler. On évoque les pires et plus effroyables choses. La superstition de voir tout ceci lié au culte du Loup, de la mort est tenace. Les gens se signent presque seulement en y pensant.

**Rituel de Brumes angoissantes :** le lanceur (ou groupe) fait naître chez sa cible une explosion de sentiments effrayants, angoissants, stressants qui la bouleversent profondément, le poussant à considérer l'endroit avec crainte, superstition et déférence.

#### Elément :

Esprit (base) [0 - 20]

#### Aspect directeur :

Ressentir (émotions) [+50 +50]  
(peur-angoisse-horreur-malaise-destabilisation)

#### Aspect secondaire :

Manipuler [+10 +10]

#### Aspects complémentaires :

Etendre (10 m.) [+0 +100]

Stabiliser (+5T) [+0 +50]

**Echelle élémentaire :** [60 - 230]

Temps d'incantation : Instantannée