

ARKHANE ASYLUM

THINGS FROM THE FLOOD

SPIRIT PHONE



SCÉNARIO
ROBIN SCHULZ

ILLUSTRATIONS
GOODNAME STUDIO, RADJA SAUPERAMIANE (PORTRAITS)



02

LA CLÉ DU MYSTÈRE	3
PRÉSENTATION DES ADOS	4
PRÉSENTATION DU MYSTÈRE	5
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE	5
LIEU 1 : LE CENTRE ÉQUESTRE LUSERAN	5
LIEU(X) OPTIONNEL(S)	7
LIEU 2 : LE LYCÉE (JOUR/NUIT)	8
LIEU 3 : L'ÉMETTEUR RADIO	9
LA CONFRONTATION	10
APRÈS LA CONFRONTATION	11
CONSÉQUENCES	11
PNJ ET CRÉATURES	12



SPIRIT PHONE

Le suicide d'une jeune lycéenne bouscule le quotidien d'une petite ville de l'Orne. Alors que le deuil s'organise, il est soudainement perturbé par l'apparition de « fantômes » et de coupures de courant en série, annonciatrices de périls insoupçonnés. La frontière entre les mondes, fragilisée par l'explosion de l'accélérateur de Caen, est sur le point de céder...

Un scénario de Robin Schulz



LA CLÉ DU MYSTÈRE

L'incident à Caen, survenu dans la nuit du 10 mars 1995, a provoqué des dégâts irréversibles, visibles ou non. L'explosion de l'accélérateur linéaire, que l'on pensait circonscrite au chef-lieu de la Basse-Normandie, a érodé la frontière entre les mondes et les secrets terrés dans l'Eidolon s'éveillent doucement à notre réalité (cf. *La France des années 80*, page 28).

Malgré la catastrophe, la vie a repris son cours, charriant son lot de drames et de souffrances. La petite ville de Civaire, située à moins d'une heure de Caen et célèbre pour ses écuries, est meurtrie par le récent suicide d'une lycéenne de seize ans. Rachel Machaut, présidente du « club des orateurs » et personnalité

locale, s'est donné la mort peu avant la fin de l'année scolaire. Ce geste, inattendu et soudain, plonge une ville exempte d'histoires dans l'apathie.

Alors qu'un été caniculaire s'annonce, des coupures de courant inexplicables font leur apparition. D'abord limitées à de petites installations, elles gagnent rapidement en intensité, touchant désormais des blocs d'habitations et des équipements municipaux. Plus inquiétant encore, certains locaux affirment avoir aperçu le spectre de Rachel à la nuit tombée, hantant d'anciens lieux de vie.

Ce que l'on prenait d'abord pour des hallucinations isolées gagne en crédibilité, à mesure que les témoignages se multiplient. Des causalités sont rapidement établies entre les coupures de courant et les « apparitions » de Rachel; le lycée, à quelques jours

des grandes vacances, bruit dorénavant d'une inquiétante rumeur.

En vérité, l'incident de Caen, survenu quelques mois plus tôt, a facilité les incursions des habitants de l'Eidolon dans notre monde. Parmi eux, une créature, l'Écho, s'est attachée à Civaire et draine lentement la ville de son énergie. En parodiant l'apparence de la jeune fille disparue, l'Écho est parvenu à tromper les membres du club des orateurs, les poussant à commettre une série de sabotages. La créature s'extirpe progressivement du vide et a besoin d'énergie pour matérialiser une passerelle entre les mondes : ses agents ciblent dorénavant de plus grandes sources d'énergie et s'apprêtent, inconscients du danger qui les guette, à libérer une créature d'une puissance sans précédent...

PRÉSENTATION DES ADOS

Ce Mystère s'articule autour de la disparition de Rachel et du nécessaire deuil qui s'ensuit. Le vide qu'elle a laissé, au sein et à l'extérieur de l'établissement, est vécu différemment selon les individus, mais reste le point focal de ce Mystère.

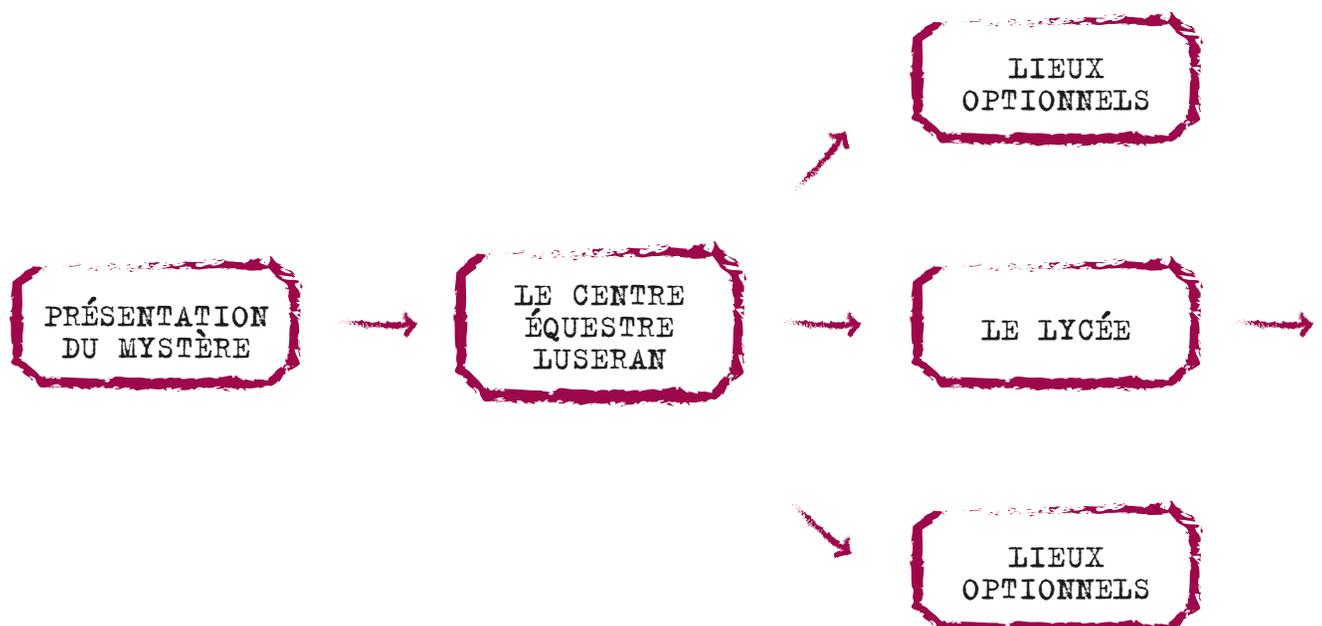
Les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, connecter leur histoire à celle de Rachel : ces différents liens octroient des bonus aux joueurs, en plus d'enrichir la narration. Notez cependant que ces bonus, s'ils peuvent se retrouver chez un même personnage, ne sont pas cumulables : le joueur devra en choisir un et le conserver pour la durée du Mystère.

Vous êtes également libre de créer vos propres « Liens », en fonction des envies de vos joueurs ; si vous choisissez de le faire, gardez à l'esprit qu'un avan-

tage ne peut excéder un dé bonus (exemple : Rachel étant le professeur particulier de Melody, cette dernière profite d'un dé bonus à ses tests de **CHARME** auprès de la famille Machaut, coutumière de sa présence et heureuse de s'entretenir avec une ancienne élève de leur fille).

Voici une sélection de liens possibles :

- **LYCÉENS** : vous fréquentez le même établissement que Rachel, le lycée Alphonse Allais, et connaissez Rachel, le lycée comme votre poche. Chaque tentative de **DÉCOUVERTE** profite d'un dé supplémentaire.
- **CAMARADE DE CLASSE** : vous étiez dans la même classe que Rachel et sa mort vous a particulièrement affecté(e). Familier de son environnement quotidien, vous bénéficiez d'un dé supplémentaire pour vos tests de **RÉSEAU**.
- **AMI(E)** : vous comptiez Rachel parmi vos amis et sa disparition a laissé un grand vide. De par votre proximité, vous appréhendez sa mort avec une acuité particulière, vous accordant un dé supplémentaire pour vos tests d'**EMPATHIE**.
- **ADMIRATEUR/ADMIRATRICE** : vous teniez Rachel en haute estime et son exemple continuera de vous inspirer. Porté(e) par un respect sincère, vous profitez d'un dé bonus pour vos tests de **COMPRÉHENSION**.
- **PETIT(E) AMI(E)** : dans le secret ou à la connaissance de tous, vous viviez une histoire d'amour avec Rachel. Elle était peut-être votre « premier amour », celui qui définit tout : sa disparition vous a dévasté(e) et vous vous efforcez de tenir bon, pour elle. Une fois par session, vous pouvez relancer un jet de dés (en conservant les réussites du premier lancer).



PRÉSENTATION DU MYSTÈRE

Les joueurs se retrouvent à quelques jours des vacances d'été. Cette période de l'année, d'ordinaire électrique, a laissé place au recueillement. L'établissement scolaire accueille les nombreux témoignages de soutien et des gerbes de fleurs ornent le lourd portail d'entrée. À la nuit tombée, des cortèges de proches, amis et voisins viennent se recueillir devant le bâtiment et des lampions garnissent dorénavant l'imposant chêne présent dans la cour de récréation.

Une oraison doit avoir lieu au gymnase ce mercredi soir: initiée par le club des orateurs, la veillée a finalement été annulée à la dernière minute, sans plus d'explication. La foule, nombreuse et indignée, trouve porte close et se disperse rapidement, laissant les joueurs seuls.

Malgré la bonne volonté des adolescents, ils ne parviennent pas à pénétrer dans le gymnase et la mise en tension de l'OPTICON-bot (cf. plus bas), alors en veille sous le préau, signe la fin de la soirée.

Mais alors que les joueurs quittent l'enceinte de l'établissement, ils sont interpellés par la vision d'un cheval en liberté, au beau milieu de la route et visiblement agité. Au même moment, les premiers grondements annoncent l'arrivée de l'orage; quelque chose d'étrange est à l'œuvre et les joueurs, au fait des « apparitions » des derniers jours, prennent immédiatement la route du centre équestre.

RÉSOLUTION DU MYSTÈRE

La disparition de Rachel est irrévocable. Malgré les élans d'affection et les nombreuses initiatives locales, rien ne semble en mesure de réparer la fêlure laissée par la disparition de la jeune femme. Cette perpétuelle douleur est le point d'accès d'une entité inconnue, issue de l'Eidolon et attirée par la détresse des habitants de Civaire.

Les Ados vont devoir empêcher la venue de cette créature, baptisée « Écho », et faire le deuil de leur amie disparue. L'entreprise ne sera pas aisée, d'autant qu'un autre groupe d'adolescents, intimement lié à la disparue, œuvre en secret à son retour. Ils s'imaginent en mesure, se basant sur les directives de ce qu'ils pensent être Rachel, de ramener la lycéenne, en employant une machine inspirée des travaux de Thomas Edison, la *spirit phone*.

Le temps presse et l'Écho se rapproche, jouant sur le dénuement des endeuillés, pour s'extirper de l'Eidolon et investir notre monde.

LIEU 1 : LE CENTRE ÉQUESTRE LUSERAN

Civaire abrite un club d'équitation, dont la réputation d'excellence rivalise avec celle du Haras du Pin, le « Versailles du cheval », situé à une heure de Caen. Établi à quatre kilomètres de la ville, il connaît une fréquentation accrue le week-end – moment privilégié des entraînements et compétitions – et propose également des sessions nocturnes, du mardi au vendredi.

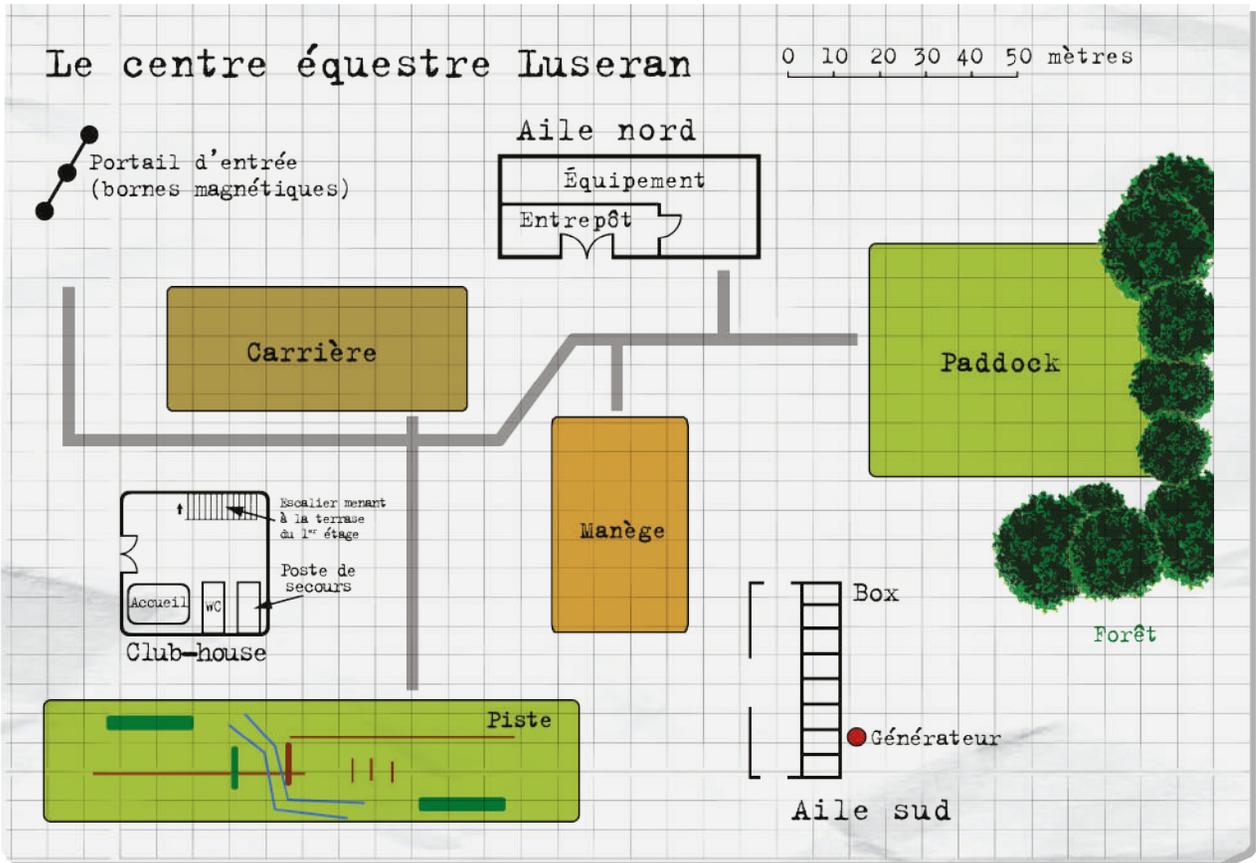
Pour beaucoup, le centre équestre est une bulle d'oxygène: préservé de la pollution de la ville, il concentre une grande partie des activités ludiques de Civaire et la plupart des adolescents, qu'ils soient cavaliers ou non, sont coutumiers des lieux.

L'endroit, bâti en lisière de forêt, est également préservé de la technologie: seuls une borne, située à l'entrée du centre et répertorient les entrées de chacun, et des terminaux de sécurité pour les box composent le parc électronique de l'endroit.

Ancien haras (jusqu'à la mort du fondateur, Auguste Luseran, en 1963), l'établissement compte plusieurs bâtiments, accessibles – pour la plupart – au public:

- **LE CLUB-HOUSE:** centre d'accueil, tenu par l'épouse de l'actuel propriétaire du club, il sert d'interface aux nouveaux inscrits et dispose d'une terrasse-café à l'étage. Les parents aiment s'y poster en journée et commenter les performances de leurs enfants. Le reste de l'endroit accueille les commodités et un petit poste de secours.
- **L'AILE NORD:** actuel entrepôt, l'endroit est divisé en deux parties. La première sert de grenier au fourrage, tandis que le second abrite les équipements des cavaliers (selles, fers, tenues, etc.).





- **L'AILE SUD**: exclusivement composée des box, l'aile sud est le repère des cavaliers désireux de passer du temps avec leur cheval/poney. Les membres du club sont tenus de s'occuper de leur monture et d'assurer l'entretien des bêtes. Les box, spacieux et individualisés, sont verrouillés magnétiquement et nécessitent une carte de membre pour être ouverts.
- **LE PADDOCK**: espace libre dédié aux chevaux, le paddock mène directement à la forêt de Civaire, circuit prisé des jeunes cavaliers. Les plus jeunes se massent autour des imposantes clôtures et peuvent observer (et pour les plus chanceux, caresser) les chevaux au repos.
- **MANÈGE**: bâtiment couvert, le manège accueille la plupart des entraînements et couvre la quasi-intégralité des disciplines hippiques (saut d'obstacles / dressage / cross). Une piste de voltige y a été récemment aménagée.
- **CARRIÈRE**: surface ouverte, particulièrement active à la belle saison, la carrière est le centre de toutes les attentions. Placé sous le regard des parents et des moniteurs, l'endroit, rebaptisé « l'arène » par les adolescents, exsude un parfum de compétition et les rivalités s'y expriment librement.

- **PISTE DE CROSS**: parcours d'obstacles, la « piste » est réservée aux cavaliers les plus expérimentés. Le tracé est garni de haies, de barres et d'une petite rivière, particulièrement redoutée par les compétiteurs et souvent synonyme de chute.

Ces différentes sections profitent toutes d'un important réseau d'éclairage. Des lampadaires balisent la route centrale, tandis que des spots aériens éclairent les pistes d'entraînement le soir. Tous sont alimentés par un générateur, situé non loin de l'aile sud.

DIFFICULTÉS

À leur arrivée, les adolescents découvrent un centre équestre en proie au chaos. L'endroit est balayé par la pluie et des chevaux en liberté cherchent à franchir la barrière principale. Les bêtes semblent prises de panique et convergent vers l'entrée du site, sans prêter attention aux moniteurs qui s'efforcent de les rassembler. Les adolescents vont devoir être vigilants et se frayer un chemin jusqu'aux box, épice de l'agitation. La progression est ralentie et des tests d'**EMPATHIE** seront nécessaires pour apaiser les animaux en fuite et progresser sans heurt.

À mesure de la progression, les choses se compliquent. L'aile sud, munie d'un terminal de sécurité, a visiblement subi une panne d'électricité et les portes retenant les box ont temporairement sauté. Un test de **PROGRAMMATION** Difficile sera demandé pour contourner la sécurité et pénétrer dans le bâtiment.

À l'intérieur, une seule bête, retenue par sa longe, est encore présente. Elle semble particulièrement agitée et les joueurs devront s'y mettre à plusieurs pour espérer la rassérer. Une approche trop franche risquerait d'exciter davantage l'animal, qui pourrait blesser les adolescents.

INDICES

Si les joueurs parviennent à calmer l'étalon, ce dernier fera tout pour s'éloigner du mur arrière de l'aile, mitoyen de l'installation électrique. Avec un test de **COMPRÉHENSION** Difficile, les adolescents comprendront que les bêtes n'ont pas été terrifiées par l'orage, mais bien par le générateur électrique situé non loin.

À proximité de ce dernier, de nouveaux éléments apparaissent. Le boîtier principal a été forcé et des câbles dénudés jaillissent du caisson. Avec un test de **BRICOLAGE** ou de **PROGRAMMATION** Difficile, les joueurs peuvent constater l'empressement avec lequel l'opération a été réalisée. Le courant a visiblement été dérivé, avec une certaine maladresse, et des traces de brûlure apparaissent sur les contours des générateurs.

En suivant les marques et avec un test de **DÉCOUVERTE** Difficile, les joueurs sont en mesure de remonter la piste et de trouver la carcasse d'un appareil électrique, ressemblant à une lanterne surmontée d'un combiné au design grossier. L'engin a été dissimulé en hâte et est calciné par endroits, mais il a visiblement fait son office. Si les joueurs décident de le récupérer et de l'analyser ultérieurement, ils réalisent que la machine, assez rudimentaire, emploie des composants estampillés du lycée local.

En repassant par l'entrée du centre équestre, les joueurs peuvent pirater le terminal d'entrée du site. Un test de **PROGRAMMATION** ou d'**ANALYSE** Difficile révèle l'arrivée (mais non la sortie, les adolescents ayant fui par le paddock) de deux lycéens: Pierre Bondry et Suzanne Scarella, membres du club des orateurs et camarades déclarés de Rachel.

Si d'aventure, les joueurs passent par le poste de secours, ils remarqueront également qu'une trousse de secours a été récemment utilisée: le sabotage, perpétré en catastrophe, ne s'est pas déroulé comme prévu et l'un des auteurs a vraisemblablement été blessé.

ÉLÉMENTS CLÉS

La mise en sûreté des chevaux n'a rien d'accessoire. Si les joueurs parviennent à calmer certaines bêtes et les ramener à l'abri, ils établissent immédiatement un lien particulier avec ces dernières. Dès lors, comptez les chevaux comme des moyens de locomotion spéciaux. Tout le reste du scénario est joué par temps de pluie et les chevaux feront des montures de choix, là où les vélos/véhicules motorisés souffriront des terrains boueux.

De plus, les chevaux sont capables de percevoir les résidus de l'Écho. Chaque site profané par le club des orateurs exhale une aura de mort qui affole les chevaux. Ces indications permettent aux joueurs d'affiner leurs recherches et de remonter la piste des orateurs, portant la marque de l'Écho.

LIEU(X) OPTIONNEL(S)

Si les joueurs font le choix de récupérer l'appareil électrique, ils peuvent, avec un test de **BRICOLAGE** Difficile, le réparer temporairement et tester les effets de la machine.

Si cette dernière est alimentée avec une source d'énergie suffisante (une batterie de voiture, un générateur externe, une borne électrique, etc.), elle émet quelques borborygmes avant de projeter une image bleutée. Au bout de quelques secondes, l'apparition, qui emprunte les traits de Rachel, se matérialise.

Le spectre, dont l'image peine à se maintenir, s'exprime péniblement. Sa voix et sa gestuelle miment celles de la disparue, mais son élocution est difficile: l'apparition répond à des questions sommaires, mais est incapable de donner le change sur des questions personnelles. Plus encore, elle semble terrorisée et enjoint constamment ses interlocuteurs de l'aider: « Sauvez-moi... j'ai peur ici... veux rentrer... me faut... du courant... plus... de courant... »

Les joueurs peuvent donc parcourir la ville à l'envi et détourner des sources de courant plus ou moins importantes (la puissance du courant déterminant la force de l'apparition). Le sentiment de malaise est palpable et au fil des échanges, les joueurs devraient comprendre que la « Rachel » qui leur fait face n'a rien de leur amie disparue.

DIFFICULTÉS

Les difficultés dépendent des situations et sont laissées à l'imagination du MJ. Cependant, gardez à l'esprit que ces invocations doivent rester limitées et être toujours

désagréables pour les joueurs, confrontés au surnaturel et au retour d'un être qu'ils pensaient perdu. Vous pouvez donc mâtinier ces moments de tests d'**EMPATHIE Difficiles**, pour traduire ce trouble provoqué chez les Ados et les inviter à s'interroger sur la « réalité » de cette apparition.

INDICES

À ce stade, les indices se réduisent à des suppositions et vont devoir être étayés avec des éléments concrets. Un passage au lycée permettra d'avancer dans le Mystère et de confirmer les doutes des joueurs.

Toutefois, par déduction ou via un test d'**ANALYSE Difficile**, les joueurs devraient subodorer que l'engin, intimement lié à Rachel, fonctionne par résonance et s'anime uniquement sur les lieux familiers de la disparue. Différentes expérimentations prouveront rapidement le contraire, pointant l'indifférence – ou la méconnaissance – de l'apparition vis-à-vis du passé de la lycéenne.

LIEU 2: LE LYCÉE (JOUR/NUIT)

Le lycée général et technique Alphonse Allais accueille quelque 800 élèves, dont une soixantaine d'internes, qui résident toute l'année dans le bâtiment nord de l'établissement. L'endroit accuse son âge et profiterait d'une rénovation, promise depuis plus de dix ans par le proviseur, M. Legros. En réalité, les fonds prévus pour la réfection ont été dilapidés dans l'achat d'une nouvelle unité de surveillance, l'OPTICON-bot, sorte de surveillant 2.0. Le robot est chargé de l'« encadrement » des élèves le jour, et de la « sécurité » de l'établissement la nuit.

L'OPTICON, surnommé « Le Pion », est une figure honnie par les élèves. Strict, pour ne pas dire martial, le surveillant ne tolère aucun écart et domine la cour du lycée par son règne de terreur. Plusieurs élèves ont été violentés par cette unité, dont les réglages ont été poussés sur « MAXIMUM » par un proviseur soucieux d'ordre et de tranquillité. Une innocente bataille de boules de neige s'est ainsi transformée en véritable pugilat lorsqu'un projectile a « malencontreusement » touché Le Pion; ce dernier a détourné son canon à souffler les feuilles pour projeter une vague de poudreuse sur les assaillants, envoyant deux élèves à l'infirmierie. La scolarité a prétexté un « incident technique »

et l'unité OPTICON est restée en service, malgré la grogne des parents d'élèves.

De jour, l'établissement grouille de vie: les 34 classes qui composent l'endroit occupent les trois larges bâtiments dévolus aux cours, tandis que les sections techniques habitent le périmètre sud de l'établissement, abritant des ateliers de travaux manuels et un entrepôt. Le « vieux bâtiment » est utilisé pour les cours des « sciences dures »: maths, SVT, physique et chimie. Le « nouveau bâtiment » est dédié aux « sciences humaines »: langues, histoire/géo et arts. Un gymnase fait la jonction des deux bâtiments et accueille, à l'étage supérieur, les dortoirs des élèves internes. La salle de sport, constamment occupée, est également le local du club des orateurs, dont Rachel faisait partie. Chaque mardi et jeudi soir, il est le théâtre d'intenses débats – dont les sujets sont décidés la veille – ouverts à tous.

DIFFICULTÉS

L'approche des joueurs va déterminer les difficultés rencontrées. De plus, s'ils choisissent d'enquêter de jour ou de nuit, les configurations – ainsi que les indices trouvés – changent drastiquement.

De jour, l'endroit est saturé de vie et les différents élèves sont occupés à suivre leurs cours respectifs. Il est difficile de s'absenter de cours et de circuler librement dans les couloirs: les enseignants tolèrent peu les vagabondages et les indisciplinés sont rapidement ramenés en salle de cours par l'OPTICON-bot. Des tests de **CHARISME Difficiles** sont nécessaires pour convaincre le personnel de l'établissement d'un « besoin urgent » ou d'une « heure de perm' » imprévue.

Le bureau du proviseur – grand amateur de tennis et rarement présent au lycée – est généralement vide. Un adolescent, particulièrement téméraire et doué en **FURTIVITÉ** ou en **PROGRAMMATION (Difficile)**, pourrait s'y faufiler et déclencher l'alarme incendie, vidant ainsi les lieux pour quelques minutes.

De nuit, l'affaire se corse. L'ensemble du personnel enseignant quitte les lieux dès 19h00 et la surveillance de l'endroit est transférée à l'OPTICON-bot, qui prend position au centre de la cour et balaye l'endroit de ses scanners. Ces derniers ont une portée limitée, mais peuvent détecter les intrusions grossières (forcer la grille d'entrée, passer en plein milieu de la cour, etc.) En cas d'intrusion, Le Pion n'hésite pas à virer les individus *manu militari*; si ce sont des lycéens, un rapport est immédiatement envoyé au bureau du directeur, contenant l'ensemble des informations sensibles (iden-

tité de la personne / carnet scolaire / bulletins / compte rendu d'infractions – heures de colle, etc.).

À l'intérieur de l'établissement, la surveillance est quasi nulle. La belle-mère du directeur, Mme Delva (affectueusement surnommée « Delvache » par les internes) est chargée de la surveillance des dortoirs et de la stricte observance du règlement intérieur. La nuit, bien que supposément de garde, elle se plonge dans une énième rediffusion de *Columbo* sur son vieux poste cathodique et pique du nez au bout d'un épisode.

INDICES

De jour, les joueurs ont accès à l'entrepôt et peuvent faire l'inventaire des objets utilisés pour la fabrication de la machine. Les composants ont disparu trois jours après la mort de Rachel : seules deux classes ont eu accès à l'entrepôt ce jour-ci : la première techno B et la terminale F, qui compte plusieurs amis de Rachel ainsi que des membres du club des orateurs. La plupart sont des internes et leurs effets personnels sont stockés dans le dortoir surplombant le gymnase.

En remontant l'agenda de cours, les joueurs peuvent reconstituer l'emploi du temps de la terminale F, notamment le cours du professeur de physique, M. Dampierre, qui tient une permanence dans sa salle de classe. Si les joueurs décident de l'interroger, ils pourront en apprendre plus sur les motivations des élèves. Des frises, retraçant l'histoire des sciences, ornent les murs : parmi celles-ci, on retrouve un long segment dédié à Thomas Edison et Nikola Tesla. À y regarder de plus près, une partie de la frise a été arrachée, portant sur les « inventions non abouties » d'Edison, parmi lesquelles – si l'on interroge le professeur Dampierre à ce sujet – le *spirit phone*, outil de communication avec les morts. L'invention farfelue, qui n'est restée qu'au stade de prototype, est l'un des sujets de prédilection du professeur. Interrogé sur ce point, M. Dampierre, d'un naturel volubile, se souvient parfaitement de l'intérêt soudain du club des orateurs pour les inventions d'Edison et avoue leur avoir confié, devant leur insistance, les mémoires de l'inventeur.

Si l'enquête se poursuit de nuit, les joueurs percent davantage les plans du club des orateurs. Ce dernier est piloté par Suzanne Scarella, une admiratrice ouverte de l'éloquente Rachel, qui vouait un culte à l'ancienne présidente du cercle. La salle d'étude du club, un ancien vestiaire, fourmille d'informations. Les murs sont punaisés de discours célèbres et de nombreux ouvrages de rhétorique surchargent les rares tables récupérées par les tribuns. Des casiers ont été restaurés et

accueillent les affaires personnelles des membres ; celui de Rachel n'a pas été vidé et abrite encore quelques-uns de ses fameux pense-bêtes, ainsi que plusieurs clichés d'une valeur sentimentale évidente (dont les compositions sont laissées à la discrétion du MJ : photo de classe, avec ses amis, ou en lien avec des PJ).

Avec un test de **DÉCOUVERTE** Très difficile, les joueurs peuvent également découvrir un tableau en liège, dissimulé derrière un rideau et exhibant les plans du club pour « ramener » Rachel du monde des morts. L'ardoise blanchie de craie relate les événements : abasourdis par la disparition de leur amie et par la présentation des travaux d'Edison par M. Dampierre, les orateurs se mettent en tête de construire une machine pour contacter Rachel. À leur grande surprise, un écho leur parvient et une manifestation spectrale de leur amie se projette sur l'un des murs, avant de s'évanouir dans la nuit. Plusieurs autres prototypes sont créés et testés sur des lieux chers à Rachel, jusqu'à ce qu'une image stable se matérialise et communique ouvertement avec les élèves. Le spectre implore les élèves d'ouvrir un passage et, pour ce faire, de trouver une source d'énergie assez puissante, poussant les inventeurs en herbe à détourner diverses sources de courant. Un ultime gribouillis évoque l'émetteur radio qui domine la ville, ainsi que l'arrivée imminente d'un orage le soir même.

Si d'aventure, les joueurs portent leur attention sur le terrible OPTICON-bot, ils peuvent, au prix d'un test Très difficile de **PROGRAMMATION** ou d'**ANALYSE**, accéder aux informations contenues dans l'unité de surveillance. En exploitant son journal d'entrées, les joueurs constatent une activité anormale autour de la fiche de Rachel : tous les enregistrements audio et vidéo de la jeune fille, captés par le droïde de surveillance, ont été consultés par un utilisateur inconnu, dans la nuit du 10 mars 1995 (la catastrophe du GANS). Quelqu'un, ou quelque chose, a visiblement pillé et exploité ces informations, pour recomposer, le plus fidèlement possible, la personnalité de Rachel.

LIEU 3 : L'ÉMETTEUR RADIO

L'émetteur radio est situé en bordure de ville, au sommet d'une butte entourée de végétation. L'endroit est particulièrement fréquenté durant l'hiver, la déclivité de la pente en faisant une piste de luge (ou de sac-poubelle pour les plus aguerris) idéale. Durant l'été, l'endroit retrouve sa quiétude et seuls les trois employés de la radio locale, « Civ'AIR », occupent les lieux.

Ce soir-là, alors que Météo France annonce un orage d'une ampleur sans précédent, les membres du club des orateurs décident de lancer la phase finale de leur plan : suivant les instructions de ce qu'ils s'imaginent être Rachel, les jeunes psychopommes espèrent rétablir le contact avec leur ancienne camarade en empruntant l'énergie des éléments. Perchés au sommet de l'antenne et à l'aide de leur nouveau modèle de *spirit phone*, ils espèrent canaliser la foudre et ramener Rachel d'entre les morts.

L'expérience présente deux dangers pour la ville et les joueurs. Le premier concerne la dangerosité de l'opération et ses conséquences pour Civaire : la surcharge d'électricité, ainsi que le fonctionnement hasardeux du *spirit phone*, entraînant une cascade de disjonctions des lignes, risquent de plonger la ville dans les ténèbres. La panne de courant menace directement les équipements sociaux et sanitaires, à commencer par l'hôpital Fourrière, à moins d'un kilomètre de là, ainsi que les nombreux outils de signalisation qui parsèment les rues de la ville.

Le second problème est directement lié à l'entité qui se fait passer pour Rachel. L'Écho, jouant de la naïveté des lycéens en deuil, s'apprête à déchirer le tissu de la réalité et s'extirper de l'Eidolon. Avec assez de courant électrique, il pourrait bien quitter sa dimension et prendre forme dans notre monde.

DIFFICULTÉS

La station de radio, située à quelques mètres de l'antenne émettrice, est accessible à tous. Elle se compose d'un studio d'enregistrement et d'une petite dépendance, réservée aux employés, tous deux accessibles par un chemin de terre longeant la route. Proposant un programme de nuit, la station reste constamment en activité et il n'est pas rare de croiser l'un des animateurs, une thermos de café à la main, dans les environs.

Une fois sur place, l'affaire se complique : des vélos ont été précipitamment jetés au sol et les joueurs comprennent que le compte à rebours a débuté. Ils vont devoir entamer l'ascension de la tour et rattraper les membres du club, lancés à l'assaut de l'antenne.

La montée peut se faire de deux manières possibles : soit en escaladant directement la construction, ce qui peut s'avérer dangereux, et en réussissant un test d'**AGILITÉ** Difficile par niveau (la tour en comprenant trois, jusqu'à l'ultime plateforme dotée de l'antenne), soit en déverrouillant l'échelle d'accès située à l'arrière, moyennant un test de **BRICOLAGE** Très difficile, pour crocheter le lourd cadenas qui en garde l'accès.

Si vous le souhaitez, vous pouvez rajouter un degré de difficulté en incluant, à partir du deuxième niveau, l'arrivée de l'orage et de la pluie. L'ascension se fait alors plus périlleuse, rendant les tests d'**AGILITÉ** Très difficiles.

INDICES

Le temps presse, mais les joueurs les plus observateurs peuvent glaner des informations lors de leur ascension.

Le premier niveau, couvert, abrite un disjoncteur qui bloque l'accès à la trappe menant à la plateforme supérieure. Si les joueurs, au coût d'un test de **PROGRAMMATION** Difficile, parviennent à le détourner, ils peuvent retarder la progression du club des orateurs et réduire la distance qui les sépare.

En poursuivant leur exploration, les joueurs ont une chance de tomber sur les jumeaux Mayeux qui, pris de remords, ont décidé de rebrousser chemin. Leur visage est brouillé de larmes et ils sont visiblement désorientés : si les PJ font le choix de s'arrêter et parviennent à rallier les jumeaux à leur cause (test de **CHARME** Difficile), ces derniers leur font part de leur inquiétude. Suzanne, blessée lors du sabotage du centre équestre, n'est plus tout à fait la même et agit étrangement depuis quelques jours : sa voix se déforme par moments et son corps est saturé d'électricité statique. L'Écho, plus proche que jamais, a projeté une fraction de lui-même dans la jeune fille, qui lutte pour garder le contrôle.

LA CONFRONTATION

Dès leur arrivée sur la plateforme supérieure, rincée de pluie et particulièrement glissante, les PJ font face aux derniers fidèles de Suzanne. Pierre Bondry et Benjamin Damas-Laval s'interposent entre les poursuivants et protègent coûte que coûte leur présidente, occupée à connecter le *spirit phone* à l'antenne émettrice. Leur détermination, gonflée par l'espoir prochain de retrouver leur amie, se lit dans leurs yeux.

Deux approches sont ici possibles :

- **LA CONFRONTATION DIRECTE** : vous comprenez que les adolescents, conscients de leurs actes et prêts à mettre en péril une ville entière, ne peuvent être raisonnés. Pis encore, un premier craquement sourd annonce l'arrivée imminente de l'orage. Des éclairs zèbrent le ciel et l'heure n'est plus aux négociations. Un pugilat s'engage alors, sur un terrain battu par la pluie : toute chute aurait des conséquences terribles et les joueurs vont devoir redoubler de vigi-

lance. Plusieurs séries de combats s'engagent alors, tandis que Suzanne finalise les préparatifs de l'invocation. La lycéenne, dont les yeux projettent une aura bleutée, hurle à votre approche. Dès que la machine s'illumine, elle se jette sur vous en vociférant « Monstre! Monstre! ».

L'Écho prend alors possession de Suzanne, frappée une première fois par l'électricité au haras, et lui insuffle une partie de sa force. Suzanne devient alors une **COMBATTANTE 2** et s'abandonne définitivement à son hôte. Il est virtuellement impossible de le mettre hors de combat, cette dernière se relevant sans cesse, malgré les coups. Un test de **COMPRÉHENSION** Difficile permet de saisir que le *spirit phone* agit à la manière d'une balise et maintient, pour l'instant, l'Écho dans ce monde. Si les joueurs parviennent à atteindre l'appareil et le détruire, la manifestation perd son lien avec le réel et se volatilise, abandonnant Suzanne qui sombre dans un profond coma, duquel elle ne se réveillera probablement pas.

- **LA VOIE DIPLOMATIQUE**: les différents indices que vous avez pu récolter tout au long de votre enquête vous ont permis de percer le mystère derrière le *spirit phone*. L'apparition, bien que partageant les traits et les manières de Rachel, n'a rien d'humain: une créature de l'Eidolon, libérée lors de l'incident de 1995, s'est fichée dans la région telle un parasite et a convaincu les lycéens de l'invoquer, jouant sur leur crédulité. Les sources électriques ont permis d'éprouver la résistance entre les mondes et de faciliter le passage de l'Écho.

Tous les éléments découverts doivent être énumérés: la sensation de malaise persistante au contact des apparitions, les apparentes « limites mémorielles » du spectre, ou encore le pillage des données constaté sur l'OPTICON-bot. Mis en regard et soutenus par des tests de **CHARME** Difficiles, ces indices suscitent le doute chez les membres du club, ainsi que chez Suzanne qui finit par abandonner son entreprise et jeter la machine dans le vide.

Si les joueurs n'ont pas été en mesure de réunir des indices, ils peuvent user de diplomatie, mais seront lourdement handicapés et devront en appeler à la rationalité et la moralité d'un tel acte (nécessitant tout de même de réussir sur un test de **CHARME** Très difficile).

APRÈS LA CONFRONTATION

Vaincus ou résignés, les derniers membres du club mettent un terme à leur quête insensée. Suzanne est prostrée, mutique, alors que l'Écho s'évanouit dans l'onde de pluie battante. Les adolescents font alors face, en silence ou avec leurs mots, au véritable adversaire du Mystère: la disparition d'un être cher.

Les membres du club des orateurs redescendent de la tour, hagards, et regagnent docilement leurs pénates, à moins d'être conduits aux autorités par les joueurs. Ils n'ont plus la force de lutter et ne peuvent que constater la folie de leurs actes.

Au bout de quelques minutes, l'orage s'éloigne et le calme revient sur Civaire.

CONSÉQUENCES

L'Écho a été vaincu et la ville de Civaire est à présent hors de danger. D'aucuns parlent d'une « hystérie collective », là où les plus rationnels s'accrochent à des coïncidences sans lien ni signification.

Malgré la peine, la communauté se remobilise et émerge doucement de sa torpeur. Une plaque commémorative est apposée devant l'hôtel de ville, à la mémoire de Rachel Machaut; de nombreux témoignages et bouquets viennent garnir, chaque année, la sépulture de la pupille de Civaire. Si la peine s'atténue, le souvenir vibrant de Rachel, lui, persiste, et la vie reprend doucement ses droits.

À la rentrée, les adolescents retrouvent un gymnase rénové: la salle des débats a été rebaptisée « Salle Machaut » et promeut l'héritage de l'ancienne présidente. Une photographie de la jeune fille, accompagnée de ses amis (dont certains des PJ), le sourire sûr, trône au-dessus du pupitre.

Les joueurs, éprouvés plus durement par cette histoire, reprennent chacun leur vie: invitez-les à décrire les jours, puis les semaines, qui suivent la Confrontation. Comment s'accrochent-ils au deuil, particulièrement à l'âge des mues? Ont-ils trouvé un réconfort en déjouant la conspiration et en sauvant la ville? Ou la douleur de l'absence, ravivée par cet épisode, est-elle plus que jamais présente?

PNJ ET CRÉATURES

YANNICK DAMPIERRE



« Monsieur Hubert, auriez-vous l'amabilité d'allumer le vidéo projecteur? Il est trop haut et vous n'y arrivez pas sans la télécommande? Mais vous avez parfaitement raison Monsieur Hubert! Car sans Tesla, pas d'émetteur, ni de télécommande. Oubliez donc les robots contrôlés à distance! Oubliez l'ingénierie sans fil! Tout ça, nous le devons à un seul homme Monsieur Hubert! Oui? Oui, vous pouvez vous rasseoir, Monsieur Hubert... »

Yannick Dampierre, le professeur de physique-chimie, est un homme de passions, à la joie communicative. Taillé pour l'enseignement, ce fringant trentenaire est animé d'un insatiable désir de transmission. Ses cours, donnant la part belle aux expériences et aux travaux de groupe, sont attendus avec impatience et il a été élu, depuis quatre années consécutives, « meilleur prof du bahut » par les élèves.

Fasciné par les grandes découvertes, particulièrement celles liées à la révolution électrique, il décore les murs de sa salle de classe de larges panneaux informatifs, recensant les inventions célèbres de notre histoire. Inventeur à ses heures perdues, il se montre particulièrement loquace lorsqu'on l'interroge sur ses héros et ne rechigne jamais à aider des élèves dans le besoin.

SUZANNE SCARELLA



« Il y a une raison pour laquelle Heidegger s'est évertué à réunir phusis et logos. L'être sans parole n'a rien. Il n'est rien. Et je ne laisserai pas le silence emporter Rachel loin de nous. »

Fille de diplomate, issue d'une famille recomposée, Suzanne Scarella est une oratrice née. Passionnée de philosophie, cette éternelle « première de la classe » a rejoint le lycée Alphonse Allais au début de l'année et a rapidement gagné la sympathie de ses camarades.

La mort de Rachel a été vécue comme un déchirement par la nouvelle présidente du club des orateurs qui entend honorer la mémoire de son amie disparue. À ce titre, elle s'investit pleinement dans l'organisation des veillées tenues au lycée, qui lui offre un temporaire – mais bienvenu – sursis au chagrin.

Les derniers mois ont été particulièrement difficiles pour Suzanne, consciente, mais aux prises avec ses sentiments naissants pour Rachel. Privée de celle qu'elle aime, elle vit désormais avec le regret de ne pas lui avoir avoué sa flamme et cherche, par tous les moyens, à exorciser le passé.

RACHEL MACHAUT / L'ÉCHO

« Je... il fait si sombre ici... si sombre... il... aidez-moi! »

Cavalière émérite et élève appliquée, Rachel Machaut faisait la fierté de sa famille et de la ville qui l'a vue naître, et dont elle défendait les couleurs lors de compétitions équestres de haute volée. Jeune femme aimée de tous, prisée pour sa gentillesse et sa générosité, sa disparition a été accueillie avec dou-



leur et incompréhension. Saisie d'un mal de vivre, celle qui restera « la pupille de Civaire » aura marqué l'existence de chacun et restera un exemple pour tous.

Son souvenir a été perverti par une créature origininaire de l'Eidolon, baptisée l'Écho. Se nourrissant de la détresse des endeuillés, elle a détourné la douleur de l'absence à son profit et s'appuie sur la vulnérabilité de certains amis de Rachel pour coloniser le réel. Son règne de mort approche, à moins que des adolescents courageux ne la renvoient d'où elle vient...

LE « CLUB DES ORATEURS »

« T'as déjà lu le discours d'investiture de Clemenceau? Un petit bijou, j'te dis! Je m'en suis inspiré pour notre prochain passage, tu vas voir, ils vont être scotchés. Non, mais, honnêtement, notre plus grand drame, c'est d'être nés à la mauvaise époque. Les mots ont perdu de leur force, c'est indéniable. »

Le club des orateurs, monté à l'initiative de Rachel Machaut, regroupe une bande de lycéens piqués de rhétorique. D'horizons culturels et sociaux variés, ce petit groupe d'amis a à cœur de défendre et de promouvoir l'amour des mots.

De nombreuses joutes oratoires, ouvertes à tous, sont organisées chaque mois et le vainqueur se voit décerner le titre de « Grand tribun » jusqu'à la prochaine session. Admirés par le corps enseignant, raillés par la plupart des élèves, ces amoureux du verbe ont été durement frappés par la disparition de leur présidente et peinent à retrouver leurs repères.

À l'heure actuelle, le groupe se compose de : Suzanne Scarella (qui a pris la succession de Rachel), Pierre Bondry, les jumeaux Paul et Victoire Mayeux, et Benjamin Damas-Laval. Ils se réunissent généralement dans leur salle dédiée au gymnase, ou sous le grand chêne de la cour, « lieu de toutes les illuminations! ».

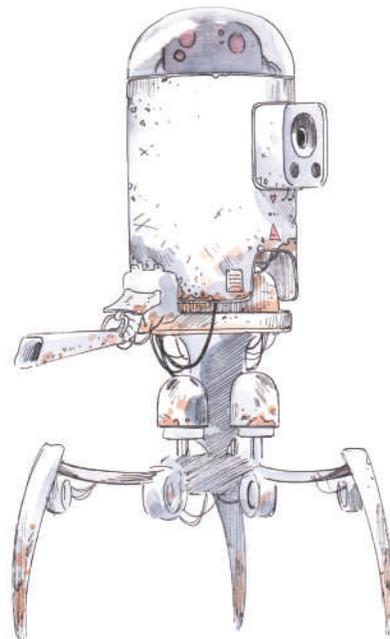
OPTICON-BOT, DIT « LE PION »

« Identification : Mathilde Feullet, classe Terminale C. Retard constaté : trois minutes et vingt-sept secondes. Sanctions : Présentez-vous immédiatement à la vie scolaire. Parents notifiés de votre retard. »

Droïde de surveillance inspiré d'une unité pénitentiaire, l'OPTICON est la bête noire des élèves du lycée Alphonse Allais. Ce « surveillant 2.0 » se présente comme un golem de métal, monté sur trois griffes et culminant à quelque trois mètres de hauteur ; de fait, il est donc **TERRIFIANT 2** pour quiconque serait assez fou pour l'affronter.

Sa tête, capable de pivoter à 360°, est gonflée d'un gigantesque œil, toujours à l'affût de la moindre infraction. L'un de ses bras est équipé d'un canon à air destiné à souffler les feuilles mortes. Une batterie de haut-parleurs, solidement harnachée à son dos, sert à rappeler les plaisantins à l'ordre ; l'OPTICON ne s'embarrasse que d'une seule et unique sommation avant de sévir.

Unité autonome, le bot peut être commandé à distance par une télécommande cachée dans le bureau du proviseur. Certains élèves avancent également que la petite trappe, située à la base de sa nuque, abriterait son système central, mais personne d'assez fou ou d'assez talentueux n'a encore pu le confirmer.





FRIA LIGAN



UNE PUBLICATION ARKHANE ASYLUM PUBLISHING
WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

Exemplaire offert - Ne peut être vendu.